

Savage Worlds: Hack de Reglas

Savage Worlds es uno de los juegos habituales en el [Club Dragom](#), y con la llegada de la nueva edición en inglés del juego me he puesto a pensar algunas de las modificaciones de reglas que solemos tener en la mesa de juego. He decidido juntarlo aquí en una nueva entrada del blog, aunque algunas no se han usado mucho y no están del todo bien testadas.

Reglas de Habilidades

Sigilo de grupo: Cuando llega el momento de infiltrarse en sigilo, los jugadores ya saben que alguien va a fallar su tirada y se va a liar. Tanto es así, que muchas veces ya ni lo intentan. Para favorecer un poco que pueda haber infiltración he metido algunos cambios en la acción de sigilo cuando se va en grupo.

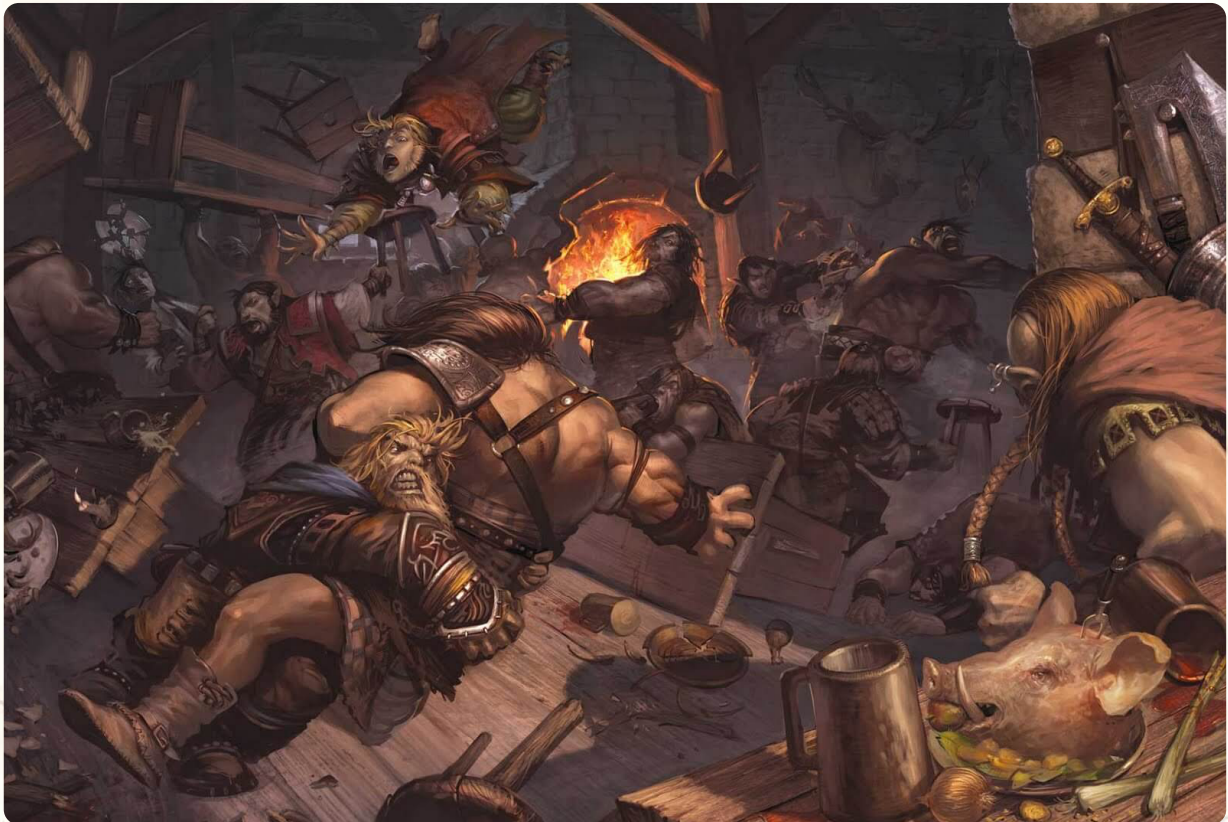
El que tenga más en sigilo hace la tirada enfrentada contra la percepción del adversario. El resto del grupo, cada uno tira sigilo contra dificultad 4: si alguno pifia el grupo entero es descubierto; los que fallen la tirada dan un penalizador de -1 a la tirada de sigilo enfrentada; los que tengan éxito no darán penalizadores ni bonos a dicha tirada, y cada aumento da un bono +1.

La explicación es que los que saben más sobre sigilo y acechar cuidan de los patosos, y evitan que pisen ramas secas o pateen alguna lata vacía.

Alertar de emboscadas: Esta es una regla que aplico en todos los juegos de rol que dirijo. No me parece creíble que las emboscadas sólo puedan ser detectadas en el último instante. Así que creo que debe haber la posibilidad de que sean detectados por las posibles víctimas con suficiente antelación.

En las tiradas de notar de las posibles víctimas si alguien saca una valor alto (en este caso gana la tirada opuesta contra sigilo por 4 o más) podrá avisar a sus compañeros con suficiente antelación para evitar que nadie quede sorprendido.

Si saca un valor muy alto (dos o tres aumentos de diferencia) notará la emboscada antes de llegar a la zona, con lo que podrán prepararse y hacer planes. En este caso, la distancia a la que detectan la zona de emboscada ya depende de cómo sea el terreno.



Resultado habitual cuando el grupo intenta infiltrarse. Imagen de Svetlin Velinov

Reglas de magia y magos

Parada: En Savage worlds, los magos están obligados a subirse la habilidad de Pelear para poder tener un valor de parada decente. Si el jugador quiere hacerse un híbrido guerrero-mago no hay ningún problema. Pero si se quiere hacer un mago puro que no sabe manejar un arma, y no se pone nada en pelear, lo va a tener muy difícil para sobrevivir la sesión de juego, sobre todo porque los conjuros defensivos son poco útiles usarlos durante el combate.

Por esto, en lugar de calcularse la parada a partir de la habilidad de pelear, tiene la opción de hacerlo a partir de su habilidad de lanzamiento de conjuros. La explicación sería que el mago puede concentrar energía mágica a su alrededor de forma casi instantánea para desviar ataques, de un modo muy similar a como un guerrero interpondría su espada para rechazar un ataque. Uso esta regla para los trasfondos arcanos de magia y psiónica.

Si opta por esta opción cualquier bono de parada por uso o manejo de armas (como las ventajas maestro de armas o acróbata) es ignorado, así como el penalizador que imponen algunas armas (arma improvisada, espadón, etc). Se aplica cualquier otro penalizador.

Además, puede usar y aplicar las maniobras de defensa y de defensa total, en la que tira por su habilidad de magia en vez de pelear.

Lanzamiento rápido de conjuros: Los lanzadores de conjuros cuentan con varios conjuros básicos de supervivencia en combate, como Armadura o Desvío. Pero solo duran unos pocos asaltos y si eres mago puro va a ser muy raro que puedas hacer algo más en el asalto que lo lances. Por lo que son conjuros de combate cuyo uso real en el combate es desaconsejable, ya que en el tiempo que activa la armadura, se habrán acercado y le habrán pegado al mago. Si quiere usar dos conjuros defensivos, son dos turnos en los que el mago no está haciendo realmente nada durante el combate, salvo recibir ataques.

Inspirándome en la maniobra de ataque rápido, esta regla opcional permite lanzar hasta 3 conjuros diferentes con una sola acción. Se lanza una vez el dado salvaje más un dado de magia por cada conjuro. Tendrá un penalizador de -2 si lanza dos conjuros, o de -4 si lanza tres. No podrá repetir conjuros y deberá indicar previamente a que conjuro corresponde cada dado de magia.

Este método le permite al mago lanzar conjuros básicos de supervivencia como el armadura o el desvío sin llegar a “perder” el turno. Pero hay que gastar los puntos de poder de cada hechizo, son más difíciles de lanzar y cualquier uno natural en los dados de magia activa el efecto de la pifia mágica. También debo decir que no la hemos testado mucho.



Las reglas de Savage fuerzan al mago a saber manejar una espada. Imagen de Grzegorz Rutkowski

Combate entre vehículos

Las reglas de combate entre vehículos de este juego son un desastre. De hecho es el cambio más esperado de la nueva edición, aunque aún no he podido ver como es. Cuando dirigí la campaña de piratas 50 Brazas, mis jugadores siempre abordaban el barco enemigo sin que nadie pudiese lanzar una sola bala de cañón. Tras intentar introducir alguna modificación, al final me rendí a la evidencia de que es imposible de arreglar y cree uno nuevo a partir de cero.

Cada ronda de combate entre vehículos constaría de 2 fases:

1ª Fase - Persecución: Cada piloto tira conducción (no cuenta como acción), con un bono +2 para el vehículo con una mayor velocidad (+4 si la velocidad es el doble o más). El vencedor decide si se acercan, alejan o se mantiene la distancia. Hay 4 rangos de distancia: corta, media, larga y extrema. En la distancia extrema no se puede realizar disparos y si aumenta aún más la distancia, los adversarios pierden contacto y el combate termina. En el primer turno del combate los adversarios están en distancia larga y no se hace esta fase de persecución.

2ª Fase - Acciones de Combate: Reparte cartas de iniciativa a cada jugador. Si quieren disparar tendrán el penalizador de -2 por plataforma inestable, salvo casos excepcionales. Las armas de arco fijo solo pueden disparar si el objetivo está en su arco de disparo. Con respecto al daño, consultar la pagina 142 del manual.

Si alguien quiere hacer algo distinto a atacar, podrá hacerlo en esta fase si es plausible (Ejemplo: una tirada dramática para hacer cálculos en la computadora de navegación para entrar en el hiperespacio)

El piloto también podrá realizar acciones pero deberán ser compatibles con el hecho de que está conduciendo: podrá disparar algún arma montada del vehículo o realizar una maniobra de conducción. Además, su carta de iniciativa es un tanto especial: si es un trébol indica que se encuentra algún tipo de obstáculo o complicación y deberá realizar la maniobra evitar obstáculo. También es posible, a discreción del director de juego, que deba evitar obstáculo aunque no haya sacado un trébol, posiblemente debido a unas condiciones difíciles del terreno o a una mayor densidad de obstáculos.



NEW CHASE RULES!

Algunas maniobras que puede hacer el piloto serían:

Esquiva: impone un penalizador de -2 a los que le disparan (o -4 con un aumento), los artilleros del propio vehículo pueden disparar pero con un penalizador equivalente

Rizo: maniobra en combates aéreos o espaciales. Debe tener un perseguidor detrás a distancia corta y ganar una tirada opuesta de pilotaje más modificador de trepada del vehículo. Si gana con un aumento consigue colocarse detrás de su objetivo; si solo gana no consigue ponerse detrás pero su perseguidor tendrá -2 a dispararle.

Giro invertido: maniobra para vehículos terrestre, debe realizar una tirada de conducción con un -4. Si falla la tirada tendrá que hacer otra tirada de conducción como si estuviera haciendo la maniobra de evitar obstáculo. Si tiene éxito hace un giro entre 90 y 180° y se detiene completamente. Los disparos que hagan a continuación los pasajeros ya no tendrán el penalizador de -2 por plataforma inestable. Cuando le llegue el turno al piloto contrario o al final del turno, la distancia entre los vehículos se modifica según corresponda. En la fase 1 del siguiente turno, el piloto tendrá que declarar si sigue parado o vuelve a ponerse en marcha.

Embestida: Requiere que se hallen a distancia corta, debe realizar una tirada opuesta de conducción. En caso de éxito habrá colisión

Evitar obstáculo: Hay que evitar algún objeto pesado que está en medio de la trayectoria, como una roca u otro vehículo que ha quedado cruzado, o un charco de aceite o bien evitar atropellar peatones (aunque decida pasar voluntariamente por encima de ellos, impactar contra peatones puede causar daños al vehículo). El director de Juego deberá narrar la naturaleza del obstáculo y determinar la dificultad de la maniobra según la dificultad del terreno (+0 a -4). En caso de fallo habrá una colisión, consulta la página 141 del manual. Ten en cuenta de que el vehículo, al estar en persecución, irá a su velocidad máxima. Pero si el resultado de la tirada anterior después de aplicar los modificadores es 2 ó 3 habrá podido reducir la velocidad según su valor de aceleración antes de chocar. Si el resultado es 1 o menos se habrá comido el obstáculo. Aunque el vehículo sobreviva al choque, habrá perdido velocidad y la distancia entre los vehículos quedará modificada según corresponda.

Maniobras especiales: según el tipo de vehículos, suelen requerir tiradas conducción con un posible penalizador de 0 a -4, o bien tiradas opuestas, y el efecto varía según las circunstancias y lo que se quiera hacer. Esta maniobra es una especie de cajón de sastre para maniobras que no hayan sido descritas o que se puedan inventar los jugadores. Por ejemplo, en 50 brazas se puede hacer maniobra de abordaje cuando la distancia entre barcos es corta.