

Garlak Acelerado

Este documento es una adaptación del sistema de daño de Steam States, una variante para hacerlo más ágil, perdiendo la "espectacularidad" que le aporta lanzar varios dados de daño. La idea principal es sustituir la aleatoriedad del daño de las armas, por el nivel de éxito del impacto de manera que todo el margen o diferencia positiva entre la tirada de ataque (si impacta) y la defensa del defensor, lo llamaremos nivel de éxito. Entonces, al calcular el daño, en vez de hacer una nueva tirada sumaremos el nivel del éxito al daño fijo del arma, que se lista en las tablas siguientes.

Nivel de éxito

Ataque impactado: Tirada de ataque - Defensa

Penetración (Nueva Regla)

Para compensar la menor diferencia de daños con este sistema, introducimos la penetración. Las armas que tengan Pn (n es un número) en su valor de daño (p. ej. 5 P2) cuando impacten ignorarán tantos puntos de CA como como indique n (5 P2 haría 5 de daño e ignoraría 2 de CA). Además las armas con perforación doblarán el deterioro de blindaje (independientemente del valor de n).

NUEVOS VALORES

Para que el sistema funcione, además de la reducción de los valores de daño, tenemos que reducir los valores tanto de Vitalidad como de CA (Clase de Armadura) y BLI (Blindaje).

Puntuación de Vitalidad

AGU (Puntuación de Aguante)

Puntuación de CA

El indicado en los libros dividido por 10

Puntuación de BLI

El indicado en los libros dividido por 10

Daño de los hechizos y otros efectos

Para adaptar los hechizos, efectos como explosiones, caídas y otras causas de daño, a continuación presentamos una tabla para hacer una conversión rápida basándose en los valores actuales.

CONVERSIÓN DEL SISTEMA DE DAÑO

VALORES FIJOS							
Valor original / 10 redondeando hacia abajo							
CONVERSIÓN DADOS							
1d10	2d10	3d10	4d10	5d10	6d10	7d10	8d10
0	1	2	2	3	3	4	4
1d20	2d20	3d20	4d20	5d20	6d20	7d20	8d20
1	2	3	4	5	6	7	8

Deterioro de Protecciones y Armaduras (Actualizada)

Al simplificar todo el sistema de daño a una única tirada (la tirada de ataque que usamos para impactar), modificamos también la regla opcional de deterioro de protecciones y armaduras. La siguiente tabla muestra los puntos de deterioro que causará cada arma al conseguir un impacto certero, sin importar el daño que cause. Hay que tener en cuenta que las armas con penetración (con Pn en su daño) doblarán el valor de CA que la víctima perderá.

DETERIORO DE PROTECCIONES (CA)

ARMA	DETERIORO CA
COMBATE CUERPO A CUERPO	
Armas contundentes	1
Armas cortantes	2
ARMAS A DISTANCIA	
Bala Corta (BC)	1
Bala Reforzada (BR)	1
Bala Larga (BL)	1
Cartucho (CRT)	2

DETERIORO DE BLINDAJE (BLI)

ARMA	DETERIORO BLI
Ametralladora de un solo cañón	9
Misiles perforantes	16
Cañón de asalto	11

T 8.3 - ARMERÍA PARA EL COMBATE CUERPO A CUERPO

NOMBRE	TIPO	DAÑO	USO	OCU.	FRECUENCIA	PESO	ND
Combatir desarmado	CON	1+FRZ	-	-	-	-	-
Puño de combate "ZOK"	CON	2+FRZ	1 mano	B	Normal	1 p.p	20
Porra	CON	3+FRZ	1 mano	B	Alta	1 p.p	70
Garrote	CON	4+FRZ	1 mano	N	Alta	2 p.p	40
Vara de viaje	CON	3/4+FRZ	1-2 manos	I	Normal	2 p.p	10
Vara de Mago	CON	4/5+FRZ	1-2 manos	I	Muy raro	2 p.p	400
Maza Ligera	CON	5/6+FRZ	1-2 manos	N	Raro	5 p.p	80-100
Maza de guerra	CON	4+FRZ	2 manos	I	Muy raro	8 p.p	750
Cuchillo	COR	1+FRZ P1	1 mano	B	Alta	1 p.p	30
Puñal montaños	COR	2+FRZ	1 mano	B	Normal	2 p.p	70
Puñal Colmillo	COR	2+FRZ P1	1 mano	B	Normal	2 p.p	80
Puñal destripador	COR	2+FRZ P3	1 mano	B	Raro	1 p.p	90
Daga	COR	2+FRZ P2	1 mano	B	Normal	1 p.p	40
Espada ^	COR	4+FRZ	1 mano	N	Raro	4 p.p	80-100
Sable del ejército ^	COR	4+FRZ P1	1 mano	N	Normal	4 p.p	200
Espada AGENTE ^	COR	5+FRZ	2 manos	D	Raro	3p.p	500-700
Hacha ^	COR	4+FRZ P2	1 mano	N	Alta	3 p.p	80
Hacha de guerra ^	COR	5+FRZ P2	2 manos	D	Raro	5 p.p	800
Lanza*	COR	4+FRZ P3	2 manos	I	Normal	4 p.p	200-400
Mandoble ^	COR	6+FRZ	2 manos	I	Raro	4 p.p	180

**Estas armas siempre atacan primero debido a su longitud. Con una pifia en la tirada de ataque el arma se rompe quedando inservible. Para representar esta facilidad para atacar primero, el uso de esta arma otorga un +3 a la tirada de Iniciativa.*

^ Capacidad de Amputación: Estas armas poseen gracias a su diseño, estructura y filo, la capacidad de cortar miembros. Para saber más sobre las reglas de amputación consultar el Capítulo 5.

P1/P2/P3/P4 - PENETRACIÓN: Las armas que tengan Pn (n es un número) en su valor de daño cuando impacten ignorarán n de CA. Además las armas con perforación doblarán el deterioro de blindaje (independientemente del valor de n)

T 8.5 - ARMERÍA PARA EL COMBATE A DISTANCIA

NOMBRE	DAÑO	ALC.	MUN.	CARGA	USO	OCU.	FRECUENCIA	PESO	ND
Pistola Ehra 380	4 P2	100	BC	15	1 mano	B	Alta	1 p.p	250
Pistola Gunter	5 P2	120	BC	10	1 mano	B	Alta	1'5 p.p	350
Pistola WHG	5 P3	120	BC	20	1 mano	B	Normal	2 p.p	500
Pistola Fénix	6 P2	100	BC	15	1 mano	B	Normal	1 p.p	600
Escopeta A.12	7 P1	50	CRT	4	2 manos	D	Normal	2 p.p	500
Escopeta H3T	7 P2	40	CRT	6	2 manos	D	Raro	3 p.p	600
Escopeta Naine ^	8 P1	35	CRT	4	2 manos	I	Muy raro	4 p.p	1200
Escopeta Kargk ^	7 P3	35	CRT	6	2 manos	D	Normal	4 p.p	500
Fusil M.700	5 P4	450	BL	20	2 manos	D	Alta	3 p.p	650
Fusil de Asalto*	5 P3	475	BL	40	2 manos	I	Raro	4 p.p	800
Fusil WF-9*	5 P3	500	BL	40	2 manos	I	Muy raro	5 p.p	1300
Fusil LTTL-AC	5 P4	600	BL	40	2 manos	I	Muy raro	5 p.p	1250
Ametralladora GNU-40*	5 P3	200	BL	40	2 manos	I	Raro	4 p.p	980
Ametralladora Élfica HWK*	7 P3	250	BL	50	2 manos	I	Raro	4 p.p	990
Ametralladora FAAS-570*	5 P3	245	BL	20	2 manos	I	Raro	3 p.p	800
Ametralladora Khanigh-7'90*	5 P3	250	BL	20	2 manos	I	Raro	3 p.p	800
Ametralladora de Mano GN1*	5 P3	210	BC	15	1 mano	B	Normal	4 p.p	900
Revólver Billy	7 P3	60	BR	6	1 mano	B	Normal	2 p.p	800
Revólver Smith ^	8 P3	55	BR	6	1 mano	B	Normal	3 p.p	950
Revólver Bolgo ^	9 P3	57	BR	6	1 mano	B	Muy Raro	3 p.p	1000
Arco Corto	5 P1	50	°	-	2 manos	N	Raro	1 p.p	80
Arco Largo	6 P1	250	°	-	2 manos	I	Normal	2 p.p	150
Arco Compuesto	6 P1	350	°	-	2 manos	N	Raro	2 p.p	700
Ballesta	6 P2	180	°	1	2 manos	D	Normal	3 p.p	300
Hacha Arrojadiza	5	12	-	-	1 mano	B	Normal	1 p.p	50
Daga Arrojadiza	3	15	-	-	1 mano	B	Normal	1 p.p	20

* Para armas que utilizan flechas o virotes. Pueden recuperarse del lugar en el que se han clavado si se extrae con cuidado y no se rompe la punta o las guías (5 o más en 1d10).