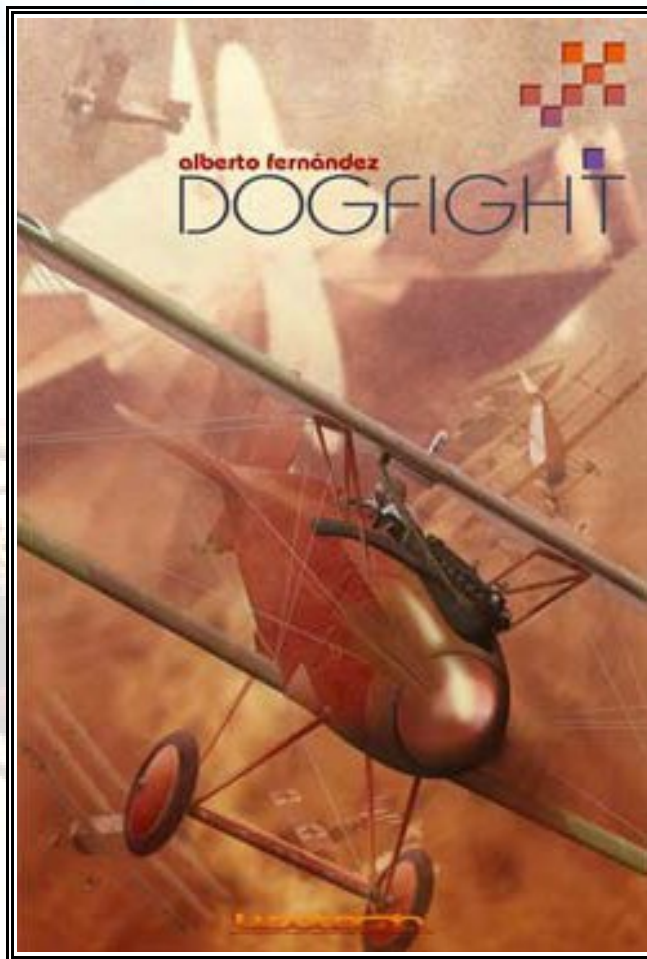


REGLAS OPCIONALES PARA DOGFIGHT



Octavio Muñoz

REGLAS OPCIONALES Y MODIFICACIONES PARA DOGFIGHT



Una de las posibilidades que el documento del Sistema Madre 1.0 ofrece a los diseñadores de los juegos de la línea Cliffhanger, en referencia a “la lectura de los resultados de las tiradas”, es la de poder tener en consideración el grado de acierto o fracaso de las mismas, Es decir, es posible valorar el resultado de las tiradas de Habilidad o Atributo más allá del simple acierto o fallo.

Basándome en lo anteriormente expuesto, os ofrezco unas reglas opcionales para el juego *Dogfight* escrito y creado por *Alberto Fernández*.

Para ponernos en situación es bueno que recordemos que en *Dogfight* tenemos cuatro grados de entrenamiento diferente para las habilidades. Estos niveles funcionan del siguiente modo:

- Nivel Básico: se lanza un d10
- Nivel Entrenado: se lanza 1d10 y se puede repetir la tirada si lo deseamos, quedándonos con el segundo resultado obtenido.
- Nivel Experto: se lanzan 2d10 y se elige el mejor de los dos resultados
- Nivel Maestro: se lanzan 2d10 y se pueden repetir ambos si lo deseamos, quedándonos con el mejor resultado de esta segunda tirada.

En *Dogfight*, gracias a la *regla de críticos y pifias*, la diferencia entre algunos de los niveles de entrenamiento queda definida por el aumento de las probabilidades de obtener éxitos críticos. Con las reglas que encontraréis a continuación la diferencia entre los grados de entrenamiento se hará algo mayor y, además, se elevará el nivel de letalidad de los combates. Aún así, no os debéis preocupar puesto que también encontraréis opciones para corregir este aumento de la letalidad si así lo deseáis.

La regla de **Categoría de éxito** se basa en la posibilidad de tener en cuenta la diferencia entre el resultado final de una tirada de habilidad o atributo y la dificultad que debíamos igualar o superar para lograr tener éxito en dicha tirada. De este modo, iremos más allá del mero éxito o fracaso de una acción y podremos graduar más los resultados.

* Ejemplo: realizamos una tirada con la habilidad Advertir y logramos un resultado final de 8. Si la dificultad para lograr obtener éxito era 6, nuestra categoría de éxito es de 2 ($8-6=2$)

Esta regla opcional está pensada, de forma bastante específica, para ser utilizada durante los escenas de combate. De esta forma, la categoría de éxito se convertirá en daño adicional sobre el objetivo alcanzado.

A continuación os muestro dos opciones diferentes como ejemplo:

- Opción A: Por cada punto logrado en la categoría de éxito, añadiremos 1 punto de daño adicional.

* Ejemplo: Nuestro personaje se encuentra a los mandos de un *Airco DH 2* británico enfrentándose, sobre los cielos de la Primera Guerra Mundial, contra un piloto alemán en un *Fokker E.I.* Abrimos fuego contra nuestro enemigo con nuestra Ametralladora Frontal (daño=d10). La dificultad para impactarle es 7 (estamos a corta distancia y con viento racheado), y logramos sacar un 9 en nuestra tirada de Puntería. Por tanto, hemos logrado obtener una categoría de éxito de 2 puntos ($9-7=2$), y esto supone que nuestra tirada de daño será de $1d10 + 2$.

- Opción B: Por cada dos puntos logrados en la categoría de éxito, añadiremos 1 punto de daño adicional.

* Ejemplo: siguiendo el mismo ejemplo anterior, con una categoría de éxito de 2, añadiríamos 1 punto de daño adicional (en lugar de 2). De esta forma nuestra ametralladora frontal provocaría un daño de $1d10+1$



Como habréis observado, la aplicación de esta regla opcional provocará que los ataques provoquen más daño (tanto en el combate aéreo, como en un posible combate en tierra). Si queremos paliar de algún modo esta subida en el nivel de letalidad, se recomienda añadir más puntos tanto en el valor de Blindaje de los aviones, como en los Puntos de Resistencia de los Personajes (tanto Pjs como PNJs).

Podríamos comenzar añadiendo 3 o 5 Puntos de Blindaje adicional (para aviones, estructuras...etc) y el mismo valor a los Puntos de Resistencia (para los PJs Y PNJs). Además, estos valores sugeridos podemos aumentarlos o disminuirlos a nuestro gusto, hasta lograr obtener el nivel de letalidad que creamos más conveniente para nuestras partidas de Dogfight.

Esta regla opcional es aplicable para todas las tiradas de habilidades y atributos de Dogfight, aunque al utilizarla fuera de aquellas más relacionadas con el combate, no obtendremos un efecto directo en los resultados, sino que tendremos una valoración matemática de lo bien o mal que se ha realizado una determinada acción. Esto podrá ser tenido en cuenta por el Árbitro de Juego como información adicional para graduar el nivel de éxito (o fracaso) de cualquier tirada, y poder usar esta información para describir lo que ha ocurrido y/o añadir más detalles a los resultados de la forma que crea más conveniente.



Parafraseando al autor del libro, *“Ajústense las gafas y apaguen el cigarrillo. El deposito está lleno, las armas listas y el enemigo espera entre las nubes”*, a lo que yo añado: *La Fama y la Gloria os aguardan.*

Por Octavio Muñoz