

Estilos de Lucha

Por Mouser (mouser@biosys.net)

Palabras Preliminares

Ya hace algún tiempo que compre el Manual del Buen Guerrero de TSR. Ávidamente leí sus páginas descubriendo kits de personaje, grupos de armas, estilos de lucha y otras reglas opcionales. Con el tiempo, los estilos de lucha se popularizaron entre mis jugadores hasta el extremo de que ningún personaje se hacía sin tener especialización en uno de esos estilos. A medida que jugábamos fuimos llegando a la conclusión de que este sistema no estaba bien construido y que unos estilos (particularmente el de dos armas) eran netamente superiores al resto. Con esta revisión de las reglas pretendo igualarlos respetando sus individualidades.

Estilos de lucha y especialización: Pautas Generales

El rojo sol comienza a elevarse sobre los edificios de la ciudad de Urik. Apresuro mi paso para no llegar tarde a mi cita con el templario encargado de los próximos juegos de la ciudad. ¿Por qué querrá ver una exhibición de los gladiadores y sus habilidades? ¿Es que no he demostrado ya sobradamente mi pericia como entrenador?. Las respuestas a estas preguntas me ponen los pelos de punta... todavía no tengo edad como para ser retirado y creo no haber cometido ningún error últimamente. Bueno, supongo que sea lo que sea pronto lo sabré.

Dependiendo de la categoría del personaje este podrá usar y especializarse en uno u otro estilo de lucha siguiendo estas pautas:

⇒ Luchador:

Estilos permitidos: Todos

Especializaciones permitidas: Todas

⇒ Sacerdote:

Estilos permitidos: Una sola arma, Arma y Escudo, Dos manos.

Especializaciones permitidas: En cualquiera de los estilos permitidos.

⇒ Hechicero:

Estilos permitidos: Una sola arma, Dos manos.

Especializaciones permitidas: Ninguna.

⇒ Bribón:

Estilos permitidos: Una sola arma, Dos manos, Dos armas.

Especializaciones permitidas: Una sola arma, Dos armas.

⇒ Psiónico:

Estilos permitidos: Una sola arma, Dos manos, Arma y escudo.

Especializaciones permitidas: Ninguna

También es importante reseñar dos reglas generales; en primer lugar sólo los guerreros y gladiadores de categoría única pueden especializarse en más de un estilo de lucha y en segundo lugar, sólo puede usarse los beneficios de la especialización en un estilo de lucha con un arma con la que se tenga pericia.

Abreviaturas Utilizadas en el texto

#Peric.	→	Número de Pericias
Ambt	→	Si se tiene o no la pericia de ambidiestro. Una S es sí, una N es no.
Armas	→	El tamaño de las armas que pueden usarse, M/P significa arma mediana en la mano derecha y arma pequeña en la mano izquierda.
Penalz	→	Se refiere a la penalización al ataque, -2/-4 indica un -2 con la mano derecha y un -4 con la mano izquierda. Estas penalizaciones se cancelan con el ajuste de reacción por destreza del personaje (también pueden aumentarse).

Estilo dos Armas

Mi Señor Templario, como podéis observar dentro de la fosa, el semielfo Xandreas está utilizando dos espadas largas. El estilo de lucha con dos armas es tan complicado como vistoso y requiere una gran cantidad de entrenamiento y una buena dosis de destreza por parte del luchador. Xandreas es un gladiador dedicado y además ha heredado gran parte de la destreza de su padre, es por esto que puede usar dos armas del mismo tamaño y no una más pequeña de la otra como es más corriente.

El luchador usa un arma en cada mano, normalmente un arma más larga y pesada en su mano buena y un arma más corta y ligera en su mano mala, aunque los realmente expertos pueden usar dos armas de tamaño medio. Esta especialización es triple según la siguiente tabla:

# Peric	Ambt	Armas	Penalz
0	N	M/P	-2/-4
0	S	M/P	-2/-2
1	N	M/P	-2/-2
1	S	M/P	0/-2
2	N	M/P	0/-2
2	S	M/P	0/0
3	N	M/M	-2/-2
3	S	M/M	0/0

Nota1: Si se hacen maniobras diferentes con cada mano (un ataque y una parada por ejemplo) ambas tiradas sufren una penalización de -1 a la probabilidad de golpear con cada arma.

Nota2: Los guardabosques pueden emplear un arma mediana y una pequeña sin penalización alguna, o sea, comienzan con 2 casillas de pericia y ambidiestro sin coste.

Estilo arma y escudo

El siguiente luchador es Malvalar, un enano. Él usa un escudo de cuero de mekillot una pesada maza de piedra. Su estilo es más convencional que el anterior y también menos ofensivo, sin embargo la diversión de los espectadores está asegurada ya que Malvalar es un experto parando golpes y contraatacando lo que evitará sin duda alguna que el combate acabe en sus primeros momentos por un golpe afortunado de su contrincario.

Esta es la técnica clásica de usar un arma en una mano y un escudo en la otra. Con el escudo pueden realizarse maniobras de parada con una serie de penalizaciones o bonificaciones según el tipo de escudo, el grado de especialización y si se tiene o no la pericia de ambidextro. Los expertos en este estilo pueden parar ataques múltiples en un solo round además de usar el escudo para protegerse de algunos ataques mágicos. Consulta la siguiente tabla:

# Peric	Ambt	Penalz*	Especial
1	N	-2	Se puede efectuar una sola parada por round. -1 a la CA
1	S	0	-1 a las TS contra ataques mágicos en los que un escudo pueda servir de ayuda, también modifican la TS los mases mágicos del escudo.
2	N	-2	Se pueden efectuar paradas múltiples con las siguientes penalizaciones: 0/-3/-9/-12/...
2	S	0	-2 a la CA

* La penalización se aplica sólo a la parada, el ataque de la otra mano no sufre penalización ni bonificación alguna.

Según el tamaño del escudo la maniobra de para recibe unas bonificaciones: Para los escudos pequeños y rodela es de +1, para escudos medianos y corporales es de +2. Además con una rodela sólo se puede efectuar una parada por round y con un escudo pequeño dos.

Estilo arma a dos manos

Ahora, Señor, Bharza, nuestra mul, le mostrará su pericia con la espada a dos manos. Permitidme que os de un consejo mi Señor, si de verdad queréis ofrecer el mejor espectáculo poned a Bharza a luchar contra varios oponentes a la vez y comprobad lo que puede hacer con su maestría del arma.

Este estilo permite esgrimir un arma con ambas manos a la vez, ya sea una lanza o una espada a dos manos o cualquier otra. Según se gasten una o dos casillas de pericia se obtienen distintos beneficios (acumulativos) que a su vez son diferentes según el tipo de arma.

#Peric	Efecto
1	Reduce en 3 unidades la velocidad de cualquier arma usada a 2 manos. ⇒ <i>Armas de filo o romas</i> : Se puede efectuar un ataque de barrido a todos los enemigos situados justo enfrente del personaje. Por cada enemigo por encima del primero se incurre en un -2 a la tirada de ataque, además es necesario tener 1'5 m de espacio a los lados y se harán tiradas de ataque individuales para cada oponente. ⇒ <i>Armas penetradoras</i> : Puede empalar a un enemigo (para doble daño) tras una carga de 5 metros al menos.
2	Eleva en un grado el número de ataques por rnd (de 1 cada round a 3 cada dos rounds y así sucesivamente).

Estilo una sola arma

Por último, Alhura, nuestra más veterana gladiadora usará la espada corta. Aunque parece que por usar una sola arma y de menor tamaño está en desventaja, no es así. Cuenta con una mano libre y además, al llevar menos peso puede hacer toda una serie de maniobras ofensivas y defensivas imposibles para los demás.

Este estilo implica que el personaje esgrime un arma que se maneja con una sola mano en una de sus dos manos y nada en la otra. Depende del grado de especialización se obtienen distintos beneficios (acumulativos).

#Peric	Efecto
1	El personaje dispone de dos puntos que podrán utilizarse en cualquier combinación para disminuir la CA o el GAC0 cada rnd. Las bonificaciones a la CA por alta destreza pueden ahora aplicarse también a las TS que el DM permita.
2	Eleva en un grado el número de ataques por rnd (de 1 cada rnd a 3 cada dos rounds y así sucesivamente).