

- reglas de combate alternativas para el anillo único-

En medio de la refriega luchaba Theoden hijo de Thengel, y la lanza se le rompió en mil pedazos cuando abatió al capitán enemigo. Atravesó con la espada desnuda el estandarte, golpeando al mismo tiempo asta y jinete, y la serpiente negra se derrumbó.

El sistema original del anillo único está basado en una serie de turnos de iniciativa poco real en un combate, acorde con el sistema de juego, si, pero irreal y poco dinámico. En este documento, describo reglas alternativas de combate para el juego, tratando de mantener la sencillez y base de reglas, pero añadiendo más dinamismo, realismo y detalle al combate. Con ello no pretendo hacer un combate real, El anillo único es un juego de fantasía épica, y aunque con las reglas pretendo acercarlo al realismo, unas reglas demasiado reales serian poco adecuadas. Espero pues, que estas reglas os resulten útiles.

COMBATE

El combate suele ser uno de los capítulos más complejos de los juegos de rol, ya que de una manera u otra, al final los personajes suelen tener encuentros en los que las habilidades marciales toman el protagonismo y crear unas reglas dinámicas, acorde con el juego y realistas es difícil. Un combate entre dos enemigos, es una pugna, un baile. Cada uno observa al otro, mide la distancia entre ellos y tantea las posibilidades de herir a su rival. Las distintas maniobras que se realizan tratan de abrir la defensa de su oponente evitando ante todo que este les hiera y no se trata solamente de una simple sucesión de golpes y paradas. Una batalla, o una melee con varios contendientes cambia enormemente ese concepto, los oponentes deben estar atentos a múltiples oponentes, aunque no estén directamente enfrentados, se descuida la técnica y aumenta la brutalidad y rapidez ya que es importante acabar cuanto antes con el enemigo, la confianza en amigos y aliados es trascendental, porque si un aliado cae, la superioridad del enemigo se puede multiplicar con creces, reduciendo las posibilidades de vencer y aumentando las de morir.

COMO SE RESUELVE EL COMBATE

Cuando un personaje se enfrenta a otro en combate singular, ambos invierten cierta cantidad de tiempo en observar a su oponente, en descubrir su forma de combatir, su táctica, destreza, y errores. Luego comienza la lucha y no terminará hasta que uno de los dos oponentes sea derrotado (que no quiere decir muerto). Durante el combate pueden llevarse a cabo algunas acciones no directamente relacionadas con la lucha, pero que pueden ayudar en la lid. En términos de reglas, esto es similar en los combates que se resuelvan entre varios contendientes, con algunas pequeñas diferencias en la resolución. Hay que tener en cuenta, que en el manual comentan, que cada asalto de combate tiene una duración de 30 segundos, tiempo suficiente para realizar varias maniobras y no solo un único ataque, es decir, durante este tiempo se realizaran varias maniobras, fintas, ataques, paradas, cambios de guardia, que como resultado dan las heridas y perdidas de agotamiento. Antes de comenzar el combate se idearan o tratará de realizar alguna estrategia para obtener ventaja durante la lucha.

- Si el combate es un duelo, el personaje puede realizar una tirada de Perspicacia, buscando puntos débiles, errores de maniobra, etc. que usar en su contra.

- Si el combate es una melee entre varios contendientes o incluso una batalla, la tirada a realizar es Guerrear, que podrá tanto para buscar ventajas en el combate o liderar a compañeros.
- Cuando en un combate, exista superioridad numérica (por ejemplo combatiendo dos contra uno), el grupo con mayoría obtiene +2 al ataque.



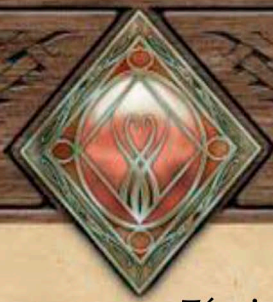
Ataques cuerpo a cuerpo

Para resolver un combate, seguiremos el proceso descrito a continuación:

- El maestro del saber anotará en secreto las acciones que intentaran seguir los PNJs este turno, asimismo, los PJs declaran sus intenciones. Luego, se revelan y actúa en consecuencia.
- La tirada se resuelve tal y como indica en las reglas con algunas salvedades. En lugar de escoger una posición de combate, el N° base que emplearemos es “9”. A esta cifra, añadiremos la defensa y otros modificadores obteniendo el NO para golpear.
- El primero que impacta es quien haya obtenido la tirada más alta sumando todos los dados, independientemente de la calidad de éxito de la tirada. Si el numero resultante de los oponentes es el mismo, gana la iniciativa aquel con la mayor cifra de cuerpo, si continua el empate gana aquel que haya sacado el mayor resultado en el dado de proeza. Si el empate sigue, ambos oponentes se golpean a la vez.
- Si el luchador que tiene la iniciativa iguala o supera la defensa de su oponente, impacta, causando una pérdida de aguante a su oponente, que podrá decidir entre recibir el daño completo y contraatacar o, **recolocarse** para recibir la mitad de daño recibido a cambio de no realizar su siguiente ataque. Si además de la pérdida de aguante recibe una herida (fallando la tirada de protección), debe superar una tirada de valor (o nivel de atributo /2) NO10+ aguante perdido para no estar obligado a recolocarse.
- Una vez resuelto el ataque del ganador de la iniciativa, se resuelve el ataque de su oponente de la misma manera que lo descrito anteriormente, con la excepción, que las consecuencias por recibir una herida o recolocarse se aplicaran al asalto siguiente, pudiendo decidir de este modo la iniciativa del turno siguiente

Combate a distancia

Para resolver los combates a distancia, tomaremos como “9” el número base para conseguir el NO para impactar de la distancia a la que se encuentre nuestro oponente. Los personajes que luchan con armas a distancia no adoptan una actitud de combate, consideraremos que 9, es la dificultad para disparar a un objetivo de tamaño medio (humano), a corta distancia, y sin movimientos bruscos (como esquivando o corriendo). Si el objetivo sabe que es el blanco de un ataque de proyectiles, podrá sumar su defensa a ese valor, y si usa escudo, podrá sumar el valor de defensa del mismo, dos veces, si se detiene (o avanza despacio) y se parapeta detrás del mismo. Distancia a la que se encuentre nuestro oponente. Después, podemos añadir los siguientes modificadores al NO:



- Objetivo moviéndose. El objetivo, zigzaguea, se mueve muy rápido o se encuentra en una melee con mas combatientes que le hagan de cobertura parcial, es decir, siempre que no haya una línea de tiro clara. +3
- Objetivo pequeño. El objetivo tiene tamaño menor que un humano, como un Hobbit. +2
- Objetivo muy pequeño. El objetivo tiene un tamaño similar a un pájaro. +4
- Objetivo a media distancia. +2
- Objetivo a larga distancia. +4
- Objetivo protegido por la oscuridad. Bien por que el blanco se esconde en la penumbra, bien por que el atacante este cegado de alguna forma. +4
- Atacante desequilibrado. El atacante dispara sobre terreno inestable, estrecho, con leve viento, etc. +2
- Cobertura media. El blanco se encuentra tras un muro, entre arboles, etc. +2
- Cobertura difícil. El blanco se encuentra tras una saetera, una ventana estrecha, etc. +4
- Objetivo grande. El objetivo tiene tamaño mayor que un humano, como un troll. -2
- Objetivo muy grande. El objetivo tiene un tamaño similar a un Dragón o un Ent. -4
- Atacante protegido por la oscuridad. Bien por que el blanco esta cegado, se mueve por fango o un manto grueso de nieve, ataca por la espalda, etc. -4
- Objetivo desequilibrado. El blanco se mueve sobre terreno inestable, estrecho, etc. -2

Si la tirada del atacante iguala o supera el NO, obtenido de 9+def+mod, el resultado es el mismo que el descrito en el combate cuerpo a cuerpo.

Alguien que combata con armas arrojadizas puede realizar un ataque en un asalto de combate. Alguien que use un arco u otro arma de proyectiles, puede disparar en su iniciativa normal y en una iniciativa 9 puntos mas baja.



Actitud de combate

Cuando comienza un combate, la actitud tiene mucha importancia. Los personajes deben escoger una actitud o bien, si son combatientes expertos o entrenados una técnica a utilizar.

- **Defensiva (actitud)**. Te preocupas ante todo de bloquear los ataques de tu enemigo, tratando de atacar en las aberturas de la guardia que deja tu oponente. Añade +3 a la Defensa, pero resta -3 a la tirada de ataque y pierde la iniciativa, a no ser que su oponente tambien se encuentre en actitud defensiva
- **Estándar (actitud)**. Es la actitud por defecto, no tiene ventajas ni desventajas.
- **Ofensiva (actitud)**. Buscas ante todo, que tu oponente resulte derrotado, muchas veces despreocupándote de tu propia seguridad. Añade +3 a cualquier ataque que realices, pero restas 3 a tu Defensa y la bonificación del escudo se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba).

Técnicas de combate

Las técnicas, son métodos de lucha estudiados y entrenados para tener ventaja sobre el oponente.

Las técnicas van más allá del entrenamiento, implican dedicación, constancia y alguien que las enseñe, son métodos probados de lucha, repetidos una y otra vez hasta perfeccionar el arte del combate. Cada técnica, tiene beneficios y desventajas que se aplican en el combate, se aplican sobre un arma específica.

Para aprenderlas se debe convencer a la persona adecuada para que nos enseñe, convirtiéndolo en nuestro mecenas. En la siguiente fase de comunidad podremos dedicar la empresa correspondiente a aprender la técnica, gastando 1 punto de experiencia.

Cada técnica sustituye a una actitud de combate. Esto representa que el entrenamiento marcial sustituye a las conductas naturales tomadas.

- **Técnicas con espada larga.**

La espada larga es un arma tremendamente versátil, que puede ser usada tanto ofensivamente como defensivamente. Esta técnica sustituye a la actitud de combate estándar. No permite usar escudo, a cambio añade +1 a la tirada de ataque, +1 a defensa y se considera que tiene una mano libre.

- **Técnicas de batimiento (armas de asta y espadas)**

Esta técnica sustituye a la actitud ofensiva, consiste en golpear el arma del oponente para atacar inmediatamente después. Esta técnica solo se puede usar contra oponentes armados con espadas y lanzas. Resta 2 a la tirada de ataque del oponente.

- **Técnicas de lucha elfica con espada (grupo).**

Los elfos suelen usar técnicas de combate donde la rapidez del golpe y su potencia les ofrezcan ventaja contra sus oponentes. Esta técnica sustituye la actitud estándar. Añade +2 a la iniciativa y +1 al daño en los ataques a cambio de subir 2 el NO para golpear al oponente.

- **Técnicas con hacha (grupo).**

Esta técnica enseña a potenciar la cualidad de este tipo de armas. Sustituye la actitud ofensiva. El escudo del oponente reduce en 1 el bono defensivo del escudo y añade +1 al daño causado y a la dificultad de la tirada de herida.

- **Técnicas con maza (Grupo).**

Esta técnica potencia el brutal poder de aplastamiento de este tipo de armas. Sustituye a la actitud ofensiva. Causa +1 al daño, y resta 2 a las tiradas de armadura de los oponentes. pero también resta 1 a la defensa propia.

- **Técnicas con escudo defensiva (grupo).**

Aprendes a aprovechar los beneficios del escudo y encajar mejor los golpes. Usando normalmente la clase de escudo seleccionado aumenta en 1 la bonificación defensiva y restas 1 el daño recibido. Sustituye a la actitud defensiva.

- **Finta (cualquier arma).**

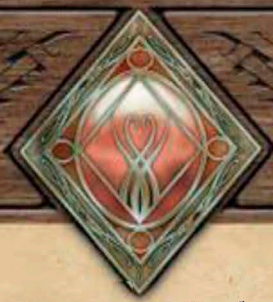
Sustituye a la actitud ofensiva. Consiste en realizar un falso ataque despistando al rival, para poder atacar luego con la guardia abierta. La tirada de ataque debe ser superior a la del oponente e igualar su defensa, pero atacará en segundo lugar con +1 y su oponente con -1.

- **Deslizamiento (espada corta, espada larga y lanzas).**

Solo se puede realizar contra otra espada o lanza. Sustituye a la actitud defensiva. Consiste en deslizar tu arma sobre la del oponente para evitar que pueda parar. Añade +2 al ataque.

- **Técnicas con lanza (Bastón, Lanza y Lanza Larga).**

Una lanza es mucho mas que una punta afilada en el extremo de un asta. Si en un ataque no apuntado realizas un gran éxito o superior con el tipo de lanza escogida, puedes reducir en 1 el grado de éxito conseguido para obligar a tu oponente a que se desequilibre. El ataque no puede ser realizado en interiores y espacios donde el esgrimidor no tenga al menos 2m de diámetro para combatir. No puede usar escudo (excepto el escudo elfico), esta técnica requiere el uso de las dos manos. Sustituye la actitud defensiva.



- Técnicas con escudo ofensiva (grupo).

Un escudo es un arma defensiva, pero un arma en cualquier caso, que se puede usar para golpear con él, o abrumar al oponente. En este caso puedes ignorar la bonificación de defensa del escudo y restar 1 a la defensa, para añadir el bono natural del escudo al aguante que se reste el oponente por un golpe recibido. Esta técnica sustituye a la actitud ofensiva.

- Técnicas de lucha.

Ea lucha sin armas ha sido usada como deporte por todas las razas, una manera de entrenar el cuerpo y estar preparado para el combate. Enseña a luchar muy cerca, impidiendo el uso del arma del oponente. Si ganas la tirada de iniciativa, añade 2 a tu defensa y aumenta 1 tu NO para impactar. Esta técnica sustituye a la actitud ofensiva.

- Técnicas de desvío (cualquier arma).

Sustituye a la actitud defensiva. Solo se puede realizar contra otra arma cuerpo a cuerpo. Consiste en mejorar la defensa desviando los ataques enemigos mediante la maestría alcanzada en un arma. Por cada dado de éxito de tu habilidad de armas que inviertas en una parada, tu parada aumentara en +2 contra un único ataque.

- Técnicas de ataque múltiple (armas a una mano).

Sustituye a la actitud ofensiva. Solo se puede utilizar con armas cuerpo a cuerpo a una mano. Esta técnica enseña a utilizar un mayor número de golpes veloces a cambio de perder potencia y precisión. Puedes dividir tus dados de éxito del arma que empuñas en tantos ataques como dados tengas, cada ataque ganará un +1 a iniciativa por dado aplicado y un -1 al daño.

- Técnicas de combate con dos armas (armas a una mano).

Sustituye a la actitud estandar. Solo se puede utilizar con armas cuerpo a cuerpo a una mano, la principal puede tener un maximo de impedimenta de dos y la secundaria de uno. No se pueden utilizar ninguna arma del grupo de lanzas. Esta tecnica es tanto ofensiva como defensiva, permitiendo empuñar dos armas y utilizarlas a la vez. Ofensivamente permite hacer un segundo ataque con el arma empuñada en la mano no hábil, no obstante el primer ataque resta un -2 a la tirada de ataque y un -1 al daño, el segundo ataque resta un -4 a la tirada de ataque y un -2 al daño. Utilizada de forma defensiva, el arma secundaria añadirá un +1 a la parada (solo contra armas cuerpo a cuerpo) por cada dos dados de éxito que se posea en la habilidad del arma.

Tareas en Combate

Las tareas de combate se realizan de la misma manera descrita en el libro, sustituyendo las posiciones de combate por las actitudes de combate como se describe a continuación.

-Intimidar con actitud ofensiva

-Reagrupar con actitud estándar

-Proteger con actitud defensiva

-Escapar del combate con cualquier actitud

-Preparar un disparo, ninguna actitud.

-Agarre, con cualquier actitud. Esta tarea se puede llevar a cabo con armas o sin armas, pero al menos una de las dos manos debe de estar libre. Se debe declarar antes de realizar la tirada de ataque, en lugar de esta, se realiza una tirada de atletismo enfrentada (mirar LMS 21), con un máximo de dados igual al arma que estamos usando. El NO para la tirada enfrentada será en vez de 14, 14 + 1 por cada rango en Movimiento o atletismo que posea el rival. Cada asalto hay que volver a tirar para mantener el agarre, pero el NO será 14 sin modificar. Alguien agarrado no aplica su defensa, no puede atacar ni huir y pierde la iniciativa.

Para soltarse de un agarre hay que superar una tirada de atletismo enfrentada de 14 +1 por cada rango en atletismo o movimiento que posea el atacante.

Emboscadas

Una emboscada se produce cuando un grupo se acerca en sigilo hasta otro grupo o se esconde mientras el otro pasa por el lugar, con la intención de atacarlo y causar el máximo daño antes que el emboscado pueda reaccionar.

Un grupo que consiga emboscar a otro tiene una ronda de voleas adicional al grupo sorprendido.

El grupo sorprendido no puede realizar tirada estratégica (cazar o guerrear, ya que en un duelo no se embosca) para obtener dados bonificados.

Además, si se realiza un combate cuerpo a cuerpo inmediatamente, los sorprendidos pierden la iniciativa automáticamente y no pueden usar ningún tipo de actitud, ni técnica de combate.

EQUIPO DE GUERRA

En la batalla empuñaban pesaños azaoones que se manejaban a dos manos; además, tobos llevaban al costao una espaoa ancha y corta, y un escubo redondo les colgaaba be las espaldas.

La lista de armas y armaduras ofrecida en el libro es suficiente para jugar, pero muy escueta, sobre todo en lo referente alas armas, de modo que he añadido algunas que echo en falta en el repertorio original, y modificado alguna de las armas ya existentes en las que no estoy de acuerdo su forma de aplicarlas.

Bastón

Un bastón no es un recio palo de madera, recto y de un grosor adecuado para asirlo con las manos. El tamaño ideal es algo más grande que el portador del arma, lo que le da un tamaño similar a una lanza, pero sin la punta afilada. Es un arma ideal para caminantes y gentes del campo, ya que se puede portar sin preocuparse en ocultar el arma. Un arma tremendamente defensiva, pero con poco poder de penetración de armaduras.

Cimitarra (Espadas)

La cimitarra es una variedad de espada, con una hoja curva, más refinada, fina y ligera, decididamente cortante, y con un solo filo. Su curvada hoja está diseñada para dar tajos, tanto a caballo como a pie.

Espada corta (Espadas)

De menos de un metro de longitud, con grueso forte y cuyo foile termina en una triangular y afilada punta, la espada corta es tremendamente efectiva en las distancias cortas, o en un muro de escudos. El único cambio que aplico a esta arma, es que su golpe apuntado no es el desarme, sino un golpe perforante.

Espada larga (Espadas)

La espada larga es la evolución de la espada, un arma de mayor tamaño solo fabricada por los mejores forjadores, ya que requiere de técnicas superiores. Es un arma muy versátil, puede usarse para dar poderosos tajos o herir con la punta (a diferencia de la espada ancha que su punta es mas bien redondeada y solo sirve para dar tajos), su uso común requiere las 2 manos, pero que en caso de necesidad, se pueden realizar maniobras con una mano o incluso, utilizar un escudo (aumenta en 2 el NO para impactar, ya que la empuñadura no se ajusta bien a la mano del esgrimidor).

Fausal (Espadas)

El fausal es un arma tosca, poco mas que una barra de hierro recta, con un solo filo, en algunos casos pueden llevar un pincho en un extremo para atravesar las armaduras. Es un arma derivada de algún tipo de herramienta campesina, adaptándola para la guerra y, asemejándose a una espada. Evidentemente no es tan maniobrable, pero si eficaz, y no necesita el entrenamiento marcial de la espada.

Honda

Es una de las armas mas antiguas. Consiste en dos cuerdas o correas en cuyos extremos se sujeta un receptáculo flexible para el proyectil. Es un arma muy común entre pastores, gentes de campo y hobbits, fácil de esconder y de pasar inadvertida.



Jabalina (Lanzas)

La jabalina o dardo, es un arma de asta fabricada para ser arrojada. Su tamaño es menor que una lanza estándar y, aunque se puede usar en combate cuerpo a cuerpo, su estilizada forma la hace demasiado frágil. La dificultad para combatir cuerpo a cuerpo aumenta en 2 y, si saca un 11, el arma se rompe.

Lanza (Lanzas)

La lanza es un asta de madera de diferente longitud, y donde en uno de sus extremos, hay una punta afilada capaz de producir heridas penetrantes. Una lanza no está pensada para ser arrojada, no está equilibrada, sino que se fabrica pensando en ser solida y resistente para poder ser empleada en combate. Considero que la lanza “típica” mide algo más que su portador (alrededor de 1´80 para un hombre), puede ser empleada a 1 o a 2 manos, y si quiere arrojarse aumenta en 4 el NO para impactar. Lanzas mas cortas no pueden ser empleadas a dos manos, y siguen teniendo el penalizador al ser arrojadas. Dentro de la terminología “Lanza”, incluyo muchas armas de asta cuya función estaba dirigida al cuerpo a cuerpo y no a ser arrojada, como ranseur, spetum, archas, gujas, etc, pero no armas con una gran cabeza que podrían considerarse un hacha, como alabardas, voulges, bardiches, etc.

Maza

La maza es un arma arcaica, que ha evolucionado para adaptarse a los combates modernos. Consiste en un mango bien de madera o bien metálico en cuyo extremo hay una cabeza metálica de diferentes formas que se emplea para dañar al oponente.

Arma	Daño	Filo	Herida	Impedimenta	Grupo	Notas	Golpes apuntados
Daga	3	🔪	12	0	-		
Bastón	3	🔪	12	2	-	A 2 manos	Desequilibrio
Cimitarra	5	9	12	2	espadas		
Espada corta	5	10	14	1	Espadas		Golpe perforante
Espada	5	10	16	2	Espadas		Desarme
Espada larga	5(1m) 7(2m)	10 9	16(1m) 18(2m)	3	Espadas	Se puede usar a 1 o a 2 manos	Desarme o Golpe perforante
Fausal	5	🔪	18	2	Espadas		
Hacha	5	🔪	18	2	Hachas		Rompe escudo
Gran Hacha	9	🔪	20	4	Hachas	A 2 manos	Rompe escudo
Hacha de mango largo	5(1m) 7(2m)	🔪	18(1m) 20(2m)	3	Hachas	Se puede usar a 1 o a 2 manos	Rompe escudo
Lanza	5(1m) 7(2m)	9	14(1m) 16(2m)	2	Lanzas	Se puede usar a 1 o a 2 manos	Golpe perforante
Lanza larga	9	9	16	4	Lanzas	A 2 manos	Golpe perforante
Maza	5	🔪	16	2	Mazas		
Piqueta	8	10	18	3	-	A 2 manos	Rompe escudo
Arco	5	10	14	1	Arcos	A distancia	Golpe perforante
Arco largo	7	10	16	3	Arcos	A distancia	Golpe perforante
Honda	4	🔪	12	0	-	A distancia	
Jabalina	6	10	14	2	Lanzas	Arrojadiza.	Golpe perforante