

Reglamento de Combate

El combate es una parte importante de los eventos de EFEYL. Muchos conflictos se van a resolver inevitablemente por las armas y, seas combatiente o no, es muy probable que en algún momento como mínimo seas atacado, por lo que es importante conocer estas normas.

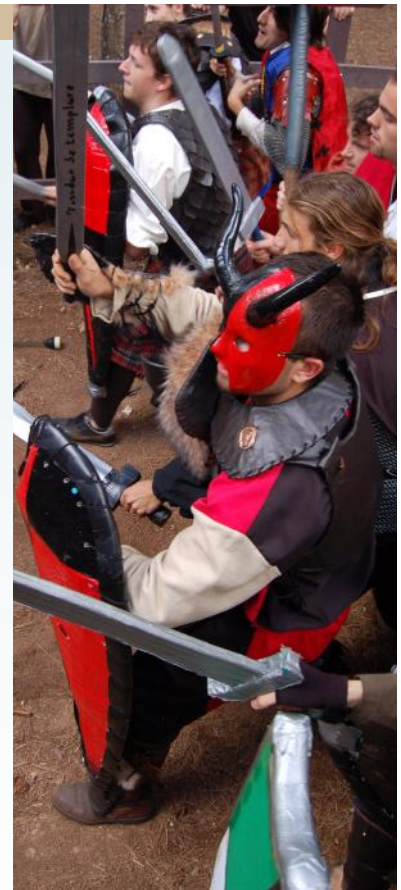
Normas Generales:

Responsabilidad y sentido común: Como actividad fundamentalmente física, el combate siempre tiene ciertos riesgos potenciales. Nuestra prioridad es que la seguridad de los jugadores prime sobre cualquier otra cuestión. Si en cualquier momento tenéis una duda sobre qué hacer o cómo luchar, intentad pensar siempre en cuál es la opción más segura para evitar posibles lesiones a vuestro oponente o a vosotros mismos. Cambiar de sitio para luchar para evitar zanjás u obstáculos, esperar a que un jugador se pueda incorporar si se ha tropezado o cualquier otro gesto similar hace del rol en vivo una afición más segura para todos. Poner en peligro la seguridad de otros jugadores será considerado motivo de amonestación.

Os queremos recordar también que el combate es una interacción entre dos personas adultas y responsables de sus propios actos que aceptan los riesgos que éste implica, y cualquier responsabilidad consecuencia de ese combate debe resolverse entre ellos. Si hay algún menor entre los luchadores, el responsable serán sus padres o tutor/es legal/es presentes en el evento.

Interpretación del combate: El rol en vivo no deja de ser una simulación de un mundo ficticio, y como tal los combates no deben dejar de ser simulados. Cuando golpeéis a otro jugador debéis hacerlo conteniendo los golpes e intentando evitar hacer daño real. Igualmente, se recomienda que al golpear o ser golpeado se dé margen a la interpretación de recibir un impacto para hacer del combate una experiencia más inmersiva.

Contacto físico: Si bien en combate se puede entrar en las cercanías de un rival, se deben evitar las cargas (empujar físicamente al oponente), los agarres y forcejeos y en general cualquier violencia física directa salvo que ambos jugadores hayan pactado previamente subir la intensidad de su interpretación en pro de la vistosidad del combate, y siempre con sumo cuidado y alejándose de otros jugadores o elementos que puedan suponer un riesgo físico adicional (estructuras, baches o agujeros, etc.).



En este reglamento

Normas Generales	1
Vida y Resistencias	2
Daño	3
Armamento	4
Armadura	5
Combate sin Armas	6



Seguridad: Ante cualquier caída, golpe en zona sensible o cualquier tipo de accidente os pedimos que detengáis la acción. Si no tenéis seguro si la otra persona se ha hecho daño o no, no tenéis por qué detener el juego, pero usad la interpretación y ceder al oponente la iniciativa para asegurarnos de que se encuentra en condiciones de seguir el combate o si prefiere terminarlo.

Zonas de impacto: Son válidos los golpes en cualquier parte del cuerpo menos el cuello y la cabeza, y la/s mano/s que llevan el arma hasta la altura de la muñeca. El resto del cuerpo se considera válido, pero recomendamos evitar o ser cuidadosos con zonas sensibles como las ingles o los pechos.

Regla del segundo: Ningún jugador puede hacer más de un impacto por segundo a otro. Así pues, si un jugador con dos armas golpea con ambas de forma más o menos simultánea a otro jugador, éste sólo debe contarse un único impacto. Por supuesto, si hay varios jugadores golpeando a otro a la vez, los puntos de todos los jugadores se aplican.

Combate con niños: Si en la partida hay niños presentes, lo normal será que no haya por qué luchar contra ellos. Si por cualquier motivo debéis pelear, todas las precauciones de esta lista deben multiplicarse en intensidad para garantizar la seguridad del niño. Los jugadores pueden curarse de cualquier daño realizado por un niño una vez acabada la escena con ellos y seguir su partida de forma normal.

“Son válidos los golpes en cualquier parte del cuerpo menos el cuello y la cabeza y la/s mano/s que llevan el arma hasta la altura de la muñeca”

¡El acero pesa!

Recuerda hacer del combate una experiencia inmersiva para ti, para tu rival y para todos los que os observamos.

El cansancio, el peso de las armas, el dolor de las heridas sufridas, todo eso puede ser introducido en la interpretación de un combate, convirtiendo el enfrentamiento en algo totalmente épico y que todos recordaremos.

Vida y Resistencias

Vendrán indicados en vuestra ficha. A esos puntos se le debe sumar su puntuación de armadura, si la tiene, para alcanzar su total de resistencia en combate. No obstante, al ser un mundo mágico es posible que haya jugadores cuya vida sobrepase la de un ser humano corriente, por lo que no se debe contar el número de impactos que han recibido otros jugadores. Si creéis que puede no estar teniendo en cuenta todos los golpes que ha recibido lo mejor es hacérselo saber en juego, usando frases como “¡Ese bárbaro es duro como el acero, es como si nuestras espadas no le hiciesen mella!”

También puede haber habilidades o efectos mágicos que pueden incrementar la resistencia de los jugadores a golpes, efectos mágicos o venenos, o incluso inmunizarles totalmente contra éstos, por lo que es importante tenerlo en cuenta antes de asumir que alguien no está contabilizando su vida adecuadamente. Si la organización detecta alguna persona que pueda estar ignorando las reglas de la vida, encargará a la muerte que le haga una visita para asegurar el curso natural de las cosas.



Resistencia en Combate

Sumando tus puntos de vida y tus puntos de armadura obtienes tu Resistencia en Combate.

Cada vez que recibas un golpe, contabilizarás el daño que has recibido y lo restarás de tu Resistencia en Combate, los primeros golpes restarán puntos de tu armadura, una vez esta esté completamente a 0, los siguientes golpes te restarán puntos de vida.

Tras el combate podrás acudir al Herrero para recuperar los puntos de armadura perdidos, y en casos peores, al médico a recuperar los puntos de vida perdidos.

En caso de haber recibido tanto daño como tu Resistencia en Combate pasarás a estar "Inconsciente" (ver reglamento General).

Daño

En EFEYL todas las armas hacen 1 punto de vida salvo que se especifique lo contrario. Las flechas y los virotes hacen 3 puntos de daño. Los jugadores no deben indicar a otros jugadores cuando les han golpeado en combate con su arma salvo en situaciones de completa necesidad.

Si algún jugador tiene un arma que tenga algún tipo de efecto adicional o mágico, éste sí debe indicarlo al golpear con esa arma. Algunos de los efectos más comunes son:

Doble: El arma realiza dos puntos de daño. Ningún jugador puede hacer más de 2 puntos de daño con un arma de cuerpo a cuerpo.

Sagrado: El arma hace doble daño a criaturas no-muertas o demoníacas.

Impacto: El jugador debe retroceder unos pasos en la medida de lo posible, interpretando haber recibido un golpe de gran fuerza.

Rompeescudos: Si el impacto golpea un escudo, éste queda inutilizado y su portador debe desprenderse de él lo más rápido posible dentro de poder hacerlo con seguridad y alejándolo del combate. Si no se quita el escudo tras varios segundos, los siguientes impactos en el mismo contarán como impactos válidos.

Rompearmas: Si el impacto golpea un arma, ésta queda rota y debe dejar de utilizarse en combate. Si el jugador no puede deshacerse de ella con seguridad debe retirarse del combate hasta que la pueda poner en un lugar seguro.

Impacto crítico: Deja al jugador automáticamente a 1PV (La armadura queda destruida). Si el jugador sólo tenía 1PV restante, queda inconsciente.

Veneno: el PRIMER impacto válido de un arma envenenada causa dos puntos de daño.

Es posible que escuchéis otros efectos de armas. Cualquier efecto diferente a los aquí listados debe ser explicado por el atacante en caso de dudas, siempre teniendo presente la regla de hechos consumados

¿Y qué hay de mi ma- cuahuitl?

Hemos intentado dar cabida a un gran abanico de armas, pero habrá armas que algunos tendréis que no se adherirán a nuestras medidas o tipos.

Tendremos en cuenta todo tipo de comentarios para futuros cambios en las reglas, pero no dejéis que la medida de un arma os impida acudir a ningún Rol en Vivo.

¿Has pensado en interpretar un inteligente consejero ávido de poder? ¿Y la hija de un respetado comerciante descubriendo su potencial mágico?

Hay miles de posibilidades más allá de esa rara arma que compraste en una feria en Roma. No dejes que un arma te encasille dentro de un tipo de personaje.

Armamento

En general asumimos que la mayoría de los jugadores van a traer armas compradas a fabricantes de material de rol en vivo, por lo que las especificaciones de las armas se han definido teniendo en cuenta las medidas más comunes en el mercado.

Igualmente, las armas compradas a fabricantes industriales de rol en vivo no pasarán test de armas, ya que se entiende que su seguridad está respaldada por sus fabricantes. Por supuesto, no se permite el uso de armas industriales si estas están deterioradas (Su capa de espuma está dañada, si el núcleo del arma se puede palpar fácilmente desde el exterior o si por el propio envejecimiento del arma ésta ya no es apta para su uso). Si tenéis dudas sobre vuestra arma, por favor acudid a un máster o árbitro para que os indique si se puede utilizar o no. Ante la duda, siempre es mejor no usar armas potencialmente peligrosas.

Igualmente, si el arma de otro jugador os resulta particularmente dañina o creéis que está en mal estado y puede ser peligrosa, indicádselo para que vaya a que se la revise un árbitro o máster. Si el jugador no os hace caso, podéis solicitarle vosotros al máster o árbitro que la revise.

Finalmente, las armas en EFEYL deben estar completamente acolchadas con excepción del mango del arma, que puede ser rígido para garantizar su correcto manejo. El resto del arma debe ser blando al tacto para evitar daños o posibles accidentes. Comprobad que todas vuestras armas cumplen esta norma, ya que algunos fabricantes tienden a hacer armas con guardas y/o pomos rígidos, que no serán aceptadas como seguras en los eventos. Esta norma no es gratuita y existe como respuesta a accidentes en eventos pasados.

Para los escudos, éstos pueden tener alma rígida siempre que no se pueda sentir en ningún borde de este o en el frontal, debiendo estar acolchado con un mínimo de 1cm de espuma densa en el frontal y de 3cm en los cantos.

En EFEYL las armas se clasifican por su longitud según una clasificación que concuerda con las habilidades de armas de los personajes. Estas habilidades indican las capacidades marciales de los personajes y limitan el tipo de armas que pueden utilizar. La clasificación de armas y sus medidas son las siguientes:

Armas cortas: Dagas, machetes y armas toscas o improvisadas, o herramientas que pueden hacer daño. Deben medir 60cm o menos. Si tienen salientes, pueden sobresalir hasta 15cm. desde el centro del arma.

Armas largas: Espadas, hachas o cualquiera otra arma estándar. Deben medir 90cm o menos. Si tienen salientes, pueden sobresalir hasta 20cm. desde el centro del arma. Se pueden combinar con armas cortas o largas si se tiene la habilidad "Ambidiestro" o con cualquier escudo si se tiene la habilidad correspondiente.

Armas bastardas: Deben medir 115cm o menos. Si tienen salientes, pueden sobresalir hasta 20cm. desde el centro del arma. No se pueden combinar con ningún otro arma o escudo, pero se pueden blandir a una o dos manos.

Armas a dos manos: Deben medir 150cm o menos. Deben usarse ambas manos SIEMPRE para luchar con ellas. Si tienen salientes, pueden sobresalir hasta 25cm. desde el centro del arma.

Bastones: Palos o armas dobles. Deben medir 180cm o menos. Deben usarse ambas manos SIEMPRE para luchar con ellas. Se utilizan con una mano a cada lado del centro. No deben tener salientes.

Lanzas: Lanzas o alabardas. Deben medir 200cm o menos. Deben utilizarse ambas manos SIEMPRE para luchar con ellas. Siempre debe haber una mano por delante de $\frac{1}{4}$ de la longitud del arma y la otra mano detrás. Si tienen filo lateral, este puede sobresalir hasta 25cm desde el centro del arma. Se pueden combinar con escudos si se agarran a la mitad de su longitud total o más cerca del filo.

Picas: Pueden medir hasta 230cm. Se deben utilizar ambas manos SIEMPRE para luchar con ellas. Siempre debe haber una mano por delante de $\frac{1}{4}$ de la longitud del arma y la otra mano detrás. Solo pueden dar golpes punzantes.

Armas arrojadizas: Armas desde 10cm hasta 40cm de longitud. No pueden tener alma o núcleo rígido.

Armas exóticas: Si quieres llevar un arma que no encaje en ninguna de las categorías mencionadas, por favor ponte en contacto con la organización para consultar su viabilidad.

Arco y flechas: El máximo de potencia del arco será de 30lb. Respecto a las flechas, no se permiten las de fabricación casera.

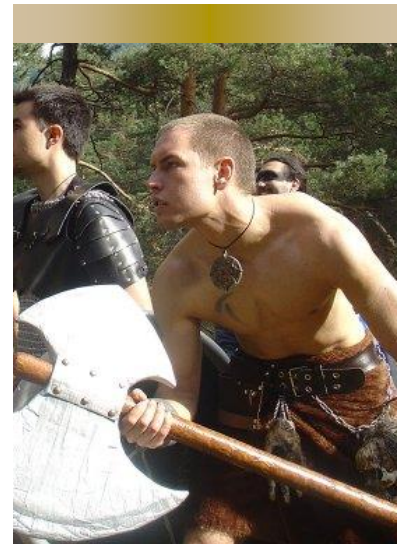
Escudos rectangulares: Pueden medir hasta 80cm. de alto por 50cm. de ancho.

Escudos redondos: Pueden medir hasta 70cm. de diámetro.

Escudos heráldicos: Pueden medir hasta 90cm. de alto por 60cm. de ancho. Su forma debe ser rectangular hasta la mitad vertical del escudo y aproximadamente triangular en la mitad inferior del escudo.

Escudos exóticos: Si quieres diseñar un escudo de forma personalizada, debe o bien entrar dentro de un agujero similar a los tamaños máximos del resto de escudos o bien medir un máximo de 3600cm² de superficie. En ningún caso puede medir más de 100cm. de altura o más de 70cm. de ancho. P.Ej.: Un escudo cometa de 100x60cm. tendría un área aproximada de 3513cm² y se podría usar como escudo personalizado. Estos escudos deben ser autorizados por la organización previamente, por favor hablád con vuestro master para consultarlo. Curvatura: Se permite que los escudos tengan cierta curvatura, pero su profundidad no debe superar los 10cm, medidos desde un mismo lado del escudo.

Armas artesanales: como parte de la afición del rol en vivo no queremos dejar de lado las armas hechas de forma artesanal por los jugadores. La organización intentará dar asesoramiento a los jugadores sobre la fabricación de armas caseras si éstos están interesados en fabricarse algo propio y lo necesitan. En cualquier caso, las armas artesanas Sí deben pasar un test por parte de la organización. Si vas a traer un arma artesana, por favor comunicaselo a la organización para que sepan que participarás en el test de armas.



Armadura

Muchos personajes llevan armadura por su profesión o estatus social, o simplemente por supervivencia. La armadura en EFEYL se divide en tipos en función de las capacidades físicas, económicas y marciales de los personajes. Las armaduras otorgan Puntos de Armadura (PA) que se añaden sobre la vida del personaje, y al ser golpeados primero se pierde la armadura y luego la vida.

Para que una armadura de la protección necesaria debe cubrir como mínimo un 50% de la parte del cuerpo que se supone que protege (P.ej.: un bikini de malla o una pulsera ancha de cuero no cuentan como armadura). También deben estar realizados en materiales lo más realistas posible en términos de peso y/o dureza. Si utilizas armaduras de materiales simulados, ya sean más blandos o ligeros que la armadura que representa, esta solo proporcionará armadura del nivel de dureza y peso que posea la armadura físicamente. Puedes acudir a un árbitro para que te ayude con la valoración de esta.

Por último, las armaduras deben ser seguras para su uso en rol en vivo. No deben tener bordes cortantes, mal acabados, que puedan hacer daño a su portador y/o a otros jugadores.

Si tienes dudas sobre alguna pieza de armadura, por favor consulta con la organización.



El guerrero definitivo

Furgo el Troll ha pasado muchos inviernos entrenando y ahorrando el botín bajo su puente.

Finalmente se decidió por la cota de mallas bajo una impresionante armadura de placas completa. (3 PA de la armadura, 1PA de los complementos, 2PA del casco y 3PA de la cota apilada -1PA por apilar. Total de 8PA).

Como aún no se sentía completamente Seguro, acudió a su amigo Terrax, que le encantó la armadura para darle 1PA adicional.

Ahora sí, sumó sus puntos de vida (7PV) y sus puntos de armadura (9PA) y sonrió.

Feliz acudió a guardar su puente, embutido en su brillante armadura, pero al posar un solo pie sobre el mismo, este cayó derrumbado bajo el peso del poderoso guerrero.

Furgo habría ganado mucho más dinero si hubiese invertido en convertir su destartado puente de madera en un fuerte puente de piedra.

Los tipos de armadura son los siguientes:

Tipo 1: Otorga 1PA. Cueras, gambesones o similares. Armaduras de materiales duros pero flexibles, o que por sus características físicas otorguen cierta protección. P.ej.: un tabardo de polipiel NO otorga puntos de armadura, ya que su rigidez y/o peso son los de una prenda de ropa. Un tabardo de serraje grueso sí podría otorgar armadura de tipo 1.

Tipo 2: Otorga 2PA. Armaduras de cuero grueso, rígido o semirrígido, cuero tachonado densamente o cueras con piezas de metal remachadas o engarzadas. Aquí también entrarían cotas de malla de aluminio o de materiales simulados, como las de arandelas de PVC. Evidentemente el pijama de malla (Ropa de disfraz medieval que intenta simular cota de malla) no entra dentro de esta categoría.

Tipo 3: Otorga 3PA. Armaduras de metal, ya sean corazas de placas o cotas de malla reales. Armaduras que por su peso y/o dureza podrían pasar por armaduras reales se pueden utilizar como armaduras simuladas en esta categoría. Por ejemplo, una armadura hecha con bloques de conglomerado unidos por arandelas de malla podría utilizarse como tipo 3.

Complementos: Los complementos permiten obtener puntos de armadura adicionales si se dispone de brazaletes y grebas o de un casco, siempre de tipo similar o superior al de la armadura que se está utilizando, o que posean una estética lo suficientemente acorde. El casco da 1PA adicional (2PA Si es de metal), llevar brazaletes y grebas proporciona 1PA adicional.

Apilar armadura: Los caballeros más aguerridos, los nobles más poderosos o los señores de la guerra más curtidos en batalla pueden llegar a utilizar Apilar armadura. Esta habilidad permite utilizar dos capas de armadura y beneficiarse de la suma de la protección de ambas menos 1PA. Así pues, un caballero con armadura de placas completa (3PA+1PA) y yelmo (2PA), y por debajo gambesón en todo el cuerpo (1PA+1PA) podría llegar a tener un total de 7 puntos de armadura (8PA-1PA = 7PA). En ningún caso un jugador podrá tener, por métodos físicos o mágicos, más de 9PA.

Combate sin armas

A veces los jugadores quieren resolver sus problemas de una forma menos definitiva que el combate armado, así que una pelea cuerpo a cuerpo siempre es una buena solución. Para luchar sin armas un jugador debe lanzar un desafío a otro jugador, retándole a pelear de forma clara. El otro jugador debe elegir si acepta o no ese desafío. Los jugadores deben comparar su valor de combate de forma discreta y entonces interpretar una pelea, en la que aquella persona con el valor de pelea más alto será el ganador. El perdedor perderá 1PV (aunque tenga armadura), y ambos luchadores deben representar agotamiento al acabar la pelea. Si su valor de combate es un empate, ambos jugadores pierden 1PV. Si uno de los jugadores se rinde abiertamente al comienzo de la pelea (tras intercambiar un par de golpes, por ejemplo) se puede cancelar el combate sin sufrir daño físico.

Si un jugador saca un arma, la pelea se interrumpe automáticamente, pero el resultado de esta se mantiene (Los puntos de vida que se deberían perder se pierden igual).

Evidentemente se trata de una pelea interpretativa, que debe realizarse con el máximo cuidado por parte de ambos combatientes. La norma de "Tente" puede ser particularmente útil para reducir el tono de la pelea si los ánimos se caldean mucho.

EFEYL

E-mail: reglamentos@efeyl.org