DS-US-01

INTO THE BREACH

REGLAS DE COMBATE AVANZADO PARA DUNGEONSLAYERS POR MARCUS BONE

DUNGEONSLAYERS
AN OLD-FASHIONED ROLEPLAYING GAME

Este documento muestra un número de reglas opcionales que pueden utilizarse para añadir mayor profundidad al combate de tus partidas de Dungeonslayers.

INICIATIVA

Tener ventaja sobre tu oponente puede ser un factor decisivo en cualquier melé. Esta mecánica te permite crear valores de Iniciativa más dinámicos durante el combate.

La Iniciativa Base del personaje se determina con AGI + RF.

Este número puede modificarse por:

- Modificadores de Iniciativa de Arma & Armadura (MI)
- Cualquier Talento (como Reflejos Rápidos)
- Efectos Mágicos (ver abajo)

Cuando todos los modificadores estén calculados, la Iniciativa final se usará para determinar el orden de combate.

EMPATES

Si los combatientes tienen la misma Iniciativa, compara su habilidad de RF para determinar quién va primero.

EFECTOS MÁGICOS

La Magia puede afectar la Iniciativa de un personaje de diferentes maneras.

- Todas las armas mágicas ganan un bono igual a su rango positivo (+).
- Cualquier hechizo o efecto similar a un hechizo puede modificar la Iniciativa temporalmente.

ARMAS Y ARMADURAS

Este conjunto de reglas se creó para permitir que los efectos de armas y armaduras tuvieran más relevancia en combate. Así ésta modifica la sección de Ataque y Defensa y reemplaza la sección de Armas y Armaduras del libro de reglas (ver Pág. 11)

Nota: *Usar este conjunto de mecánicas requiere cálculos adicionales a la secuencia golpe/daño de Dungeonslayers.*

SOBRE ARMAS Y ARMADURAS

Las armas y armaduras modifican la Iniciativa de personajes así como la cantidad de daño que infligen (o reciben) de un golpe.

Nota: *Bajo estas reglas adicionales las armas y armaduras ya no modifican el Ataque de Melé, Ataque a Distancia o Defensa del portador – ya no habrá ningún BA.*

- Ciertas armas como espadas a dos manos y arcos largos son inmanejables par los enanos, por lo que no pueden portarlas.
- Cada personaje puede portar un yelmo, una armadura y un par de brazales y grebas a la vez. Muchos tipos de armadura reducen la Velocidad del personaje a causa de su peso.
- Los Guerreros pueden llevar todo tipo de armaduras.
- Los Exploradores pueden llevar cualquiera, excepto placas.
- Los hechiceros están limitados a la armadura de tela con excepción de los sanadores, entrenados en el uso de la armadura de cuero.
- Cualquier clase de personaje puede usar escudos, pero sólo junto a armas de una mano.

ESTADÍSTICAS DE ARMAS

Las armas tienen tres estadísticas:

MODIFICADOR DE INICIATIVA (MI)

Modifica la Iniciativa del usuario cuando usa esta arma.

Initiativa + MI

BONIFICADOR AL DAÑO (BD)

La cantidad de daño adicional que hace cuando golpeas con éxito con esta arma.

Tirada de Ataque + BD

PENETRACIÓN DE ARMADURA (PA)

La cantidad de defensa de la armadura que niega el arma cuando golpea. La PA reduce el VA del objetivo aunque no puede reducir el VA por debajo de cero.

VA – PA

ESTADÍSTICAS DE ARMADURA

La Armadura tiene tres estadísticas:

MODIFICADOR DE INICIATIVA (MI)

Modifica la Iniciativa del portador cuando usa esta armadura.

VALOR DE ARMADURA (VA)

La cantidad de protección que concede la armadura.

MODIFICADOR DE VELOCIDAD (MV)

La cantidad de Velocidad perdida cuando se utilize esta armadura.

CALCULAR DAÑO

Cuando un combatiente es herido, la valor de daño recibido (ej. El número resultado del D20) se modifica por el Bonificador al Daño (BD) del arma utilizada y la Armadura del objetivo.

Para determinar el valor de daño recibido:

1. Añade el BD del arma a la tirade de daño para determinar el daño del golpe.
2. El objetivo calcula su VA final (restando el PA del arma a su VA).
3. Resta el daño del golpe al VA final del objetivo para obtener el daño total recibido.
4. Resta el daño total a los Puntos de Golpe del objetivo.

Ejemplo:
Harven (que porta espada a dos manos), golpea a un Lobo con un sólido 12 (siendo su AM 14) y el Lobo falla su Defensa.
Para determinar su daño añade su 12 al BD de su arma (+4) para un total de 16. El GM calcua el VA final del Lobo, que es cero (VA de 1 menos PA 4 de la espada a dos manos – fíjate que la VA final no puede ser menor que cero) Restar la VA del Lobo (cero) del daño del ataque implica que el Lobo recibo 16 puntos de daño. No hace falta decir, que no se siente muy agradecido con el resultado y devuelve el ataque a Harven de nuevo…

MODIFICADORES AL COMBATE

A veces las localizaciones, acciones y posiciones de los combatientes afectarán a la posibilidad que cada guerrero tiene de golpear o defenderse de un golpe. La Tabla de Modificadores al Combate puede utilizarse para reflejar estas situaciones.

FALLOS CRÍTICOS

Sacar 20 en un D20 representa un fallo crítico. Cuando una tirada así podría significar un fallo al encontrar un hueco en las defensas de tu rival, a veces puede implicar golpearse a sí mismo o a un aliado en el fragor del combate.
La tabla de Fallo Crítico te permite definir mejor los efectos de tales fallos.

TIRAR UNA PIFIA

Una pifia ocurre cuando un personaje saca un 20 en un D20 durante el combate (o en cualquier otra situación que al GM le parezca oportuno).

Para ver si este fallo crítico es una pifia el jugador deben hacer una tirada de AGI+DE. Si la tirada también falla, entonces tira un D20 y consulta la Tabla de Fallo Crítico (ver abajo).

FALLOS CRÍTICOS	
D20	Efecto
1-3	Golpea un Aliado
4-5	Caída
6-8	Arma Dañada
9-13	Resbalón
14-16	Armadura Dañada
17-19	Arma Caída
20	Pifia Grave

DESCRIPCIÓN DE LOS EFECTOS

Golpea un Aliado: Golpeas un aliado (o a ti mismo si no hay aliados cerca). Resuelve el ataque normalmente (ignora Pifias).

Caída: Terminas en el suelo. Tienes la mitad de Defensa mientras estés en el suelo, y actúas el último en el próximo turno.

Arma Dañada: El arma queda dañada y reduce su MD, o PA, en 1 hasta que sea reparada. Las armas frágiles (ej. Mazas, lanzas, etc.) se rompen.

Resbalón: Resbalas y pierdes pie. Actúas el último en el próximo turno.

Armadura Dañada: Una pieza de armadura queda dañada al azar (te estiras al atacar) y reduce VA en 1 hasta repararse. Los escudos de madera se rompen.

Arma Caída: Dejas caer tu arma. Estas desarmado hasta que la recuperes.

Pifia Grave: Tira dos veces en esta tabla (ignora cualquier otro 20 adicional).

Armas	MI	BD	PA	Notas	Precio
Hacha	-1	+2	2		6PO
Hacha de batalla (2m)	-3	+3	3		7PO
Arco, Corto (2m)	+3	+1	0		6PO
Arco, Largo (2m)	+2	+2	1		10PO
Garrote	-1	+1	1		2PP
Ballesta, ligera (2m)	-2	+2	2		8PO
Ballesta, pesada (2m)	-4	+3	3		15PO
Daga	+2	+0	0		2PO
Martillo	+0	+1	2		7PO
Maza	+0	+1	2		7PO
Bastón (2m)	+0	+1	0	Hechizos dirigidos +1	5PP
Honda	+1	+0	0		5PP
Lanza	+1	+2	2	Puede utilizarse en melé o a distancia	1PO
Espada, corta	+2	+1	0	Valores aplicables a las cimitarras	6PO
Espada, larga	+1	+2	0	Valores aplicables a alfanjes	7PO
Espada, ancha	-1	+2	2		8PO
Daga arrojadiza	+2	+0	0	También puede utilizarse en melé	2PO
Espadón (2m)	-4	+4	4		10PO

Armadura	MI	VA	MV	Notas	Precio
Cota de malla	-2	+3	-0.5		10PO
Brazales y grevas de cuero*	-1	+2	0	en brazos y piernas	4PO
Justillo de cuero	-1	+2	0		4PO
Brazales de placas	-1	+1	-0.5		7PO
Armadura de placas	-4	+4	-1		50PO
Grevas de placas	-1	+1	-0.5		8PO
Yelmo de placas	-2	+2	+0		6PO
Túnica	+0	+1	+0		1PO
Túnica (bordada con runas)	+0	+1	+0	Aura +1	8PO
Escudo, madera	+0	+1	+0		1PO
Escudo, acero	-1	+2	-1		8PO
Escudo, torre	-2	+2	-1	VA+4 contra ataques a distancia	15PO

* : ésto es un juego de brazales y grevas

MODIFICADORES AL COMBATE		
Situación	Atacante	Defensor
Atacar a un objetivo derribado	-	½ Defensa
Atacar a un objetivo en posición elevada	-2 AM	+2 Defensa
Atacar a un objetivo tras una cobertura parcial	-	+4 Defensa
Atacar a un objetivo tras una cobertura total	-	+8 Defensa
Atacar a un objetivo en un pasadizo	-	+4 Defensa
Apuntar a una localización específica - Cabeza	-	+4 Defensa
Apuntar a una localización específica - Mano	-	+6 Defensa
Apuntar con un arma a distancia	+1 AD/turno*	-
Disparar contra un objetivo derribado	-4 AD	-

* : max. +10 AD

INTO THE BREACH
by Marcus Bone
Cover:
Eniqma
http://www.eniqma2000.deviantart.com
Layout & Production:
Christian Kennig
©2009 Creative Commons 3.0 Germany
Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 Germany

INTO THE BREACH

REGLAS DE COMBATE AVANZADO PARA DUNGEONSLAYERS

POR MARCUS BONE

DUNGEONSLAYERS

DUNGEONSLAYERS ES UN JUEGO DE ROL EN MESA, EN EL CUÁL LOS JUGADORES MATAN MONSTRUOS Y SAQUEAN MAZMORRAS A LA ANTIGUA.
EL SISTEMA DE JUEGO DE DUNGEONSLAYERS FUE DISEÑADO PARA SER MUY RÁPIDO Y SIMPLE. EN MENOS DE 5 MINUTOS TU PERSONAJE ESTARÁ LISTO PARA SU PRIMER VIAJE AL INTERIOR DE UNA MAZMORRA.

ASÍ QUE, VISTE TU COTA DE MALLA, EMPUÑA TU ESPADA, ARCO O GRIMORIO - LOS DUNGEONS TE ESTÁN ESPERANDO...

HTTP://WWW.DUNGEONSLAYERS.COM