

LIGA DE SOFTCOMBAT

Versión 1.0

Como nueva actividad para este año proponemos la realización de una liga de softcombat. La liga consistirá en diferentes torneos o encuentros informales en los que los participantes combatirán entre si para obtener puntos de experiencia, coronas de oro y puntos de valoración; que les permitirán mejorar sus habilidades y escalar en la clasificación, hasta proclamarse campeón de la liga.

El reglamento se ha desarrollado a partir del utilizado por el Club Reinos Legendarios de Prat de Llobregat (www.clubdeduelo.com.es).

LO BASICO:

Los combates del club de duelo generalmente enfrentan a dos duelistas con armas de softcombat. Los golpes en todo caso han de ser simulados, nunca fuertes ni con mala intención y las armas siempre han de pasar revisión por el responsable de la actividad para que dé el visto bueno.

Un duelista básico (Nivel 0) tiene 5 puntos de resistencia antes de ser derrotado, cada impacto del adversario resta 1 punto de golpe y el primero duelista que vea reducidos sus puntos a 0 pierde el combate. El duelista solo puede golpear con la zona de impacto del arma (o filo) no serán validos golpes realizados con la empuñadura de la espada, escudos, etc...

Las zonas de impacto prohibidas son la cabeza (incluido cuello) , la mano que sostiene el arma hasta la altura de la muñeca y otras partes sensibles como la entrepierna.

El área de combate estará limitada y el duelo será siempre arbitrado por uno o más jueces, sus decisiones son irrevocables. En determinados casos, salirse del área de combate puede penalizarse con la pérdida de puntos de golpe.

Los duelistas sólo pueden utilizar equipo que tengan en posesión y que les permita sus habilidades y no podrán modificar su equipo en mitad de un combate, aunque si en el transcurso de un torneo, siempre que no haya una habilidad que diga lo contrario.

Para cualquier otra cuestión no considerada en estas páginas, nos remitiremos al reglamento de softcombat y construcción de armas utilizado para torneos como *Filo de Jade*.

INICIANDO LA LIGA:

Todos los duelistas empiezan su andadura en el club de duelo desde el nivel 0, con 5 puntos de resistencia y equipados únicamente con un arma de mano (espada, maza o hacha). Todos los jugadores deben elegir una facción: *Ley* o *Caos* (en casos excepcionales se permitirá *Equilibrio*).

Inicialmente dispondrán de 40 PX para adquirir habilidades natas de entre la lista que encontrarás adelante y que determinarán el equipo que el duelista puede utilizar.

Para inscribir un duelista en el club de duelo y entrar a formar parte del ranking, es necesario completar el formulario que se utilizará para llevar el registro de las puntuaciones y la evolución del duelista a lo largo de la liga.

Es importante tener en cuenta que es necesario que todo el equipo que los duelistas compren, deben representarlo realmente con armas de softcombat o cualquier otro elemento de atrezzo que sea necesario, de lo contrario no serán validos ni utilizables. Igualmente, no recomendamos que los jugadores se presten entre si equipos, porque esto puede dar lugar a problemas, especialmente si personas que comparten equipos se enfrentan entre si.

LA LIGA DEL CLUB DE DUELO:

La gran competición del club de duelo esta basada en una serie de torneos que se celebrarán a lo largo de un periodo de tiempo determinado, cada torneo es independiente y tiene un ganador concreto, aunque todos los duelistas que participan, también ganarán experiencia que modifica su clasificación en el ranking general de la liga. De esta forma, cuanto mejor clasificado quedas en los torneos, mas arriba estarás en el ranking general, aunque la regularidad en los torneos puede inclinar la balanza a tu favor aunque no ganes los torneos.

Al final del año la persona que ocupe el primer puesto del ranking será el ganador de la liga obteniendo un premio.

¿Que obtengo con los torneos?:

MEJORANDO A TU DUELISTA:

A lo largo de los torneos obtendrás distintos puntos y Coronas, que te permitirán obtener mejoras como duelista, aumentar tu equipo e incluso mejorarlo. Todos los puntos y coronas obtenidas durante un torneo se añadirán a la cuenta del duelista al final el evento. Estas son las diferentes ganancias que proporcionan los torneos:

- Coronas (Co), que te permitirán comprar y mejorar el equipo para tu duelista.

- Puntos de Valoración (PV) indicarán tu posición en el ranking y también con los que tu duelista ganará niveles.
- Puntos de Habilidad (PX), que te permitirán aprender nuevas habilidades.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE Co, PX y PV:

<i>Coronas (Co)</i>	
Por participar	50 coronas
Por cada fase superada	50 coronas
Por combate ganado	Nº total de participantes en el torneo x5
Por combate perdido	Nº total de participantes en el torneo x1

<i>Puntos de experiencia (PX)</i>	
Por participar	5 PX
Por fase superada	2 PX
Por combate ganado	Puntos marcados
Por combate perdido	1 PX

<i>Puntos de experiencia adicionales (PX)</i>				
<i>Nvl. vs. Nvl.</i>	<i>Contra Nvl +1</i>	<i>Contra Nvl +2</i>	<i>Contra Nvl +3</i>	<i>Contra Nvl +4</i>
Por ganar	Nada	+2 PX	+3 PX	+4 PX
Por perder	Nada	+1 PX	+2 PX	+3 PX

<i>Puntos de valoración (PV)</i>	
Por participar	10 Puntos de Valoración
Por cada fase superada	10 Puntos de Valoración
Por combate ganado	Nº total de participantes en el torneo x5 + 10% de la valoración del derrotado (descarta los decimales)
Por combate perdido	Nº total de participantes en el torneo x1
Por ganar el evento	10 Puntos de Valoración

<i>Valoración (PX)</i>	<i>Nivel (Nvl)</i>	<i>Título</i>	<i>Resistencia</i>	<i>Habilidades</i>
Inicial	0	Aprendiz		Acceso a natas
200	1	Iniciado	+1	
450	2	Novel		Acceso a básicas
700	3	Duelista	+1	
850	4	Veterano		Acceso a intermedias
1100	5	Maestro	+1	
1450	6	Héroe		Acceso a avanzadas
1800	7	Leyenda		Acceso a técnicas secretas

En cualquier momento de un combate uno de los contendientes puede retirarse. En este caso, el que decide retirarse otorga la victoria a su oponente. Se considera que el vencedor ha marcado todos los puntos necesarios a su oponente, pero no podrá rematarlo.

REMATAR:

Aunque en el club de duelo esta prohibido matar, a veces ocurren accidentes...

Cuando un duelista pierde todos sus puntos de resistencia, es derrotado en combate; entonces, su adversario puede intentar darle el golpe de gracia con especial contundencia o aprovechando algún punto débil con la intención de dejar tullido o tal vez muerto a su adversario.

Si un duelista decide rematar a su adversario debe lanzar un dado de 10 caras y obtener un resultado de 9 o más (siempre que otra regla no diga lo contrario), para que resulte herido o muerto.

Si el adversario resulta herido en la tirada para rematar debe determinarse su lesión según la siguiente tabla de heridas (1d6):

<i>Resultado (1d6)</i>	<i>Herida</i>	<i>Descripción</i>
1	Leve	El adversario a quedado herido, pero con atención medica se recuperará. La próxima vez que recibas una herida por ser rematado, suma +1 a esta tirada.
2	Grave	La herida no podrá sanar, el duelista pierde 1 punto de Resistencia permanentemente.
3	Tuerto	El duelista pierde un ojo, deberá usar parche.
4	Manco	El duelista no podrá volver a utilizar el brazo zurdo.

5	Manco	El duelista no podrá volver a utilizar el brazo diestro.
6	Muerto	El golpe ha sido mortal, muere a todos los efectos.

Si el duelista perdedor muere, su adversario podrá saquear todo su equipo y fondo. Si el duelista está manco, deberá portar un lazo rojo en el brazo que ha perdido.

CURACIÓN:

Entre torneo y torneo, los duelistas pueden buscar los servicios de un curandero o sanador, para que reponga su maltrecho cuerpo. En ocasiones puede necesitar recuperar miembros perdidos, para poder seguir en la competición con las máximas garantías de victoria. Los servicios de un sanador tienen un coste en coronas que dependerá del servicio requerido. Si tu duelista necesita atención médica, consulta la siguiente tabla:

<u>Herida</u>	<u>Co</u>
Herida leve	250
Herida grave	300
Tuerto	400
Brazo zurdo	500
Brazo diestro	600

DUELOS DE HONOR:

No siempre que tengamos un problema con otro duelista tenemos que terminas en las colinas afiladas batiéndonos en un duelo a muerte, somos personas civilizadas y podemos solventarlo con un duelo de honor.

Los duelos de honor siguen las mismas pautas de combate que los duelos, la diferencia está en los premios y castigos que hay tras finalizas el combate.

Para el ganador: 50 puntos de valoración que aumentarán en el ranking. También 50 coronas para tomarse algo en la taberna o sencillamente seguir ahorrando.

El perdedor: perderá 50 puntos de valoración, lo que podría hacer que descendiera alguna posición en el ranking, no obstante nunca hará que el nivel inicial varíe.

Además, ambos duelistas obtienen PX por los puntos marcados.

Ejemplo: Elnibal tiene 230 puntos de experiencia lo que lo sitúa en el nivel uno, pero pierde el combate contra Kratos lo que le haría bajar 50 puntos de experiencia dejándole con solo 180, en un caso normal sería un nivel cero, pero aquí no se tendría en cuenta y seguiría teniendo el nivel 1 con todos sus beneficios.

Por otro lado, el duelista perdedor tirara un dado de 4, el resultado serán las vidas que ha perdido para su siguiente combate sea cual sea.

Para evitar desigualdades, los duelistas tienen siempre la opción de aceptar el desafío o no (a menos que alguna regla indique lo contrario), a riesgo de que su honor se vea afectado u otros duelistas se mofen de él. Solo podrán batirse a muerte los personajes de nivel 1 o superior. Es obligatorio que estos duelos sean arbitrados por un duelista imparcial.

HABILIDADES:

Lo que convierte a un duelista en héroe no son solo las armas con las que esté equipado, sino también las habilidades y técnicas de combate que este conozca, y que hacen al público enloquecer al contemplarlas sobre el campo de batalla.

Las habilidades de combate se enseñan en los antiguos templos ocultos o en escuelas de armas, aunque también hay ex-duelistas de prestigio (y otros de no tanto) dispuestos a tomarte como aprendiz a un módico precio.

Cuando quieras adquirir una nueva habilidad, comunícaselo a los jueces por correo electrónico, indicando el nombre de la habilidad, su coste y el nombre de tu duelista. Ellos te descontarán los PX correspondientes y te confirmarán la adquisición de tu nueva habilidad.

Algunas habilidades tienen requisitos previos para poder ser enseñadas y otras sólo requieren un gasto en experiencia. Además las habilidades se clasifican en tres categorías regidas por el nivel del duelista. Una vez un grupo de habilidades es activada, el duelista puede aprender habilidades de ese grupo:

- Habilidades natas: todos los participantes tienen acceso a ellas siempre.
- Habilidades básicas: se activan en el nivel 2.
- Habilidades intermedias: se activan en el nivel 4.
- Habilidades avanzadas: se activan en el nivel 6.
- Técnicas secretas: se activan en el nivel 7.

<i>Habilidades natas (Nvl 0)</i>	<i>PX</i>	<i>Descripción</i>
Armas cortas	0	Permite utilizar dagas.
Espadas	20	Permite utilizar espada corta, sable y espada de mano.
Hachas y mazas	20	Permite utilizar hacha de mano y maza de mano.
Segunda arma	20	Permite utilizar una segunda arma de mano en los combates.
Armas de asta	20	Permite utilizar lanza y bastón de combate.
Armas pesadas	30	Permite utilizar espada bárbara, mandoble, maza de batalla y hacha doble.
Arco	30	Permite utilizar arco.
Escudo	20	Permite portar cualquier tipo de escudo.
Armadura	20	Permite vestir cualquier tipo de armadura.

<i>Habilidades básicas (Nvl 2)</i>	<i>PX</i>	<i>Descripción</i>
Golpe +1	65	Permite realizar un Impacto +1 una vez por combate. Al efectuar el ataque el duelista debe gritar "Más uno".
Contraataque	65	Una vez por combate, cuando el duelista es impactado con éxito puede gritar "Contraataque" y dañará con un punto al contrincante.
Esquiva	65	Permite reducir el daño de un impacto en -1 una vez por combate. Al recibir el ataque el duelista debe gritar "Esquiva". En un impacto múltiple la esquiva sirve para que el adversario resulte impactado y el duelista no.
Trato	50	El duelista es un as del regateo y puede comprar cualquier equipo un 10% más barato en la herrería.
Robustez	65	El duelista posee una increíble condición física que le otorga un +1 a la resistencia.
Hurto	50	El duelista ya hábil en el arte de la sustracción, ahora es capaz robar dinero de las bolsas de los contendientes que esperan a luchar. El duelista dispondrá de 6 "postits" por evento para que vaya pegando de manera discreta a los adversarios, por cada "postit" se apropiará de 10 coronas. <i>Si eres descubierto, se te enviará al calabozo y deberás pagar 100 coronas.</i>
Brutalidad	65	El duelista esta dotado de una fuerza sobrehumana que le permite esgrimir armas de gran tamaño. El duelista puede superar en 20 cm. el tamaño de cualquier arma a dos manos, pero deberá comprar una arma nueva, con las nuevas medidas.
Duro de pelar	75	El duelista esta acostumbrado a sufrir heridas en combate así que su cuerpo cicatriza con mayor facilidad. Si el duelista es rematado, su adversario deberá tirar en la siguiente tabla en lugar de en la tabla de heridas básica (1d6): 1-3: La herida cicatrizará (no tiene efecto). 4: Herida grave. 5: Amputación del brazo derecho. 6: Herida mortal.
Daga oculta	50	Una vez por torneo, el duelista puede realizar un impacto a uno de sus oponentes, antes del combate.
Escudero	50	El duelista cuenta con un aliado o escudero que le apoya en todos los combates. La persona designada como escudero o aliado, puede portar las armas o demás equipo del duelista y debe situarse cerca del combate. En cualquier momento el duelista puede cambiar de equipo a través del compañero, aunque esto no implica que el combate se detenga en ningún momento. Es decir, puede acudir a su compañero para cambiar de arma pero se arriesga a ser atacado por la espalda.
Intimidar	60	Quien posee esta habilidad es por que es un ser sin escrúpulos ni honor, y puede amenazar quien posea un nivel igual o inferior al suyo para conseguir que le pague hasta el 15% de un objeto. Sólo puede utilizarse una vez por evento.
Identificar objeto	50	Una vez por combate puedes solicitar a tu oponente toda la información que quieras sobre uno de sus objetos.
Herboristería	50	Las curaciones y las pociones cuestan al duelista un 10% menos.
Forja	50	Todas las reparaciones e inscripciones de runas cuestan al duelista un 10% menos.

<i>Habilidades intermedias (Nvl 4)</i>	<i>PX</i>	<i>Descripción</i>
Golpe +2	85	Permite realizar un impacto que causa daño +2 una vez por combate. Al efectuar el ataque el duelista debe gritar "Más dos". Requiere <i>Golpe +1</i> .
Esquiva 2	85	Permite reducir el daño en 1 dos veces por combate o una vez en 2. Al recibir el ataque el duelista debe gritar "Esquiva". En un impacto múltiple la esquiva sirve para que el adversario resulte impactado y el duelista no. Requiere <i>Esquiva 1</i> .

Buen negocio	75	El duelista es un as del regateo y puede conseguir cualquier equipo un 30% mas barato. Requiere <i>Trato</i> .
Desarmar	85	El duelista es un experto en desarmar al adversario. Una vez por combate puede gritar “Desarmar” en un golpe simultaneo. El otro duelista deberá arrojar una de sus armas a un lado a una distancia mínima de 1m. que podrá recoger en cuanto se reanude el combate. Requiere <i>Contraataque</i> .
Golpe certero	90	El duelista es capaz de asestar un golpe tan preciso y poderoso que puede llegar a penetrar la armadura del rival pudiendo causar desafortunados “accidentes”. El duelista logra rematar con un 7+ en 1D10.
Berserker	80	El duelista a veces se ve presa de una ira guerrera capaz de amedrentar al más valiente adversario. Cuando recibas daño, puedes gritar “Furia” para ganar un punto de vida y +1 al daño de todos tus impactos. Pierdes esta habilidad si recibes un impacto válido. No puedes usar escudo mientras usas esta habilidad.
Armas arrojadas	80	El duelista puede llevar hasta 2 armas arrojadas pequeñas de 10-20 cm. de tamaño máximo, que podrá lanzar en cualquier momento del combate. Estas armas causan 1 punto de daño si impactan y solo son efectivos si se lanzan desde una distancia de al menos 3 metros. No pueden ser desviados con el arma pero si con el escudo. Puedes comprar varias veces esta habilidad y aumentar el número de arrojadas que puedes utilizar por combate.
Robar	65	El duelista ya hábil en el arte de la sustracción, ahora es capaz robar más dinero de las bolsas de los contendientes que esperan a lucha, 20 Co por cada postit. Al igual que Hurto el duelista tendrá postits y pagará la multa si es pillado. Requiere <i>Hurto</i> .
Infiltrado	75	Una vez por evento el duelista puede pedir a alguien que aseste a su oponente un golpe traicionero. El infiltrado puede utilizar sus habilidades en este golpe pero no podrá utilizarlas en su siguiente combate en el caso de que el infiltrado siga participando en el evento.
Sanación	85	Estos duelistas tienen la habilidad de curarse un punto de vida por combate, deberán alzar la mano y gritar “Sanación” se puede llegar a hacer hasta dos veces en un combate, en cuyo caso ya no se podrá volver a utilizar durante el resto del evento.
Paralizar	90	El duelista puede gritar “Parálisis” para paralizar a su adversario y así ganar tiempo para recoger un arma perdida o realizar cualquier tipo de acción. El adversario quedará libre del embrujo cuando reciba un impacto valido sobre su cuerpo o pasen 10 segundos.
Desviar	75	Puedes utilizar tus armas para desviar cualquier arma arrojada o proyectil.
Empalar	75	Cuando consigas un impacto válido puedes gritar “Empalar”. El oponente perderá todos sus puntos de armadura para este combate. Sólo puedes usar esta habilidad una vez por evento. Debes utilizar una lanza para empalar, y debes arrojarla una vez utilizada la habilidad.
Alquimia	75	Las curaciones y las pociones cuestan al duelista un 30% menos.
Herrería rúnica	75	Todas las reparaciones e inscripciones de runas cuestan al duelista un 30% menos.

<u>Habilidades avanzadas (Nvl 6)</u>	<u>PX</u>	<u>Descripción</u>
Silencio	110	Una vez por torneo puedes gritar “Silencio”. Tu oponente no podrá hablar en lo que resta de combate, por lo que no podrá utilizar muchas de sus habilidades.
Armas arrojadas 2	100	El duelista puede llevar hasta 2 armas arrojadas grandes de hasta 150 cm de tamaño máximo (jabalinas), que podrá lanzar en cualquier momento del combate. Estas armas causan 2 punto de daño si impactan y solo son efectivas si se lanzan desde una distancia de al menos 3 metros. Pueden ser desviados con el arma y el escudo. Puedes comprar varias veces esta habilidad y aumentar el número de arrojadas que puedes utilizar por combate. Requiere <i>Armas arrojadas</i> .
Rompescudos	120	Una vez por torneo puedes gritar “Rompescudos”. Si golpeas 3 veces el escudo de tu oponente. Ese escudo queda roto y no se puede usar hasta que se repare. Reparar el escudo cuesta 100 Co. Esta habilidad sólo se puede realizar con hacha.
Rompearmas	120	Una vez por torneo puedes gritar “Rompearmas”. Si golpeas 3 veces el arma de tu oponente. Esa armas queda rota y no se puede usar hasta que se repare. Si tu oponente no puede conseguir un arma para concluir el combate deberá retirarse. Reparar el arma cuesta 100 Co. Esta habilidad sólo se puede realizar con maza.

Deflección	110	Puedes desviar proyectiles y armas arrojadas con tus antebrazos. Requiere <i>Desviar</i> .
Terror	130	Cuando causes un impacto válido puedes gritar "Terror". Tu oponente no podrá utilizar ninguna habilidad hasta que te cause un punto de daño.
Mirada al alma	100	Una vez por torneo puedes pedir a los jueces todos los datos que desees sobre un duelista o su equipo.
Nublar mente	115	Los duelistas que se enfrenten a ti, no pueden utilizar pociones ni runas durante el combate.
Devolver	100	Puedes recoger las armas arrojadas que lancen contra ti y utilizarlas, aunque no poseas ninguna habilidad que te lo permita.
Aprendizaje	115	Una vez por combate puedes utilizar una habilidad que hayan utilizado en tu contra.

TECNICAS SECRETAS:

Las técnicas secretas incluyen algunas de las habilidades más poderosas que algunos guerreros pueden llegar a desarrollar o aprender. La mayoría de estas técnicas disponen de un uso limitado, pero utilizarlas con sabiduría puede poner fin a un combate antes siquiera de haberlo comenzado. Cuando un duelista desee utilizar una de estas técnicas, debe decir su nombre en voz alta, para que tanto los jueces como sus oponentes puedan oírlo, y debe explicar su efecto a continuación.

Para poder adquirir cualquier técnica secreta el duelista debe poseer al menos una técnica básica, otra intermedia y otra avanzada.

<i>Técnica secreta (Nvl 8)</i>	<i>PX</i>	<i>Descripción</i>
Herrumbre	150	Una vez por evento, cuando consigas un impacto válido, puedes utilizar esta técnica para destruir instantáneamente una de las armas metálicas que esté utilizando tu oponente. El bastón o el arco, por ejemplo, no son metálicas. El arma destruida debe eliminarse del inventario de su propietario.
Restauración	150	Una vez por evento puedes arreglar automáticamente cualquier arma o escudo afectada por <i>Rompescudos</i> o <i>Rompearmas</i> . Así mismo, cualquier reparación de este tipo que necesites realizar entre torneos no te cuesta Co. También puedes reparar un punto de tu armadura sin coste alguno.
Transferencia	150	Una vez por evento, puedes intercambiar tus puntos de vida por los de tu oponente.
Piel de piedra	160	Hasta el final del evento, obtienes +2 puntos de armadura adicionales, que no necesitan ser reparados.
Manos de barro	150	Una vez por combate puedes utilizar esta técnica para que tu oponente deje caer todo lo que lleve en las manos inmediatamente.
Escudo diamantino	150	Una vez por combate, y hasta el final del mismo, tu brazo zurdo puede parar golpes y desviar cualquier proyectil o arma arrojada. No puedes agarrar las armas de tu oponente ni su escudo.
Aguas curativas	160	Una vez por combate puedes recuperar 2 puntos de vida.
Fluir de los ojos velados	160	Una vez por evento puedes convertir una poción que acabe de ser usada en una poción de ceguera. Debes declarar que utilizas tu técnica antes de que tu adversario nombre o explique el poder de su poción. El afectado tendrá que colocarse una venda en los ojos y deberá usarla durante el resto del torneo.
Endurecer la bestia interior	150	Una vez por torneo, puedes utilizar esta técnica para que todos los impactos que recibas durante un combate reduzcan el daño que causan en un punto.
Ventisca de cristal	150	Un combate por torneo, tus proyectiles causan +1 punto de daño.
Furia de los vientos	150	Un combate por torneo, todos tus proyectiles causan daño aunque golpeen en el escudo.
Filo etéreo	160	Una vez por combate puedes causar daño con un impacto que haya golpeado al escudo de tu oponente.
Armadura de los vientos	150	Durante un combate, todos los impactos de proyectiles y armas arrojadas no te causan ningún daño.
Maldición de los vientos	150	Una vez por torneo, si causas daño a un duelista, puedes usar esta técnica para que no pueda utilizar armas arrojadas ni proyectiles en lo que resta de torneo.
Venganza de la sangre	160	Un combate por torneo, cada vez que recibas daño, tu oponente recibe un punto de daño.
Forma vaporosa	150	Una vez por torneo puedes hacer que tu oponente se retire. El combate queda concluido con el resultado que tuviera. No ganas el 10% de los puntos de tu oponente si has ganado el combate.
Espada de fuego	160	Durante un combate por torneo tus impactos causan un punto de daño adicional.
Bola de fuego	160	Una vez por torneo puedes lanzar un proyectil que causa 3 puntos de daño y no puede ser detenido por escudos u otras habilidades que permitan detener o desviar armas

		arrojadizas o proyectiles.
Sed de sangre	160	Un combate por torneo, cada vez que causes daño a tu oponente, ganas un punto de vida.
Voluntad de hierro	175	Ningún duelista puede utilizar sus habilidades contra ti.
Espíritu bloqueado	170	Una vez por torneo, cuando causes daño a un oponente, puedes utilizar esta técnica para que no utilice sus técnicas secretas en lo que resta de torneo.

REGLAS DE LAS ARMAS:

Todas las armas utilizadas en el club de duelo han de ser de softcombat y pasar la aprobación del arbitro del combate. Solo pueden ser sostenidas por la empuñadura o asta y en el caso de tratarse de armas a dos manos, los impactos no serán validos si el duelista no agarraba el arma con ambas manos en el momento del impacto.

REGLAS DE LAS ARMADURAS Y ESCUDOS:

Las armaduras suman su valor de protección a los puntos de golpe del duelista mientras las lleve puestas. Los puntos se suman de forma general independientemente del lugar donde se reciba el impacto y los primeros puntos consumidos se considera que son los de la armadura a cualquier efecto. Las armaduras han de estar representadas debidamente para que sus puntos de protección sean considerados en combate.

Los escudos han de contar con la aprobación del arbitro del combate y no pueden tener bordes afilados o punzantes. No esta permitido impactar al rival con el escudo.

DETERIORO Y REPARACIÓN DE LAS ARMADURAS:

Durante la liga las armaduras se ven sometidas a un castigo constante, esto hace que con el tiempo se rompan, esto afecta principalmente a las armadura (complementos varios) cuya resistencia supere los dos puntos. Las armaduras superiores a dos, es decir 3/4/5 puntos de resistencia, una vez superado el total de puntos en un mismo combate, vera disminuido en uno su valor de resistencia, cuando el valor llegue a cero la armadura se romperá sin posibilidad de ser reparada.

Ejemplo: Jafet tiene una armadura cuya resistencia es de 5 puntos que se sumará a los 5 de vida que el tiene haciendo un total de 10 puntos de vida. durante el combate, ha perdido 8 puntos 5 de la armadura y 3 de su vida, pese ha haber ganado el combate, su armadura a sido superada, por lo que al siguiente combate deberá llevar el mismo equipo, pero en esta ocasión tan sólo le dará 4 puntos adicionales y así hasta que el valor de armadura sea 0.

Antes de que esto ocurra, dado que se perdería la armadura, hay posibilidad de arreglarla, entre un evento y otro, por lo que durante lo que reste de torneo no podría usarla, por cada punto que quiera reparar deberá pagar 100 Co.

COMO REALIZAR COMPRAS:

Cuando quieras realizar alguna compra, debes notificárselo por correo electrónico a los jueces, indicando el nombre de tu duelista, el material que deseas comprar y su precio. Los jueces se encargarán de descontar el precio del fondo de tu duelista.

Recuerda que deberás representar todos los objetos que adquieras para que sean tenidos en cuenta.

ARMERIA:

A continuación indicamos las armas, armaduras y escudos que los duelistas podrán adquirir a lo largo de la liga de softcombat. Si cualquier participante deseara utilizar algún equipo no contemplado en estas listas, sólo debe consultarlo con los jueces, que le comunicarán su decisión.

<u>Arma</u>	<u>Co.</u>	<u>Notas</u>
Daga	40	Longitud máxima 30 cm, mínimo 10 cm de empuñadura.
Espada corta	100	Longitud máxima 65 cm, mínimo 15 cm de empuñadura.
Sable	200	Longitud máxima 85 cm, mínimo 20 cm de empuñadura.
Espada de mano	300	Longitud máxima 100 cm, minimo 25 cm de empuñadura.
Espada bárbara (2 Manos)	500	Longitud máxima 130 cm, mínimo 30 cm de empuñadura. Debe sujetarse con ambas manos. Una vez por combate puedes utilizar la habilidad <i>Golpe +1</i> .
Mandoble (2 Manos)	600	Longitud máxima 150 cm, mínimo 35 cm de empuñadura. Esta espada debe tener alma de PVC. Debe sujetarse con ambas manos. Una vez por combate puedes utilizar la habilidad <i>Golpe +1</i> .

Lanza	500	Longitud máxima 180 cm, mínimo 30 cm de filo. Sólo puede impactarse con la punta de la lanza, no con el filo.
Hacha de mano	100	Longitud máxima 75 cm, máximo 20 cm de filo.
Maza de mano	130	Longitud máxima 85 cm, máximo 20 cm de zona contundente.
Hacha doble (2 Manos)	600	Longitud máxima 140 cm, 2 filos de máximo 30 cm cada uno. Debe sujetarse con ambas manos. Una vez por combate puedes utilizar la habilidad <i>Golpe +1</i> .
Maza de batalla (2 Manos)	500	Longitud máxima 130 cm, zona contundente de máximo 30 cm. Debe sujetarse con ambas manos. Una vez por combate puedes utilizar la habilidad <i>Golpe +1</i> .
Bastón de combate (2 Manos)	500	Longitud máxima 200 cm, con zona central de agarre de 50cm y extremos acolchados de 20 cm mínimo. Debe sujetarse con ambas manos.
Arco	450	Los disparos con este arma causan 2 puntos de daño. No se puede utilizar a menos de 5 m de distancia y su potencia no puede superar las 30 libras. Todas las flechas deben ir correctamente acolchadas y serán inspeccionadas en su totalidad.

<u>Protección</u>	<u>Co</u>	<u>Puntos de armadura</u>	<u>Notas</u>
Ligera	300	1	Ropa acolchada, cuero.
Medía	450	2	Cota de mallas, coraza simple.
Pesada	600	3	Coraza con hombreras y faldones.
Casco	200	*	Complemento.*
Brazales	200	*	Complemento.*
Grebas	200	*	Complemento.*
Rodela	250	-	Diámetro máximo 40 cm.
Escudo redondo	400	-	65 cm diámetro máximo.
Escudo heráldico	400	-	85x55 cm máximo.
Escudo rectangular	400	-	70x55 cm máximo.
Escudo ovalado	400	-	75x55 cm máximo.

* Llevar puestos dos (2) complemento otorga 1 punto de armadura adicional, llevar puestos los tres (3) otorga 2 puntos de armadura adicionales.

OTROS SERVICIOS:

A lo largo de este texto existen otros servicios al margen de los de armería como son curación, reparaciones, etc... A continuación tenéis un resumen de los mismos.

<u>Servicio</u>	<u>Co</u>
Salir de la cárcel por habilidad <i>Hurto</i> o <i>Robar</i>	100
Reparación de escudos	100
Reparación de armas	100
Reparación de armaduras	100 por cada punto a reparar
Curar herida leve	250
Curar herida grave	300
Curar tuerto	400
Curar brazo zurdo	500
Curar brazo diestro	600

MEJORA DEL EQUIPO:

A veces puede resultar más interesante a los duelistas invertir sus ahorros en la mejora de sus armas en lugar de gastar sus coronas en más equipo u otras cosas. Para esto, os ofrecemos la posibilidad de mejorar armas y armaduras con runas mágicas.

Cuando un duelista desee inscribir una runa en alguna de sus armas o armaduras, deberá solicitarlo por correo electrónico a los jueces, indicando que runa o runas desea inscribir, en que arma o armadura y que coste tendrá. Los jueces le confirmaran también por correo electrónico la operación y lo anotarán en su ficha. Los beneficios de las runas sólo se obtienen mientras se utilicen los equipos; es decir, poseer un arma con runas que no se utiliza en combate no otorga ningún beneficio.

Hay un límite a las runas que se pueden inscribir en cada objeto y al número de objetos con runas que se pueden portar. Ningún duelista puede portar más de 3 objetos con runas, y en función del tipo de objeto, se le podrán inscribir más o menos runas. Para ello consulta la tabla:

<u>Objeto</u>	<u>Nº de runas máximo</u>
Daga, espada corta, armadura ligera, rodela.	1
Sable, espada de mano, maza de mano, hacha de mano, lanza, bastón de combate, arco, armadura media, escudo.	2
Espada bárbara, mandoble, hacha doble, maza de batalla, armadura pesada.	3

<u>Runa</u>	<u>Co</u>	<u>Restricciones</u>	<u>Descripción</u>
Runa de la solidez	240	Armas	Esta arma ignora la habilidad <i>Rompearmas</i> .
Runa de la fuerza	130	Armas	Ganas la habilidad <i>Golpe +1</i> de forma adicional.
Runa de la crueldad	180	Armas	Cada vez que rematas a tu oponente obtienes 2PX y 3PV adicionales.
Runa de la maldad	260	Cualquiera	Obtienes la habilidad <i>Terror</i> .
Runa de la furia	160	Cualquiera	Obtienes la habilidad <i>Berserker</i> .
Runa de valor	260	Escudos y armaduras	El duelista no se ve afectado por la habilidad <i>Terror</i> .
Runa de la dureza	150	Lanzas	Tu lanza te concede la habilidad <i>Empalar</i> .
Runa del rayo	320	Armas	Una vez por evento puedes lanzar un proyectil en las mismas condiciones que la habilidad <i>Bola de fuego</i> .
Runa vampírica	320	Armas	Un combate por torneo, cada impacto que causes con este arma te permite ganar 1 punto de vida.
Runa petrea	160	Armaduras	Esta armadura gana 1 punto de armadura adicional.
Runa de resistencia	240	Escudos	Este escudo ignora la habilidad <i>Rompescudo</i> .
Runa del espejo	320	Escudos	Este escudo ignora cualquier impacto que reciba por proyectiles, armas arrojadas y otros, aunque normalmente no pudiera detenerlos o debiera recibir el daño. Este escudo es inmune a todos los daños que pudiera recibir.
Runa de la venganza	320	Armaduras	Una vez por combate, tu oponente recibe el mismo daño que te cause en un solo impacto.
Runa de repulsión	300	Armaduras	Una vez por combate ignora un impacto de armas arrojadas o proyectiles que recibas.
Runa de defensa	220	Armaduras	Ganas la habilidad <i>Deflección</i> .
Runa revitalizadora	150	Armaduras	Ganas la habilidad <i>Duro de pelar</i> .

POCIONES:

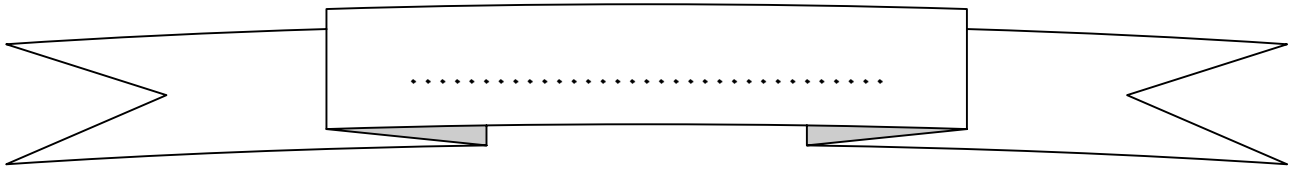
Otro caso posible es que el duelista necesite ciertas habilidades en algún momento concreto o para enfrentarse a cierto rival y que no posea los PX necesarios o simplemente no le interesen dichas habilidades. Para estos casos, los duelistas pueden adquirir diferentes pociones que les otorgan ciertas habilidades por un tiempo limitado. Todas las pociones son de un solo uso, y deben tomarse completamente para que surtan efecto. Como todo lo demás, deben representarse con algún botecito o similar.

<u>Poción</u>	<u>Co</u>	<u>Efectos</u>
Poción curativa	90	Recuperas 1 punto de vida.
Poción de sanación	160	Recuperas 2 puntos de vida.
Poción revitalizadora	75	No puedes ser rematado durante este evento.
Poción de coraje	70	Eres inmune a <i>Terror</i> durante este evento.
Poción de inmutabilidad	170	Eres inmune a cualquier técnica secreta hasta el final del combate.
Poción de la furia	80	Activas la habilidad <i>Berserker</i> , que te dura hasta el final del combate.
Poción de recuperación	160	Por cada impacto válido que consigas este combate, recuperas un punto de vida.

MERCADO DE SEGUNDA MANO Y APUESTAS:

Los duelistas son libres de realizar compras y ventas entre ellos. En cualquier caso, deberán

Los duelistas son libres de apostar su dinero en sus propios duelos o en los de otros jugadores. Igualmente, pueden jugarse objetos de su inventario.



Participante
.....
Nick
.....
Faccion
.....
Resistencia **Estado de salud**
.....

Valoracion

Nivel

Experiencia

Coronas

Rematados **Muertos**
.....

Jornada	Participantes	Ganados	Perdidos	AF	EC	Co	PX	PV
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Habilidades
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Equipo **PA** **Estado** **Runas**
.....
.....
.....
.....
.....