

# FAQs KUMITE

ABRIL 2017

## TRABADO / INMOVILIZADO

### INTRODUCCION

Debido a las numerosas dudas que causan las Sumisiones y las situaciones de Trabado/Inmovilizado, hemos decidido hacer una aclaración completa de estos lances del juego. Esta hoja aclaratoria sustituye a las páginas 36 y 37 del reglamento básico de Kumite:

Cuando se produce un combate donde los luchadores quedan Trabado/Inmovilizado, se dan una serie de circunstancias especiales que rompen la tónica habitual del combate, veamos cómo funciona.

### INTENTAR TRABAR

Cuando un luchador decide lanzar un ataque que provoca el estado de Trabado/Inmovilizado durante la partida y antes de ello no estaban en esa situación, el defensor puede intentar defenderse de la forma habitual, sumando los bonificadores pertinentes en caso de haberlos.

Si el defensor tiene éxito, el ataque no tiene efecto y el defensor puede actuar en la siguiente oportunidad con normalidad de la forma habitual. Pero en caso de que el atacante tenga éxito, el atacante quedará Trabado y el defensor Inmovilizado, haciendo tantos puntos de daño como indique la técnica en caso que los hiciera, o en su defecto, si no lo especifica, hace los daños de la forma habitual. Una vez resuelta esta última posibilidad, se termina la ronda.

### RESOLVER RONDAS POSTERIORES

En la siguiente ronda (y posteriores), se debe lanzar la Iniciativa de la forma habitual y según quién gane la Iniciativa se desarrollará de distinta manera:

#### **Gana el defensor**

Si el defensor gana la Iniciativa puede lanzar una carta con clave Trabado o realizar la Acción Básica de 'Forcejeo'. Veamos los dos casos por separados:

1. **Lanza carta con clave Trabado:** En este caso, el defensor podrá cambiar las tornas de la situación lanzando primero una carta con la clave Trabado. El atacante puede mantener la Sumisión lanzada con anterioridad o lanzar una nueva carta con la clave Trabado, siempre pagando el coste en puntos de la técnica. Acto seguido se lanzan los dados, el atacante toma la Destreza y el defensor los Reflejos. Si el atacante tiene éxito, hace tantos puntos de daño como indique la técnica, manteniendo la situación de Trabado/Inmovilizado; acto seguido acabará la ronda. Si el defensor tiene éxito, se cambian las tornas y este pasará a estar Trabado y el enemigo Inmovilizado, haciendo tantos puntos de daño como indique la técnica y acaba la ronda. Si el defensor lanza una técnica que tenga que pueda destrabarse automáticamente, este dejará de estar Inmovilizado y se aplican las reglas de Zafarse, debiendo lanzar en la Tabla de Lesiones. Luego acaba la ronda.
2. **Realiza la acción básica de Forcejeo:** El defensor obtiene los bonos de esa acción de la forma habitual y, además, puede lanzar una carta con la clave Trabado siempre pagando los puntos de acción pertinentes de ambas posibilidades. Si lanza una carta con la clave Trabado se resuelve a partir de ahí como se explica en el punto anterior (Punto 1). Si no lanza ninguna carta de Trabado se lanzan los dados, el atacante toma la Destreza y el defensor los Reflejos. Si el atacante tiene éxito, hace tantos puntos de daño como indique la técnica, manteniendo la situación de Trabado/Inmovilizado; después acabará la ronda. Si el defensor tiene éxito, este dejará de estar Inmovilizado y se aplican las reglas de Zafarse, debiendo lanzar a continuación en la Tabla de Lesiones y terminando la ronda.

El defensor, si no puede realizar ninguna de las 2 posibilidades anteriormente citadas, tiene que gastar obligatoriamente 1 punto de acción. Pero cabe la posibilidad de que el defensor no tenga puntos de acción. Así pues, se considera que defiende sin cartas y sin puntos de acción a efectos de juego.

### Gana el atacante

Si es el atacante gana la Iniciativa, este podrá mantener la Sumisión lanzada con anterioridad, lanzar una nueva carta con la clave Trabado o realizar la Acción Básica de 'Soltar a un rival'. Veamos los tres casos por separados:

1. **Mantener Sumisión anterior:** este podrá mantener la Sumisión lanzada con anterioridad siempre pagando el coste en puntos de la técnica. El defensor puede lanzar una carta con la clave Trabado, siempre pagando el coste en puntos de la técnica. Acto seguido se lanzan los dados, el atacante toma la Destreza y el defensor los Reflejos. Si el atacante tiene éxito, hace tantos puntos de daño como indique la técnica, manteniendo la situación de Trabado/Inmovilizado; después acabará la ronda. Si el defensor tiene éxito, este dejará de estar Inmovilizado y se aplican las reglas de Zafarse, debiendo lanzar a continuación en la Tabla de Lesiones y terminando la ronda.

2. **Lanzar una nueva carta con la clave Trabado:** este podrá lanzar una nueva técnica con la clave Trabado pagando el coste en puntos de la técnica sustituyendo la técnica anterior y pasando ésta al mazo de descarte. El defensor puede lanzar una carta con la clave Trabado, siempre pagando el coste en puntos de la técnica. Acto seguido se lanzan los dados, el atacante toma la Destreza y el defensor los Reflejos. Si el atacante tiene éxito, hace tantos puntos de daño como indique la nueva técnica, manteniendo la situación de Trabado/Inmovilizado; después acabará la ronda. Si el defensor tiene éxito, este dejará de estar Inmovilizado y se aplican las reglas de Zafarse, debiendo lanzar a continuación en la Tabla de Lesiones y acabando la ronda.
3. **Realiza acción básica de Soltar a un rival:** El atacante puede decidir destrabarse voluntariamente realizando la acción básica de Soltar a un rival pagando el coste en puntos de acción. En ese caso dejarán de estar Trabado/Inmovilizado y se aplicará la regla de Zafarse al atacante, pero con la excepción de que lógicamente no lanzará en la Tabla de Lesiones a no ser que haya recibido daño en rondas anteriores. Eso sí, el defensor lanzará en la Tabla de Lesiones si recibió algún daño estando Trabado/Inmovilizado.

## OTRAS SITUACIONES

Se puede dar el caso que el atacante no tenga puntos de acción suficientes, para mantener o lanzar una sumisión. En ese momento, dejarán de estar Trabado/Inmovilizado y se considerará que el defensor consigue destrabarse, aplicándose la regla de Zafarse. Además, el defensor lanzará en la Tabla de Lesiones si recibió algún daño estando Inmovilizado. También acaba la ronda.

Se debe tener en cuenta que si un luchador tiene como Acción Favorable las Sumisiones, este suma el bonificador de +1D6 a la tirada aunque sea el defensor. Al igual que si tiene como Acción Desfavorable las Sumisiones, este obtiene el penalizador de -1D6 a la tirada aunque sea el defensor.

En caso de empate en el lanzamiento de los dados para resolver un combate con la situación de Trabado/Inmovilizado, se sigue con la misma línea habitual: gana el defensor.

Cabe aclarar que si dos luchadores que están en una situación de Trabado/Inmovilizado se destraban por cualquier motivo, si uno o ambos han sufrido algún punto de daño en esa situación, deben lanzar en la Tabla de Lesiones.

