

ARMAS FLEXIBLES

por Gabriel Pérez Huertas

Boleadoras




















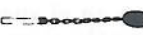


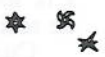



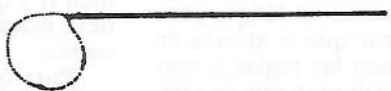


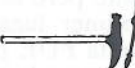
Si se acierta, realizar un segundo tiro de ataque:

Falla: el impacto causa D3 puntos de daño reducido.

Acierta: las boleadoras enredan al oponente. El efecto varia por la localización. Si en este segundo tiro acertó con un éxito especial, atrapa dos localizaciones. Un crítico significa que atrapa tres localizaciones al mismo tiempo.

Efectos:

Cabeza: tirar FUE vs FUE. Si gana el atacante, se inician las reglas de asfixia (CON en % o sufrir D6 puntos de daño a los puntos generales. Repetir cada asalto). En caso de que el atacado gane el tiro de FUE vs FUE, sufre solo D3 puntos de daño reducido (con posibilidad de aturdir, ya saben, este daño va al cuello (cabeza) y no a los puntos generales como ocurría en caso de asfixia.

Atlatl			Lanza de Torneo (acortada)
Arco Corto			Rapier
Arco Largo			Hoz
Arco Compuesto			Guadaña
Ballesta Pesada			Espada de Doble Puño
Cerbatana			Jabalina
Honda-Cayado			Pilum
Boleadoras			Gladius
Búmerang de Guerra			Garrote
Búmerang			Maza Campesina de Bola y Cadena
Lanza			Maza Campesina de Triple Cadena
Shuriken			Vara
Hacha Arrojadiza			Maza Pesada
Lazo con Palo			Gran Martillo
Hacha de Combate			Martillo Guerra

Brazo: tirar FUE vs FUE o el brazo queda paralizado. En cualquier caso, el brazo afectado no podrá usarse hasta el próximo asalto (ya sea para usarlo normalmente al pasar el tiro de FUE vs FUE o para intentar liberarse si se falló).

Pecho: considerense ambos brazos paralizados. Seguir las reglas de arriba.

Pierna: si una pierna es enrollada por las boleadoras, se considera que ambas han sido afectadas, quedan paralizadas. A diferencia del brazo, siempre son paralizadas, salvo en los casos más excepcionales.

Abdomen: el atacante tira sus dados de %. Si el resultado es menor o igual a su destreza por 5, uno de sus brazos es inmovilizado (ver reglas de brazo, arriba). Si el resultado era menor o igual a su destreza por 3, ningún brazo es afectado. Por último, si el resultado era mayor que su destreza por 5, ambos brazos son atrapados.

Látigo

Causa D3 puntos de daño reducido. Si se tiene un porcentaje de ataque mayor o igual al 80%, o se saca un especial (o crítico) el atacante puede elegir, en vez de tirar daño (y localización). Eso se tira después de hacer la elección) enrollar al oponente. Esto no paraliza al oponente, pero se puede tirar del látigo para hacerle caer y/o atraerle hacia uno mismo.

Para atraer a un oponente: tirar la FUE más destreza del atacante vs TAM más FUE del atacado. Si gana el atacante, el atacado realiza un tiro de DES por 3 o además caerá al suelo.

Efectos: si el atacante atrae hacia sí a su víctima, puede hacer un ataque de cuerpo a cuerpo oportunista, recibiendo además un bono al % de ataque si la víctima termina en el suelo. La víctima podrá atacar sólo si no se cayó y aun así, se considera ataque a la carrera.

Condición: para atraer a un oponente, se debe tener una FUE por 2 más 3 mayor o igual al TAM más FUE del objetivo.

Casos especiales: si al intentar tirar del látigo la localización acertada por el mismo era una Pierna: no se puede atraer al oponente pero es más fácil derribarlo. En primer lugar, la única condición es que la FUE por 2 más 8 (no 3) sea mayor que la suma

del TAM y la FUE del objetivo. El tiro a realizar para no caer es DES por 3 (no 5) y a dicho % se le resta la FUE del atacante (sólo si la FUE por 2 del atacante es mayor que el TAM más la FUE del atacado).

Para liberarse de un látigo o de unas boleadoras

- tirar FUE o DES por 5 (uno u otro, no ambos) si se están usando dos brazos.

- idem pero por 2 (no %) si en el forcejeo se usa un solo brazo.

Nota: un brazo paralizado no lo está a efectos de forcejeo para liberarse a sí mismo. Un tiro especial cuando se una la FUE causa 1 punto de daño a las boleadoras y un crítico lo destruye. No obstante, al usar la FUE en vez de la DES, una pifia tiene consecuencias negativas (como caerse, reducción provisional de velocidad por dañarse el tobillo, reducción de algunos percentiles de ataque por lastimarse la muñeca, etc...

En el caso del látigo hay algunas reglas extra:

Atacar al látigo, y destruir sus puntos.

Agarrar el látigo y tirar de él antes que el oponente (o después cuando ya ha fracasado. Eso lo determinan los momentos de reacción) si el que maneja el látigo quiere soltarlo para evitar sufrir las consecuencias de un tirón (con sus consecuentes efectos), hacerlo no le cuesta momento de reacción, pero debe decidirlo antes de que su oponente lance los dados para comprobar si logra atraerlo y derribarlo. Aún así debe tirar suerte (PER por 5) o destreza por 5 (depende del master) para soltarlo a tiempo.

Notas especiales para el uso de...

Cadena japonesa (manrikigusari)

En el suplemento *Land of Ninja* dicen que se usa como un látigo, pero debemos considerar que si acierta en el pecho o abdomen las reglas a usar son las de las boleadoras y que se puede enrollar a un oponente según las

reglas de boleadoras (ya saben, eso de hacer un segundo tiro de comprobación o un tiro especial o crítico que atrapan dos o tres localizaciones) esto se debe a que la cadena japonesa, aunque actúa como una boleadora, sólo tiene un peso en un extremo y además el usuario puede tirar de la misma para derribar al oponente. Los efectos de una cadena japonesa (manrikigusari (al atrapar una pierna o brazo) son como los del látigo por que la paralización sólo se reserva para las boleadoras, que con su radio de acción más amplio, pueden "atar" al miembro en cuestión al cuerpo del atacado (brazo) o al otro miembro gemelo (piernas).

Armas campesinas

A veces pueden enrollarse al arma enemiga si:

- dicha arma no es un escudo.

- el atacante tenía esa intención, atacaba al arma y su % de ataque es de 80 o más.

- el atacante logra un especial pero el defensor le para todo el daño con su arma. Esto ocurre aun en contra de la voluntad del atacante (pues ambos tienen el mismo derecho a intentar arrebatar el arma al contrario).

Cuando se trata de armas campesinas, sólo se pueden desenrollar las armas si uno de los dos saca su % de desenganchar un arma del empalamiento (si vamos, 40% de las posibilidades normales de ataque). No se puede atacar con las armas en semejante estado, a no ser que uno de ellos le arrebate el arma al otro, en cuyo caso se desenredan automáticamente.

Para arrebatar el arma al contrario, un tiro de FUE vs FUE parece justo.

Notas finales

La partícula "vs" significa "contra" y la uso al hacer referencia a tiradas de resistencia.

Cuando hablamos de daño reducido nos referimos al daño descrito para combate desarmado en la revista LIDER 4, HEROES número 2 volumen II y que en la publicación "El caldero mágico" extienden muy acertadamente.

Para quien no posea dichas reglas, simplemente que no las aplique y que no se complique más la existencia.