

PUNTUACIONES DE COMBATE

❶ El redondeo siempre se hace hacia abajo.

Aguante: Fortaleza + (Voluntad / 2).

Puntos de Resistencia: Aguante x3.

Defensa: Reflejos+ habilidad física o de combate + 5.

Defensa desprevenido: Defensa -2.

Iniciativa: Reflejos + (Intelecto / 2).

Bonificaciones al daño:

- Para ataques a distancia: habilidad de combate / 4.

- Para ataques cuerpo a cuerpo: (Fortaleza + habilidad de combate) / 4.

TABLA 5: DIFICULTADES DE LAS PRUEBAS

Categoría de dificultad	Dificultad de la prueba	Tipo de tarea
Fácil	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	23-27	La máxima dificultad. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero el día a día de los héroes.
Extremadamente difícil	28-32	Complicado incluso para un héroe, una proeza que roza lo sobrehumano.
Casi imposible	33-37	Una heroicidad entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y solo los héroes más versados pueden conseguir algún día.

PRUEBAS ENFRENTADAS

En algunas ocasiones los personajes realizarán acciones opuestas a otros personajes. En ese caso se compara con la tirada del otro personaje. Aquél que consigue el resultado más alto gana.

Si el resultado es un empate, y la acción no lo permite, vuelve a repetir las tiradas y utiliza el nuevo resultado para decidir quién gana.

TIRADAS DE ACCIÓN PROLONGADA

El Director de Juego decidirá la dificultad de la manera habitual, pero también el número de tiradas exitosas y cada cuánto tiempo de trabajo (turno, minuto, hora, etc.) es posible realizar una tirada.

ACTIVAR ASPECTOS

AFECTAR A UNA TIRADA POSITIVAMENTE

Gasta un punto dramático y repite cuantos dados quieras de la tirada. En esta nueva tirada los resultados dobles se suman y escoges el dado mayor o la suma de los dobles, lo que dé un resultado más alto. Ahora bien, ten en cuenta que un doble o triple 1 aún es una pifia.

AFECTAR A UNA TIRADA NEGATIVAMENTE

En ese caso le obligas a repetir tantos dados como quieras de su tirada. En esta nueva tirada considera negativo cualquier resultado doble o triple (dos seises equivaldrían a -6, tres cuatros equivaldrían a -4), escogiéndose el resultado del dado menor o el valor negativo si lo hubiera. La única excepción es que un doble o triple 10 continúa siendo un crítico.

INTRODUCIR UN ELEMENTO NARRATIVO O DRAMÁTICO

Puedes activar un aspecto para introducir un elemento narrativo. Por ejemplo, conocer a alguien que puede ayudarte en una situación concreta, disponer de acceso a un lugar determinado, etc.

AGOTAR ASPECTOS

Si se desea activar un aspecto sin utilizar puntos dramáticos, debe agotarse dicho aspecto. El aspecto activado queda agotado y no puede volver a ser utilizado por el jugador hasta pasado un cierto tiempo: la siguiente sesión de Juego o la siguiente historia, según la naturaleza del aspecto y el criterio del Director de Juego.

Un jugador solo puede agotar los aspectos de su personaje, nunca los de situación o los de otros personajes. Obviamente, tampoco pueden agotarse aspectos implícitos.

ASPECTOS TEMPORALES

Los aspectos que duran una escena desaparecen en cuanto se produce un cambio de escena: una interrupción de la acción por una elipsis o un cambio de escenario.

Los aspectos que duran una sesión pueden utilizarse del modo normal. Se conservan durante el resto de la sesión y desaparecen al comienzo de la siguiente.

Los aspectos temporales pueden utilizarse del modo normal. Sin embargo, los aspectos temporales agotados se pierden como si su duración hubiera expirado.

INICIATIVA

Tirada + Iniciativa (Reflejos + Intelecto/2).

ATAQUE

Dif = Defensa del personaje objetivo (-2 si está desprevenido).

Dif persona indefensa = 5.

Posición defensiva = +3 a su Defensa.

CRÍTICOS Y PIFIAS EN COMBATE

Un resultado de crítico siempre es éxito sin importar la Defensa del objetivo y da lugar a un aspecto temporal.

Doble 10 = daño x2.

Triple 10 = daño x3

Un resultado de pifia en una tirada de ataque siempre es un fallo de resultado catastróficos y supone además la ganancia de un aspecto temporal negativo.

DAÑO

El daño de un ataque se calcula a partir de la propia tirada de ataque y no requiere de una nueva tirada.

Activar un aspecto modifica el tipo de daño un nivel arriba o abajo.

BONIFICACIONES AL DAÑO

BD cuerpo a cuerpo = habilidad de combate + (Fortaleza / 4).

BD a distancia = habilidad de combate.

El redondeo, como siempre, hazlo hacia abajo.

TABLA 8. RESISTENCIA AL DAÑO

Protección	Resistencia al daño
Chaqueta gruesa o abrigo de cuero resistente	1
Casco de motorista, yelmo	2
Armadura de antidisturbios, cota de malla	4
Chaleco de kevlar, loriga	6
Chaleco antibalas, armadura medieval completa	8
Traje completo de kevlar	10

TABLA 7. DAÑO PROVOCADO POR ARMAS

Categoría	Nivel de daño
Ataque de animal pequeño o enjambre de alimañas	1 punto de daño
Ataque sin armas	m
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (Cuchillos, nudilleras, etc.)	C
Armas cuerpo a cuerpo (Espadas, hachas, bate de baseball, porra antidisturbios)	M
Armas de fuego pequeñas (Pistolas)	mM
Armas de fuego medias (Fusiles, subfusiles y escopetas)	CM
Armas de fuego grandes (Lanzacohetes, ametralladoras, granadas)	mCM
Cañones de carro de combate ligero	mCM+1d
Cañones pesados	mCM+2d
Obuses, misiles	mCM+3d

RESISTENCIA AL DAÑO

Resta la RD de cualquier resultado de daño que afecte al personaje.

Si un personaje lleva más de una armadura al mismo tiempo, sólo tendrá en cuenta el efecto de aquella que le dé un mayor valor de RD. En ningún caso se sumarán.

SALUD

Compara el valor de daño sufrido con el Aguante. Si es igual o superior al mismo, haz una prueba de Aguante a dificultad 12.

ESTADOS DE SALUD:

Sano: Nada.

Herido: Todas las acciones así como su Defensa tienen una penalización de -2.

Incapacitado: Penalización de -5.

Moribundo: El personaje cae incapacitado y no puede actuar. Cada turno que esté moribundo, prueba de Aguante con dificultad 15.

Si falla, el personaje muere inmediatamente.

Puede ser estabilizado por otro si éste tiene éxito en una prueba de Intelecto más Profesión médica o una habilidad similar, a dificultad 15.

TABLA 9. CAIDAS

Altura	Daño
3 metros	m
6 metros	C
9 metros	M
12 metros	mM
15 metros	CM
18 metros o más	mCM

SECUELAS

El jugador puede elegir, pero debe ser adecuada al tipo de daño que le dejó moribundo.

CAÍDAS

En una prueba fallada tratando de escalar o trepar, utiliza los dados de la propia prueba fallida para determinar el daño.

En un ataque de un personaje que empuje o lance al personaje desde lo alto de un edificio. Utiliza los dados de la tirada de ataque y añade la BD cuerpo a cuerpo del atacante al daño sufrido.

Activar un aspecto apropiado durante la caída puede reducir el efecto de la caída en 3m.

TEMPERATURAS EXTREMAS

Un personaje debe tener éxito en una prueba de Aguante con una dificultad 10. La dificultad aumenta en +1 por cada prueba anterior de este tipo

que el personaje haya tenido que hacer debido a la misma circunstancia.

La frecuencia de las pruebas puede ir desde una por día a una por cada turno de combate, según lo extremo de las temperaturas.

Si falla la tirada, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como su dado m. Llevar las ropas adecuadas para la situación puede considerarse un aspecto activable para resistir estas temperaturas.

VENENOS

La prueba para resistir un veneno se realiza con el Aguante del personaje.

ASFIXIA

Puede resistir la respiración Aguante x2, o Aguante x4 si ha logrado coger aire antes.

Cada turno adicional sin respirar, el personaje debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 10, con un +1 por cada prueba adicional de este tipo. Si falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar moribundo.

FUEGO Y EXPLOSIONES

Tirada de Reflejos + habilidad física, dif media o superior.

Si tiene éxito, el daño que recibe es el parcial, pero si falla recibe el daño completo. Un éxito crítico evita todo daño y una pifia produce daño completo, doble.

CUARACIÓN

Gran parte del daño sufrido se debe al shock de la situación y de las heridas sufridas y se recupera con rapidez si le damos al organismo la oportunidad de descansar un poco. Cuando la situación de peligro ha pasado y el personaje recibe algo de atención médica o tiene la oportunidad de descansar, borra la mitad del daño marcado con barras (//), redondeando hacia abajo, y consolida el resto con marcas completas (X).

Este daño consolidado puede recuperarse, en función del estado de salud, de la siguiente forma:

Sano: Recupera todos los puntos de Resistencia perdidos tras 8 horas de sueño reparador o un descanso equivalente.

Herido: Cada semana prueba de Aguante (dif. 10). Éxito, recupera el dado C en Resistencia. Aspecto positivo o crítico: recupera el dado M.

TABLA 11. EXPLOSIONES

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Petardo	m	C
Cóctel molotov	C	mC
Granada de mano	M	CM
Explosión de una bombona de butano	M	mCM
Coche bomba	mM	mCM+1d
Explosión de una gasolinera	mCM	mCM+3d

TABLA 10. VENENOS

Veneno	Método	Dificultad	Daño mínimo	Daño máximo
Ántrax	Inhalado	13	C	CM
Arsénico	Ingerido	13	m	mM
Cianuro	Ingerido o inhalado	12	m	mC
Cicuta	Ingerido o herida	14	C	CM
Estricnina	Ingerido o inhalado	11	m	M
Flouroacetato de sodio	Ingerido o inhalado	12	m	C
Gas mostaza	Inhalado	11	m	C
Gas sarín	Inhalado	14	C	mC
Mercurio	Ingerido o inhalado	10	m	C
Ricina	Ingerido	15	mC	mCM
Toxina botulínica	Ingerido	18	mM	mCM
Veneno de pez globo	Ingerido	12	m	CM
Veneno de víbora	Herida	11	m	M

Tabla 12. EXPOSICIÓN AL FUEGO

Nivel de exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Exposición menor (menos del 50% del cuerpo)	+1	C
Exposición media (entre el 50 y el 75%)	C	mM
Exposición mayor	mM	mCM

Aspecto negativo, recupera el dado m.
Pifia, pierde el dado M.

Incapacitado: Cada semana prueba de Aguante (dif. 15).

Éxito, recupera el dado m en Resistencia.

Aspecto positivo o crítico: recupera el dado C.

Aspecto negativo, no recupera puntos.

Pifia, pierde el dado M.

Moribundo: cada turno una prueba dificultad 15 para mantenerse con vida, hasta que resulte estabilizado por un éxito crítico, la intervención de otro personaje o la activación de un aspecto adecuado.

PERSECUCIÓN

La persecución comienza en una de estas cuatro posibles distancias: Corta, Media, Larga y Muy larga.

Durante la persecución, ambos personajes hacen una prueba enfrentada de Reflejos más una habilidad adecuada (según el tipo de persecución) cada cierto tiempo. Si gana el perseguido, la distancia aumenta un nivel.

Si la distancia pasa de Muy larga, entonces el perseguidor ha perdido el rastro y la persecución ha terminado.

En distancia Corta, el perseguidor puede tratar de agarrar al perseguido y detener la persecución: prueba enfrentada de *Fortaleza + habilidad de combate o estado físico*, contra los *Reflejos + habilidad de combate o estado físico*, u otra que sea adecuada.

En cualquier momento en que la distancia sea muy larga, el perseguido puede tratar de esconderse en lugar de seguir corriendo. Para ello *Intelecto + subterfugio* contra *Intelecto + percepción* del perseguidor. Si gana el perseguidor, entonces la distancia se reduce a corta.

ACCIONES CONJUNTAS

Cada acción conjunta tendrá un coordinador, que será quien tire los dados y sume su característica y habilidad apropiadas normalmente.

Los personajes colaboradores deben tener la habilidad apropiada para la acción a un nivel igual o superior a la mitad de la puntuación en dicha habilidad que tenga el coordinador.

En el caso que los colaboradores superen al personaje en su puntuación de habilidad, proporcionarán un +1 adicional.

SECUACES

▶ Un secuaz nunca produce daño masivo a un héroe.

▶ Un secuaz no puede producir un resultado crítico a un héroe.

Tabla 13. BONIFICACIONES A ACCIONES CONJUNTAS

Personas cooperando	Bonificación acumulada
2 personas	+5
3 personas	+9
4 personas	+12
5 personas	+14
6 personas	+15

▶ Un secuaz no puede matar a un héroe.

Un personaje que queda moribundo se estabiliza automáticamente el turno siguiente pasando a estar incapacitado.

▶ Un héroe puede ignorar todo el daño recibido del ataque de un secuaz, como si no hubiera tenido éxito, simplemente gastando un punto dramático.

▶ Si un héroe inflige un daño superior al Aguante de un secuaz, el secuaz queda inconsciente o, si el jugador lo desea, muerto.

▶ Si el resultado de una tirada de ataque de un héroe es igual o superior al doble de la Defensa del secuaz, un segundo secuaz del mismo tipo puede ser afectado por el mismo ataque, y así sucesivamente.

Una última reflexión sobre los secuaces en el juego

Los secuaces atacan en grupo siempre que pueden y huyen en cuanto ven que sus posibilidades han desaparecido.

Tampoco descuides que los secuaces tienen aspectos que se pueden activar en algunos momentos para darle un poco de emoción al asunto.

Resérvate esta última regla en la manga: cualquiera de las reglas de secuaces puede ser ignorada pagando al jugador afectado un punto dramático.

Pantalla creada por:



PRIMERODEROL

www.primeroderol.wordpress.com

Pantalla revisada y aprobada por:

