

ESTILOS DE LUCHA

Algunas armas se pueden usar de formas distintas para obtener distintas ventajas. Estas reglas ofrecen una forma de reflejarlo en juego sin modificar las estadísticas del arma.

PROS: ofrece mayor variedad de opciones de combate, tratando de que tengan todas algún beneficio.

CONTRAS: mayor complejidad del juego, acentuando su aspecto táctico. Poco realismo en algunas opciones a las que se les han dado ventajas para favorecer una mayor variedad de estilos.

Por crítico se entiende un resultado de 20 sin modificar. Se asume que el beneficio habitual del crítico es el daño máximo.

ARMA Y ESCUDO

Protegido con un escudo y armado con un arma de una mano.

Beneficio: Bono a la CA por el escudo. Además, se puede elegir como única acción del asalto bloquear un ataque, que fallará automáticamente, si bien repetir la maniobra causará daño por la fatiga. Cada sucesiva parada en un mismo combate supone 1 daño más que la anterior, empezando por 0. Esta maniobra no puede usarse contra ataques especialmente masivos (por lo general aquellos que causan más de 1 dado de daño).

Crítico: Daño máximo.

ARMA 1 MANO

Esgrimir un arma a una mano y mantener la otra libre, usándola para mantener el equilibrio o ayudarse del entorno para impulsarse o entorpecer al enemigo.

Beneficio: +1 a la iniciativa. Mayor facilidad de interactuar con el entorno.

Crítico: Daño máximo.



ARMA 2 MANOS

Aunque algunas armas requieren de las dos manos para usarlas, casi cualquier arma puede usarse con las dos manos. Los enanos no pueden usar este estilo de lucha.

Beneficio: +2 al daño, si bien el defensor puede contrarrestar este bono dando un paso atrás.

Crítico: Daño doble (daño máximo más daño normal).

El beneficio de hacer retroceder al enemigo depende mucho del entorno, lo que puede hacer pensar que es necesario el uso de mapa y miniaturas. Sin embargo, quien prefiera un enfoque más abstracto puede usar algunos recursos:

- asumir que el combate se produce en el centro de una sala o determinar al azar la distancia de obstáculos, ya sea una pared, un abismo, un muro de fuego...

- si el terreno puede tener obstáculos (arbustos, cascotes, cadáveres...) se puede tropezar con una posibilidad en 1d6. TS Varitas para evitar caer.

- salirse de un camino también requiere salvar para no tropezar.

- en pasillos estrechos con muchos enemigos que uno retroceda puede suponer que varios tropiecen y den un asalto de respiro al atacante.

2 ARMAS

Esgrimir un arma en una mano y un arma de ayuda en la otra. Un arma de ayuda generalmente es un espada corta o una daga que se puede usar de distintas formas en combate, haciendo de este estilo el más versátil. Las referencias a daño primario o secundario indican si se tira el daño del arma principal o la de ayuda. Magos y clérigos no se benefician de este estilo.

Ayuda en ataque

Beneficio: +2 al ataque, daño secundario.

Crítico: Daño máximo secundario.

Ayuda al daño

Beneficio: -2 al ataque, daño primario mejorado (aumenta el dado en una categoría)

Crítico: Daño primario mejorado + daño secundario

Parada

Beneficio: -X al ataque, -X a CA contra un único ataque, daño primario. Se puede elegir cuánto se penaliza al ataque para mejorar la defensa, aunque X nunca puede superar el nivel del personaje.

Crítico: Daño máximo primario.

por Iván Garpe



Ilustraciones

p1 El Sansón de Extremadura, Tomás López Enguídanos & José Maea

p2 A. J. Manzanedo ajmanzanedo.blogspot.com