

# El combate personal

*Reglas adicionales de combate*

*por Víctor P. Arissa*

*La habilidad de Pelea es una adaptación a Merp de la habilidad del mismo nombre desarrollada en el juego de Aquelarre (mis agradecimientos a Ricard Ibañez)*

*6 de septiembre de 1998*

*Última revisión 5 Junio de 2002*



## Reglas adicionales de Combate

### Iniciativa

La persona que gane la iniciativa podrá elegir entre obligar a su adversario a retroceder hasta 3m. o entre permanecer donde está (o incluso retroceder un máximo de 3m.). Si hay un empate los dos contrincantes se mantendrán en sus posiciones. De este modo se representa el desplazamiento que suele realizarse entre los combatientes. Si uno de los adversarios queda arrinconado (contra una pared, contra otro combatiente,...) obtendrá una *Posición ventajosa*. Si resulta que uno de los adversarios es progresivamente empujado hacia un precipicio u otro tipo de posible caída, y justo en el borde pierde la iniciativa, el adversario le habrá obligado a caer, aunque tendrá derecho a una tirada de movimiento y maniobra para agarrarse a tiempo o salvarse de otra manera (el DJ decidirá la dificultad de la maniobra). Obviamente, si ve que su adversario le está empujando hacia el precipicio siempre puede arriesgarse a una tirada de conflicto y huir. En el caso de que el personaje luche contra más combatientes, bastará con que solo uno de sus adversarios gane la iniciativa para que pierda terreno (ya que hay superioridad numérica), mientras que el defensor deberá ganar las iniciativas de todos sus contrincantes para poder hacerles retroceder terreno a ellos.

### Posición ventajosa

Si un combatiente lucha contra otro en una posición favorable recibirá un +20 a su iniciativa y BO. Un ejemplo es estar más elevado que el adversario, como en unas escaleras, o uno encima de una mesa y el otro en el suelo. En el caso de que uno este a pie y el otro a caballo se aplicarán las reglas normales de maniobras montadas.

### Duelos de honor

Dos personas deciden batirse a duelo por decisión mutua. Al ser de honor habrá un juez que se encargará de que se cumpla y los duelistas deberán de aportar testigos. Generalmente, cada uno escogerá el arma de cuerpo a cuerpo que prefiera, aunque deberá de ser de 1 mano, y no se suelen permitir los escudos. Dependiendo de la civilización del lugar, de las circunstancias, o por mutuo acuerdo de los duelistas, se puede permitir escoger otros tipos de armas o servirse de escudos. No obstante, hay unas reglas que hay que seguir:

- No se arrojaran las armas.
- No se usaran otras armas que no sean las que se han escogido.
- No se atacará a traición ni se usaran tretas similares.
- Si se pide clemencia, el adversario puede decidir concederla o no. Si se concede, el perdedor suele admitir en público su derrota y, en caso de haber ofendido a su contrincante, debe pedir disculpas públicamente.

Quien no cumpla estas reglas caerá en deshonra y sufrirá un castigo que dependerá de la magnitud de su falta y que será impuesto por su adversario, o por el juez del duelo en caso de

que este no se encuentre disponible. Algunos ejemplos pueden ser los siguientes:

1. Si se arroja el arma sin causar daño alguno, o el daño no es lo suficiente como para interrumpir la pelea, la lucha continua. Con suerte saldrá con vida.
2. Si se arroja el arma y la víctima sigue viva, pero no puede seguir luchando, se interrumpe el combate y el agresor pierde el combate y cae en deshonra, debiendo indemnizar los gastos médicos. Dependiendo de la cultura, le pueden cortar un dedo, la mano entera o ingresar en prisión durante un mes. Lo mismo ocurre si se atacó a traición.
3. Si se usan armas no convenidas se procederá a quitárselas.
4. Pase lo que pase, si un contrincante rompe las reglas y con ello mata a su adversario, el acto se considerará un asesinato y se procederá según marque la ley de cada cultura.

### Pelea (adaptación de la habilidad de Aquelarre)

Esta nueva habilidad englobada en el apartado Habilidades con Armas y se puede utilizar de las siguientes maneras:

#### 1. Combate sin armas:

Reflejará la habilidad de toda persona para combatir sin armas, sin utilizar las artes marciales. Es decir, a puñetazos, codazos, patadas y similares. Típico de las tabernas más vulgares. Se utilizará de manera normal, contando BO y BD y mirando los resultados en la tabla de Golpes de Artes Marciales hasta rango 1.

#### 2. Ataque especial:

Permite acciones especiales como empujar al enemigo, lanzarle arena a los ojos, arrojarle una sabana a la cabeza, etc. Obviamente, se debe de disponer de los medios al alcance de la mano y se utilizará la lógica para determinar si el ataque es factible o no.

Cuando un adversario desea utilizar esta habilidad debe de anunciarla anteriormente. En vez de tirar iniciativas se hará una tirada enfrentada de Pelea entre el atacante y el defensor. Si gana el atacante se aplica la acción especial. Si pierde, no podrá realizar mas acciones en lo que queda de asalto (ni parar) y su adversario realizará su ataque.

Los efectos del ataque especial serán determinado por el DJ. Por ejemplo, la arena en los ojos podría dejar al contrincante aturdido durante dos asaltos.

#### 3. Combate cerrado:

Es esta una técnica para aprovechar las diferencias de tamaño en las armas de los luchadores. Generalmente, cuando dos contrincantes más o menos igualados luchan portando uno una espada y el otro un puñal, acabará ganando el de la espada al realizar más daño con su arma. Sin embargo, el del puñal podría aprovechar el menor espacio necesario para utilizar su arma para “pegarse” al adversario y asestarle varias puñaladas

mientras el otro no tiene espacio para maniobrar.

Quien quiera utilizar un combate cerrado deberá anunciarlo como su acción para ese asalto. En vez de utilizar iniciativa se utilizará Pelea. Si gana, entrará en combate cerrado y podrá atacar al adversario sin que este pueda atacar ni parar. Si pierde, habrá quedado en desventaja y no podrá ni parar ni atacar. Al siguiente asalto podrá intentarlo de nuevo o proseguir el combate de la manera normal.

En el caso de haber entrado en combate cerrado, el adversario solo podrá intentar volver al combate normal. Ni siquiera podrá intentar huir mediante una tirada de conflicto, puesto que el otro no le deja espacio para ello. Por lo tanto solo le queda volver a tirar Pelea para salirse del encuentro. Se utilizará de nuevo en sustitución de la Iniciativa y, si gana, se volverá al combate normal, habiendo ganado la iniciativa.

Se podrá utilizar el combate cerrado en alguna de las combinaciones siguientes (con el resto de combinaciones posibles no):

Adversario que pretende entrar en Combate Cerrado	Adversario que pretende evitar el Combate Cerrado
Armas Cortas	Armas Normales
Armas Cortas	Armas a 2 Manos
Armas Cortas	Armas de Asta
Armas Normales	Armas a 2 Manos
Armas Normales	Armas de Asta
Combate sin armas	Combate con cualquier tipo de armas.

El combate cerrado solo se puede realizar entre dos adversarios. Cualquier otro luchador que pretenda atacar a uno de los dos que están en combate cerrado corre el riesgo de dar al que no quiere. Si se arriesga, deberá de realizar la tirada de Pelea al mismo tiempo que los otros dos. Si saca más que el combatiente al quiere dañar, le atacará a él, y sino dará al contrario.

Por Armas cortas entendemos Armas de Filo o Contundentes como puñales o espadas cortas. Por Armas Normales entendemos Armas de Filo o Contundentes que no sean Cortas.

#### 4. Combate abierto:

De la misma manera que un luchador con un arma pequeña puede entrar en combate cerrado, un luchador con un arma grande contra una pequeña puede evitar que su enemigo le ataque. Esto solo es posible utilizando Armas a 2 Manos o de Asta contra Armas de Filo, Contundentes o Combate sin armas. De esta manera, un guerrero con una lanza puede evitar que su adversario, el cual lleva un martillo de guerra, le pueda atacar. El objetivo de este sistema no es atacar sin que el otro te dañe, sino evitar la lucha y, a diferencia del combate cerrado, se puede aplicar a más de una persona. Por ejemplo, un guerrero con hacha a 2 manos puede evitar que 3 orcos con cimitarra le ataquen volteando su hacha alrededor suyo.

El combate abierto solo puede ser utilizado al principio de la lucha, o cuando se dispone de al menos un asalto libre en

medio del combate (por ejemplo, cuando tus adversarios están aturridos). El sistema es el siguiente: el luchador que quiera entrar en combate abierto solo tiene que anunciar su intención y ya estará en combate abierto (empezará a voltear su hacha). Sus adversarios deberán de decidir si se mantienen a raya o intentar penetrar la defensa del contrario y luchar normalmente. Para hacerlo, todos realizan una tirada de Pelea. Todo aquel que gane al personaje que realiza el combate abierto logrará entrar en combate normal y la situación se resolverá de la manera usual, utilizando la tirada de Pelea como Iniciativa. Ahora bien, todo aquel que pierda no solo no logrará salir del combate abierto, sino que además recibirá un ataque de su adversario contando la mitad de la BO (el arma está volteando, y no atacando), no pudiendo pararlo. Si el personaje en combate abierto les ha ganado a todos, al siguiente asalto seguirá en la misma situación.

Otra diferencia con respecto al combate cerrado es que los adversarios no necesitan realizar ninguna tirada de conflicto para escapar, puesto que se encuentran alrededor de su objetivo. Si quieren huir, no tienen más que anunciarlo.

Tanto en combate abierto como cerrado, en la tirada de Pelea se utilizará como pifia la del arma que se esté utilizando.

El atributo que rige la habilidad de Pelea es Fuerza. Se podría pensar que debería de ser Agilidad para el ataque especial o el combate cerrado. Sin embargo, como se utiliza con más frecuencia la primera opción, el combate sin armas o puñetazo limpio, he decidido utilizar la fuerza. No obstante y, como siempre, el DJ es libre de variar a agilidad o a la característica que considere más oportuna.

#### Puntería en armas de proyectil

Para simular la puntería de los arqueros y ballesteros a la hora de disparar contra un adversario se utilizará la habilidad de emboscar como si fuera la de puntería en armas de proyectil. Así, de la misma manera que cuando se embosca se puede sumar o restar al crítico el sumando que se tenga emboscar, a la hora de disparar un proyectil, se podrá sumar o restar también este sumando al crítico. El único requisito para poder hacerlo es dedicar un asalto entero a apuntar, además de los asaltos normales necesarios para recargar y disparar de las armas de proyectil. El hecho de pasar más de un asalto apuntando no dará más o menos bonificadores.

#### Parar proyectiles

Si un personaje se ha dado cuenta que puede ser atacado con proyectiles y lleva un escudo, puede pasarse parte de la BO a la BD.

#### Dos Armas a una mano (Rolemaster)

Se desarrolla ambas manos por separado. La mano menos hábil tiene un -20 BO, a no ser que se sea ambidiestro.

Puede hacer dos ataques, o un ataque y una parada, siempre contra el mismo oponente.

La parte de BO que se use para parar se resta a las dos armas.

## Notas Generales

Lo que sigue es un capítulo general que suelo incluir en los documentos que creo y distribuyo libremente. A efectos de juego, puede ser obviado perfectamente y de hecho es recomendable no imprimirlo. Solo son algunas consideraciones que creo oportunas mencionarlas.

### El sistema de juego

Este documento está basado en el sistema del juego de rol del Señor de los Anillos, con añadidos de Rolemaster y algunos propios. En general, sigo las reglas estándar del Señor de los Anillos, destacando su sistema de creación de personajes, con algunas modificaciones propias. De Rolemaster cojo sus tablas de armas, críticos y pifias, y las listas de sortilegios con sus respectivas tablas asociadas. Por último, utilizo aquellas reglas de Rolemaster que me parezcan interesantes, pero en general prefiero seguir con las del Señor de los Anillos. De los compendios de Rolemaster solo selecciono aquellas profesiones que me parece que añaden color al particular mundo de la Tierra Media de los juegos de rol, adaptadas al sistema de creación estándar. Mi opinión particular es que Rolemaster es la exageración personificada de las reglas. Creo que un juego de rol debe de tener las reglas necesarias para hacer “creíble” la realidad de su mundo, pero nunca pretender tener en consideración todas las posibilidades reales, hecho además imposible de conseguir. En resumen, un juego debe de poder ser “jugable”.

Con respecto al sistema tampoco creo que sea el que mejor refleja la realidad. Si lo quisiera así utilizaría un sistema de percentiles como el de La llamada de Cthulhu o Aquelarre. Pero sí considero que es idóneo para el mundo de fantasía del Señor de los Anillos, con ciertas licencias particulares, claro está (como el extendido uso de la magia).

### Sobre aspectos legales y morales

**Este documento es de libre distribución y está realizado sin ánimo de lucro**, ya que prefiero compartir todos los módulos, ayudas de juego, etc, que creo para mi propia diversión, y la de mis jugadores habituales, con el fin de que otras personas puedan disfrutar con ello. Sobre este último aspecto, “compartir”, creo que es especialmente importante en el mundo del rol, tan poco entendido y con tantos morbosos dispuestos a meter cizaña en lo que no conocen. Afortunadamente, el rol es cada vez más conocido.

En cuanto al contenido del documento, claro está, puede utilizarlo como crea conveniente, y añadirle las anotaciones que crea oportunas. Solo le pido que de hacerlo respete la propiedad intelectual del autor. Es decir, si quiere basarse en este documento para ampliarlo o modificarlo de acuerdo a su sistema de juego, hágalo, pero mencionando siempre de quien proviene. Es más, de querer hacerlo, me gustaría conocer sus ideas y opiniones y quizás rehacer el documento añadiendo los nuevos créditos. De esta regla, obviamente, tampoco me puedo

librar yo, y siempre que puedo menciono en todos mis artículos la procedencia de las ideas que no me son propias.

En un principio pensé en ofrecer estos documentos en un formato común y modificable, para que la gente haga con él lo que quiera. Sin embargo, finalmente he decidido usar un formato un poco más protegido, que dificultará su modificación, para evitar copias descaradas de las que no me he librado. Es decir, y a modo de comentario, ya me he encontrado por internet documentos míos cuya autoría se la han apropiado otros. A veces sucede por ignorancia, en cuyo caso las cosas se han arreglado dialogando y de buenas maneras, pero en otras ocasiones ocurre por motivos que prefiero no comentar.

Y por último, hacer las obligatorias menciones de las editoriales que editan el juego de rol del Señor de los Anillos: *Iron Crown Enterprises (I.C.E.)*, y su publicación en España por *JOC Internacional* en su primera edición, y por *La Factoría de Ideas* en la segunda. Todos aquellos libros en los que me inspire son debidamente mencionados y sus derechos son propiedad de sus respectivos autores.

### Contacto

Si desea contactar conmigo, puede hacerlo en la siguiente dirección de correo electrónico: [varissa@igijon.com](mailto:varissa@igijon.com).

### Agradecimientos

A mi hermano *Jordi*, por introducirme en los juegos de rol.

A *J.R.R.Tolkien*, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas: Pablo Meana, José Chamorro, Jorge, Rubén, Marcos, José Peñalba, Raúl, Dionisio, Marta, Pablo “el dibujo”, Guillermo, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).