

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 truco de agilidad (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 truco de astucia (¡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 Provocar (¿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 Intimidar (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 ataque salvaje (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	Apunta (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 ataques a distancia	El valor objetivo a distancia suele ser 4 a corto alcance, en vez de la Parada	Ti
	Si sigues luchando, morirás casi de seguro	Huye del combate para seguir luchando otro día	Todos los adversarios adyacentes ganan un ataque gratuito sobre ti. Considera una acción de Defensa 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 ataque apuntado 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 ataque rápido (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
		Combate con dos armas (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 ataque salvaje (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.