

Nuevas reglas de daño

Escrito por Kurgan para IGARol

Índice de contenido

Daño de las armas combate cuerpo a cuerpo.....	1
Armas a dos manos(alabardas, espadas y hachas a dos manos).....	2
Lanzas.....	2
Armas cortas(dagas, puñales y similares).....	3
Puños de hierro, puños americanos y cestos.....	3
Combate sin armas.....	3
Armas improvisadas.....	4
Alabardas.....	4
Armas naturales(garras, dientes).....	4
Nueva postura de combate.....	4
Armas de combate a distancia.....	4
Arcos y flechas.....	4
Ballestas y virotes.....	5
Armas de fuego.....	5
Jabalinas.....	5
Hondas.....	5
Armas de asedio.....	5
Cuchillos arrojados.....	5
Empalamiento.....	5
Hemorragias.....	6
Armaduras.....	6

Antes de nada, querría señalar que estas reglas no son completamente mías, si no que me he basado en un documento de Igarol, referido a la 1 edición, y he adaptado sus ideas a las presentes reglas y he cambiado algunas cosas. Por lo demás. Las he cambiado por el mismo motivo que lo hizo él: comparto la opinión de que, pese a que el WFJR es un juego bastante realista con respecto al combate, este debería ser mucho más letal. Por último, estas reglas son caseras, las he hecho sin ánimo de lucro y no tienen ningún valor oficial. Si en algunos momentos repiten las reglas oficiales es para facilitar el trabajo al lector.

Daño de las armas combate cuerpo a cuerpo.

Daño de base de las armas de mano (hachas, espadas, cimitarras y mazas, toda arma que se maneje con una mano, no sea improvisada y no entre en ninguna otra categoría).

Daño base: $1d10 + 3$.

Espadas

Aquellas de buena calidad o superior suman diez percentiles en las tiradas de parada Y ganan la propiedad Rápida(-10 a las tiradas para ser parada o esquivada).

Hachas

Aquellas de buena calidad o superior suman +1 al daño.

Mazas, garrotes...

Todas suman 10 percentiles a la hora de dejar inconsciente al enemigo con un Golpe conmocionador.

Cimitarras y sables ligero de caballería.

Estas espadas curvas suman ganan la propiedad Rápida(- 10 percentiles a la hora de ser paradas o esquivadas por el enemigo).

Picos

Aquellos picos, piquetas...De calidad buena o superior, ganan la propiedad Perforante (-1 a la armadura del enemigo, -2 si sólo lleva un compoente de malla sin nada por encima).

Ejemplo: El personaje de Daniel, Pieter, es un mercenario con una camisa de mallas con mangas, pantalones de cuero y un peto de placas.En combate contra un soldado zapador enano armado con un pico, este le impacta en el brazo izquierdo, y la propiedad impactante de su arma ignora la armadura, anulando el -2 al daño que le proporcionaba.En cambio, si le hubiera golpeado en el pecho, la armadura hubiera restado 4 al daño, pues la propiedad perforante sólo hubiera anulado un punto de protección.

Armas a dos manos(alabardas, espadas y hachas a dos manos)

Daño base: 2d10.La furia de Ulric se calcula para cada dado.

Ejemplo: Pieter, nuestro amigo mercenario, golpea al enano con un 47% de posibilidades de impactar.Saca un 23 y acierta.Tira los dados para calcular el daño, sacando un 3 y un 0.Vuelve a tirar para ver si logra la furia de Ulric, impacta de nuevo, y hace 5 puntos de daño adicionales.

Si hubiera sacado 0 en ambos dados al principio, hubiera tenido que hacer dos tiradas para impactar separadas, una por cada 0.

Espadas a dos manos

Estas armas, tales como la zweihander imperial o el pallaz kurgan, ganan la propiedad Parada como sus análogas más pequeñas.

Hachas a dos manos

Estas temibles armas doblan cada punto de fuerza que los 3 en sus portadores.No pueden ser empleadas por alguien de fuerza inferior a tres.

Piquetas militares

Estas armas, versiones magnificadas de sus primas más pequeñas, comparten con ellas la propiedad Perforante.

Martillo a dos manos

Las versiones más comunes ganan la propiedad contundente como sus contrapartidas más pequeñas.Los martillos a dos manos utilizados por los templarios de Ulric, de la Orden del Lobo Blanco, están equilibrados para ser usados a caballo.

Utilizar cualquier arma a dos manos a lomos de una montura requiere de una tirada de montar exitosa o desequilibran al jinete.

Lanzas

Daño base: $1d10+3$. Si causan 5 puntos de daño al objetivo, descontando armadura y toda clase de reductores al daño, se produce un empalamiento (luego se explicarán las consecuencias de esto). Además, ganan la propiedad rápida (-10 percentiles a ser paradas o esquivadas).

Ejemplo: Al personaje de David, Marcus, un menestral imperial fugitivo de la justicia, le acomete un horrible mutante armado con una lanza en el bosque del Reikwald. Tras fallar una parada con su cayado (en la que tuvo que aplicar un -10 a su HA debido a la propiedad Rápida de la lanza de su enemigo), Marcus recibe el daño en el torso, protegido por una chaqueta de cuero. Su R se iguala con la F del mutante (ambas son 3). El mutante tira para calcular el daño, obteniendo un 2. El personaje de David recibe 4 puntos de daño (5 del ataque menos uno por la armadura). Si la lanza lo hubiera golpeado en las piernas, desprotegidas, le habría ocasionado la pérdida de cinco puntos de heridas y hubiera empalado.

Lanzas de caballería

Daño base: $1d10 + 2$. Estas letales armas golpean con su potencial al máximo cuando se emplean durante la carga de una montura, apretándose con todo el brazo contra el torso. Así empleadas, causan $2d10 + 2$ de daño, y se suma la fuerza de la montura a la del jinete para determinar si se produce empalamiento.

Pica de jinete

Daño base: $1d10+ 3$. Esta versión de la lanza de caballería, si bien menos temible a la carga, está más equilibrada y es más ligera, pudiendo ser usada con una mano en cualquier ocasión.

Armas cortas (dagas, puñales y similares)

Daño base: $1d10 + 1$. Aplican un -20 a las posibilidades de parada.

Puños de hierro, puños americanos y cestos

Daño base: $1d10 + 1$. Se comportan como si el atacante no llevara armas por lo demás, ocasionando daño atenuado. Las armaduras que no sean de cuero ropa gruesa doblan su valor ante este tipo de ataques

Combate sin armas

Daño base: $1d10/2$ (Redondeo hacia arriba o hacia abajo a criterio del máster). El daño que se haga a base de puñetazos y patadas viene a ser algo así como daño atenuado. Al llegar a 0 heridas por golpes de ese estilo, el sujeto se desmaya. Si se le sigue golpeando, un par de turnos siendo golpeado activamente le harían merecedor de una dosis de traumatismos internos, roturas, etc... a criterio del máster. Toda armadura que no sea de cuero, ropa gruesa o piel dobla su valor de protección ante este tipo de ataques (por si a algún imbécil se le ocurre pegarle un puñetazo a un peto de acero)

Armas improvisadas

Ocasionan 1d10 – 1 de daño. Toda armadura dobla su valor ante ataques originados por ellas.

Alabardas

Pueden usarse como armas a dos manos o como lanzas sin la propiedad Rápida, normalmente en la postura de Ataque de contracarga.

Armas naturales(garras, dientes)

Causan 1d10 +2 básico de daño. Los animales no suelen ser tan idiotas como para parar con sus armas naturales, pero reciben daño en la localización apropiada cuando paran con éstas.

Nueva postura de combate

Ataque de contracarga(un turno completo)-Puede ser utilizado por cualquiera que empuñe una lanza y que reciba una carga en ese turno. Le permite realizar un solo ataque con esta arma antes que su oponente , independientemente del orden de iniciativas. Si su enemigo ha corrido hacia él, gana el bonificador correspondiente a la HA. Si este ataque causa 5 h o más, se suma la R del oponente a la fuerza del atacante para ver si se clava. Esta postura no puede ser utilizada por personajes desprevenidos, atacados por la espalda o que no vean a su objetivo.

Armas de combate a distancia

Arcos y flechas

Una flecha hace un daño base de 1d10 al ser disparada por un arco corto, de un 1d10 +2 por un arco normal y de 1d10 +3 cuando ha sido disparada por un arco largo. Los arcos largos de calidad buena o superior descienden la armadura del objetivo como los picos cuando se combinan con flechas de calidad buena o superior. Las flechas de calidad normal o mayor(se consideran como tales todas aquellas con plumas o puntas metálicas) empalan en las mismas condiciones que las lanzas.

Para extraer una flecha se realiza una tirada de 1d100.

1-30	La flecha sale causando sólo 1 H adicional.
30-70	La flecha sale causando 1d3 H adicionales.
70-90	La flecha causa 1d10/2 H al extraerse.
90-100	La flecha causa 1d10 heridas al salir.

El uso de la habilidad de Sanar en aquel que extrae la flecha le permite reducir en 20 la tirada, y la de Cirugía en 10(acumulable).

Ballestas y virotes

Un virote de ballesta hace un daño base de 1d10+2. Los virotes empalan como las flechas, y se realiza la misma tirada a la hora de extraerlas. Se necesita una prueba de Cirugía o de Sanar con un -10 para extraer un virote. Tira en la tabla de extracción de flechas. En ocasiones, se emplearon ballestas para arrojar piedras.

Armas de fuego

Toda arma de fuego ocasiona 2d10 de daño y reduce las armaduras metálicas en 1 e ignoran al resto. Pistolas y arcabuces sólo se diferencian en el alcance. Todas aquellas armas de fuego de calidad buena o superior pueden ser usadas como mazas sin penalizador.

Un máster especialmente sádico puede decidir que una bala no extraída puede originar gangrena o infectar la herida, con un 50% de posibilidades.

Jabalinas

Hacen un daño base de 1d10 +2. Empalan como flechas o lanzas, y ocasionan daño como una lanza al retirarse del cuerpo del personaje tras un empalamiento exitoso. Pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo, pero se rompen si paran un golpe.

Hondas

Una piedra arrojada por una honda causa 1d10 de daño. Existen balas de plomo especiales que suman 1 al daño al arrojarse mediante una honda.

Armas de asedio

Un cañonazo, una piedra arrojada mediante una catapulta o un virote de balista arranca la localización que golpee.

Cuchillos arrojadizos

Hacen un daño de 1d10-1. Un cuchillo arrojadizo es un arma especialmente calibrada y arrojada por un experto efectiva sólo en estas condiciones. No vale cualquier daga de bota.

Empalamiento

Cuando una lanza resta 5 H a su blanco, el que realizó el ataque debe superar una tirada de F. Superarla quiere decir que ha clavado profundamente en su objetivo. Cualquiera que empuñe el arma con las dos manos puede extraerla violentamente si pasa una tirada de F. Esto ocasiona 1d10 H adicionales en el objetivo y requiere de medio asalto. Si se hace con delicadeza y consentimiento del herido, el número de H causado se reduce a la mitad. Si se falla, se causarán 1d10/2 H si la extracción fue forzada, y sólo 1 si se realizó consentidamente. A discreción del máster, el herido puede ganar 1 punto de locura por lo traumático de la experiencia.

Hemorragias

Las hemorragias pueden cauterizarse con fuego o grasa hirviendo(se gana un punto de locura) o mediante un torniquete.

Armaduras

Armadura de placas- 3 ptos de protección, -1 al movimiento -20 a la Agilidad (acumulable).Un hombre con armadura de placas no nada, se hunde.

Armadura de mallas- 2 ptos de protección -10 a la agilidad.

Armadura de cuero- 1 pto de protección.

Armadura de cuero tachonado- 2 ptos de protección.Sólo se puede combinar con placas, pieles.

Armadura de escamas-3 ptos de protección.No se puede combinar, excepto con pieles o con ropa gruesa.-10 a la agilidad.

Armadura de pieles-1 pto de protección.Se puede usar siempre en ambientes fríos, pero la temperatura normal hace que resulte ardua de llevar.-1 al movimiento, -10 a la agilidad en estas circunstancias.No se trata de una piel individual(se consideraría ropa gruesa)sino de una mezcla de capas de pieles, cuero...cosidas.

Ropa gruesa o acolchada – 1 pto de protección.Combinable con todo excepto con cuero y cuero tachonado.No puede usarse en la cabeza.-5 a la agilidad si cubre las piernas.

No puede haber tres tipos de armadura distintos en una localización a menos que uno o dos de ellos sean la armadura de pieles o la ropa gruesa.

Ejemplo: El personaje de María, Katrina, es una de las escasas mujeres a las que se ha concedido el honor de entrar en la orden de los caballeros Pantera.Su armadura se compone de casco y peto de placas y armadura de mallas en torso y extremidades.Para proteger aún más el torso, sólo podría emplear una camisa de ropa acolchada debajo de la malla o una estilosa armadura a base de piel de pantera encima del peto.Los bonificadores negativos de todas las armaduras que lleva se suman.

Las penalizaciones no se aplican si sólo se lleva el tipo de armadura que penaliza en la cabeza(un portador de una cofia de malla conserva su Agilidad base).

Ejemplo: En las largas marchas entre batalla y batalla, Katrina prefiere la libertad de movimientos, y deja las sofocantes armaduras de placas y prefiere el cuero.Sin embargo, conserva su casco metálico.Las placas no le obligan a aplicar un bonus negativo al cubrir sólo su cabeza.