

## **REGLAMENTO DE COMBATE**

### **Revisado para 2009**

Desde el combate uno contra uno hasta las batallas entre grandes ejércitos, pasando por los duelos honorables, las peleas a navajazos o el enfrentamiento con un monstruo gigante, todo combate que tenga lugar durante la partida seguirá las reglas expuestas aquí.

Todos los jugadores sin excepción deben familiarizarse con estas reglas.

#### **A) Normas básicas**

El combate es sin duda una de las facetas más dinámicas y excitantes de un rol en vivo. Es del todo natural que en estas situaciones la adrenalina suba y los nervios estén a flor de piel. Por esta razón deben observarse estrictamente las siguientes normas:

##### **1) SEGURIDAD**

- Debe evitarse toda situación que entrañe un riesgo, deteniendo el juego si es preciso.
- El combate se permite únicamente a través del correcto uso de armas de gomaespuma previamente aprobadas por la organización.
- Durante el combate queda terminantemente prohibido el contacto físico directo entre los jugadores. Esto incluye presas, zancadillas, codazos, empujones, cargas, etc. "Ya se apartará" no es una excusa válida.
- Si un jugador resulta herido, el juego se detendrá inmediatamente para atenderle.

##### **2) AMBIENTACION**

- Exceptuando lo descrito en el apartado anterior, los jugadores no tienen derecho a interrumpir el juego, para los demás o para sí mismos.
- Si un jugador desea realizar una pausa, debe dirigirse a las zonas designadas a tal efecto.
- Inversamente, los jugadores no podrán llevar el combate a las zonas designadas como "fuera de juego"

##### **3) CONFIANZA**

- En una partida de rol en vivo entran en juego muchos factores, y en ocasiones puede parecer que alguien está infringiendo las reglas. En estos casos es imperativo que se le conceda el beneficio de la duda, y en ningún caso interrumpir la escena.
- Si la situación irregular se repitiera o dicha persona no fuera capaz de proporcionar una explicación satisfactoria, debéis dirigirlos a un Master.

#### **B) Mecánica del combate**

Durante un combate intentas golpear a tu oponente y evitar ser golpeado por él. Al golpear causas daño y obligas a tu oponente a retroceder. Al ser golpeado recibes daño y te ves obligado a retroceder. En la ficha de cada personaje se indica la cantidad de daño que puede soportar antes de quedar incapacitado.

#### **C) Golpear**

Golpear significa alcanzar en una zona válida a un oponente con la parte apropiada del arma que estamos utilizando. Al golpear has de hacerlo **suavemente**, tratando simplemente de marcar que has impactado y teniendo cuidado de no lastimar a tu adversario.

Se consideran zonas válidas todo el cuerpo del oponente excepto la cabeza y la mano o manos con que empuña el arma. No se considera impacto válido alcanzar al adversario en la mano, cabeza, ropa suelta, capa, mochila, salientes de la armadura y similares.

Más adelante se discuten las armas permitidas y su uso.

## D) Impacto

Un impacto se produce cuando el arma de un personaje entra en contacto con una zona válida del cuerpo de otro. En este caso, el personaje que ha recibido el impacto debe:

- Interrumpir cualquier ataque que esté realizando.
- Manifestar que ha recibido un impacto. Gritar de dolor, gruñir, maldecir... todo vale. Esto debe hacerse independientemente de si el impacto causa daño o no.
- Retroceder un paso. Si esto no es posible, se puede dar un paso lateralmente, siempre cediendo terreno al adversario.

Tras un impacto, ambos combatientes deben tomar un segundo para ponerse en guardia. No se permite encadenar un segundo ataque ni contraatacar inmediatamente después de un impacto.

## E) Golpes simultáneos

Es perfectamente posible que a la vez que golpeas a tu adversario éste te golpee a ti. En un caso así los dos recibís un impacto.

## F) Combates múltiples

Cuando varios luchadores se enfrentan a un único oponente, las anteriores reglas se mantienen.

Está permitido que varios personajes realicen sus ataques simultáneamente.

Nótese que el tiempo de puesta en guardia tras un impacto sólo afecta al luchador que ha realizado el ataque y al que ha recibido el impacto. El resto de luchadores pueden continuar atacando normalmente.

Nótese asimismo que durante el tiempo de puesta en guardia no es posible atacar, pero sí defenderse.

## G) Salud y daño

En la ficha de cada personaje se indica cuantos Puntos de Vida tiene. Estos Puntos de Vida reflejan cuánto daño es capaz de resistir el personaje antes de morder el polvo.

Hay muchas maneras de perder puntos de vida, pero el efecto siempre es el mismo:

- Cuando un personaje pierde todos sus puntos de vida, cae al suelo incapacitado. En ese estado sólo puede (y debe) arrastrarse, gemir débilmente y pedir auxilio. No puede beber pociones, no puede alertar a sus aliados de un peligro, no puede atender sus propias heridas. Dejado a su suerte, sobrevivirá, pero lo va a pasar realmente mal (en este último caso no hace falta que se arrastre hasta el pueblo, puede gatear, renquear, trastabillar, tropicar, titubear y tambalearse)
- Cuando un personaje ya incapacitado es herido una vez más, pasa a estar agonizando. Si en los próximos cinco minutos (300 segundos) no recibe atención médica, morirá. Una excepción a esto es el daño contundente, que se explica más adelante.

Como regla general, con cada impacto que un personaje recibe sufre un Punto de Daño, o lo que es lo mismo, pierde un Punto de Vida. A continuación se discuten ciertas circunstancias que pueden aumentar el daño de un impacto, o por el contrario, reducir la pérdida de Puntos de Vida.

## H) Habilidades

A menudo los combatientes experimentados poseen ciertas habilidades que les permiten luchar más eficazmente. Tanto puede tratarse de un golpe poderoso que causa más daño como de una esquiva acrobática o de una intrincada finta que desarma al oponente. En todos los casos se seguirán las siguientes reglas:

- Si un personaje posee una habilidad, estará descrita en su ficha de personaje. Allí se le indicará en qué circunstancias la puede utilizar.
- Toda habilidad incluirá una breve descripción de su efecto, que debe comunicarse al oponente en el momento de usarla: "Doble", "Directo", "Esquivo", "Golpe sucio: Aturdido cinco segundos", "Grito de guerra: Voluntad o aterrorizado" son algunos ejemplos de dichas descripciones. Todo esto se describe con mayor detalle en el Reglamento de Descriptores y Efectos
- En el caso de habilidades ofensivas, éstas deben ser declaradas al asestar el golpe. No es válido esperar al impacto para declarar el uso de una habilidad.

## I) Escena de combate

La duración de algunas habilidades está limitada a una única escena de combate. Una escena de combate empieza cuando se divisa al enemigo, y termina a los cinco minutos de cumplirse una de las siguientes condiciones:

- Todos los enemigos han sido incapacitados o capturados.
- Todos los enemigos han huido y no se les persigue.
- El personaje ha huido del combate y dejado atrás a todos los posibles perseguidores.

Nótese que lo anterior es independiente de si el personaje participa activamente en el combate.

## J) Rematar

Una vez acabada la escena de combate, es posible rematar a los personajes incapacitados y agonizantes. Esto debe interpretarse, de forma clara y visible, durante un mínimo de diez segundos por personaje. Transcurrido este tiempo, el personaje muere.

Recuérdese que no está permitido matar (y por extensión rematar) a un personaje jugador sin antes consultar a un Master.

## K) Armaduras

Como se ha dicho antes, con cada impacto que un personaje recibe sufre cierto número de Puntos de Daño. Llevar una armadura puede evitar que ese daño se sustraiga de los Puntos de Vida.

Por armadura se entiende desde un par de brazales de cuero a una coraza completa de placas metálicas, pasando por cotas de malla, rodilleras hechas con la concha de una tortuga y una vieja cacerola de cobre con agujeros para los ojos. En todos los casos, se seguirán las siguientes reglas:

- Al conjunto de la armadura llevada por un personaje se le asignará un Factor de Protección entre 1 y 4. Para ello, se considerarán factores como el realismo de los materiales utilizados, el porcentaje de superficie corporal que queda protegida y el efecto visual que consigue.

*Ejemplo 1: Xavi el peletero es convocado por el noble Artau para hacer frente a una incursión enemiga. Sabedor de que este día tenía que llegar, Xavi se ha confeccionado un justillo de cuero que le protege el torso, obteniendo un FP1. Tras la primera escaramuza, Xavi puede recoger del suelo un par de brazales y grebas tachonadas, que combina con el justillo para conseguir un FP2. No está a la altura del FP4 que tiene Artau, cubierto de pies a cabeza con placas metálicas hasta el punto de no saberse si ha venido a la batalla o ha enviado sólo la armadura, pero no está nada mal.*

- Al recibir un impacto, en lugar de restar el daño recibido de los Puntos de Vida se restará del Factor de Protección de la armadura.

*Ejemplo 2: Rosa la cazadora lleva una armadura de cuero tachonado con Factor de Protección 2. En una refriega recibe dos impactos que le hubieran hecho perder dos Puntos de Vida. En vez de eso, su armadura absorbe ese daño. Si recibe un tercer golpe, perderá el Punto de Vida correspondiente.*

*Ejemplo 3: Javi el titiritero lleva un peto de cuero con Factor de Protección 1. Enfurecida por su incesante cháchara, Mónica le atiza un tremendo cacerolazo, que le causa dos puntos de daño. El primer punto de daño es absorbido por la armadura, el segundo se resta de los Puntos de Vida.*

- Hay tres Intervalos temporales por día: mañana, tarde y noche, separados por la comida y la cena. Una armadura renueva automáticamente su Factor de Protección al comienzo de cada Intervalo. Para ello, los jugadores deben simular que examinan y reajustan regularmente su armadura.
- Si una armadura cuyo Factor de Protección ha sido reducido a cero recibe un nuevo impacto, queda permanentemente dañada. En consecuencia, al entrar en el siguiente Intervalo renovará un punto menos de lo que debería. Su Factor de Protección no se renovará íntegramente hasta que sea reparada por el artesano apropiado. Este efecto es acumulable.

*Ejemplo 4: Biel el caballero lleva una armadura de placas y mallas con un Factor de Protección 3. En una escaramuza matinal le causan dos puntos de daño, pero su armadura le protege y todavía le queda un Factor de Protección 1. Si no vuelve a combatir hasta la tarde su Factor de Protección se renovará y volverá a ser 3.*

*Ejemplo 5: Durante la tarde, Biel es víctima de una emboscada, de la que por poco no sale con vida. Le han asestado dos golpes, uno de ellos tremendo, recibiendo un total de tres puntos de daño que su armadura absorbe. En estos momentos el Factor de Protección de su armadura ha quedado reducido a 0. Si recibe un nuevo impacto antes de la noche, no sólo sangrará, sino que además su armadura quedará dañada. En ese caso, al llegar la noche únicamente renovará un Factor de Protección 2.*

## H) Armas

Desde un mandoble a una botella rota, pasando por las garras afiladas de un demonio, aquello de lo que nos valemos para golpear al adversario es un arma. El combate se permite únicamente a través del correcto uso de armas de gomaespuma previamente aprobadas por la organización.

La parte del arma apropiada para golpear es aquella que representa haber sido hecha para causar daño, como el filo de una espada o la hoja de una lanza. La empuñadura de una espada o el asta de una lanza son ejemplos de partes no apropiadas del arma.

Todos los golpes deben darse lateralmente y con una parte bien acolchada del arma. Las estocadas con la punta y los golpes con la parte plana de la hoja están, por consiguiente, prohibidos.

### Letalidad

En función del tipo de daño que causan, las armas se clasifican en:

- Contundentes: Armas cuyo objetivo no es matar, infligen daño contundente.
  - o Cacerolas, botellas, garrotes de alcorcoque... en general se aceptará cualquier objeto contundente de hasta 80 cm. En el caso de los bastones está permitido superar este máximo, pero se aplican ciertas reglas especiales descritas más abajo.
  - o De cada dos impactos que se consigan sobre un enemigo, el primero no causa daño. Esto debe indicarse diciendo "¡Toque!" al impactar.
  - o La secuencia de toque-impacto se reinicia con cada cambio de enemigo. Una excepción a esto es cuando se es atacado por varios enemigos simultáneamente. En ese caso es posible mantener una cuenta separada para cada uno.
  - o La secuencia de toque-impacto es individual para cada luchador.
  - o Las armaduras metálicas permiten ignorar el daño contundente en las superficies cubiertas
  - o Los puntos de vida así perdidos se recuperan dolorosamente a razón de 1pv/hora.
  - o Un personaje incapacitado por daño contundente no pasa a agonizante.
  - o Rematar mediante daño contundente es una salvajada, lleva mucho tiempo y mancha.
- Letales: Armas dotadas de una punta, un filo cortante o diseñadas para matar.
  - o Dagas, flechas, hachas, espadas, mazas de combate, lanzas, la cosa de Beowulf.
  - o Los puntos de vida perdidos se recuperan según lo indicado en el sistema de curación.
  - o Las reglas sobre agonizar y rematar se aplican normalmente.

### Longitud

En función de su longitud (de pomo a punta) las armas se clasifican en:

- Ligeras: Hasta 60 cm de longitud, deben empuñarse con una sola mano.
- A una mano: Hasta un 100 cm de longitud, deben empuñarse con una sola mano.
- Bastardas: De 100 a 120 cm. Pueden empuñarse indistintamente con una o dos manos, pero no pueden combinarse con escudos u otras armas.
- A dos manos: Más de 120 cm. Deben empuñarse con dos manos. No está permitido soltar una mano para golpear.

### Armas de asta

Se consideran armas de asta las que tengan un mango de más de 150 centímetros. Deben empuñarse con una mano a mitad del asta y la otra en el extremo que no usamos para golpear. No es válido ningún impacto que se efectúe incumpliendo estas condiciones.

### Bastones

Las armas que representan bastones de madera de más de 80 cm deben empuñarse con ambas manos y por su parte central, utilizando para golpear cualquiera de sus dos extremos. En ningún caso puede empuñarse como un arma de asta.

Los bastones que superen los 160 cm no podrán ser utilizados para atacar, sólo para detener los golpes del oponente.

### Arcos

Es posible usar arcos de menos de 30 libras, en combinación con flechas debidamente acolchadas. El control de seguridad es especialmente estricto para las flechas, por lo que desaconsejamos el uso de

flechas caseras. En nuestra página web podéis encontrar una lista de tiendas donde se pueden conseguir flechas homologadas.

No está permitido utilizar una flecha como arma en combate cuerpo a cuerpo.

Si se desea usar el arco para parar golpes, tiene que estar debidamente acolchado.

#### Armas arrojadas

Casi cualquier cosa puede servir como arma arrojada, desde una jarra de cerveza hecha de gomaespuma, a una jabalina o un cuchillo de lanzar. Como regla general, debe ser ligera, totalmente acolchada y no tener aristas que pudieran causar daño de golpear accidentalmente un ojo, un testículo, o cualquier combinación de ambos pares.

#### Combatir con dos armas

Si un personaje dispone de la habilidad correspondiente, puede combinar un arma a una mano con un arma ligera.

#### Combatir con escudo

Es posible luchar combinando un escudo de hasta Ø1m con un arma ligera o a una mano.

Como las armas, los escudos deben estar acolchados en su totalidad. En ningún caso está permitido que el escudo entre en contacto con el oponente. Esto incluye cargas, empujones, etc.

#### Armas de pacotilla

Aunque no lo parezca, entre una espada confeccionada por un maestro artesano que lleva treinta años dedicándose sólo a eso y un cacho de metal afilado, hay diferencias. Por consiguiente, no es posible utilizar Habilidades ofensivas cuando se lucha con armas improvisadas o de mala calidad.

### **I) Combate sin armas**

El combate sin armas, a puñetazos, es posible durante la partida. Deben observarse las siguientes reglas:

- El combate sin armas no es compatible con el combate ordinario. En el mismo momento en que cualquiera de los participantes empuñe un arma, queda prohibido todo contacto físico, incluyendo lo descrito a continuación.
- Un puñetazo se representa tocando suavemente con la mano el hombro del contrario. Esto debe conseguirse mediante un movimiento en arco por el exterior, alejado de la cara del otro jugador.
- Toda otra forma de contacto físico está terminantemente prohibida. Esto incluye golpear el antebrazo del oponente para detener uno de sus golpes.
- Acertar un puñetazo equivale a un impacto con arma contundente.