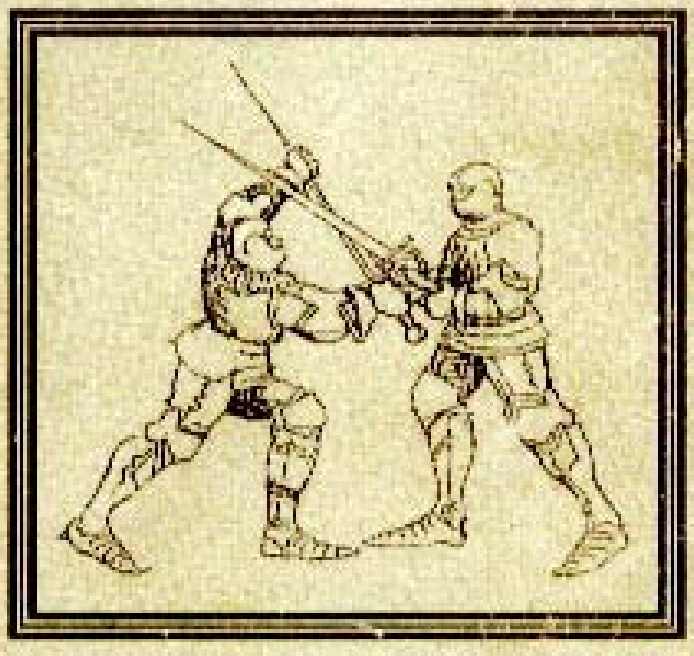
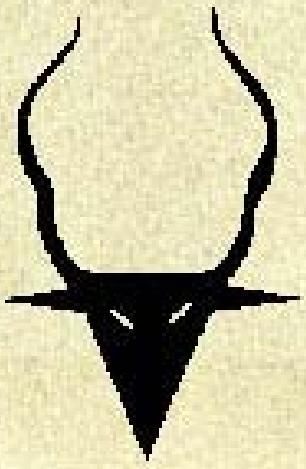
Aguilarre

Flos Duellatorum

in armis, sine armis
equester et pedester



Juan Pablo Fernández del Río



Index

Nuevas Acciones de Combate 5

Combate sin Armas 7

Cuchillos 11

Espadas 11

Espadones 12

hachas 15

Lanza larga y Palos 16

Tretas 16

Combate Montado 17

Estilos de Combate 19

Resumen de Acciones 20

Resumen de Guardias 22

Resumen de Tretas y Estilos de Combate 23

Ejemplo de Combate 24

Nuevas Acciones de Combate

A continuación presentamos nuevas acciones de combate divididas según las armas con las que se pueden llevar a cabo. A diferencia de las acciones de combate del manual, todas las que encontrarás aqui, excepto Morder, son "profesionales", es decir, solo se pueden adquirir a través de las enseñanzas de un maestro. El conocimiento de estas acciones debe ser más o menos accesible a todos aquellos personajes que posean una profesión de tipo militar. Normalmente, los nobles tienen a su disposición un maestro personal al que pagan por que les enseñe las destrezas del combate exclusivamente a ellos, mientras que personajes menos pudientes suelen aprender a base de palos, de soldados veteranos y curtidos en combate que se encargan de enseñar a los bisoños. En cualquier caso, lo normal es que el maestro conozca las acciones de combate correspondientes a uno o dos tipos de armas, y tal vez un estilo de combate; y es que resulta más provechoso centrarse en una o dos armas que aprender un revoltijo disperso y heterogéneo de acciones de combate de muchas armas diferentes. El DJ deberá tener esto en cuenta cuando los jugadores soliciten aprender nuevas acciones de combate.

Existen dos maneras diferentes de aprender las acciones de combate profesionales.

La primera es en el momento de la creación del personaje, si has elegido el nuevo método de creación, eligiendo un número determinado de ellas al principio mediante el nuevo Orgullo *Entrenamiento en combate*, que se describe más abajo. Estas acciones de combate iniciales podrían haber sido aprendidas de un maestro, tal como hemos dicho más arriba, de un familiar del personaje o de un amigo, a elección del jugador. Sin embargo, si quiere aprender más tendrá que encontrar un nuevo maestro, ya que el que le enseñó las acciones de combate iniciales ya no puede enseñarle más.

Entrenamiento en combate (variable)

El personaje ha aprendido acciones de combate profesionales de un maestro, que puede ser un familiar, un amigo, un oficial de su ejército o un veterano hombre de armas pagado por él. Por cada punto gastado en este Orgullo, se adquiere una acción de combate profesional. Este Orgullo solo puede ser adquirido por personajes de profesión militar.

La segunda forma de adquirir las nuevas acciones de combate es mediante la Enseñanza (véase pág. 92 del manual), posteriormente al momento de la creación del personaje, o, si usas el método clásico, justo después de terminar el proceso de creación (siempre y cuando lo permita el DJ). En este caso, se necesita acumular 20 Puntos de Aprendizaje para aprender una acción de combate. La tirada de Característica que debe pasar el alumno depende del arma: *Fuerza* (espadones y hachas), *Habilidad* (cuchillos, espadas, combate con espada y cuchillo, combate con escudo y espada y combate con escudo y lanza) o *Agilidad* (combate sin armas y montado, lanzas, bastones, tretas y combate con bastón y cuchillo). Los personajes pueden aprovechar los periodos de tiempo entre aventuras para el aprendizaje de las acciones de combate. Los oficiales encargados de enseñar a combatir no suelen tener en cuenta la opinión de sus pupilos: enseñan las acciones de combate que creen convenientes (vía libre para que el DJ pueda decidir qué acciones de combate aprenden los personajes), pero si son maestros pagados (alrededor de 20 maravedíes por semana, cosa que no todo el mundo se puede permitir) enseñarán las acciones de combate que conozcan en el orden que prefiera el alumno, que por algo le paga.

Consideraciones previas

Antes de entrar en materia, es necesario hacer unos apuntes previos. Encontrarás en la descripción de las acciones de combate algunas palabras que hacen referencia a un estado o situación determinada. Por ejemplo, un combatiente inmovilizado es aquel que ha caído presa de una acción de Inmovilización, y uno caído es el que se encuentra en el suelo. Ahora también tendremos en cuenta a aquellos que están reducidos, que son los que se encuentran en el suelo e inmovilizados. Asimismo, cuando hablamos de acciones defensivas o defensa, nos referimos a todas las que se pueden llevar a cabo; cuando se quiere especificar se habla de paradas, esquivas, etc.

Encontrarás, en el apartado de Lanzas, Espadones y Combate montado, las llamadas "guardias" en lugar de las acostumbradas acciones de ataque y defensa. Una guardia permite adoptar una pose que ofrece algún tipo de ventaja en el ataque y/o la defensa. Se aprenden de la misma forma que las acciones de combate, y con ellas se pueden efectuar en cada asalto dos acciones de ataque, dos de defensa o una de ataque y otra de defensa (a no ser que su descripción indique lo contrario). Una guardia debe declararse junto a las acciones de combate en la fase de declaración.

Al final podrás encontrar también los llamados "estilos de combate", que pueden ser practicados por cualquier combatiente aunque no hayan sido aprendidos, pero en ese caso no se beneficia de las ventajas que supone adoptarlos al combatir.

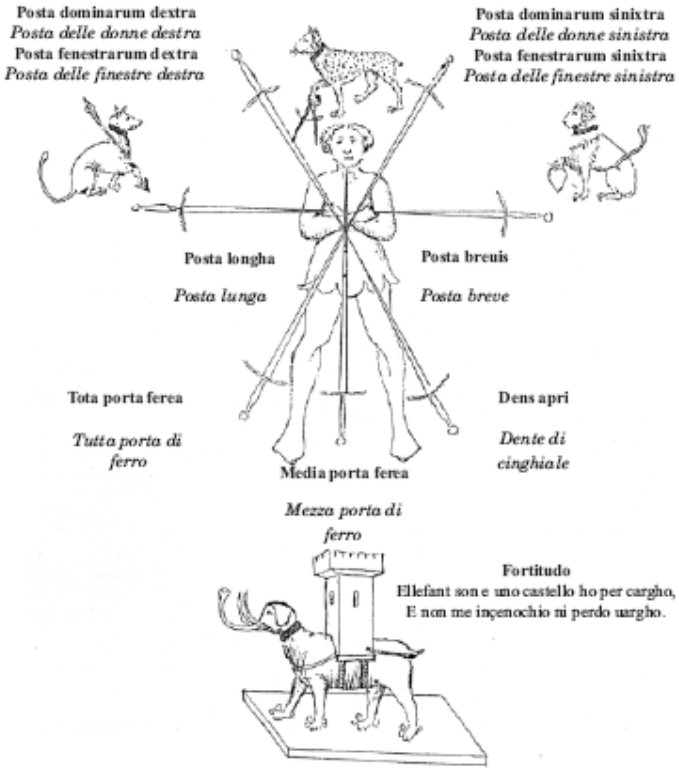
Las acciones de combate específicas para cada competencia de armas se pueden realizar con todas las armas que se pueden manejar con dicha competencia. Por ejemplo, las acciones de combate de las espadas se pueden realizar indistintamente con una espada de mano y con un saif. La excepción son las acciones de combate de la lanza larga, que solo pueden utilizarse con dicha arma, y no con los demás tipos de lanzas.

El aprendizaje de acciones de combate de espadas, espadones y combate a caballo, así como el estilo de combate con espada y cuchillo, suelen estar limitados a personajes

nobles, que son los que normalmente pueden permitirse comprar lo necesario para aprenderlas y llevarlas a cabo. Esto significa que un oficial del ejército o similar no enseñará dichas acciones de combate aunque las conozca, simplemente porque resultarán inútiles para los soldados que reciben sus enseñanzas, ya que no van a tener la oportunidad de ponerlas en práctica.

Flos Duellatorum

Las acciones y estilos de combate y las guardias que encontrarás a continuación se han recogido de varios manuales de combate escritos en la Edad Media, comentados por expertos actuales en el combate medieval. En uno de ellos, el *Flos Duellatorum* ("La Flor de las Batallas"), se hace referencia a los atributos que debe tener todo buen guerrero, representados por un bestiario. El bestiario medieval, basado en un tratado escrito en el siglo II, tuvo aplicaciones metafísicas en el arte del combate.



Así pues, en una página podemos observar la figura de un hombre con siete cortes de espada superpuestos y rodeado de cuatro animales. Las espadas ilustran todos los posibles golpes que se pueden ejecutar con este arma (ascendentes, descendentes, medios y estocadas). A su lado aparecen los nombres de las distintas guardias que se pueden adoptar, situados en el ángulo en el que se debe colocar la espada. Relacionados en ellas, aparecen los atributos metafísicos representados por cuatro animales: un lince, un tigre, un león y un elefante, que representan respectivamente la Prudencia, la Velocidad, la Audacia y la Fuerza. La posición de las guardias nos indican los atributos que entran en juego a la hora de adoptarlas; por ejemplo, vemos que la Guardia Larga (*Posta longha*) está situada en el lado del tigre, que representa la Velocidad, y que hay algunas guardias situadas entre dos atributos, como la Puerta de Hierro Completa (*Tota porta ferea*), situada entre el tigre y el elefante, lo cual significa que requiere Velocidad y Fuerza.

La ilustración nos sugiere, además, que el mejor guerrero es el que alcanza un equilibrio entre estos cuatro atributos durante el combate.

El Lince – La Prudencia

Más claro que yo no ve otra criatura,
por tal siempre pongo compás y mesura.

La figura del lince lleva un compás, y representa la capacidad de observar y evaluar continuamente los movimientos del adversario, adecuando las propias acciones y movimientos a las efectuadas por él, y aumentando así la probabilidad de éxito. La posición del lince, sobre la cabeza de la figura humana, enfatiza el aspecto intelectual de este atributo, pues es su propio juicio el que le permite mantener una distancia y una posición adecuadas para anticipar el próximo movimiento de su rival y ofrecer una respuesta óptima.

Auque el juicio es una habilidad fundamental para el guerrero, solo puede ser efectiva en combinación con los demás atributos representados en el dibujo. Así, por ejemplo, la Prudencia nos permite saber si es necesario el uso de la Fuerza en una situación determinada, o si es preferible la Velocidad o la Audacia. Además, al anticipar los movimientos del adversario, podemos elegir el atributo que entra en juego y así dirigir sus movimientos y mantener un control sobre ellos.

Un guerrero que use la Prudencia nunca llevará a cabo un golpe sin una buena causa y mesura, y solo lanzará aquellos ataques que no lo dejen en una posición de desventaja y peligrosa para él.

En la literatura medieval, el lince suele tener poderes premonitorios, y con esa intención es representado aquí, pues el guerrero debe saber leer y anticipar los movimientos de su oponente para adoptar la táctica ofensiva o defensiva que le ofrezca una mayor ventaja sobre él.

El tigre – La Velocidad

Tan rápido puedo correr y esquivar
que ni el veloz rayo me puede alcanzar.

El tigre se representa sentado y sosteniendo una flecha en su garra. Resulta curiosa la relación entre el tigre y la flecha, ya que la palabra con que los persas se referían a las flechas era *tigris*. La Velocidad que representa este animal, junto con la Fuerza (también representada tradicionalmente por él) es especialmente importante en el combate sin armas, y debe entenderse en términos de agilidad para llevar a cabo los movimientos y en velocidad de pensamiento para evaluar la situación de combate y ofrecer una respuesta adecuada a la misma.

El León – La Audacia

En lid nadie más que yo da la talla,
a todos me enfrento audaz en batalla.

El león, situado a la izquierda de la figura, representa el corazón del guerrero, su Audacia. Dicho atributo representa a su vez el deseo del guerrero de vencer a toda costa. Este deseo es templado por la Prudencia, para que aflore en la ocasión más propicia. El valor es tradicional-

mente el atributo más apreciado en el guerrero, pero un guerrero que solo haga gala de la Audacia, sin tener en cuenta los demás atributos, está condenado a llevar a cabo acciones imprudentes y a sucumbir ante adversarios que hacen buen uso de la Prudencia, que les permite anticipar sus movimientos. Así pues, la Audacia es un buen atributo cuando está equilibrado con los otros tres y está dominado por la Prudencia, que es la que juzga cuándo es conveniente poner toda el alma en un golpe.

El león se presenta sentado y sosteniendo un corazón en su garra, lo cual indica que el guerrero debe luchar con la suficiente intensidad si quiere salir victorioso. Bien templada con la Prudencia, hace que su oponente le perciba como un guerrero con confianza en sí mismo.

Su situación a la izquierda también expresa la importancia que tiene la confianza y el valor en el combate de Melé, sobre todo a la hora de ejecutar presas y llaves. En ellas cobra especial importancia el uso de la mano izquierda, que suele ser la que agarra mientras la derecha golpea.

El león también suele representar la nobleza, la bravura y la fiereza, cuando aparece en los escudos heráldicos.

El Elefante – La Fuerza

Yo, elefante, tengo por carga un castillo.
Nunca yerro el paso, jamás me arrodillo.

La figura del elefante aparece cargando una torre, una de las principales estructuras de los castillos, y se sitúa en la parte inferior de la figura humana. Este animal representa la Fuerza, en la cual se basa el guerrero para desarrollar su habilidad y su técnica.

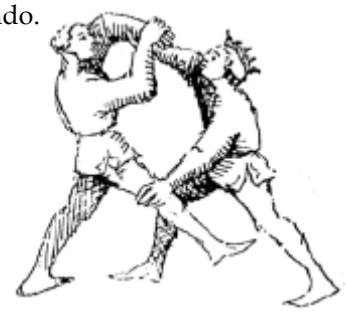
La Fuerza, equilibrada con la Prudencia, que permite dosificarla, es fundamental en el combate de Melé, ya que permite realizar llaves y presas si se utiliza correctamente. Debe equilibrarse además con los otros atributos, ya que el simple uso de la Fuerza puede dejar al guerrero en una situación de desventaja con respecto a su oponente.

La ilustración también hace referencia a la importancia de la posición de los pies, ya que de ello depende que el guerrero mantenga el equilibrio en todas las situaciones y no caiga al suelo, pues esa desventaja sería letal y podría significar su derrota. Por eso, debe ser fuerte como un elefante, para aguantar las acometidas sin ser derribado. De hecho, apenas se encuentran manuales en los que se detalla la lucha en el suelo, ya que hay que tratar de permanecer de pie a toda costa.

Combate sin Armas

Acciones de Ataque

Arrebatar el arma (acción normal): Esta acción solo se puede realizar después de una acción defensiva de Agarrar. Consiste en asir el arma que sostiene el brazo agarrado y tirar de ella para intentar arrebatársela al contrario. Debe llevarse a cabo un enfrentamiento de FUE x4 del atacante (-25% si realiza la acción con la mano torpe) y FUE x5 del defensor, y si vence no solo conseguirá quitarle el arma a su adversario, sino que también seguirá teniéndolo agarrado.



Derribar (acción extendida): Es una inmovilización con la que se pretende tirar al suelo al adversario agarrándole por la pierna. Se debe realizar el enfrentamiento de FUE x5 entre el atacante y el defensor, y si gana el atacante, el defensor deberá pasar una tirada de AGI x3 o caerá al suelo.

Desarmar (acción normal): Se trata de una acción de Desarmar, pero sin utilizar armas. Para llevarla a cabo, es necesario haber tenido éxito en una acción defensiva de Agarrar o Trabar, ganando el enfrentamiento de *Fuerza*. A continuación, se debe realizar otro enfrentamiento de FUE x5 entre el atacante y el defensor, y si gana el atacante, habrá conseguido que el defensor suelte el arma torciéndole la muñeca. Se realiza con la misma mano con la que se efectuó la acción de Agarrar. Es posible realizar esta acción llevando un arma a una mano y utilizando la mano que queda libre, pero no si se empuña un arma a dos manos.

Descalabrar (acción extendida): Consiste en tirar al suelo a un enemigo inmovilizado, de manera que se golpee la cabeza contra él. Para ello, se debe realizar una tirada de *pelea* reduciendo el porcentaje a la mitad; a continuación, el defensor debe fallar una tirada de AGI x2. Si se consigue, cae al suelo y recibe 1D3 PD más la bonificación de *Fuerza* del atacante, multiplicando el daño por dos por ser en la cabeza, y quedando además reducido.

Golpe bajo (acción normal): Es un ataque a los genitales del rival, que puede hacerse con el pie a distancia normal o con la rodilla si se está en situación de Melé. Se realiza mediante una tirada de *pelea* -40%, pero +10% si se está en situación de Melé, siendo el abdomen la localización que recibe el golpe. Es un ataque tan doloroso, que el defensor deberá pasar una tirada de RES x4 para no sufrir los efectos de una conmoción (ver Tabla de Secuelas en la pág. 100 del manual) durante tantos asaltos como Puntos de Daño haya recibido en el Golpe bajo. En caso de causar una secuela, no es necesario hacer tirada en la Tabla de Secuelas, ya que se tendrá en cuenta automáticamente el resultado nº 7 de la Tabla de Secuelas del abdomen.

Inmovilizar brazo (acción extendida): Se trata de una acción de Inmovilizar, pero con ella buscamos trabar el brazo del contrario e impedir que utilice el otro para atacar. Para ello, se ha de tener éxito en un enfrentamiento de FUE x5 del atacante y el defensor, pero en este caso el atacante recibe un malus -25% en la tirada. Si vence, puede causar cada asalto 1D3 PD más la bonificación por Fuerza en el brazo apresado. Si se causa una secuela, hay que hacer una tirada de 1D8 en lugar del 1D10 normal; los resultados 1–4 no producen ningún efecto. El defensor solo puede librarse con una acción de Liberarse. Esta acción puede realizarse contra un enemigo ya inmovilizado o reducido, pero en este último caso se le puede causar daño sin necesidad de vencer en un enfrentamiento de *Fuerza*.

Inmovilizar cuello (acción extendida): Es una acción de inmovilizar, pero por la espalda y localizada en la cabeza. Una vez en Melé, se debe llevar a cabo un enfrentamiento de FUE x5 del atacante y el defensor. Si el atacante vence, inmoviliza al defensor apresándole el cuello. Una vez hecho esto, tiene tres posibilidades: puede seguir inmovilizándolo, intentar asfixiarle o tratar de romperle el cuello. Si decide asfixiarle, el defensor comienza a sufrir las consecuencias de la asfixia (ver pág. 102 del manual). Si quiere romperle el cuello, pierde automáticamente 1D3 PV más la bonificación por *Fuerza* del atacante cada asalto, sin multiplicar el daño por dos. En caso de que reciba una secuela, solo se tiene en cuenta el resultado nº 10 de la tabla de secuelas en la cabeza. El defensor solo puede librarse con una acción de Liberarse. Esta acción puede realizarse contra un enemigo ya inmovilizado.

Inmovilizar pierna (acción extendida): El atacante apresa la pierna de un enemigo reducido. Si quiere, puede causarle un daño de 1D3 más bonificación por *Fuerza* automáticamente cada asalto en la pierna. Si se causa una secuela, hay que hacer una tirada de 1D8 en lugar del 1D10 normal; los resultados 1–4 no producen ningún efecto. El defensor solo puede librarse con una acción de Liberarse.

Molestar (acción extendida): Esta es una acción de Inmovilizar que pretende prevenir la acción defensiva de Cegar, metiendo el dedo en el ojo del adversario para que aparte su mano de nuestra cara. Se resuelve exactamente igual que una acción de Inmovilizar, pero en caso de que el defensor haya declarado una acción de Cegar, haremos nosotros primero una tirada de *pelea* -25%, y si tenemos éxito, el defensor debe pasar una tirada de RES x3 o no podrá realizar su acción de Cegar.

Reducir (acción extendida): Esta acción se usa contra un enemigo inmovilizado o caído. Consiste en tirarlo al suelo o dominarlo impidiendo que se levante aprovechando nuestra ventaja, pero el atacante también quedará tendido o arrodillado junto a él. Para conseguirlo, se debe hacer una tirada de *Fuerza* x3 (+50% si el enemigo está caído), y el defensor debe fallar una tirada de AGI x3 (-25% si está caído). De fallar el atacante o tener éxito el defensor, este seguirá en la situación en que se encontraba (inmovilizado o caído). Una vez reducido el defensor, el atacante puede atacarle impunemente con los puños o un arma ligera en cualquier localización, sin que este pueda realizar más acciones que Liberarse con un malus -25% por estar caído; si lo consigue, aún tendrá que usar una acción de movimiento en el siguiente asalto si quiere levantarse del suelo.

Revertir a la espalda (acción extendida): Esta es una acción especial que puede usarse contra un enemigo al que tenemos agarrado por el brazo en el que sostiene un cuchillo. Si lo hacemos bien, su cuchillo terminará clavado en su espalda. Hay que hacer un enfrentamiento entre la AGI x4 del atacante y la FUE x5 del defensor. Si vence el atacante, el defensor recibe el daño de su propia arma en la espalda (el pecho, para entendernos), más la Bonificación de Daño por *Fuerza* del atacante, y pasa a estar inmovilizado. Si gana el defensor, sigue agarrado y solo puede librarse con una acción de Liberarse.

Revertir a la pierna (acción extendida): El atacante, que tiene agarrado a su adversario por el brazo en el que sostiene un cuchillo, lo empuja hasta que él mismo se hiere en la pierna. Se realiza un enfrentamiento de FUE x5 entre atacante y defensor. Si gana el atacante, le causa un el daño del cuchillo más su Bonificación al Daño por *Fuerza* directamente en la pierna (por tanto, el daño se reduce a la mitad), y al final del asalto sigue teniéndolo agarrado.

Acciones de Defensa

Agarrar (acción normal): Esta acción puede utilizarse contra un atacante sin armas o que empuñe un arma usada a una mano, cuando se está en situación de Melé. Consiste en agarrarle por el brazo o a muñeca en el momento en que vaya a descargar el golpe sobre nosotros, impidiéndole mover el brazo. Lo conseguiremos con una tirada de *pelea* -25%. Si tenemos éxito, habremos conseguido evitar su ataque y deberemos realizar un enfrentamiento de FUE x5 con él. Si ganamos, también habremos conseguido anular cualquier acción que le quedara por realizar en este asalto con el brazo que tenemos agarrado, pero en el siguiente se liberará automáticamente si no volvemos a ganar el enfrentamiento de *Fuerza*. Esta acción se puede combinar con Arrebatar el arma, Desarmar o con cualquier otra acción normal de ataque, pero deberá tenerse en cuenta con qué mano se realiza: si se realiza con la mano torpe, la tirada de *pelea* recibe un malus de -50%, pero en la siguiente acción no recibiremos malus por usar la mano torpe; sin embargo, si no se usa la mano torpe, la tirada recibe el malus normal de -25%, pero el ataque que hagamos recibirá el malus -25% por usar la mano torpe. Si mantenemos agarrado al adversario al comenzar el siguiente asalto, también podremos llevar a cabo una acción extendida, como Derribar o Inmovilizar, pero con un bonus +10% a las tiradas pertinentes, por el hecho de tenerlo agarrado. Es posible realizar esta acción llevando un arma a una mano y utilizando la mano que queda libre, pero no si se empuña un arma a dos manos. También hay que tener en cuenta que el adversario aún podrá maniobrar con el brazo que le queda libre. Cuando un personaje está agarrado o trabado, tanto él como su adversario no pueden Esquivar ni Parar, solo Bloquear (ver más abajo).

Agarre doble (acción extendida): Una vez agarrado el brazo del adversario con una mano, se le intenta inmovilizar con la otra, impidiendo que nos pueda atacar. Es similar a la acción de Agarrar, pero se trata de una acción extendida, y si se tiene éxito, en el siguien-te asalto el enemigo queda inmovilizado y ganamos las ventajas de la acción Inmovilizar brazo.

Bloquear (acción normal): El defensor trata de interceptar el ataque bloqueando el brazo que lo realiza, interponiendo su propio antebrazo. Solo puede utilizarse contra atacantes sin armas o con cuchillos, y solo sirve para defenderse de los ataques de un adversario, ya que si nos ataca un segundo no podremos detener sus golpes de esta manera. Con una tirada de *pelea* -25% podremos evitar un ataque; si el adversario nos lanza otro ataque más en el mismo asalto y pretendemos pararlo con otra acción de Bloquear, tendremos que usar el otro brazo (recuérdese en este caso el malus -25% por usar el brazo torpe). Pueden usarse los dos brazos para bloquear un solo ataque, y de esta forma la tirada de *pelea* no recibe malus, pero en este caso no se podrá volver a utilizar una acción de Bloquear hasta el siguiente asalto.

Cegar (acción normal): Consiste en aplastar con una mano la cara de un enemigo que pretende inmovilizarnos, impidiéndole ver y moverse todo lo libremente que quisiera. Es necesaria una tirada de *pelea* con el porcentaje a la mitad. Si se consigue, en el enfrentamiento de FUE x5, nuestro adversario tendrá un malus de -50% (por tanto, la tirada de *pelea* hay que hacerla antes que el enfrentamiento de *Fuerza*). Esta acción solo puede combinarse con Zafarse para salir del Melé después de evitar la llave, con un Ataque cuerpo a cuerpo, un Empujón, Golpe bajo o Tropezar.

Debilitar (acción extendida): Es una acción de defensa utilizada contra un atacante que trata de inmovilizarnos, y solo se puede realizar como respuesta a una acción de Inmovilización. Durante el forcejeo, el defensor intenta liberar un brazo y apretar con el dedo bajo la oreja del atacante, lo cual provoca que este pierda las fuerzas. Se consigue si se tiene éxito en una tirada de *pelea* con el porcentaje reducido a la mitad, tirada que debe realizarse antes del enfrentamiento de *Fuerza*. El efecto es que dicho enfrentamiento se dirime con una tirada de FUE x3 del atacante (en lugar de FUE x5) y una tirada de FUE x5 del defensor. De ganar el defensor, no solo impide que el atacante consiga inmovilizarle, sino que además este pierde la iniciativa automáticamente en el siguiente asalto.

Desagarrar (acción extendida): Esta acción se puede llevar a cabo para prevenir una acción de Arrebatar el arma o Desarmar. Agarrando el brazo del contrario con el que nos queda libre, le impediremos llevar a cabo estas acciones de forma automática, y si además ganamos un enfrentamiento de FUE x5, al finalizar el asalto nos veremos libres de su presa, aunque seguiremos en Melé.

Desnarigar (acción normal): Esta acción defensiva se puede llevar a cabo cuando nuestro enemigo nos intenta Inmovilizar. Con ella tratamos de causarle dolor en la nariz, de manera que el sufrimiento le haga desistir de su acción. Así pues, antes del enfrentamiento de Fuerza, realizaremos una tirada de *pelea* -25%, y si tenemos éxito, el adversario debe hacer una tirada de RES x3. Si no la pasa, conseguiremos anular su acción de Inmovilización (siendo innecesario entonces realizar el enfrentamiento de *Fuerza*) y aún nos quedará otra acción más.

Destrabar (acción extendida): Esta es una acción defensiva que se realiza para vencer la fuerza de un adversario que nos tiene trabados, y de paso liberarse de su presa. Con la mano que queda libre, agarramos nuestro brazo trabado y hacemos palanca, venciendo la presión del adversario sobre él. En el asalto siguiente al que hemos sido trabados, haremos un enfrentamiento entre nuestra FUE x5 contra FUE x3 del adversario. Si vencemos, nos veremos liberados. Obsérvese que es como una acción de Liberarse, pero con ventaja sobre el adversario.

Trabar (acción extendida): Como la acción de Agarrar, esta puede utilizarse contra un atacante sin armas o con armas usadas a una mano. Consiste en aprisionarle el brazo con el nuestro, impidiéndole moverlo, como respuesta a un ataque. Para ello, en primer lugar se ha de pasar una tirada de *pelea* con el porcentaje reducido a la mitad, y a continuación vencer en un enfrentamiento de FUE x5. Si se consigue, nuestro adversario pierde cualquier acción que le quedara realizar en este asalto con el brazo que tenemos agarrado, y además no podrá librarse de nuestra presa a menos que realice una acción de Liberarse o Destrabar. Esta acción se puede combinar con cualquier acción normal de ataque sin armas o con un ataque con el pomo de nuestra arma si vamos armados, pero deberá tenerse en cuenta con qué mano se realiza: si trabamos con la mano torpe, la tirada de *pelea* recibe un malus de -25% (que se aplica antes de dividir entre dos el porcentaje de *pelea*), pero en la siguiente acción no recibiremos malus por usar la mano torpe; sin embargo, si no se usa la mano torpe, la tirada no recibe este malus, pero el ataque que hagamos recibirá el malus -25% por usar la mano torpe. Es posible realizar esta acción llevando un arma a una mano y utilizando la mano que queda libre, aunque se empuñe un arma a dos manos. También hay que tener en cuenta que el adversario aún podrá maniobrar con el brazo que le queda libre. Cuando un personaje está trabado, tanto él como su adversario no pueden Esquivar ni Parar, solo Bloquear, y no puede defenderse de los ataques realizados con el pomo del arma.

Cuchillos

Acciones de Ataque

Contra primera de agarre (acción extendida): Esta acción de ataque se realiza como respuesta a una defensiva de Agarrar. Se realiza un enfrentamiento de FUE x5 entre atacante y defensor, y si gana el atacante, consigue ensartarle el cuchillo en el pecho. El defensor recibe el daño normal del cuchillo, más la Bonificación al Daño por Fuerza del atacante (en lugar de Habilidad). No es necesario realizar tirada de localización: se alcanza el pecho de manera automática. Si se logra causar daño, el defensor suelta automáticamente el brazo del atacante.

Contra segunda de agarre (acción extendida): Esta acción es similar a la Contra primera de agarre, pero en este caso lo que se daña es el brazo con el que el adversario intentó su acción de Agarrar. El defensor recibe el daño normal del cuchillo, más la Bonificación al Daño por Fuerza del atacante (en lugar de Habilidad), pero al ser una herida en el brazo, el daño se reduce a la mitad.

Contra de agarre doble (acción extendida): Se trata de utilizar la fuerza de nuestro brazo libre para vencer la presión ejercida por un agarre doble, cuando este se ejerce sobre el brazo que sostiene el cuchillo. La acción puede realizarse tras ser víctima de un Agarre doble, en el asalto siguiente a dicha acción. Se realiza un enfrentamiento de FUE x5 entre atacante y defensor, y si gana el atacante, consigue ensartarle el cuchillo en el pecho. El defensor recibe el daño normal del cuchillo, más la Bonificación al Daño por Fuerza del atacante (en lugar de Habilidad). No es necesario realizar tirada de localización: se alcanza el pecho de manera automática. Si se logra causar daño, el defensor suelta automáticamente el brazo del atacante.

Acciones de Defensa

Trabar con daga (acción extendida): El defensor, estando en Melé, recibe el ataque de cuchillo del contrario, y le traba el brazo con el suyo y el cuchillo, sosteniéndolo con el suyo agarrado con las dos manos. Se sigue el mismo procedimiento que Trabar sin armas, pero esta acción no permite realizar ninguna otra más que causar daño automático en el brazo, a razón de 1D3 PV más la Bonificación de Daño por Fuerza, directamente en el brazo trabado, con los mismos efectos que Inmovilizar brazo. No obstante, el adversario tampoco puede realizar acciones mientras esté trabado y solo puede librarse con una acción de Liberarse, para lo cual deberá soltar su cuchillo.

Espadas

Acciones de Ataque

Ataque ascendente (acción normal): Es un ataque que se realiza de abajo arriba, y solo puede realizarse una vez durante el asalto, aunque puede combinarse con el Ataque descendente o una acción defensiva. Los brazos del adversario quedan especialmente expuestos en este ataque; por eso, cuando le hiramos, en la tirada de localización el 4 pasa a ser el brazo derecho en lugar del pecho, y el 7 pasa a ser el brazo izquierdo en lugar del abdomen.

Ataque descendente (acción normal): Este ataque, que se realiza dirigiendo la espada desde arriba hacia abajo, solo puede realizarse una vez durante el asalto, pero puede combinarse con el Ataque ascendente o una Esquiva (la única acción de defensa permitida). Este ataque tiene mayor probabilidad de herir la cabeza; cuando lo hagamos, tendremos en cuenta que en la tirada de localización, el 7 pasa a ser también la cabeza, en lugar del abdomen.

Corte medio (acción normal): Se trata del Ataque cuerpo a cuerpo normal que puede realizarse con la espada. No es necesario su aprendizaje como acción de combate profesional.

Estocada (acción normal): Es un ataque que busca herir con la punta del arma, normalmente utilizado para rematar a un enemigo caído, pero que también puede usarse en combate contra un enemigo cuando vemos que baja la guardia. Se puede realizar mediante una tirada normal con la competencia de *espadas*, pero al hacerlo corremos un riesgo, pues abriremos nuestra guardia y quedaremos más expuestos a los ataques del adversario. Así, por cada -20% que añadamos como malus a nuestras tiradas de ataque y defensa durante ese asalto, podemos añadir +1 al daño que causamos con la espada.

Ensartar (acción normal): Este ataque solo se puede realizar tras herir al adversario con una Estocada, y consiste en empujar la hoja con la mano libre para hincarla más profundamente en su cuerpo. El daño es automático, ya que la punta del arma se encuentra ya en contacto con el adversario. Se causa el daño normal de la espada más la Bonificación al Daño por Fuerza.

Acciones de Defensa

Trabar con espada (acción extendida): Esta acción, que se realiza como respuesta a un ataque, busca aprisionar la espada o espadón del contrario e intentar partir su hoja contra el suelo. Es necesaria una tirada de *espadas* -25% y a continuación, un enfrentamiento de HAB x3 contra el adversario. Si salimos vencedores, anularemos cualquier acción que le quedara por hacer a nuestro enemigo con su espada, y quedará trabado con la nuestra. Si fallamos el enfrentamiento pero tuvimos éxito en la tirada de *espadas* -25%, habremos conseguido evitar su ataque, pero quedaremos expuestos ante cualquier otro ataque que hubiera declarado. Mientras las espadas estén trabadas, ni atacante ni defensor pueden realizar acciones, pero el defensor puede tratar, cada asalto, de partir la punta de la espada de su adversario, cosa que conseguirá si logra éxito en una tirada de FUE x1. Si el atacante desea liberarse, lo podrá hacer automáticamente si suelta su espada, o si gana en un enfrentamiento de FUE x5, que puede intentar una vez cada asalto, empujando al defensor y librándose así de su situación desventajosa.

Espadones

Acciones de Ataque

Las acciones de ataque del espadón son las mismas que las de la espada y tienen los mismos efectos. No obstante, es necesario aprenderlas por separado, ya que se ejecutan de manera diferente a los ataques con espada a una mano. Recordemos dichas acciones de ataque:

Ataque ascendente (acción normal): Este ataque se puede efectuar solo o seguido de una acción defensiva o un ataque descendente. Las guardias que permiten efectuarlo son Corona, Colmillo de Jabalí, Guardia de la Larga Cola y Guardia Real de la Ventana.

Ataque descendente (acción normal): A menos que vaya acompañado de una Guardia de Puerta de Hierro Completa, no se puede realizar una Parada en el mismo asalto en el que se efectúa este ataque, que solo se puede combinar con

un Ataque ascendente o una Esquiva. Solamente la Guardia Larga permite realizar a continuación un Corte medio o una Estocada. También se puede efectuar este ataque desde la Guardia de la Dama Orgullosa y la Guardia de la Larga Cola, o tras una Parada adoptando la Media Puerta de Hierro o la Puerta de Hierro Completa.

Corte medio (acción normal): Es un ataque lateral que puede alcanzar cualquier localización. No es necesario su aprendizaje como acción de combate profesional.. Puede hacerse a continuación un corte medio. Las guardias que permiten ejecutarlo son Corona, Cruz Verdadera, Guardia Larga, Guardia de la Larga Cola, Serpiente Superior (con malus -10%) y Guardia Real de la Ventana.

Estocada (acción normal): La estocada puede acompañarse de un Corte medio o de Ensartar. Las siguientes guardias permiten llevarla a cabo: Corona, Cruz Verdadera, Dama orgullosa, Colmillo de Jabalí, Guardia de Flecha, Guardia Corta, Guardia Larga, Guardia de la Larga Cola, Puerta de Hierro, Serpiente Corta, Serpiente Superior, Guardia Real de la Ventana y Unicornio.

Ensartar (acción normal): Posible después de una estocada con éxito.

Acciones de Defensa

Trabar con espadón (acción extendida): Es similar a Trabar con espada.

Guardias

Corona o Guardia Frontal: Se sostiene la espada con la empuñadura a la altura del pecho. Esta es una guardia especialmente efectiva contra los golpes dirigidos a la cabeza y los efectuados mediante la Guardia Larga. Además, permite realizar una segunda parada en caso de que nuestro oponente adopte la Guardia Larga. Se recibe un bonus +25% a la Parada contra ataques dirigidos expresamente contra la cabeza y también a los dos ataques efectuados con la Guardia Larga, pero si se ataca a una localización inferior al pecho, la Parada recibe un malus -25%. Esta guardia se puede complementar con cualquier tipo de ataque permitido.

Cruz bastarda: Se llama así porque el espadachín apunta al enemigo con la parte "bastarda" del arma (el pomo) en lugar de hacerlo con la punta. El espadachín usa el pomo y el forte del arma para desviar una rápida sucesión de estocadas. Se recibe un bonus +10% a la Parada de estocadas, pero esta parada debe hacerse con la competencia de *pelea*. Mientras se adopte esta guardia solo se pueden realizar ataques con el pomo (daño 1D4 más bonus por *Fuerza*), y se puede hacer frente a un enemigo en situación de Melé (de hecho, se recibe el bonus +50% de Melé por atacar con el pomo en situación de Melé). Otra ventaja es que cuando vaya a atacar el rival, se puede usar el pomo para intentar desarmarle, y si se consigue habremos anulado su ataque; pero para ello, en lugar de hacer una tirada por la mitad del porcentaje en nuestra competencia de *espadones*, tiraremos por nuestra competencia de *pelea* sin ninguna penalización.

Cruz Verdadera: El espadachín dirige el pomo hacia su oponente y lo encara de lado, lo cual dificulta sus estocadas. Pretende además enganchar su punta con el pomo y terminar con una Estocada o un Corte medio. Esta guardia provoca un malus -10% al ataque de un oponente que pretende lanzarnos una Estocada o que nos ataca con una lanza. Si además esperamos que nos ataque él primero y tenemos éxito en una tirada de *pelea*, conseguiremos dañarle automáticamente, sin que pueda defenderse y anulando cualquier acción posterior de nuestro contrincante. Si no se actúa así, aún se pueden lanzar Cortes medios o Estocadas.

Dama Orgullosa: Esta guardia, con la que se oculta el filo tras la espalda, pretende engañar al enemigo, que al no ver la longitud de la hoja, se acerca demasiado al espadachín. Permite lanzar un Ataque descendente o una Estocada, y se puede combinar en el mismo asalto con una guardia de Puerta de Hierro Completa. Si no se combina con dicha guardia, solo es posible defenderse con una acción de Esquiva. Nuestro ataque recibe un bonus +10%, mientras que cualquier acción defensiva del oponente recibe un malus -10%.

Colmillo de Jabalí: Esta guardia es parecida a la guardia de Media Puerta de Hierro, pero la hoja se coloca en posición más vertical y el pomo está más pegado al cuerpo. Es una guardia muy efectiva contra golpes dirigidos expresamente hacia la parte baja del cuerpo. Así pues, las Paradas efectuadas contra golpes dirigidos al abdomen y a las piernas reciben un bonus +25%, pero si el golpe va dirigido a la parte superior (pecho, brazos o cabeza), la Parada recibe un malus de -25%. Esta guardia se puede complementar con una Estocada o un Ataque ascendente.

Guardia de la Flecha: La espada, sujeta por la hoja con la izquierda y con el cuerpo inclinado hacia delante, llega más lejos de lo normal a la hora de hacer estocadas. A cambio de un malus -10% a la defensa (a añadir al malus por la Estocada), la Estocada se beneficia de un bonus +10 (es decir, si el malus de la Estocada es de -20%, este pasa a ser -10%; si fuera de -40%, pasaría a ser -30%; etc.). Esta guardia solo permite efectuar ataques de Estocada.

Guardia Corta: Esta guardia, con la espada cercana al cuerpo, proyectada hacia delante y la punta dirigida hacia el rostro del adversario, le engaña con respecto a la longitud de la hoja, la cual le despista al presentársele de frente. Permite realizar estocadas rápidas y precisas sin perder la posición defensiva. Un combatiente que adopte esta guardia puede efectuar hasta dos Estocadas con un bonus +25%, pero el daño se reduce a la mitad, redondeando hacia abajo. Además, las estocadas van dirigidas a la parte superior del cuerpo, de manera que cualquier localización por debajo del pecho se considera pecho. También se puede combinar una Estocada con una Parada, pero no se puede realizar ningún otro tipo de acciones de ataque.

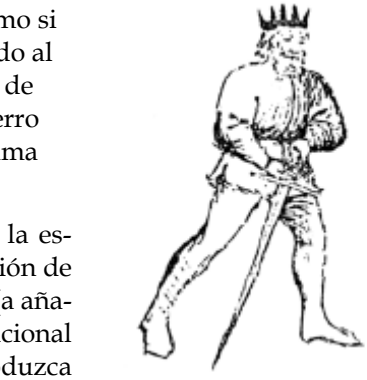
Guardia Larga: Se efectúa proyectando hacia delante la hoja, con la punta dirigida hacia la cabeza del oponente, de manera que este no puede ver la longitud de la hoja. Mantiene a raya al oponente, y además hace inefectiva su parada. Con esta guardia se efectúan dos ataques; el primero puede ser un Ataque descendente, un Corte medio o una Estocada, y si el adversario usa una Parada de su arma contra él y tiene éxito, a continuación se efectúa un segundo ataque (que puede ser cualquiera de los mencionados, excepto el descendente) que no puede ser evitado con una Parada (el defensor deberá usar otra acción defensiva). Ninguno de los dos golpes puede alcanzar una localización inferior al pecho, por lo que cualquier localización mayor de 6 será considerada un 6. Esta guardia presenta además la ventaja de que no permite a un enemigo realizar un Movimiento de Melé.

Guardia de la Larga Cola: Esta guardia presenta un cuerpo expuesto al adversario, que le invita a atacar. Por otra parte, esta posición permite visualizar perfectamente al oponente y estudiar sus intenciones, ya que nuestra visión no se ve obstaculizada por el arma. Al principio del combate, se suele utilizar mientras se camina lenta-mente alrededor del oponente, para confundirle y provocarle. De esta forma, se logra un bonus +15% a cualquier acción defensiva y nuestro oponente recibe un malus -15% a su defensa, pero si logra golpearnos, nos hará más 1 punto de daño adicional, al estar nuestro cuerpo expuesto.

Media Puerta de Hierro: Se sujeta la espada con la punta proyectada hacia delante, pero dirigida hacia el suelo. El espadachín no necesita moverse para defenderse ni para atacar. Puede esperar estático una Estocada, para a continuación desviarla levantando su espada y concluyendo con un golpe descendente. Así pues, si el enemigo nos gana la iniciativa (o bien le permitimos que ataque primero) y nos lanza una Estocada o nos ataca con una lanza, tras realizar nuestra Parada podemos lanzarle un Ataque Descendente con un malus -25% a su acción defensiva. No obstante, contra otros ataques y otras armas, nuestra Parada tendrá un malus -25%.

Puerta de Hierro Completa: La espada se coloca con la punta dirigida hacia el suelo (como si se sostuviera un palo de golf). Moviéndose hacia delante o hacia los lados y acompañando al movimiento con otro de la espada hacia arriba, nos podemos defender de cualquier tipo de ataque, para terminar en la posición de la Dama Orgullosa. En realidad, la Puerta de Hierro Completa es una guardia defensiva que se puede combinar en el mismo asalto con la Dama Orgullosa.

Serpiente Corta: Esta guardia consiste en sostener la espada por la hoja para llevar a cabo una rápida sucesión de estocadas. A cambio de un malus -10% a la defensa (a añadir al malus por la Estocada), se produce un daño adicional +1 a la Estocada (además del daño adicional que produzca esta por sí sola). Esta guardia solo permite efectuar ataques de Estocada.



Serpiente Superior: La espada asida con una mano por el pomo y con otra por la hoja sobre la cabeza, puede hacer frente a ataques poderosos. Contra los ataques descendentes de espada y de armas pesadas se adquiere un bonus +25% a la Parada, pero penaliza con un malus -25% contra un ataque de Estocada y contra ataques de lanzas. Se pueden realizar Cortes medios con malus -10% o Estocadas sin malus.

Guardia Real de la Ventana: La espada levantada a la altura de la cabeza y con la punta dirigida hacia un lateral (y no hacia el oponente). Permite defenderse de golpes rápidos y ataques traicioneros o por sorpresa, siendo especialmente efectiva contra una acción de Ataque Rápido y contra una Añagaza. Contra estos ataques y contra ataque por sorpresa recibe un bonus +10% a la Parada (por tanto, el malus por defenderse de un ataque por sorpresa pasaría a ser -15%). Esta guardia se puede acompañar de cualquier tipo de acción de ataque excepto el Ataque decendente.

Unicornio: El pomo de la espada se sujeta con ambas manos sobre el pecho y la punta se dirige hacia la cabeza de del rival. Esta guardia sirve exclusivamente para practicar Estocadas, pero estas tienen mayor probabilidad de acertar en la cabeza: cuando se consiga golpear al adversario, la tirada de Localización será 1D6 en lugar de 1D10. Pero cualquier ataque dirigido al abdomen o las piernas contra un combatiente que adopte esta guardia provoca un malus -25% a su Parada.

Hachas

Acciones de Defensa

Defensa Circular (acción extendida): El combatiente armado con un hacha de combate puede hacer girar su arma rápidamente alrededor de su cuerpo pasándola de una mano a otra, de manera que cualquiera que ose acercarse reciba una herida. El defensor solo puede efectuar esta acción si no está luchando cuerpo a cuerpo contra ningún enemigo y no tiene ningún tipo de obstáculo en un radio de tres varas. Aquel que se sitúe a tres varas o menos de él, tiene que hacer una tirada de defensa, ya sea esta una Parada o una Esquiva, o recibirá el daño normal del hacha de combate más el bonus de daño por Fuerza de quien la empuña, sin importar si se acerca de frente o por la espalda, y sin ganar los bonus por situación. Solo si consigue esquivar o parar el golpe, podrá a continuación efectuar una acción de ataque; de lo contrario, de haber declarado una, quedará anulada. Si se ha optado por una Parada y tiene éxito, esta interrumpe la Defensa Circular, y a partir de ese momento cualquier combatiente se puede acercar al defensor sin peligro de ser herido.

Lanza Larga y Palos

Guardias

Guardia de Lado: El lancero espera afirmando la lanza en el suelo con la punta hacia arriba, adelantando ligeramente su cuerpo. Esta guardia es muy efectiva contra cualquier arma de asta (lanzas y palos). Si el combatiente ha adoptado la guardia de lado y para el ataque de un palo o una lanza de esta manera, su adversario recibe un malus -10% a cualquier acción de defensa en ese asalto. Además, esta guardia permite atacar con la punta de la lanza o con la contera (en cuyo caso se causan 1D4 PD más la Bonificación de Daño por Agilidad).

Guardia Media: Se sostiene la lanza o el palo con la punta hacia abajo, agarrándola por la zona media del asta. La lanza agarrada de esta forma permite movimientos más rápidos, por lo que la penalización -10 a la Iniciativa de las lanzas se reduce a -5 (esto no se aplica en el primer asalto). Si es un palo, se gana +5 a la iniciativa.

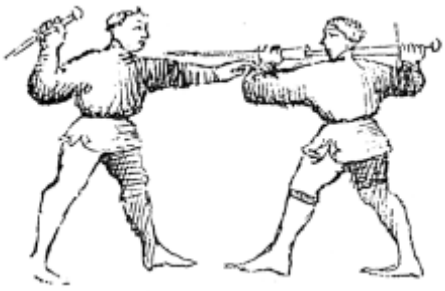
Guardia Alta: El lancero sostiene la lanza por encima del hombro y con la punta dirigida hacia su adversario. Esta es una guardia más ofensiva que las anteriores. Las parada solo es efectiva contra otras lanzas o palos, o contra Estocadas; contra otras armas es imposible utilizar la parada, por lo que la única acción defensiva posible es Esquivar. En cambio, al atacar se gana +10% al ataque.

Tretas

Agarrar la hoja (acción normal): Manteniendo a raya al adversario con nuestra arma (media o pesada), agarramos la suya por el extremo y tiramos de ella para hacerle perder el equilibrio. Esto se puede conseguir con una tirada de *pelea* -25%, si nuestro adversario empuña una espada, espadón, lanza o palo. Si lo conseguimos, a continuación podemos lanzarle una patada o golpearle con el pomo de nuestra arma: un ataque cuerpo a cuerpo que alcanza la parte inferior del cuerpo si es una patada (cualquier localización por encima del abdomen se considera abdomen) o la parte superior si usamos el pomo (cualquier localización por debajo del pecho se considera pecho); en ambos casos se requiere una tirada de *pelea*. El defensor no puede Parar este ataque, solo Esquivar, y con un malus -25%. Para llevar a cabo esta treta, debe declararse una acción de Agarrar la hoja seguida de una acción de Ataque cuerpo a cuerpo.

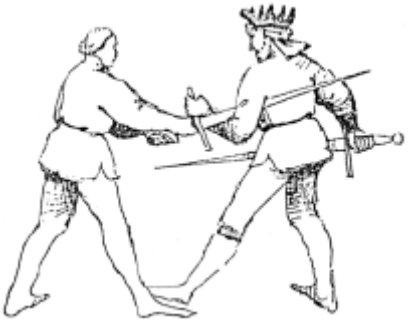
Girar (acción normal): Consiste en empujar a un contrario armado con un arma pesada por el codo, haciéndole girar y darnos la espalda, quedando desequilibrado por el peso de su arma. Es necesaria una tirada de *pelea* -25%, y si se consigue, deberemos vencer en un enfrentamiento de FUE x5. De tener éxito, nuestro enemigo quedará de espaldas, y si hemos declarado un acción de ataque, podremos llevarla a cabo con el bonus +50% por atacar por la espalda, mientras que él tendrá el malus -50% a su defensa por el mismo motivo.

Golpe de vaina (acción normal): Esta treta se puede realizar con un arma envainada. Es un ataque engañoso, ya que se realiza con la vaina aún cubriendo la hoja. Consiste en golpear con la vaina deslizándola rápidamente hacia fuera. Se consigue con una tirada normal de *pelea*, y causa un daño de 1D4 más el bonus de daño por *Fuerza*. A efectos de combate, cuenta como una Estocada, pero al ser un movimiento difícil de predecir, cuenta como ataque sorpresa para el que lo sufra (no se recibe el bonus -25% al ataque, pero el defensor sí sufre el malus -25% a su defensa). No obstante, los siguientes Golpes de vaina durante el combate ya no serán ataques sorpresa, y aquel que lo use tendrá aún que emplear una acción de Desenvainar para usar su arma de forma normal.



Morder (acción normal): Esta acción permite morder en la oreja o en el cuello de un adversario que intenta hacernos una Inmovilización, o en el brazo en caso de que intente hacernos un Inmovilizar cuello. Hay que hacer una tirada de *pelea* con un malus -25%. Si se consigue, el adversario recibe 1D3 PD en la cabeza o en el brazo, aplicándose los modificadores al daño normales por localización, pero sin aplicar la bonificación al daño por Fuerza del personaje. Si se causa secuela por morder la oreja, se tiene en cuenta automáticamente el resultado nº 7 de la Tabla de Secuelas en la cabeza (ver pág. 100 del manual).

Trabar la hoja (acción normal): Consiste en esperar el ataque de un enemigo armado con espada, espadón, lanza o palo y aprisionar su arma con nuestro brazo, impidiéndole maniobrar con ella. Podemos hacerlo estando desarmados o con un arma a una mano. Es necesaria una tirada de *pelea* con el porcentaje a la mitad, y a continuación vencer en un enfrentamiento de FUE x5. Si se consigue, nuestro adversario pierde cualquier acción que le quedara por realizar en este asalto con el arma, y además no podrá recuperarla. Esta acción se puede combinar con cualquier acción normal de ataque, pero deberá tenerse en cuenta con qué mano se realiza: si trabamos con la mano torpe, la tirada de *pelea* recibe un malus de -25% (que se aplica antes de dividir entre dos el porcentaje de *pelea*), pero en la siguiente acción no recibiremos malus por usar la mano torpe; sin embargo, si no se usa la mano torpe, la tirada no recibe este malus, pero el ataque que hagamos recibirá el malus -25% por usar la mano torpe. También hay que tener en cuenta que el adversario aún podrá maniobrar con el brazo que le queda libre. También puede soltar el arma en cualquier momento, pero si lo hace podremos adueñárnosla, e incluso utilizarla en combate, aunque primero es necesario prepararla empleando una acción de Desenvainar.



Combate Montado

Extracto del libro Gladiatoria, de Giovanni Rapisardi

Narra el catalán Ramón Llull, místico y filósofo que vivió entre los siglos XIII y XIV, que al hombre elegido entre miles por su gentileza de ánimo, lealtad, fuerza y sabiduría, investido con la misión de devolver la verdad y la justicia al pueblo de Dios, se le ofreció la compañía del animal más bello y veloz, el caballo, y por ello fue llamado caballero. Aunque este origen de la caballería podría ser legendario, es un hecho que la equitación fue un arte básico en la vida de todo hombre medieval, sobre todo para los nobles y los hombres de armas. A los adolescentes se les enseñaba a montar a caballo antes incluso que a combatir, de una manera algo brutal; de hecho, eran los jóvenes escuderos quienes se ocupaban del primer amansamiento del potro para domarlos y así prepararlos para los verdaderos rodeos, con un considerable grado de peligrosidad. Esto se hacía para entrenarles en mantener siempre el control del animal en cualquier situación, sobre todo en el combate, dado que el caballo, que por su naturaleza no es muy valiente, podría perder la cabeza en mitad de una batalla, poniendo en serio peligro tanto su vida como la de su jinete. Por otra parte, el caballo de guerra no estaba destinado a tener una vida muy larga, y el solo hecho de haber sobrevivido a un par de batallas le hacía ganar un valor y una fama bastante notables.

Acciones de Ataque

Arrojar del caballo (acción extendida): Esta acción se puede ejecutar sobre un enemigo montado que tenemos a nuestro lado, nunca sobre un jinete que nos ataca con una Carga a caballo. Consiste en abrazar su cuerpo y hacerle perder el equilibrio hasta caer de la silla. Se realiza primero una tirada combinada de *pelea* y *cabalgar*, y a continuación tiene lugar un enfrentamiento de FUE x5. Si pierde el rival y no pasa una tirada de AGI x2, se caerá de su caballo, causándose 1D6 PD.

Ataque hacia atrás (acción extendida): Se trata de un ataque de lanza que se puede realizar montado contra un enemigo que se encuentra detrás (por ejemplo, un perseguidor). Consiste en soltar las riendas un instante y dirigir una estocada hacia atrás. Este ataque tiene un malus -25 por la dificultad que entraña, y al ser una acción extendida no permite llevar a cabo más acciones durante el asalto.

Derribar el caballo (acción extendida): Esta es una maniobra que podemos hacer con nuestro caballo para hacer que nuestro rival y su montura terminen en el suelo. Se trata de hacer que nuestro caballo coloque su cabeza en el pecho del otro y empuje hasta hacerle caer. Es necesaria una tirada de *cabalgar* con el porcentaje a la mitad. Si tiene éxito, se debe hacer un enfrentamiento de FUE x5 entre los dos caballos, y si gana el nuestro, el caballo contrario deberá pasar una tirada de AGI x2 o caerá al suelo con su jinete, que recibirá 1D6 PD por caída.

Acciones de Defensa

Arrastrar en caída (acción normal): Esta acción defensiva solo es efectiva cuando nuestro enemigo intenta una acción de Arrojar del caballo. Consiste en sujetarse a su espalda, de manera que le resulte más difícil tirarnos, y además así podemos arrastrarlo con nosotros en la caída, en caso de que no podamos evitarla. Nuestra tirada para evitar caer del caballo pasa a ser de AGI x3, y si finalmente caemos, él deberá hacer otra tirada de AGI x3 o caerá también.

Guardias

Las siguientes guardias son posiciones, basadas en algunos casos en las guardias de los espadones, que resultan efectivas solamente cuando se combate a caballo contra otro jinete y se empuña una lanza o una espada.

Colmillo de Jabalí: Con la punta del arma hacia abajo, al levantarla se pueden desviar los golpes del oponente y herirle. La Parada tiene un bonus +25 si el ataque va dirigido expresamente al caballo o la pierna del jinete, pero se recibe un malus -25 si va dirigido a la cabeza o el pecho. Los ataques realizados desde esta guardia no pueden alcanzar la pierna del jinete contrario; cualquier localización por debajo del abdomen se considera que impacta en el caballo.

Dama Orgullosa: El arma con la punta hacia arriba y el puño apoyado en el pecho. De esta manera se pueden desviar los golpes del rival y lanzarle un ataque. Se gana un bonus +25 a la Parada si el ataque del rival va dirigido a la cabeza o al pecho, pero se plica un malus -25 si va dirigido a la pierna o al caballo, o si el rival ha adoptado la guardia de Colmillo de Jabalí. Un ataque lanzado desde esta guardia no puede alcanzar la pierna del jinete, por lo que cualquier localización por debajo del abdomen se considera que impacta en el caballo. Si se usa una espada, solo se puede lanzar un Corte medio.

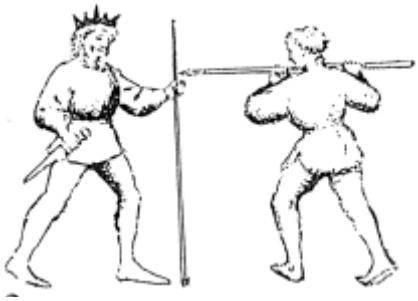
Cuerno de Hierro: Esta es una guardia defensiva que solo se puede adoptar con la lanza. Consiste en sujetar el asta con el brazo siniestro mientras se dirige la punta con el diestro. De esta manera, el contrario no podrá desviar nuestra lanza al golpearla: obtenemos un bonus +25 a la Parada, y anulamos los bonus de los jinetes que adopten las guardias de Colmillo de Jabalí y de Dama Orgullosa. Por desgracia, resta movilidad a la lanza, por lo que nuestro ataque recibe un malus -15.

Media Asta: Esta guardia solo se puede adoptar con una lanza. Consiste en sujetar el asta por la mitad, de manera que el enemigo no puede alcanzarla ni desviarla. Sirve además para herir directamente al caballo de nuestro enemigo, y si resulta herido obligaremos a nuestro oponente a intentar controlarlo con una tirada de *cabalgar*. Con esta guardia se gana un +5 a la Iniciativa, pero también se recibe un malus -25 a la Parada.

Estilos de Combate

Combate con Bastón y Cuchillo

El combatiente sostiene un cuchillo en su mano diestra y un bastón en su mano torpe. El bastón permanece siempre apoyado contra el suelo, y sirve para desviar los ataques del contrario, moviéndolo sobre su base, para a continuación atacar con el cuchillo. A efectos del juego, se realiza una parada con el bastón usando la competencia de *pelea* con un malus -25% por usar la mano torpe, y se realizan ataques normales con el cuchillo. Cualquiera que así lo hiciere, lograría abrir brecha en la defensa un adversario armado con lanzas o espadas de tamaño medio, por lo que este, de haber declarado acciones de defensa, recibirá en ellas un malus -10%.



Combate con Escudo y Espada

Este es un estilo de combate que requiere de un escudo especialmente diseñado para ello, con una rendija por la que se puede introducir la hoja de la espada. El escudo puede ser de metal, de madera, una rodela o un pavés. Cualquiera que use este estilo de combate podrá mantener a raya a su adversario adelantando su escudo y lanzando Estocadas. Cualquier enemigo que declare una acción de ataque contra nosotros tendrá un malus -10% a todas sus acciones defensivas y no puede realizar un Movimiento de Melé a no ser que se encuentre en un flanco o a la espalda de nosotros, ya que resultaría herido automáticamente; sin embargo, nuestras acciones de ataque también reciben un malus -10% (a añadir al malus de la Estocada). Si se quiere combatir de forma normal, deberemos emplear una acción de combate para sacar la espada de la ranura del escudo.

Combate con Escudo y Lanza

Al igual que en el estilo de combate con escudo y espada, se requiere un escudo especial, con una acanaladura en la parte superior sobre la que se debe apoyar la lanza. Cualquier enemigo que tengamos de frente y declare una acción de ataque sobre nosotros sufre un malus -10% a todas sus acciones defensivas y no puede realizar un Movimiento de Melé. Nuestro ataque recibe un malus -10%. Si se quiere combatir de forma normal, deberemos emplear una acción de combate para sacar la lanza de la acanaladura del escudo y enristrarla.

Combate con Espada y Cuchillo

La mano diestra sostiene la espada, y la mano torpe empuña el cuchillo. El cuchillo defiende de los ataques, y la espada lanza los golpes. Esto se traduce en una tirada de *cuchillos* -25% (por mano torpe) para las paradas y tiradas de *espadas* para los ataques (pudiendo para ello utilizar cualquier acción de ataque propia de la espada, excepto Ensartar). Quien luche de esta forma adquiere varias ventajas: +1 a la iniciativa y +5% al ataque con la espada.

Resumen de Acciones

Combate sin Armas — Acciones de Ataque

Acción	Tipo	Descripción
Arrebatar el arma	Normal	Tras una acción defensiva de **Agarrar**, nos adueñamos del arma del oponente.
Derribar	Extendida	Tipo de inmovilización con la que tiramos al suelo al adversario, dejándolo caído.
Desarmar	Normal	Tras una acción defensiva de **Agarrar** o **Trabar**, hacemos que el adversario suelte su arma.
Descalabrar	Extendida	Teniendo al adversario inmovilizado, hacemos que caiga al suelo de cabeza, dejándolo caído.
Golpe bajo	Normal	Ataque a los genitales en situación de **Melé**.
Inmovilizar brazo	Extendida	Tipo de inmovilización con la que en cada asalto causamos daño en un brazo, y se puede hacer también contra un enemigo ya inmovilizado o reducido.
Inmovilizar cuello	Extendida	Tipo de inmovilización con la que podemos, además, asfixiar al adversario o romperle el cuello, y se puede hacer también contra un enemigo ya inmovilizado.
Inmovilizar pierna	Extendida	Tipo de inmovilización con la que dejamos al adversario reducido y cada asalto le causamos daño en la pierna.
Molestar	Extendida	Tipo de inmovilización que previene la acción defensiva de **Cegar**.
Reducir	Extendida	Dominar a un enemigo ya inmovilizado o caído, impidiendo que se levante y pudiendo golpearle con los puños o un arma ligera, sin que el otro pueda defenderse.
Revertir a la espalda	Extendida	Tras una acción defensiva de **Agarrar** contra un adversario armado con un cuchillo, este queda inmovilizado y se clava su propia arma en la espalda.
Revertir a la pierna	Extendida	Tras una acción defensiva de **Agarrar** contra un adversario armado con un cuchillo, este se lo clava en su propia pierna y al final del asalto lo seguimos teniendo agarrado.

Combate sin Armas — Acciones de Defensa

Acción	Tipo	Descripción
Agarrar	Normal	En situación de **Melé** evitamos el ataque del contrario con una tirada de *pelea* -25% y conseguimos agarrarle el brazo si vencemos un enfrentamiento de Fuerza cada asalto, anulando las acciones que realice con ese brazo e impidiéndole **Parar** y **Esquivar** (solo puede **Bloquear**). Se puede combinar con un ataque, o con **Arrebatar el arma** o **Desarmar**, y si se mantiene agarrado al adversario en el siguiente asalto, se puede intentar cualquier tipo de inmovilización con un bonus +10%.
Agarre doble	Extendida	En situación de **Melé** evitamos el ataque del contrario con una tirada de *pelea* -25% y, si vencemos un enfrentamiento de Fuerza, anulamos todas sus acciones y en el siguiente asalto lo tenemos inmovilizado y con las ventajas de la acción **Inmovilizar brazo**.
Bloquear	Normal	Parar un ataque de un adversario, que ataque sin armas o con cuchillo, con un antebrazo (tirada de *pelea* -25%) o con los dos (tirada de *pelea* normal).
Cegar	Normal	Tirada de *pelea* a mitad del porcentaje para dificultar una acción de **Inmovilizar**.
Debilitar	Extendida	Tirada de *pelea* a mitad del porcentaje para dificultar una acción de **Inmovilizar** y hacer que el adversario pierda la iniciativa automáticamente en el siguiente asalto.
Desagarrar	Extendida	Anula automáticamente las acciones de **Arrebatar el arma** y **Desarmar** del adversario que nos tiene agarrados, y si se gana un enfrentamiento de Fuerza salimos de la situación de agarrado, aunque seguimos en situación de Melé.
Desnarigar	Normal	Estando libres, con una tirada de *pelea* -25% anulamos la acción de **Inmovilizar** del adversario si este no pasa una tirada de RES x3.
Destrabar	Extendida	Similar a una acción de **Liberarse**, pero para contrarrestar una acción de **Trabar**.
Trabar	Extendida	Similar a **Agarrar**, pero la tirada de *pelea* es a mitad del porcentaje y no permite **Arrebatar el arma** ni **Desarmar**; sin embargo, el adversario solo se puede librar con una acción de **Destrabar** o **Liberarse**, y no puede defenderse de ataques realizados con el pomo de un arma.

Cuchillos — Acciones de Ataque

Acción	Tipo	Descripción
Contra 1ª de agarre	Extendida	Evita una acción defensiva de **Agarrar** y se daña el pecho del adversario.
Contra 2ª de agarre	Extendida	Evita una acción defensiva de **Agarrar** y se daña el brazo del adversario.
Contra de ag. doble	Extendida	Tras ser víctima de un **Agarre doble**, se daña el pecho del adversario y este nos suelta.

Cuchillos — Acciones de Defensa

Acción	Tipo	Descripción
Trabar con cuchillo	Extendida	Igual que **Trabar**, pero contra un adversario armado con cuchillo, al cual se le puede dañar el brazo cada asalto y solo se puede librar soltando el cuchillo y teniendo éxito en una acción defensiva de **Liberarse**.

Espadas y Espadones — Acciones de Ataque

Acción	Tipo	Descripción
Ataque ascendente	Normal	Ataque con mayor probabilidad de alcanzar los brazos. Con espadones solo se puede combinar con un **Ataque descendente** o con una acción de Defensa.
Ataque descendente	Normal	Ataque con mayor probabilidad de alcanzar la cabeza. Con espadones solo se puede combinar con un **Ataque ascendente** o **Esquivar**; solo se puede combinar con una **Parada** si se usa la Guardia de la **Puerta de Hierro**.
Corte medio	Normal	Equivale a un **Ataque cuerpo a cuerpo** normal. Con espadones, si se realiza con otra acción de Ataque, esta solo puede ser otro **Corte medio**.
Estocada	Normal	Ataque con la punta del arma, +1 al daño por cada -20% a nuestras acciones de Ataque y Defensa ese asalto. No se puede combinar con **Ataque Ascendente** ni **Descendente**.
Ensartar	Normal	Daño automático tras una **Estocada**, aplicando la Bonificación al Daño por Fuerza.

Espadas y Espadones — Acciones de Defensa

Acción	Tipo	Descripción
Trabar con espada	Extendida	Tras una tirada de *espadas* -25% y un enfrentamiento de Habilidad, anulamos las acciones restantes del adversario, y solo podemos tratar de partir su espada con tirada de FUE x1; el adversario se libra si suelta la espada o si gana un enfrentamiento de Fuerza.

Hachas — Acciones de Defensa

Acción	Tipo	Descripción
Defensa circular	Extendida	Con un hacha de combate, se impide que los adversarios se acerquen a menos de un radio de tres varas, a riesgo de resultar heridos.

Combate Montado — Acciones de Ataque

Acción	Tipo	Descripción
Arrojar del caballo	Extendida	Tras una tirada combinada de *pelea* y *cabalgar*, si ganamos un enfrentamiento de Fuerza y el rival falla una tirada de AGI x2, cae del caballo causándose daño por caída.
Ataque hacia atrás	Extendida	Un ataque con lanza -25% dirigido a un adversario situado a la espalda.
Derribar el caballo	Extendida	Igual que **Arrojar del caballo**, pero es nuestro caballo el que derriba al otro con una tirada de *cabalgar* a la mitad del porcentaje.

Combate Montado — Acciones de Defensa

Acción	Tipo	Descripción
Arrastrar en caída	Normal	Si somos víctimas de una acción de **Arrojar del caballo**, nuestro adversario también se cae.

Resumen de Guardias

Espadones

Guardia	Ataques permitidos	Descripción
Corona	Cualquiera	+25% a la **Parada** contra ataques a la cabeza y la **Guardia Larga**, pero -25% contra ataques por debajo del pecho.
Cruz Bastarda	Pomo	+10% a la **Parada** contra **Estocadas**, pero se para con *pelea* y solo se puede atacar con el pomo; permite atacar en **Melé** y **Desarmar** con el pomo.
Cruz Verdadera	Medio Estocada	-10% al ataque de **Estocadas** y lanzas del oponente; si él nos ataca primero y realizamos una **Parada** con tirada de *pelea*, le podemos dañar automáticamente.
Dama Orgullosa	Descendente Estocada	+10% a nuestro Ataque y -10% a la Defensa del adversario; se puede combinar con Esquivar o la Guardia de **Puerta de Hierro Completa**.
Colmillo de Jabalí	Ascendente Estocada	+25% a la **Parada** contra ataques por debajo del pecho, pero -25% contra ataques por encima del abdomen.
Guardia de la Flecha	Estocada	-10% adicional a nuestra Defensa y +10% adicional a nuestro Ataque al realizar **Estocadas**.
Guardia Corta	Estocada	+25% a las **Estocadas**, pero el daño se reduce a la mitad y van dirigidas a pecho, brazos o cabeza; solo se puede combinar con **Parada**.
Guardia Larga	Descendente Medio Estocada	Dos ataques dirigidos a pecho, brazos o cabeza, el segundo de los cuales no puede ser evitado con una **Parada**; además, impide el Movimiento de **Melé**.
Guardia de la Larga Cola	Cualquiera	+15% a nuestra Defensa y -15% a la Defensa del oponente, pero +1 al daño que nos cause.
Media Puerta de Hierro	Descendente	Si se realiza una **Parada** contra enemigos que ganen la Iniciativa y usen una **Estocada** o una lanza (-25% contra otros ataques o armas), estos reciben un malus -25% a su Defensa.
Puerta de Hierro	Descendente Estocada	Permite realizar una acción de Defensa al adoptar la Guardia de la **Dama Orgullosa**.
Serpiente Corta	Estocada	Daño adicional +1 en **Estocadas**, pero malus -10% en acciones de Defensa.
Serpiente Superior	Medio Estocada	+25% a **Parada** contra **Ataques Descendentes** de espadas y armas pesadas, pero -25% contra **Estocadas** y lanzas.
Guardia Real de la Ventana	Ascendente Medio Estocada	+10% a la **Parada** contra **Ataque Rápido**, **Añagaza** y Ataque por sorpresa.
Unicornio	Estocada	Efectiva para hacer **Estocadas** a pecho, brazos y cabeza, pero -25% a la **Parada** contra ataques por debajo del pecho.

Lanzas Largas y Palos

Guardia	Descripción
Guardia de Lado	Tras realizar una **Parada** contra lanzas o palos, -10% a la Defensa del adversario.
GuardiaMedia	-5 a la Iniciativa si se usa una lanza, +5 si se usa un palo.
Guardia Alta	La **Parada** solo es efectiva contra lanzas, palos o **Estocadas**, pero se gana +10% en el Ataque.

Combate Montado con Lanza o Espada

Guardia	Descripción
Colmillo de Jabalí	+25% a la **Parada** contra ataques dirigidos a la pierna y al caballo, -25% contra los dirigidos a la cabeza y el pecho; al atacar no se puede herir la pierna del adversario.
Dama Orgullosa	+25% a la **Parada** contra ataques a cabeza y pecho, -25% contra los dirigidos a la pierna y al caballo o si el rival ha adoptado la Guardia del **Colmillo de Jabalí**; imposible herir la pierna del adversario.
Cuerno de Hierro	A cambio de un -15% al Ataque, +25% a la **Parada** y se anulan los bonus de los jinetes que adopten las Guardias de **Colmillo de Jabalí** o de **Dama Orgullosa**.
Media Asta	+5 a la Iniciativa, pero -25% a la **Parada** y solo se puede herir al caballo del oponente.

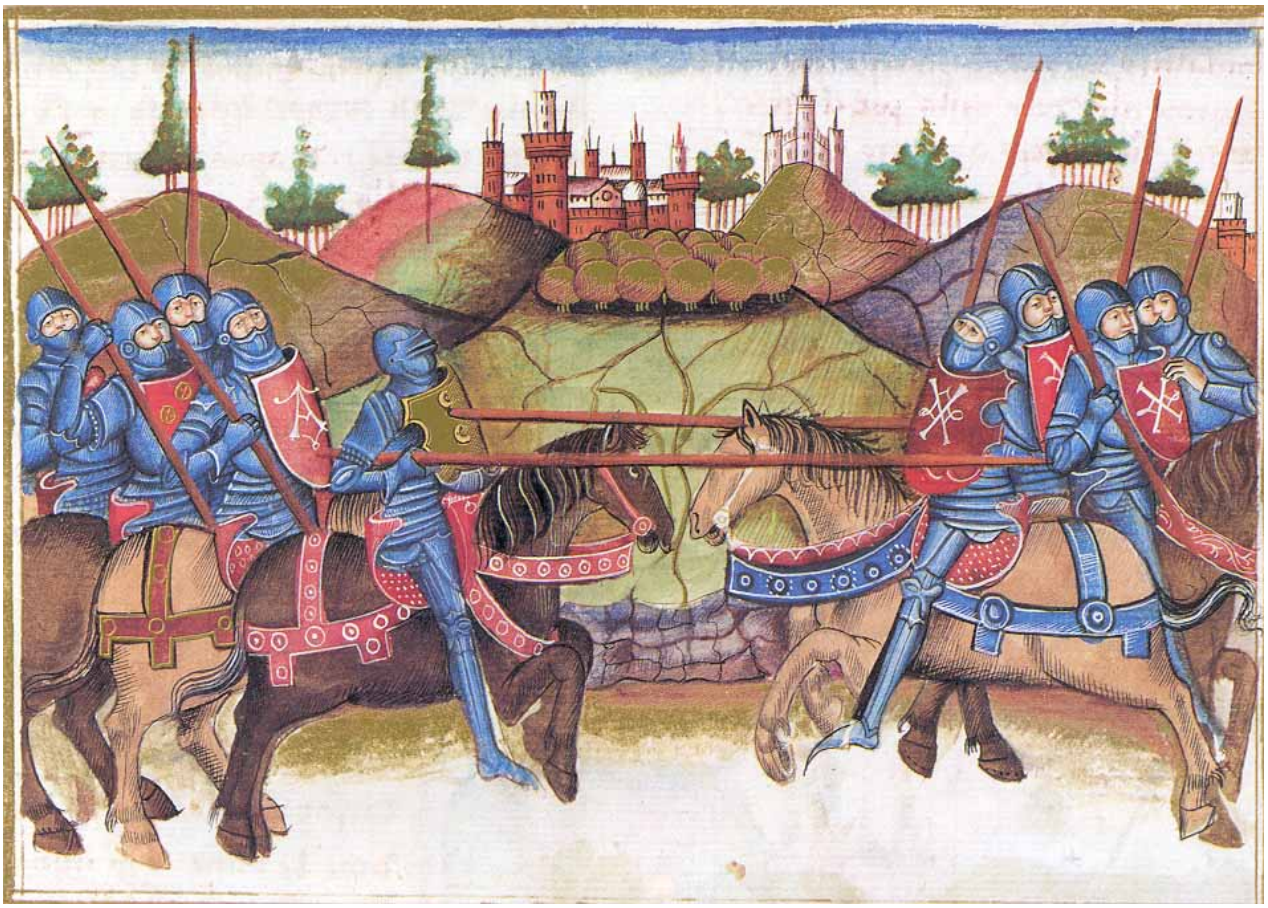
Tretas y Estilos de Combate

Tretas

Acción	Tipo	Descripción
Agarrar la hoja	Normal	Con una tirada de *pelea* -25% agarramos la hoja del arma del adversario; si a continuación empleamos una acción de ataque podemos golpearle con el pomo de nuestra arma o darle una patada, y él solo puede **Esquivar** con malus -25%.
Girar	Normal	Con una tirada de *pelea* -25% contra un adversario armado con un arma pesada podemos atacarle por la espalda.
Golpe de vaina	Normal	Ataque con la vaina; el primero causa un malus -25% a la Defensa del adversario.
Morder	Normal	Con una tirada de *pelea* -25% causamos daño sin bonificación en la oreja, cuello o brazo de un adversario que nos intenta **Inmovilizar**.
Trabar la hoja	Normal	Aprisionamos la hoja del arma del adversario con nuestro brazo con una tirada de *pelea* a la mitad del porcentaje, tras lo cual podemos adueñarnos de ella.

Estilos de Combate

Estilo	Descripción
Bastón y cuchillo	Parando con el bastón y atacando con el cuchillo, -10% a cualquier acción de Defensa del contrario si nos ataca con lanzas o espadas de tamaño medio.
Escudo y espada	Metiendo la hoja de la espada en la ranura del escudo lanzamos **Estocadas** con malus -10% adicional, lo que impide al adversario hacer Movimientos de **Melé** de frente, y si nos ataca, tiene -10% a la Defensa.
Escudo y lanza	Similar al Estilo de combate con Escudo y espada, apoyando la lanza en una acanaladura del escudo.
Espada y cuchillo	Parando con el cuchillo y atacando con la espada, se obtiene +1 a la Inicitiva y +5% al Ataque.



Ejemplo de Combate

De la ampliación para el combate aquí presentada, tal vez sea la mecánica de las Guardias lo que más se aleja de la base proporcionada en el capítulo IV del manual, titulado *De Re Militari*. Es importante comprender que las Guardias no son acciones de combate, sino unas poses determinadas que permiten encadenar varias acciones sacándoles el mejor partido posible en ciertas situaciones. Intentaremos despejar las dudas más importantes con el siguiente ejemplo, en el que se enfrentan dos hombres armados con montantes. Estos son:

Juan de Hinestrosa: empuña un montante y viste loriga de malla y celada. Sus características son: Fuerza 16, Iniciativa 18, Espadones 70% (daño del montante: 1D10 + 2 + 1D4), Esquivar 25%, Pelea 30%, PV 16 (penalizaciones por loriga y celada ya aplicadas).

Antonio Luque: con el mismo equipamiento que Juan, tiene Fuerza 20, Iniciativa 18, Espadones 60% (daño del montante: 1D10 + 2 + 1D6), Esquivar 35%, Pelea 40%, PV 18 (penalizaciones ya aplicadas).

Situación: Juan de Hinestrosa y Antonio Luque son veteranos infanzones muy duchos en cuestiones de combate, tanto que conocen todas las Guardias de la lucha con espadones. Son tiempos de paz y han decidido batirse en duelo a segunda sangre en una justa para determinar quién es el mejor espadachín.

Primer Asalto: Juan gana la Iniciativa. Antonio declara que adopta la Guardia de la Larga Cola, y anuncia una Parada y un Corte medio; Juan adopta la Guardia combinada de la Dama Orgullosa con la de la Puerta de Hierro, lo que le permitirá efectuar un Ataque descendente y una Parada. Comienza el asalto: Juan oculta el filo de su espada tras la espalda, preparado para descargar un golpe descendente, mientras Antonio camina alrededor de él ofreciendo su cuerpo y provocándole, con la espada hacia atrás. Juan ataca, y gracias a su guardia gana un 10% en su tirada de ataque: con su 80%, saca un 59 y tiene éxito. Debido a su Guardia, Antonio tiene +15% a su Defensa, aunque la Guardia de su adversario le resta -10% a la misma, con lo cual su Parada se queda en un 65%: saca un 15 y detiene el golpe. Tras esto, lanza un Corte medio con su 60% en Espadones, fallando al sacar un 94; Juan ya había clavado la punta de su montante en el suelo en la posición de Puerta de Hierro para efectuar su parada, pero no va a necesitar de ella.

Segundo asalto: esta vez Antonio gana la Iniciativa, y viendo que su adversario adopta la Guardia del Colmillo de Jabalí, anunciando una Parada y un Ataque Ascendente, él adopta la del Unicornio y anuncia una Estocada y una acción de Ensartar. Decide no arriesgar en su Estocada, así que no se aplica ningún malus y, con su 60%, saca justamente un 60%; como la Guardia del Colmillo de Jabalí es débil contra ataques a la parte superior del cuerpo, y la Guardia del Unicornio ataca precisamente esas localizaciones, Juan recibe un malus -25% a su Parada, y con un 45% saca un 50, insuficiente para detener el golpe. Antonio tira 1D6 para determinar la localización en lugar de 1D10 (por usar la Guardia del Unicornio) y saca un 5: el golpe irá dirigido al pecho. Su tirada de daño es 14, a la que le restamos la protección 5 de la loriga, para un total de 9; pero eso no es todo: Antonio tenía declarada una acción de Ensartar, así que causa daño de nuevo en la misma localización, esta vez de forma automática y sin tirada de Ataque: otros 9 puntos, que se reducen a 4 tras aplicar la protección de la loriga, pero que sumado al daño de la Estocada hacen 13 puntos de daño, a restar a los 16 PV de Juan. Este recibe una secuela en forma de cicatriz, queda malherido y además se desmaya, por lo que el resto de sus acciones quedan anuladas. Parece que ha quedado claro que Antonio no tiene rival, al haber acabado rápidamente con su adversario.

scripsit Juan Pablo Fernández del Río

anno Domini MMVIII