

Combate

Atributos en Combate

Lo siguiente da una idea básica de cómo figuran los atributos en varias maniobras de combate:

AGY- Se añade a la velocidad y puntería de una acción / reacción.

AWR- Se añade a las acciones que requieren darse cuenta y reaccionar ante un defecto de las defensas del enemigo, un ataque, etc..

INL- Se añade a acciones que requieren el uso de un conocimiento (p.e. saber dónde golpear para alcanzar un órgano vital).

SPD- Se añade a acciones que implican un trabajo de piernas rápido y enérgico.

STH- Se añade al daño y a la fuerza bruta de un ataque.

En resumen

El combate comienza determinando la iniciativa (quién actúa primero), entonces se procede durante un número de rounds hasta que el combate termine. Cada round, todos los participantes pueden realizar una acción (que se usa según el orden de iniciativa) a usar contra un oponente, y una reacción para actuar a la defensiva contra lo que se le venga encima. Hay muchos tipos de acciones y reacciones de combate, cada una con una intención diferente, distinta dificultad y diferente atributo relacionado. Hay también muchos factores que modifican la dificultad de una acción o reacción, incluyendo habilidades, propiedades del arma, y variables del entorno.

Iniciativa

Al comenzar el combate. Cada participante hace una tirada de AWR + INL + 1d20. El luchador con la tirada más alta actuará primero, seguido por el luchador con la segunda tirada más alta, etc. En el siguiente round la iniciativa se conserva. La iniciativa se vuelve a tirar cuando hay una parada en la acción (p.e. los luchadores se paran a burlarse del resto).

Sorpresa- El luchador que inicia el combate debería obtener un bonificador, de +5 a +15, dependiendo de cuan inesperado fue el comienzo del combate para el resto de luchadores. Asimismo, los personajes que son inconscientes de que son víctimas de una acción (p.e. disparados con alevosía por un francotirador) no obtienen reacción.

Un Round de Combate

Un round de combate es un periodo de tiempo durante el cual cada participante realiza una acción y una reacción. La reacción de un personaje es realizada en respuesta a cualquier ataque contra éste durante cualquier momento del round.

Convirtiendo Acciones y Reacciones- Un personaje no tiene por qué usar su acción y reacción en el tiempo designado; puede hacer cualquier cosa de las siguientes:

-Esperar y usar su acción al final del round.

-Abandonar su acción durante ese round para ganar una reacción extra (sin penalización).

-Convertir una reacción en una acción (con dificultad extra, ver Acción Simultánea más abajo).

Alcance

Cada arma tiene un alcance. Esto es lo cerca o lo lejos que un personaje tiene que estar de su oponente para usar esa arma contra dicho oponente. Una espada puede tener un alcance de 1-2, lo que significa que en alcance 0 estás demasiado cerca para usarla, y a alcance 3 demasiado lejos. Los saltos (ver Acciones Misceláneas y Reacciones) pueden usarse para colocarse al alcance adecuado.

Alcance 0: Cuchillos cortos, garras y mordeduras, alcance mínimo para pequeñas pistolas.

Alcance 1: Puñetazos, patadas, cuchillos, espadas cortas, desarmar y golpes lacerantes.

Alcance 2: Espadas largas, cadenas, alcance mínimo para escopetas y rifles..

Alcance 3: Armas de asta, espadas anchas, látigos.

Alcance 4: Armas de proyectil.

¿Por qué tener en cuenta el alcance? Primero, porque el alcance beneficia a los luchadores con armas más largas. Segundo, el alcance beneficia a los oponentes que se hallan a la defensiva (ya que su contrincante tiene que usar una acción para avanzar).

Resolviendo el Combate

Una acción de combate es un intento de hacer algo a alguien durante el combate. Como cualquier otro intento de hacer algo (que el DJ decida que requiere un chequeo) la acción del personaje falla si el jugador no puede igualar la dificultad. Si el jugador iguala o supera la dificultad, la acción tendrá éxito a menos que sea opuesta. Como cualquier otro chequeo opuesto, el defensor tiene que hacer una acción opuesta (una reacción) y tener éxito (superar la dificultad) por más puntos que el éxito del atacante. En otras palabras, quien haga un mejor trabajo, el atacante o el defensor, gana.

Ejemplo de Acción / reacción

Acción del Atacante: Golpear (Arma de mano)	Reacción del Defensor: Esquivar
--	------------------------------------

El atacante declara su acción primero: un ataque con un arma que pueda ser manejada con una mano. El defensor elige entonces usar su propia reacción: esquivar el golpe.

Atributos del Atacante: STH+AGY = 23	Atributos del Defensor: AWR+AGY = 30
---	---

Cada acción usa atributos específicos, un golpe con un arma de mano usa STH y AGY, esquivar usa AWR y AGY. Los combatientes suman esos atributos.

Tirada de 1d20 del Atacante: 14	Tirada de 1d20 del Defensor: 5
---------------------------------------	--------------------------------------

Los atacantes añaden a sus atributos el resultado de su tirada con un dado de 20 caras. Si los atacantes tienen habilidades aplicables o modificadores de situación, estos podrían añadirse también.

Tirada del Atacante vs. Dificultad: Un total de 37 vs. dificultad 25	Tirada del Defensor vs. Dificultad: Un total de 35 vs. dificultad 25
---	---

Los atributos combinados de cada combatiente más 1d20 se comparan con la dificultad de la acción dada. Tanto el ataque como la esquivada tienen una dificultad de 25. Aquí, ambos combatientes superan la dificultad de sus respectivas acciones.

Éxito del Atacante: 37 - 25 = 12	Éxito del Defensor: 35 - 25 = 10
-------------------------------------	-------------------------------------

El éxito es la cantidad por la que un jugador supera la dificultad de una acción. Como golpear y esquivar son acciones opuestas, la persona con mayor éxito gana. Aquí el éxito del atacante es mayor que el del defensor (por 2 puntos, lo que lo convierte en un éxito opuesto de 2). El atacante gana e inflige daño sobre el defensor (el fin de esa acción en concreto).

Acciones Misceláneas

Estas son acciones que son útiles durante el combate pero que no afectan directamente a los oponentes, con lo cual los oponentes no pueden reaccionar a ellas. El DJ normalmente no solicitará chequeos de dificultad a los jugadores para estas acciones.

Desenfundar- Preparar un arma para atacar (puede llevar más de un round si el arma no puede ser preparada).

Apuntar- Apuntar con un arma de proyectil a un enemigo y seguir cualquier movimiento que éste efectúe. Si el personaje hace más tarde un ataque contra ese enemigo con dicha arma (sin que la acción de apuntar haya sido interrumpida) el personaje gana un +4 a la tirada.

Levantarse- Pasar de estar tumbado a estar de pie.

Saltar- Moverse un número concreto de unidades para acercarse o alejarse de un oponente. Ver Alcance (p.XX).

Modificadores

Cualquier factor puede modificar de manera realista las dificultades para acciones y reacciones en un combate. El DJ determinará bonificadores y penalizadores para cada situación. Algunos modificadores comunes son:

Apuntar- +4 a la tirada. El atacante ha apuntado a un objetivo (ver Acciones Misceláneas)

Cegado (Completamente)- -15 a la tirada. Este penalizador se aplica cuando la visión de un combatiente está completamente oscurecida.

Cegado (Parcialmente)- -7 a la tirada. Este penalizador se aplica cuando la visión de un combatiente está parcialmente oscurecida o enturbiada.

Ráfaga- -4 a la tirada. El personaje está efectuando más de un disparo a la vez (hasta el máximo Capacidad de Disparo listada para esa arma). Si la acción tiene éxito, todos los disparos hacen daño.

Acción Extendida- +5 a la tirada. El personaje pone todo su afán en una acción (+5) pero haciendo esto sacrifica su equilibrio (-10 a la próxima acción o reacción). No se puede hacer con armas de proyectil.

Arma Improvisada- -8 a la mayoría de tiradas. Ver Armas Improvisadas (p.XX) para más información.

Inclinarse- -10 a la tirada.- Cuando uno se inclina para atacar a algo por debajo de las rodillas del personaje, se aplica un -10 a la tirada para cualquier acción o reacción.

Montado- -4 a la tirada. El penalizador solo se aplica cuando el animal / vehículo se está moviendo. Observa que para golpear a un oponente, los PJs montados deben inclinarse normalmente (ver arriba). Cuando un PJ está en movimiento la dificultad para impactarle aumenta en +4.

A dúo- -4 a la tirada. El personaje está atacando con dos armas a la vez. Si la acción tiene éxito, ambas armas provocan daño.

Tumbado- -8 a la tirada. El penalizador no se aplica a patadas o armas de proyectil. Por su reducido perfil, disparar a un personaje tumbado obtiene un penalizador de -8. Ver también Pisotón (p.xx).

Acción Simultánea- -20 +WIL a la tirada. El personaje responde a una acción como una reacción: el PJ reacciona a una acción dirigida a él con otra acción. Ambas acciones ocurren simultáneamente sin ser opuestas. -20 a la tirada, pero se añade WIL como un tercer atributo.

Acción Dividida- -10 a las tiradas. El personaje divide una acción en dos acciones, o una reacción en dos reacciones pero obtiene un -10 a ambas. Las acciones creadas de esta manera se tienen que usar al mismo tiempo; las reacciones pueden guardarse para usar más tarde en el round.

Localizado- -4 a la tirada. El daño provocado por un ataque con éxito se aplica a una parte específica del enemigo predefinida por el atacante (dependiendo de la zona, el ataque puede hacer menos daño del normal, pero nunca más).

Sumergido- -8 a la tirada. Ya que el agua reduce la velocidad, todos los ataques hacen ½ daño bajo el agua. Los personajes sin habilidades natatorias solo pueden moverse a 1 SPD bajo el agua.

Acciones de Combate

Éstas son acciones que toda persona puede intentar, incluso personas sin ningún entrenamiento en combate. Las Acciones (que solo pueden realizar personas con entrenamiento especial) pueden ser encontradas en la sección de habilidades de combate (p.XX).

Ataque de Área

Objetivo- Impactar todo lo que haya dentro de un área dada con balas u otros proyectiles.

Tirada- INL + Número de disparos efectuados + 1d20 vs. 25 + tamaño del área en pies.

Arma- Cualquiera que pueda disparar más de una vez por acción.

-Cada víctima puede reaccionar por separado al ataque.

-Ésta es la única acción que no sufre penalizadores por ceguera: el personaje puede disparar a un área sin verla. Se aplican los penalizadores de distancia para armas de proyectil.

-Al declarar la acción, definir el área a pulverizar. Hacer tiradas por separado para cada persona en el área.

-Cada víctima impactada recibe daño de un proyectil.

Golpe Cegador

Objetivo- Dañar los ojos de la víctima para cegarla.

Chequeo- INL+AGY+1d20 vs. 30

Arma- Cualquiera que dañe los ojos o la carne de alrededor, o cualquier sustancia que pueda oscurecer la visión o obligar a cerrar los ojos involuntariamente.

-La mayoría de armas sólo ciega parcialmente (un clavo sólo puede sacar un ojo a la vez, la arena sólo daña la visión parcialmente).

-Algunas armas pueden cegar por completo con un ataque con éxito (p.e. un spray de pimienta). Ver Armas Improvisadas: Sustancias Cegadoras (p.XX) para saber más.

Ataque Incapacitador

Objetivo- Dañar un miembro para inutilizarlo.

Chequeo- STH+INL+1d20 vs. 30

Arma- Cualquier cosa que pueda cortar tendones, romper huesos o dislocar articulaciones (debe ser capaz de hacer al menos ½ punto de daño en un ataque normal).

-Un ataque incapacitador con éxito inutiliza un miembro.

-Una persona puede continuar de pie sobre una pierna pero a SPD 1, -7 a todas las acciones y reacciones, y recibe un -20 a las salvaciones vs. pérdida de equilibrio.

Desarmar

Objetivo- Hacer caer el arma del oponente de sus manos.

Chequeo- STH+AGY+1d20 vs. 30

Arma- Puños, patadas o cualquier cosa que pueda hacer perder tensión a la muñeca del oponente.

-Normalmente será un golpe a la muñeca, aunque puede ser un golpe a la misma arma.

-La víctima puede resistir con una proeza de STH opuesta (STH+1d20 vs. 20) como reacción.

Agarre

Objetivo- Inmovilizar un miembro o un arma.

Chequeo- STH+AGY+1d20 vs. 25

Arma- Manos, o cualquier cosa que pueda agarrar (p.e. un cepo).

-Una vez el miembro o arma ha sido agarrado con éxito, el agarre permanece hasta que se rompa. El atacante puede decidir soltar, o la víctima puede usar una acción para hacer un chequeo opuesto de STH contra el atacante. Cualquier ataque de dolor/aturdimiento contra el atacante causará también la pérdida del agarre.

Agarre (Doloroso)

Objetivo- Inmovilizar un miembro para que la víctima no se pueda mover sin dolor.

Chequeo- STH+INL+1d20 vs. 35

Arma- Manos

-El brazo de la víctima es agarrado y retorcido simultáneamente, la víctima debe hacer una tirada de salvación vs. dolor (WIL+1d20 vs. 20) para moverse de alguna manera.

-El miembro libre de la víctima aun puede usarse, pero normalmente está en el lado opuesto del que hace el agarre.

Agarre (Asfixiante)

Objetivo- Cortar el flujo de sangre y aire a través del cuello.

Chequeo- STH+AGY+1d20 vs. 25

Arma- Manos, cualquier cosa que pueda rodear el cuello de la víctima, o algo duro que pueda sujetar el cuello contra una superficie estable.

-El agarre puede romperse con un chequeo opuesto de STH o mediante un ataque de dolor/ aturdimiento.

-Durante el agarre, la víctima recibe 1 de daño a BLD por round. Si el agarre se rompe antes de que la víctima muera, los BLD perdidos se recuperan al ritmo de 1 por round.

-Ambas manos de la víctima están libres durante el agarre.

Agarre (Presa)

Objetivo- Emplear múltiples miembros para inmovilizar los de la víctima.

Chequeo- STH+INL+1d20 vs. 30

Arma- Manos

-El objetivo es mantener a la víctima mediante una presa más fácil de mantener que de librarse de ella. Para romper la presa, la víctima debe realizar una proeza difícil (30) de STH, mientras que el atacante realiza una proeza fácil (10).

-Se necesita un miembro para inmovilizar otro (p.e. para inmovilizar ambos brazos de la víctima, el atacante tiene que usar ambos brazos).

Envite

Objetivo- Hacer daño y derribar a la víctima de espaldas.

Chequeo- STH+AGY+1d20 vs. 25

Arma- Cualquiera capaz de infligir dos o más puntos de daño contundente en un área amplia.

-La víctima recibe 1 punto de daño contundente y es derribado una unidad de alcance por punto de éxito opuesto.

-Incluso si el daño es absorbido por la armadura, la víctima es derribada de espaldas.

-La víctima tiene que realizar una tirada de salvación moderada vs. pérdida de equilibrio (AGY+1d20 vs. 20) para evitar caer.

Derribo

Objetivo- Tirar al oponente al suelo.

Chequeo- STH+AGY+1d20 vs. 30

Arma- Cualquier cosa capaz de enganchar las piernas o de empujar a la víctima para que pierda el equilibrio.

-Si se tiene éxito, la víctima es derribada sin salvación. Ver p.XX para más información sobre luchadores tumbados.

Noquear

Objetivo- Dejar a la víctima inconsciente.

Chequeo- STH+AGY+1d20 vs. 30

Arma- Cualquier cosa capaz de hacer un daño contundente significativo.

-Si se tiene éxito, la víctima puede hacer una salvación opuesta vs. inconsciencia (WIL+END+1d20 vs. 20). Si no puede oponer el noqueo con éxito, la víctima queda inconsciente durante un round por cada punto de éxito opuesto del atacante.

-En cada noqueo exitoso, hay una probabilidad de daño serio a la víctima, tanto si el atacante quiere como si no. Generalmente, si el éxito opuesto del atacante es mayor de 10, el ataque también provoca 1d6 de daño a BLD.

Dolor/ Aturdimiento

Objetivo- Aturdir a la víctima causándole dolor.

Chequeo- INL+AGY+1d20 vs. 25

Arma- Casi cualquier cosa capaz de hacer daño contundente, cortante o de fuego, o capaz de causar dolor.

-Si el ataque tiene éxito la víctima hace una salvación opuesta vs. dolor horrible (dificultad 20). Si la víctima falla por menos de 10, pierde su siguiente acción. Si falla por más de 10, pierde su siguiente acción y reacción.

Rajar

Objetivo- Causar daño, dolor distractor y desfigurar mediante un ataque a la cara o cualquier otro área sensible.

Chequeo- INL+AGY+1d20 vs. 25

Arma- Cualquier cosa capaz de cortar o desgarrar largas tiras de carne.

-Hace ½ punto de daño a BLD y la víctima debe realizar una tirada de salvación moderada (dificultad 20) vs. dolor distractor. La víctima sufre un penalizador de -1 por cada punto de éxito opuesto del atacante.

Pisotón

Objetivo- Hacer doble daño a víctimas que se hallen más bajas que el atacante.

Chequeo- SPD+STH+1d20 vs. 25

Arma- Pies.

-La víctima debe encontrarse por debajo de las rodillas del atacante.

-Ya que este ataque usa todo el peso del atacante contra la víctima, hace el doble de daño que una patada.

Ataque (Armas de mano)

Objetivo- Hacer daño a la víctima.

Chequeo- STH+AGY+1d20 vs. 25

Arma- Cualquier arma de mano capaz de causar daño.

-Si tiene éxito, hace el daño normal listado para ese arma.

Ataque (Proyectil)

Objetivo- Hacer daño a la víctima.

Chequeo- INL+AGY+1d20 -1 por unidad de alcance funcional vs. 25

Arma- Cualquier arma de proyectiles.

-Por cada unidad de Alcance Funcional (FR) por que la víctima se encuentre alejada, el personaje obtiene un penalizador de -1 a la tirada (ver Armas de Proyectiles, p.XX).

Placaje

Objetivo- Derribarse atacante y atacado al suelo.

Chequeo- SPD+STH+1d20 vs. 20

Arma- Cuerpo

-Si el placaje es esquivado con éxito, el atacante tiene que salvar vs. pérdida de equilibrio para evitar caer al suelo.

-Un placaje no hace daño.

Golpe Vital (Cortante)

Objetivo- Usar un arma cortante para dañar áreas vitales.

Chequeo- INL+AGY+1d20 vs. 35

Arma- Cualquier arma que haga daño cortante.

-El daño cortante que atraviese la armadura es doblado.

-El daño contundente no es doblado.

-Éste es un ataque en un área donde el daño cortante es especialmente dañino (p.e. cuello, corazón).

Golpe Vital (Contundente)

Objetivo- Usar un arma contundente para dañar áreas vitales.

Chequeo- INL+STH+1d20 vs. 40

Arma- Cualquier arma que cause daño contundente.

-El daño contundente que penetre la armadura es doblado.

-El daño cortante no es doblado.

-Éste es un ataque en un área donde el daño contundente es especialmente dañino (p.e. cuello, sienes).

Golpe Amplio

Objetivo- Daño fácil de acertar, pero a zonas no vitales.

Chequeo- INL+AGY+1d20 vs. 20

Arma- Cualquier arma capaz de causar daño.

-Se apunta a partes del cuerpo expuestas, aunque no vitales (p.e. brazos, muslos y costillas).

-Cualquier daño que atraviese armadura se reduce a la mitad.

Reacciones

Esquivar

Objetivo- Apartarse de la trayectoria del arma.

Chequeo- AWR+AGY+1d20 vs. 25

-Tras una esquivada con éxito, el defensor se halla prácticamente en el mismo lugar en que se encontraba antes.

Enredar

Objetivo- Parar y atrapar el arma.

Chequeo- INL+STH+1d20 vs. 30

-Requiere algo que pueda parar y atrapar el arma (p.e. cadena, gancho de carnicero, tridente, chaqueta, silla plegable, etc.).

-Con éxito, la acción es bloqueada y el atacante tiene que realizar otra acción para desenredar el arma.

Llave

Objetivo- Esquivar un ataque y derribar al atacante.

Chequeo- AGY+STH+1d20 vs. 35

-Esto requiere que el atacante efectúe una arremetida (un puñetazo o un ataque con un arma de mano) y que el defensor esté lo suficientemente cerca para usar la velocidad del ataque para derribar al atacante empleando un punto de apoyo (normalmente el hombro del defensor).

-Si tiene éxito, el atacante es derribado sin salvación.

Tirarse al Suelo

Objetivo- Dejarse caer por debajo de la trayectoria del arma.

Chequeo- AWR+AGY+1d20 vs. 20

-Con o sin éxito, el defensor acaba en el suelo al final de la reacción.

Saltar

Objetivo- Saltar fuera del alcance del arma.

Chequeo- SPD+AGY+1d20 vs. 25

-A diferencia de la Acción Miscelánea: Saltar, ésta es una reacción a un ataque específico.

-Determina cuantos niveles de alcance necesita moverse el personaje para situarse fuera del alcance del arma.

-+10 de dificultad por cada nivel de alcance más allá del primero.

-Si el defensor vence la dificultad pero no supera la acción opuesta, el PJ es golpeado, pero acaba fuera del alcance del arma al final de la reacción.

Bloqueo Mental

Objetivo- Resistir un intento de control mental (especialmente ataques psíquicos).

Chequeo- WIL+1d20 vs. 20

-Esto solo resulta útil contra ataques que van directamente contra la mente del personaje.

Parada

Objetivo- Bloquear el arma del atacante.

Chequeo- STH+AGY+1d20 vs. 25

-Asegúrate de declarar que estás bloqueando y con qué. Si bloqueas la hoja de un cuchillo con las manos desnudas, por ejemplo, recibirás algún daño (aunque no tanto daño como si el ataque hubiera sido hecho sin oposición).

Acciones

-Cada personaje recibe una por round.

-Los personajes usan sus acciones por orden de iniciativa.

-Las acciones pueden cambiarse por reacciones sin dificultad extra.

-Los personajes pueden esperar hasta el final del round para usar una acción.

Reacciones

-Cada personaje obtiene sólo una por round.

-Un personaje puede usar una reacción cuando es el objetivo de una acción.

-Un personaje puede usar una reacción como acción con dificultad extra (+20 +WIL).

-Si el personaje no es objeto de una acción, no recibe reacción.

Armas de proyectiles

Alcance- Cuando se realice cualquier acción con un arma de proyectiles, añade a la dificultad el número de unidades de alcance que se encuentre alejado el objetivo. Por ejemplo, si un arma tiene un FR (Alcance Funcional) de 5 pies: por cada 5 pies que se encuentre alejado un oponente (redondeando hacia abajo) se aplica un punto extra de dificultad. Un objetivo a 60 pies recibiría un +12 a la dificultad de ser golpeado con ese arma. Las armas tienen también un Alcance Máximo (MR) más allá del cual el arma no hace daño.

Cobertura- Un personaje que yace tumbado, encarando a su enemigo (reduciendo su perfil) es muy difícil que sea golpeado con un arma de proyectiles (-8 al ataque). Cualquier tipo de cobertura puede imponer al enemigo un penalizador al ataque dependiendo de en qué medida esté protegido el cuerpo del personaje. Trata esto como si fuera armadura: ocultarse de pie tras un árbol puede tener un AR de 5 y un PR de 15 cortante / contundente (solo desde una dirección).

Luchando con No-Humanos

Máquinas- Los oponentes no-biológicos no tienen BDY, BLD o INCY. En vez de esto, cada dispositivo tiene una cantidad de daño cortante o contundente que, una vez recibido, provoca la destrucción de éste. Una máquina, por ejemplo, puede ser capaz de recibir 4 contundente o 9 cortante antes de dejar de funcionar.

Tamaño- Los animales y las máquinas que sean más grandes o más pequeños que un humano son más fáciles o más difíciles de golpear (ver tabla). Además, los oponentes pequeños pueden absorber una cantidad limitada de daño contundente; en lugar de absorberlo, el oponente sale volando (a menos que sea aplastado contra algo).

Tamaño	Para Golpear
Abeja	-20
Rata	-10
Gato	-5
Humano	0
Caballo	+5
Elefante	+10
Casa	+20

Ataques Especiales- Para luchar contra no-humanos debe usarse el sentido común. Por ejemplo, un golpe cegador sería estúpido contra un animal que no dependa de sus ojos, un rinoceronte no será muy susceptible a un ataque de derribo efectuado por un humano, etc. Sin algún conocimiento de mecánica, un golpe vital contra una máquina sería imposible.

Enjambres- Un enjambre es un grupo de pequeños animales atacando al personaje, que son tan numerosos que los tratamos como una entidad. Un enjambre no puede ser parado o esquivado, sólo se puede correr de él.

La armadura puede ayudar al personaje: cualquier porción del cuerpo del personaje cubierta por la armadura no puede ser atacada. La cantidad de cuerpo protegida es la fracción de AR hasta 20. Así, un personaje con AR 10 podría ser atacado solamente por la mitad del enjambre a la vez. Un personaje con un AR de 5 podría ser atacado por $\frac{3}{4}$ del enjambre.

La mayoría de enjambres no esquivan, y en lugar de eso hacen ataques simultáneos sin penalizadores (por conveniencia, asumimos que todos los animales del enjambre que puedan atacar realizan un ataque con éxito). Los personajes, por otra parte, no pueden matar más que unos pocos animales del enjambre en cada golpe, con la excepción de ciertas armas como sprays de veneno o lanzallamas.

Dificultades Específicas para Armas

Las dificultades listadas para las acciones y reacciones representan la dificultad con la “típica” arma que alguien puede usar para realizar esa acción o reacción. Algunas armas son diseñadas tal que algunas acciones / reacciones resultan más fáciles, mientras que otras hacen la tarea más ardua. Por ejemplo, una maza pesada es tan pesada y difícil de manejar que se hace complicado golpear con ella. Por otra parte, un látigo está diseñado para ataques de dolor/ aturdimiento y así dicho ataque sería más sencillo. En los perfiles de arma, las acciones y reacciones especiales se listan como:

Muy Fácil (dificultad -8)

Fácil (dificultad -4)

Difícil (dificultad +4)

Muy Difícil (dificultad +8)

Armas Improvisadas

Los objetos normales pueden usarse como armas, pero como no fueron diseñados como tales tienen una dificultad mayor al usarse. Muchos además se romperán tras el primer ataque.

Armas Cortantes : Cualquier objeto con un filo lo suficientemente fuerte como para cortar carne hace 1 punto de daño cortante. El PJ recibe un -8 a cualquier acción con esta arma, excepto para dolor/ aturdimiento, cegar y rajar.

Armas Penetrantes: Objetos punzantes lo suficientemente fuertes como para atravesar carne hacen solamente $\frac{1}{2}$ punto de daño cortante. El PJ recibe un -8 a cualquier acción con esta arma excepto a golpe cegador, dolor/ aturdimiento y golpe vital.

Armas Contundentes: Objetos contundentes con una buena agarradera pueden hacer entre 1 y 3 puntos de daño contundente. El PJ recibe un -8 a cualquier acción con esta arma excepto a ataque y dolor/ aturdimiento.

Objetos Arrojadizos: cualquier objeto duro sin agarradera puede lanzarse a un enemigo. Si un personaje ataca a alguien con una roca enorme a bocajarro, podemos decir simplemente que fue lanzada a 0 pies. Tienen dificultad normal pero los siguientes alcances:

Peso	Alcance Funcional	Daño
1-2 lbs.	3 pies	½
3-5 lbs.	3 pies	1
6-10 lbs.	2 pies	2
11-20 lbs.	1 pie	3
20-99 lbs.	½ pie	4
100+ lbs.	½ pie	1 dmg/20lbs.

Sustancias Cegadoras: Cualquier sustancia que pueda ser lanzada a los ojos. Los PJs pueden hacer un ataque cegador con estas sustancias sin penalizadores. Pueden ser lanzadas dentro de un alcance de 5 pies. La mayoría de estas sustancias pueden ser evitadas cerrando los ojos (una esquivada muy fácil). Un ataque con éxito, sin embargo, cegará por completo al oponente (-15 a todas las acciones/reacciones) por un periodo de tiempo que depende de lo cáustica que sea la sustancia. Las sustancias extremadamente cáusticas (como la lejía) no solo ciegan sino que además actúan como un golpe de dolor/ aturdimiento en un ataque cegador con éxito.

Tras el Combate

Después de finalizado el combate, los PJs que han recibido heridas deberían buscar atención médica. En el mejor de los casos, alguien con la habilidad Emergencia Médica y el equipo médico adecuado puede tratar inmediatamente a los PJs heridos. Si se tarda en proporcionar cuidados médicos a los PJs, o el médico no tiene el equipo adecuado, o el médico no tiene las habilidades apropiadas, los siguientes efectos son sólo reducidos.

Hemorragia- Por cada punto de daño cortante que un PJ haya recibido, éste perderá otro ½ punto de BLD durante los siguientes 16 minutos a menos que la

herida sea tratada (con un torniquete, cauterizándola, con puntos de sutura).

Dolor- Cuando las endorfinas que produce el cuerpo en una emergencia desaparecen, el PJ siente cada micra de dolor recibido. El PJ debe salvar vs. Dolor distractor con una dificultad de 5 por cada punto de daño recibido.

Infección- A menos que una herida sea desinfectada, la víctima se expone a una infección seria. Por cada punto de daño cortante que un PJ haya recibido, el PJ tiene que salvar vs. contracción de enfermedad con una dificultad de 10 por cada punto de daño (máx. 30). Observa que el daño por fuego y serrado (ver Otros Tipos de Daño, p.xx) incrementan las posibilidades de infección y son muy difíciles de tratar médicamente. Si un PJ falla la tirada de salvación vs. Contracción, sufre una enfermedad con el siguiente perfil (ver p.xx para más información sobre combatir enfermedades): Valor de Progreso de la Enfermedad: 20. Velocidad de Progresión de Enfermedad: 12 horas. Tratamientos: Antibióticos. Síntomas: Por cada 1x la víctima sufre de fiebre (-10 a la salvación vs. agotamiento por calor), Vómitos (10), debilidad (-5 STH, -5 SPD) y 1 punto de daño a BLD.

Ejemplo de Combate Simple

Rusty y Juanita, PJs en el universo de Fates Worse Than Death (Destinos Peores Que la Muerte), están en un combate:

Rusty: 12 AWR, 8 AGY, 10 INL, 6 SPD, 14 STH, 7 WIL, 3 BLD, 5 BDY, 4 INCY. Sin habilidades de combate. Tiene un cuchillo de cazador (alcance 0-1, daño: 2½ cortante). Sin armadura.

Juanita: 8 AWR, 10 AGY, 13 INL, 16 SPD, 4 STH, 8 WIL, 4 BLD, 4 BDY, 4 INCY. Kickboxing (2) (obtiene +8 a golpe amplio, +8 a parada, +8 a envite, +4 a ataque con sus pies). Sin armas. Sus patadas hacen 1½ de daño contundente. Sin armadura.

DJ- Tirad iniciativa.

Rusty- (tira INL (10) + AWR (12)+ 1d20) 28

Juanita- (tira INL (13) + AWR (8) + 1d20) 23

DJ- Rusty, actúas primero. ¿Qué haces?

Rusty- Hago una acción dividida, me muevo a alcance 1 y hago un ataque a Juanita con mi cuchillo.

DJ- Juanita, ¿reaccionas?

Juanita- Voy a esquivar.

DJ- Bien, tirad. Rusty, recuerda que como has dividido tu acción tienes un -10 a cada acción. El salto a alcance 1 tiene éxito automáticamente, pero tienes un -10 a golpear.

Rusty- (tira STH (14) + AGY (8) -10 (Acción Dividida) +1d20 vs. 25) He sacado 27, 2 éxitos.

Juanita- (tira AWR (8) + AGY (10) + 1d20 vs. 25) He sacado un 26. Sólo un éxito.

DJ- Bien, el cuchillo te golpea, Juanita, y hace 2½ de daño a tu BLD. Bien, Juanita, ahora tu acción.

Juanita- Voy a golpearlo con mis pies.

Rusty- Bloqueo con mi brazo.

DJ- Bien, tirad.

Juanita- (tira STH (4) + AGY (10) +4 (habilidad) + 1d20 vs. 25) Tengo éxito por 8.

Rusty- (tira STH (14) + AGY (8) + 1d20 vs. 25) Yo por 12.

DJ- Bien, Rusty para la patada. Siguiendo round. Rusty, tu acción. ¿Qué haces?

Rusty- Golpeo a Juanita con mi cuchillo.

DJ- Bien, Juanita, ¿tu reacción?

Juanita- Hmm... Pararé con mi pierna.

DJ- Sabes que como estás parando un arma cortante, incluso si tienes éxito tu pierna puede salir lesionada, ¿no? Podrías perder BLD o incluso quedar con la pierna lisiada.

Juanita- Si, pero no será tan malo como si me apuñala, ¿verdad?

DJ- Cierto.

Juanita- Bien, lo haré.

DJ- De acuerdo, tirad.

Rusty- (tira STH (14) + AGY (8) +1d20 vs. 25) He sacado 3 éxitos.

Juanita- (tira STH (4) + AGY (10) + 8 (skill) + 1d20 vs. 25) Un 30.... Cinco éxitos.

DJ- Bien, veamos, desvías la hoja de una patada, pero recibes un rasguño en el tobillo. Recibes... ½ punto de BLD.

Juanita- De acuerdo. Estoy a 1 BLD ahora.

DJ- Bien, Juanita, tu acción.

Juanita- Haré un derribo, con mis pies.

Rusty- Le dejaré golpearme, y haré un ataque simultáneo.

DJ- Bien, tirad.

Juanita- (tira STH (14) + AGY (8) + 1d20 vs. 30). Dos éxitos.

Rusty- (tira (14) + AGY (8) +1d20 vs. 25). Cinco éxitos.

DJ- Bien. Juanita, recibes otros 2½ de daño a tu BLD. Rusty, has caído al suelo.

Juanita- Mi BLD está a cero ahora, y estoy a 2½ de INCY.

DJ- Bueno, acabas de ser herida de muerte. Desde ahora perderás un punto de tu reserva de END cada round. Rusty, es tu turno.

Rusty- Me levanto.

Juanita- Mientras él está haciendo eso, empiezo a correr.