

Reglas de combate rápido

Es posible que, en ocasiones, el DJ necesite solventar con rapidez un combate en vez de resolverlo usando las reglas tácticas. Quizás su propósito solo sea proporcionar información, como lo brutal que es un adversario o cuál podría ser su debilidad. O quizás es que no haya tiempo material para jugar y sea mejor centrarse en otras escenas más importantes.

Cuando esto ocurra, usa estas reglas rápidas y sencillas para determinar el resultado del combate, añadiendo una pizca de tensión y drama a la escena.

No se emplean cartas de acción. En vez de ello, el DJ presenta la escena y, después, cada jugador elige la habilidad principal que quiere utilizar y cómo pretende usarla. Generalmente suele tratarse de una habilidad marcial, como Pelear, Disparar o Hechicería, pero se puede usar cualquier otra si tiene sentido y es apropiada para la acción descrita.

Después, cada jugador hace una tirada de la habilidad elegida, aplicando los siguientes modificadores a su total:

Modificadores al combate rápido

Modificador Causa

- De +2 a -2 Los héroes (o los adversarios) superan a sus oponentes en número o capacidades. Aumenta el modificador hasta ± 4 cuando la diferencia es especialmente notable.
- De +2 a -2 Los héroes o sus adversarios tienen una ventaja táctica de algún tipo.

Resultados

El DJ interpreta y narra los resultados obtenidos, dando cuerpo al plan que pretendía realizar cada jugador y sus consecuencias. A todo esto, fallar la tirada no significa que el héroe no lograra cumplir sus objetivos sino que sufre daño de importancia o se ve afectado de otro modo negativo durante el proceso.

Los héroes pueden gastar benis, aplicando las reglas habituales, para absorber el daño sufrido. Las capacidades curativas (hechizos, pociones, la habilidad Sanar, etc.) también funcionan con normalidad.

- **Pifia:** El plan del héroe le mete en problemas muy serios. Sufre 1d3 heridas.
- **Fallo:** El personaje sufre una herida.
- **Éxito:** El héroe logra superar el combate sin sufrir ningún daño de consideración.
- **Aumento:** El personaje reluce con brillo propio durante el combate. Trabajando en conjunto, el DJ y el jugador narran un momento tan heroico. Después de ello, el héroe gana un beni.

Muerte

Ten en cuenta que esta mecánica sencilla y rápida no incapacitará a los personajes a no ser que estos ya estuvieran heridos. Si es posible morir o no como consecuencia del subsistema es algo que dejamos en manos del DJ, las circunstancias y la letalidad de la ambientación. No conviene que los jugadores se sientan engañados (narrar una muerte heroica puede ser digno de una tragedia épica), como tampoco ocurriría al perecer resolviendo un combate táctico.

Derrota

Aplicando estas reglas de combate rápido, los héroes siempre “vencen”, a no ser que todo el mundo falle sus tiradas. En ese caso, es el DJ quien debe determinar las consecuencias que puedan producirse. Esto significa que podrían sufrir una auténtica derrota, verse obligados a retirarse o incluso ser capturados.

Por supuesto, este tipo de resultados pueden ser muy poco satisfactorios, así que otra posibilidad (aunque rara) sería dar comienzo a un combate normal al finalizar la narración. Por ejemplo, el típico grupo de aventureros de un mundo fantástico se ve derrotado por una patrulla de orcos cuando todo el mundo falla sus tiradas de resolución y el DJ decide iniciar un combate normal con los héroes rodeados por todos lados, describiendo así como se rehacen —mientras conservan todo el daño que sufrieron en la “primera parte” del encontronazo simulado con las reglas de resolución rápida de combates— ante la adversidad.

Munición y puntos de poder

El DJ debe determinar cuánta munición y PP se consumen al resolver un combate de acuerdo a este subsistema, en función de las circunstancias que lo rodean, el nivel general de éxito y, sobre todo, el plan descrito por cada jugador.

En líneas generales, debería consumirse entre uno y tres d6, en munición, ráfagas, PP o cualquier otro recurso utilizado. Recuerda, son valores narrativos y subjetivos. Lo que realmente importa es considerar los objetivos del jugador, la situación general y su nivel de éxito.

Ejemplos

Un mago quiere conservar PP para más adelante, así que emplea Pelear. Con una pifia, acaba tan contra las cuerdas que se ve obligado a gastar 3d6 PP. Con un éxito, el DJ le pide que gaste 1d6 PP y, con un aumento, no consume ninguno, ahorrándolos todos.

El responsable de una ametralladora en las *Weird Wars* desea segar las hordas de zombis que se acercan a su posición con plomo, dándole con ganas al gatillo. Da igual si saca una pifia u obtiene un aumento, gastará 3d6 ráfagas completas de munición, pues su plan era disparar sin pensar. Eso sí, el DJ también podría proporcionarle una bonificación de +2 a su tirada por consumir tanta munición si la situación táctica general parece tener sentido.

He estado usando este subsistema de combate rápido durante años. Hay veces en donde no quiero resolver un combate exclusivamente mediante la narración, pues podría proporcionar una pista, indicar que se está yendo por el camino “equivocado”, desgastar al grupo de aventureros o simplemente avisar que se está entrando en una área muy peligrosa.

Durante mi reciente experiencia en varias jornadas italianas, acompañando a nuestros traductores de Jolly Troll, tuve la oportunidad de perfeccionar la mecánica. Llevaba conmigo las típicas aventuras de convención norteamericanas, de unas tres horas de duración, para descubrir allí que las demostraciones en convenciones en Italia suelen ser de unos cuarenta y cinco minutos.

Dirigí una aventura de *Deadlands*, que es básicamente un laberinto con jabarañas (unos cerdos salvajes típicos del desierto, como los de nuestro mundo real, pero con dientes de piraña). Un siniestro adversario controla una horda enorme de estos cerdos diabólicos y los usa para conducir a los héroes hasta un destino específico y el gran final.

Había planeado dirigir el primer par de combates mediante las reglas tácticas normales, resolviendo los demás encontronazos mediante esta mecánica hasta llegar al gran combate final.

Pero dado el increíble límite de tiempo existente, emplee la mecánica de combates rápidos en todas las batallas. Mi trabajo consistió en ir empujando al grupo en la dirección deseada y forzarles a gastar munición, PP y, en algunos casos, heridas. Funcionó muy bien, gracias a las descripciones tan creativas de unos jugadores maravillosos y la forma en que embellecimos el resultado de las tiradas, una vez conocidas, con la narración compartida.

Pero, como digo, aunque he estado haciéndolo así durante años —puede que una década— nunca había realizado una prueba tan exhaustiva de estas reglas. Dirigí media docena de partidas, una tras otra con rapidez, confirmando los resultados una y otra vez. Al ver las sonrisas en las caras de los jugadores mientras narrábamos de forma conjunta la historia no sentí que les estuviera robando parte de la diversión. Y, del mismo modo, me encantó llegar al gran combate final y disponer allí de todas las opciones tácticas existentes: lo mejor de ambos mundos.

Una buena comprensión de cómo es el “auténtico” combate ayuda mucho a determinar los modificadores aplicables en estas reglas de resolución rápida, en especial cuando se comparan las descripciones con las distintas acciones que los quieren realizar. En ocasiones, los jugadores hacían cosas ideales para sus habilidades, equipo o ventajas. En otras realizaban cosas que consideraban importantes para el avance de la historia, incluso si sus personajes no eran especialmente buenos en esos campos. Pero siempre fue entretenido, da igual si sacaban tiradas buenas, malas o justo en la media, pues los traté narrativamente siempre como éxitos desesperados logrados por los pelos.

Segunda parte

Recientemente estuve en unas jornadas en donde pude jugar en vez de dirigir (que es lo habitual en mi caso). La mayoría de DJ hicieron un excelente trabajo, aunque noté que algunas aventuras no eran sino una sucesión de combates. Si estás leyendo esto, espero que consideres que el combate en *Savage Worlds* es muy divertido, pero sentí que, en algunos de estos combates, el objetivo era muy similar a lo que yo intentaba hacer con mi aventura de las jabarañas. Y como ninguno de estos DJ disponían de una herramienta similar a mi truco de resolución rápida de combates entre sus recursos, era buen momento para formalizarlo y publicarlo.

En cuanto lo hice, varios de los probadores empezaron a preguntar sobre la posibilidad de añadir modificadores basados en ciertas ventajas o desventajas, las capacidades especiales de los adversarios, etc. Aconsejo evitar mucho ese tipo de tentaciones. La idea tras toda la mecánica es calcular el potencial total y *relativo* del personaje frente a sus adversarios, ver qué quiere hacer el jugador y resolver todo mediante una rápida tirada de dados. Luego narrar lo que ocurre, calcular cualquier pérdida de PP/munición lógica y pasar a otra cosa. ¡Mantenlo frenético, sencillo y divertido!

A todo esto, *no te sientas obligado* a usar estas reglas de resolución rápida de combate. Incluso cuando una lucha no es especialmente importante para la trama, sigue siendo un momento ideal para que tus jugadores brillen, sobre todo si disfrutan con los combates tácticos y han construido sus personajes específicamente para aprovechar lo que creemos que es una de las mecánicas más satisfactorias que existen.

—Shane Hensley

Octubre, 2015.

¿Quieres empezar a jugar sin más preámbulos ni perder el tiempo? ¡Por supuesto, colega! Todo lo que tienes que hacer es conectarte a Internet y visitar nuestra página web, donde podrás descargar personajes, ayudas de juego y muchas cosas más. Puedes encontrarlos en:

www.htpublishers.es

¿Quiénes probar *Savage Worlds* antes de saber si te gastas en él la pasta? De nuevo, *no problem, my friend*. En nuestra página web encontrarás también nuestras Reglas de Prueba, junto con varias aventuras y personajes pregenerados. Así podrás catar por adelantado nuestros numerosos mundos salvajes. ¡Estamos seguros de que os encantarán!

Y recuerda comprobar de vez en cuando nuestra dirección electrónica, pues nuestra colección de Aventuras en una Hoja está creciendo continuamente.

Savage Worlds, One Sheets, Smiling Jack, Great White Games y todas las marcas y logos asociados son copyright de Pinnacle Entertainment Group. Estas reglas tienen © 2015. Todos los derechos reservados. Producido bajo licencia por HT Publishers.

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP