

El manual del luchador

Índice

Bienvenido a los pozos 3
- Los modos de juego 3
- Ediciones 3
- Instalar el juego 3

Primeros pasos 4
- El menú principal 4
- Controles 5
- El lexicon 6
- Información en línea 6

El combate 7
- La pantalla de combate 7
- Turnos 7
- Ataque 7
- Parar y esquivar 8
- Sincronización: desviación y golpes críticos 8
- Encadenar y respuesta 8
- Presión y asalto 8
- El punto vulnerable 9
- Vida, aguante y equilibrio 9
- Sobrecarga 9
- Combos 9
- Efectos 10
- Objetos arrojadizos 10
- Escenarios 10
- Daño, armadura y grados 10
- Armas improvisadas 10
- Ganar y perder 11

Tu luchador 12
- Reputación y beneficios 12
- Armas 12
- Armadura 12
- Grados 13
- El firmamento de talentos 13
- Constelaciones 14
- Servicios 14

La historia 15
- Una nueva historia 15
- El tutorial 15
- Tres capítulos 15
- Entre combates 16
- Perder 16

El torneo 17

Interminable 17
- Las nueve fases 19
- Jugar con un amigo 19

Compendio de talentos 20

Constelaciones 23

Oponentes 24
- Otros 25
- Maestros y campeones 26

Referencia rápida 27

Bienvenido a los pozos

> *No era la más fuerte, pero era fuerte. No era la más rápida, pero era rápida. No era libre, pero jamás dio un paso atrás.*

Slave Pits es un juego de lucha uno contra uno que además narra uno de los momentos más importantes de la historia de Calima. Capturada por el Imperio de los Adoradores de la Estrella, una esclava se alza desde el barro de los pozos de lucha hasta la arena del coliseo, para enfrentarse al hijo del corrupto Emperador.

Los combates son duelos de **sincronización y lectura**. Atacas, paras o esquivas en tres direcciones, mientras gestionas tu **vida**, tu **aguante** y tu **equilibrio**. Entre combates eliges tus armas y tu armadura, compras **talentos** con la **reputación** que ganas, y pagas **servicios** que te dan ventaja en el siguiente combate.

Este manual explica cómo funciona el juego: sus menús, cada regla de un combate, cómo construir un luchador, y cada uno de los modos de juego. La segunda mitad es una referencia: cada talento, cada constelación y cada oponente que puedes encontrar.

Los modos de juego

- **Historia.** Una heroína, un principio y un final claros, y decisiones por el camino que cambian la partida. Tres capítulos: los Pozos, la Caravana y el Coliseo.
- **Torneo.** Elige a uno de seis luchadores, cada uno con un pasado y una forma de jugar propios, y lucha a lo largo de los mismos tres capítulos, en los que tendrás que gestionar con cuidado tus recursos y decisiones. Su variante **Interminable** es un ascenso a la fama que nunca acaba y un luchador que no deja de crecer.
- **Duelo.** Un combate, configurado exactamente como quieras: contra el ordenador, o contra un amigo.

Ediciones

Edición	Qué ofrece
Edición gratuita	El primer capítulo de cada modo: un tercio del juego, gratis y durante todo el tiempo que quieras.
Edición completa	El juego entero.
Edición de mecenas	El juego entero, más extras estéticos y de comodidad. Gracias por tu apoyo!

Los extras de mecenas son:

- cambiar la complexión, los brazos y los colores de tu luchador, y retratos adicionales;
- reproducir cualquiera de las canciones del juego desde las opciones;
- las arenas y canciones adicionales de los jefes en los duelos;
- dos espacios de guardado más para la historia;
- una marca dorada en tu retrato.

Ninguno de ellos hace más fuerte a un luchador, pero ayudan a que el universo de Calima siga creciendo!

Instalar el juego

Slave Pits funciona en ordenadores (Windows y Linux) y en teléfonos y tabletas Android. Descárgalo desde **calimasaga.com**. En un ordenador, descomprime la descarga y arranca el juego desde su carpeta: no hay nada más que instalar.

Toda copia empieza como edición gratuita. Si has comprado el juego, pulsa **Validar clave** en el menú principal e introduce tu clave: el juego completo se desbloquea al momento, y sigue desbloqueado sin conexión. Una edición completa pasa a ser edición de mecenas de la misma forma, con **Actualizar clave**.

Primeros pasos

El menú principal

- **Jugar** abre los modos de juego: Historia, Torneo y Duelo.
- **Opciones** configura el juego (ver más abajo).
- **Créditos** muestra quién ha hecho el juego.
- **Salir del juego** lo cierra.

Pulsa **F1** en cualquier pantalla para abrir el **lexicon** (ver el final de este capítulo). **Escape** pausa una partida en curso, con Continuar, Opciones, Menú principal y Salir del juego.

El juego está diseñado para un teléfono en vertical. En una pantalla más ancha, como un ordenador o una tableta en horizontal, las franjas a cada lado del juego muestran **paneles laterales** con información más a fondo sobre cada pantalla: qué hace cada parte de ella y qué significan tus decisiones allí, los números de tu combate durante la lucha, y citas en los menús. Son un extra sólo para pantallas anchas: todo lo que necesitas para jugar está también en la propia pantalla del juego.



El menú principal.

Opciones



Las opciones, abiertas desde una partida en curso.

- **Idioma:** inglés, español o catalán.
- **Resolución** y **Pantalla completa**, en ordenadores.
- **Controlador:** teclado, ratón o táctil. Cada uno te da un tiempo distinto para reaccionar, y **tu oponente carga con el mismo retardo**, así que el duelo es justo con cualquiera de ellos: teclado 200 ms, el más rápido para responder y el oponente más rápido; táctil 500 ms; ratón 600 ms, el mayor margen para elegir, y el oponente más lento.
- **Volumen de la música** y **Volumen del sonido**.
- **Filtro de violencia:** reduce la sangre.
- **Retro:** redibuja el juego en un arte pixelado con una paleta reducida.
- **Pista** (edición de mecenas): reproduce cualquiera de las canciones del juego. Sólo se ofrece cuando las opciones se abren desde el menú principal.
- **Las teclas**, para el teclado (ver Controles).

Controles

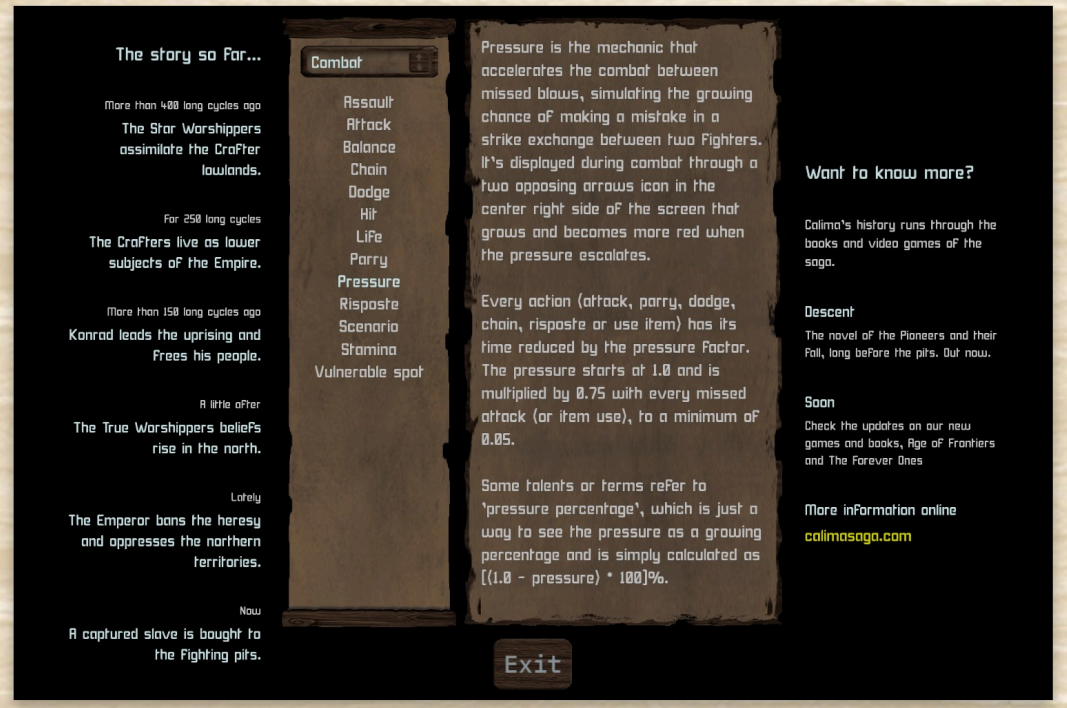
Un combate se juega con los **botones de combate**, que aparecen en pantalla cuando una acción es posible. Con un ratón o una pantalla táctil, haz clic o tócalos; no hace falta ser exacto, ya que una pulsación en cualquier punto de una zona generosa alrededor de un botón cuenta como ese botón. Con un teclado, usa estas teclas (pueden cambiarse en las opciones):



Tecla	Acción
W	Atacar o parar en el centro
A	Atacar o parar a la izquierda
D	Atacar o parar a la derecha
J	Esquivar a la izquierda
K	Esquivar a la derecha
U	Usar tu objeto arrojadizo
I	Usar tu sobrecarga
Espacio	Siguiente (continuar un texto)
F1	Abrir el lexicon
Escape	Pausa

Las mismas tres teclas atacan y paran: lo que hacen depende del momento, ya que sólo puedes atacar cuando nadie te está atacando, y sólo defenderte mientras te atacan.

El lexicon



El lexicon explica cada término que usa el juego.

El **lexicon** es la enciclopedia propia del juego, que se abre con **F1** o con el botón en pantalla. Escoge una categoría y un término para leerlo:

- **Combate, General y Efectos:** cada regla y término de este manual, con las palabras del juego.
- **Talentos:** cada talento.
- **Constelaciones:** construcciones sugeridas (ver *Tu luchador*).
- **Oponentes:** cada oponente al que has vencido, con su historia.
- **Trasfondo:** el mundo de Calima y sus facciones.

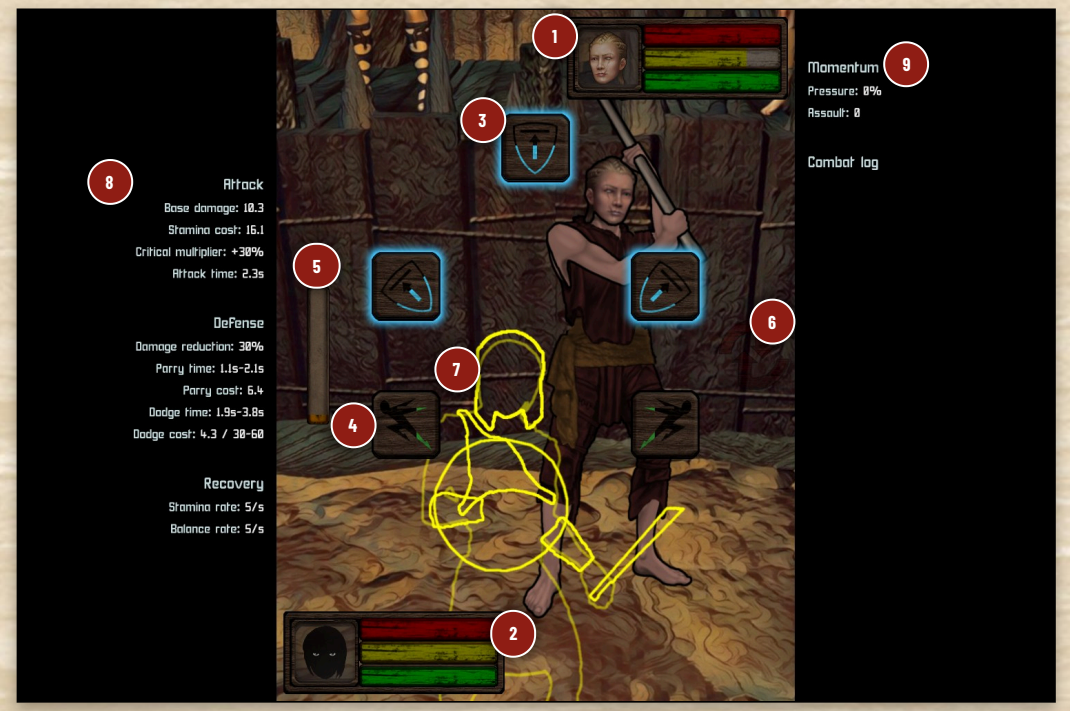
Información en línea

Slave Pits es una parte de la **Calima Saga**, y su hogar es **calimasaga.com**:

- **La wiki** (calimasaga.com/wiki) contiene todo lo de este manual y del lexicon, y más: talentos, constelaciones, oponentes, armas y la historia de Calima, para leer lejos del juego.
- **El foro** (calimasaga.com/forum) es el lugar para preguntas, tácticas, sugerencias e **informes de errores**. Si algo en un combate no se comporta como dice este manual, cuéntanoslo allí.
- **Descargas** (calimasaga.com/forum/downloads) tiene la última versión del juego.
- **El blog** trae las novedades: actualizaciones, nuevo contenido y el resto de libros y juegos de la saga.

El combate

La pantalla de combate



Un combate en la pantalla de un ordenador: tu oponente ataca, y puedes parar o esquivar.

1. **Tu oponente:** retrato, y las barras de **vida** (roja), **aguante** (amarilla) y **equilibrio** (verde).
2. **Tú:** lo mismo, para tu propio luchador.
3. **Los botones de parada** (escudos azules): izquierda, centro y derecha.
4. **Los botones de esquiva** (figuras verdes corriendo): izquierda y derecha.
5. **La barra de sobrecarga** (naranja). Cuando está llena, aparece el botón de sobrecarga.
6. **El icono de presión**. Crece y se vuelve rojo a medida que sube la presión.
7. **Tu luchador**, visto de espaldas como una silueta, para que puedas ver a tu oponente a través de él.
8. **Panel lateral** (sólo en ordenadores): tus números de ataque, defensa y recuperación, en directo.
9. **Panel lateral:** la presión y el asalto, y el **registro del combate**, que enumera lo que hizo cada golpe y qué talentos activó.

Tu oponente está frente a ti, y cada golpe que lanza puede leerse en su movimiento: la dirección en la que se mueve su arma es la dirección del ataque. Leer ese movimiento a tiempo y gestionar con inteligencia tus recursos es todo el arte del juego.

Turnos

Cuando ambos luchadores están en espera (y al inicio de un combate), la posibilidad de atacar se alterna entre ellos. Los botones de ataque aparecen durante **1 segundo**, y después la posibilidad pasa al otro luchador. Cuando es tu turno, puedes atacar o dejar pasar la posibilidad.

El luchador que ataca golpea; el otro tiene un breve margen para defenderse. Después, según cómo haya ido, uno de ellos puede volver a golpear al momento (ver *Encadenar y respuesta*), o ambos vuelven a esperar.

Ataque

Tres espadas rojas muestran dónde puedes atacar: **izquierda, centro y derecha**. Un ataque cuesta el aguante de tu arma, incrementado por tu armadura (algunos talentos lo reducen). Si no tienes suficiente aguante, el botón se agita y no ocurre nada.

Cada ataque dura su **tiempo de ataque**, que depende del arma, tus talentos y la presión. Durante el mismo tu oponente puede parar o esquivar.

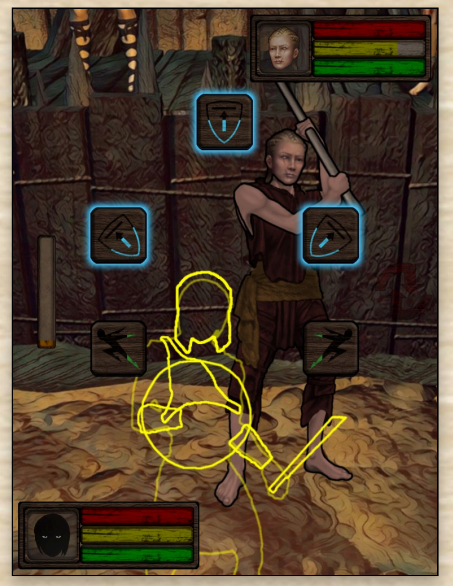
Si llevas un objeto arrojadizo, el botón de **usar objeto** aparece junto a los botones de ataque. Tras cada uso el objeto necesita 60 segundos para volver a estar listo, y el botón muestra el tiempo restante.



Tu turno de atacar. El borde violeta marca el punto vulnerable, aquí a la izquierda.

Parar y esquivar

- **Para** hacia el **mismo** lado al que se mueve el golpe. Si el arma de tu oponente se mueve hacia tu izquierda, para a la izquierda. Una parada cuesta **6 de aguante**, más lo que añada tu armadura. Una parada perfecta detiene todo el golpe; la peor aún deja pasar la mitad de su daño.
- **Esquiva** hacia el lado **opuesto**. Si el arma se mueve hacia tu izquierda, esquiva a la derecha. Un golpe al centro puede esquivarse hacia cualquier lado. Una esquiva cuesta **4 de aguante** y **60 de equilibrio**, y no puedes esquivar sin esa cantidad de equilibrio. Una esquiva perfecta cuesta sólo la mitad del equilibrio.



Te están atacando: para (azul) o esquiva (verde).

Algunas armas dejan más tiempo para parar, otras más tiempo para esquivar (ver las armas en *Tu luchador*). Un golpe al que no respondes, o al que respondes en el lado equivocado, es un **golpe** recibido.

Sincronización: desviación y golpes críticos

Cada botón de combate reproduce una breve animación con un **centro resplandeciente**. Cuanto más cerca de ese centro pulses, menor es la **desviación** de la acción, y mejor funciona:

- un **ataque** con menos desviación deja a tu oponente menos tiempo para defenderse, y te da más tiempo para encadenar si golpea. Un ataque **sin ninguna desviación es un golpe crítico**, que suma el multiplicador de crítico de tu arma al daño;
- una **parada** con menos desviación deja pasar menos daño;
- una **esquiva** con menos desviación cuesta menos equilibrio;
- una mejor parada o esquiva te da más tiempo para tu respuesta, y añade menos a su coste de aguante.

Pulsar pronto es tan malo como pulsar tarde. Vigilar el centro para lograr la mejor desviación posible es el factor más importante para la eficacia en combate... después de pulsar el botón correcto, por supuesto!

Encadenar y respuesta

- **Encadenar:** tras conseguir un golpe, los botones de ataque aparecen de nuevo al momento, y puedes volver a golpear. Cuánto tiempo permanecen depende de lo bueno que haya sido tu golpe.
- **Respuesta:** tras parar o esquivar un golpe, puedes devolverlo directamente. Cuanto peor haya sido tu defensa, más aguante cuesta la respuesta: nada extra tras una parada o esquiva perfecta, hasta un 50% más tras la peor, con la misma curva que el daño que deja pasar una parada.

Un encadenamiento o una respuesta que no aprovechas se pierde, y ambos luchadores vuelven a esperar.

Presión y asalto

La **presión** crece mientras nadie consigue un golpe, y lo acelera todo: cada acción dura menos tiempo. Empieza en 1.0 y se multiplica por 0.75 con cada ataque fallido, hasta 0.05. El juego la muestra a menudo como un porcentaje: 0% al inicio, cerca del 100% al final de un intercambio largo. Un golpe quita la mitad de la presión, y el ataque encadenado se realiza con el resto; tras el encadenamiento se resetea.

El **asalto** es el número de ataques seguidos del mismo luchador. Favorece al agresor: cada punto acorta en otro 10% el tiempo de reacción del otro luchador, hasta un 60% con seis puntos. Un golpe, o un ataque del otro lado, lo resetea. Se muestra como pequeñas flechas dobles junto al icono de presión: azules debajo cuando te favorece, rojas encima cuando favorece a tu oponente.



Un golpe crítico: la pantalla tiembla y la cámara se acerca.

El punto vulnerable

En cada ataque ofrecido, una dirección queda marcada con un **borde violeta**: el punto vulnerable del oponente. Un golpe ahí causa un **15% más** de daño base, y talentos como Instinto Mortal y Posición Ventajosa lo aumentan aún más. Cambia cada vez que se ofrece un ataque: en cada intercambio, en cada encadenamiento o respuesta, y siempre que la posibilidad de atacar pasa al otro luchador.

Vida, aguante y equilibrio

- **Vida:** piérdela toda y pierdes el combate. Nunca se recupera durante un combate; el descanso entre combates devuelve parte de ella.
- **Aguante:** lo gasta cada ataque, parada y esquiva. Se recupera a **5 puntos por segundo** mientras no estás atacando.
- **Equilibrio:** lo gasta la esquiva. También se recupera a **5 puntos por segundo** mientras no estás atacando.

Las barras de un luchador estándar tienen 100 puntos cada una. Quedarse sin aguante en mitad de un intercambio es la forma más común de perder un combate: no siempre es la mejor táctica atacar tan a menudo como puedas, ni aprovechar cada oportunidad de encadenar y/o responder...

Sobrecarga

La **sobrecarga** es la barra naranja. Se llena a **1 punto cada segundo** mientras tu aguante se recupera, y más rápido cuando recibes daño. Algunos talentos la llenan de otras formas (Aporrear, Rasgar, Rodear, Mantenerse, Soportar).

Cuando la barra está llena, aparece el **botón de sobrecarga** (tecla **I**). Por defecto, usarlo recupera al instante **el 25% de tu aguante y el 35% de tu equilibrio**. Los talentos de sobrecarga (Vendaval, Quebrar, Presa Desequilibrante, Agresión Inminente y Bastión) le dan un efecto distinto en su lugar, usado en el momento que indica el talento. El borde del botón toma el color del efecto que tendría en ese momento.

Usada en el momento adecuado, una sobrecarga puede cambiar el curso de un combate. Incluso la de por defecto, lanzada en mitad de un intercambio largo, puede hacerte ganar un intercambio de alta presión que ibas a perder; los talentos de sobrecarga pueden convertir tus siguientes ataques en una pesadilla para tu oponente.



El botón de sobrecarga (abajo a la izquierda), listo para usar.

Combos

Un **combo** es una secuencia de acciones en estricto orden que acaba en un ataque: por ejemplo, esquivar hacia un lado y después atacar en ese mismo lado. Los combos vienen de los talentos, y su golpe final causa un efecto: sangrado, aturdido, extenuado, un multiplicador de crítico extra... Los talentos enumeran cada uno, con la forma *Combo (esquiva LADO CUALQUIERA, ataque MISMO LADO)*.

Algunos combos acaban con un golpe que sólo puede evitarse por completo con una defensa concreta. Unas **líneas de velocidad** en el ataque insinúan la adecuada por su dirección y color.

Efectos

Los efectos tienen duración. Los **efectos favorables** (azules) ayudan al luchador que los tiene; los **efectos perniciosos** (rojos) lo perjudican. Sus iconos se muestran en pantalla mientras duran.



Frenesí
Mientras el efecto está activo, el tiempo de ataque se reduce en un 25% y el daño base se reduce en un 20%.



Furia
Mientras el efecto está activo, el tiempo de ataque se incrementa en un 10% y el daño base se incrementa en un 35%.



Preparado
Mientras el efecto está activo, el primer ataque del personaje ve su tiempo de ataque reducido en un 25%.



Carga
Mientras el efecto está activo, el primer ataque del personaje ve su daño base incrementado en un 50%.



Adrenalina
Mientras el efecto está activo, el personaje recupera aguante durante sus ataques a x4 la velocidad en espera.



Aturdido
La pantalla se oscurece y se agita, y tus tiempos de parada, esquiva, encadenamiento y respuesta se reducen en un 25%. Un oponente controlado por el juego se ve afectado de forma similar.



Sangrado
El personaje pierde una cantidad fija de vida, indicada en el icono del efecto (1 por segundo en un sangrado normal), mientras dure el efecto.



Extenuado
Mientras el efecto está activo, el aguante y el equilibrio se recuperan más despacio, según el porcentaje de extenuado.



Debilitado
Mientras el efecto está activo, el daño base se reduce según el porcentaje de debilitado.

Objetos arrojadizos

Un objeto arrojadizo se compra como servicio antes del combate. Úsalo con el botón de **usar objeto** cuando puedas atacar. No causa daño, pero si golpea causa su efecto:

- el **fragmento arrojadizo** causa sangrado; es difícil de parar y más fácil de esquivar;
- el **polvo de klag** aturde; es difícil de esquivar y más fácil de parar;
- la **red de combate** extenúa; es un poco difícil de esquivar o parar.

Sólo puedes llevar un tipo de objeto arrojadizo a la vez.

Escenarios

Algunos combates de la historia y del torneo tienen lugar en un **escenario** especial. Te entorpece sólo a ti, nunca a tu oponente:

- los **abrojos** hacen que cada esquiva cueste más y deje menos tiempo para ella;
- una **jaula** hace lo mismo con cada parada;
- las **barricadas** absorben el daño que infliges, hasta que se rompen;
- las **ascuas** te queman por cada acción que realizas con alguna desviación, más cuanto peor sea tu sincronización.

Daño, armadura y grados

El daño de un golpe parte del **daño base** del arma, que aumentan los talentos, los efectos y el punto vulnerable. Un golpe crítico suma el multiplicador de crítico del arma (+30% es un 30% más). Después la armadura del defensor resta su **reducción de daño**.

Las armas y las armaduras tienen tres grados: **madera, caparazón y hierro**. Un arma un grado por encima de la mejor pieza de armadura que lleva el defensor causa un **10% más** de daño, y dos grados por encima un **25% más**. Un defensor sin armadura cuenta como madera.

Armas improvisadas

De vez en cuando la historia deja a la heroína con lo que tenga a mano: una cuerda enrollada como látigo, un poste roto como martillo, una hoja robada. Un **arma improvisada** lucha como el arma que imita, pero causa un **10% menos** de daño base, cuenta como madera frente a la armadura, y ningún servicio de mejora puede mejorarla.

Ganar y perder

El combate acaba cuando la vida de un luchador llega a 0. Lo que pasa después depende del modo: la historia normalmente continúa, ganes o pierdas; el torneo te paga por una victoria, pero una derrota acaba tu partida; la clasificación interminable te sube o te baja un puesto.

Tu oponente también habla durante el combate: provocaciones y bravatas que te cuentan algo sobre quién es.

Recuperación heroica. Al empezar una historia, puedes elegir hasta tres recuperaciones heroicas para toda ella. Cuando la heroína cae con una disponible, la pantalla se vuelve gris y empieza una cuenta: *"Pero aquello no fue el final..."*. Cinco segundos después se levanta de nuevo, con la mitad de su vida, y al menos la mitad de su aguante y equilibrio.

El combate se conserva. Un combate de la historia o del torneo se guarda en cada intercambio. Si cierras el juego en mitad de un combate, **Continuar** te devuelve a él, en el intercambio donde lo dejaste.



Un duelo ganado. En un duelo puedes luchar otro combate al momento.

Tu luchador

Reputación y beneficios

La **reputación** es a la vez tu fama y tu destreza en combate: la ganas luchando, y la gastas en talentos. Se muestra con dos números, como *200 / 281*: lo que has gastado en talentos, y lo que has ganado en total. Cada capítulo de la historia y del torneo limita cuánta reputación puedes tener: 800 en los Pozos, 1600 en la Caravana y 2500 en el Coliseo.

Los **beneficios** compran servicios. En la historia no son dinero sino el favor de tu jefe actual: dependen de cómo haya ido tu último combate, se gastan antes del siguiente, y no pueden acumularse. En el torneo son monedas de verdad, que ganas y gastas en equipo, talentos, entrenamiento y servicios.

Armas

El arma decide tu estilo más que ninguna otra cosa. Cambiar de armas entre combates para adaptarte al siguiente oponente es una de las decisiones más importantes del juego.



La pantalla de equipo: tus huecos alrededor de la figura, las opciones debajo, y los números del arma.

- Las **armas a dos manos** (martillo, hacha, espada larga, lanza) golpean más fuerte. Son más difíciles de parar, pero más fáciles de esquivar.
- Las **armas a una mano** van con una segunda arma o un escudo en la **mano torpe**, y cada arma en la mano torpe da su propio bono. No hay ninguna ventaja en luchar con una sola arma a una mano.
- Las **espadas y espadas largas** son rápidas y ligeras: baratas de blandir, buenas para combos y efectos al golpear, pero de poco daño por sí mismas.
- Las **hachuelas y hachas** son lentas, con un multiplicador de crítico muy elevado: mucho daño con los talentos adecuados, y una buena opción contra la armadura.
- Las **mazas y martillos** son las más pesadas y las que más aguante cuestan, pero están equilibradas. Una buena arma para aprender a gestionar tu aguante.
- **El látigo** es más difícil de parar que cualquier otra arma a una mano, y **la lanza** más difícil de esquivar que cualquier otra a dos manos; ambos son más débiles en otros aspectos.
- **La daga** es un arma inferior, mejor reservada para la mano torpe, a no ser que aprendas a sacarle el máximo partido (la bandida y la asesina saben cómo).

Cada arma causa además un efecto al golpear, que dispara el talento **Herramientas del Oficio**.

Armadura

La armadura resta una parte del daño de cada golpe que recibes, a cambio de un precio: cada acción cuesta más aguante, y algunas se vuelven más lentas. Hay tres piezas: la **coraza**, el **yelmo** y los **brazales**. Sus reducciones se suman: un juego completo de madera resta un 30% del daño, uno completo de hierro un 70%.

- La armadura pesada encaja con los luchadores que paran y encajan golpes. Talentos como **Protección** reducen sus penalizaciones, y otros, como **Porrazo Pesado** o **Convicción**, convierten los golpes recibidos en una ventaja.
- Como la armadura hace la esquiva más difícil y agotadora, los luchadores que usan esa defensa no suelen llevar armadura (muy arriesgado) o sólo la justa para que su talento **Protección** la compense. También abre el camino al talento **Confianza Blindada**, que hace la esquiva mucho más llevadera.
- Algo intermedio, como una coraza sola, o un yelmo y unos brazales, es una opción segura mientras aprendes.

Una maza en la mano torpe atraviesa la armadura, y **Quebrar** la ignora por completo: frente a ellos, una armadura más ligera puede ser más sabia.

Armas y armaduras de un vistazo

	Arma	Manos	Daño	Crítico	Aguante	Ataque	Parada	Esquiva	Efecto al golpear
	**Daga**	1	7.5	+25%	15	3s	x1	x1	Sangrado 1 de vida por segundo, 10s
	Bono en la mano torpe: Tu esquiva cuesta un 20% menos de equilibrio								
	**Maza**	1	20	+15%	25	3s	x1	x0.5	Aturdido 25%, 20s
	Bono en la mano torpe: La reducción de daño de la armadura de tu oponente se reduce en un 35%; si la desviación de su parada no es 0, aumenta en 10								
	**Hachuela**	1	15	+30%	20	3.3s	x1	x0.5	Extenuado 20%, 20s
	Bono en la mano torpe: La parada de tu oponente cuesta un aguante adicional igual al 35% del coste de aguante de tu arma								
	**Espada**	1	10	+10%	15	2.7s	x1	x0.5	Sangrado 1 de vida por segundo, 10s
	Bono en la mano torpe: Tras golpear a tu oponente, la presión sólo se reduce un 25%								
	**Látigo**	1	7	+10%	22.5	2.4s	x0.8	x0.5	Aturdido 25%, 20s
	Bono en la mano torpe: —								
	**Martillo**	2	25	+15%	30	3s	x0.5	x1	Aturdido 25%, 20s
	Bono en la mano torpe: —								
	**Hacha**	2	18.5	+30%	24	3.3s	x0.5	x1	Extenuado 20%, 20s
	Bono en la mano torpe: —								
	**Espada larga**	2	12.5	+10%	18	2.7s	x0.5	x1	Sangrado 1 de vida por segundo, 10s
	Bono en la mano torpe: —								
	**Lanza**	2	9	+25%	30	2.7s	x0.5	x0.8	Extenuado 20%, 20s
	Bono en la mano torpe: —								
	**Escudo**	1	*sólo en la mano torpe*						
	Bono en la mano torpe: La desviación de tu parada se reduce en un 10%								

El tiempo de ataque es el tiempo base del golpe. Parada y esquiva indican cuánto del tiempo normal tiene el *defensor* frente a esa arma: x0.5 es la mitad del tiempo, así que un martillo es difícil de parar y una espada difícil de esquivar.

	Pieza	Reducción de daño	Coste de aguante	Tiempo de ataque	Tiempo de esquiva
	**Coraza**	20% / 30% / 40%	+7% / +12% / +17%	x1.05 / x1.1 / x1.15	x0.9 / x0.85 / x0.8
	**Yelmo**	5% / 10% / 15%	+2.5% / +5% / +7.5%	—	x0.95 / x0.9 / x0.85
	**Brazales**	5% / 10% / 15%	+2.5% / +5% / +7.5%	x1.05 / x1.1 / x1.15	—

Cada valor es para: Madera / Caparazón / Hierro

Grados

Tu equipo es de madera a no ser que pagues por algo mejor. Los servicios de **mejora de arma** y **mejora de armadura** hacen que la pantalla de equipo te ofrezca caparazón, y después hierro. La armadura de madera siempre está disponible, y la mejora de armadura sube todas las piezas a la vez para el siguiente combate.

El firmamento de talentos

Los talentos se compran con reputación, y se muestran como un firmamento de estrellas. Toca o señala una estrella para leerla, y cómprala si puedes.

- **Cinco talentos base** abren el firmamento: Rapidez, Puntería, Reacción, Bloqueo y Protección. Cada uno tiene tres niveles, que cuestan 100, 200 y 300 de reputación.
- **Cuarenta y cinco talentos derivados** cuestan 100 cada uno, pero necesitan otros talentos antes. El firmamento muestra sólo las estrellas que puedes alcanzar; **Mostrar todos** muestra el resto.

Cada talento está descrito en el compendio al final de este manual.



El firmamento de talentos. Los cinco talentos base brillan en su centro.

Constelaciones

Una **constelación** es un conjunto de talentos escogidos para luchar de una forma concreta: lo que otros juegos llaman una *build*. El lexicon ofrece siete, cada una con un coste de 1600 de reputación, como punto de partida para quienes quieran orientación. Se enumeran con sus talentos en el capítulo *Constelaciones*.

Servicios

Los **servicios** te dan ventaja en el siguiente combate: un objeto arrojadizo, mejor equipo, o un bono inicial. En la historia los compras con tus beneficios antes de cada combate. En el torneo los compras a un comerciante, y puedes acumularlos para combates posteriores. En un duelo cada uno cuesta 100 de reputación, del mismo fondo que tus talentos.



Los servicios se compran antes de un combate.

- **Un objeto arrojadizo a la vez.** Sólo puedes llevar un tipo a un combate: fragmento, polvo o red.
- **Escoger equipo** importa sobre todo en la historia, donde antes de cada combate sólo se ofrecen algunos tipos de armas. Con él, se ofrecen todos.
- **Cuidados** es el que debes buscar cuando pierdes más vida de la que te devuelve el descanso: las heridas pasan de un combate al siguiente.
- **Las recompensas también traen servicios.** Algunos eventos y decisiones de la historia te dan uno por sí solos: una herrera que prepara tu arma antes de cada combate, informantes que te hablan de tu próximo oponente, o suministros que abaratan o hacen gratuito todo un tipo de servicio.
- **En el torneo, los servicios se acumulan.** Guarda reservas de los que más usa tu construcción, y vende el resto por dos tercios de su precio.



Fragmento arrojadizo

Arrojadizo: sangrado, 15 s. Difícil de parar, más fácil de esquivar.



Polvo de klag

Arrojadizo: aturdido 25%, 30 s. Difícil de esquivar, más fácil de parar.



Red de combate

Arrojadizo: extenuado 20%, 30 s. Un poco difícil de parar o esquivar.



Mejora de armadura

Armadura de un grado superior para el combate.



Mejora de arma

Armas de un grado superior para el combate.



Escoger equipo

Todos los tipos de armas disponibles.



Cuidados

Más vida recuperada al descansar.



Rumores

Conoce a tu próximo oponente; algo más fácil de vencer.



Brebaje

Empieza con media barra de sobrecarga, nunca menos de un cuarto.

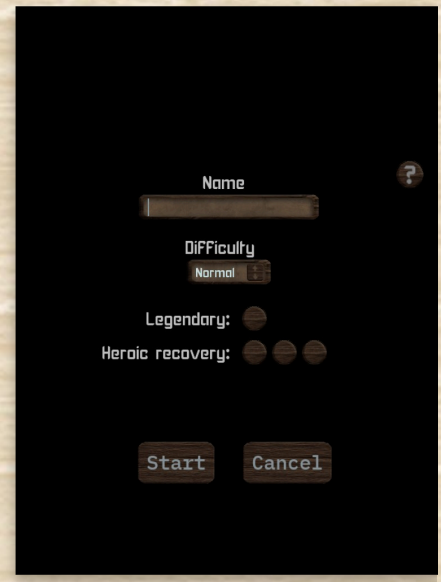
La historia

Una nueva historia

Elige un espacio vacío para empezar una nueva historia, o uno usado para continuarla: hay tres espacios, o cinco en la edición de mecenas. Una nueva historia pide:

- **Un nombre** para el espacio.
- **Dificultad:**
  - **Normal**, amigable para cualquier jugador más interesado en la historia que en la habilidad;
  - **Difícil**, un reto interesante, pero al alcance de un jugador habitual;
  - **Tenso**, que requiere buenos reflejos y un buen conocimiento de las reglas.

  Todas las dificultades llevan a la misma historia, los mismos finales y el mismo contenido. Elige la que vayas a disfrutar: siempre vivirás la historia completa y podrás volver a intentarlo más tarde con otro ajuste si quieres un tipo de reto distinto.
- **Legendario:** la heroína no puede perder ni un solo combate. Una derrota, y la historia acaba para siempre.
- **Recuperación heroica:** hasta tres caídas de las que la heroína puede levantarse (ver *El combate*).



Una nueva historia.

El tutorial

La historia empieza con la captura de la heroína, y con las lecciones del **Viejo Guerrero**, el maestro de su aldea, que vuelven a ella en su primer combate. El tutorial enseña cada movimiento por turnos, y espera a que lo hagas bien. Puedes saltártelo al empezar una historia.



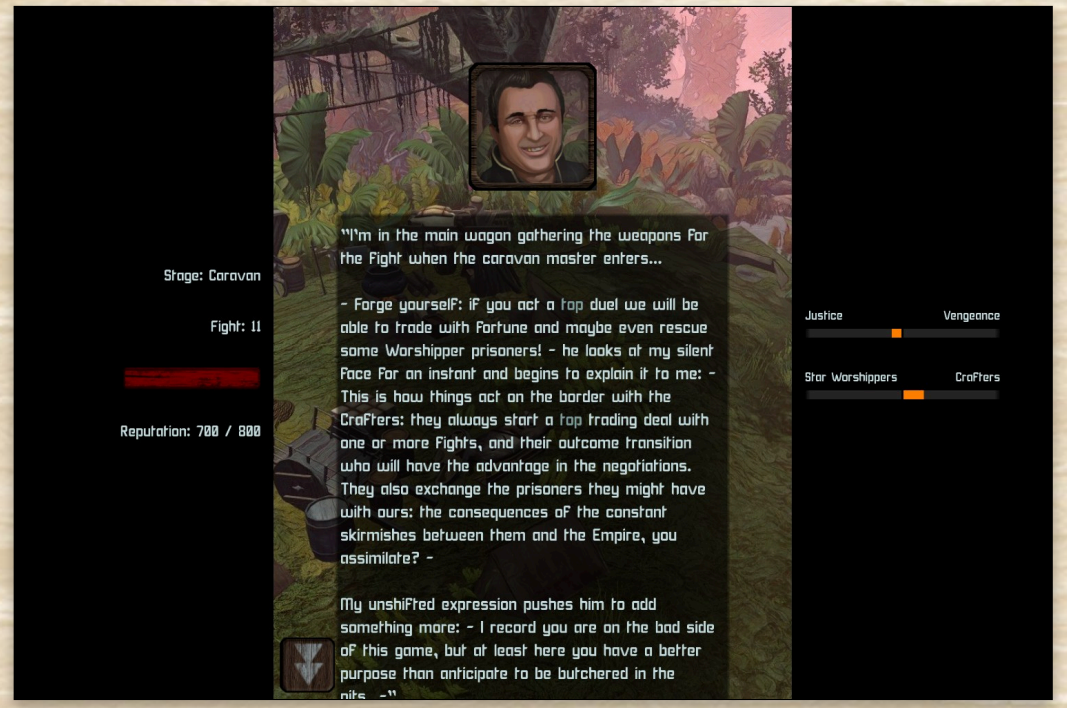
El tutorial enseña el combate movimiento a movimiento.

Tres capítulos

1. **Los Pozos.** Vendida a los pozos de lucha de esclavos, la heroína se enfrenta a otros esclavos en el barro, ante un público que apuesta por quién cae primero. Cada uno de ellos tiene una historia, y quizá un favor que pedir.
2. **La Caravana.** Un maestro de caravana imperial la compra y se la lleva hacia el este, a luchar en los salones de los Artesanos de la frontera, por un camino de saqueos y decisiones difíciles.
3. **El Coliseo.** En Polis, la capital, tres Casas gobiernan el coliseo: la Casa del Fuego, la Casa del Hierro y la Casa de la Fortuna. Por encima de ellas está el Príncipe.

   Cada capítulo eleva la reputación que puedes tener, y tus oponentes se hacen más fuertes con ella.

Entre combates



La historia, contada con la propia voz de la heroína. En un ordenador, los paneles laterales muestran el capítulo, el combate, tu vida y reputación, y las facciones.

Entre combates la historia continúa: eventos, conversaciones con los otros esclavos, y **decisiones**. Elige una respuesta con su botón, o con las teclas numéricas.

Tus decisiones te mueven a lo largo de dos escalas de **facciones**, que deciden qué eventos ves y qué Casa del coliseo te acoge:

- **Adoradores de la Estrella o Artesanos:** la lealtad a los ideales de los Adoradores Verdaderos pese a los defectos del Imperio, o la lucha salvaje contra sus prácticas corruptas, la esclavitud por encima de todo;
- **Justicia o Venganza:** lo que es justo y bueno para los demás, o el camino más directo hacia el objetivo de la heroína.



Preparándose para el siguiente combate.

Antes de cada combate, la pantalla de **preparación** muestra las palabras de tu jefe, tu próximo oponente, y los botones de equipo, talentos y servicios. El **diario** (abajo a la izquierda) guarda lo que has aprendido y las recompensas que llevas. La flecha (abajo a la derecha) empieza el combate.

Antes de un combate, si has **descansado** como es debido, recuperarás parte de la vida que perdiste; el servicio de **cuidados** también puede recuperarla, por sí solo o además del descanso.

Los combates en sí no siempre son simples duelos. Algunos eventos y decisiones esperan un resultado concreto: ganar con mucha vida restante, o con muy poca (la mitad de tu vida es el límite); ganar rápido, o resistir lo suficiente (tres minutos es el límite); enfrentarse a dos oponentes uno tras otro; o luchar en una situación extraña, como los escenarios de *El combate*.

Perder

La mayoría de los combates de la historia pueden perderse: la historia continúa, con menos recompensa y más heridas. Unos pocos combates decisivos no, y perder uno de ellos es **fin del juego**; entonces puedes volver a intentar ese combate. Con **Legendario**, cada derrota es definitiva.

El torneo

El menú de **Torneo** ofrece dos modos: **Clásico**, descrito aquí, e **Interminable**, que tiene un capítulo propio.

Elige un luchador y enfréntate a tus oponentes de uno en uno, a lo largo de los mismos tres capítulos de la historia: los pozos de esclavos, después los salones de los Artesanos en la frontera, y después el coliseo, que acaba con el campeón del torneo.

El torneo se juega de forma distinta a la historia:

- **Las monedas son de verdad.** Las ganas en combates y eventos, y las gastas con el **herrero** (armas), el **comerciante** (servicios), el **maestro** (talentos, a tantas monedas como su coste en reputación) y el **entrenador** (más vida, aguante y equilibrio). Todo lo que vendes te devuelve dos tercios de su precio.
- **El equipo es tuyo, y se acaba.** Cada combate consume las armas y servicios que llevas a él, así que guarda reservas. La armadura de madera siempre está disponible.
- **No todos los luchadores pueden aprender de todo.** Algunos tienen partes del firmamento de talentos cerradas, lo que empuja a cada uno hacia unas pocas constelaciones.
- **Entre combates**, te encuentran encuentros fortuitos, ofertas y favores, cada uno con decisiones que llevan a lugares distintos. Algunos continúan a lo largo de varios combates.



Elegir un luchador.

El primer luchador, el soldado, está disponible desde el principio. **Termina un torneo para desbloquear el siguiente.**



1 El soldado

Vida 80 · Aguante 90 · Equilibrio 70

Despedido del ejército de los Adoradores de la Estrella y expulsado de la casta de los guerreros, el soldado no lamenta haberse negado a seguir una orden indebida y deshonesta. Puede que sea joven, puede que sea inexperto, pero su corazón alberga las verdaderas tradiciones y su voluntad es fuerte...

Empieza con: Lanza, Coraza, Yelmo, Brazales; Protección, Adelante



2 El guerrero

Vida 90 · Aguante 70 · Equilibrio 70

Su primera batalla debía haberles traído la fama y la gloria que les habían sido negadas durante tanto tiempo; huérfanos desde muy jóvenes, sin familia que se hiciera cargo de ellos, los hermanos Artesanos siempre fueron ignorados en su aldea, considerados tan sólo un poco por encima de los esclavos...

Empieza con: Hachuela, Escudo, Coraza; Puntería, Herramientas del Oficio



3 La bandida

Vida 70 · Aguante 90 · Equilibrio 90

Desde que tiene uso de memoria, la bandida siempre ha intentado sacar provecho de cualquier situación, incluidas las peores; cuando era una niña y su aldea fue saqueada por los clanes Artesanos, sobrevivió pasando contrabando en el campo de refugiados; cuando llegó a la adolescencia y todo su campamento fue mandado a realizar trabajos forzados para el Imperio de los Adoradores de la Estrella, se unió a una banda local evitando la esclavitud...

Empieza con: Maza, Daga; Reacción 2, Acrobacias



4 La esclava

Vida 90 · Aguante 90 · Equilibrio 90

Tarde o temprano tenía que ocurrir. Durante la mayor parte de su vida siempre hizo lo que le mandaron. Sé una niña buena y ayuda en las terrazas de ris. Sé una campesina diligente y trabaja duro como exige tu casta. Sé una chica decente y cásate con el hombre indicado. Hasta que un día su marido robó un poco de medicina para aliviar sus dolores de embarazo y fue ejecutado delante de ella. Perdió al niño unos ciclos después. Tras eso, dejó de hacer lo que le mandaban: asesinó al capataz de campo, al sacerdote y a dos soldados hasta que el resto pudo apresarla.

Empieza con: Daga



5 El veterano

Vida 80 · Aguante 80 · Equilibrio 80

Es demasiado viejo para esto. Tiempo atrás hubiera visitado a sus antiguos contactos o sacudido a la escoria de los bajos fondos; tiempo atrás era un conocido mercenario y un temerario guerrero a sueldo...

Empieza con: Espada



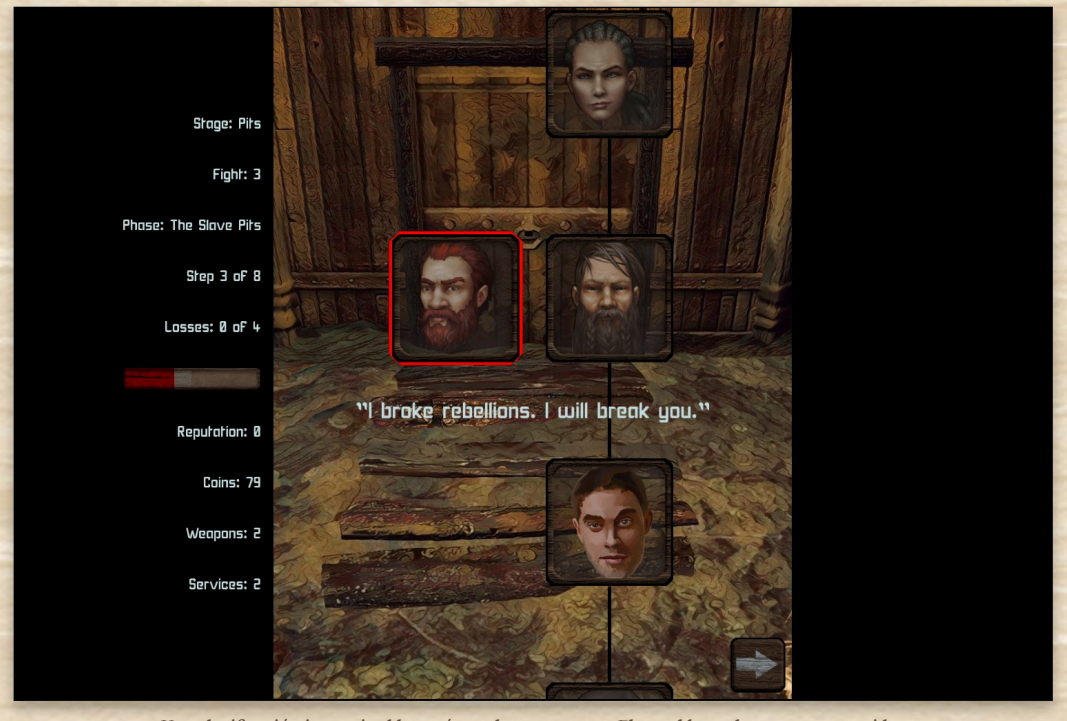
6 La asesina

Vida 50 · Aguante 70 · Equilibrio 90

Era una asesina recién nombrada dentro de la Cábala: una hoja más al servicio de los lectores de ondas, encargada de las tareas menores que no se consideraban dignas de los agentes de alto nivel. Hasta que escuchó un susurro que no era para ella: un objetivo prioritario, el actual campeón del coliseo...

Empieza con: Daga, Daga; Protección, Reacción 2, Trucos Ocultos, Manos Rápidas

Interminable



Una clasificación interminable: estás en el tercer puesto. El panel lateral muestra tu partida.

Interminable es un torneo que nunca acaba: un luchador que no deja de crecer, subiendo clasificación tras clasificación. Eliges el aspecto de tu luchador, y empiezas débil: un 40% de la vida de un luchador completo, un 50% de su aguante y un 60% de su equilibrio.

- **Nueve fases**, los pozos, la caravana y el coliseo tres veces seguidas, cada una más dura que la anterior. Gana una fase para abrir la siguiente; puedes volver a entrar en cualquier fase que ya hayas ganado.
- **Cada fase es una clasificación de ocho oponentes**, sorteados al entrar en ella. Gana y subes un puesto; pierde y bajas uno, y debes volver a vencer al oponente de debajo. En lo alto de cada clasificación del coliseo está uno de los tres campeones.
- **Quedas fuera de la clasificación** si pierdes contra su primer oponente, o pierdes cuatro veces en total. Conservas todo lo que has ganado, y puedes pagar para volver a entrar.
- **Tras una derrota** recuperas al momento un tercio de tu vida, pagado en monedas. Si no puedes pagar, pierdes parte de la vida, el aguante o el equilibrio que has entrenado.
- **Las monedas lo son todo:** cada combate ganado paga, más en cada fase posterior, y ganar una fase añade un premio. Entrar cuesta una inscripción, a partir de la segunda fase. Los talentos y el entrenamiento cuestan más cuanto más tienes ya.
- **Entre combates**, los eventos del torneo también pueden encontrarte aquí, pero sólo una parte de ellos y con menos frecuencia: antes de cada combate, la mitad de las veces no pasa nada. En el camino puedes tener un encuentro fortuito, o encontrar al comerciante, herrero, maestro o entrenador que fuiste a buscar; al llegar, una ciudad o una de sus apuestas. No hay compañeros ni misiones largas, un evento puede volver a aparecer más tarde, y lo que otorga dura diez combates. Algunos eventos traen un combate propio: queda fuera de la clasificación, y perderlo no cuenta como una de tus cuatro derrotas.
- **La mística**, a la que sólo se encuentra buscándola, te retira todos tus talentos y te devuelve dos tercios de lo que pagaste, para que puedas construir un luchador distinto.
- **El historial** guarda tu fase más alta, las fases que has ganado, las clasificaciones que has perdido, tus combates, y tus visitas a la mística.

Las nueve fases

1 Los Pozos de Esclavos

Barro, cadenas y un público que apuesta por quién cae primero. Todo verdadero luchador, esclavo o no, empieza aquí.

Inscripción: 0 · Premio: 100

2 La Caravana Fronteriza

Un largo camino de carretas y salones de aldea, donde cada parada tiene su propio campeón local.

Inscripción: 100 · Premio: 300

3 Los Juegos Abiertos del Coliseo

Quizá sólo sean los juegos abiertos, pero esto es el Coliseo, y sólo acepta luchadores probados.

Inscripción: 200 · Premio: 600

4 Los Pozos de Lucha

Los mismos pozos, pero sin esclavos famélicos, y con un público más duro dispuesto a pagar por verte sangrar.

Inscripción: 300 · Premio: 900

5 La Ruta del Contrabando

Los verdaderos desafíos no están en los caminos principales, sino en los lugares más oscuros, donde de verdad corre el dinero.

Inscripción: 400 · Premio: 1,200

6 El Torneo de Temporada del Coliseo

De vuelta a la arena, entre gradas de piedra. Esta vez contra los mejores de la temporada.

Inscripción: 500 · Premio: 1,500

7 Los Pozos Subterráneos

Puedes unirte a una Casa del Coliseo y esperar una oportunidad en el Campeonato Imperial. O puedes hacer tu nombre tan famoso que te inviten a él.

Inscripción: 600 · Premio: 1,800

8 Los Salones de los Artesanos

El último camino. Si tu nombre es tan conocido en los territorios Artesanos como en el Imperio, tu entrada al Campeonato Imperial está garantizada.

Inscripción: 700 · Premio: 2,100

9 El Campeonato Imperial del Coliseo

El Campeonato Imperial. No hay arena más alta que pisar, ni leyenda más grande que la de su vencedor.

Inscripción: 800 · Premio: 2,400

Duelo

Un **duelo** es un único combate, configurado exactamente como quieras. **Practicar** lo configura contra el ordenador; **Anfitrión** y **Unirse**, contra un amigo.

- **Oponentes:** cada oponente al que hayas vencido en cualquier parte del juego, construido hasta la fase que elijas. *Personalizado* es un luchador que construyes tú mismo.
- **Fase:** cuánta reputación puede gastar cada luchador, si quieres un duelo con números limitados. La fase del Coliseo te deja gastar sin límite.
- **Equipo:** todas las armas y piezas de armadura están disponibles. Los grados superiores siguen necesitando los servicios de mejora, que cuestan reputación.
- **Arena, música y dificultad**, como más te gusten. La edición de mecenas añade las arenas y canciones de los jefes.
- **IA:** cede tu luchador al ordenador, con un comportamiento que puedes ajustar. Compara dos construcciones sin importar quién las juegue.



Configurar un duelo: tú arriba, tu oponente abajo.

Jugar con un amigo

Un jugador hace de **anfitrión** y el otro se **une**. El anfitrión pone nombre a la partida y puede fijar una contraseña; el otro se une con el mismo nombre y contraseña. Déjalos vacíos para crear, o unirte a, una partida pública al azar. Para conectar directamente, usa la dirección IP del anfitrión como nombre.

Una vez conectados, ambos jugadores eligen sus luchadores. Hay un chat para hablar, y ambos deben marcar **preparado** antes de que pueda empezar el combate.

Compendio de talentos

Cada talento del firmamento, con la descripción propia del juego y su coste. Los números son los de un luchador estándar: *sangrado/10seg* dura diez segundos, *extenuado 35%/20seg* ralentiza la recuperación un 35% durante veinte.

Talentos base



Rapidez
Tus ataques tardan sólo el 90/80/70% del tiempo normal
Coste: 100 / 200 / 300



Puntería
Tu multiplicador de crítico aumenta en un 20/40/60% y tu daño base se incrementa en un 3/6/9%
Coste: 100 / 200 / 300



Reacción
Tu tiempo de esquiva aumenta en un 15/30/45%
Coste: 100 / 200 / 300



Bloqueo
Tu tiempo de parada aumenta en un 15/30/45%
Coste: 100 / 200 / 300



Protección
El coste de aguante añadido por tu armadura se reduce en 5/10/15 puntos porcentuales; la penalización total al tiempo de esquiva y ataque de tu armadura se reduce en un 10/20/30%
Coste: 100 / 200 / 300

Talentos derivados



Impacto Doble
Combo (ataque LADO CUALQUIERA, ataque LADO OPUESTO), causa extenuado 50%/20seg y desencadena adrenalina/20seg; causa extenuado 35%/20seg si es esquivado
Coste: 100 · Requiere: Rapidez



Punto Débil
Extiende la duración de cualquier efecto pernicioso causado (como aturdido, sangrado, extenuado...) en un 50%
Coste: 100 · Requiere: Puntería



Ataque Lateral
Combo (esquiva LADO CUALQUIERA, ataque MISMO LADO), causa sangrado/10seg, 1 de vida por segundo
Coste: 100 · Requiere: Reacción



Parada Ofensiva
Tu tiempo de respuesta después de una parada aumenta en el porcentaje de la presión actual
Coste: 100 · Requiere: Bloqueo



Posición Estoica
Si desestimas tu respuesta, cura uno de tus efectos perniciosos (como aturdido, sangrado, extenuado...) al azar
Coste: 100 · Requiere: Protección



Sed de Sangre
Al realizar un golpe crítico, tienes una probabilidad igual a tu multiplicador de crítico de desencadenar frenesí durante 30seg
Coste: 100 · Requiere: Rapidez, Puntería



Movilidad de Combate
Recuperas equilibrio normalmente mientras atacas
Coste: 100 · Requiere: Rapidez, Reacción



Respuesta Desestabilizadora
Combo (parada LADO CUALQUIERA, ataque MISMO LADO), causa extenuado 35%/20seg
Coste: 100 · Requiere: Rapidez, Bloqueo



Porrazo Pesado
Combo (ataque LADO CUALQUIERA, ataque CENTRO), causa un daño adicional igual a tu reducción de daño total y aturdido 100%/20seg; causa extenuado 35%/20seg si es parado
Coste: 100 · Requiere: Rapidez, Protección



Impacto a Contrapié
Combo (esquiva LADO CUALQUIERA, ataque LADO OPUESTO), causa extenuado 20%/20seg y desencadena preparado/20seg y cargado/20seg
Coste: 100 · Requiere: Puntería, Reacción



Contraataque
Combo (parada CUALQUIERA, ataque CENTRO), consigues un golpe crítico con una desviación de hasta 10 e incrementas tu multiplicador de crítico en un 25%
Coste: 100 · Requiere: Puntería, Bloqueo



Sangre Furiosa
Al ser dañado, tienes un 50% de desencadenar furia durante 30seg
Coste: 100 · Requiere: Puntería, Protección



Retirada Segura

Si desestimas tu encadenamiento, interrumpe un efecto favorable (como furia, frenesí...) de tu oponente al azar

Coste: 100 · Requiere: Reacción, Bloqueo



Bloqueo Aturdidor

Al parar, tienes una probabilidad igual a 5% + (la diferencia de desviaciones entre el atacante y el defensor)% de causar aturdido 100%/20seg

Coste: 100 · Requiere: Bloqueo, Protección



Convicción

Al ser dañado, recuperas aguante igual al doble del daño recibido

Coste: 100 · Requiere: Posición Estoica, Bloqueo, Protección 2



Distancia de Carga

Si esquivas con éxito, tienes una probabilidad igual a 20% + (la diferencia de desviaciones entre el atacante y el defensor)% de desencadenar cargado/20seg

Coste: 100 · Requiere: Movilidad de Combate



Instinto Mortal

El punto vulnerable dobla su bonificador al daño base

Coste: 100 · Requiere: Rapidez 2, Puntería



Predador

Tu daño base se incrementa en un 35% si tu oponente se encuentra bajo cualquier efecto pernicioso

Coste: 100 · Requiere: Reacción 2, Bloqueo 2



Trucos Ocultos

Tu objeto de uso vuelve a estar listo en la mitad de tiempo (30seg en vez de 60seg)

Coste: 100 · Requiere: Reacción 2, Protección



Impulso

Al realizar un combo con éxito, se añade 2 a tu puntuación de asalto y recuperas el 25% de tu aguante máximo

Coste: 100 · Requiere: Puntería, Reacción 2, Bloqueo



Oportunismo

Al causar un efecto pernicioso a tu enemigo desencadenas también adrenalina/20seg

Coste: 100 · Requiere: Rapidez, Reacción, Bloqueo 2



Adelante

Si es necesario, puedes gastar equilibrio como aguante a un coste adicional del 100%

Coste: 100 · Requiere: Convicción, Protección 3



Confianza Blindada

Puedes intentar esquivar aunque no tengas suficiente equilibrio base (antes de aplicar la desviación); en cualquier caso, debes ser capaz de pagar el coste final de equilibrio

Coste: 100 · Requiere: Reacción, Protección



Locura de Sangre

Al desencadenar furia o frenesí, automáticamente desencadenas también frenesí/30seg o furia/30seg, respectivamente

Coste: 100 · Requiere: Sed de Sangre, Sangre Furiosa



Parada Táctica

Si paras con éxito, tienes una probabilidad igual a 20% + (la diferencia de desviaciones entre el atacante y el defensor)% de desencadenar preparado/20seg

Coste: 100 · Requiere: Parada Ofensiva, Rapidez



Posición Ventajosa

Durante tu encadenamiento, el punto vulnerable añade a su bonificador de daño el porcentaje de la presión actual (sin contar el índice de asalto); durante tu respuesta, la mitad de este valor

Coste: 100 · Requiere: Instinto Mortal, Puntería 2



Movimiento Entrenado

El coste de aguante de tu ataque se reduce en la mitad del porcentaje de la presión actual

Coste: 100 · Requiere: Rapidez 2, Posición Estoica



Superioridad

Tu daño base se incrementa en un 25% si te encuentras bajo cualquier efecto favorable

Coste: 100 · Requiere: Rapidez, Puntería 2, Reacción



Manos Rápidas

El ataque de tu objeto de uso toma sólo el 75% del tiempo normal y, si golpea con éxito, la presión no se reduce

Coste: 100 · Requiere: Trucos Ocultos



Agotar

Tu parada reduce en 5 el aguante de tu oponente y te otorga una probabilidad de (25 * puntuación de asalto)% de causar debilitado 50%/20seg

Coste: 100 · Requiere: Bloqueo Aturdidor, Bloqueo 2



Herramientas del Oficio

Al realizar un Golpe, tienes una probabilidad igual a tu multiplicador de crítico de causar el efecto pernicioso vinculado a tu tipo de arma

Coste: 100 · Requiere: Instinto Mortal, Puntería 3



Acrobacias

Tu esquiva y parada dejan de consumir aguante. Tu parada consume el triple de su coste de aguante en equilibrio; tu esquiva añade su coste de aguante a su coste en equilibrio, pero la suma total se reduce al 50%. Tu recuperación de aguante se reduce al 65%

Coste: 100 · Requiere: Parada Ofensiva, Retirada Segura, Reacción 3



Retribución

Tu parada inflige 1 * (número de e. favorables del defensor + número de e. perniciosos del atacante) daño no-reducible a tu oponente

Coste: 100 · Requiere: Agotar, Bloqueo 3



Aluvión Incapacitante

Cualquier combo con éxito causa adicionalmente debilitado 50%/20seg

Coste: 100 · Requiere: Impulso, Reacción 3



Rasgar

Ganas sobrecarga al golpear; la cantidad depende del daño infligido, con un bonificador adicional del 25% si es un golpe crítico

Coste: 100 · Requiere: Puntería 2, Rapidez



Mantenerse

Ganas sobrecarga al parar; la cantidad depende de la desviación de tu parada y de la presión actual

Coste: 100 · Requiere: Bloqueo 2, Reacción



Vendaval

[Usar Sobrecarga, fase de ataque] Durante la Sobrecarga, tu oponente pierde aguante adicional al parar tus ataques y equilibrio adicional al esquivarlos; cuanto más aguante cueste el ataque de tu arma y mejor sea el momento de tu ataque, más pierde

Coste: 100 · Requiere: Aporrear, Impacto Doble



Presa Desequilibrante

[Usar Sobrecarga, fase de esquiva] Durante la Sobrecarga, cada esquiva con éxito hace que tu oponente pierda el doble del equilibrio que te ha costado; si no puede pagarlo, su equilibrio baja a 0 y queda aturdido/20seg

Coste: 100 · Requiere: Rodear, Impacto a Contrapié



Bastión

[Usar Sobrecarga, fase de daño] Durante la Sobrecarga, tu daño recibido ignora punto vulnerable y golpes críticos, y se reduce por tu sobrecarga restante

Coste: 100 · Requiere: Soportar, Posición Estoica



Ataque Perfecto

La desviación de tus ataques se reduce en un 10%

Coste: 100 · Requiere: Movimiento Entrenado, Rapidez 3



Aporrear

Ganas sobrecarga al atacar; la cantidad depende de la desviación de tu ataque y su coste de aguante

Coste: 100 · Requiere: Rapidez 2, Protección



Rodear

Ganas sobrecarga al esquivar; la cantidad depende de la desviación de tu esquiva y del multiplicador de crítico de tu oponente

Coste: 100 · Requiere: Reacción 2, Puntería



Soportar

Ganas sobrecarga al recibir daño (también durante una parada); la cantidad depende de tu reducción de daño. Toda la sobrecarga que ganas al recibir daño se multiplica según lo herido que empezaras el combate: por ejemplo, al 25% de tu vida máxima, x4

Coste: 100 · Requiere: Protección 2, Bloqueo



Quebrar

[Usar Sobrecarga, fase de golpe] Durante la Sobrecarga, tu daño infligido ignora la reducción de daño de la armadura, y frente a tu arma la armadura cuenta como un grado más bajo

Coste: 100 · Requiere: Rasgar, Punto Débil



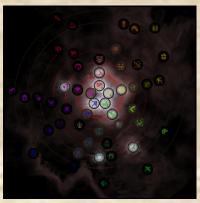
Agresión Inminente

[Usar Sobrecarga, fase de parada] Durante la Sobrecarga, desencadenas preparado/20seg y cargado/20seg cada vez que tu oponente permanece inactivo

Coste: 100 · Requiere: Mantenerse, Parada Ofensiva

Constelaciones

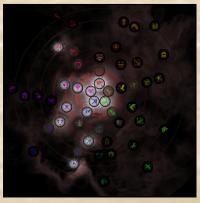
Las siete constelaciones del lexicon: cada una es un conjunto completo de talentos, que vale 1600 de reputación, escogido para luchar de una forma concreta.



El Duelista

Un especialista en el uno contra uno, de ataques veloces y excepcionales. Empuña una espada o una espada larga, consigue un combo que deje un efecto pernicioso y sigue atacando para alimentar Predador.

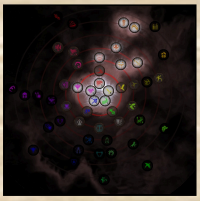
Talentos: Rapidez 2, Puntería, Reacción 2, Bloqueo 2, Impacto Doble, Punto Débil, Ataque Lateral, Respuesta Desestabilizadora, Impulso, Predador



La Doncella-escudo

Una luchadora resistente que para y espera el momento adecuado. Un escudo en la mano torpe; para a la perfección para disparar Bloqueo Aturdidor y Respuesta Desestabilizadora.

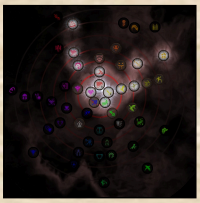
Talentos: Rapidez 2, Reacción, Bloqueo 2, Protección, Posición Estoica, Parada Ofensiva, Bloqueo Aturdidor, Respuesta Desestabilizadora, Parada Táctica, Mantenerse, Movimiento Entrenado, Agresión Inminente



El Berserker

Un guerrero poderoso que golpea duro cuando hace falta. Una hachuela o un hacha; ahorra aguante hasta que lleguen la furia o el frenesí, y entonces golpea, mejor en el punto vulnerable.

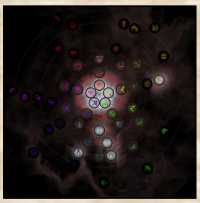
Talentos: Rapidez 2, Puntería 2, Reacción, Bloqueo, Protección, Posición Estoica, Sed de Sangre, Sangre Furiosa, Instinto Mortal, Rasgar, Locura de Sangre, Posición Ventajosa



El Demoledor

No le importa lo bien protegido que estés: lo atraviesa. Un martillo o un hacha, combos que desgastan al oponente, y la sobrecarga gastada en Vendaval o Quebrar.

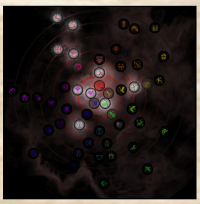
Talentos: Rapidez 2, Puntería 2, Reacción, Protección, Impacto Doble, Punto Débil, Porrazo Pesado, Movilidad de Combate, Aporrear, Rasgar, Vendaval, Quebrar



El Embaucador

Gana el combate antes de que las armas se crucen. Un arma ligera, y fragmentos, polvo y redes lanzados tan a menudo como Trucos Ocultos y Manos Rápidas permitan.

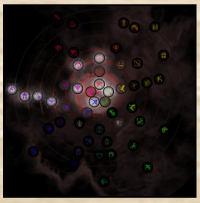
Talentos: Rapidez, Puntería 2, Reacción 2, Bloqueo 2, Protección, Trucos Ocultos, Manos Rápidas, Oportunismo, Superioridad, Retirada Segura



La Tempestad

Nunca deja de atacar, y cada ataque cae donde debe. Un arma rápida, poca armadura, y la sobrecarga gastada en Vendaval hasta que el oponente no pueda defenderse.

Talentos: Rapidez 3, Reacción, Protección, Impacto Doble, Aporrear, Vendaval, Posición Estoica, Movimiento Entrenado, Ataque Perfecto, Movilidad de Combate, Confianza Blindada



El Inquebrantable

Es más peligroso cuando ya debería estar muerto. Armadura completa y un arma pesada; cada golpe recibido acumula sobrecarga, y Bastión aguanta mientras Porrazo Pesado responde.

Talentos: Rapidez, Puntería, Bloqueo, Protección 3, Posición Estoica, Soportar, Bastión, Convicción, Adelante, Sangre Furiosa, Porrazo Pesado

Oponentes

Cada oponente que te espera en Slave Pits. Véncelos, y el lexicon te contará su historia completa.



Zola

Hacha

Una niña de la guerra de la frontera que creció hasta ser una matona, y después jefa de un burdel, hasta que un secuaz la delató. En los pozos no se molesta en protegerse. Una gran hacha, y una lluvia de golpes salvajes antes de que puedas respirar.



Scala

Lanza

Acusada de asesinar a su marido, heredero de una rica casa, rechazó la muerte discreta que se permite a las mujeres nobles y escogió los pozos. Su padre le enseñó la lanza en secreto. La familia de su marido aún espera verla caer.



Min

Espada + Daga

Nadie sabe quién es. Los harapos ocultan su cara y, susurran los esclavos, las cicatrices de una espía. Fría y precisa con espada y daga, gana, y espera algo, o a alguien.



Ayla

Espada + Hachuela

Fue oficial en la ciudad, y dice que le tendieron una trampa; los rumores dicen que era una espía Artesana. Se mueve con soltura entre el resto de esclavos. Con espada y hachuela, siempre parece saber qué vas a hacer.



Emma

Hachuela + Escudo

Una joven soldado de la frontera, atrapada haciendo contrabando de esclavos y armas para los Artesanos. Lo admite, y dice que las cadenas la han cambiado. Hachuela y escudo, sin armadura, y nunca una herida más de la necesaria.



Diego

Hachuela + Hachuela

Un barquero acusado de ayudar a agentes Artesanos. El ejército dijo que se había ahogado, y torturó a su familia hasta la muerte; después una banda de salteadores empezó a cazar caravanas de los Adoradores, liderada por Diego. Dos hachuelas, y una rabia que crece con cada golpe.



Adam

Maza + Maza

Un aprendiz de herrero, condenado por forjar armas para una rebelión que fue ahogada en sangre. Lucha con dos mazas y los brazos de la forja, más por instinto que por habilidad. Quiere salir de este mundo de violencia, y nunca hace más daño del necesario.



Trent

Espada + Escudo

Tiene todo el aspecto del soldado Adorador ejemplar. El juego le quitó el ejército, después su puesto de guardia de caravana, después su familia. Espada y escudo, paciente, y todavía apostando en cada combate.



Boris

Martillo

Un sargento de la frontera cuya brutalidad alimentó los mismos pillajes que debía aplastar, hasta que su corrupción lo alcanzó. Martillo pesado, armadura pesada, lento y entrenado. Disfruta rematando a los débiles.



Onur

Maza + Daga

Un huérfano callejero que llegó a matón de una banda, condenado por un robo y un asesinato que achaca a las malas compañías. Totalmente protegido, con maza y daga, no se la juega. Parece conocer a cada oponente antes de que empiece el combate.



Tara

Lanza

Una soldado convertida en mercader, atrapada haciendo contrabando de hierro Artesano a través de la frontera. El rescate que la liberaría murió con su padre. Ahora sin armadura, confía en su lanza, sus pies y su precisión.



Lea

Hachuela + Espada

La llaman la Madre Demente. Cuando su amante murió en un saqueo, algo se rompió en ella, y su tío, sus hijos y toda la familia de una granja murieron a sus manos. Lucha como un depredador, jugando con su presa.



Fenris

Espada + Espada

Desertor, saqueador de las montañas o agente de la Cábala: ningún rumor coincide. Paga lo suficiente y matará a quien le digas. Dos espadas, todos los trucos del duelo, y a veces un yelmo para ocultar sus intenciones.



Ponte

Maza + Hachuela

El escudo de los caudillos Artesanos, enviado a los combates que sus propios guerreros no pueden afrontar. Nunca tiene prisa. Maza y hachuela desgastan tu defensa mientras su armadura recibe los primeros golpes.



Roe

Hacha

Una caudilla Artesana que llegó al poder a hombros de los saqueadores del norte, y que aún está en deuda con ellos. Antes lideraba un grupo de guerreros, y su hacha de guerra lo recuerda. Lee el curso de un combate, y lo cabalga.



Rishi

Espada + Hachuela

El Poeta-Guerrero: nacido esclavo, aprendió la libertad entre los Artesanos y volvió para luchar contra la esclavitud a ambos lados de la frontera. Sus propios señores lo vendieron al Imperio para que muriera en el coliseo como escarmiento; en lugar de eso, lidera la Casa del Hierro. Espada y hachuela, en un asalto incansable.



San

Látigo + Espada

Llegó sola y pagó su propia entrada al coliseo. Ha ganado todos sus combates, o los ha cedido sin pelear, como si esperara algo. Látigo y hoja, sin armadura, y una danza que nadie puede igualar.



Blaire

Martillo

La Merodeadora Salvaje, líder de tropas de asalto Artesanas; dicen que doce soldados cayeron ante ella antes de que la redujeran. Lleva un enorme martillo con una facilidad terrible. Sus combates acaban rápido.



Sarah

Lanza

Una noble huérfana enviada a las terrazas de ris, llegó a ser la general más joven del Imperio, hasta que rechazó una orden deshonrosa. Demasiado famosa para ejecutarla, fue arrojada al coliseo, y ahora lidera la Casa del Fuego. Lanza y armadura completa: un muro que devuelve los golpes.



Bastien

Maza + Escudo

Un bandido que formó una famosa unidad mercenaria, y después la vendió a ambos bandos. El coliseo debía ser su final; en lugar de eso, llegó a líder de la Casa de la Fortuna. Maza, escudo y armadura completa: aguanta, y espera.



Luntian

Maza + Espada

Un montaraz imperial, abandonado por muerto en una emboscada Artesana y cuidado por una viuda Artesana. Cuando le ordenaron arrasar su aldea, la avisó. Maza y espada, encaja golpe tras golpe hasta que no te queda nada.



Nattfrid

Espada larga

Ladrona, espía o agente de la Cábala, contratada por ambos bandos durante muchos ciclos largos, hasta que la atraparon en el mismo palacio del Emperador. Nadie sabía que luchaba tan bien como roba. Una exótica espada larga, y unos reflejos como el rayo.

Otros



Soldado Adorador

Lanza

Hijos e hijas de la casta de los guerreros, entrenados igual desde niños: el ejército más grande, y más predecible, de Calima. Armadura completa, una lanza o espada y escudo. Vencen con golpes cuidadosos, o desgastándote.



Bandida

Maza + Daga

Proscritos de todas las tierras, que pululan por la frontera devastada por la guerra. Armadura recuperada, cualquier arma, todas las tretas. Cazan a la presa fácil.



Mercenario

Maza + Escudo

Soldados, pícaros y aventureros, atraídos por una frontera que lleva en guerra más de 150 ciclos largos. Armadura, un escudo y armas contundentes para derribarte. Quieren vivir, y cobrar.



Guerrero Artesano

Hachuela + Maza

Cualquiera lo bastante valiente para portar un arma puede ser un guerrero Artesano. Armadura parcial, un escudo, una hachuela o un hacha. Golpean duro, o huyen, según vaya el combate.



Esclavo

Hachuela + Daga

La casta más baja, explotada hasta los huesos en los campos de ris. Herramientas por armas, y sin armadura. Nada que perder, y temerarios por ello.



Noble

Espada larga

Nacidos para gobernar, y para vivir del trabajo de los demás. La mejor armadura, raras espadas largas y entrenamiento en las artes de la guerra. Su arrogancia los hace peligrosamente resueltos.

Maestros y campeones

Historia



El Capataz de Esclavos

Látigo + Hachuela

Hiérelo y silbará llamando a sus perros. Vigila tus flancos cuando lleguen.



La Hija de la Tormenta

Espada larga

De vez en cuando su hoja reúne la tormenta. Un escudo no la detendrá.



El Príncipe

Espada + Escudo

La mejor armadura del Imperio, y no lucha limpio.

Torneo



Flagelador Bestial

Látigo + Hachuela

Sus sabuesos acuden cuando sangra, y guardan sus flancos.



Forajido de la Tormenta

Espada larga

Su hoja llama al rayo. Cuando crepite, no te fíes de tu escudo.



Campeón Imperial

Espada + Escudo

Más duro y mejor protegido que nadie, y lucha sobre ascuas.

Referencia rápida

Teclas

W / A / D	atacar o parar: centro, izquierda, derecha
J / K	esquivar izquierda, derecha
U / I	objeto arrojadizo / sobrecarga
Espacio / F1 / Esc	siguiente / lexicon / pausa

Ataque

Cada ataque cuesta el aguante de tu arma, incrementado por tu armadura. Tu arma también fija cuánto tiempo tiene tu oponente para defenderse: su tiempo de ataque (de 2.4 s a 3.3 s), por su factor de parada o esquiva frente a ella, antes de la presión.

Defensa

Para hacia el **mismo** lado al que se mueve el golpe. Esquiva hacia el lado **opuesto**; un golpe al centro, hacia cualquiera.

	Aguante	Equilibrio
Parada	6 + armadura	—
Esquiva	4 + armadura	60 (30 si es perfecta)

Qué defensa contra qué arma

La defensa más fácil frente a cada arma; la daga está en ambas.

- **Parada:** Daga, Maza, Hachuela, Espada, Látigo
- **Esquiva:** Daga, Martillo, Hacha, Espada larga, Lanza

Daño

Punto vulnerable	+15% de daño base
Golpe crítico (sin desviación)	+ multiplicador de crítico del arma
Arma uno / dos grados por encima de la armadura	+10% / +25%
Armadura completa de madera / de hierro	-30% / -70%
Peor parada	deja pasar un 50%

Encadenar

Tras un golpe el atacante puede volver a golpear al momento; cuanto mejor el golpe, más tiempo permanecen los botones. El golpe quita la mitad de la presión (sólo un cuarto con una espada en la mano torpe), el ataque encadenado se realiza con el resto, y después la presión se resetea.

Respuesta

Tras una parada o esquiva con éxito. Cuanto peor la defensa, más caro el contraataque:

Desviación de la defensa	0	10	20	30	40	50
La parada deja pasar	0%	5%	10%	25%	35%	50%
Aguante de la respuesta	+0%	+5%	+10%	+25%	+35%	+50%

Presión y asalto

La presión empieza en 1.0 y se multiplica por 0.75 por cada ataque fallido (mínimo 0.05): cada acción se vuelve más rápida. Asalto: cada ataque seguido da al otro luchador un 10% menos de tiempo para reaccionar, hasta 6 (60%).

Recuperación

	Por segundo	Cuándo
Aguante	5	mientras no atacas
Equilibrio	5	mientras no atacas
Sobrecarga	1	mientras se recupera el aguante

Sobrecarga

Obtención: 2 por cada punto de vida que pierdes. Aporrear (ataque), Rasgar (golpe), Rodear (esquiva), Mantenerse (parada) y Soportar (daño recibido) añaden más.

Uso: por defecto, +25% de aguante y +35% de equilibrio al instante. En su lugar, con un talento de sobrecarga: Vendaval (ataque), Quebrar (golpe), Presa Desequilibrante (esquiva), Agresión Inminente (parada), Bastión (daño recibido).

Bonos en la mano torpe

Daga	Tu esquiva cuesta un 20% menos de equilibrio
Maza	La reducción de daño de la armadura de tu oponente se reduce en un 35%; si la desviación de su parada no es 0, aumenta en 10
Hachuela	La parada de tu oponente cuesta un aguante adicional igual al 35% del coste de aguante de tu arma
Espada	Tras golpear a tu oponente, la presión sólo se reduce un 25%
Escudo	La desviación de tu parada se reduce en un 10%

Efectos

Frenesí	ataques un 25% más rápidos, un 20% menos de daño
Furia	un 35% más de daño, ataques un 10% más lentos
Preparado	siguiente ataque un 25% más rápido
Carga	siguiente ataque con un 50% más de daño
Adrenalina	el aguante se recupera mientras atacas, x4
Aturdido	un 25% menos de tiempo para parar, esquivar, encadenar y responder
Sangrado	pierde vida cada segundo
Extenuado	recuperación de aguante y equilibrio más lenta
Debilitado	menos daño base

Objetos arrojadizos

Un lanzamiento es rápido: 0.75 s para reaccionar, mucho menos que cualquier arma, y aún menos frente a la defensa que le resulta difícil. Manos Rápidas lo hace aún un 25% más rápido, y un golpe ya no reduce la presión. Listo de nuevo 60 segundos después de cada uso (30 con Trucos Ocultos).

	Difícil de	Causa
Fragmento arrojadizo	parar	sangrado, 15 s
Polvo de klag	esquivar	aturdido 25%, 30 s
Red de combate	ambas, un poco	extenuado 20%, 30 s

Otros servicios

Mejora de arma	armas de un grado superior para el combate
Mejora de armadura	armadura de un grado superior para el combate
Escoger equipo	todos los tipos de armas disponibles
Cuidados	más vida recuperada al descansar
Rumores	conoce a tu próximo oponente, algo más fácil de vencer
Brebaje	empieza con media sobrecarga (nunca menos de un cuarto)

Límites de reputación

Pozos 800 · Caravana 1600 · Coliseo 2500.
Los niveles de los talentos base cuestan 100 / 200 / 300; los talentos derivados 100.