

El coste de hacerlo es de una cuarta parte del coste base del arco tal y como se menciona en el *Manual del Jugador*. Incluso los arcos mágicamente encantados pueden repararse de este modo.

ROMPER LAS ARMAS

Cualquier guerrero puede golpear intencionadamente el arma de su enemigo, con la esperanza de destruirla de un poderoso mandoble y dejarle de ese modo indefenso ante ataques posteriores. Sin embargo, muchos guerreros escogen centrarse en el uso de las armas rompeespadas, pequeñas espadas y dagas forjadas con retorcidas ranuras y dientes, diseñadas específicamente para atrapar la espada del oponente y romperla con un giro brusco.

Un personaje puede escoger romper de esta forma un arma sólo si está armado con un rompeespadas o un atrapaespadas, como se describe en el capítulo 'Las herramientas del oficio'. Además, sólo pueden romperse de esta forma espadas y dagas (otras armas deben romperse utilizando las reglas normales para atacar un arma). Si un personaje utiliza un atrapaespadas o un rompeespadas además de otra arma se aplican normalmente las penalizaciones por luchar con dos armas.

Para utilizar un arma de esta forma un personaje debe declarar al comienzo de un asalto de combate que no se harán ataques con ella. En lugar de ello, mantiene su arma lista para atrapar la hoja de su enemigo; por eso muchos guerreros utilizan las rompeespadas y atrapaespadas como armas secundarias.

Puede hacerse un intento de romper un arma en cualquier momento, siempre que un enemigo falle una tirada de ataque contra el personaje. Ambos realizan de inmediato una prueba enfrentada de Destreza mientras el personaje intenta atrapar la hoja y el enemigo intenta retirarla rápidamente. Las rompeespadas y atrapaespadas de gran calidad suman un bonificador de +1 a esta prueba.

Si tiene éxito al intentar atrapar la hoja de su enemigo, el personaje debe pasar una prueba de Fuerza con una CD igual al total de la dureza y los puntos de golpe del arma. Si tiene éxito en esta prueba, el arma se rompe automáticamente. Un fallo tendrá como resultado que el arma no sufre daño en absoluto. Las rompeespadas y atrapaespadas no pueden romper un arma con un bonificador por encantamiento mayor que el suyo propio.

ATAQUES DIRIGIDOS A UNA LOCALIZACIÓN

Los guerreros y, de hecho, cualquier aventurero trabado en combate, pretenden destruir a sus enemigos tan rápidamente como les sea posible antes de sucumbir a los ataques de éste. No hay tiempo para la gracia y el estilo cuando se está metido de lleno en un profundo dungeon, y la supervivencia suele depender de reacciones relampagueantes combinadas con golpes devastadores que aseguren que el oponente no sólo caiga al suelo, sino que se quede ahí.

No obstante, como cualquier guerrero sabe, hay muchas más maneras de inutilizar y vencer a un enemigo que simplemente dándole con la espada una y otra vez. En lugar de ello, algunos prefieren dirigir sus ataques a partes específicas del cuerpo, no sólo para causar daño, sino buscando también reducir su capacidad para seguir combatiendo efectivamente.

Golpeando en la cabeza, los ojos, brazos y piernas, los guerreros pueden incapacitar a un enemigo, dejándole indefenso y vulnerable tanto ante sus propios ataques como ante los de sus aliados. Incluso el más poderoso de los señores de la guerra orcos estará en franca desventaja después de que un guerrero le haya sacado un ojo con un golpe de su espada.

Dirigir un ataque a una localización

Un personaje puede efectuar una gran variedad de Ataques dirigidos a diversas localizaciones si cumple los requisitos, como se describe más adelante. Para poder dirigir un ataque, el personaje debe conseguir una amenaza de crítico en su tirada de ataque contra un enemigo, y luego declarar uno de los ataques dirigidos descritos más adelante (anunciando '¡Dirijo el golpe a la cabeza!', por ejemplo), en lugar de intentar obtener un crítico. El daño se aplica normalmente a la primera tirada de ataque, pero se hace una segunda tirada de ataque inmediatamente. Si esta segunda tirada también tiene éxito, no se tira daño extra, sino que se aplican en su lugar los efectos del ataque dirigido.

Sólo se puede intentar dirigir un ataque con los ataques cuerpo a cuerpo, y además no se puede hacer contra enemigos inmunes a golpes críticos. El efecto de un golpe dirigido a una localización puede negarse

