

REGLAS DE COMBATE AVANZADO

POWERED BY OCYO

Os presentamos una recopilación de reglas opcionales para utilizar con el sistema de combate de OCYO. Preparado para dar más vistosidad a los combates sin perder la agilidad característica del sistema.

Localización de golpes

Cuando un ataque tiene éxito se hace una tirada $1d6+1d16$ (resultado 2 a 12) y se consulta el resultado obtenido en la siguiente tabla, esto nos indicará donde se ha impactado

Cabeza	2
Brazo derecho	3-4
Torso	5-6
Brazo izquierdo	7-8
Pierna derecha	9-10
Pierna izquierda	11-12

En las reglas básicas de OCYO se trata la armadura como una protección general que lleva un personaje, para poder dar mayor juego con el sistema de localización de golpes la armadura solo protege contra el daño de un ataque la armadura en la localización atacada y es posible combinar varios tipos de armadura (armadura pesada en el torso y media en las extremidades por ejemplo).

Control del arma (o ataques localizados)

Cuando un personaje realiza un ataque puede variar la localización de impacto según el grado de éxito que haya tenido en su tirada.

Se puede sumar o restar 1 a la tirada de la localización por cada punto de la tirada por encima de la dificultad requerida para impactar.

Ejemplo:

Duncan el escocés ataca con su claymore, la dificultad es 4 (dificultad básica) y Duncan obtiene un 7 en su tirada de ataque. Realiza la tirada de localización y obtiene un 9 (Pierna derecha), el jugador que controla a Duncan puede modificar hasta en 3 puntos ese resultado (de 6 a 12), pudiendo impactar a su elección en la pierna derecha, la izquierda o en el torso de su enemigo.

Daños severos

Esta regla es aplicable especialmente si se usa la regla opcional del reglamento básico “modo héroe”, pues los personajes sino tienen por defecto los mismo puntos de vida que el valor de su dado en Cuerpo, de todos modos, aun sin usar esa regla opcional tiene una utilidad para explicar heridas especialmente devastadoras en un personaje.

Cuando el daño letal que reciba de una sola vez una localización es igual al valor del dado en el atributo Cuerpo de un personaje, esta localización queda inutilizada para el resto del combate (inconsciencia en caso de ataque al torso o a la cabeza). El personaje atacado debe pasar una tirada de Cuerpo de dificultad 4, si falla el miembro no es funcional hasta que se recuperen los puntos de vida perdidos, si pifia (resultado de 1 en la tirada) el miembro es amputado (muerte en el caso de cabeza o torso).

Ejemplo:

El camarada soldado Vondarchuck se encuentra apostado con su fiel rifle Mosin-Nagant en las ruinas de un edificio cerca del frente cuando avista un uniforme alemán y efectúa un afortunado disparo a la cabeza con un increíble resultado de 9 puntos de daño. El soldado Schmidt cuenta con un atributo d8 en cuerpo y por tanto cae inconsciente, hace su tirada de cuerpo obteniendo un 3 y por tanto fallando, lo que le deja con una grave herida en la cabeza y muy pocos números de volver a Dresden a ver a su hijo Franz.

Ataque feroz

En ocasiones un personaje puede decidir cambiar precisión por potencia en un ataque desarmado o con armas de cuerpo a cuerpo.

La regla es sencilla y funciona de la siguiente manera: +1 a la dificultad de un ataque por cada +1 al daño en caso de impactar con éxito. El máximo bonificador al daño que se puede conseguir es igual al nivel de la habilidad con el arma usada. El tipo de daño infligido no cambia.

Ejemplo:

Magnus Arnesson desembarca de un salto y corre hacia la playa donde un sajón le bloquea el paso armado con una lanza. Magnus decide que no quiere perder tiempo con el pequeño hombre y descarga un golpe de revés con su hacha poniendo tras de ella toda la fuerza posible (su habilidad es 3 y por tanto suma +3 a la dificultad y al daño de impactar, el máximo por otro lado). Magnus impacta en su enemigo con fuerza causándole 9 puntos de daño (6 de su tirada de daño más 3 por su modificador de ataque poderoso), suficiente para dejarlo fuera de combate y seguir adelante hacia el siguiente desafortunado.