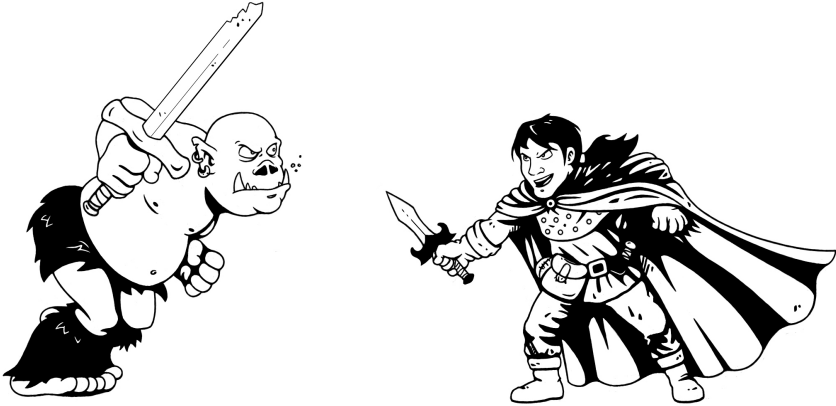

CAPÍTULO 3 - COMBATE



Durante las situaciones de combate, el tiempo de juego se mide en *asaltos*. Un asalto dura unos cinco segundos, y se define como el tiempo aproximado que tarda un personaje en realizar una acción. Cada asalto se divide a su vez en tres fases (declaración, acción y melé), que se van repitiendo cíclicamente hasta que el combate termina.

FASE DE DECLARACIÓN

Máster y jugadores declaran las acciones que llevarán a cabo los personajes que cada uno de ellos controle. Para ver qué tipo de acción puede realizar cada personaje, hay que tener en cuenta si ese personaje está trabado o no: se consideran trabados a los personajes que estén adyacentes a uno o más oponentes. Estos personajes están enzarzados en combate cuerpo a cuerpo y sus acciones irán encaminadas a impactar a su oponente intentando no bajar la guardia.

Las acciones que puede llevar a cabo un personaje durante el combate se dividen en dos grandes grupos: acciones estándar y acciones de melé. Los personajes no trabados pueden realizar acciones estándar, y los trabados, de melé. Un personaje trabado puede intentar realizar una acción estándar, pero con el riesgo de recibir un *ataque de oportunidad* por parte del oponente que lo esté

amenazando.

FASE DE ACCIÓN

Una vez hechas las declaraciones, se resuelven las acciones estándar de ese asalto. Como norma general, se asume que todas las acciones estándar tienen lugar al mismo tiempo. Si, por cualquier razón, algún personaje tiene un especial interés en realizar su acción en primer lugar, puede anunciar durante la declaración que se *apresura*. Si es el único que lo hace, su acción se resolverá antes que ninguna otra. Si dos o más personajes deciden apresurarse durante un mismo asalto, tendrán que hacer una prueba opuesta de Agilidad, y sus acciones se resolverán en orden de mayor a menor resultado en esa prueba. Una vez que todos los personajes apresurados hayan actuado, el asalto continúa del modo normal.

ACCIONES ESTÁNDAR

Algunas de las acciones estándar que puede intentar un personaje en un asalto son:

Aptitud de clase: algunas clases tienen aptitudes que se pueden usar como acción estándar, como los proyectiles arcanos de los hechiceros o las manos curativas de los clérigos.

Ataque a distancia: el personaje hace una prueba enfrentada de Agilidad con un oponente dentro del alcance del arma a distancia que esté usando. Si vence, causa el daño correspondiente al arma usada. Cada plus en esta prueba aumenta el daño en un dado.

Cambiar de arma: el personaje guarda las armas que estuviera blandiendo y desenvaina otras. Esta acción se puede combinar con la de movimiento.

Correr: el personaje se mueve una distancia igual a su Velocidad+1d6 en pasos. Todos los ataques contra él tienen ventaja de combate ese asalto.

Movimiento: el personaje se mueve una distancia igual o inferior a su Velocidad en pasos.

Usar un objeto: esta acción se utiliza para tomar pociones, utilizar pergaminos o varitas mágicas, etc.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Cuando un personaje trabado intenta realizar una acción estándar, está bajando la guardia el tiempo suficiente para que su oponente aproveche para lanzar un

ataque del que no se podrá defender. Un ataque de oportunidad se resuelve igual que un ataque normal, pero el personaje que lo recibe no causa daño si vence la prueba enfrentada. Una vez resuelto el ataque de oportunidad, el defensor podrá realizar su acción.

TRABARSE

Hay dos modos de trabarse durante la fase de acción: mediante una acción de movimiento, o una de correr.

Si un personaje se traba durante una acción de movimiento, actuará durante la fase de melé de ese mismo turno del modo normal.

Si un personaje se traba durante una acción de correr, se considera que ha cargado contra su oponente. Un personaje que ha cargado otorga ventaja de combate (el oponente lo ve venir y tiene tiempo de sobra para preparar su contraataque), pero si consigue impactar tiene un +1d6 al daño por el ímpetu de la carga.

MELE

Los personajes trabados durante la fase de melé de un asalto pueden atacarse unos a otros usando armas de cuerpo a cuerpo (o sus propios puños, en casos desesperados). El proceso para resolver estos ataques es siempre el mismo:

En primer lugar, cada personaje trabado escoge el oponente al que va a atacar. En combates uno contra uno, esta elección está clara, pero no siempre es tan sencillo. Puede darse el caso de una emboscada en la que varios rateros intenten apalea a un solo transeúnte, una escaramuza entre dos bandos compuestos por varios miembros, o incluso la clásica pelea de taberna en la que cada participante simplemente intente abrirle la cabeza al tipo que tenga más a mano.

Cuando cada participante en el combate ha escogido a su oponente, se determina si tiene ventaja de combate sobre él. Hay muchas situaciones posibles que pueden proporcionar ventaja de combate, como pueden ser encontrarse en un terreno más elevado, combatir desde una montura, enfrentarse a un oponente desarmado o caído, ser invisible o más, pero el efecto siempre es el mismo: la ventaja de combate le concede un dado de premio al que la disfruta, y un dado de castigo al que la recibe. No importa la cantidad de condiciones que se puedan aplicar, la ventaja de combate siempre otorga un único dado de premio o castigo.

Por último, se hacen las tiradas de ataque. Una tirada de ataque no es otra cosa que una prueba enfrentada de Fuerza. El vencedor de esta prueba le causará a su oponente una cantidad de daño igual a la tirada de un dado (el tipo de dado a tirar depende del arma usada), más su puntuación de Fuerza. Así, un personaje de Fuerza 3 que impacte con una daga (arma ligera), causaría 1d4+3 puntos de daño.

ACCIONES DE MELÉ

Algunas de las acciones que puede intentar un personaje trabado en la fase de melé son (entre paréntesis se indica el atributo que se usará para la prueba):

Ataque (F): Si el personaje tiene éxito en esta acción, causa daño a su oponente según el arma que use. Cada plus conseguido añade un dado del tipo apropiado al daño.

Esquiva (A): Si el personaje tiene éxito en esta acción, no causa ni recibe daño, y además deja de estar trabado.

Parada (F): Para intentar esta acción, el personaje debe tener un arma o escudo adecuado para detener el golpe de su oponente. De tener éxito, ni se hace ni se recibe daño. Con un plus, se causa el daño normal del arma.

Bloqueo (R): esta acción se realiza con un dado de premio y consiste en, simplemente, prepararse para recibir y aguantar el golpe del oponente lo mejor que se pueda. Si se tiene éxito, se recibe el daño del arma del oponente como si hubiera sido éste el ganador, pero a ese daño se le resta la diferencia entre su tirada y la del bloqueador.

ATAQUES SIN OPOSICIÓN

Si un personaje ataca a otro que no lo ha escogido como oponente, ya sea porque no sea consciente de su existencia, porque esté ocupado con otros enemigos o porque haya decidido ignorarlo, a la hora de realizar la tirada de ataque el personaje activo hace su prueba de Combate del modo normal, pero en lugar de enfrentarla a otra tirada de su objetivo, se considera que éste ha obtenido un 8. Además, aunque el atacante no consiga superar ese resultado, su objetivo no podrá causarle daño, ya que ha decidido no devolver el golpe.

COMBATE CONTRA MÚLTIPLES Oponentes

Un personaje puede decidir escoger como oponentes a más de otro personaje con el que esté trabado. Esto suele suceder cuando un único aventurero se enfrenta a un grupo de enemigos en solitario. Cuando esto ocurre, en primer lugar, el luchador solitario otorga ventaja de combate a todos sus oponentes. Luego, cuando se hacen las tiradas de ataque, se compara su resultado con el de todos ellos. Si su tirada es superior a todas las demás, podrá escoger a cuál de sus oponentes prefiere impactar. Si la tirada de alguno de los oponentes es más alta, el luchador solitario no habrá conseguido impactar a nadie, y recibirá daño por cada uno de sus oponentes que haya superado su tirada.

COMBATE MONTADO

Un personaje que combata a lomos de un caballo u otro animal o bestia de monta recibe ventaja de combate contra oponentes a pie, siempre que su altura no sea mayor que la del personaje y su montura (a un dragón no le va a importar mucho que la hormiguita que lo ataca vaya o no a caballo).

Por otro lado, siempre que la montura del personaje reciba daño, éste deberá pasar una prueba de Agilidad o cae al suelo y sufre 1d6 daños.

ARMAMENTO

Sea cual sea el arma que esté utilizando tu personaje, en *Tumbas y Tesoros* entra dentro de una de las siguientes categorías:

Desarmado: presentarse a un combate a muerte con las manos desnudas no suele ser una buena idea, pero no siempre hay posibilidad de elegir. Cualquier personaje armado que luche contra otro que no lleve armas (a no ser que se trate de un monstruo o animal) recibe ventaja de combate. *Daño: 1d2.*

Armas ligeras: estas armas tienen poco peso y pueden utilizarse con una sola mano sin ninguna penalización. Como dependen tanto de la velocidad y destreza de quien las maneja como de la fuerza de sus golpes, los personajes que usen armas ligeras pueden usar su Agilidad en lugar de su Fuerza para sus tiradas de ataque. Otra de sus ventajas es que suelen ser fáciles de ocultar y transportar, con lo que son ideales para ladrones y operaciones de subterfugio. *Daño: 1d4.*

Armas de mano: las armas de mano son las más habituales entre aventureros y soldados, ya que permiten una potencia ofensiva decente mientras dejan otra mano libre para sujetar escudos u otros objetos. También son las más variadas, ya que toda cultura ha desarrollado su propia versión: hachas, espadas, estoques, garrotes o

AÑADIR ARMAS

Los jugadores más veteranos pueden encontrar la cantidad de armas del reglamento de *Tumbas y Tesoros* demasiado reducida. Esto es así adrede, para evitar tiempos muertos mientras los jugadores estudian listas de armas para intentar encontrar la más ventajosa en cada momento.

De todos modos, si quieres incluir más variedad de armas en tus partidas, el sistema es lo suficientemente sencillo y flexible para permitirte. La mejor manera de hacerlo es escoger una de las categorías básicas, reducir el dado de daño un paso y añadirle una ventaja o cualidad especial, como en el siguiente ejemplo:

Lanza. Una lanza es un arma de mano compuesta por un mango largo al extremo del cual se encuentra una punta o filo, lo que le da a su portador ventaja sobre otros combatientes en las distancias largas. Un personaje con lanza tiene un dado de premio sobre personajes que no estuvieran trabados con él al principio del asalto. *Daño: 1d6.*

nunchakus son todas armas de mano. *Daño: 1d8.*

Armas a dos manos: las armas a dos manos son las favoritas de los personajes y monstruos de gran Fuerza que anteponen la capacidad de causar grandes daños a su propia defensa, ya que usar este tipo de armas impide usar escudos. La mayoría de las armas a dos manos son versiones “a lo grande” de las armas de mano. *Daño: 1d12.*

Armas a distancia: el arma a distancia más utilizada en *Tumbas y Tesoros* es el arco, pero en esta categoría se pueden encuadrar también ballestas, hondas o incluso jabalinas. La principal característica de estas armas es que se utilizan como acción estándar contra enemigos alejados utilizando la acción de *ataque a distancia*. *Daño: 1d6.*

Armas improvisadas: un arma improvisada pertenece también a otra categoría: por ejemplo, un atizador de chimenea podría ser un arma de mano improvisada, o una piedra cogida del suelo se puede usar como arma a distancia improvisada. Estas armas tienen las mismas características que cualquier otra arma de su categoría, pero el dado de daño que causan es un paso menor. Así, un personaje que utilice una silla en una pelea de taberna la podría usar como arma a dos manos improvisada, causando un daño de $1d0+F$ con ella.

PROTECCIÓN

Del mismo modo que es poco aconsejable entrar en combate sin llevar un arma en la mano, hacerlo sin ningún tipo de armadura es prácticamente suicida, sobre todo si pretendes tener a tu personaje en primera línea de batalla. En *Tumbas y Tesoros*, cualquier clase de armadura que lleve un personaje se considera o bien armadura ligera o bien armadura pesada. Los detalles estéticos los decides tú.

Armadura ligera: armaduras de pieles, cuero o acolchadas entran dentro de esta categoría. Son armaduras flexibles que, si bien no protegen demasiado, tampoco causan ningún estorbo. *Protección: 2.*

Armadura pesada: estas armaduras están compuestas por placas rígidas de metal, hueso u otros materiales que ofrecen una gran protección, pero que entorpecen los movimientos de su portador. Todo el que lleve una armadura pesada recibe un dado de castigo a todas sus pruebas de Agilidad. *Protección: 5.*

Escudo: los escudos, ya sean de madera, metal o hueso, son un accesorio estupendo para interponer entre las partes puntiagudas de las armas de tus



enemigos y las partes blandas de tu propio cuerpo. Para llevar escudo hace falta tener una mano libre, lo que impide blandir armas a dos manos, pero en compensación un personaje que tenga un escudo recibe un dado de premio siempre que quiera intentar una acción de Parada. La protección del escudo se suma a la que ofrece la armadura, caso de llevarla. *Protección: +1.*

DAÑO Y CURACIÓN

Tanto si la causa es un espadazo de un enemigo como si es una mala caída, una bola de fuego o una lluvia de meteoritos, el mecanismo para determinar el daño que recibe un personaje es el mismo: primero se determina la cantidad de daño sufrida, casi siempre mediante una tirada de dado. Después se le resta la Protección del personaje que recibe ese daño, casi siempre como resultado de llevar encima algún tipo de armadura. Por último, se resta esa cantidad de los puntos de golpe del personaje.

HERIDAS GRAVES Y MUERTE

Un personaje puede actuar de manera normal siempre que le quede cualquier cantidad de puntos de golpe. Una vez llega a 0, no obstante, el personaje tiene que pasar una prueba de Resistencia para no caer inconsciente, enfrentada a la cantidad de daño recibida.

Cualquiera que sea el resultado de esta prueba, el personaje recibe una herida grave que anota en su hoja de personaje. Cada herida grave que tenga un personaje le impone un dado de castigo a todas las acciones que realice, incluidas nuevas pruebas de Resistencia si vuelve a recibir daño.

Si un personaje cae inconsciente por haber fallado una de estas pruebas de Resistencia, está moribundo. Un personaje moribundo tira 1d6 + su Resistencia cada asalto: si el resultado es igual o menor que la cantidad de heridas graves que tiene, su cuerpo no ha podido resistir más y es hora de crear un personaje nuevo. Un resultado de 6 en el dado (sin sumar la Resistencia) indica que el personaje se ha estabilizado y no tiene que volver a repetir esa tirada. Un personaje estabilizado despierta a las 2d6 horas con 1 punto de golpe.

Como norma general, los personajes controlados por el máster y los monstruos mueren al llegar a 0 puntos de golpe, pero algunos personajes recurrentes pueden seguir las mismas reglas que los personajes controlados por los jugadores.

CURACIÓN

Después de un combate, si los personajes tienen tiempo de recuperar el aliento, tomar un trago de agua y aplicarse vendajes y primeros auxilios básicos,

pueden recuperar puntos de golpe hasta llegar a la mitad de su cantidad máxima, redondeando hacia arriba.

Además, una buena cena y una noche de sueño sin interrupciones le permiten a un personaje hacer una prueba de curación. Una prueba de curación es una prueba de Resistencia que puede tener uno de los siguientes efectos, en caso de que tenga éxito:

- Eliminar una de las heridas graves del personaje.
- Curar 1d6 puntos de golpe, más 1d6 por cada plus conseguido.

PRIMEROS AUXILIOS Y CUIDADOS

Un personaje que atienda a un personaje moribundo y pase una prueba de Inteligencia, consigue que éste se estabilice sin necesidad de más tiradas.

Una vez al día, un personaje puede recibir primeros auxilios. Esto requiere una prueba de Inteligencia que, si tiene éxito, le cura a ese personaje un número de puntos de golpe igual a su nivel. Aplicarse primeros auxilios a uno mismo tiene un dado de castigo.

DAÑO A OBJETOS

Los objetos no tienen puntos de golpe ni protección, sino un único atributo llamado dureza. Cada vez que un objeto sufra daño, compáralo con su dureza: si es mayor, el objeto está roto, y cualquier personaje que lo utilice para una acción tendrá un dado de castigo. Si el daño es mayor que el doble de la dureza del objeto, éste queda destruido, y no puede ser utilizado.

EXPLOSIONES

Una explosión puede tener su origen en causas naturales o, más comúnmente, como resultado de la alquimia. El tipo de una explosión y su radio están marcados por una cantidad de dados: ese es el daño que causa en el radio inicial de dos pasos. A partir de ahí, y cada dos pasos de distancia, se tira un dado menos de daño del tipo indicado. Cuando el total sería de cero dados, la explosión se ha debilitado lo suficiente como para no causar daño.

Ten en cuenta que los dados más altos producen explosiones más potentes, pero que se disipan con mayor rapidez. Una explosión de 1d12 es más letal para los que se encuentran en el radio inmediato a ella que una de 2d4, pero esta última tiene el potencial de afectar a más gente.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
 15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Tumbas y Tesoros Copyright 2010, Alberto Casarubios
- DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY**
The names Tumbas y Tesoros, TyT, Tombs and Treasures, TrT, El Dado de Jack and all artwork and logos are product identity.
- DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT**
All text and tables in this document, with the exception of material designated as Product Identity, is open game content.