

Colaboración

Si varios personajes colaboran en un Reto el Narrador determina en cuanto se reduce la dificultad y luego todos los implicados efectúan una tirada

Los niveles de éxito (diferencia entre la dificultad y el resultado) obtenidos por los distintos personajes se acumulan entre sí

Si un personaje no alcanza la dificultad reduce en 2 puntos el nivel global de éxito por cada punto que le falte. Si el resto del grupo no puede (o no quiere) cubrir dichos niveles el personaje falla individualmente en la consecución del reto o bien, según sea la naturaleza de la tarea, esta no se consigue llevar a cabo con éxito

El jefe de equipo puede emplear sus niveles de Fortaleza para repetir también los dados lanzados por otros jugadores mientras que si algún otro personaje dispusiera de alguna Fortaleza aplicable sólo podría modificar su propia tirada

Confrontación

Dos personajes confrontados reducen mutuamente sus niveles de Fortalezas (si las tienen) hasta que uno o ambos lleguen a cero, tiran y comparan sus resultados

Si la confrontación es extendida el Narrador determina un diferencial de éxito que hay que acumular para superar al rival. Los niveles de éxito obtenidos en tiradas anteriores pueden GASTARSE en turnos posteriores para obtener Ases en la Manga

COMBATE AVANZADO

Posibilidades Estratégicas

Si un personaje renuncia a su ataque para mejorar su defensa obtiene un As en la Manga en todas las tiradas defensivas durante lo que queda de turno

Si renuncia a su ataque para mejorar sus posibilidades tácticas en turnos posteriores (p.e. apuntando) obtiene un As en la Manga para dicha tirada

Si descuida su defensa obtiene un As en la Manga en su tirada de ataque o maniobra pero resta 2 al resultado de todas las tiradas defensivas. Debe anunciarlo antes de la primera tirada de defensa que se vea obligado a hacer

Ir a por la cabeza añade 2 a la dificultad del ataque pero permite incrementar en 5 el daño total o dejar al rival aturdido tantos turnos como daño habría recibido

Pifias

Cada valor negativo obtenido en una pifia durante el combate puede equivaler a:

- Un dado de malestar (que puede sufrir la víctima o un aliado si, por ejemplo, fuese una tirada de ataque la que se pifió)
- Turnos perdidos (sobre todo en pifias de tiradas de reflejos o defensa)
- Ases en la Manga para futuras tiradas del rival
- Un efecto narrativo (como por ejemplo perder el arma)

Ataques Múltiples

El ataque puede dividirse entre varios oponentes (o generar varios ataques repetidos sobre el mismo rival) repartiendo el total obtenido en la tirada entre ambos ataques (y asignando al menos 1 punto a cada uno). La dificultad de cada ataque se incrementa a discreción del Narrador en función de la velocidad de recarga del arma y de lo factible que resulte encarar a múltiples oponentes

Si el arma y la posición de los enemigos lo permiten puede declararse un **ataque de barrido** (incluso contra un solo oponente). El total de daño se transfiere al total de ataque a razón de 1 punto de Ataque adicional por cada 2 puntos de Daño. (Luego, ese daño no vuelve a aplicarse contra la tirada de aquante)

Ataques de Oportunidad

Un combatiente que abandona un combate cuerpo a cuerpo genera un ataque gratuito de oportunidad a menos que lo haga declarando y superando una tirada de maniobra (y renunciando por tanto a su ataque en ese turno)

Los oponentes que se acerquen o alejen de un combatiente equipado con armas de alcance generan también uno o más ataques de oportunidad a discreción del Narrador

Armas y Armaduras

Las Armas cuerpo a cuerpo añaden el dado de daño correspondiente según la fuerza del atacante (superior, medio o inferior) y el dado del arma. Las manos desnudas no añaden nada, las armas pequeñas, naturales (garras) o improvisadas añaden el dado menor, las armas usadas a una mano o las improvisadas a dos manos el dado medio y las armas a dos manos el mayor

Las Armas de proyectil no modifican el daño por la fuerza del usuario. Los proyectiles improvisados (piedras, jarrones) no añaden nada. El dado menor se añade a cuchillos, shurikens, hondas y arcos cortos, el dado medio a arcos largos y hachuelas y el mayor a ballestas y jabalinas. Un gran peso añade un dado de una categoría inferior al que correspondería por la fuerza del lanzador si se lanza o de una categoría superior si se deja caer desde lo alto

Un Arma de Fuego corta de bajo calibre tomará el dado menor y medio, escopetas o armas cortas de gran calibre toman el dado inferior y superior, un rifle o un subfusil el dado medio y superior, un fusil de asalto militar pesado y las armas de alta tecnología toman los tres dados

Las armas pesadas (misiles, granadas, etc.) efectúan automáticamente ataques de barrido pero vuelven a tener en cuenta el daño en la tirada de aguante. Pueden añadir desde el dado inferior (cóctel molotov) hasta los tres dados (misil anticarro), pasando por todas las posibilidades intermedias

Las armaduras ligeras (cuero) añaden el dado inferior al aguante, las armaduras medias (cota o chaleco de kevlar) el dado intermedio y las pesadas (coraza, traje de artíñero o armadura futurista) el superior

Las armas y objetos capaces de parar y la cobertura parcial otorgan un As en la Manga adicional a la defensa. Los escudos y la cobertura completa 2. En caso de sufrir un ataque de proyectiles o armas pesadas sólo se consideran eficaces los escudos y la cobertura