



ÆQUILIBRIUM

COMBATE

Este documento recoge el reglamento de combate de los eventos de Omnia: define cómo se representa la lucha de forma segura, justa y homogénea para todos los participantes. Su existencia es necesaria para que cualquier jugador, sea cual sea su experiencia o el evento al que acuda, parta de unas mismas reglas claras, evitando interpretaciones dispares en mitad de la acción y garantizando que la seguridad esté siempre por encima del resultado del combate.

Ha sido elaborado a lo largo de varias revisiones, recogiendo las opiniones de practicantes de distintos tipos de esgrima y de historiadores. El objetivo no ha sido únicamente mantener un equilibrio entre realismo y jugabilidad, sino también ampliar las posibilidades de combate, siempre dentro de los márgenes de la seguridad.



NORMAS BÁSICAS DEL JUEGO

Los ataques y las defensas se realizan con una fuerza y movimientos controlados, buscando siempre marcar el impacto sin hacer daño al adversario. Ante cualquier situación de riesgo se detiene el combate de inmediato (ver *Normas y seguridad*).

Queda prohibido:

- Golpear con una fuerza desproporcionada o manejar de manera peligrosa el arma.
- Empujar al adversario (ya sea con un arma, un escudo o cualquier parte del cuerpo del atacante), hacerle la zancadilla o derribarle.
- Sujetar las extremidades del adversario o aplicar cualquier llave o treta que pueda inmovilizar las mismas.
- Combatir sin armas.
- Golpear a un adversario caído o atacar desde el suelo.

Extrémense las precauciones en los combates o duelos por honor.

Se permite golpear en cualquier parte del cuerpo del adversario, salvo en las siguientes zonas:

- Zona genital.
- Cabeza.
- Cuello, a partir de la línea de los hombros, excepto se realice la acción de "ejecución".

TIPOS DE LUCHA

Un combate puede resolverse de dos formas:

Por puntos: se entiende que un combate es por puntos cuando la prioridad del mismo se trata de eliminar al contrincante, golpeando en las zonas válidas de su cuerpo hasta acabar con todos sus puntos de vida. En estos enfrentamientos es el jugador quien debe encargarse de contar sus propios puntos de vida, no el contrincante, y ser justos a la hora de darse por muertos.

Por honor: este tipo de combates se utilizan para realizar una lucha más escenificada y teatralizada, en la que los oponentes hacen acopio de sus mejores técnicas para vencer a su contrincante, siendo ellos mismos los que deciden darse por muertos pudiendo no tener en cuenta el número de impactos que han recibido.

TIPOS DE DAÑO

- **Contundente:** el que produce la cabeza, la hoja, la contera o los extremos del arma.
- **Punzante:** el que produce la punta del arma.
- **Cortante:** el que produce el filo del arma.
- **A distancia:** el que produce la cabeza de guerra del proyectil disparado con un arma a distancia o un arma de dardos de espuma.
- **De arma de fuego:** el que produce un arma dotada de fulminante.
- **Mágico:** el que produce cualquier tipo de proyectil mágico.

IMPACTO Y DAÑO

Impacto válido: se considera que un golpe es válido cuando impacta en una zona permitida del cuerpo del adversario.

Impacto fallido:

- Los golpes en la mano que empuña el arma.
- Los golpes sobre el escudo o arma.
- Los roces.
- Los golpes con el filo en plano, excepto si el jugador recoge el arma simulando un corte con el filo.
- Los golpes repetidos en la misma zona.
- Los golpes simultáneos entre dos contrincantes.
- Los golpes realizados con armas que no se empuñen de la forma adecuada a la que están pensadas.
- Los golpes realizados con una parte del arma que no produce daño.
- Un disparo con un arma de fuego de tipo fulminante en el que el sonido corresponde a un encasquillamiento del arma.

Está prohibido cualquier golpe con un arma o proyectil en una parte exenta del cuerpo del adversario (cabeza, cuello y genitales). Estos impactos no restan puntos de vida, y pueden ser motivo de sanción si son reiterados, intencionados y/o desinteresados.

AL COMBATIR CON ARMAS CUERPO A CUERPO

El arma se sujeta por su empuñadura, en la zona prevista para ello y de forma realista, imitando el agarre que tendría un arma real de dimensiones similares. No se permite empuñarla por el pomo o por su extremo para alargar su alcance: el alcance de un arma es el que le dan su construcción y su longitud, no el que se obtiene agarrándola de forma incorrecta. Se exceptúan las armas arrojadizas o aquellas cuya construcción indique que esa es su única forma natural de uso. La Organización lo verifica en la inspección y puede corregirlo durante la partida.

Se podrán empuñar a una mano, a dos manos o de ambas formas según indique la Organización durante la inspección de armas. El número de manos, dentro de lo realista, no otorga ventaja por sí mismo; lo que se respeta es el punto de agarre y el alcance. Si el escudo va embrazado, el arma podrá empuñarse a dos manos; pero si el escudo se empuña, solo podrán usarse armas a una mano.

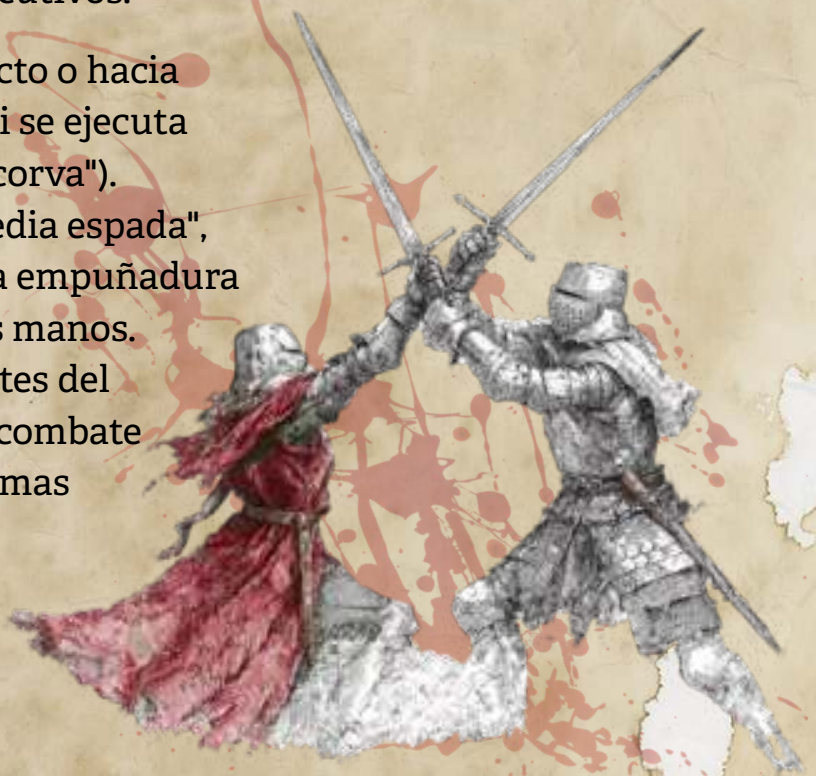
Los golpes deben hacerse con las partes acolchadas del arma, pero se permite bloquear los ataques con las partes rígidas como la empuñadura. Las armas cortantes deben recogerse de forma que se imite el movimiento que realizaría el arma tras impactar y cortar el cuerpo.

Se considera que un arma se blande cuando se varía la orientación del arma, se cambia el punto de inicio del ataque, o se realiza algún tipo de maniobra entre dos golpes consecutivos.

Se permite estocar apuntando recto o hacia abajo; nunca hacia arriba (salvo si se ejecuta una acción de "estocar a la axila/corva").

Se permite utilizar técnicas "a media espada", en las que el arma se sujeta por la empuñadura y por parte de su hoja, con ambas manos.

Las prótesis que representan partes del cuerpo que pueden utilizarse en combate (garras o puños) se consideran armas cuerpo a cuerpo.



AL COMBATIR CON ARMAS A DISTANCIA

Se dispara a una distancia mínima de 5 m al adversario. Se realizará un tiro tenso, apuntando recto o hacia abajo; nunca hacia arriba ni pretendiendo conseguir una trayectoria en parábola. Se evitará, en todo caso, apuntar a la cabeza o a la zona genital.



No puede emplearse un arma a distancia como arma cuerpo a cuerpo, ni siquiera si está totalmente acolchada.

Solo los jugadores equipados con ballestas podrán portar un escudo de tipo pavés para cubrirse mientras emplean dicha arma. La Organización será quien determine si el escudo puede considerarse pavés.

Se permite utilizar una flecha o virote como arma punzante cuando el jugador no disponga de otras armas para defenderse en combate cuerpo a cuerpo.

En esta situación es especialmente importante controlar la fuerza con la que se emplea el arma, dado que es muy sencillo llegar a romper el astil de la flecha o virote.

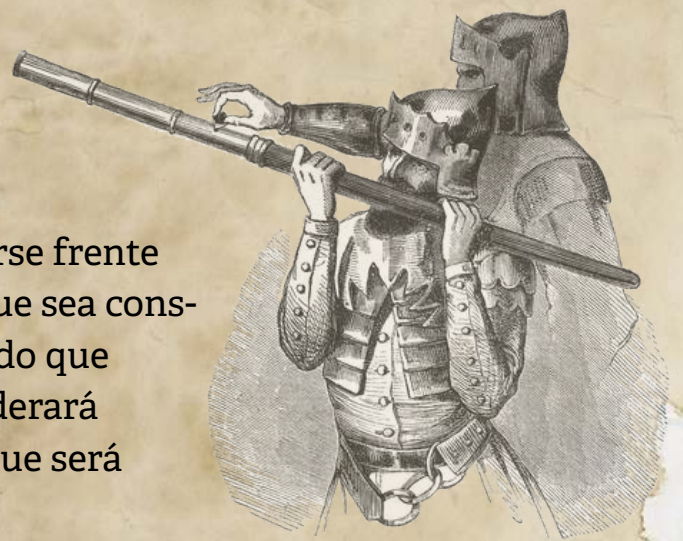
AL COMBATIR CON ARMAS DE FUEGO

El arma de fuego se dispara a una distancia mínima de 5 m (si se empuña a dos manos) o de 2 m (si se empuña a una mano).

Si el arma es de tipo fuego, debe dispararse frente al objetivo, llamando su atención para que sea consciente del disparo recibido, y consiguiendo que el fulminante emita el sonido o se considerará que el arma se ha encasquillado, por lo que será impacto fallido.

Si el arma produce daño a distancia (armas de dardos de espuma), seguirán las reglas de las armas a distancia respecto al tiro y la forma de apuntar.

Se permite embrazar o empuñar un escudo al usarlas a una mano.



AL COMBATIR CON ARMAS ARROJADIZAS

Cualquier parte del cuerpo del arma arrojadiza, cuando se use como tal, se considera que hace impacto válido cuando golpea las zonas permitidas del cuerpo del adversario.

Se lanza a una distancia mínima de 3 m al adversario. Se realizará un tiro tenso, apuntando recto o hacia abajo; nunca hacia arriba ni pretendiendo conseguir una trayectoria en parábola. Se evitará, en todo caso, apuntar a la cabeza o a la zona genital.

Se permite embrazar o empuñar un escudo al usarlas. Pueden utilizarse como armas cuerpo a cuerpo teniendo siempre en cuenta la parte destinada con la que se haría el daño. En caso de duda, la Organización especificará durante la revisión cuál es la parte de la arrojadiza que puede usarse con dicho propósito.



AL COMBATIR CON PROYECTILES MÁGICOS

El proyectil mágico se lanza a mano, a una distancia mínima de 3 m del adversario (no se "dispara" como un arma a distancia). Se arroja de forma controlada hacia el objetivo, evitando en todo caso la cabeza y la zona genital.

No se permite empuñar o embrazar un escudo y, a la vez, emplear proyectiles mágicos.

Para lanzarlo, el jugador deberá entonar un conjuro de 10 palabras, que debe tener sentido y coherencia, pudiendo ser en un idioma inventado. No se permite pronunciar un grupo inconexo de palabras.

ESCUDOS

Cada jugador puede portar tantos escudos como pueda cargar, pero solo podrá utilizar uno a la vez. Pueden empuñarse (sujetarlos directamente con una mano) o embrazarse (agarrados al antebrazo).

Los impactos contra escudos se consideran fallidos, salvo que una habilidad de clase indique lo contrario, pudiendo afectar a su durabilidad o funcionalidad durante el evento. La mano que empuña o embraza el escudo se considera impacto válido.

Queda prohibido golpear al adversario con el escudo. Se permite utilizar el escudo para bloquear o desviar el arma de un adversario; incluyendo flechas, virotes, balas y armas arrojadas. Se permite utilizar el escudo para presionar, de forma continua y controlada, el escudo del adversario. Está prohibido golpear escudo contra escudo, por lo que para presionar se colocará pegado al del adversario, ejerciendo una fuerza moderada, para empujarlo con suavidad y alejarlo del nuestro.

EXTRAS DE COMBATE

Existen dos golpes especiales en combate:

Ejecución. Elimina directamente al jugador objetivo, agotando todos sus puntos de vida. Para realizarlo, el atacante debe situarse a la espalda del objetivo, y utilizando una daga, cuchillo o similar, imitar el movimiento de corte sin llegar a pegar el arma al cuello. No realizar cerca de un combate multitudinario. A su vez, el jugador objetivo debe colaborar con el golpe mortal, sin ofrecer resistencia ni realizar movimientos que pudieran llevar a una situación de riesgo. La Ejecución es una **habilidad de clase**: aunque se describa en este reglamento, no está disponible para todos los jugadores, sino únicamente para la clase que la posee.

Estocar o cortar axila o corva. Provoca **Sangrante** al jugador objetivo. Para realizarlo, el atacante debe estocar o cortar con un arma la axila o corva del objetivo, ya sea de frente o de espalda. No se considera como golpe mortal la estocada o corte en cualquier otra área cercana. Al tratarse de zonas delicadas y habitualmente desprotegidas, el ataque debe realizarse controlando especialmente la fuerza aplicada.

CARGAS

La carga SOLO puede realizarse cuando el adversario puede ver al jugador atacante. Si el adversario se gira durante la carga, pero la carga se inició cuando estaba de frente y podía ver al atacante, la carga se considera válida.

La carga debe iniciarse a una distancia mínima de 3 m del objetivo, a trote ligero, nunca corriendo a máxima velocidad. El atacante debe ser capaz de frenar en seco a 0,5 m del jugador objetivo y gritar "Carga" al inicio de la misma.

El jugador que recibe la carga hincará la rodilla en el suelo durante 10 segundos, solo si la situación lo permite; si no, se echará para atrás y no luchará durante el mismo tiempo que si se hubiera caído. El atacante nunca entrará en contacto con el cuerpo, arma o escudo del jugador objetivo. La carga es una **habilidad de clase**: aunque se describa en este reglamento, no está disponible para todos los jugadores, sino únicamente para la clase que la posee.

Si la Organización detecta que una carga es realizada sin seguir exactamente las reglas expuestas, o que aun así resultara peligrosa, aplicará las sanciones necesarias.



PUNTOS DE VIDA

Cada personaje dispone de **3 puntos de vida (PV)** más los **puntos de armadura (PA)** que aporte su equipación. El máximo de puntos de vida es **20**, por lo que el número máximo de PA a conseguir es **17**. Los PA pueden variar durante la partida en función de la armadura que porte, siendo menor si se ha quitado protecciones.

TIPOS DE ARMADURA

TIPO	TELA FINA	GAMBESÓN / CUERO FINO	CUERO GRUESO	COTA DE MALLA	ESCAMAS, LÁMINAS O PLACAS
PA	0	0,25	0,50	0,75	1

Partes a cubrir: pecho, abdomen, espalda alta, espalda baja, brazo, antebrazo, muslo, pierna. Cada zona de armadura distingue entre área trasera y área delantera. Cada área protegida por un tipo de armadura contribuye a sumar PA. Para que una zona se considere protegida, la mayor parte del área debe estar cubierta por el tipo de armadura considerada.

Tened en cuenta que las armaduras:

- Son aditivas, es decir, si un área está cubierta por varios tipos de armadura simultáneamente, se sumarán sus efectos.
- La cabeza se considera protegida si se porta un casco, que siempre da 1 punto de armadura extra.
- El total de puntos de armadura conseguidos se redondeará al número entero inmediatamente inferior.
- La Organización asigna a cada jugador los puntos de armadura que le corresponden según la armadura que porte.
- Las armaduras realizadas con materiales que no sean metal ni cuero (por ejemplo, impresión 3D o fibra de vidrio) contarán automáticamente la mitad de los puntos que otorgaría la pieza equivalente de metal, por respeto a quienes portan armadura real. La Organización determinará el tipo de armadura considerada según su construcción, acabados y verosimilitud.

Este sistema permite conseguir el máximo de puntos de vida mediante numerosas combinaciones, permitiendo a cada jugador equiparse con la armadura que prefiera.

Cuando un jugador pierde todos sus puntos de vida, cae eliminado y entra en juego la mecánica de la muerte.

LA MUERTE

Hay muchas formas de morir, pero pocas son las que devuelven al jugador a la vida. Un galeno no necesitará que se lo solicites para traerte del más allá, pero los dioses tienen otros planes y otras metas para el jugador que busque su amparo.

Las mecánicas para volver a la vida son las siguientes:

- **Reanimar** (*habilidad de clase*): el jugador eliminado puede evitar la muerte si es reanimado a tiempo, antes de 60 segundos. No podrá moverse del sitio en el que fue eliminado durante dicho tiempo, pero podrá ser transportado por otros jugadores a un hospital; en este caso, el tiempo se detiene hasta que llega al hospital. No podrá moverse, combatir ni ser objetivo de combate, y deberá interpretar que su personaje está inconsciente hasta ser atendido.
- **Poción de resurrección** (*objeto*): resucita de forma instantánea a un jugador eliminado. Su receta y elaboración corresponden a la profesión de Alquimia.
- **Al amparo de la Muerte** (*mecánica de la Muerte / PNJ*): si el jugador no logra revivir por las vías anteriores, se considerará muerto y deberá desplazarse hasta los Dominios de la Muerte. Realizará este desplazamiento andando, nunca corriendo, con el brazo en alto sin empuñar ningún arma, y evitando en todo caso la interacción con otros jugadores.

Un jugador muerto pasa a estar bajo el control de la Muerte, para que, según su criterio y voluntad, establezca las condiciones para que el jugador resucite. El jugador "fantasma" se identificará con una cinta negra. Sólo podrá interactuar con otros jugadores en los términos establecidos por la Muerte y sólo los Sacerdotes que usen EXORCIZAR podrán contactar con ellos, siendo invisibles para el resto. No puede atacarse a los jugadores muertos: ¡ya están muertos!



ESTADOS ALTERADOS

Los estados se agrupan por su efecto, aunque narrativamente se representen de formas distintas. Los provocan ciertas habilidades, objetos o artefactos. Los estados no se acumulan: un jugador no sufre varios estados a la vez ni sus efectos se suman.

Daño continuado — el jugador objetivo pierde 1 punto de vida cada 10 segundos hasta que se le cure:

- **Sangrante:** se cura aplicando una venda.
- **Envenenado:** se cura tomando una poción de sanación o extrayendo el veneno; se aplica también a los venenos ingeridos.
- **Quemado:** se cura apagando el fuego (interpretándolo durante 10 segundos) o aplicando Congelar sobre él.

Control — impiden actuar con normalidad durante un tiempo:

- **Congelado:** queda inmovilizado en el sitio, simulando que todo su cuerpo se ha paralizado, durante 5 segundos.
- **Dormido:** simula caer dormido durante 1 minuto o hasta que se le despierte.
- **Embelesado:** sigue las instrucciones recibidas durante 60 segundos (moverse, luchar, correr o realizar actividades manuales, según las reglas habituales). Únicamente recibe órdenes y en ningún caso podrá contestar preguntas ni hablar por propia voluntad.

¡Vale más una buena interpretación! Esperar a que se pasen los efectos o llegue la muerte no es tan divertido como interpretar una buena escena en la que ambas partes disfruten del roleo.





ÆQUILIBRIUM

COMBATE