

Combate Simultáneo

por Jonathan Benn

Sobre Fudge

Fudge es un juego de rol escrito por Steffan O'Sullivan, con la extensa colaboración de la comunidad de Usenet de rec.games.design. Las reglas básicas de Fudge están disponibles en internet a través de <http://www.fudgerpg.com> y en forma de libro publicado por Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. Pueden ser utilizadas con cualquier género de juego. Aunque un trabajo individual derivado de Fudge puede especificar ciertos atributos y habilidades, con Fudge son posibles muchos más. Se alienta a todo Director de Juego que utilice Fudge a añadir o ignorar cualquier rasgo de personajes. Quienquiera que desee distribuir material de este tipo de manera gratuita puede hacerlo; simplemente incluye esta nota SOBRE FUDGE y el descargo de responsabilidades (completo con el aviso de copyright de Fudge). Si deseas obtener un pago por este material, en forma distinta a un artículo en una revista u otra publicación periódica, primero debes obtener una licencia libre de royalties del autor de Fudge, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

Descargo de responsabilidades

Los siguientes materiales basados en Fudge, titulados "Combate Simultáneo", han sido creados por Jonathan Benn, y hechos disponibles por La Vieja Posada Kartakana <http://go.to/posadak>, y no son necesariamente apoyados en modo alguno por Steffan O'Sullivan ni ningún editor de otros materiales de Fudge. Ni Steffan O'Sullivan ni ningún editor de otros materiales de Fudge se hace responsable en modo alguno del contenido de estos materiales a menos que lo indique específicamente. Materiales originales de Fudge Copyright © 1992-1995 por Steffan O'Sullivan, Todos los derechos Reservados. Si deseas distribuir copias de la totalidad o una parte de Fudge o trabajos derivados basados en Fudge por un precio o cargo, en forma distinta a una revista u otra publicación periódica, primero debes obtener permiso escrito de:

Steffan O'Sullivan
P.O. Box 465
Plymouth, NH 03264

¿Qué es Combate Simultáneo?

Combate Simultáneo es una alternativa al sistema de combate de las reglas originales de FUDGE. Busca resolver lo que percibo como problemas de ese sistema.

Las reglas de combate originales de FUDGE intentar agrupar demasiados detalles en una sola tirada de dados, principalmente porque la tirada de ataque determina el daño. Esto es exacerbado más aún por el uso de números abstractos como MDO, MDD y grado relativo (GR) para calcular el daño.

En mi experiencia, casi todos los impactos resultan en una Herida o en una Herida Grave. Esto deja fuera los otros tres tipos de heridas: Rasguño, Incapacitado y Moribundo.

Las mis metas al diseñar Combate Simultáneo fueron las siguientes:

- Sencillez de uso
- Usar la escala de rasgos de FUDGE para determinar el daño.
- Resultados de daño más variables.

¿Para qué tipo de combate está diseñado Combate Simultáneo?

Combate Simultáneo se creó para ser usado por los DJs a los que les gusta el combate que se desarrolla rápidamente y sigue proporcionando resultados satisfactorios.

Está diseñado para ser usado con turnos de combate simultáneos, en los que los combatientes se encaran y se atacan uno al otro al mismo tiempo. El combate cuerpo a cuerpo se resuelve mediante una tirada opuesta para ambos bandos. El combate a distancia puede ser un poco más complicado, porque se convierte en una tirada no opuesta si el objetivo no es consciente de estar siendo atacado.

Los DJs que utilicen turnos de combate alternos también encontrarán muy útil Combate Simultáneo. El sistema de daño puede utilizarse tal cual, mientras que el sistema de ataque sólo requiere modificaciones menores (para enfrentarse al hecho de que cada turno está dividido en fases de ataque y defensa). El mayor cambio sería en las reglas

opcionales de maniobras, aunque estas también serían fácilmente modificables según el gusto del DJ.

Combate Simultáneo utiliza los niveles de daño estándar de **Fudge** (mostrados más abajo). El DJ debería seguir usando las casillas de heridas tal y como están escritas en las reglas originales de Fudge (e.d. 3 casillas de Rasguño, 1 ó 2 de Herido, etc).

Niveles de Daño	
Daño	Efecto
Rasguño	Ninguno
Herido	-1 a las tiradas
Herido grave	-2 a las tiradas
Incapacitado	Fuera de la batalla.
Casi muerto	Fuera de la batalla, y morirá pronto si no recibe ayuda.

Sistema Básico del Combate Simultáneo

En Combate Simultáneo, la batalla se divide en dos tiradas. La tirada de ataque determina si se ha conseguido un impacto, mientras que la tirada de daño determina cuánto daño se ha infligido.

La tirada de ataque

Cada bando hace una tirada opuesta con la habilidad de combate apropiada. En caso de combate de melé, esto es normalmente la habilidad con el arma de un combatiente contra la del otro. En el combate a distancia, esto sería típicamente la habilidad con el arma del atacante contra la habilidad de esquivar del defensor.

En las tiradas opuestas, un GR de 0 es un empate (no ocurre nada significativo), y un GR de 1 ó más es un impacto por parte del vencedor. En las tiradas no opuestas un GR de 0 ó mayor es un impacto. Todos los impactos se asume que son en el torso. Se precisa una tirada mínima de Pobre para impactar a un objetivo del mismo tamaño.

Cuando alguien está siendo atacado en melé por más de un enemigo, ocurre lo siguiente: el defensor recibe una penalización de -1 a la habilidad por cada atacante después del primero. Normalmente, no pueden unirse contra alguien más de 4 atacantes del mismo tamaño, haciendo que la penalización máxima sea de -3. Todos los implicados en la batalla hacen una tirada de ataque. Si el defensor vence las tiradas de todos los atacantes (incluyendo la penalización), puede impactar al atacante que

escoja. De otro modo, lo impactan todos los atacantes que obtengan un resultado mejor que el del defensor.

La tirada de daño

Una vez que una víctima ha sido impactada por un ataque, el atacante hace una tirada de daño con 4dF. A cada arma le está asignado un valor de Daño Básico (DB) que representa su capacidad básica para herir a la gente. El resultado de la tirada de 4dF se añade al DB del arma para obtener la cantidad de daño infligida.

Daño Básico para Armas Primitivas	
Daño Básico	Armas de Ejemplo
Terrible	Combate sin armas no entrenado.
Pobre	Artes marciales, nudillos de bronce.
Mediocre	Porra de policía, cuchillo, vara, garrote.
Normal	Espada corta, lanza, arco corto, bast de béisbol.
Bueno	Espada bastarda, arco largo, flagelo.
Grande	Alabarda, espada a dos manos.

Daño Básico para Pistolas Modernas	
Mediocre	.38 Especial, .45 ACP, 9mm Parabellum, 7.62 NATO FMJ, AK-47
Normal	.22 largo, .22 FMJ
Bueno	Escopeta de calibre 12, AK-74, .357 Magnum JSP
Grande	7.62 SP, .224 SP

Resultados de la Tirada de Daño	
Grado de la Tirada de Daño	Daño
Terrible-1 o peor	Ninguno
Terrible	Rasguño
Pobre	Rasguño
Mediocre	Herido
Normal	Herido grave
Bueno	Incapacitado
Grande o mejor	Casi muerto

Ejemplo de Combate de Melé Básico

Un legionario romano está luchando contra un bárbaro celta sin armadura. El romano está armado con una espada corta y tiene una Buena habilidad con ella, mientras que el celta tiene una Gran habilidad con su espada ancha. Después de que ambos combatientes hagan sus tiradas de

ataque, el romano saca un +1 lo que le da un resultado Grande, y el celta +0, también Grande; este primer turno del combate es un empate.

Durante el segundo turno, el romano obtiene otro +1 para un Gran resultado, y el celta un -1, Bueno. El romano ha obtenido un GR de +1, ¡lo que es un impacto! El Daño Básico de su espada corta es Normal, y saca un +1 en 4dF obteniendo un Buen resultado, lo que significa que el celta ahora está Incapacitado.

Ejemplo de Combate a Distancia Básico

Un tirador escondido tiende una emboscada utilizando un Rifle de Francotirador PSG-1 (7.62 NATO FMJ). El tirador tiene una Gran habilidad y su arma hace un daño Mediocre. El tirador apunta a un mayor enemigo a cerca de un kilómetro de distancia. El mayor no lleva armadura y no es consciente del ataque, así que no tiene oportunidad de defenderse. El DJ le dice al jugador del tirador que necesita una tirada mínima de Bueno para impactar a su objetivo en el pecho. El jugador del tirador tira 4dF en su tirada de ataque, sacando -1, para un resultado total de Bueno. Como su objetivo está desprevenido, un grado relativo de 0 sigue siendo un impacto en este caso. El tirador saca un +1 al daño, lo que le da un resultado Normal o de Herido grave.

Gravemente herido, el mayor busca cobertura. En este turno se le permite una tirada de esquivar porque es consciente de que está siendo atacado. El tirador dispara de nuevo, obteniendo un Gran resultado. La tirada es lo suficientemente buena para impactar (se precisa una tirada mínima de Bueno) a menos que el mayor esquive. El mayor obtiene una Buena tirada de esquivar. El grado relativo entre ambas tiradas es 1, así que el tirador apenas consigue de nuevo impactar. Esta vez el tirador saca un -1 para el daño, lo que significa un resultado Pobre o un Rasguño. La segunda bala no ha conseguido causar ningún daño significativo. Maldiciendo, el tirador se aleja prudentemente.

Sistema Avanzado de Combate Simultáneo

La siguiente es una serie de reglas opcionales modulares. Añaden sabor al combate sin complicarlo mucho. Las opciones se llaman modulares porque cualquiera de ellas o todas a la vez pueden ser utilizadas por el DJ en cualquier combinación. El DJ debería usar las reglas opcionales que se ajusten a su gusto personal y a su estilo de campaña.

Tiradas de Salud para Ignorar Penalizaciones

Cuando alguien es dañado por más que un Rasguño, se le pide una tirada de Salud. Si el grado de esta tirada es igual o mayor que el grado del daño, el defensor “se ha chupado” el daño. Lo que esto significa es que el herido no sufre penalizaciones mientras su nivel de adrenalina permanezca alto (típicamente hasta unos minutos después de que concluya la acción, o un máximo de 15 minutos). Cualquier nivel de daño puede ser soportado, incluyendo Incapacitado y Casi Muerto. Una vez que se acaba la acción, sin embargo, la víctima sufre de inmediato los efectos completos de sus heridas.

Resistencia al Daño de Armaduras

La armadura que porta un defensor reduce la cantidad de daño que recibe de un ataque. Esto se llama la Resistencia al Daño de la armadura (RD). Por cada nivel de RD (típicamente de 1 a 3), el grado obtenido para el daño se reduce en un nivel. Por ejemplo, una armadura de RD 2 reduciría un resultado de Incapacitado a uno de Herido. Un daño Superior +1 se reduciría a Grande, lo que seguiría resultando en Casi Muerto.

La RD de las armaduras primitivas sigue siendo efectiva contra pistolas de pequeño calibre. Sin embargo, puede ser ignorada sin problemas por cualquier cosa mayor, como revólveres magnum, subfusiles y rifles. Para estar protegido de la mayoría de las balas, un combatiente necesitará una armadura moderna de kevlar. Esta armadura viene en tres niveles (I, II y III), que representan el grosor y dureza relativos de la armadura, siendo el nivel I el más ligero y el III el más pesado.

Cuando alguien que lleva kevlar recibe un disparo, hay una posibilidad de que la bala sea parada por completo. Si la bala no es parada, la armadura seguirá reduciendo el daño. Como el kevlar es flexible, nunca puede reducir el daño por debajo de un Rasguño. La columna “dF” indica el número de dF a tirar para ver si la armadura puede detener disparos de pistola. Si todos los dados son “-”, la armadura no ha parado la bala. De otro modo, la bala ha sido parada y el portador sufre sólo un Rasguño. Contra subfusiles el kevlar tiene -1dF, y contra munición de rifles -2dF. Si los dF de la armadura han sido reducido a 0 ó menos, no puede parar la bala. Si una bala no es parada, aplica la RD de la armadura al daño, siendo el daño mínimo un Rasguño.

Las balas penetradoras de armaduras (PA) cuentan como un tipo de bala mayor para propósitos de ser parada por el kevlar (así las balas de rifle PA no pueden ser paradas por armaduras de infantería). También dan una penalización de -1 a la RD de la armadura. Las balas de punta blanda (PB) y de punta hueca (PH), aunque son extremadamente peligrosas para blancos sin armadura, son muy inefectivas contra armadura. Cualquier tipo de armadura (incluyendo armadura primitiva) obtiene al menos 1dF para detener balas PB/PH, y un +2 adicional a la RD.

RD de Armaduras Primitivas de Ejemplo

Armadura	RD
Armadura de cuero	1
Cota de malla	2
Coraza	3

RD de Armaduras Modernas de Ejemplo

Armadura	RD	dF para parar pistolas
Kevlar, nivel I	1	1
Kevlar, nivel II	2	2
Kevlar, nivel III	3	3

Defensa Pasiva de Armadura

La armadura tiene el potencial de desviar los golpes así como de absorberlos. Esto puede ser reflejado por el rasgo de Defensa Pasiva (DP). Cuanto más angulosa y uniforme sea la armadura, mejor será su DP, porque habrá menos localizaciones a las que puedan engancharse las armas, y una mayor probabilidad de desvío se el golpe no es recto. La DP de la Armadura se juega como sigue: el grado relativo del atacante debe ser igual o mayor que la DP del defensor para conseguir un impacto.

Por ejemplo, al luchar contra alguien que lleve una armadura de placas (DP 2) que ha obtenido una Buena tirada, un atacante necesitaría obtener al menos una tirada Superior para impactar. El astuto lector advertirá que una DP de 1 parece inútil pero, sin embargo, no lo es. Durante las tiradas no opuestas un atacante necesita normalmente un GR de 0 para impactar, mientras que si la víctima lleva armadura de cuero (DP 1), se precisa un GR de 1. Esto puede reducir sustancialmente las posibilidades de ser impactado.

DP de Armaduras de Ejemplo

Armadura	DP
Cuero, kevlar	1
Cota de malla	1
Coraza	2

Modificador al Daño por Fuerza

Al usar esta regla, el atributo de Fuerza del portador afecta al daño de las armas de melé, mientras que para arcos y ballestas es la Fuerza del arma la que afecta al daño. Esta regla no tiene efecto en armas de fuego.

Cada +2 a la Fuerza por encima de Normal le da al ataque un +1 al daño.

Cada -2 a la Fuerza por debajo de Normal le da al ataque un -1 al daño.

Modificadores de Escala

Al tratar con combatientes de escalas distintas, aplica los siguientes modificadores al ataque y al daño. Sustrahe la escala del defensor de la del atacante para descubrir cuáles son los modificadores al ataque y al daño del atacante. Por ejemplo, un Tiranosaurio Rex (escala 10) tendría un -2 a impactar y un +5 al daño contra objetivos de tamaño humano.

Cada +4 en escala que tenga un atacante le da un -1 a impactar.

Cada -4 en escala que tenga un atacante le da un +1 a impactar

Cada +2 en escala que tenga un atacante le da un +1 al daño.

Cada -2 en escala que tenga un atacante le da un -1 al daño.

Recargar Armas

Las armas a distancia como arcos, ballestas, hondas y pistolas tienen que cargarse para ser usadas. El tiempo preciso para recargarlas depende del arma. La mayoría de las armas precisa de un turno completo (aproximadamente 3 segundos) para ser recargadas con las siguientes excepciones:

Las ballestas precisan de 2 turnos para ser recargadas si la Fuerza del usuario es 1 menos que la de la ballesta. Si la fuerza del usuario es 2 menos que la de la ballesta, lleva 6 turnos y se necesita un "pie de cabra" (una especie de torno).

Las pistolas con cargadores integrados (no extraíbles) precisan de 3 turnos para ser cargadas.

Los revólveres requieren mucho más tiempo para ser recargados que las pistolas con cargadores extraíbles. Los revólveres de expulsión simultánea se recargan en 3 turnos, mientras que los de

expulsión simple (en los que cada bala tiene que ser colocada y retirada individualmente), ¡precisan de 6 dolorosos turnos para recargarse!

Las pistolas de pólvora negra son armas de “disparar y olvidarse”, precisan de entre 5 y 20 turnos para ser recargadas (dependiendo mucho de la época en la que fuera inventada la pistola)

Fuerza Mínima para Utilizar Armas

Cada arma requiere una Fuerza mínima para ser manejada. Ara la mayoría de las armas, tener una Fuerza menor que la mínima implica que el arma no puede usarse. Las excepciones son las ballestas y pistolas, que tienen una efectividad reducida si el usuario es demasiado débil para utilizarlas correctamente.

Armas de Melé y Arrojadizas

La siguiente tabla describe la Fuerza mínima requerida para usar estos tipos de armas. Si la fuerza del portador es menor, el arma no puede manejarse. Utilizar un arma con dos manos le da al portador un +1 a la Fuerza efectiva sólo para propósitos de utilizar el arma (no para el daño). Por ejemplo, alguien con Fuerza Normal podría usar un bate de béisbol con ambas manos, mientras que alguien con Buena Fuerza podría usarlo con tan sólo una mano.

Fuerza Mínima Requerida	
Fuerza Mínima	Arma
Mediocre	Porra de policía, espada corta.
Normal	Vara, lanza, garrote
Buena	Espada bastarda, bate de béisbol.
Grande	Espada a dos manos, flagelo.
Superior	Alabarda, pica.

Arcos y Ballestas

Estos dos tipos de arma tienen su propia Fuerza. Esto representa el peso de un arco (lo difícil que es tensarlo) o el poder mecánico de una ballesta. La Fuerza del arma (y no la del portador) es lo que determina el modificador al daño de un arco o ballesta. Siempre es mejor para alguien tener un arco o ballesta ajustado a su Fuerza.

Para los arcos, si la Fuerza del portador es menor que la del arco, no puede usarlo. Por otra parte, si el portador es más fuerte que el arco, no hay ventajas.

Para las ballestas, la Fuerza del portador es principalmente una cuestión de su capacidad para

recargar el arma. Si el combatiente puede sostener la ballesta (a juicio del DJ para ballestas realmente grandes), entonces puede dispararla. Ver **Recargar Armas** para más detalles.

Armas de Fuego

Hace falta una Fuerza Mediocre para blandir pistolas y rifles de pequeño calibre. Es preciso tener Fuerza Normal para pistolas, subfusiles y rifles de gran calibre. Hace falta Buena Fuerza para armas realmente grandes, como ametralladoras y rifles de francotirador de calibre .50. Por cada nivel de fuerza que tenga un pistolero por debajo del nivel necesario, tiene un -1 a la habilidad, porque el arma es más difícil de controlar.

Variación de Daño Reducida

Para aquellos que piensen que 4dF proporciona demasiada variación a una tirada de daño, el número de dados puede reducirse fácilmente a 1dF, 2dF ó 3dF dependiendo de las preferencias del DJ y los jugadores.

Bonificación por GR del Ataque

Mucha gente prefiere un sistema en el que lo bien que se haya ejecutado un golpe afecte a cuánto daño se inflige. En este caso, el DJ puede añadir una bonificación a todo daño igual al (GR-1) del ataque. Así, un impacto por 2 daría una bonificación de +1 al daño, un impacto por 3 un +2, etc. Esta bonificación puede ajustarse fácilmente a (GR) o (GR-2) dependiendo de la campaña o estilo del DJ. Los DJs que usen esta regla deberían considerar reducir el daño básico de las armas, como se describe más abajo. Esta regla puede aplicarse también opcionalmente como penalización al daño para GRs lo suficientemente bajos. Así que si se estuviera usando la regla de (GR-2), un GR de 0 daría una penalización de -2 al daño.

Modificar el daño básico

Hay dos modos de aumentar o reducir la mortalidad de las batallas en el Combate Simultáneo:

Baño Básico por Arma

Ajustar el daño básico de cada arma hacia arriba o hacia abajo editará directamente la mortalidad del combate sin cambiar ningún otro factor.

Resultados de la Tirada de Daño

Cambiar esta tabla afectará dos cosas: la mortalidad del combate y la dificultad de las tiradas de Salud si está en efecto esa regla.

Experiencia de Combate

Hay momentos en que un DJ quiere dirigir una campaña que no incluye mucho (o ningún) combate. El DJ puede también querer un “realismo” extremo en el combate. Las siguientes reglas de experiencia ofrecen un medio sencillo de evitar que los jugadores creen monstruos de combate. Todo lo que tiene que hacer el DJ es pedir que todos los personajes comiencen su campaña con poca o ninguna experiencia de combate. ¡Aunque los personajes pueden mejorar algo con el tiempo, sus jugadores estarán muy motivados para evitar las batallas siempre que les sea posible!

Hay tres niveles de experiencia de combate: Verde, Normal y Veterano. Alguien que está Verde no ha estado nunca (o casi nunca) en una pelea, y seguramente encontrará las grandes cantidades de adrenalina en su sistema muy desorientadoras. Alguien con experiencia Normal ha estado en suficientes peleas como para poder concentrarse durante una. Un Veterano es justo eso, un combatiente muy experimentado al que muy probablemente no le entrará inquietud durante una batalla. El proceso por el que pasan los soldados durante las salidas de campamento está diseñado para romper los reflejos civiles. Los soldados que se las apañan durante una salida de campamento tiene una experiencia de combate Normal.

Cuando la vida de un luchador sin experiencia está en peligro (está siendo disparado, se encuentra en un duelo a espada, etc) la desorientación causada por la adrenalina y el miedo reduce sus habilidades. Las habilidades de un luchador Verde se reducen a Pobre mientras dure la pelea. Todas las habilidades de un luchador Normal se reducen a Normal. Así, un francotirador Verde con una habilidad Superior en disparo sólo tendría una habilidad Pobre al estar bajo fuego enemigo. Estos topes a las habilidades sólo se aplican cuando el luchador está en peligro. Un emboscador no recibe esta penalización mientras dure el elemento sorpresa. Tan pronto como sus oponentes comiencen a devolver los golpes, sin embargo, el tope a las habilidades tiene fuerza.

Después de cada batalla en la que esté en peligro un luchador, puede tirar dados Fudge para ver si sus reacciones adrenales han mejorado. Con una tirada exitosa (en la que todos los dF son “+”), la experiencia de combate del personaje se eleva permanentemente un nivel. Los soldados de la 1ª G.M. llamaban a esto “ver el elefante”. Cuando un

Veterano mejora, el DJ debería darle un don (como Reflejos de Combate) que represente la capacidad de combate mejorada.

Tabla de Experiencia de Combate		
<u>Experiencia de Combate</u>	<u>Tope de Habilidades</u>	<u>Mejora</u>
Verde	Pobre	+1 en 1dF
Normal	Normal	+2 en 2dF
Veterano	--	+3 en 3dF

Maniobras

Las maniobras son acciones que puede llevar a cabo un personaje durante un turno de combate. Las maniobras normalmente se excluyen mutuamente (e.d. sólo puede usarse una cada turno). Por supuesto, son posibles muchos otros tipos de maniobra (como esquivar, coger un objeto, etc), las que se encuentran más abajo son sólo un ejemplo de las opciones de un personaje.

Apuntar

Cuando usa esta maniobra, un combatiente desecha este turno su ataque para apuntar cuidadosamente a su objetivo. Esto le da un +1 para impactar en el siguiente turno y los sucesivos. Sin embargo, si el personaje es forzado a esquivar, o es dañado (y falla la tirada de Salud), pierde la bonificación. La bonificación también se pierde si el atacante pierde de vista a su objetivo. Esta maniobra debe utilizarse para tomar ventaja de la mira de un arma. No pueden utilizarse maniobras de Apuntar adicionales para aumentar la bonificación por encima de +1.

Ataque Total

Esta maniobra sólo se aplica a armas de melé, arcos y pistolas automáticas. El atacante consigue un +1 a impactar y al daño, pero durante el siguiente turno sufre una penalización de -2 a todas sus acciones, independientemente de la maniobra que escoja. La penalización representa el hecho de que alguien que se concentre en un ataque está ganando una ventaja en ese momento, pero también se está exponiendo a un contraataque. Para las pistolas automáticas, esta maniobra utiliza 3 balas.

Defensa Total

El luchador se concentra en su defensa, ganando un +1 a la habilidad, pero al mismo tiempo no será capaz de tomar ventaja de las aperturas de su enemigo, lo que significa que si gana la tirada opuesta no se inflige daño alguno. Esta maniobra es

especialmente útil para la gente que esquive proyectiles, porque de todos modos no pueden herir a su oponente.

Vaciar el Cargador

Esta maniobra sólo puede usarse con armas de fuego totalmente automáticas. Algunos fusiles (como el M-16) están equipados con un limitador a 3 proyectiles, y no pueden ser utilizados para esta maniobra. Vaciar el Cargador es muy poco fiable, y cada disparo sucesivo es menos probable que impacte en su objetivo. Así, Vaciar el Cargador no es más fiable que una Ronda de Tres Disparos; sin embargo, la posibilidad de que más balas impacten al objetivo es mayor. En consecuencia, esta maniobra le da al atacante un +1 a impactar y un +2 al daño, y vacía el cargador del arma de munición (hasta un máximo de 30 proyectiles). La única ventaja principal que tiene esta maniobra sobre la Ronda de Tres Disparos es que pueden ser impactados múltiples objetivos cercanos en un turno. Atacar a dos objetivos da un -1 a impactar y al daño contra ambos, para tres objetivos hay un -1 a impactar y al daño, etc.

Localización del Impacto

Normalmente se asume que los ataques impactan en el torso. Un personaje puede utilizar esta maniobra para atacar otras partes del cuerpo. En general, esta maniobra se utiliza para atacar los puntos vitales de un objetivo, lo que resulta en una penalización de -X a la tirada de ataque y da una bonificación de +X al daño. La máxima bonificación/penalización es +/- 3. A veces los ataques se harán a localizaciones de impacto no vitales más pequeñas, como las manos u objetos sostenidos. En estos casos se aplica una penalización al ataque sin bonificación al daño (o con una penalización al daño en algunos casos).

Esta es una maniobra que puede poseer potencialmente una gran profundidad. Primero, es un sustituto efectivo a la regla opcional de "Bonificación por GR al Ataque", porque favorece a los personajes con una habilidad alta. Segundo, si el GM lo desea, puede ser utilizada para producir muchos resultados especiales. Por ejemplo, la armadura podría ser potencialmente ignorada por un ataque a sus junturas, o a porciones del cuerpo no protegidas, un guerrero podría ser forzado a dejar caer su arma si su mano resulta herida, etc.

Tabla de Localización de Impactos Sencilla		
Localización del Impacto	Ataque	Daño
Dedos	-3	-2
Ojos, arterias	-3	+3

Manos, pies	-2	-1
Cabeza, corazón	-2	+2
Órganos vitales	-1	+1
Brazos, piernas	-1	0
Juntura de la armadura	-2	0*

* Atacar a las junturas de la armadura ignora o reduce la protección de la armadura.

Agresión Suicida

Esta maniobra de melé sólo es utilizada por la gente más desesperada en las circunstancias más desesperadas. La persona ignora completamente su propia defensa para impactar a su enemigo. La Agresión Suicida se juega así: cualquier combatiente impacta el resultado de su tirada es al menos igual al mínimo requerido (incluyendo la defensa pasiva). Para un enemigo de igual tamaño, es precisa al menos una tirada Pobre. Si se consigue un impacto, el daño se tira del modo normal. Ten en cuenta que es probable que ambos combatientes se impacten simultáneamente el uno al otro... esa es la idea.

Ráfaga de Tres Disparos

Esta maniobra se aplica sólo a armas completamente automáticas, como fusiles y subfusiles. Para armas que requieran tres pulsaciones independientes del gatillo (como pistolas automáticas), usa en su lugar la maniobra de Ataque Total. Una Ráfaga de Tres Disparos es más precisa que un único disparo porque lanza al aire más balas, y esas balas están bastante cerca una de otra. Esta maniobra le da al usuario un +1 a impactar y al daño, al coste de 3 unidades de munición.

Golpe Alocado

Esta es una buena elección para atacantes sin habilidad, y sólo puede usarse en melé. El atacante obtiene una bonificación de +1 para impactar, a cambio de una penalización de -2 al daño. Esta maniobra generalmente sólo está disponible para luchadores con habilidades en armas menores que Normal. Esto es así porque los luchadores más hábiles tienden a ser más predecibles (y efectivos).

Ejemplo de Combate de Melé avanzado

En este ejemplo el DJ usa las reglas opcionales de "Tiradas de Salud", "Maniobras" y "RD de Armadura".

Un samurai y un maestro del té están combatiendo un duelo a muerte. Ambos oponentes usan espadas anchas (daño Normal), llevan armadura de cuero (RD 1) y tienen una Salud Normal. El samurai tiene una Buena habilidad, mientras que la del maestro del té es Pobre. En el primer asalto de combate, el samurai prueba a su oponente con un ataque normal, mientras que el asustado maestro del té intenta un Golpe Alocado. El samurai consigue un 0, obteniendo una Buena tirada, mientras que el maestro del té saca un +1, que es una tirada Normal, incluyendo la bonificación de la maniobra. El samurai impacta a su enemigo con un grado relativo de 1. Hace una tirada de daño, obteniendo un -1, lo que resulta en un Rasguño (Normal, -1 por la tirada, -1 por la armadura, = Pobre).

Si esto fuera una batalla a primera sangre, ya habría terminado. Sin embargo, los combatientes continúan moviéndose en círculos uno en torno al otro. El samurai, sorprendido porque su oponente no esté ya muerto, hace un ataque Total en un intento de acabar con su enemigo. El maestro del té intenta de nuevo un Golpe Alocado. El señor del té saca un +1, obteniendo una Buena tirada con la bonificación del Golpe Alocado. El samurai saca un -1, lo que resulta en una Buena tirada gracias al Ataque Total. Este turno es un empate, lo que significa que los alocados e impredecibles movimientos con la espada del maestro del té han llegado a frustrar el ataque concertado del samurai.

Habiendo expuesto su flanco gracias a su ataque temerario, el samurai sufre ahora una penalización de -2 a su tirada este turno. Utiliza sabiamente una Defensa Total en un intento de reclamar su posición. El maestro del té usa un ataque normal contra el otro duelista. El samurai, que parece estar sufriendo mala suerte, saca un -2 en su tirada, lo que resulta en una tirada Pobre (Bueno, -2 Ataque Total, +1 Defensa Total, -2 tirada, = Pobre). El maestro del té es más afortunado, obteniendo un +1, lo que resulta en una tirada Mediocre, ¡pero en este caso suficiente para impactar! El señor del té hace su tirada de daño, obteniendo un +3, lo que resulta en un Casi Muerto (Normal, +3 tirada, -1 armadura = Grande). El samurai tiene éxito en su tirada de Salud con un +2, así que no sucumbe de momento.

Sangrando por un corte horrible en el cuello, el samurai se encoleriza. Hace de nuevo un Ataque Total, mientras que el maestro del té retrocede frenéticamente, con una Defensa Total. Las tornas cambian finalmente, pues tanto el maestro del té como el samurai sacan 0. El maestro del té obtiene una tirada Mediocre contra la Grande del samurai, así que aquel es impactado con un GR de 3. El samurai saca un +2 para el daño, lo que resulta en

Casi Muerto (Normal, +1 Ataque Total, +2 tirada, -1 armadura, = Grande). El maestro del té falla su tirada de Salud con un -1. El maestro del té, al que le acaba de ser atravesado el corazón, se derrumba sobre el suelo, seguido poco después por el aspirante a vencedor... El silencio domina el terreno mientras ambos luchadores mueren a causa de sus heridas.

Ejemplo de Combate a Distancia Avanzado

En este ejemplo el DJ utiliza las reglas opcionales de "Modificadores por Escala", "Maniobras" y "RD de Armaduras".

Un cazador que porta un fusil (armado con munición 7.62 SP) tiene una Buena habilidad y hace un Gran daño. Escoge una maniobra de Apuntar contra un ciervo cercano (escala 4) que le dé un +1 a impactar. Debido al tamaño del animal, tiene un +1 para impactar y un -2 al daño. En su siguiente turno el ciervo aún no se ha percatado de su presencia. El cazador decide disparar a la cabeza, con un -2 a impactar y un +2 al daño. En total, sus modificadores al ataque y al daño se cancelan para dar 0. Hace una Buena tirada, que es lo suficiente para un impacto (de acuerdo al DJ). El cazador saca un +2 para el daño, lo que resulta en una masacre total (un daño Superior +1 es Casi Muerto). Después de tambalearse unos instantes, el ciervo muere.

Conduciendo a casa de vuelta de su expedición, el cazador es sacado de la carretera por un hombre misterioso en un camión con remolque. El cazador toma su arma y se interna en el follaje. Espiando desde detrás de un árbol, ve que el extraño lo ha seguido hacia el bosque y lleva un traje antibalas (kevlar nivel II) y una pistola del .22. No queriendo tomarse el tiempo de apuntar, el cazador dispara al tronco del hombre. El DJ estima que una tirada Normal del cazador es un impacto a esa distancia. El cazador saca un -1 en 4dF, dándole una tirada de daño de Bueno. Como es una bala de punta blanda, el kevlar del extraño tiene 1dF para pararla, y una RD de 4. El extraño saca un "-" así que el disparo se abre paso; sin embargo, su daño se reduce a terrible (¡un Rasguño!).

Percatado de la localización de su víctima, el extraño dispara tres veces en dirección al cazador. Para una pistola automática esto es un Ataque Total. A pesar de su +1 para impactar el extraño falla los tres disparos (el DJ explica que es porque el árbol ofrece al cazador una cobertura muy necesitada). En su siguiente turno, el cazador decide que tiene que terminar con esto rápidamente, no siendo la menor de las razones que sólo le queda una bala en el fusil. Decide

arriesgarse y disparar a la mano del arma del extraño. Este disparo es a -1 para impactar y al daño. El cazador obtiene un +1 en 4dF, lo que es una Buena tirada y un impacto. Saca un +2 para el daño, con un resultado Superior o un daño de Casi Muerto. El DJ decide que la mano del extraño ha reventado, pero que el daño real es sólo de Herido Grave por ser una extremidad. Sujetándose el muñón de la mano para detener la hemorragia, el extraño se sube en su camión de un salto y se aleja. El cazador deja escapar un suspiro de alivio.