

## Guía de supervivencia en combate para Savage Worlds

¿Tienes problemas para....?	Y	Entonces prueba a....	Efectos mecánicos:	Es bueno para:
Golpear a los adversarios (estos tienen un valor de Parada muy alto)	Vuestro grupo es superior en número	Atacad todos al mismo adversario	+1 Pelear por cada atacante adicional (máximo +4)	Grupo
	Eres más ágil que tu adversario	Realiza un <b>truco de agilidad</b> (Arrojar arena a sus ojos)	Éxito: -2 Parada del oponente hasta que vuelva a actuar Aumento: Además queda aturdido	Grupo
	Eres más astuto que tu adversario	Realiza un <b>truco de astucia</b> (¡Cuidado! ¡Detrás de tí!)	Éxito: -2 Parada del oponente hasta que vuelva a actuar. Aumento: Además queda aturdido	Grupo
	Eres un tipo muy agudo, capaz de sacarle punta a todo	Usa la habilidad <b>Provocar</b> (¿Cómo alguien tan feo....?)	Éxito: Ganas +2 a tu siguiente acción contra él Aumento: Además queda aturdido	Ti (éxito) Grupo (aumento)
	Eres un tipo intimidante o tu adversario es un cobarde	Usa la habilidad <b>Intimidar</b> (Da un grito de guerra aterrador o marca tus músculos)	Éxito: Ganas +2 a tu siguiente acción contra él Aumento: Además queda aturdido	Ti (éxito) Grupo (aumento)
	No te importa sacrificar tus defensas hasta tu siguiente acción	Haz un <b>ataque salvaje</b> (Lánzate sobre él cegado por la ira)	Ganas +2 a Pelear y daño, pero tu Parada se reduce en 2 puntos hasta tu siguiente acción	Ti (si logras vencerlo)
	Estás usando un arma a distancia	<b>Apunta</b> (No disparo hasta que le vea el blanco de los ojos)	Sacrificas una ronda para ganar +2 a Disparar o Lanzar en la siguiente	Ti
	Estás usando un arma cuerpo a cuerpo	Sopesa la posibilidad de usar <b>ataques a distancia</b>	El valor objetivo a distancia suele ser 4 a corto alcance, en vez de la Parada	Ti
	Si sigues luchando, morirás casi de seguro	<b>Huye</b> del combate para seguir luchando otro día	Todos los adversarios adyacentes ganan un ataque gratuito sobre ti. Considera una acción de <b>Defensa</b> para aumentar en +2 tu Parada.	Ti (asumiendo que sobrevivas)
Dañar a los adversarios (estos tienen un valor de Dureza muy alto)*	No tienes problemas para lograr golpearlos con éxito	Haz un <b>ataque apuntado</b> sobre un lugar sin armadura o vital	Extremidad -2 a atacar; cabeza -4 atacar y +4 al daño; blanco pequeño -4, diminuto -6	Ti
		Haz un <b>ataque rápido</b> (Era un torbellino salvaje de patadas y codazos)	Parada -2 hasta tu siguiente acción; haz hasta 3 ataques de Pelear o 6 de Disparar (arma semiautomática o revolver) a -4; un solo dado salvaje	Ti
		<b>Combate con dos armas</b> (Tengo dos manos, uso dos armas)	Un ataque por arma con -2 a atacar; -2 adicional a la mano torpe si no se es ambidextro	Ti
	No te importa sacrificar tus defensas hasta tu siguiente acción	Haz un <b>ataque salvaje</b> (Lánzate sobre él cegado por la ira)	Ganas +2 a Pelear y daño, pero tu Parada se reduce en 2 puntos hasta tu siguiente acción	Ti (si logras vencerlo)

Recuperarse del aturdimiento = Tirada de Espíritu

Absorber heridas empleando benis = Tirada de Vigor

(\*) Muchas de las maniobras que facilitan golpear a un oponente también ayudan a causar mayor daño, pues aumentan las posibilidad de lograr uno o más aumentos y, por tanto +1d6 de daño, o aturden al blanco.