

HOJA DE REFERENCIA PARA PERSECUCIONES Y VEHÍCULOS

PREPARACIÓN

Divide a todos los participantes en aquellos grupos que vayan a ir siempre juntos.

Baraja un segundo mazo de cartas de acción y coloca las cartas formando una línea (en la mayoría de veces, nueve es buena cantidad, puedes ir añadiendo más a medida que vaya siendo necesario).

La distancia entre los participantes es siempre el número de cartas de persecución (sin contar aquella en donde está el atacante) multiplicada por el incremento de persecución, que dependiera en función del tipo de persecución que realicéis:

INCREMENTOS DE PERSECUCIÓN

TIPO DE PERSECUCIÓN	INCREMENTO
A pie, montado o en vehículos terrestres	5
Aeroplanos y barcos de vela	25
Cazas reactores y naves estelars	50

PIFIAS EN LA HABILIDAD DE MANEJO:

- **Individuos:** Tira un dado. Con un resultado par, pierde el resto de su turno mientras rueda por el suelo, evita un obstáculo, da marcha atrás tras equi-vocarse de dirección, etc. Un resultado impar implica sufrir un nivel de fatiga.
- **Monturas:** Tira 1d6. Con 1-2, el jinete pierde el resto de su turno; con 3-4, la montura sufre un nivel de fatiga (que se aplica a todas las tiradas del animal *y además* a las tiradas de Cabalgar del jinete); con 5-6, el jinete sufre un nivel de fatiga por culpa de una rama u obstáculo bajo, un mal salto o un tirón muscular al intentar mantener el control del animal.
- **Vehículos:** El conductor debe tirar en la **Tabla de pérdidas de control**.

DAÑO

Los vehículos no pueden quedar aturdidos pero, cuando el daño iguala o supera su Dureza (independientemente de si han sufrido o no alguna herida), el conductor debe superar una tirada de la habilidad de manejo o tendrá que consultar la **Tabla de pérdidas de control**. En este caso, el vehículo, además, sufre también un desplazamiento si es una persecución. Cada aumento provoca una herida y fuerza a tirar en la **Tabla de críticos de vehículo**.

PÉRDIDAS DE CONTROL

El daño causado por una pérdida de control no activa más tiradas de pérdida de control, pero las heridas sí causan impactos críticos.

2D6	EFFECTOS
2	Colisión mayor: Todos los que estén a bordo quedan distraídos y el vehículo sufre 1d4 heridas (y un impacto crítico).
3-4	Colisión menor: El vehículo sufre una herida (y su consiguiente impacto crítico).
5-9	Distracción: Los vehículos terrestres derrapan o empiezan a girar sin control. Los aero-planos y naves espaciales entran en barrena, giran sobre su eje descontroladamente, etc. Todos aquellos a bordo están distraídos hasta el final de su siguiente turno.
10-11	Vulnerabilidad: El vehículo y todos los que están a bordo quedan vulnerables hasta el final de su siguiente turno.
12	Problema técnico: Debido a los frenazos, manejo brusco o golpes, algo importante se suelta o deja de funcionar bien. El vehículo sufre un crítico (que no puede ser de tripulación).

IMPACTOS CRÍTICOS DE VEHÍCULO

2D6	EFFECTOS
2	Pintura y rayones: El ataque provoca daños de carácter cosmético o atraviesa el cuerpo principal del vehículo sin afectar a nada vital o los pasajeros. No hay ningún daño permanente.
3	Sistema de guía/tracción: El golpe afecta a las ruedas, orugas, velas, reactores, etc. Reduce el valor de Maniobra en uno cada vez que ocurra este crítico (hasta un máximo de -4).
4-5	Locomoción: El daño alcanzó el motor, el mástil principal, la caldera, etc. Reduce la Velocidad Máxima en un 10 % cada vez que ocurra este crítico (hasta un máximo del 60 % de la Velocidad Máxima inicial).
6-8	Chasis: El vehículo sufre daños en su estructura contenedora, pero no hay más efectos que las propias heridas.
9-10	Tripulación: Sustraer el valor de Armadura del vehículo del daño causado (si es apropiado para la posición de la víctima) y aplica lo que quede a uno de los tripulantes, determinado de forma aleatoria. Los ataques de área afectan a todos los pasajeros de la sección dañada (a determinar por el DJ) y las monturas. Si es el resultado de una colisión, los ocupantes quedan aturdidos.
11	Arma: Una de las armas, determinada de forma aleatoria, queda destruida. Si no existe ningún arma, se trata como un crítico de chasis.
12	Sistema: El vehículo pierde un sistema electrónico, sus airbags u otra capacidad a determinar por el DJ. Cuando este no tiene ningún rasgo especial o equipamiento, se trata como un crítico de chasis.



MANIOBRAS

- **ABORDAJE (acción):** Los barcos emplean garfios de abordaje y plataformas para acercar a la presa hasta su borda e iniciar el abordaje. Las naves estelares usan lanzaderas de asalto y tubos de abordaje con este mismo objetivo.

Para iniciar el abordaje, tanto el atacante como el defensor deben estar en la misma carta de persecución. El atacante realiza una tirada de manejo opuesta contra su objetivo. Con éxito, ambos navíos acercan posiciones y los atacantes pueden abordar a su rival.

Si los defensores tienen tropas ya preparadas para repeler el abordaje y no están haciendo otra cosa (como manejar las velas o utilizar sus consolas a bordo de una nave estelar), comienzan el combate en espera, a no ser que el atacante venciese la tirada para abordar con un aumento.

En cuanto comienza la acción de abordaje, el oficial al mando de la nave abordada solo puede realizar una maniobra opuesta (cambiar de posición), con el objetivo de liberarse. Sufre una penalización de -4 a su tirada si hay garfios de abordaje, rayos tractores u otro instrumental que le impida la huida. Con éxito, ambas naves dejan de estar adyacentes (¡quizás llevándose consigo a parte de los abordadores!). Con un aumento, no solo se libera, sino que puede desplazarse una carta de persecución en cualquier dirección.

- **ACCIÓN EVASIVA (acción o acción gratuita):** El personaje o conductor zigzaguean por el terreno, maximizando la cobertura o evitando a sus enemigos. El éxito en una tirada de manejo como acción gratuita impone una penalización de -2 a todos los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra él, su vehículo o cualquier pasajero hasta *el comienzo* del siguiente turno de su vehículo. El conductor y sus pasajeros *también* sufren esta penalización a sus propios ataques, debido a que los erráticos movimientos del vehículo y la constante intromisión de obstáculos se inmiscuyen en sus intentos de apuntar o atacar al adversario. Si el conductor resuelve la maniobra como acción, aumenta el modificador hasta -4 (para todo el mundo).

No es posible realizar esta acción más de una vez por turno (sus efectos no se apilan).

- **AFIANZAR POSICIÓN (acción gratuita):** El personaje, conductor o piloto estabiliza el vehículo con intención de conseguir la mejor línea de tiro posible para él y sus pasajeros. Con éxito, pueden ignorar los modificadores por correr y plataforma inestable. Todos los ataques contra el vehículo y sus pasajeros, sin embargo, ganan una bonificación de +2 hasta el comienzo de su siguiente turno (no se apila con el estado vulnerable).

- **CAMBIAR DE POSICIÓN (acción o acción gratuita):** El personaje o conductor realiza una tirada de manejo como acción gratuita. El éxito le permite moverse una carta de persecución hacia delante o detrás (dos con uno o más aumentos). El personaje también puede realizar esta maniobra como acción normal, en cuyo caso gana +2 a su tirada. En ambos casos, cada personaje solo puede realizar esta maniobra una vez por turno.

Bonificación por velocidad: Si el corredor, jinete o vehículo tiene una Velocidad Máxima superior a la del más rápido de sus rivales, gana +1 a sus tiradas de manejo para cambiar de posición. Aumenta esta bonificación a +2 si es el doble de rápido que todos sus rivales.

Ceder terreno: Cuando una persecución es lineal, un personaje puede “retroceder” una o dos cartas de persecución sin necesidad de hacer tiradas de manejo. Sin embargo, no podrá usar más esta maniobra en ese turno, ni como acción estándar ni como acción gratuita.

- **EMBESTIR (acción):** Si están en la misma carta de persecución, el conductor puede embestir a un oponente vencéndole en una tirada opuesta de sus habilidades de manejo. Si tiene éxito, *ambos* participantes provocan daño al otro. ¡Usa esta maniobra con inteligencia! A la de calcular el daño, sigue estas indicaciones:

- *Escala:* El daño base que causa cada ser o vehículo depende de su escala: Pequeño (1d6), Normal (2d6), Grande (3d6), Enorme (4d6), Colosal (5d6).
- *Aumento:* Si el atacante venció con un aumento en la tirada, añade +1d6 a su daño.
- *Dureza:* +1d6 si la Dureza del ser o vehículo es superior a la de su adversario; +2d6 cuando la Dureza es el doble o más.
- *Velocidad:* +1d6 a ambos implicados cuando la VM del atacante está entre 97 y 193 km/h; +2d6 cuando está por encima de esos 193 km/h.

- **ESCAPAR (acción):** Uno de los participantes puede escapar si hay, al menos, cuatro cartas de acción entre él y adversario más cercano. Para ello, debe superar una tirada de manejo con una penalización de -4. Reduce esta penalización a -2 si hay cinco cartas de diferencia entre ellos o 0, si hay seis o más.

- **FORZAR (acción):** El atacante intenta obligar a un rival a chocar contra un obstáculo o partes del terreno con el objetivo de que se estrelle, se detenga o quede fuera de la persecución. Para ello, ambos deben estar en la misma carta de persecución. Se resuelve como una tirada opuesta de manejo. Si vence, el atacante logra desplazar a su adversario. Trata el aumento como si el defensor hubiera sacado una pifia en una tirada de manejo.

En ciertas situaciones, el DJ puede permitir que se usen otras habilidades distintas, como Disparar, con el objetivo de crear un obstáculo en la trayectoria del adversario. ¡Una pifia provoca que estos intentos salgan tan mal que afecten al propio atacante!

COMPLICACIONES

Cuando la carta de acción del personaje es un trébol, sufre una complicación. Durante su turno, debe realizar una tirada de la habilidad de manejo como acción gratuita. El palo de la *carta de persecución* donde se encuentre (*y no de su propia carta de acción*), determina el modificador y las consecuencias del fallo.

COMPLICACIONES

PALO	MOD.	EFECTOS DEL FALLO
Picas	—	Se resuelve como una pifia en una tirada de manejo.
Corazones	—	Desplaza al personaje o vehículo.
Diamantes	-2	Desplaza al personaje o vehículo.
Tréboles	-2	Se resuelve como una pifia en una tirada de manejo.
Joker	+2	Desplaza al personaje o vehículo hasta dos cartas de persecución.

DESPLAZAR

Cuando un personaje o grupo debe “desplazarse”, el adversario que ha provocado el efecto puede mover a la víctima una carta de persecución. Cuando el desplazamiento se produce de forma indirecta (como en una complicación), es la oposición quien determina el efecto.

Cada atacante no puede desplazar a un adversario específico más de una vez en cada turno, independientemente de la causa (varios ataques, la maniobra forzar, etc.). Sin embargo, otros atacantes sí pueden, incluso si comparten la misma carta de acción.

En una persecución, el grupo siempre permanece unido y solo se ve afectado cuando el DJ considera que afecta al líder, el conductor del vehículo u otra situación narrativa apropiada.