

Aguelave

Instructor de Combate



Juan Pablo Fernández del Río

Index

Lo básico	3
Ataque y parada	5
Desenvainar	8
Apuntar a una localización	8
Paradas múltiples	9
Esquiva y melé	9
Inmovilizar y liberarse	10
Lucha sin armas	10
Defensa completa	10
Tírar al suelo	11
Recapitulando	12
Ataques para situaciones concretas	12
Acciones con escudo	13
Acciones con lanzas	14
Ataques por sorpresa	15
Armas a distancia	15
Prepararse	16
Carga	16
Barrido	17
Combate con dos armas	17
Combate a caballo	17
Tretas	18
huída	18
Tabla resumen	19



La tercera edición de Aquellarre ha traído consigo una sustancial mejora en todos los niveles del juego: se han enmendado las lagunas que existían en las reglas (como el movimiento de melé), se han añadido otras que con el tiempo se habían hecho necesarias (como la inclusión de la Templanza y la tabla de ganancia de RR), y se ha adaptado mejor el sistema a la ambientación (por ejemplo, relegando la limitación de armas y armaduras a las fases de creación del personaje).

Estas mejoras eran necesarias, pero en el apartado de combate han traído consigo una mayor complejidad: antes, uno solo podía moverse, atacar, parar o entrar en melé; ahora tenemos nada menos que nueve acciones diferentes de movimiento, diecinueve de ataque y diez de defensa. Por esta razón, el jugador novato (e incluso el veterano) puede verse abrumado a la hora de combatir, pues tiene a su disposición demasiadas opciones de partida.

Por esta razón, he contratado los servicios de un instructor, un vascón llamado Íñigo de Arreba, para que os enseñe los secretos del combate partiendo desde cero. Como comprobaréis, no se puede decir que Íñigo tenga unos exquisitos modales de cortesano, pero es un buen conocedor del arte de la guerra, y si soportáis su instrucción hasta el final, os convertiréis en combatientes bien formados: conoceréis la mecánica del combate y sabréis en qué circunstancias usar cada una de las acciones.

Para ello es necesario que creéis un personaje de profesión militar, o bien usar el que se ofrece a continuación; las puntuaciones que aparecen son las únicas que cuentan durante los combates.

FUE: 15
AGI: 15
HAB: 15
RES: 15
PER: 10

Protección: Gambeson reforz. (prot. 3), bacinete (prot. 4)

Armas: Ballestas 45% (1D10), Bastón 65% (1D4+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4), Lanza 65% (1D6+1+1D4), Pelea 15% (1D3+1D4)

Competencias: Cabalgar 45%, Esquivar 40%, Escudo 50%, Lanzar 30%

Sin más, os dejo con Íñigo.

LO BÁSICO

Bien, bien... así que tú eres la nueva adquisición del barón de Jota, ¿eh? Pues resulta que el barón quiere que dejes de ser una niña indefensa y te conviertas en un hombre con dos buenos cojones, así que lávate bien las orejas y escucha todo lo que te digo, pues de ello dependerá tu vida cuando combates.

Para empezar, supongo que conoces al menos las reglas básicas, ¿no? Si no, vete con viento fresco a leer el manual y no me hagas perder más el tiempo, niñato; no voy a ponerme yo ahora a enseñarte qué es una competencia y qué es un dado y cómo se tira.

¿Lo sabes ya? Menos mal. Pues ahora, coge ese bastón de ahí.

Sí, es un arma, ¿o qué te creías, que solo matan las espadas? Hasta el campesino más indefenso con su cuchillo de cortar el queso te puede rebanar el pescuezo con él. Cógele bien el tacto y el peso; el bastón se blande con una sola mano, como las lanzas cortas y las espadas. Luego te hablaré de otras armas, pero ahora concentémonos en esta.

Ya sabes que para cada tipo de arma hay una competencia distinta. Para el bastón, el bordón y el cayado, se usa la competencia de Palos; la puntuación que tengas en esa competencia indica lo bueno que eres usándola, y en este caso indica lo bueno que eres usando tu bastón. No es difícil de comprender, ¿no?

Para ser un buen guerrero hay que tener Fuerza, Agilidad, Habilidad y Resistencia. Las tres primeras características tienen que ver con las armas que empuñas. El bastón que tienes en la mano, por ejemplo, requiere Agilidad; mientras más tengas, más daño harás con él. Porque todas las armas hacen un daño determinado, pero a partir de 15 en la característica correspondiente puedes aumentar el daño que haces. Por ejemplo, el bastón causa 1D4 PD, pero como tú tienes

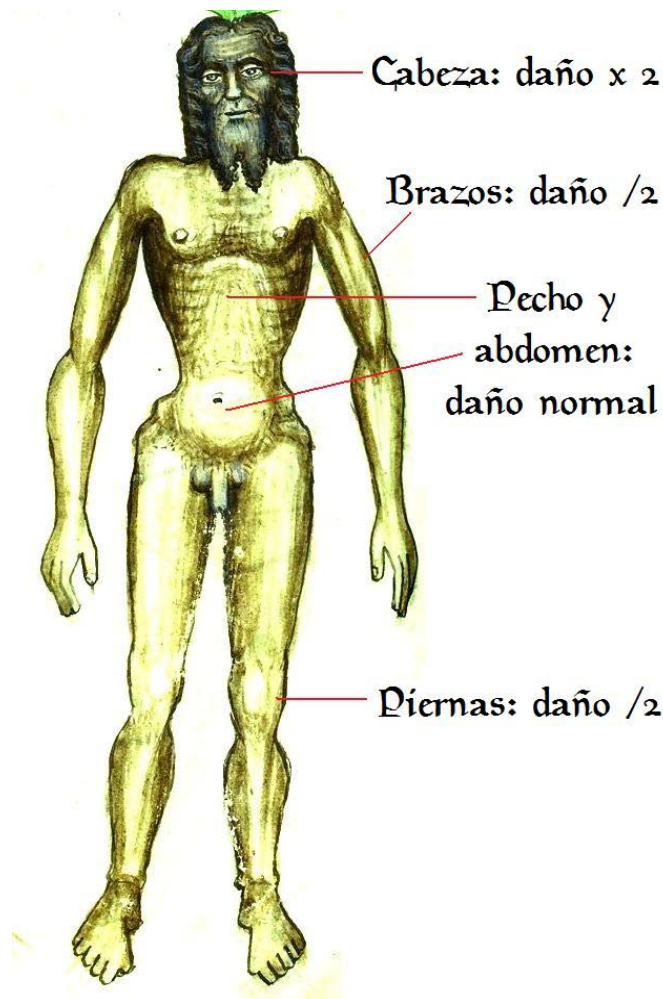
15 puntos en Agilidad, haces 1D4 PD más, y a esto se le llama Bonificación de Daño o BD. ¿Voy muy rápido? Pues te jodes.

Al usar el arma, puedes pifiarla o sacar un crítico, igual que con las demás competencias. Cuando la pifias, has hecho el peor movimiento posible, y lo más normal es que se te escape el arma, hieras a un compañero en lugar de herir a tu oponente, o incluso te tuerzas un tobillo; un momento de gloria, vamos. Pero si sacas un crítico y consigues dañar a tu oponente, le causas el daño máximo posible; en tu caso, con el bastón harías 8 PD directamente y sin hacer la tirada de daño, que es 2D4 (1D4 del bastón, más 1D4 por tu Agilidad).



Por último, para blandir un arma hay que tener una Fuerza determinada. A no ser que seas una dulce damisela con menos fuerza que el pedo de una octogenaria, podrás usar bien el bastón, porque solo requiere de 5 puntos de Fuerza. Si tuvieras solo 4 puntos de Fuerza, al usarlo tendrías que restar 1 punto al daño que haces y -5% a tu competencia de Palos; con 3 en Fuerza sería 2 menos al daño y -10% a Palos; y así sucesivamente. No me digas que es difícil, porque entonces eres más tonto que las piedras.

Y ahora hablemos de la Resistencia. Esta es muy importante para aguantar el dolor, y está directamente relacionada con tus Puntos de Vida o PV. Mira este muñeco.



Las partes señaladas en él son las localizaciones donde puedes recibir golpes. Esto es muy importante, así que atiende, que no lo voy a repetir: un golpe en la cabeza siempre hace más daño que uno en el pecho y el abdomen (sí, más que en los huevos), y los brazos y las piernas son los menos vulnerables. Para que lo sepas, el daño que atraviesa la armadura y se recibe en la cabeza se multiplica por dos, y en brazos y piernas se divide entre dos (redondeando arriba). Eso es así aquí y en morolandia, así que no lo olvides.

Ahora hablemos de los estados de salud. Tú ahora mismo estás *sano*, pero si te doy una hostia con la mano abierta te puedes considerar *herido*, y si te doy una buena paliza, *malherido*. También te puedo dejar *inconsciente*, y al final, puedes morir. Todo depende de los PV que tengas.

Míralo en la página 87 del manual: tú ahora tienes 15 PV; cuando te queden 7, estarás *herido*; cuando te queden 3, *malherido*; y a partir de 0, estás *inconsciente*, y morirás cuando llegues a -15. Estando *sano* no pasa nada, la vida es maravillosa y las hostias que das, las das con todas las fuerzas que tienes; cuando estás *herido*, te mueves la mitad de rápido y tienes la mitad de BD (te acuerdas de lo que es la Bonificación de Daño, ¿no? Ah, me creía); en cuanto estés *malherido*, corres el riesgo de desmayarte, en ese momento y cada vez que recibas un golpe, cosa que ocurrirá si no pasa una tirada de RES x4, y aún pasándola, te moverás $\frac{1}{4}$ de lo que podías estando sano, y perderás toda la BD; mal asunto, pero aún peor caer inconsciente, ya sea por el desmayo o porque llegas a 0 PV, y peor todavía si tienes PV negativos, ya que irás perdiendo uno cada asalto hasta que mueras. La vida es dura; pero más dura tengo yo la lanza, no sé si me entiendes.

Y eso no es todo: si te dan muchos golpes en los brazos, las competencias de Habilidad quedan a la mitad de su puntuación, y si te los dan en las piernas, ocurre lo mismo con las competencias de Agilidad; concretamente, si los PD recibidos en ellas superan la mitad de tus PV.

Y para rematar están las secuelas que te pueden causar un golpe bien dado. Si los PD de un golpe igualan o superan la mitad de los PV (antes de modificar el daño por efecto de la localización), ya puedes ir rezando a todo el santoral porque, o la palmas, o cerca vas a estar. Pero no te preocupes, que en el entrenamiento no te voy a meter la lanza por el culo. A no ser que te guste, claro...



Y ahora ponte ese gambesón reforzado, que vas a pelear. Esta armadura absorbe 3 PD, pero no se te ocurra nadar con ella, que te penaliza con -25% a Nadar. Y debes tener al menos 8 puntos en Fuerza para que no aumente esa penalización (el doble por cada punto de menos, casi ná). Ponte también el bacinete, que te protegerá la cabeza. Cada vez que recibas un golpe, restarás de la resistencia de la armadura o el casco la cantidad de PD que ha absorbido (si es un crítico, restas todos los PD). Si llegan a 0, ya no te protegerán más.

Bueno, ya sabes lo básico: que las armas hacen pupa, que la pupa te mata y que las armaduras te protegen; ya ves tú qué gran cosa. Ahora viene lo bueno: te voy a enseñar a pelear, así que coge el bastón y ponte ahí en medio.

ATAQUE Y PARADA

Mira, un combate se divide en asaltos, y en cada asalto puedes realizar dos acciones normales o una extendida. Básicamente se pueden hacer tres cosas: moverse, atacar o defenderse. Pero hay muchas maneras de hacerlo: hay movimientos normales y extendidos, y lo mismo pasa con los ataques y las defensas. Pero para empezar vamos a usar solo el ataque CC (cuerpo a cuerpo, o ataque a secas) y la parada, que son acciones normales, o sea, que en un mismo asalto se pueden hacer dos ataques, o dos paradas, o un ataque y una parada.



Este es Roque; como ves, va equipado igual que tú, con bastón, gambesón reforzado y bacinete. Y además también es novato, aunque le tengo aleccionado para que actúe de la mejor manera posible. Vamos a ver si eres capaz de vencerle; el primero que cause 1 PD habrá ganado. No vamos a tener en cuenta los críticos, ya que solo es un entrenamiento y si se os va la mano os podéis matar; que este juego es para hombres de verdad y vosotros todavía no lo sois. Sigue los pasos siguientes empezando por el primero y pasa al número correspondiente según cada caso.

Estas son las puntuaciones de Roque:

FUE:	12
AGI:	15
HAB:	15
RES:	14
PER:	10

Protección: Gambesón reforz. (prot. 3), bacinete (prot. 4)

Armas: Bastón 35% (1D4+1D4), Pelea 25% (1D3)

Competencias: Esquivar 30%

1

Primero hay que calcular la Iniciativa. Tira 1D10 y súmalo a tu Iniciativa. Luego tira otro D10 y súmalo a 12, que es la Iniciativa de Roque. Quien saque más actúa primero, pero también sabe con antelación qué es lo que hará el otro. Si empatáis, ganas tú porque tienes mayor puntuación de Agilidad.

Si has ganado la Iniciativa, pasa al 2; si no, pasa al 3.

2

Antes de decidir tus acciones, como has ganado la iniciativa, sabrás cuáles serán las de Roque este asalto. Él opta por un ataque y una parada. Ahora elige tú.

Si eliges ataque y parada, pasa al 4.

Si eliges dos ataques, pasa al 5.

Si eliges dos paradas, pasa al 6.

3

Roque te ha ganado la iniciativa, así que primero debes decidir tú tus acciones, y él actuará en consecuencia (y ejecutará los ataques antes que tú, cuidado).

Si eliges un ataque y una parada, pasa al 7.

Si eliges dos ataques, pasa al 8.

Si eliges dos paradas, pasa al 9.

4

Ambos habéis elegido las mismas acciones, pero como tú has ganado la iniciativa, atacarás primero y él intentará parar tu ataque; y si resulta ileso, entonces podrá atacarte a ti, y tú intentarás parar su golpe.

Haz una tirada de Palos:

- † si fallas, Roque no necesita hacer la parada; ahora te ataca él (lee más abajo);
- † si tienes éxito, tira otra vez los dados para ver si Roque para tu ataque:
 - ❖ si saca 35 o menos, lo consigue y no le causas daño; ahora te ataca él (lee más abajo);
 - ❖ si saca más de 35, falla al parar: tira 1D10 para ver dónde le das, y luego 2D4, que son los PD que le causas; recuerda: el gambesón reforzado absorbe 3 PD, y de esos, si le das en brazos o piernas, solo son efectivos la mitad, pero si le das en la cabeza, se multiplican por 2.

¿Aún no has dañado a Roque? Pues ahora es su turno de atacar: tira 1D100:

- † si saca más de 35, ha fallado: no necesitas hacer la parada, así que el asalto termina;
- † si saca 35 o menos, tiene éxito; haz una tirada de Palos para ver si consigues parar su ataque:
 - ❖ si tienes éxito, lo consigues y no te causa daño;
 - ❖ si fallas, no has conseguido parar su ataque: tira 1D10 para ver dónde te da, y luego 2D4, que son los PD que te causa; recuerda: el gambesón refor-

zado absorbe 3 PD, y de esos, si te da en brazos o piernas, solo son efectivos la mitad, pero si te da en la cabeza, se multiplican por 2.

Si has dañado a Roque, has vencido (pasa al 11); si te ha dañado él, te ha derrotado (pasa al 10); si no os habéis tocado, vuelve al 1 para comenzar el siguiente asalto.

5

Nos hemos despertado agresivos hoy, ¿eh? Siempre es arriesgado elegir dos ataques y no guardarse una parada, pero como este es un duelo a primera sangre y tú atacas primero, tal vez te salga bien. Sin embargo, si no le das, él te atacará sin que tú puedas defenderte.

Haz una tirada de Palos:

- † si fallas, Roque no necesita hacer la parada; pero aún te queda otro ataque (lee más abajo);
- † si tienes éxito, tira otra vez los dados para ver si Roque para tu ataque:
 - ❖ si saca 35 o menos, lo consigue y no le causas daño; pero te queda otro ataque (lee más abajo);
 - ❖ si saca más de 35, falla al parar: tira 1D10 para ver dónde le das, y luego 2D4, que son los PD que le causas; recuerda: el gambesón reforzado absorbe 3 PD, y de esos, si le das en brazos o piernas, solo son efectivos la mitad, pero si le das en la cabeza, se multiplican por 2.

Este es tu segundo ataque (lo que significa que seguramente has fallado el primero o no has conseguido dañar a Roque; mira que eres pardillo). Como Roque declaró solo una acción de parada, de este ataque no tiene derecho a defenderse. Haz una tirada de Palos:

- † si fallas, Roque suspira de alivio y ahora te ataca él (lee más abajo);
- † si tienes éxito, golpeas directamente a Roque: tira 1D10 para ver dónde le das, y luego 2D4, que son los PD que le causas; recuerda: el gambesón reforzado absorbe 3 PD, y de esos, si le das en brazos o piernas, solo son efectivos la mitad, pero si le das en la cabeza, se multiplican por 2.

Si estás leyendo esto, es que eres un verdadero desastre: has fallado tus dos ataques, y ahora Roque te va a atacar impunemente, ya que tú no te has guardado una acción de parada. Tira 1D100:

- † si sacas más de 35, Roque también ha fallado, así que el asalto termina. Vaya par de inútiles que estáis hechos;
- † si sacas 35 o menos, Roque tiene éxito y te golpea directamente: tira 1D10 para ver dónde te da, y luego 2D4, que son los PD que te causa; recuerda: el gambesón reforzado absorbe 3 PD, y de esos, si te da en brazos o piernas, solo son efectivos la mitad, pero si te da en la cabeza, se multiplican por 2.

Si has dañado a Roque, has vencido (pasa al 11); si te ha dañado él, te ha derrotado (pasa al 10); si no os habéis tocado, vuelve al 1 para comenzar el siguiente asalto.

6

Perdona que te diga, pero... ¡eres mu tonnnnnnto! ¡Acabas de desperdiciar tu oportunidad! ¿Cómo se te ocurre hacer dos paradas, si habías ganado la iniciativa? Ahora Roque te va a atacar, y tú has desperdiciado una acción, porque solo te va a atacar una vez, y tú le vas a parar una vez, no dos...

Veamos si Roque te da. Tira 1D100:

- † si saca más de 35, ha fallado: no necesitas hacer la parada, así que el asalto termina;
- † si saca 35 o menos, tiene éxito; haz una tirada de Palos para ver si consigues parar su ataque:
 - ❖ si tienes éxito, lo consigues y no te causa daño;
 - ❖ si fallas, no has conseguido parar su ataque: tira 1D10 para ver dónde te da, y luego 2D4, que son los PD que te causa; recuerda: el gambesón reforzado absorbe 3 PD, y de esos, si te da en brazos o piernas, solo son efectivos la mitad, pero si te da en la cabeza, se multiplican por 2.

Si Roque te ha dañado, te ha derrotado (pasa al 10); si no, vuelve al 1 para comenzar el siguiente asalto.

7

Al ver que te reservas un ataque, Roque decide hacer lo mismo: ataque y parada. Ambos habéis elegido las mismas acciones, pero como Roque ha ganado la iniciativa, atacará primero y tú intentarás parar su ataque; y si resultas ileso, entonces podrás atacarle a él, y él intentará parar tu golpe.

Roque te ataca: tira 1D100:

- † si saca más de 35, ha fallado: no necesitas hacer la parada, y ahora atacas tú (lee más abajo);
- † si saca 35 o menos, tiene éxito; haz una tirada de Palos para ver si consigues parar su ataque:
 - ❖ si tienes éxito, lo consigues y no te causa daño; ahora atacas tú (lee más abajo);
 - ❖ si fallas, no has conseguido parar su ataque: tira 1D10 para ver dónde te da, y luego 2D4, que son los PD que te causa; recuerda: el gambesón reforzado absorbe 3 PD, y de esos, si te da en brazos o piernas, solo son efectivos la mitad, pero si te da en la cabeza, se multiplican por 2.

Si Roque no te ha tocado, es tu turno de atacar: haz una tirada de Palos:

- † si fallas, Roque no necesita hacer la parada y el asalto termina;
- † si tienes éxito, tira otra vez los dados para ver si Roque para tu ataque:
 - ❖ si saca 35 o menos, lo consigue y no le causas daño; el asalto termina;
 - ❖ si saca más de 35, falla al parar: tira 1D10 para ver dónde le das, y luego 2D4, que son los PD que le causas; recuerda: el gambesón reforzado absorbe 3 PD, y de esos, si le das en brazos o piernas, solo

son efectivos la mitad, pero si le das en la cabeza, se multiplican por 2.

Si has dañado a Roque, has vencido (pasa al 11); si te ha dañado él, te ha derrotado (pasa al 10); si no os habéis tocado, vuelve al 1 para comenzar el siguiente asalto.

8

¡Estás como una cabra, muchacho! Roque te ha ganado la iniciativa, y por tanto sus ataques van antes que los tuyos. Y como te has lanzado a lo loco y no has reservado ninguna parada, él también elige dos ataques; porque si te elimina con ellos, ya no tendrá que preocuparse de tus ataques. Si fuera una pelea de verdad, esto sería una carnicería. Vamos a ver lo que pasa.

Primer ataque de Roque. Tira 1D100:

- † si sacas más de 35, Roque ha fallado; pero le queda un segundo ataque (lee más abajo);
- † si sacas 35 o menos, Roque tiene éxito y te golpea directamente, ya que tú no has declarado ninguna parada: tira 1D10 para ver dónde te da, y luego 2D4, que son los PD que te causa; recuerda: el gambesón reforzado absorbe 3 PD, y de esos, si te da en brazos o piernas, solo son efectivos la mitad, pero si te da en la cabeza, se multiplican por 2.

Si has tenido suerte y no te ha dado Roque, ahora tiene otra oportunidad. Tira 1D100:

- † si sacas más de 35, Roque ha vuelto a fallar; anda que no tienes potra. Ahora le atacas tú (lee más abajo);
- † si sacas 35 o menos, Roque tiene éxito y te golpea: calcula el daño como se indica en su primer ataque.

Si estás leyendo esto, es que hoy tu ángel de la guarda no se te despegó del culo. Muchacho, has tenido mucha suerte, y ahora atacas tú dos veces sin que Roque se pueda defender. Haz una tirada de Palos:

- † si fallas, aún te queda otro ataque (lee más abajo);
- † si tienes éxito, golpeas a Roque, ya que este no ha declarado parada: tira 1D10 para ver dónde le das, y luego 2D4, que son los PD que le causas; recuerda: el gambesón reforzado absorbe 3 PD, y de esos, si le das en brazos o piernas, solo son efectivos la mitad, pero si le das en la cabeza, se multiplican por 2.

¿Aún no le has dado? Pues lo tenías muy fácil. Pero tienes otra oportunidad. Haz otra tirada de Palos.

- † si fallas, termina el asalto; los dos os habéis lucido fallando todos vuestros ataques;
- † si tienes éxito, le golpeas: calcula el daño como se indica en tu primer ataque.

Si has dañado a Roque, has vencido (pasa al 11); si te ha dañado él, te ha derrotado (pasa al 10); si no os habéis tocado, vuelve al 1 para comenzar el siguiente asalto.

9

O eres demasiado cauto, o eres un cobarde. No quieres correr riesgos, y te limitas a defenderte sin atacar en este asalto, esperando que el siguiente tengas más suerte y

ganes la iniciativa. Bueno, podría funcionar; lo malo es que como Roque sabe que no vas a atacar en este asalto, él va a declarar dos ataques.

Veamos el primer ataque de Roque: tira 1D100:

- † si saca más de 35, ha fallado: no necesitas hacer la parada, pero le queda un segundo ataque (lee más abajo);
- † si saca 35 o menos, tiene éxito; haz una tirada de Palos para ver si consigues parar su ataque:
 - ❖ si tienes éxito, lo consigues y no te causa daño; pero le queda otro ataque más (lee más abajo);
 - ❖ si fallas, no has conseguido parar su ataque: tira 1D10 para ver dónde te da, y luego 2D4, que son los PD que te causa; recuerda: el gambesón reforzado absorbe 3 PD, y de esos, si te da en brazos o piernas, solo son efectivos la mitad, pero si te da en la cabeza, se multiplican por 2.

Por ahora has tenido suerte, pero a Roque le queda otro ataque más. Tira 1D100:

- † si saca más de 35, ha fallado; enhorabuena, has sobrevivido y el asalto termina;
- † si saca 35 o menos, tiene éxito; haz una tirada de Palos para ver si consigues parar su ataque:
 - ❖ si tienes éxito, lo consigues y no te causa daño; el asalto termina y estás ileso;
 - ❖ si fallas, no has conseguido parar su ataque: tira 1D10 para ver dónde te da, y luego 2D4, que son los PD que te causa; recuerda: el gambesón reforzado absorbe 3 PD, y de esos, si te da en brazos o piernas, solo son efectivos la mitad, pero si te da en la cabeza, se multiplican por 2.

Si Roque te ha dañado, te ha derrotado (pasa al 10); si no, vuelve al 1 para comenzar el siguiente asalto.



10

Bueno, novato, la has hecho buena. No hace falta que te diga que tú (65%) manejas el bastón mucho mejor que Roque (35%), pero seguramente hayas luchado a lo loco y sin cabeza. Y en un combate, por muy bueno que seas manejando el arma, si no haces buen uso de tus acciones, cualquier mindundi te puede mandar al infierno en un santiamén.

Prueba de nuevo, y esta vez piensa bien lo que haces. Si Roque te gana la iniciativa, no te lances cual cabestro y guárdate al menos una parada; si le ganas tú la iniciativa, puedes arriesgarte con dos ataques para despacharlo pronto, pero siempre es bueno guardarse una parada por si las pifias. ¡Vamos, en posición!

Pasa al 1.

11

Muy bien, novato; has tocado a Roque, ya sea por la suerte o por tus buenas decisiones, o por ambas, que aún no lo he decidido. A estas alturas ya sabrás lo importante que es ganar la iniciativa, ya que eso te permite saber lo que va a hacer tu adversario, actuar en consecuencia y adelantarte a sus acciones, ya que el que gana la iniciativa actúa primero.

Debes saber algo más: en este combate no hemos tenido en cuenta los críticos, para que vosotros, niñitas, no os abráis vuestras lindas cabecitas, pero ten en cuenta que si un ataque tiene un éxito crítico, solo se puede parar con otro éxito crítico. Ya sabes que si falla la parada, el que recibe el ataque se come el daño máximo que su oponente es capaz de hacer con su arma; pero si hace una parada con un éxito normal, su arma se le escapa de las manos y se queda indefenso ante su adversario. Recuérdalo bien.

También debes saber que parar el ataque de un arma pesada con una ligera suele tener como efecto que el arma ligera vuele por los aires. Si tienes un arma ligera y te enfrentas a un tipo con un arma pesada, lo mejor que puedes hacer es entrar en melé; pero ya hablaremos de eso.

Estás preparado para la siguiente lección. Acércate y escucha.

Desenvainar

Al comenzar el combate, Roque y tú teníais vuestras armas listas. Pero puede ocurrir que no las llevéis en la mano: pueden estar en el cinto o llevarse colgadas en la espalda, como los arcos y los escudos. Para tenerlas preparadas hay que emplear una acción normal. También hay que usar esta acción cuando se recogen armas o escudos de una mesa o del suelo. Se pueden desenvainar dos armas a la vez si se coge una con cada mano, pero no se pueden “desenvainar” a la vez el escudo y un arma: cada uno requiere una acción.

Apuntar a una localización

En tu combate con Roque, cuando le has atacado, no te has fijado dónde le dabas; tú solamente lanzabas el ataque esperando darle donde sea, y ya está. Pero si quieres,

en vez de dejarlo a la suerte, puedes decidir en qué localización le vas a pegar. Claro que esto conlleva una penalización a tu tirada de ataque, mayor conforme más pequeña sea la zona que quieres golpear. Lo más difícil es apuntar a la nariz o a los ojos, ya que tendrías -75% de penalización, pero si lo logras y causas una secuela, afectarías directamente esas zonas, sin necesidad de tirar en la tabla de secuelas. El cuello es casi igual de difícil (-70%), y más letal aún, ya que una secuela ahí es una muerte segura. Pero puedes no ser tan específico y apuntar a algún lado de la cabeza; la penalización sigue siendo alta (-50%), pero no tanto como en los casos anteriores, y te aseguras hacer bastante pupa (recuerda que los PD en la cabeza se multiplican por dos). Lo mismo ocurre con las demás extremidades: apuntar a la mano (-35%) o al brazo (-25%), y puedes apuntar al pie (-30%) o la pierna (-15%). Las partes más fáciles de alcanzar son el pecho y el abdomen (-10%). ¿Que por qué querías alcanzar otras partes que no sean la cabeza, que es la más vulnerable? Piensa un poco, muchacho: en tu combate con Roque, observa que tiene la cabeza bien protegida con un bacinete que absorbe 4 PD, mientras que el resto de su cuerpo lo cubre un gambeson reforzado que absorbe 3 PD. O sea, que es más fácil herirle golpeando cualquier parte de su cuerpo que no sea la cabeza, y como los combates de entrenamiento son a primera sangre, lo que te conviene es apuntar al pecho o al abdomen, pues la penalización es solo -10%. También puedes enfrentarte a un adversario que tenga partes de su cuerpo sin proteger, y es ahí donde te conviene apuntar. Recuerda también, que seguro que tu cabeza de melón lo ha olvidado, que si un combatiente pierde más de la mitad de sus PV por heridas en los brazos o en las piernas, sus competencias de Habilidad y Agilidad, respectivamente, se reducen a la mitad; o sea, que si un enemigo no tiene protegidos los brazos y blande una espada (cuya característica directora es la Habilidad), es buena idea apuntar a los brazos, pues con dos buenos golpes que reciba en ellos, va a luchar mucho peor; y si blande una lanza (Agilidad), pues apuntas a las piernas.

Haz la prueba: este muñeco tiene protegida la cabeza con un bacinete (absorbe 4 PD), el pecho y el abdomen con una coraza corta (absorbe 6 PD), y los brazos con unos brazales (absorben 3 PD), pero tiene descubiertas las piernas.



Atácale hasta que le causes 5 PD (recuerda: en brazos y piernas los PD no absorbidos por la armadura se reducen a la mitad redondeando hacia arriba, y en la cabeza, se multiplican por dos). Pero hazlo primero sin apuntar, y anota los ataques que has necesitado con tu bastón; y luego hazlo otra vez, pero apuntando a sus a sus piernas, y verás lo que pasa. ¿Cuántos ataques sin localizar has necesitado? ¿Y cuántos localizados? Pues eso. Te habrás dado cuenta de que con un bastón, ante un adversario bien protegido, no tienes ninguna posibilidad, a no ser que apuntes directamente a una localización desprotegida.

PARADAS MÚLTIPLES

Deja ya el muñeco y ven aquí, que ahora te las vas a ver con hombres de verdad; al menos yo, porque este Roque aún es una nenaza. Te vamos a atacar los dos con nuestros bastones, y vas a tener que parar nuestros ataques. ¿Cómo? Pues con una acción de parada es suficiente para intentar parar nuestros ataques, pero como somos dos atacantes, en cada tirada recibirás una penalización -25%; si fuéramos tres, la penalización sería -50%; y contra cuatro, sería -75%; ¿contra cinco? ¿Es que te crees que eres un pulpo? ¡Te faltan brazos para parar los golpes de más de cuatro personas! Si hay cinco o más, pues a joderse tocan.

Bien, ahí va mi ataque: tira 1D100, y si sacas 80 o menos, mi ataque es certero (ya te había avisado de que soy un hombre con dos cojones de verdad); pero aún lo puedes parar si sacas 40 o menos; si no, tira 1D10 para la localización y anótate 1D4 + 1D6 PD (ya sabes, los que traspasen tu armadura y modificados según la localización).

Ahora te ataca Roque: tira 1D100, y si sacas 35 o menos, su ataque es certero; lo puedes parar si sacas 40 o menos; si no, te causa 2D4 PD.

Como ves, es muy jodido enfrentarse a dos adversarios, sobre todo si pierdes la iniciativa con ambos; si eso pasa, lo más seguro es que los dos declaren dos ataques. Si les ganas tú la iniciativa, aunque solo sea a uno de ellos, seguramente, aunque sean dos, se muestren más cautos, y eso te dará la oportunidad de declarar un ataque (junto con una parada).

Ahora bien, puedes decidir ignorar el ataque de uno de ellos y centrarte en parar al otro; esto es bueno hacerlo cuando uno de los dos está muy debilitado y no puede hacerte mucho daño, o es un negado combatiendo. Fíjate, en nuestro caso, si nos ganas la iniciativa, podrías decidir que a mí me paras el golpe y a Roque no, porque él solo tiene 35% al atacar. Eso te daría más posibilidades de parar mi golpe, y además te daría derecho a atacar a Roque antes de que él te ataque a ti; a lo mejor lo dejas fuera de combate antes de que pueda atacarte, y así te ahorras el susto.

Vuelve a enfrentarte con nosotros, pero esta vez te dejamos que ganes la iniciativa: primero ataca a Roque (él tiene derecho a parada también), y si le causas al menos 1 PD, vamos a considerar que lo dejas fuera de combate. Si no, él te atacará y tú no podrás parar su golpe. Y luego te atacará yo, pero el mío sí lo puedes parar.

Te darás cuenta de que has corrido un riesgo más o menos parecido, porque antes solo tenías un 40% de parar nuestros ataques; ahora, contra el mío, que es más potente, tenías 65%, y aunque no te has defendido de Roque, él solo tenía 35% de acertarte, y aún así, gracias a tus protecciones, puede que ni siquiera te hiciera daño.

ESQUIVA Y MELÉ

Ahora vas a aprender a esquivar. La esquivar tiene su propia competencia; se trata de mover el cuerpo para evitar que te alcance el ataque del rival. Con una acción de esquivar, puedes evitar todos los ataques que te lance un adversario durante todo el asalto, da igual cuántos sean. Sin embargo, si el adversario obtiene un éxito crítico, tu porcentaje de Esquivar se reduce a la mitad, no lo olvides.

Si te encuentras en combate singular, siempre es mejor esquivar que parar; primero, porque con una parada solo se detiene un ataque, mientras que con la esquivar se evitan todos los de un adversario; segundo, porque si eres víctima de un ataque crítico, con la parada debes obtener otro crítico para poder parar, mientras que con la esquivar no es necesario responder con otro crítico, sino con un éxito a mitad de porcentaje; y tercero, con la esquivar no hay riesgo de perder el arma.

Ahora bien, la desventaja es que solo sirve contra un único oponente, es decir, no se puede hacer una esquivar múltiple, pero sí una parada múltiple.

Tener una buena esquivar obliga al adversario a ser más cauto, ya que con una sola esquivar se evitan todos los ataques que te haga en un asalto. Sobre todo cuando pierdes la iniciativa, es mejor declarar una esquivar que una parada, porque tu adversario sabe lo que vas a hacer, y si declaras una sola parada, él puede arriesgarse y declarar dos ataques para que al menos el segundo no tengas opción de evitarlo.

Hablemos ahora del melé. Se denomina melé a una acción de movimiento (no de ataque) que sirve para abalanzarte sobre el adversario y quedar a una distancia tan corta que no pueda usar armas medianas o pesadas. Por eso, si empuñas un arma ligera o peleas sin armas contra un adversario bien armado, esta es una buena opción, aunque arriesgada si no sabes esquivar bien. Porque este movimiento solo se puede acompañar de una esquivar, una parada o una parada con escudo; y lo mejor, como hemos visto, es usar una esquivar, y más en esta situación. ¿Por qué? Pues porque el que se lanza en melé actúa el último *siempre*, haya ganado o no la iniciativa. Aunque no es recomendable lanzarse en melé habiendo perdido la iniciativa, ya que entonces el adversario estará avisado y te atacará dos veces; de ahí la utilidad de la esquivar, que debería ser la acción que elijas siempre como compañera del movimiento de melé, para plantarte delante de las narices de tu oponente sin que pueda hacer nada.

Si lo consigues, a partir del siguiente asalto, y mientras estés a distancia de melé, tendrás +50% al ataque con armas ligeras o Pelea (al igual que tu adversario, y por tanto no conviene entrar en melé contra un cuchillero).

Un adversario en melé que empuñe un arma media o pesada está totalmente anulado, y lo único que puede hacer es intentar esquivar los golpes y zafarse del melé. Estas son las dos acciones que deberías declarar cuando te encuentres en esta situación desventajosa, ya que tu adversario se liará a cuchillazos como loco para acabar contigo. La acción de Zafarse se realiza mediante una tirada de Pelea normal; si tienes éxito, en el siguiente asalto saldrás de la situación de melé y podrás volver a usar tu arma.

Pero si tienes baja puntuación en Pelea, te va a costar bastante salir del melé; en ese caso, tienes dos opciones: zafarse con Defensa completa, o efectuar un Empujón o Tropiezo.

Más adelante te explicaré esas acciones, pero ahora estate atento, porque voy a representar con Roque un movimiento de melé. Imagina que gano la iniciativa, Roque declara ataque y parada, y yo declaro esquiva y movimiento de melé. Aunque he ganado la iniciativa, el que yo vaya a hacer el movimiento de melé le da derecho a él a atacar primero, así que hace su tirada de ataque. Ahora hago yo la tirada de esquiva; fíjate que aunque falle la esquiva y me hiera, si aún estoy en condiciones, puedo realizar el movimiento de melé sin que él pueda hacer nada para evitarlo. Y ahora mira: ha terminado el asalto y he quedado a una distancia tan corta de él, que no puedo maniobrar con su bastón y lo tengo a mi merced.



INMOVILIZAR Y LIBERARSE

Estando en melé, como ves, puedes aprovechar para coser a puñaladas a un adversario que solo puede evitar tus certeros ataques (hechos con bonificación +50%) esquivando. Pero también puedes sujetarlo de manera que no pueda moverse, ya sea para que otro compañero le atice sin que él pueda defenderse, o para hacerle daño tú mismo ejerciendo presión sobre él. Esto se consigue mediante un enfrentamiento de Fuerza x5, en el que si pierde el defensor, queda inmovilizado por el atacante. Es imposible evitar una acción de Inmovilizar, y lo único que se puede hacer es tratar de ganar el enfrentamiento de Fuerza; o, una vez inmovilizado, intentar una acción de Liberarse a partir del siguiente asalto, que se lleva a cabo igual que la de Inmovilizar, mediante un enfrentamiento de Fuerza x5, en la que, en caso de ganar el inmovilizado, se libera de su atacante y sale de la situación de melé.

Como hemos dicho, un luchador que tenga aprisionado a su oponente, puede causarle daño automáticamente una vez cada asalto, igual a 1D3 más su bonificación por Fuerza; este daño no tiene localización concreta, sino que se considera daño general. Si cuentas con un compañero que golpea al inmovilizado, este no puede defenderse de sus ataques mientras esté así; pero cuidado, porque si tu compañero la pifia lo normal es que seas tú quien te llesves su golpe.

Las acciones de Inmovilizar y Liberarse son extendidas, y por tanto no se pueden acompañar de otras acciones.

LUCHA SIN ARMAS

Cuando luchas desarmado, es decir, a base de puñetazos y patadas, para atacar usas la competencia de Pelea, y el daño es 1D3 más tu Bonificación de Fuerza. Pero ten cuidado cuando ataques sin armas a un enemigo armado, porque si para tu ataque con su arma, te causará el daño normal del arma (sin la bonificación al daño) en el brazo o la pierna que has usado para atacar. Por eso, si estás lo bastante majara como para atacar sin armas a un enemigo armado, primero intenta meterte en melé para que él no pueda atacarte. Y si luchas desarmado contra un adversario que empuña un arma ligera, mejor que huyas, porque parará todos tus golpes con su arma, esté o no en melé, para hacerte daño; en este caso, solamente si eres mucho más fuerte que él, lo único que puedes intentar sin miedo a ser herido es inmovilizarlo.

DEFENSA COMPLETA

Ha llegado el momento de hablar de la Defensa Completa, que es una acción de defensa extendida que consiste en realizar una acción de defensa normal, sea cual sea (por ejemplo, una parada, una esquiva, o zafarse) pero con una bonificación +50%. Y te lo digo ahora porque seguro que eres tan melón que dirás: ¿y para qué quiero defender solamente si no puedo atacar? Pues imagínate que estás en situación de melé con un cuchillero y tú llevas, por ejemplo, tu bastón, el cual no puedes usar hasta que salgas del melé; pero tú eres un negado en Pelea (15%), y sabes que hasta que no consigas sacar una tirada con éxito

estarás abrazado al que te está apuñalando. ¿Lo vas pillando? Es mejor una sola tirada de Zafarse con un 65%, que declarar dos con un 15%. De los cuchillazos de ese asalto no te libra ni Dios, pero al menos te aseguras que en el siguiente vas a separarte del cuchillero.

También es muy útil la Defensa Completa aplicada a una Esquiva, ya que, te recuerdo, con una sola esquiva se evitan todos los ataques de un adversario; así que si quieres aguantar a un adversario hasta que un compañero pueda apoyarte, esta es una buena opción. ¿Lo comprendes ahora? Enhorabuena.

Aplicado a una parada ya no es tan efectivo; solo lo sería en una situación muy concreta: enfrentándote contra varios adversarios, habiéndoles ganado la iniciativa y sabiendo que solo van a lanzarte un ataque cada uno, puedes declarar una parada múltiple con la bonificación de la defensa completa. Aunque, claro está, luego no podrás atacar a ninguno.

TIRAR AL SUELO

Contra un enemigo que nos supere en el manejo del arma, hay tretas para anular su ventaja; como, por ejemplo, tirarle al suelo. Estando en el suelo, un combatiente ataca y defiende con una penalización -25%, y cualquiera que le ataque a él tiene una bonificación +50%. Además, si quiere levantarse, tendrá que emplear una acción de movimiento y solo podrá acompañarla de una acción defensiva (con la consabida penalización -25% en ese asalto). Especialmente útil es esta treta cuando el enemigo viste un arnés, ya que para levantarse deberá pasar una tirada de FUE x3.



Ahora bien, puedes hacer dos cosas para intentar tirar al suelo a un adversario. Lo más básico es el Empujón, una acción normal que funciona muy bien si eres más fuerte que tu adversario: haces una tirada de Pelea (si tienes poco porcentaje, mejor si estás en situación de melé para tener la bonificación +50% en esta acción), y si tienes éxito, se hace un enfrentamiento de FUE x5 entre atacante y defensor; si gana el atacante, el defensor debe superar una tirada de AGI x2 o caerá al suelo (y si le quedaban acciones por realizar, quedarán anuladas); pero cuidado, porque si en el enfrentamiento de Fuerza el defensor saca un crítico, el que termina en el suelo es el atacante. El Empujón se puede evitar solamente con una esquiva (es decir, tras una tirada de Pelea certera del atacante, se puede Esquivar, y si no se consigue, entonces se realiza el enfrentamiento de Fuerza). Si eres avisado, te habrás dado cuenta de que el Empujón es una acción idónea cuando estás en melé y no puedes usar tu arma; si tiras al suelo a tu adversario, sales del melé automáticamente si quieres; pero si tienes ocupada la diestra con el arma, tienes que empujar con la siniestra, y por tanto tienes una penalización -25% (aunque se compensa con la bonificación +50% a los ataques en melé).

Tú eres más fuerte que Roque, pero eres malo en Pelea (15%). Para tirarlo, convendría que entraras en melé con él. Imagina que estáis en melé; Roque tiene 25% en Pelea, así que intentará una Defensa completa aplicada a una acción de Zafarse, y así obtiene un 75%. Pero tú le has ganado la iniciativa y puedes empujarle, y con la acción que te sobra, atizarle, ambas con +50% por estar en melé. Primero le atacas con los puños: tira los dados y si sacas 65 o menos, le das, y él no puede defenderse; si le das, tira 1D10 para ver la localización, y luego 1D3 más 1D4 (tu bonificación por Fuerza) para ver los PD que le causas.

Ahora le das el empujón. Haces una tirada de Pelea +50%, o sea, si sacas 65 o menos, le empujas; si lo has conseguido, ahora hacéis un enfrentamiento de FUE x5; tú tienes 75% y él 60%, así que lo tienes fácil; si le ganas, ahora él debe hacer una tirada de AGI x2, 30% en total; si la falla, se cae y su acción de Zafarse en Defensa completa quedaría anulada.

Pero, ¿qué pasa si tu adversario es más fuerte que tú? Todavía puedes usar la acción normal de Tropiczo, la cual puedes realizar con un palo, una lanza o poniendo la zancadilla con una tirada de Pelea, aunque a la mitad de tu porcentaje. O sea, que tú, con tu 65% en Palos, tendrías que sacar 33% o más para realizar con éxito un Tropiczo. También se puede realizar con Pelea estando en melé (para beneficiarte del +50% antes de reducir el porcentaje a la mitad). Si tienes éxito, el adversario debe hacer una tirada de AGI x3, y si falla, se caerá al suelo, anulándose todas las acciones que le quedaran por realizar. Lo malo de esta acción es que, además de esquivarse, se puede parar.

Ni que decir tiene que si logras trepar a tu adversario estando en melé, en el siguiente asalto tendrás las ventajas de la melé (+50% al ataque) y de atacar a un enemigo caído (otro +50%, para un total de +100%; pa matarte si fallas así).

RECAPITULANDO

Hasta ahora hemos visto dos acciones de movimiento, que son el movimiento de melé y levantarse del suelo; cuatro de ataque, de las cuales tres son normales (ataque cuerpo a cuerpo, empujón y tropiezo) y una extendida (inmovilizar); y cinco defensivas, de las cuales tres son normales (parada y paradas múltiples, esquivar y zafarse) y dos extendidas (liberarse y la defensa completa). Además, hemos visto que se puede apuntar a una localización concreta al realizar un ataque.

Bueno, pues ahora dame tu bastón. Te vas a enfrentar a Roque desarmado. Sí, no me mires así; si has estado atento a mis explicaciones, saldrás con bien de esta, y si no, bien merecidos tendrás todos los bastonazos que te lleves. Con Pelea causas 1D3 PD, más una bonificación por Fuerza de 1D4. Vencerá el primero que cause 5 PD a su rival. Durante el combate, tendrás que recordar que puedes apuntar a una localización concreta (Roque no lo hará), y que ambos tenéis un gambesón reforzado que absorbe 3 PD en todas las localizaciones excepto en la cabeza, y un bacinete que absorbe 4 PD en la cabeza. Otra cosa más: no te lo había dicho antes para que no te hicieras un lío, pero los palos dan +10 a la iniciativa en el primer asalto (en los siguientes se pierde esta ventaja), así que tenlo en cuenta y suma +10 a la iniciativa de Roque en el primer asalto.

Si Roque pierde la iniciativa, siempre hará un ataque y una parada.

Estando en melé, siempre elegirá Zafarse como Defensa completa (con +50%).

Si está en el suelo, elegirá Levantarse y una esquivas (que realiza con penalización -25%).

Si está inmovilizado, elegirá Liberarse.

Si gana la iniciativa, actuará según las acciones que tú elijas:

Tú	Roque
Dos ataques	Dos ataques
Ataque y empujón	Ataque y esquivas
Dos empujones	Ataque y esquivas
Empujón y tropiezo	Ataque y esquivas
Dos tropiezos	Ataque y esquivas
Ataque y parada	Ataque y parada
Ataque y esquivas	Ataque y parada
Empujón y parada	Ataque y esquivas
Empujón y esquivas	Ataque y esquivas
Tropiezo y parada	Ataque y parada
Tropiezo y esquivas	Ataque y parada
Dos paradas	Dos ataques
Defensa completa	Dos ataques
Movimiento de melé y defensa	Dos ataques
Levantarse y parada (-25%)	Dos ataques
Levantarse y esquivas (-25%)	Dos ataques

Vamos a ver cómo te defiendes, novato. ¡Empezad!



Buena pelea. ¿Has aprendido algo de ella? Por si acaso te has llevado un bastonazo en la cabeza y no andas muy bien de entendederas, te lo diré: estando desarmado, hay dos opciones muy buenas:

- † ganar la iniciativa y realizar un movimiento de melé y esquivas. Una vez en melé, como eres más fuerte que Roque, deberías intentar inmovilizarlo, y una vez lo consigas, causarle daño hasta que ganes; o tirarlo al suelo, ya que si lo consigues estarás en melé y él estará caído, y tendrás dos asaltos en los que podrás declarar dos ataques sin que él te pueda atacar;
- † ganar la iniciativa y declarar un empujón y esquivas, o arriesgarte con dos empujones, ya que eres más fuerte que él y tienes más fácil tirarle. Una vez que esté en el suelo, puedes golpearle a placer, o bien aprovechar para realizar un movimiento de melé sin que él pueda atacarte.

ATAQUES EN SITUACIONES CONCRETAS

Bien, novato, ya sabes los movimientos básicos. Ahora vamos a ver otros más que pueden realizarse con cualquier arma. Estos ataques no siempre son útiles, pero en situaciones concretas pueden resultar de gran ayuda.

Empecemos por el ataque preciso. Ese es un ataque en el que recibes una bonificación +25%, pero causa la mitad de daño de lo normal. Tiene diversas utilidades. Por ejemplo, en un duelo a primera sangre, como en los que te has estado batiendo con Roque, esta sería la acción a elegir, porque buscas más tocar a tu adversario que herirle. También contra enemigos pequeños, como los lutines, que por su reducido tamaño tenemos una penalización -20%

cuando los atacamos, y como no suelen tener muchos PV, con este ataque compensamos esa penalización. Y contra enemigos normales, cuando apuntamos a una localización por ser esta su punto débil, o bien cuando se encuentran ya malheridos y solo necesitamos rematarlos, pero no es buena idea usarla si están bien protegidos con armaduras metálicas o superiores.

El ataque rápido tiene un uso aún más limitado: otorga +5 a la Iniciativa, por lo que, cuando se declara, podemos adelantarnos a un adversario que nos haya ganado la iniciativa; pero es un ataque con una penalización -50%, así que solo es efectivo en situaciones de clara ventaja. Por ejemplo, si atacamos por la espalda (+50%) a un enemigo al que queremos alcanzar antes de que él ataque a un compañero, o estando en melé (+50%) si el adversario está en condición de atacarnos, para adelantarnos a su ataque cuando nos gane la iniciativa.

El ataque recio, a diferencia de los otros, es una acción extendida. Te preparas para dar el hostión padre, y eso te deja sin posibilidad de defenderte. Funciona de manera que por cada penalización -25%, se obtiene una mejora en la Bonificación al Daño (de 1D4 pasas a 1D6, de este a 2D6, etc.). Puedes pensar: ¿para qué hacer un ataque recio cuando puedo hacer dos ataques? Ay, novatillo, qué pocas entendederas: dime, a ver cómo atraviesas una coraza o un arnés con esa birria de bastón. Sin embargo, úsalo solo en situaciones de ventaja, cuando el adversario no te pueda atacar: en melé o cuando esté caído, pues además en ambos casos tienes +50%, por lo que, si tienes buen porcentaje, puedes penalizarte con -50% y subir dos grados en la BD. Una buena estrategia contra un caballero acorazado es intentar tirarlo al suelo y ensartarlo con la lanza usando el ataque recio; y si tienes un cuchillo, entras en melé y lo tiras al suelo, imagínate lo que puedes hacer con esta acción y un +100%...

Luego está la añagaza, que también es acción extendida, y consiste en una finta, un movimiento para engañar al adversario. Pero tan difícil para él es evitarlo como para ti hacerlo, y además, al ser acción extendida, no deja lugar a una defensa. Tiras por la mitad de tu porcentaje, y si tienes éxito, la parada de tu adversario deberá ser también a mitad de porcentaje. La única situación en la que la añagaza resulta útil es cuando estás en melé empuñando un cuchillo contra un adversario que no puede atacarte pero es muy bueno esquivando; tu porcentaje se reduce a la mitad, pero luego le sumas +50% por el melé, mientras que la esquiva de tu oponente se reduce a la mitad, y de esa manera a ti te resulta muy fácil golpearle y él muy difícil evitar el golpe. En cualquier otra situación, la añagaza te deja en desventaja.

También es posible desarmar al contrario. Desarmar lo podríamos considerar un ataque dirigido hacia el arma del contrario, que debe ser del mismo tipo o inferior. También se ejecuta a la mitad del porcentaje, pero eso no asegura que lo desarmes, pues antes tienes que ganar un enfrentamiento de Fuerza, con un multiplicador que depende del arma que lleve cada uno: ligera x3, medio x4, pesada x5. Si ganas, lo desarmas. Obviamente, no se pue-

de parar este ataque, solo esquivar, ya que va dirigido al arma. Úsalo contra un enemigo que sea muy hábil con su arma pero no sea tan bueno esquivando, y que tenga menos Fuerza que tú.

ACCIONES CON ESCUDO

Toma, esto es un escudo, el mejor invento desde que Dios creó la Tercera Edición. Deberías aprender a manejar el escudo antes que cualquier otra competencia de combate, como Pelea y Esquivar, porque con uno en tu mano vas a ser muy difícil de matar. Te mostraré cómo funciona.



Los escudos, al igual que las armaduras, tienen una puntuación de resistencia, que es la cantidad de PD que puede recibir antes de romperse; pero en este caso, por cada 2 PD pierden 1 punto de resistencia. Así que tu escudo de madera, que tiene 100 puntos de resistencia, tendría que recibir 200 PD para romperse. Observa también que los escudos tienen un requisito de Fuerza mínima; por cada punto por debajo de la Fuerza mínima para manejar el escudo, recibes una penalización -5% en la competencia Escudos cuando lo uses.

Hay dos acciones defensivas, las dos normales, que puedes realizar con el escudo.

La primera es la parada con escudo, que funciona igual que la parada cuerpo a cuerpo con un arma, pero tirando por la competencia de Escudo. Además, el escudo no se te escapará de las manos ni se romperá, al menos hasta que su resistencia llegue a 0.

Otra ventaja de esta acción es que te protege de ataques a distancia; para ello no es necesario hacer tirada, sino simplemente declarar la acción (y ganarle la iniciativa al atacante) y, si el escudo protege más zonas aparte del brazo y el pecho, como es el caso de tu escudo de madera, tienes que elegir cuál de ellas protegerás: o la cabeza o el abdomen. Puedes permanecer así protegido por el escudo contra ataques a distancia mientras realizas otras acciones que no sean una parada con escudo.

Pero la acción que te va a salvar el culo va a ser la de guardia completa. Esta consiste en una acción normal mediante la cual te ciñes el escudo al cuerpo, y de esa forma disfrutas de la misma protección contra los ataques cuerpo a cuerpo que la que te concede el escudo contra los ataques a distancia; o sea, que cualquier ataque dirigido a las localizaciones que protege el escudo, impactará directamente en el escudo. ¿Qué te parece? La única pega es que, mientras estés en guardia completa, el porcentaje de cualquier ataque que hagas y de las paradas con escudo se reduce a la mitad. Pero puedes salir de la guardia completa en cualquier momento libremente, sin tener que emplear ninguna acción. Y además, nada hemos dicho de las paradas con el arma, que no se ven afectadas. De esta manera, un combatiente que esté en guardia completa y pare con el arma es realmente difícil de herir. Debes usarlo cuando sea más importante preservar tus PV que herir al contrario; por ejemplo, cuando te queden pocos PV, o cuando seas atacado por varios enemigos a la vez. También es recomendable permanecer en guardia completa si hay tiradores entre los adversarios, pues la guardia completa funciona como una parada permanente con escudo contra ataques a distancia.

Esto, además, tiene más implicaciones: un cuchillero tendrá más difícil herir a un adversario con escudo en situación de melé; como mínimo tendrá que apuntar a una localización no protegida, reduciendo la bonita bonificación +50% por el melé. Y además, los ataques en melé se pueden parar con el escudo.

Más aún, si tienes un escudo pequeño (adarga, broquel o rodela), puedes atacar con él, incluso en situación de melé. Para ello tienes que hacer una tirada por la mitad de tu porcentaje de Escudos (estando en melé, primero divides entre dos el porcentaje y luego le sumas 50), y si tienes éxito, causas 1D4 de daño más tu bonificación de Fuerza. Esto es una acción normal de ataque, el ataque de escudo. Con un escudo de madera o metal causas 1D4+1 (más bonificación de Fuerza), pero no puedes atacar con él en melé (esta aclaración aparece en el Arcana Demoni; no me seas desconfiado, novato); y los escudos más grandes, tarja y pavés, no se pueden usar para atacar en ningún caso.

Hay quien usa el escudo en una acción de empujón, y hace bien: funciona igual que el empujón normal.



Pero, ¿qué pasa cuando es el adversario el que lleva escudo? Si lo lleva en guardia completa, no tendrás más remedio que hacer un ataque localizado a una zona desprotegida, si es un escudo medio o grande, ya que estos protegen varias localizaciones. Si lo que porta es un escudo pequeño, u otro tipo de escudo pero lo tiene ya muy cascado, tal vez te interese, si tienes un hacha, realizar un ataque llamado clava de escudo, que consiste en realizar un ataque con penalización -25% directamente al escudo, restando a su resistencia el doble de los PD que obtengamos; este es un ataque que solo se puede evitar con una esquivia o parando con el arma.

Pero, ¿qué hacemos cuando un adversario empuña un pavés (protege todo menos las piernas) o una tarja (protege todo el cuerpo) y los usa en guardia completa? Contra ellos la clava de escudo es inútil, porque tienen mucha resistencia. Poco se puede hacer, muchacho, salvo entrar en melé e intentar inmovilizarlo, o tirarlo al suelo para que salga de la guardia completa un instante; o rodearlo entre varios y atacarle por la espalda, la cual no puede cubrir con el escudo.

Ya sabes lo importante que es el escudo, así que aprende a arrimártelo al cuerpo como si fuera una ramera y llévaras meses sin mojar el churro.

ACCIONES CON LANZAS

Dame ese palo ridículo; ha llegado la hora de que te entregue un arma de verdad. Aquí tienes una lanza corta, el arma más antigua y la más eficaz: la puedes llevar con el escudo, la puedes ensartar en el cuerpo de tu adversario, puedes lanzarla, y usarla para resistir una carga a caballo y descabalar a un enemigo. Deja a los nobles que se diviertan con sus nobles espadas, que teniendo una lanza en tus manos no habrá enemigo que se te resista.

Eso sí, no es perfecta, como nada en esta vida: en el primer asalto que te enfrentes a un enemigo tienes +10 a la iniciativa, pero a partir del segundo tienes -10.

Te voy a instruir para que puedas usar las lanzas de la mejor manera posible, así que escúchame bien. Hay quien lleva dos lanzas, arroja una y se queda con la otra para combatir cuerpo a cuerpo. Hay quien la lleva con el escudo, como tú, lo cual te recomiendo. Y hay quien lleva lanzas largas que se manejan con ambas manos.

Cuando atacas con la lanza, si sacas con los dados el 20% de tu puntuación en Lanzas (o sea, la quinta parte o menos), la dejas ensartada en el cuerpo del adversario. A partir de ese momento, puedes realizar ataques de forma automática (dos cada asalto), con la bonificación al daño por Fuerza, pudiendo liberarla cuando quieras; si el adversario quiere sacársela, tiene que gastar una acción de combate y ganarte en un enfrentamiento de FUE x5. Esto significa que tras un éxito crítico, prácticamente acabarás con él en el siguiente asalto.

Como te dije, otra ventaja es que en el primer asalto tienes +10 a la iniciativa, así que la ganarás casi seguro, pudiéndote anticipar al adversario. Pero en los siguientes asaltos tendrás -10, y por eso te aconsejo que la uses con un escudo, ya que a partir de entonces vas a comerte los golpes tú primero.

Por último, es un arma muy efectiva contra los jinetes, y con ella podemos arrebatarnos la gran ventaja que supone luchar a caballo.

Si el jinete realiza una carga (el ataque más demoledor que existe), podemos herir a su montura con una acción extendida de alancear. Consiste en mantenerse firme sosteniendo la lanza hasta que llegue el caballo y se la clave. Para ello debemos hacer una tirada de Lanzas, y si tiene éxito, el caballo recibe los PD multiplicados por dos, sin que el jinete pueda hacer nada por evitarlo. Eso sí, ni se te ocurra hacer esto cuando pierdas la iniciativa, porque al ser una acción extendida, no te queda defensa posible, y el ataque de un jinete a la carga es terrible. Con la lanza, al menos, tienes la oportunidad de joderle el caballo y hacer que caiga de la silla antes de que pueda lanzarte su ataque de carga.

Pero si el jinete no carga, sino que se dedica a repartir estopa en su montura, puedes realizar una acción de descabalar; aunque solo se puede hacer con una lanza larga llamada podadera u hocino. Es una acción normal en la que realizas un ataque de Lanzas a mitad del porcentaje (se supone que en este ataque no se cuenta la penalización -25% por luchar desde el suelo contra un jinete), y si el jinete no lo evita, lo engancharemos y podremos tirarlo del caballo si ganamos un enfrentamiento entre nuestra FUE x5 y su porcentaje en Cabalgar. Si lo conseguimos, la caída le causará 1D6 PD. Es difícil lograrlo, y por eso es mejor si lo intentamos mientras el jinete está ocupado luchando con otros.

ATAQUES POR SORPRESA

No pienses, muchacho, que todos tus adversarios te van a dar la cara para que prepares tu defensa, pues habrá muchos, como los bandidos y los rateros, que tratarán de sorprenderte para despacharte en un solo asalto.

La sorpresa puede ocurrir de dos maneras: por delante o por detrás. Por delante aún tienes una pequeña posibilidad de reaccionar, pero si te llegan por detrás sin hacer ruido, la única defensa posible es tu oído.

Las sorpresas “por delante” suelen ser emboscadas. La desventaja del emboscado es que, en lugar de tirar 1D10 para calcular su iniciativa, tira 1D5, y no puede defenderse de los ataques de quienes le hayan ganado la iniciativa; además, tiene -25% a todas sus acciones defensivas, y sus adversarios +25% a sus ataques. Pero esto solo el primer asalto; a partir del segundo ya se siguen las reglas del combate normal.

Mi consejo: como en el primer asalto de una emboscada no puedes defenderte de los ataques de quienes te ganen la iniciativa, pues de perdidos al río: ¡haz dos ataques! Porque para atacar no tienes penalización.

Para la sorpresa por detrás hay una acción de combate, que es aturdir. Es una acción normal, pero solo puedes realizarla una vez, porque la condición principal es la sorpresa. Solo se puede aturdir con un arma contundente, o bien con el pomo o el mango de espadas y hachas, para lo cual se usa Pelea, y el daño es 1D4 más la bonificación

de Fuerza. Además, solo es posible si el adversario no lleva un casco de metal o yelmo, ya que le atacaremos directamente a la cabeza. Lo primero es enfrentar una tirada de Sigilo contra Escuchar de la víctima; si perdemos, aún podemos aturdir, pero perderemos la bonificación por atacar por la espalda (+50%), y se usarán las reglas de las sorpresas “por delante” (o sea, que nuestra víctima se podrá defender si supera nuestra Iniciativa). Después, hacemos una tirada de ataque con nuestra arma, con penalización -25% (si atacamos por la espalda, sería +25%, porque añadimos la bonificación por atacar por la espalda, que es +50%). Si tenemos éxito, calculamos los PD y los multiplicamos por 2 (ya que el ataque es en la cabeza), pero no los restamos de los PV del atacado, sino que lo comparamos con su Resistencia, y si los PD superan su puntuación, cae inconsciente durante tantos minutos como los PD multiplicados por 10. Pero si la pifiamos hacemos un ataque normal a la cabeza.

ARMAS A DISTANCIA

Pasemos a los ataques a distancia. Algunas armas, como los cuchillos, las lanzas y las hachas, además de servir como arma cuerpo a cuerpo, pueden ser arrojadas con la competencia Lanzar (cada arma tiene la suya propia), y reciben el nombre de arrojadizas. Hay también otro tipo de armas diseñadas para ser usadas exclusivamente para atacar a distancia, que son las armas de proyectil, cada una con su competencia, como son los arcos, las ballestas y las hondas; sin embargo, en caso de necesidad se pueden usar las dos primeras para realizar paradas (con la competencia de Pelea), pero una vez que paren, quedan inservibles.

Cuando se ataca de esta manera, hay que tener en cuenta la distancia, que puede ser corta, media o larga; si nos encontramos a una distancia corta, tenemos +20%, y a una distancia larga, -20%.

En las armas de proyectil el alcance viene marcado por tres números; por ejemplo, 15/40/60 indica que de 0 a 15 varas es distancia corta, de 16 a 40 es distancia media, y de 41 a 60 es distancia larga, y no se puede atacar a un enemigo que esté a más de 60 varas.

Con las armas arrojadizas funciona de otra manera, ya que estas distancias las marca tu Fuerza, siendo FUE /2 la corta, FUE la media y FUE x2 la larga; en tu caso, con FUE 15, cuando arrojas la lanza se considera distancia corta de 0 a 8 varas, media de 9 a 15 y larga de 16 a 30.





También debes tener en cuenta la recarga del arma, es decir, cuántas acciones de combate debes emplear para tenerla preparada para disparar. Si, por ejemplo, marca 3, quiere decir que tienes que emplear 3 acciones para preparar el arma, y con una cuarta acción podrías dispararla. Las armas arrojadizas no necesitan recarga, solo tener el arma en la mano para lanzarla; si tienes que sacarla o prepararla, tendrías que emplear una acción normal de desenvainar.

Con respecto a las armas de proyectil, si decides llevar una, debes saber que cada cual tiene sus ventajas e inconvenientes: las ballestas son las más potentes y las que se pueden disparar a más distancia, y esto hace que sea más fácil acertar a alguien con ellas, ya que la distancia corta tiene mayor rango que las demás, pero tienen en contra que debes emplear 2 o 3 acciones de recarga; los arcos son menos potentes y tienen menos alcance, pero solo hay que emplear una acción para recargarlos; y las hondas cubren menos distancia y hacen menos daño, pero se recargan tan rápido como los arcos, el daño mínimo es mayor y no tienes que gastarte los cuartos en comprar flechas ni saetas, porque basta con recoger piedras del suelo. Mi recomendación es que si vas a usar este tipo de armas, intentes conseguir un arco recurvado; sí, es arma de sarracenos, pero esos moros saben hacer buenas armas: su arco es tan potente como una ballesta, cubre casi la misma distancia, solo se recarga con una acción, y para colmo, hasta lo puedes usar sobre un caballo, ya que deja libres algunos dedos para sujetar las riendas.

Si vas a usar armas arrojadizas, lo mejor es llevar dos o tres cuchillos encima aparte de tu arma, para arrojarlos antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo.

No hace falta ser una lumbrera para darse cuenta de que estas armas ofrecen una gran ventaja, pero, ¿qué puedes hacer si eres tú quien debe sufrir sus ataques?

Lo primero, espero que te acuerdes de que llevas encima un escudo, porque si no, mal vamos. Ya te expliqué que podías hacer una parada con escudo contra ataques de proyectil, así que ve a la página 13 y te lo repasas, que no te voy a estar repitiendo lo mismo cada dos por tres.

Pero si no tienes un escudo... ¡ah, amigo! Entonces es mucho más difícil. Solo puedes hacer dos cosas: buscar cobertura o serpentear. Bueno, también puedes hacer una carga, pero eso te lo explicaré más adelante para que no te lías.

En caso de que tengas cerca algún lugar que te pueda servir de cobertura, es decir, con el que puedas cubrir tu cuerpo aunque solo sea en parte (un árbol, un muro, una piedra grande), no te lo pienses y lánzate hacia él. Esta acción defensiva es extendida, y requiere ganarle la iniciativa al adversario y tener éxito en una tirada de Saltar; si es así, alcanzaremos la cobertura antes de que nos hagan el ataque a distancia, y si este tiene éxito pero impacta en una localización protegida, dará contra nuestra cobertura. Es posible, por supuesto, una vez que se dispone de una cobertura, atacar a distancia desde ella; por ejemplo, los ballesteros que disparan desde las almenas de las torres tienen cobertura para la mitad inferior de su cuerpo (de 6 a 10 en el dado de localización).

Si no tienes una cobertura cercana, solo te queda encomendarte a Dios y serpentear, que es otra acción defensiva extendida, pero mucho más arriesgada que buscar cobertura, ya que además de ganarle la iniciativa a tu adversario, tienes que hacer una tirada de Correr a la mitad de su porcentaje, y si lo consigues, el tirador ve reducida también a la mitad su tirada de ataque.

Te lo repito, por si eres duro de mollera: lo mejor contra un ataque a distancia es una parada con escudo, después buscar cobertura, y por último serpentear; esto último, aunque sigue siendo lo más arriesgado, resulta mejor si estamos a distancia larga del tirador, ya que si tenemos éxito, después de reducir a la mitad su porcentaje de ataque, deberá restar -20%.

PREPARARSE

Y ahora ha llegado el momento de hablar de una acción que se conoce como "prepararse". Cada asalto que emplees en prepararte para atacar, ya sea apuntando o afianzando el golpe mientras tu adversario se aproxima, ganas +10% al ataque, hasta un máximo de +50%. Esta acción es interesante cuando atacas a distancia y tienes tiempo de apuntar, pues de esta manera aumentas la probabilidad de acierto, y también antes de alancear, si se da el caso de que el jinete se aproxima desde muy lejos, pues cada asalto que tarde en llegar te da +10% a tu ataque.

También puedes usar esta acción con otros ataques, pero no es recomendable en combate cuerpo a cuerpo, ya que pierdes demasiado tiempo.

CARGA

Pero si no tienes armas para atacar a distancia, o si pierdes la iniciativa contra un tirador y ya no puedes evitar su ataque, puedes hacer una carga, que es una acción extendida que consiste en un movimiento de carrera y un ataque que solo puede hacerse con armas medias o pesadas, estando a 12 varas o menos del adversario. Si tenemos éxito y nuestro oponente no evita la carga, los PD que le hagamos los multiplicaremos por 1,5 (redondeando hacia arriba, y antes de aplicar las protecciones).

Es tal vez la mejor acción contra un tirador cuando estamos cerca (a 12 varas o menos) le ganamos la iniciativa y no declara una defensa, porque al hacer la carga, si tenemos éxito, anularemos su disparo (siempre y cuando este sea su segunda acción).

No te aconsejo realizar este ataque contra adversarios que te esperen con armas cuerpo a cuerpo, ya que podrías usar una acción para evitar tu carga y usar la otra que les queda para atacarte; incluso podrían hacerlo por la espalda (+50%) si esquivan la carga y te dejan pasar; esa es la mejor opción si eres tú el blanco de una carga.

BARRIDO

Dame la lanza y toma este bracamante; como ves, es un arma no tan larga como la espada, pero más larga que un cuchillo, y es posible que la lleves muchas veces cuando estés en campaña. Con armas de filo como esta, de tamaño medio o pesado, o contundentes, como la maza, puedes hacer un barrido, que es una acción extendida de ataque; sin embargo, no puede hacerse con armas perforantes, como las lanzas.



El barrido es la acción que debes elegir cuando te encuentres rodeado de enemigos. Es un ataque que realizamos girando sobre nuestro propio cuerpo, dando una vuelta completa. Tenemos que decidir en qué dirección lo hacemos: de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, porque los oponentes se verán afectados por el ataque en el orden en que estén posicionados. Después haremos una sola tirada de ataque con -20% por cada enemigo al que queramos alcanzar por encima del primero (dos enemigos -20%, tres enemigos -40%, y así); aquellos que hayan declarado una acción defensiva la harán, pero en el orden en que se vean afectados, y si uno declaró una parada y lo consigue, nuestra arma se detendrá en ese punto y el ataque ya no afectará a los que queden por recibirlo. Aquellos que no hayan podido evitarlo recibirán los PD, y tienes que hacer una tirada de daño distinta para cada uno, pero solo tienes que tirar una vez el dado de localización, ya que esta es la misma para todos.

La verdad es que este es un ataque desesperado que solo aconsejo hacer cuando estés rodeado por más de dos enemigos y no tengas un escudo con el que puedas hacer una guardia completa. También es una buena acción cuando tienes a alguien atacándote por la espalda, ya que de esta manera no recibes la penalización -50% por atacar a alguien que tienes detrás.

COMBATE CON DOS ARMAS

Es poco común, pero hay combatientes que luchan con dos armas, una media en su mano diestra y una ligera en la siniestra. Tú, por ejemplo, puedes sostener ese bracamante y un cuchillo en la otra mano; aunque lo más típico es espada y daga (y por tanto, te darás cuenta de que es un estilo de combate que solo se suele ver en los nobles). Combatir de esta manera no te da ninguna ventaja, salvo disponer de un arma operativa si te entran en melé (aunque con -25%, porque el arma ligera la sostienes con la mano torpe), y que puedes realizar una acción extendida de ataque llamada “ataque doble”.

El ataque doble se realiza atacando al mismo tiempo con ambas armas. Se hace una sola tirada usando el porcentaje más pequeño de las dos (y recuerda el -25% por la mano torpe). Si tenemos éxito, el adversario solo podrá defenderse de uno de los ataques, se cual sea la acción defensiva que haya declarado, y si quiere defenderse de los dos, tendrá que usar acciones defensivas distintas para cada uno (por ejemplo, una esquivar y una parada, una parada con arma y otra con escudo, etc.).

Lo mejor de este ataque es que anula la eficacia de la esquivar, que solo en este caso no sirve para detener los dos ataques. Sin embargo, es un ataque que no recomiendo hacer a menos que hayas ganado la iniciativa y el defensor no declare ataques; por ejemplo, contra un enemigo que huye, o uno que intenta resistir a tus ataques en espera de recibir ayuda. También te habrás dado cuenta de que es un buen ataque contra una esquivar en defensa completa, contra alguien que realiza un movimiento de melé (ya que solo puede parar un ataque) o contra un enemigo caído que se levanta (ídem).

COMBATE A CABALLO

Bueno, chico, ha llegado la hora de que te enseñe cómo montar, y no me refiero a una ramera, que para eso ya nacemos enseñados. A menos que seas noble, burgués o pardo, pocas o ninguna oportunidad tendrás de montar a caballo; pero a veces el barón concede a sus hombres un caballo, sobre todo en misiones de reconocimiento. Y para que no te pille sin la preparación adecuada, debes aprender.

Un caballo bien entrenado para la guerra ofrece una ventaja bastante importante en el combate.

Para empezar, hay que decir que es vital tener un buen porcentaje en Cabalgar, ya que el ataque se hará con el porcentaje más bajo entre la competencia de armas que se use y Cabalgar. Por ejemplo, tú tienes 45% en Cabalgar, 65% en Lanzas y 40% en Cuchillos. Si usas la lanza, tu tirada de ataque sería 45%, pero si usas el bracamante, el porcentaje es 40%.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que si atacas desde el caballo a un enemigo a pie, tienes +25% al ataque, y él tiene -25% en defensa. O sea, que si atacas montado con tu lanza a Roque, que tiene 35% en Palos, tú tendrías 70% al ataque, y él 10% en defensa.

Y hay más: la tirada de localización al atacar a un tipo a pie desde el caballo no es 1D10, sino 1D5, es decir, que no puedes alcanzarle más abajo del pecho; y eso te da una gran ventaja, porque aumenta al doble las posibilidades de darle en la cabeza, el punto más débil. En cambio, a ti tu adversario no te puede alcanzar en la pierna que está al otro lado de la montura, y en caso de que salga su número de localización, el ataque lo recibirá el caballo.

Eso me recuerda cuál es el riesgo de combatir montado: cuando hieren al caballo, este puede encabritarse y tirar al jinete, que recibiría 1D6 PD por la caída; para evitarlo, hay que emplear una acción en intentar controlar la montura con una tirada de Cabalgar. De hecho, es la mejor

estrategia a la hora de combatir contra un jinete: herir a su montura. La tirada de Cabalgar debe sustituir a la primera acción que debiera llevar a cabo el jinete si perdió la iniciativa, pero si ya ha realizado sus acciones, perderá una en el siguiente asalto.

Hay que aclarar que la iniciativa de un jinete sigue siendo la suya propia y no la del caballo, que solo usa su iniciativa cuando ataca él a base de coces. Además, sobre un caballo no se puede esquivar, pero sí se puede llevar escudo, y si quieres bajar o subir, debes emplear una acción de movimiento.

Existe una acción de ataque a caballo, extendida, que es la que más daño puede hacer de todas: la carga a caballo. Es como la carga normal, es decir, una acción de movimiento (a 20 varas como máximo) y otra de ataque, con cualquier lanza o bien con otra arma de tamaño medio. Los PD causados se multiplican por dos (antes de restar la protección), y es un ataque que no se puede parar, solo esquivar; o bien se puede contrarrestar con una acción de alancear. Para evitar que nos alanceen el caballo, nunca hagas una carga habiendo perdido la iniciativa contra un lancero.

TRETAS

Una treta es cualquier acción sucia que se utiliza para obtener algún tipo de ventaja sobre el adversario. Son más propias de peleas de taberna, pero puede que te sean útiles alguna vez en un combate. De hecho, incluso pueden encontrarse algunas en los manuales de esgrima. Las que yo te voy a explicar se encuentran en el manual básico y en el *Flos Duellatorum*, "La flor de las batallas". Todas ellas tienen en común que se resuelven con una tirada de Pelea. Lo ideal es realizarlas habiendo ganado la iniciativa, para que a nuestro enemigo no le dé tiempo a reaccionar.

Una treta clásica consiste en arrojar tierra a los ojos del adversario. Basta con que apuntemos a la cara (-50%) para que logremos nuestro objetivo. De tener éxito la acción, el adversario queda cegado durante este asalto y el siguiente, y por tanto sufre una penalización -75% a todas sus acciones.

También podemos arrojarle una tela por encima que no solo lo ciegue, sino que dificulte sus movimientos. La dificultad depende de la longitud de la tela, pero con una más o menos de tamaño humano tendríamos una tirada normal, sin modificadores. Además de quedar cegado, el adversario debe hacer una tirada de AGI x4 o se caerá al suelo; si tropezara con algo, la tirada es de AGI x1. Se podrá librar de la tela en el siguiente asalto. Esta treta solo se puede esquivar.

Para dar un mordisco, debemos estar en situación de melé. Basta con una tirada de Pelea, pero el daño es solo 1D3 sin bonificadores.

Un golpe a los oídos también es muy efectivo, pero tiene una penalización -70%, así que sería mejor hacerlo estando en melé (+50%). El que lo recibe, además del daño normal (1D3 más Bonificación por Fuerza), sufre los

efectos de una conmoción: durante 2D6 asaltos pierde automáticamente la iniciativa, y todas sus tiradas se penalizan con -50%.

Otra treta que se suele usar es golpear con el pomo o el mango del arma, y también con la punta de la vaina, justo al desenvainar. El daño es 1D4 más la Bonificación de Fuerza, y se consigue con una tirada de Pelea normal.

Trabar el arma del contrario es una treta que suele dar buen resultado. Se puede hacer con una tela o aprisionándola con el propio brazo, aunque esto último es más arriesgado. Con la tela se procede haciendo una tirada por la mitad del porcentaje de Pelea. Si lo intentamos con el brazo la tirada es la misma, pero de fallar recibiremos el daño del arma sin bonificación. Mientras tengamos el arma trabada, el adversario no puede llevar a cabo acciones con ella. Si quiere liberar su arma, tendrá que emplear una acción y ganar un enfrentamiento de FUE x5 contra nosotros. Pero una vez trabada la hoja, si lo hemos hecho con una tela, podemos pegar un tirón y desarmar al rival, para lo cual tendremos que emplear una acción y ganarle en un enfrentamiento de FUE x5.

El tema de las tretas es muy complejo, ya que el límite es la imaginación del combatiente. Como norma general, se usan los modificadores por apuntar a una localización concreta, o la mitad del porcentaje cuando se pretende afectar a una zona en movimiento constante (por ejemplo, un arma).

HUIDA

¿Creías que te lo había enseñado ya todo? Pues estás muy equivocado: aún te queda por saber cómo puedes retirarte del combate de la mejor manera posible. Porque si huyes a lo loco, dándote la vuelta de pronto para correr, tu adversario tendrá la oportunidad de lanzarte al menos un ataque +25% sin que tú te puedas defender.

Para hacerlo bien tienes que declarar una acción defensiva de huida, que es extendida y consiste en efectuar dos acciones defensivas normales para preparar nuestra huida; de esta manera, en el siguiente asalto, y sea cual sea la iniciativa, podremos huir sin que nuestro adversario nos pueda atacar. Lo mejor es, si tienes buen porcentaje de esquiva, declarar dos esquivas, o si no, una esquiva y una parada.



TABLA RESUMEN

En esta tabla se resume todo lo dicho, indicando el nombre de la acción, el tipo, la manera de resolverla, en qué

situaciones es más propicia y la mejor respuesta a la misma si se gana la iniciativa; con respecto a este último apartado, cuando aparecen varias respuestas posibles, la primera es la mejor.

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Acción	T	Resolución	Mejor situación	Mejor resp.
Mov. Normal	N	El PJ se mueve hasta 6 varas.	---	---
Mov. de Carrera	N	El PJ se mueve hasta 12 varas.	---	---
Mov. Reptante	N	El PJ se mueve hasta 3 varas.	---	---
Mov. de melé	N	El PJ actúa el último y entra en melé. Se acompaña solo de Esquivar o Parada.	Cuando se tiene un arma ligera o vas desarmado, contra adversarios que porten arma media o pesada, y siempre combinado con una esquivas.	Ataque doble, dos ataques
Levantarse del suelo	N	El PJ se levanta del suelo. Es incompatible con cualquier acción de ataque y las acciones de defensa tienen -25%.	Cuando te encuentras caído; lo mejor es acompañarlo de esquivas.	Ataque doble, dos ataques
Nadar	N	El PJ se mueve nadando sobre el agua 3 varas o buceando 2 varas por debajo de ella.	---	---
Saltar	N	El PJ lleva a cabo un salto.	---	---
Trepar	N	El PJ se mueve trepando 2 varas hacia arriba o hacia abajo.	---	---

ACCIONES ATAQUE CUERPO A CUERPO

Acción	T	Resolución	Mejor situación	Mejor respuesta
Ataque C/C	N	Tirada de competencia de Arma o de Pelea para acertar a nuestro enemigo.	Cualquiera.	Esquivar, parada con escudo o arma
Añagaza	E	Ataque a mitad de porcentaje que obliga a defenderse a mitad de porcentaje.	En melé, contra un adversario que no puede atacarnos pero es muy bueno esquivando.	Ataque y defensa, dos def. distintas
At. preciso	N	Tirada de ataque +25%, daño /2 redondeando hacia abajo.	En duelos a primera sangre. Contra adversarios pequeños. Para apuntar a un punto débil del adversario, si este no tiene protección.	Parada o esquivar
Ataque rápido	N	Iniciativa +5, tirada de ataque -50%.	Por la espalda, para atacar a un adversario antes de que él actúe. En melé contra un adversario con arma ligera o desarmado.	---
Ataque recio	E	Tirada de ataque -25% por cada aumento en la Tabla de Bonificador de Daño.	Para superar la protección de las armaduras más resistentes. Para rematar a un caballero caído con arnés, si está caído y estamos en situación de melé con él.	Parada o esquivar
Aturdir	N	Ataque -25% con arma contundente o Pelea. (PD-RES)x10 minutos aturdido.	Ataque por sorpresa, mejor si es por la espalda (+25%).	---
Barrido	E	Ataque -20% con filo o contundente a todos los que te rodean. Por cada rival de más, misma localiz., distinto daño. 1 Parada detiene el Barrido.	Cuando estás rodeado de enemigos y no tienes escudo, o cuando alguien te ataca por la espalda.	Parada
Carga	E	Ataque a 12 varas máx., con arma Pesada o Ligera; daño x1,5 redondear arriba.	Contra tiradores (si ganamos la ini. o si no tenemos escudo, no podemos buscar cobertura y estamos cerca) o enemigos que no puedan atacar.	Esquivar y atacar
Desarmar	N	At./2 con arma igual o superior. Éxito: enfrentamiento de FUE x3/4/5 según Tamaño.	Contra un enemigo que maneja muy bien su arma, pero no es bueno esquivando y tú eres más fuerte que él.	Esquivar
Empujón	N	Tirada de Pelea; si no esquivas, enfr. de FUE x5; si pierde, tirada de AGI x2 o cae.	Cuando tu adversario maneja muy bien su arma pero tú eres más fuerte que él. En melé, cuando nuestra arma está anulada y no eres bueno en Pelea, pero eres más fuerte que tu adversario.	Esquivar
Tropiezo	N	Tirada de Lanzas, Palos o Pelea /2; si el rival falla tirada de AGI x3, cae.	Cuando tu adversario maneja muy bien su arma y además es más fuerte que tú. En melé, cuando nuestra arma está anulada y no eres bueno en Pelea, y además tu adversario es más fuerte que tú.	Parada o esquivar

ACCIONES DE ATAQUE CON DOS ARMAS

Acción	T	Resolución	Mejor situación	Mejor resp.
Ataque doble	E	Tirada combinada con 2 armas (torpe -25%); acciones defensivas distintas contra cada una	Contra huida y defensa completa.	Dos defensas distintas

ACCIONES DEFENSIVAS QUE NO NECESITAN ESCUDO

Acción	T	Resolución	Mejor situación	Mejor resp.
Parada con arma	N	Para 1 ataque. Si arma ligera para una pesada, enf. FUE x3 contra FUE x5 o se escapa de las manos. El crítico lo para otro crítico, o se escapa de las manos. No para ataques a distancia.	Mejor contra barridos y cuando te enfrentas a varios oponentes a la vez.	At. doble, dos ataques.
Esquivar	N	Evita todos los at. de un rival. Contra crítico, la tirada es a la mitad del porcentaje.	En todas las situaciones excepto contra el barrido, porque no detiene su curso.	At. doble
Defensa completa	E	Una acción normal de defensa con bonificación +50.	Aplicada a Zafarse estando en desventaja en melé y con un bajo % en Pelea. Aplicada a Esquivar cuando quieras resistir frente a un adversario en espera de que alguien te ayude.	At. doble
Huida	E	Hacer solo acc. defensivas para que el rival no pueda hacernos un ataque +25%.	---	At. doble

ACCIONES DEFENSIVAS CON ESCUDO

Acción	T	Resolución	Mejor situación	Mejor resp.
Parada con escudo	N	Para 1 ataque. No se escapa de las manos. Para ataques a distancia.	Preferible siempre a una parada con el arma.	Clava de escudo
Guardia completa	N	El escudo defiende de at. C/C como a distancia, pero % de ataque y escudo /2.	Cuando te queden pocos PV, frente a varios adversarios a la vez, para defenderse en melé, cuando hay riesgo de recibir ataques a distancia.	Ataque por la espalda
At. con escudo	N	Tirada Escudos /2, daño 1D4 (+1 madera/metal) + bonif. FUE. Con tarja/pavés no.	Para atacar si tu arma está anulada, especialmente en melé.	Parada o esquivar
Clava de escudo	N	At. de hacha -25%, daño x2 al escudo (un crítico lo rompe). Se puede Esq./Parar con arma.	Contra un adversario con escudo pequeño o muy dañado.	Esquivar

ACCIONES EXCLUSIVAS EN SITUACIÓN DE MELÉ

Acción	T	Resolución	Mejor situación	Mejor r.
Inmovilizar	E	Enfrentam. de FUE x5; si se gana, puede hacer daño 1D3 + b. FUE por asalto.	Cuando eres más fuerte que tu adversario.	Zafarse
Liberarse	E	Enfr. de FUE x5 para liberarse de Inmov. y al mismo tiempo salir del melé.	---	---
Zafarse	N	Abandonar una situación de melé con una tirada de Pelea.	---	Atacar

ACCIONES RELACIONADAS CON ARMAS A DISTANCIA

Acción	T	Resolución	Mejor situación	Mejor resp.
Ataque a distancia	N	Tirada de competencia de Arma o de Lanzar para acertar a nuestro enemigo.	Contra enemigos alejados a más de 12 v.	Carga o parada con escudo
Parada con escudo	N	Si gana la iniciativa al tirador, su ataque impacta en las localizaciones cubiertas	La mejor acción contra un ataque a dist.	---
Buscar cobertura	E	Tirada de Saltar para evitar ataque a distancia. Solo si gana la Iniciativa al rival.	Para evitar un ataque a distancia si no se tiene escudo.	---
Serpentear	E	Los ataques a distancia contra ti son /2 si ganas la Iniciativa y pasas una tirada de Correr /2.	Para evitar un ataque a distancia si no se tiene escudo ni cobertura; mejor si te encuentras a larga distancia del atacante.	---

ACCIONES RELACIONADAS CON EL COMBATE A CABALLO

Acción	T	Resolución	Mejor situación	Mejor r.
Carga a caballo	E	Ataque a 20 varas máx., arma Media o Lanza; daño x2. Solo se puede Esquivar.	En cualquier caso, excepto contra lanceros que nos ganen la iniciativa.	Alancear
Montar/Desmontar	N	El PJ se sube o se baja de un caballo.	---	---
Alancear	E	Contra Carga a Caballo: tirada de Lanzas, daño x2 al caballo.	Contra un jinete a la carga, si le ganamos la iniciativa.	---
Descabalar	N	At. /2 lanza larga. Si no para/esquiva, enfr. FUE x5 contra Cabalgar, daño 1D6.	Contra un jinete que lucha contra otros adversarios.	Parada

OTRAS ACCIONES

Acción	T	Resolución	Mejor situación
Dar objeto	N	Si el receptor está lejos, tirada de Lanzar del lanzador y AGI x5 del receptor.	---
Desenvainar	N	Sacar un arma para poder utilizarla en el combate o un objeto a mano.	Cuando no tienes el arma en la mano.
Lanzar Hechizo	E	Utilizar un hechizo en combate	Cuando nadie te ataca (a más de 12 varas y sin oponentes tiradores)
Prepararse	E	Cada asalto de preparación otorga +10% al ataque, hasta un máximo de +50%.	Antes de realizar un ataque a distancia si tienes tiempo, y antes de alancear si el jinete inicia la carga desde muy lejos.
Treta	N	Maniobra sucia para entorpecer a nuestro contrincante, con tirada de Pelea.	Depende de la treta.
Acciones libres	---	Acciones de PER y COM, moverse 1 vara, salir de Guardia Completa.	---



scripsit Juan Pablo Fernández del Río
 anno Domini MXXIII