

COMBATE

Cuando los medios diplomáticos se terminan; es hora de echar mano al cinto y desenvainar las armas. El combate es un elemento esencial del juego; duelos, refriegas, peleas, batallas y justas; los hombres de Westeros buscan continuamente imponerse sobre sus oponentes, a menudo por medios violentos.

El Narrador controla la batalla, estableciendo quién puede atacar, cuándo, dónde y a quién; a la vez que representa el papel de los combatientes no jugadores. En las luchas menos importantes el Narrador podrá no requerir de los jugadores más que unas pautas generales de la actitud y forma de combatir de los jugadores, resolviendo de forma expeditiva el combate y narrando las consecuencias.

En otras luchas dramáticas o de gran importancia, en combates entre jugadores o duelos de peso el combate se podrá realizar de forma detallada dando voz alternativamente a los diferentes combatientes.

Acciones Durante el Combate

El combate se sucede en rápidos Impulsos, que representas pequeñas fracciones de tiempo que requieren los combatientes para realizar sus acciones (los impulsos no tienen una duración temporal exacta, orientativamente pueden ser de a 1 a 3 o 4 segundos). Los jugadores declararán las acciones de sus personajes y se procederá a resolverlas, aplicando sus efectos inmediatamente. Las acciones podrán comprender:

- Movimiento
- proyectiles
- Cuerpo a cuerpo
- Otras acciones

Movimiento

Los personajes podrán moverse (Caminar, Correr, Saltar, Trepar, Nadar ...) usando su habilidad de Atletismo (ver habilidad para la velocidad de movimiento, carga, etc).

Se pueden utilizar habilidades en movimiento, respetando siempre las velocidades (por ejemplo se

puede usar Sigilo para no ser visto u oído, sacrificando velocidad de movimiento).

Carga

La carga es un movimiento especial, un desplazamiento rápido contra un objetivo, arma en mano, con el propósito de derribar o dejar fuera de combate al objetivo aprovechando la fuerza del movimiento al atacar. La carga se considera actividad *Muy Intensa* a efectos de Fatiga. Cuando se Carga (a pie) se obtiene un bonus de daño adicional igual a la Fuerza del personaje que carga.

Proyectiles

Los personajes tendrán ocasión de disparar sus armas de proyectiles cargadas o lanzar armas arrojadizas.

El ataque deberá realizarse contra un objetivo al alcance, aplicando un penalizador de -1 si está a largo alcance (la mitad o mas del alcance del arma). El objetivo deberá ser visible.

El Narrador establecerá la dificultad de impacto, teniendo en cuenta factores como visibilidad, cobertura, clima, si el objetivo está o no en movimiento, etc.

Impacto

El ataque se resolverá tirando un dado (d10) añadiendo los modificadores oportunos (aparte de los habituales aplicables a todas las tiradas como los modificadores de salud y fatiga):

- Habilidad con el arma del atacante
- Destreza (modificada) del atacante
- Modificador por alcance
- 5 Base

Si el total de la tirada supera la dificultad establecida por el Narrador el disparo habrá impactado. Si la tirada supera el valor del crítico del arma se aplicará el efecto crítico del arma en la fase de daño.

Esquiva

El objetivo, si está apercebido del disparo, podrá intentar esquivar el proyectil. Se sumará su habilidad de Esquiva con su Destreza (modificada) y se tirará un dado. Si el resultado es inferior a la suma anterior se logrará Esquivar y el proyectil no impactará.

Escudo

Si el portador tiene escudo y está encarado correctamente (de frente o por el lateral en el que lleve el escudo) se tirará un dado, si el resultado es igual o menor que el valor de tamaño del escudo la flecha habrá impacto en el Escudo.

Daño

El daño indicado en la tabla de armas, aplicando el resultado crítico si procede. Si el Escudo ha parado el proyectil el daño se aplicará al Escudo. Si el daño del ataque sobrepasa la resistencia del Escudo el proyectil penetrará a causará daño al portador (no significa que destruya el Escudo). El daño excedente pasará al Personaje (y a su Armadura).

Si el daño restante sobrepasa la protección de la armadura el resto irá al personaje; se comparará el daño con la Fortaleza del personaje si el daño la supera se perderá un nivel de vida (si la supera dos veces, dos niveles, y así sucesivamente). Se aplicarán también los efectos del crítico si procede.

Cuerpo a Cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo se realiza en la corta distancia. Los personajes podrán atacar en cuerpo a cuerpo a sus enemigos.

Al atacar podrán decidir destinar una parte (o toda, con lo cual no atacarían) de su habilidad con el arma a Parar un solo ataque enemigo.

Se podrá atacar a cualquier enemigo que esté en el frontal del personaje, a distancia suficiente (1-2 metros), o en los flancos con un -1 a la tirada.

El ataque se resolverá tirando atacante y el defensor un dado para la parada y otro para la Esquiva

Ataque

- Habilidad del arma (excepto la reservada para parar)
- Destreza (modificada)
- Alcance del arma
- Ventaja táctica (+1) si procede

Parada

- Habilidad del arma reservada para la parada
- Destreza (modificada)
- Alcance del arma
- Parada del Escudo
- -1 si es atacado por el flanco
- -3 si es atacado por la retaguardia

Esquiva (solo contra enemigos visibles)

- Esquiva
- Destreza (modificada)

Si la tirada de Parada del defensor supera a la de ataque éste detiene el ataque (se tirará un dado, si la tirada es inferior al tamaño del escudo se habrá parado con el escudo).

Si la tirada de Esquiva es superior a la de ataque el ataque es esquivado, sin causar efecto.

Si lo son ambas el defensor escogerá si Esquiva o Para.

Si la tirada del atacante es igual o superior a la del defensor en un punto el ataque habrá impactado de refilón causando escasos daños, lo que concederá "Ventaja Táctica" al atacante otorgándole un +1 a si siguiente ataque.

Si la tirada del atacante supera en 2 o más al Defensor habrá un impacto serio. El Daño se repartirá al Escudo si se ha parado con él o a la armadura. El daño que exceda el escudo irá a la armadura y el que exceda la armadura bajará la Salud como proceda (un nivel por cada cantidad de daño equivalente a su Fortaleza)

Regla Opcional: Rotura de Armas, Escudos y Armaduras. A desarrollar.

Otras acciones

Hay algunas acciones especiales, que no son intrínsecamente ofensivas ni defensivas, que se pueden llevar a cabo durante un combate.

Levantarse

En ocasiones los personajes terminan postrados en el combate. Los personajes postrados son enormemente vulnerables a los ataques, ya que no podrán Esquivar y tienen un penalizador de combate de -2. Levantarse puede no ser tan trivial como parece. Los personajes tardan en levantarse tantos impulsos como sea su

Penalizador de Carga. Si un personaje tarda 0 impulsos en levantarse aún obtendrá un -2 al combate durante ese impulso.

Girarse/Encararse

Los personajes pueden girarse o cambiar de encaramiento durante su Impulso. Esta acción no consume el Impulso, pero se obtiene un -1 a las tiradas de combate durante ese impulso. Es importante tener en cuenta el encaramiento, ya que afecta a las posibilidades de impacto (flancos y retaguardia).

Desenvainar / Armarse

Desenvainar es aprestar un arma para el combate. No se limita solamente a sacar una espada de la vaina, también puede ser sacar un cuchillo arrojadizo de su escondite, un hacha o una maza de un cinturón. Desenvainar no consume un Impulso en si, pero al desenvainar se obtiene un penalizador de -1 a la tirada de impacto (no a la defensa) para ese impulso o un -2 si se trata de un arma a dos manos.

Si un personaje está desarmado pero suficientemente cerca de un arma como para recogerla, podrá hacerlo. Solo podrá usar el arma recogida para defenderse y obtendrá un -1 al combate.

Recargar (proyectiles)

Las armas de proyectiles deben ser cargadas antes de poderse disparar. Las armas arrojadizas no se recargan (se "desenvainan"). Según el tipo de arma de proyectil se tarda más o menos en recargar. Recargar consume todo el Impulso del personaje. Se puede mover con armas cargadas, pero no realizar acciones que requieran el uso de las manos, a menos que se suelte el arma.

Apuntar (proyectiles)

Un arquero o un ballestero puede mejorar su disparo tomándose su tiempo para disparar. Si en un impulso se declara que se va a apuntar se obtiene un +1 a la tirada posterior de disparo. Apuntar consume todo el Impulso y no se considera movimiento. Si se mueve teniendo un arma de proyectiles apuntada se pierde el bonus. Si se realiza alguna acción que implique el uso de las manos se deberá soltar el arma.

Otras habilidades

A discreción del Narrador se podrá usar cualquier habilidad consumiendo todo el Impulso (e incluso varios), dependiendo de lo que se quiera hacer (por ejemplo en medio de un combate un jugador podría intentar forzar una puerta, accionar una manivela o convencer de algo a otro personaje).

Derribar

Mediante un ataque se puede intentar Derribar a un adversario. Los adversarios más grandes y fuertes son los mas difíciles de derribar. Se realizará una tirada de derribo en lugar de un ataque, y no se podrá Parar ni Esquivar. El atacante tirará un dado (d10) y sumará:

- Fuerza
- Fortaleza
- Protección armadura
- +2 si carga

El defensor tirará un dado d10 y sumará:

- Fuerza
- Fortaleza
- Protección armadura
- Esquiva (solo contra los adversarios en el Frente)

Si la tirada del atacante iguala o supera la del defensor en 2 o más el Defensor será derribado.

Si la iguala o la supera en 1 obtendrá Ventaja Táctica.

Si no la supera no hay derribo.

Desarmar

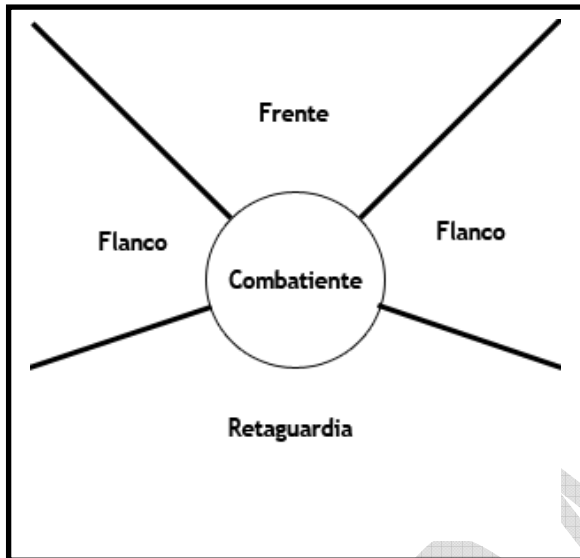
Colocación Durante el Combate

La disposición de los personajes, las distancias y el encaramiento de los mismos es crucial en el momento de determinar quién puede hacer qué y contra quién; así como para aplicar los modificadores que convengan.

Las armas de cuerpo a cuerpo son de corto alcance (las lanzas y alabardas tienen alcance especial) y solo se podrán usar contra objetivos adyacentes sin moverse.

Los encaramientos de los combatientes determinan la posición relativa entre ellos, que puede ser

- Frontal
- Flancos
- Retaguardia



Frontal

El frente de un combatiente se extiende en un ángulo de 90 grados desde la línea de su torso o cara. En la parte frontal los ataques se realizarán con normalidad y la percepción visual no se verá reducida.

Flancos

Los flancos de un combatiente se extienden a los lados desde los 45° a derecha e izquierda 60° a cada lado. Los ataques por los flancos obtienen un +1 a la tirada de impactar.

Retaguardia

La retaguardia es todo lo queda por la espalda del personaje (es decir desde 195° hasta 345°). Los ataques por la retaguardia obtienen un +2 a la tirada de impactar.

Situaciones Especiales Durante el Combate

Durante el combate los personajes pueden sufrir los efectos de algunos “estados alterados” producidos por efectos del daño o acciones de los enemigos.

Sorpresa

En ocasiones los combates empiezan en una emboscada, en la que una parte de los personajes son sorprendidos por los atacantes.

Aturdido

Los personajes aturdidos no saben que ocurre exactamente a su alrededor. Solo podrán cambiar el encaramiento y Esquivar con un penalizador de -2.

Immobilizado

Los personajes immobilizados no son capaces de desplazarse ni moverse con libertad. Solo podrán Esquivar y Parar con un -2.

Postrado

Los personajes que hayan sufrido un derribo y en tanto no se pongan en pie estarán postrados. Solamente podrán Parar con un -2.

Desarmado

Los adversarios desarmados no podrán Parar. Podrán atacar (usando su habilidad de Pelea) y podrán Esquivar y realizar con normalidad otras acciones que no requieran arma.