

Regla opcional de combate

EL PREDOMINIO

En esta ayuda de juego no oficial presento una mecánica del sistema de combate de Tierras Quebradas que no llegó finalmente a formar parte de la versión final. El Predominio contribuía a hacer los combates algo más complejos y también más largos, al reducirse el número de impactos y la magnitud de estos. Aportaba además un componente estratégico que puede ser del agrado de algunos jugadores.

Reproduzco aquí el texto original ligeramente modificado.

LA DEFENSA

En un combate cuerpo a cuerpo los contendientes suelen reservar un fragmento de su atención a permanecer en guardia y detener los ataques de su enemigo. En términos de juego, esto es la Defensa, un valor que puede evitar que el personaje sea alcanzado, aunque pierda la tirada enfrentada.

La Defensa se resta de los éxitos conseguidos por el ganador de la melé. Su puntuación depende del arma empleada. Según su tamaño, proporcionará una defensa mejor o peor. Los escudos tienen un valor de defensa igual a su Carga +1, así un escudo medio, de Carga 2, proporciona una defensa de 3. Las armas convencionales conceden una defensa de 1 si son cortas, de 2 si son medias y de 3 si son largas. Si se empuan dos armas, habrá que determinar cuál es la defensiva y cuál la ofensiva. La primera sumará su valor a la Defensa, y la segunda servirá para impactar y ocasionar daño.

En caso de blandir dos armas, el papel de cada una, si es ofensiva o defensiva, puede cambiar en cada melé, a voluntad del combatiente. En cualquier caso, siempre se aplica la regla de que en combate se tira por la habilidad implicada de menor puntuación.

La Defensa se aplica solo en las tiradas enfrentadas durante una melé, y no cuando se reciben impactos por armas a distancia o por otros medios.

SUBIR LA GUARDIA

Siempre es posible sacrificar capacidad ofensiva para concentrarse más en la defensa, es lo que se llama subir la guardia. Consiste en recibir un penalizador en la tirada enfrentada de combate cuerpo a cuerpo a cambio de una mayor Defensa. Cada punto sacrificado otorga dos puntos en Defensa. Así, un -1 en la tirada aporta +2 a la Defensa.

Sin embargo hay que tener en cuenta lo siguiente.

- El máximo de puntos que se pueden sacrificar depende de la longitud del arma: 1 para las cortas, 2 para las medias y 3 para las largas. Así una maza ligera, de longitud media, permite recibir como máximo un penalizador de -2 para conseguir un +4 en Defensa.
- Si se usan dos armas, solo se puede subir la guardia con el arma ofensiva. Al hacerlo, esta puede ser destruida al aprovechar el oponente el Predominio.

EL PREDOMINIO

Cuando se gana la tirada enfrentada en la melé pero, debido a la Defensa del adversario, no se consigue impactar, entonces se gana el Predominio. Esto significa que ha quedado en una posición de ventaja respecto a su adversario.

El contendiente con el Predominio puede realizar una de las siguientes tres acciones.

- **Desplazar al adversario.** Puede obligar a su oponente a moverse unos cinco metros en cualquier dirección. Si esto supone peligro de un accidente, por ejemplo, caerse por un precipicio o foso, el narrador puede pedir al oponente desplazado una tirada de Equilibrio o cualquier otra que considere apropiada para evitarlo.
- **Conservar ventaja.** Puede obtener un bonificador de +2 para el siguiente turno en cualquier tirada contra su oponente. Este bonus es acumulable, y puede aumentar ilimitadamente cada vez a +4, +6, +8, etc. siempre que se aproveche el Predominio de esta manera en turnos consecutivos. En el momento en el que se pierda el Predominio o se impacte, este bonificador se pierde.
- **Inutilizar el arma defensiva.** Si el adversario ha utilizado una de sus armas de forma defensiva, aplicando su valor de Defensa, es posible aprovechar el Predominio para dañarla. Para ello se lanza 1d10 y se suma al resultado el daño del arma ofensiva y el Modificador al Daño. Dependiendo del resultado, el arma puede quedar inutilizada. La dificultad para destruir un arma corta es de 9, de 12 para armas medias y de 15 para armas largas y escudos.

Ayuda de juego no oficial para Tierras Quebradas