

COMBATE

ROUND Y TURNO

Durante el combate el tiempo se divide en **rounds** (1 minuto) y **turnos** (10 minutos).

SECUENCIA DE COMBATE

En cada round se siguen estos cuatro pasos para determinar el combate:

1. Los enemigos (el DM) decide que va a hacer.

En el primer paso el DM decide, en secreto y en términos generales, qué hará cada oponente: atacar, huir o lanzar un conjuro. No anuncia su decisión a los jugadores.

2. Los personajes (los jugadores) anuncian que van a hacer.

Los jugadores proporcionan una indicación general de lo que sus personajes planean hacer. Esto no tiene que ser exactamente preciso y puede ser cambiado algo, si el DM decide circunstancias justificantes. Los conjuros a lanzar deben ser anunciados también en este momento y no pueden cambiarse una vez se ha tirado el dado de iniciativa.

3. Tiradas de iniciativa.

En el tercer paso son tirados los dados para determinar la iniciativa según las reglas para la iniciativa (*ver Iniciativa más adelante*).

4. Se resuelven las acciones.

En el último paso, los PJs, PNJs y monstruos efectúan sus ataques, se lanzan los conjuros y todas las demás acciones son resueltas según el orden de iniciativa.

INICIATIVA

Cada participante del combate (PJ y PNJ) lanzan iniciativa para determinar el orden que realizarán las acciones. La tirada de iniciativa es:

$$1d10 + \text{Factor de Velocidad}$$

El orden es ascendente, va primero quien menos haya sacado en la tirada. Si hay empate, esas acciones suceden simultáneamente. Así dos participantes pueden matarse mutuamente en el mismo momento.

Factor de Velocidad	
Arma*	Depende del arma
Conjuro	Tiempo de lanzamiento
Arma de aliento	+1
Habilidad innata	+3
Objetos mágicos	
Anillo	+3
Cetro	+1
Magia diversa	+3
Pergamino	Tiempo de lanzamiento
Poción	+4
Vara	+2
Varita	+3
Armas naturales	0/+3/+3/+6/+9/+12

Modificadores a la iniciativa	
Acelerado	-2
Frenado	+2
Sobre terreno más alto	-1
Preparado para recibir una carga (Guardia)	-2
Vadeando o en suelo resbaladizo	+2
Vadeando en aguas profundas	+4
Entornos extraños	+6
Impedido (trabado, retenido, trepando)	+3
Esperando	+1

* Las armas mágicas restan su bonificador de ataque a su factor de velocidad, así una *Espada Larga* +2 tiene un factor de velocidad de +3 (en lugar del +5 común).

MOVIMIENTO

Durante el combate, cada personaje puede moverse lo que indica su *Índice de Movimiento* (IM) en metros. El índice de movimiento viene dado para cada raza. La *Carga* que lleve el personaje reduce su índice de movimiento (*Ver Carga más adelante*). El Movimiento Total (en metros) se calcula $IM \times 1.5m$. El *Medio Movimiento* es $\frac{1}{2}$ del Movimiento Total. Correr es el $IM \times 3m$.

Raza	Índice de Movimiento	Movimiento Total (m)	Medio Movimiento (m)	Correr (m)	Casillas MT/MM
Humano	12	18	9	36	12/6
Elfo	12	18	9	36	12/6
Semielfo	12	18	9	36	12/6
Enano	8	12	6	24	8/4
Gnomo	8	12	6	24	8/4
Mediano	8	12	6	24	8/4

ACCIONES EN UN ROUND

Estas son las acciones que los personajes pueden hacer durante el round de combate. Están divididas en cuanto se puede mover el personaje al realizar esa acción. Así, si un personaje que declara que va a atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo, en su momento puede moverse hasta Medio Movimiento y atacar (o al revés). Mientras que un personaje que declara que va a Defenderse, no puede moverse en absoluto.

ACCIONES DE COMBATE		
Movimiento total	Medio movimiento	Sin moverse
Cargar	Atacar CaC	Defenderse
Correr	Disparar un arma (IF 1/2)	Disparar un arma (IF normal)
	Golpear y forcejear	Guardia
	Guardia (Si no atacó)	Lanzar un conjuro
	Retirarse	

➤ ATACAR CUERPO A CUERPO (ATTACK)

Para atacar cuerpo a cuerpo (con un arma) se realiza la siguiente tirada:

1d20 + Bonificadores – GAC0

, si el resultado es \leq que la CA del oponente el ataque impacta. Luego se tira el daño que dependerá del arma.

Para atacar el personaje puede moverse hasta la mitad de su movimiento y atacar o quedarse quieto y atacar. Puede atacar y, al final del round, moverse. No se puede partir el movimiento.

Los personajes con ataques múltiples atacan una vez en su turno de iniciativa y luego los demás al final del turno. Como un personaje puede rotar libremente durante el combate, puede atacar a otro oponente sin moverse si está dentro del alcance.

Un ataque común puede reemplazarse con una de las *Opciones de Combate (Maniobras)* listadas más adelante.

SITUACIÓN	MODIFICADOR
Atacante en terreno más alto	+1
Ataque por la espalda	+2
Defensor desequilibrado	+2
Defensor dormido o sujeto	Automático
Defensor invisible	-4
Defensor sorprendido	+1
Defensor tendido o atontado	+4

➤ ATACAR A DISTANCIA (RANGED ATTACK)

Para atacar a distancia (con armas arrojadizas, ballestas o arcos) se realiza la siguiente tirada:

1d20 + Bonificadores – GAC0

, si el resultado es \leq que la CA del oponente el ataque impacta. Luego se tira el daño que dependerá del arma y/o munición.

Si el personaje no se mueve puede disparar a su Índice de Fuego normal, si decide moverse la mitad de su movimiento dispara a $\frac{1}{2}$ de su Índice de Fuego.

SITUACIÓN	MODIFICADOR
Atacante en terreno más alto	+1
Ataque por la espalda	+2
Defensor desequilibrado	+2
Defensor dormido o sujeto	Automático
Defensor invisible	-4
Defensor sorprendido	+1
Defensor atontado	+4
A bocajarro*	+2
Distancia media	-2
Distancia larga	-5

**Solo los Guerreros con Especialización en Arcos/Ballesta tienen el Rango A Bocajarro.*

% de cobertura	Cobertura	Ocultación
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-7	-3
90%	-10	-4

La Cobertura también proporciona esos penalizadores como bonificadores a las *Tiradas de Salvación* contra conjuros de daño dirigidos (Bola de Fuego, Rayo relampagueante, etc.). Con 90% de cobertura si pasa la tirada de salvación no recibe daño y solo $\frac{1}{2}$ se falla.

Disparar cuerpo a cuerpo

Disparar o lanzar misiles es peligroso cuando un personaje está amenazado por otra criatura, ya que crea un *Ataque de Oportunidad* (por cada enemigo). La única excepción a esta regla es durante el mismo round de combate en el que la criatura amenazante realmente se movió para amenazar al personaje. El personaje puede disparar mientras su enemigo se acerca, pero después de eso será mejor que cambie a un arma cuerpo a cuerpo.

Disparar a una melee

Cuando se disparan proyectiles hacia una melee, el DM cuenta el número de figuras en la zona inmediata al blanco previsto. Cada figura Media cuenta como 1, las figuras Pequeñas (P) cuentan como $\frac{1}{2}$, las Grandes como 2, las Muy Grandes como 4 y las Enormes como 6. El valor total es comparado con el valor de cada personaje o criatura en la melee del blanco. Utilizando esta relación, el DM efectúa una tirada porcentual de dados para determinar quién (o qué) será el blanco del disparo.

➤ CARGAR

Moverse hasta 1.5 del Movimiento Total (27m para un IM de 12) y descargar un feroz ataque. El personaje gana +2 a sus Tiradas de Ataque, pero recibe +1 a la CA y pierde bonificadores por DES alta a la CA. Algunas armas como (como la lanza) causan daño x2 en una Carga.

➤ CORRER

Se mueve hasta el doble de su Movimiento Total. No puede hacer otra cosa que correr, genera Ataques de Oportunidad. Correr en un campo de batalla es peligroso; el personaje pierde todas las

bonificaciones de DES a la CA y sufre una penalización de +1 a la CA. Además, se considera que está cargando si entra en el área de amenaza de un oponente con una lanza.

➤ DEFENDERSE (PARRY)

Un personaje anuncia que va a Defenderse antes de tirar Iniciativa. Si lo hace, se queda en su sitio y adopta una posición de defensa total. Usa toda su habilidad para bloquear ataques de los rivales y no puede atacar, moverse o lanzar conjuros. Su CA disminuye en ½ de su nivel, si es un Guerrero disminuye en ½+1 (Un Mago nivel 4 disminuye su CA en 2, y un Guerrero nivel 4 lo hace en 3).

Esta bonificación a la CA no se aplica contra ataques de proyectiles o contra ataques por la espalda. Tampoco ofrece ninguna protección extra contra la magia.

➤ GOLPEAR Y FORCEJEAR (PUNCHING AND WRESTLING)

Todos los personajes, independientemente de su categoría, tienen pericia en estas dos formas de lucha. Cuando se golpea o forcejea, se efectúa una tirada de ataque normal. Se utiliza la CA normal del blanco. Se aplican también todos los modificadores normales a la tirada de ataque cuerpo a cuerpo (como atacar por la espalda, defensor desequilibrado, etc.).

Tirada de ataque	GOLPE	DAÑO	%KO	FORCEJEJO
20+	Golpe violento	2	10	Abrazo de oso*
19	Swing fuerte	0	1	Retorcer brazo
18	Golpe base cráneo	1	3	Patada
17	Golpe en riñones	1	5	Zancadilla
16	Golpe de lado	1	2	Codo aplastado
15	Golpe corto	2	6	Brazo inmovilizado*
14	Uppercut	1	8	Retorcer pierna
13	Gancho	2	9	Pierna inmovilizada*
12	Puñetazo en riñones	1	5	Derribo
11	Gancho	2	0	Sacar un ojo
10	Golpe de lado	1	3	Codo aplastado
9	Combinado	1	10	Pierna inmovilizada*
8	Uppercut	1	9	Cabeza inmovilizada*
7	Combinado	2	10	Derribo
6	Golpe corto	2	8	Sacar un ojo
5	Golpe de lado	1	3	Patada
4	Golpe base cráneo	2	5	Brazo inmovilizado*
3	Gancho	2	12	Sacar un ojo
2	Uppercut	2	15	Cabeza inmovilizada*
1	Swing fuerte	0	2	Retorcer pierna
1-	Golpe violento	2	25	Abrazo de oso*

Golpear

Para golpear a un oponente, se debe estar adyacente a él y se realiza la siguiente tirada:

1d20 + Bonificadores – GAC0

, si el resultado es \leq que la CA del oponente el ataque impacta. Luego se consulta la Tabla de Ataque Desarmado para saber qué tipo de golpe se dio, el daño que causó y la probabilidad de noquear al oponente. Al daño realizado se le suma (o resta) el bonificador por Fuerza elevada (o baja).

Forcejear

Para forcejear con un oponente, se debe estar adyacente a él y se realiza la siguiente tirada:

1d20 + Bonificadores – GAC0

, si el resultado es \leq que la CA del oponente se comienza a forcejear con el oponente. Luego se consulta la Tabla de Ataque Desarmado para saber qué tipo de forcejeo se está realizando. Todos los forcejeos causan un punto de daño más bonificadores por fuerza. Si un personaje intenta forcejear con armadura sufre penalizaciones a su tirada de ataque.

- **Inmovilizaciones**

Los movimientos de forcejeo señalados con un asterisco (*) son inmovilizaciones que pueden ser mantenidas de round a round, a menos que sean rotas. Un personaje que está sosteniendo una inmovilización en su acción puede decidir liberar a su oponente como acción gratuita. Mientras se está inmovilizando a un oponente ninguno de los dos combatientes puede moverse.

Modificador a la tirada de ataque	
Armadura	Modificador
Cuero/Cuero tachonado	-1
Mallas/Piel/Escamas	-2
Brigantina/Bandas/Placas	-5
Campaña	-8
Completa	-10

- **Mantener una inmovilización**

Un personaje que está sosteniendo una inmovilización en su acción puede decidir seguir inmovilizando a su oponente. Esto causa un +1 de daño acumulativo por round.

- **Romper una inmovilización**

Una sujeción es rota por un derribo, la ayuda de otra persona, una prueba de Fuerza/Destreza o el uso con éxito de un ataque con un arma. Al inicio de su round un personaje que está siendo inmovilizado puede decidir atacar a su oponente si lleva un arma pequeña en la mano (con un -4 a la Tirada de Ataque). También puede empezar a Golpear y/o Forcejear en respuesta, Golpear no rompe la inmovilización al menos que el oponente que KO. Si forcejea y ahora él es quien logra inmovilizar cambia las cosas a su favor como si hubiese hecho una *contra llave*. Finalmente, un personaje preso por una inmovilización puede tratar de efectuar una prueba de Fuerza o Destreza (lo que el defensor elija) contra la FUE del agresor para soltarse.

Modificador a la prueba de FUE del atacante	
Armadura	Modificador
Diferencia de tamaño en contra	-4
Cuerpo extraño en contra	-2

➤ **GUARDIA**

Cuando un personaje se pone en Guardia, espera a que sus oponentes se acerquen a él. Ponerse en Guardia es una acción de medio movimiento o una acción sin movimiento: Si nadie ataca a un personaje en Guardia, puede abortar su Guardia al final del round y realizar medio movimiento.

Un personaje en Guardia ataca en el momento en que un atacante se mueve hacia él, independientemente de su iniciativa. La única forma en que un enemigo puede atacar primero a un personaje que está en Guardia es con un arma de mayor alcance.

Si un personaje que hace guardia es atacado por un personaje que carga, ambos atacan simultáneamente, al menos que haya diferencias en el alcance del arma. Se considera que los personajes en Guardia están preparados para recibir las cargas, por ellos sus lanzas y armas de asta con forma de lanza infligen el doble de daño a las criaturas que cargan.

➤ **LANZAR CONJUIROS**

Los hechiceros y sacerdotes pueden optar por lanzar hechizos durante combate. Cuando un personaje lanza un hechizo, pierde cualquier beneficio de DES a su CA, ya que debe permanecer quieto y concentrarse para que el hechizo funcione. Una vez lanzado el hechizo, el lanzador puede volver a aplicar su bonificación de DES a su CA. Si el lanzador de conjuros no lanza un hechizo muy lento (tiempo de lanzamiento de 1 round o más), puede realizar medio movimiento al final del round.

Conjuros de contacto (*Touch*)

Cuando es lanzado un conjuro de contacto, normalmente permanece efectivo tan sólo durante ese round. Cada vez que un conjuro de contacto tiene éxito, el lanzador sufre a causa de cualquier defensa especial de su blanco si esta es permanente (quemarse por tocar un elemental de fuego, por ejemplo).

- **Blancos voluntarios:** Cuando se intenta lanzar un conjuro sobre un blanco voluntario, el lanzamiento es automático siempre que ambos personajes no estén enzarzados en combate. Si el receptor del conjuro intenta hacer algo aparte de aguardar a que el conjuro tenga efecto, debe efectuarse una tirada de ataque con CA 10.
- **Blancos no voluntarios:** El lanzador del conjuro debe efectuar con éxito una tirada de ataque para el conjuro a fin de que éste tenga algún efecto. El hechicero o sacerdote calcula normalmente su número para golpear, según la Categoría de Armadura de la pretendida víctima y otras protecciones. El DM puede modificar la tirada si la víctima no está preparada o no es consciente del ataque.

➤ RETIRARSE

Retirarse es la única forma segura de abandonar un combate contra un oponente. Cuando un personaje se retira, se aleja cuidadosamente de sus rivales sin darles la espalda ni crear un Ataque de Oportunidad para sus oponentes.

Retirarse es un medio movimiento que se realiza según la iniciativa básica del personaje. Un personaje que se retira no puede atacar ni lanzar hechizos, aunque todavía puede realizar ataques de oportunidad en ese round.

➤ UTILIZAR OBJETO MÁGICO

Usar un objeto mágico requiere sostener el objeto mágico (o llevarlo encima) y concentrarse en activarlo. Muchos objetos mágicos requieren ordenes verbales, así que personajes silenciados no podrán activarlos. Los objetos mágicos con habilidades pasivas no requieren activarse (Espada +1).

Pergaminos y Pociones: Cuando un personaje lee un pergamino o bebe una poción, pierde cualquier beneficio de DES a su CA, ya que debe permanecer quieto y concentrarse leyendo en voz alta para que el pergamino funcione o detenerse a beber la poción. Una vez lanzado el hechizo del pergamino o bebida la poción, el personaje puede volver a aplicar su bonificación de DES a su CA.

Pergaminos y Pociones en melee: Cuando un personaje usa una Poción o Pergamino y está amenazado por otra criatura crea un *Ataque de Oportunidad* (por cada enemigo). La única excepción a esta regla es durante el mismo round de combate en el que la criatura amenazante realmente se movió para amenazar al personaje. El personaje puede beber la poción o utilizar el pergamino mientras su enemigo se acerca, pero después de eso será mejor que cambie a un arma cuerpo a cuerpo o se retire.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Un Ataque de Oportunidad es un ataque que sucede fuera del momento de iniciativa de un personaje. Los ataques de oportunidad ocurren cuando un personaje o criatura amenazada ignora al enemigo que está a su lado o le da la espalda. Entonces el enemigo puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo de inmediato (o una secuencia de ataques para personajes/monstruos con múltiples ataques) contra la criatura amenazada. Los ataques de oportunidad no se pueden realizarse con armas de proyectiles. Este es un ataque gratuito que no reemplaza ninguna acción que la criatura amenazante ya haya planeado. Los Personajes generalmente amenazan según el tamaño del arma cuerpo a cuerpo que porten. Las armas normales amenazan hasta 1.5m a su alrededor. Las armas de asta y lanzas pueden amenazar hasta más lejos. Las armas a distancia no amenazan. Un personaje no amenaza a quien le da la espalda.

Una criatura no puede realizar más de un ataque de oportunidad contra un solo oponente en el transcurso de una ronda de combate, pero si varios enemigos se dejan expuestos, la criatura puede realizar un ataque gratuito contra cada uno. Pero hay un límite en la cantidad de ataques de oportunidad que una sola criatura puede realizar en un round. Los Guerreros y los monstruos pueden realizar tres ataques de oportunidad más uno por cada cinco niveles o Dado de Golpe. Todos los demás personajes pueden realizar un ataque de oportunidad más uno por cada cinco niveles.

Los personajes y monstruos sorprendidos no pueden realizar ataques de oportunidad durante la ronda en la que son sorprendidos.