

Ampliación de las reglas de combate y daño.

Hace más o menos de un año que publiqué en Igarol los cambios que había hecho con respecto a las reglas de combate de WFJR, incrementando la letalidad e incluyendo . Con este documento mi finalidad es modificar más armas según los mismos parámetros que en el artículo anterior, proponer un sistema alternativo para representar la fuerza de los seres monstruosos en combate cuerpo a cuerpo eliminando el número excesivo de ataques de que disponen, y aportar unas reglas para incluir a monturas en la lucha. Pero sobre todo, dar ideas a los másters de Warhammer para que realicen sus propias versiones de las reglas.

Nuevas armas

Mayal: Daño 1d10+5. Un resultado de 93-100 en la tirada de impactar implica un impacto al portador.

Maza de armas: Daño 1d10+4. Si el portador saca un resultado de 97 o superior en la tirada para impactar, se golpea a sí mismo.

Cimitarra: Daño 1d10+2. Aquellas de calidad normal o superior ganan las propiedades parada y rápida.

Armas de esgrima

Florete: Daño 1d10+1. Empala en el mismo caso que una lanza. El usuario puede retirarlo sin necesidad de prueba de fuerza con una acción libre, causando 1d10/2 heridas adicionales. Gana la propiedad rápida (-10 a ser parada o esquivada).

Estoque: Daño 1d10. Empala siguiendo los mismos criterios que el florete. Gana la propiedad rápida (-10 a ser parada o esquivada) y golpe letal (+1 a los críticos).

No hay armas de esgrima de mala calidad; de reducirse la calidad a resultas de un mal mantenimiento, daños físicos, etc... se considerarán armas improvisadas y perderán todas sus propiedades especiales.

Armas de pólvora (ampliación)

Trabuco: Daño 1d10+3. El uso y manufactura de esta arma es más simple que el de los arcabuces y armas de pólvora militares. No requiere de la especialidad en armas de pólvora para dispararse (por lo tanto, no reduce la HP a la mitad) pero sí es necesaria para mantenerlo en buenas condiciones de uso. Si se emplea como garrote, cuenta como arma improvisada.

Pistolas de duelo: Se trata de un tipo de armas de fuego, siempre de la mejor calidad, que emplean las gentes de clase noble para batirse. Suman un +10 a la HP combinadas con pólvora y balas de calidad buena o superior. Sin embargo, son más delicadas que las versiones normales; por cada semana en condiciones diferentes de la vitrina o el estuche en que se guardan hay una posibilidad del 25% de que se inutilicen y se vuelvan inservibles hasta que un armero las arregle con una tirada de artesanía exitosa.

Honda de cayado: Daño 1d10+2. Al igual que las hondas normales, suma +1 al daño cuando se emplean proyectiles especiales para hondas.

Media pica: Daño 1d10+3. Esta lanza de entre tres y cuatro metros de longitud permite atacar hasta a dos metros de distancia (de media) sin entrar en combate cuerpo a cuerpo con el adversario. Necesita hacer 7 H o más para empalar, puesto que no se comunica tanta fuerza a la punta en la estocada. Si se ataca en a un enemigo a “distancia”, no cuenta como un combatiente en cuerpo a cuerpo a efectos de superioridad numérica, etc... En combate cerrado penaliza con un -10 para impactar, parar, etc. No puede arrojarse.

Hacha arrojadiza: Daño 1d10+4.

Individuos de gran tamaño

Los seres de tamaño ogro, troll... causan +3 de daño adicional en cuerpo a cuerpo. Sin embargo, la cantidad de ataques de su perfil debería reducirse a un número más lógico: 1 en el caso de criaturas que ataquen tres veces, 2 cuando ataquen cuatro, etc...

Los seres de tamaño inmenso, como gigantes y dragones, añadirán un +6 al daño a la hora de golpear. Se restará 4 a su total de ataques, pero seguirán contando con la regla especial Velocidad de ataque de tenerla.

Combate a lomos de una montura

Consideramos que hay dos clases de bestias que uno puede montar en combate: las entrenadas para luchar con un jinete encima y las no entrenadas. Las primeras son reconocibles porque cuentan con uno o más ataques en su perfil de atributos. Las segundas, por tanto, tendrán 0 ataques en su perfil. Esto no quiere decir que no puedan luchar individualmente, pero no lo harán en las condiciones con un jinete encima porque no están preparadas para este tipo de combates. Asimismo, las monturas no entrenadas no cuentan como un oponente a efector de superioridad numérica.

1) Arrollar: Un tipo especial de ataque que se produce única y exclusivamente cuando un animal carga a un humanoide a pie. No consume acciones del jinete, contando para él como una acción libre. Por lo tanto, puede realizar un ataque de carga con un arma que porte.

Arrollar con monturas adiestradas para la guerra: Éxito automático, a menos que el objetivo de la carga cause Miedo o Terror al animal, o que el receptor de la carga haya realizado un Ataque de contracarga e impacte con un arma de asta. En el primer caso, el animal se niega a cargar; en el segundo, recibe el daño resultante del arma y además no es capaz de llegar hasta el enemigo ese turno.

Arrollar con monturas no entrenadas: Será necesaria una tirada de montar para convencer al animal de que cargue.

Un arrollamiento exitoso derriba al objetivo de la carga; y además le causa un impacto cuya fuerza es la suma de la BF y la BR del animal.

2) Combate cuerpo a cuerpo: Las monturas entrenadas para la guerra se supone que atacan de alguna forma que no interfiera en la capacidad del jinete para la lucha (p ej: los caballos de guerra). Los ataques se resuelven con entera normalidad, como si fuera un combatiente más. En el caso de las monturas no entrenadas para la lucha (caballos de monta o campesinos, mulas), el llegar al combate cuerpo a cuerpo significa que el jinete ha de hacer una tirada de Montar, gastando media acción, para retenerlas, o arriesgarse a tirar en la siguiente tabla de reacciones. La tirada debe repetirse el turno siguiente a la carga, o al inicio de cada turno en que el animal sea herido. Las monturas entrenadas heridas graves (3 H o menos) también han de ser calmadas de esta manera.

0-50 Pánico: El animal se asusta y abandona el campo de batalla tan rápido como puede, sin que el jinete pueda hacer nada por apaciguarla hasta que no haya rastro de peligro. Tirada de montar para no caerse y sufrir un impacto de fuerza 3 de daño.

51-70 Encabritamiento. La montura se pone de pie, obligando al jinete a superar una tirada de montar o caer. La montura realiza un ataque sobre su HA, que no puede ser parado; si lo realiza con éxito el enemigo a pie con el que esté luchando se considera derribado y recibe un daño de 2d10 al ser pisoteado por el animal. El jinete no puede realizar ninguna acción en este turno.

71-90: Sacudida. Como el resultado de pánico, pero la criatura intenta librarse del jinete, haciendo la tirada de montar dos pasos más difícil (-20) y añadiendo 1d10 al daño si este es derribado.

91-100 Ataque: El animal ataca, colérico, al infante con el que esté luchando. El jinete no puede realizar ninguna acción, pero su montura ataca como si tuviera un ataque en su perfil.

3) Encabritamiento: Realizando con éxito una tirada de montar, se puede conseguir que un caballo de guerra se ponga de manos, con el ánimo de atrapar a un oponente a pie debajo de los cascos. Para ello el jinete debe conseguir una tirada de montar y gastar media acción. El caballo realiza un ataque sobre su HA que no puede ser parado. De conseguirlo, atrapa a un infante enemigo bajo sus cascos, realizando un pisoteo en su siguiente media acción que causa BR+2d10 de daño.

4) Pisotear: Una montura, como un caballo, lobo gigante o mula, se supone que puede hacer algo de daño al pisotear a un enemigo caído. Un caballo de guerra puede hacerlo al coste de media acción, que pierde también el jinete sin poder atacar, cubrirse, etc... Los animales pueden realizar este ataque de forma automática (por ejemplo: después de realizar el encabritamiento se realiza automáticamente un pisoteo con éxito) pero también puede inducirseles a pisotear a un enemigo caído al coste de media acción. Por último, al luchar desde una montura con oponentes a pie, normalmente se estará a mayor altura: por lo tanto, se ganará un +10 a la HA como se indica en el manual.

Autor: Kurgan