

# REGLAS DE PRESA

## INTENTO DE PRESA

### Ataque de Oportunidad del oponente

(Si tiene éxito, falla el intento de presa; no es necesario si víctima ya está en presa)

### Ataque de toque cuerpo a cuerpo contra el oponente

(Si no tiene éxito, falla la presa; tiene éxito inmediato si víctima ya está en presa)

### Prueba enfrentada de Presa (Ataque base + mod. FUE + mod. especial de Tamaño)

(Si no tiene éxito, falla la presa; si tiene éxito, se inicia la presa y se hace daño normal al oponente. Mod. especial de Tamaño: Colosal +16, Gargantuesco +12, Enorme +8, Grande +4, Mediano +0, Pequeño -4, Menudo -8, Diminuto -12, Minúsculo -16)

## INICIO DE PRESA

El agresor entra en el espacio del oponente, pudiendo provocar Ataques de Oportunidad de otros oponentes cercanos, pero no del defensor. Si no puede entrar, falla la presa; los que están en una presa no amenazan casillas, pierden el bonificador de DES y no pueden llevar a cabo movimiento.

## PRESA

Se puede realizar o bien una acción de movimiento y otra estándar, o bien una de asalto completo; si la acción de asalto completo permite varios ataques, se pueden hacer diferentes acciones de ataque. Sólo se puede realizar una acción inmediata o rápida por asalto, aparte de otras acciones. Se pueden realizar todas las acciones gratuitas que se requieran.

### Acciones inmediatas o rápidas

\* **Lanzar conjuro apresurado** (sin componentes somáticos y con componente material a mano; prueba de Concentración CD 20 + nivel del conjuro)

### Acciones de ataque

(que podrían ser también acciones estándar si sólo se permite un único ataque)

\* **Atacar oponente** (-4 al ataque, sólo un arma ligera; no requiere prueba de presa)

\* **Infligir daño a oponente** (como impacto sin arma; daño no letal o letal con -4 al ataque; requiere prueba enfrentada de presa en vez de ataque)

\* **Liberarse de presa** (requiere prueba enfrentada de presa; si tiene éxito, la presa acaba, los contendientes se liberan y el defensor se mueve a espacio adyacente a agresor)

\* **Romper sujeción sobre otro** (requiere prueba de presa; si tiene éxito, se rompe la sujeción)

\* **Sujetar a oponente** (requiere prueba enfrentada de presa; el sujeto defensor sufre -4 a CA y puede ser incapaz de hablar, según desee el agresor; puede intentar liberarse en su turno, pero si tiene éxito, sigue en la presa; permite infligir daño al oponente, usar arma de oponente contra él, moverse sin soltar la presa, desarmarle [aunque el defensor recibe +4 para resistir], liberarle como acción gratuita; no permite desenvainar ni utilizar un arma, escapar de la presa de otro, sacar componente de conjuro, sujetar a otro personaje, ni romper sujeción de otro)

\* **Usar el arma de oponente** (sólo arma ligera; requiere prueba enfrentada de presa; si tiene éxito, -4 al ataque; no se gana arma)

### Acciones estándar

\* **Activar objeto mágico** (no requiere prueba de presa)

\* **Lanzar conjuro** (sin componentes somáticos y con componente material a mano; prueba de Concentración CD 20 + nivel del conjuro)

\* **Liberarse de presa** (tirada de Escapismo; si tiene éxito, la presa acaba, los contendientes se liberan y el defensor se mueve a espacio adyacente a agresor)

\* **Mover** (requiere prueba enfrentada de presa; movimiento de ½ de velocidad base y arrastrando a todos los que se encuentran en la presa; +4 para mover a oponente sujeto)

### Acciones de movimiento

\* **Desenvainar arma ligera** (acción de movimiento; requiere prueba enfrentada de presa)

### Acciones de asalto completo

\* **Sacar componente de conjuro** (acción de asalto completo; no requiere prueba enfrentada de presa)

\* **Ataque completo** (si se permiten varios ataques, se pueden realizar varias acciones de ataque, cada uno con su modificador decreciente al ataque base)