

RESUMEN DE REGLAS DE SAVAGE WORLDS

.REGLAS BÁSICAS

Comodín: PJ/PNJ importante. Puede sufrir varias heridas. Tira dado salvaje

Extra: PNJ no importante

Aliado: Extra controlado por jugador

Dado salvaje (DSal): 1d6 adicional y elegir entre el tirado base o el salvaje.

Todos los dados **explotan**

Tirada rasgo: habilidad o atributo con modificadores (-4,+4) contra Valor Objetivo (VO) = 4

Aumento: cada 4 puntos por encima de VO

Sin entrenamiento: 1d4-2 (y dado salvaje -2)

Tirada opuesta: ambos tiran (1º activo).

Aumentos: diferencia entre tiradas.

Tirada cooperativa: +1 por cada éxito/aumento de compañeros que tiraron

Tiradas de grupo: 1 tirada de rasgo (no combate) por todo 1 grupo de Extras.

Pifia: dos 1s (dado normal y dado salvaje)

Benis:

- 3 inicio de sesión (no acumula otra sesión)
- Ganar: interpretación/participación
- Usos:
 - Repetir tirada completa (con DSal). Se elige resultado (anterior o actual)
 - Tirada de absorción
 - Quitar aturdimiento
 - No benis en daño ni tablas
- DJ recibe 1/PJ + 2 cada PNJ Comodín

COMBATE

Iniciativa (baraja francesa + 2 comodines):

- Una carta por ronda:
 - Cada jugador (para su PJ y sus Extras)
 - Cada PNJ Comodín 1 carta
 - Cada grupo distinto de Extras 1 carta.
- (Opcional simpl): 1 carta héroes y 1 villanos
- Cuenta atrás: As, K, Q, J, 10, 9... 2
- Orden de desempate: ♠♥♦♣
- Carta comodín:
 - elige momento (puede interrumpir) y +2 a tirada y daño de turno
 - si sale, se baraja nuevamente todo.
- **Espera:** retiene acción hasta que quiera.
 - Si espera sig. ronda, no nueva carta
 - Si aturcido, actúa inmediatamente
 - Si interrumpe acción: tirada Agi. Ganador actúa antes (si empate, simultáneo)

- Sorpresa: tirada de Notar para recibir carta, si no, no actuar primer turno.
- Sin miniaturas:
 - Alcance: 1 paso = 2 metros
 - Plantilla (a quien afecta):
 - Pequeña: 1d3 oponentes
 - Mediana y Cono: 2d4
 - Grande: 2d6
 - Aliados adyacentes o en CaC reciben daño salvo que se haya obtenido aumento

MOVIMIENTO

- Movimiento gratuito en una acción = Paso.
- Terreno difícil: Paso/2
- Correr: 1d6 pasos más y -2 a acciones
- Carrera grupo: una tirada por todos los PNJ
- Arrastrarse: 2 pasos / turno
- Agazaparse: Paso/2. Correr agazapado: (Paso + dado correr)/2. -1 si atacado a distancia
- Tirarse al suelo: gratis (levantarse 2 pasos)
- Saltar: 1 paso horiz., 2 si carrerilla. +1 si tirada de Fuerza para incrementar longitud

Acciones:

Pruebas voluntad, uso poder, atacar, preparar objeto, desenfundar, etc...

Desenfundar:

- Acción completa
- Arma grande: tirar Agi para otras acciones

Múltiples acciones:

- No disparar más de cadencia de fuego
- No + de 1 at CaC salvo 2 armas o Frenesí
- No 2 acciones iguales
- Cada acción -2 acumulativo a TODO lo que se hace en el turno.
- Puedes acciones múltiples durante mov.
- Sólo 1 dado salvaje por acción.

ATAQUE

Ataque CaC: Pelea vs Parada

Ataque a distancia: Disparar (mod.) vs 4

Distancia	Modificador
Corta	-
Media	-2
Larga	-4

Si 1 o + aumentos → +1d6 daño (explota)

Cobertura:

Tipo de cobertura	Modificador
Ligera (parcial)	-1
Media (más de la mitad)	-2
Pesada (pequeña parte visible)	-4
Casi total (saetera)	-6

Iluminación:

Tipo de iluminación	Modificador
Penumbra	-1
Oscuridad (10 pasos visibles)	-2
Oscuridad total (intuye)	-4

Disparar a ciegas: -4 y defensor puede tirar Sigilo (con -2 si CdF 3 o +)

Cadencia de Fuego (CdF): nº disparos en 1 acción. Cada disparo = 1 dado de Disparar. Sólo un DSal (puede sustituir a cq dado).

DAÑO

A. distancia	Cuerpo a cuerpo	Desarmado
Daño arma	Daño arma + Fue	Fue

Dados explotan, no hay DSal, no hay benis. +1d6 si se consigue al menos 1 aumento

Comparar Daño vs Dureza y ver tabla:

Estado inicial	Supera	Por cada aumento
Ninguno	Aturdido	Herida
Aturdido	Herida (sólo si 2ª causa es física)	Herida

Aturdido: inicio turno tirada Espíritu:

- Fallo: aturdido, solo acciones gratuitas
- Éxito: quitar aturdido y normalidad
- 1 beni en cq momento quita aturdimiento

Heridas:

- Extras quedan Incapacitados
- Comodín máx 3 heridas. (+: Incapacitado)
- Penalización/Herida: -1 Paso (mínimo 1) y a todas tiradas rasgo
- Resolver daño 1 a 1 si misma carta acción

Incapacitado: no acciones ni cartas de acción

- Tirada Vigor:
 - 1 o menos: PJ/PNJ muere
 - Fallo: Tabla Heridas Críticas (THC **p.92**), efectos permanentes, desangramiento
 - Éxito: THC, efectos temporales hasta curación todas heridas
 - Aumento: THC efectos desaparecen en 24 horas o curación todas heridas
- Desangramiento: tirada Vigor cada ronda antes d repartir cartas o minuto si no combate.
 - Fallo: PJ/PNJ muere desangrado
 - Éxito: se sigue tirando Vigor
 - Aumento: se estabiliza
 - Habilidad Sanar: estabiliza inmediato.

Tirada absorción (1 tirada por ataque, 1 beni)

- Vigor antes de apuntar heridas (no contar malus heridas que se intentan evitar).
- Quita heridas (1 por éxito o aumento) y posible Aturdimiento.

REGLAS ESPECIALES DE COMBATE

Abandonar combate CaC:

- Enemigos adyacentes (no Aturdidos) at. gratis (no adicional por frenesí)
- El que huye puede Defensa (+2 Parada)

Agarrar: opuesta de Pelear

- Gana atacante: Defensor inmóvil, No daño, Aumento: Aturdido
- Turno Defensor:
 - Zafarse: opuesta Agi o Fue (decide cada uno que utiliza). Si logra, se libera; si aumento, actúa normal.
 - No zafarse: acción a -4

- Turno Atacante: opuesta Agi o Fue para dañar (Daño = Fue + aumentos)

Apuntar (sólo 1 ronda): +2 Disparar o Lanzar

Armas a distancia en CaC:

Sólo pistolas y VO es Parada

Armas improvisadas (-1 Ataque y Parada)

Arma	Distancia	Daño	Fue min	CdF
Pequeña	3/6/12	F+d4	D4	1
Mediana	2/4/8	F+d6	D6	1
Grande	1/2/4	F+d8	D8	1

Ataque rápido

- CaC: 3 ataques con -4 (+ DSal)
- SA / revolver: 6 balas con -4 (+ DSal)
- No combinar con Barrido, Frenesí, Fuego automático, 2 armas, disparo doble, ráfaga corta, etc.
- Parada -2 hasta comienzo sig. turno
- Ataques simultáneos pero puede varios obj.

Ataque salvaje

- +2 Pelea y daño
- -2 parada hasta comienzo sig. turno

Ataques apuntados

Distancia	Mod.	Daño
Extremidad	-2	Puede ignorar armadura o Desarmar
Punto vital	-4	+4
Blanco pequeño	-4	Según objetivo
Blanco diminuto	-6	Según objetivo

Ataques con la mano torpe: -2

Ataques de área: Disparar o Lanzar

- Éxito:
 - Plantilla no desvía y afecta a tocados
 - Daño por separado Comodines y grupos
 - Solo armaduras de cuerpo entero y si varias, la armadura + baja
- Fallo: se desvía hacia 1d12 (como reloj)
 - Arrojadadas: 1d6 x 1/2/3 (bajo/med/larga)
 - Disparadas: 1d10 x 1/2/3 (bajo/med/lar)

RESUMEN DE REGLAS DE SAVAGE WORLDS

- o No desviarse > ½ distancia atacante-objetivo
- Mod. Cobertura: se convierte en armadura
- Lanzarse a cobertura: Agi-2 (éxito: fuera d área)

Ataques de toque: +2 Pelear para tocar

Combate con 2 armas: 2 acciones con -2 (Ataque con mano torpe, -2 adicional)

Combate montado:

- Acción montura en carta de jinete
- Ataque monturas:
 - o Entrenadas: atacan enfrente suyo
 - o No entrenadas: sólo si acorraladas
- Combate con Pelear o Cabalgar (lo + bajo)
- Colisión: daño jinete y mont. como vehículo
- Montura corre: acciones de jinete -2
- Disparar a jinete: regla Espectadores inoc.
- Carga (6+ pasos recto): +4 daño
- Preparar armas contra 1 carga:
 - o Arma con Alcance 1+
 - o Personaje en espera
 - o Opuesta de Agi (+2 / punto Alcance arma)
 - o Vencedor ataca primero (+4 daño)
 - o Perdedor no bonus aunque sea el q carga
- Jinete herido o aturdido: Cabalgar. Fallo:
 - o En movimiento: 2d6 daño
 - o Inmóvil: fatigado resto combate
- Monturas heridas o aturdidas: Cabalgar. Fallo:
 - o Caída como jinete herido / aturdido
 - o Monturas no entrenadas huyen

Cuerpo a tierra (gratuito)

- Cobertura media (-2)
- Ataques Distancia < 3 pasos, no cobertura
- CaT y atacado CaC.;Parada -2, Pelear -2
- Levantarse: 2 pasos

Daño no letal:

- Sin armas, contund (o cortantes -1 Pelear)
- Daño normal. Si incapacitado: inconsciente 1d6 horas

Defensa:

- Acción única (NO correr, SI moverse)
- Defensa total:
 - o NO movimiento
 - o Tirada Pelear +2 como Parada
 - o No puede empeorar valor Parada

Defensor desarmado: +2 Pelear al atacarle

Desarmar:

Ataque apuntado, defensor tira Fue,

- Si ataque > Fue, deja caer arma

- Si daño no letal a distancia, se dispara contra arma (malus -4 en vez de -2)

Disparar a combate CaC: Espectadores inocentes

Disparo doble y ráfaga corta (R3B):

- Semiautomática (2 b): +1 Disparar y Daño
 - Automática (3 balas): +2 Disparar y Daño
- Empujones:**

Opuesta Fue (si atacante corre > 2 pasos; +2 Fue). Si gana atacante elige 1:

- Empujar: 1 paso atrás. Si aumento, 2 pasos y si obstáculo, 1d6 daño/paso
- Golpear con escudo: Empujar + FUE daño (+1 e. peq, +2 e. medio, +3 e. grande)
- Derribo: tira blanco al suelo

Espectadores inocentes: 1 en un dado (1 o 2 si fuego auto o escopeta) impacta a personaje adyacente (o montura)

Fuego automático (CdF >=2):

- Nº dados habilidad = CdF (más 1 único DSa) y toma tantos como CdF
- Retroceso: -2 en modo auto
- Balas: nº dados habilidad x CdF
- Fuego de supresión:
 - o Plantilla mediana
 - o Única tirada Disparar: modificador distancia, retroceso pero NO modificadores blanco (cuerpo a tierra o cobertura)
 - o Si éxito, objetivo tira Espíritu más mod. Cobertura. Si fallo, Aturdido, si 1, impactados y daño normal
 - o Balas: 5 x CdF

Golpe de gracia: éxito automático

Múltiples oponentes: +1 por cada aliado adyacente (max. +4)

Obstáculos: suma valor a armadura

Mod.	Descripción
+1	Cristal, cuero
+2	Escaparate vidrio, escudo
+3	Pared fina, placa metal, puerta coche
+4	Puerta roble, chapa gruesa
+6	Pared cemento ligero
+8	Pared ladrillo
+10	Pared piedra, cristal blindado

Plataforma inestable: -2 Disparar

Pruebas de voluntad (en combate):

- Intimidar vs Espíritu o Provocar vs Astucia
- Modificadores a discreción del DJ
- Éxito: Atacante gana +2 a siguiente acción
- Aumento: Defensor Aturdido

Romper cosas:

- Parada 2
- No aumentos al daño, daño NO explota, no ataques a áreas vitales
- Si 1 ataque no puede romperlo, no puede destruirlo (ejemplo pluma vs espada)
- Según objeto, así efectos:

Objeto	Dureza	Tipo daño
Cerradura	8	contu,corta
Cuchillo/espada	10	contu,corta
Cuerda	4	corta,perf
Escudo peq	8	contu,corta
Escudo med	10	contu,corta
Escudo grande	12	contu,corta
Esposas	12	todos
Puerta ligera	8	contu,corta
Puerta gruesa	10	contu,corta

Trucos:

- 1.- Describir (tirar arena, rodar entre piernas)
- 2.- Opuesta de Agilidad o Astucia
- Éxito: -2 Parada hasta próxima acción
- Aumento: Aturdido
- No acumulativo

Ventaja (objetivo desprevenido): +4 a tirada y daño

EQUIPO (p. 61)

Alto explosivo (AE): plantilla grande

Alcance: pasos adicionales en ataques CaC

Arma pesada (AP): penetra blindaje pesado

Armadura: se suma a Dureza (sólo cuenta la de valor superior).

Auto: puede disparar auto y normal

CdF: disparos por acción. Si dispara 2+, -2 por fuego automático

Fue mín: si no se llega FUE a dado de daño del arma, dado de año del arma es FUE y no bonificaciones especiales (pero sí malus)

- Si daño arma es dado más número, para sumar número debe tener al menos la FUE del dado.

- Armas distancia: si no Fue min, -1 por cada paso de diferencia (bipode o soporte ignora)

Penetración Armadura (PA): ignora esa armadura

Penalización movimiento: -2 si mover y disp

NoMov: no moverse y disparar

R3B: posible ráfaga de 3 balas

Recargar: acción. Si se corre, tirada Agi -2

Carga: 2,5 x FUE kg

- Exceso: -1 Fue, Agi y sus habilidades relacionadas /múltiplo

- Max: -3 constante y -4 esfuerzo puntual

Escopeta:

- Postas: Disparar +2, daño 3d6/2d6/1d6
- Balas: no bonus Disparar, daño 2d10
- Dos cañones: 1 dado adicional como fuego auto. Bonus escopeta cancela malus retroceso
- Cañones, misiles, granadas, lanzallamas (p.66)

CURACIÓN

- Sanar: 1 hora tras herida y lleva 10 minutos
- Tras 1 hora, sólo con poder o curación natural
- Sólo un intento por PJ (varios pueden intentar)
- Éxito cura 1 herida, aumento 1 (máx. 2 en total)
- Modificador: heridas del paciente (si uno a sí mismo, aplica dos veces penalizador)
- Si no material médico, -2
- Si incapacitado, primero Sanar para quitar ese estado y luego Sanar por heridas

Curación natural:

- Cada 5 días tirada Vigor:
 - o Éxito elimina 1 herida (o incapacitación), aumento otra herida (contar solo 1 aumento)
 - o Fallo crítico: +1 herida (incapacitado si 3)
- Extras: dejan incapacitados con éxito y mueren con un 1
- Aplicar penalizadores heridas y siguientes:

Situación	Modificador
Viaje movido	-2
Malas condiciones ambientales	-2
Sin atención médica	-2
Atención médica (pre 1940)	-
Atención médica (post 1940)	+1
Atención médica (post 2010)	+2

Heridos ambulantes (incapacitados): Vigor

- Éxito: pueden caminar lentamente
- Fallo: con tirada de Vigor cada hora pueden moverse (si fallan comienzan a morir y hay que estabilizarlos con -2 o mueren).

Consecuencias combate (Vigor Extras):

- Fallo: muerto
- Éxito: vivo pero incapacitado
- Aumento: vivo y con heridas superficiales

ALIADOS (p. 114)

RESUMEN DE REGLAS DE SAVAGE WORLDS

COMBATE DE MASAS

- Establecer fuerzas por tamaño / capacidad
 - Fuerza mayor = 10 contadores
 - Enemigo proporcional sobre 10
- Tirada enfrentada de Conocimientos (Tácticas) modificadores **p. 116**
- Éxitos y aumentos: -1 contador
- Tirada de moral del perdedor: Espíritu con modificadores **p. 117**
 - Éxito: se sigue el combate
 - Fallo: retirada organizada (se puede hacer sin tirada de moral como opción)
 - 1 o menos: desbandada
- PJs: en cada ronda tirada Luchar/Disparar/Magia con modificadores:
 - Penalización = diferencia contadores
 - Bonificación = +1/rango por encima de Novato
- Resultado PJs: tabla **p. 117**
- Munición gastada:
 - PJs arcanos: 2d6 PP
 - Munición: 3d6 (x3 si es fuego automático)
- Resultado, recuperar bajas: 1d6/contador.
 - Vencedor 4+ se recuperan con tiempo
 - Perdedor Retirado: 5+
 - Perdedor Desbandada: 6+
 - Pérdidas: cálculo proporcional

CONFLICTO SOCIAL

- Tres rondas con PJ argumentando y tirando (simple u opuesta) la más baja de Persuasión o Conocimientos (si cuestiones técnicas)
- Cada éxito y aumento: +1
- Modif: [-2 (pésimo argumento), +2 (excelente)]
- Al cabo de 3 rondas: mirar tabla **pg. 119**

EXPLORACION Y VIAJES

- Paso = 0,8 km/h
- Avance (veh. terr.) = 1,6 x Vel.max x horas

Situación	Malus
Fácil: Llanuras, carreteras	0 km/h
Normal: bosque disperso, colinas bajas	1,6 km/h
Exigente: arena, bosque, colinas abruptas	3,2 km/h
Difícil: montañas, bosque denso, pantano	4,8 km/h

- Vela: capitán tira Navegar:
 - 1 o menos: 0 avance. Conocimiento (Orientación) para no dir. errónea día sig.
 - Fallo: vel.max x 4,8 km/h
 - Éxito: vel.max x 16 km/h
 - Aumento: vel.max x 24 km/h

INTERLUDIOS

- Jugador cuenta historia durante pausa entre historias
- Recompensa: 1 beni o carta de aventura

Tipo	Descripción
♣ Tragedia	Desventajas, desventuras, secretos
♥ Amor	Amor actual, perdido, platónico
♦ Deseo	Metas, objetivos, deseos
♠ Victoria	Triunfo personal

MIEDO

- Tirada de Espíritu (modificadores evento)
- Sólo afecta criatura la primera vez. Resto de escenario no tirada miedo
- Efecto de fallo depende del tipo suceso:
 - Miedo/Nausea (grotesco, horrible)
 - Aturdido
 - Tirada Vigor o trauma mental / náuseas graves con 1 punto de fatiga en resto de encuentro
 - Con 1 en tirada Espíritu, tabla **p.124**
 - Terror (criatura o hecho aterrador)
 - Extras entran en pánico (**p.124**)
 - Comodines: 1d20 más modificadores criatura en Tabla de miedo (**p.124**)

PELIGROS

Se mide por estados de Fatiga

- Fatigado: tiradas -1. 2 Fatigado → Exhausto
- Exhausto: tiradas -2. Si nuevo Fatigado → Incapacitado
- Incapacitado y Recuperación: Según peligro
- Acumulación de Fatiga de diferentes peligros. Debe recuperarse de TODOS los peligros.

Ahogarse

- Si Nadar > d4, no necesario tirada cte
- Aguas agitadas: tirada/ minuto
- Rápidos: tirada / ronda
- Aguantar a flote: tirada / hora
- Aguantando algo o alguien: -2
- Salvavidas: +2
- Incapacitación: Muerte en Vigor/2 rondas.
- Resurrec: Sanar – 4 (5 min. tras muerte)

Caídas

- Daño (1d6+1)/3 m. (max 10d6+10)
- Sobre nieve: Cada 30cm, -1 daño
- Agua:
 - Daño mitad

- Si Tirada Agilidad ignorar todo daño (si mayor 15 m → Aturdido)
- >30 m. -2 a tirada Agi (y Aturdido)

Calor (>33°C)

- 4 litros agua / día o Tirada Vigor/4 horas si no tiene (si falla, 1 fatiga)

Situación	Modificador
Al menos 2 litros de agua / día	-2
Ni 2 litros de agua / día	-4
3°C por encima de 33°C	-1
Sin actividad física	+1
Sombra cobijarse	+1

- Recuperación (con agua): 1 nivel/hora
- Si incapacitado → tirada Vigor (fallo baja 1 dado a Astucia y Fuerza (mín. d4) permanente).

Enfermedad

- Recuperación con medicinas: todos efectos negativos desaparecen en 2d6-(Vigor/2) días. Mínimo 1 día
- Incapacitación: muerte salvo que indique contrario la enfermedad

Contraer enfermedad

- Tx aérea:
 - Contener aliento rondas = 2+Vigor si se prepara o (2+Vigor)/2 si no preparado. Tras ese tiempo, contraería enfermedad.
 - Si por sorpresa, tirada Astucia para contener aliento
- Tx contacto: tirar Vigor inmediatamente para evitar contagio
- Tx inducción (mordisco, arma infectada...): Tirar Vigor solo si se provoca herida o aturdimiento.

Tipos de enfermedad

- Crónica, muy debilitante (lepra, tuberculosis):
 - Víctima se considera Exhausta.
 - Si fatiga adicional → Incapacitación (sin muerte)
 - Inicio de sesión: Tirar Vigor si total 1 o inferior, muere en la sesión
- Crónica, poco debilitante
 - Víctima se considera Fatigada.
 - Si fatiga adicional → Exhausto
 - Inicio de sesión: Tirar Vigor si total 1 o inferior, muere en la sesión
- Temporal, debilitante
 - Víctima aturdida tras fallo tirada Vigor (tos y mareos)
 - Tras recuperar aturdimiento, actúa con normalidad, pero nivel de fatiga permanece 2d6 días.

- Temporal, letal:
 - Tratar como veneno letal
 - Si personaje sobrevive al veneno, fatiga veneno durará 2d6 horas.

Frío

- 4 horas < 0°C → Tirada Vigor (fallo, 1 fatiga)

Situación	Modificador
11°C por debajo de 0°C	-1 (máx -3)
Muy equipado	+2 o +4

- Recuperación (calor): 1 nivel/30 min.
- Si incapacitado → tirar Vigor / hora (fallo es muerte)

Fuego

Descripción	Daño
Arma ardiente	+2
Fuego concentrado en 1 zona	1d10
Lanzallamas	2d10
Lava	3d10

- Sustancia inflamable prende con 6 en 1d6
- Volátiles prenden con 4+
- Muy inflamables prenden con 1+
- Cada ronda repetir 1d6. Si expande sube nivel de daño de tabla
- Inhalar humo: tirar Vigor (+2 paño húmedo). Si falla, 1 fatiga

Golpes (palizas, caer rodando)

- Vigor (fallo, 1 fatiga)
- Tirada Agilidad para negar fatiga (si aplica)
- Recuperación: 1 nivel / 24 horas
- Esta fatiga no incapacita

Hambre (<0,5 kg alimento/día)

- Tras 2 días: Vigor (fallo, 1 fatiga) (+2 si tiene la mitad de comida necesaria)
- Repetir tirada 12 horas hambre, 6 horas sed
- Tirada Supervivencia encontrar comida y agua para 24 horas (5 personas si 1 aumento)
- Recuperación (0,5 kg): 1 fatiga /hora o 12 si llegó a incapacitado
- Efectos incapa: muerte en 3d6 horas

Insomnio (<6 horas sueño cada 24 horas)

- Tirada Vigor

Situación	Modificador
cada 12 horas adicionales	-2 (max -6)
Estimulantes	+2

- Recuperación: 4 horas sueño → 1 nivel
- Efectos incapa: sueño 2d10 horas

Radiación

- Vigor / hora o minuto (fallo, 1 fatiga)
- Recuperación: 1 nivel / 24 horas o mitad si descontaminante

RESUMEN DE REGLAS DE SAVAGE WORLDS

- Efectos incapa: enfermedad crónica poco debilitante
- Sed (2L/día o 4 si seco o muy húmedo)
- Vigor 24 horas después (-2 si no tiene ni 1L (fallo, 1 fatiga)
- Repetir tirada cada 6 horas
- Tirada Supervivencia encontrar comida y agua para 24 horas (5 personas si 1 aumento)
- Recuperación: 2L → 1 nivel / hora
- Efectos incapa: muerte en 2d6 horas

Veneno

- Tirada Vigor vs Categoría con mod. Veneno

Tipo	Fallo	Éxito	Aumento
Incapacitante	Incons. 2d6 horas	Incons. 2d6 min.	Fatigado
Letal	Muerte 2d6 rondas	1 herida. Exhausto	Exhausto
Ponzoñoso	Muerte 2d6 min.		
Paralizante	Parálisis 2d6 min.	Parálisis 2d6 rond	Fatigado

- Parálisis o inconsciencia: Incapacitados hasta recuperarse del efecto.
- Tratamiento:
 - Sanar con mod fuerza veneno. Recupera de parálisis, inconsciencia y evita muerte
 - Múltiples tiradas de Sanar posibles, pero cada PJ/PNJ sólo puede tirar 1 vez Sanar por incidencia
- Recuperación:
 - Niveles fatiga en 24 horas
 - Incapacitación:
 - acumulación fatiga por regla anterior,
 - resto se contabilizan por separado.

PERSECUCIONES

Duración	Tiempo
Estándar	5 rondas
Extendida	10 rondas
Combate aéreo	1 bando se retire o cumpla objetivos

- Al final del tiempo, si no se alcanza, se escapa
- Tirada de persecución (Agilidad, Cabalgar, Conducir, Navegar o Pilotar) con modificadores de debajo (no cuenta para acciones múltiples). Si se saca tirada de acción, se coge carta por éxito más una por cada aumento y se elige una.

Situación	Modificador
Velocidad	si más rápido +2, si doble vel.max +4 Vel.max a pie o caballo: paso + valor máximo en dado carrera

Ventajas	Temple o Rápido no afectan
Terreno	-2 a discreción del DJ
Veh. con trepada > rival	+2
Aturdido	-2 pero puedes recuperarte con reglas normales

Pasajeros:

- Cooperan en persecución si apropiado
- Cooperar y otra acción es acción múltiple
- Carta por éxito y otra más por cada aumento (pero sólo se queda una).

Ventaja: carta superior a oponente: Forzar (puede ser distraer o embestir)

- T. opuesta persecución con modificadores de distancia
- Posibles tiradas cooperativas
- Con éxito, blanco sufre -2 sig. tirada persecución
- Con aumento, aplicar complicación a oponente

Ataques:

- En paso de acción de tu carta
- Sólo a enemigos con carta igual o inferior

Carta	Distancia
2	Fuera de alcance
3-10	Larga (-4)
J-Q	Media (-2)
K-Comodín	Corta (0) o cuerpo a cuerpo

- Grupos Extras:
 - De PNJs a PJs: Divide ataques entre PJs y sólo atacan los de carta superior (resto se pierden)
 - De PJs a PNJs: PJs eligen a quien atacan de carta inferior.
- Aturdidos:
 - Conductor aturdido, tirada de pérdida control (ver mas adelante)
 - Si vehículo dañado, calcula con la mitad de la vel máxima vehículo

Complicaciones (si carta de acción de trébol o forzado con aumento): Ver tabla inferior. Si supera complicación de tabla, actúa con normalidad

Carta	Tirada Persecución	Fallo
2	-4	Desastre: choque a vel.max, caída saliente... y fuera de persecución
3-10	-2	Obstáculo importante colisión a velmax/2 o nivel fatiga (golpes y cardenales) si a pie
J-Q	0	Obstáculo menor: colisión a velmax/2 o nivel fatiga (golpes y cardenales) si a pie
K-Com.	N/A	Distracción. No atacar esta ronda

REGLAS AMBIENTACION (opcionales)

Aventuras extraordinarias

- 1 Beni por usar 1 vez ventaja de combate que no tengan.
- Se deben cumplir requisitos (rango, ventajas)
- Gastar varios benis para ventajas que son requisitos.

Comodín Salvaje: Si comodín para PJ, todos PJs + 1 beni

Daño descarnado

- Heridas extras iguales
- PJ/PNJ comodines: cada herida tira en Tabla Heridas Críticas. Sólo 1 tirada por vez (aunque varias heridas)
- Efectos se curan con la herida (excepto incapacitantes→siguen reglas habituales)
- Herida por varios Aturdimientos no tiran THC

Especialización en habilidades

- Otras especializaciones de habilidad a -2
- Obtener otra especialización cuenta como avance de habilidad por debajo de su atributo.
- PJ con un avance:
 - 2 especializaciones
 - 1 especialización + 1 habilidad hasta valor de su atributo vinculado.

Fallos críticos: Benis no repiten pifias (doble unos)

Fanáticos: Si PJ impacta PNJ comodín, un esbirro se interpone sufriendo el daño

Héroe nato:

- Creando PJ: ignorar requisitos de rango para ventajas
- En partida SI se aplican requisitos de rango

Los héroes nunca mueren: PJs/PNJs comodín solo mueren en situaciones heroicas. El resto de veces escapan o quedan solo fuera de combate.

Múltiples idiomas: Idioma base + Astucia/2 idiomas

Sangre y redañes: Benis en tiradas de daño Sin puntos de poder

Tirada Hab.Arcana con penalización puntos de poder de activación/ 2:

- Aumento: bonificaciones adicionales
- Éxito: activación normal
- Fallo: poderes mantenidos se cancelan; PJ aturdido.

Rechazo: 1 natural en dado habilidad arcana

- General: poder falla y 2d6 daño

- Ciencia extraña: general + artefacto destruido (1d3+1 horas reconstruirlo menos una por aumento en Reparar.
- Magia: regla general
- Milagros: general reduciendo daño por la mitad de Fe
- Psiónica: general, pero daño a todas criaturas vivas inteligentes en plantilla área grande
- Superpoderes: héroe no daño, pero no volver a usar poder resto del encuentro o hasta que gaste un beni en negar rechazo.

Mantener poderes: -1 a tiradas poder

Interrumpir poderes: tirada Astucia si aturdido, herida o fatiga para mantener poderes. Si se falla, todos los poderes dejan de funcionar. Si duerme o inconsciente, poderes se detienen

Preparación poder: 1 ronda sin acciones ni moverse. Si éxito ignora 2 puntos de penalización en siguiente acción.

TAREAS DRAMATICAS

- Desactivar bomba, completar ritual, piratear ordenador...
- Conseguir 5 éxitos en 5 acciones
- Habitualmente malus -2
- Cartas acción para ver orden. Ventajas a iniciativa aplican
- Se permiten tiradas cooperativas.
- Si carta acción es trébol, todas acciones -2 adicional. Si se falla, peor resultado posible.

VEHICULOS

- Aceleración: pasos/turno que puede aumentar hasta vel.max.
- Frenar: doble de aceleración
- PJ decide vel al comienzo y mueve. Mantiene vel hasta siguiente acción conductor
- Giros (sin maniobra): utiliza plantilla
- Carta acción: del conductor. Conduc acción gratuita salvo maniobra. Pasajeros en sus cartas de acción
- Vel>15 pasos/ronda, -2
- Vel>30 pasos/ronda, -4
- Terreno difícil: -2 y tirada por ronda
- Marcha atrás: -2 y vel.max/2
- Aeronaves:
 - Ignoran terreno
 - Salvo excepciones, deben moverse vel.max/2 cada ronda

RESUMEN DE REGLAS DE SAVAGE WORLDS

- o Trepada no se utiliza (solo para persecución)
- Animales: paso(+carrera)/turno
 - o Animales y carros no vel.max
 - o Carros: aceleración= paso/2

Maniobras

- Requieren tirada. Si falla, situación inicial y tabla pérdidas control (p.145)
- Dos ruedas (-4): conducir cada turno
- Embestida (opuesta Conducción o Agilidad si peatón):
 - o Vence atacante: calcula daño
 - o Vence defensor, queda fuera trayectoria
- Frenado emergencia (0): frena aceler.x3
- Giro cerrado (0): giro 90°
- Giro invertido (-4): mover ½ vel. Actual, giro de 90° a 180° y luego parado.
- Maniobra (-1 a -4): libre a discreción del DJ
- Obstáculo (-2 o más): a discreción del DJ
- Salto (0): ¼ vel. Actual + 1d10 pasos si aumento
- Altura max del salto= vel actual/2

Colisiones

- Daño vehículo y pasajeros: 1d6/5pasos vel actual
- Velocidad relativa: en choque frontal suma pasos vel actual del otro vehículo
- Blindaje pesado: añade armadura como PA cuando embisten
- Arnés de seguridad: ½ daño
- Airbag: ½ daño y resta un dado daño
- Obstáculo blando: ½ daño vehículo
- Caerse: Agi para sufrir ½ daño. Si es de un barco, daño no letal.

Pérdida de control

- 2d6 en Tabla Perdida de Control (p.145)
- Movimiento adicional al momento
- Arrollamientos se resuelven como Colisiones

Ataque desde vehículos

- -2 a disparar o pelear (incluso con armas montadas)
- Ventaja Manos firmes anula malus
- Blancos en movimiento: -1 / 10 pasos vel. actual (vel. Relativa, si va directo al atacante o si está en paralelo, no aplica)

Daño con vehículos

- Daño>Dureza → Conducción o Tabla pérdida control
- Aumento→ Herida:
 - o -1 conducción

- o tabla impacto crítico (p.145)
- o 4 heridas: vehículo siniestrado no mueve más (conducción para no Perdida de control)
- Aeronaves siniestro: Pilotar o estrellarse. Eyección con tirada Agi (si posible)
- Navíos siniestrados:
 - o Botes al final del turno
 - o Medianos 1d6 minutos
 - o Yates: 4d6 minutos
 - o Buques: 2d6 horas
 - o Deriva: 2d6 pasos / ronda o 1d6 si mar en dirección 1d12 (como un reloj)

Reparaciones (requiere herramientas)

- Reparar 2 horas / herida con modificador

Trabajo de campo	-2
Taller	0
Instalación especializada	+2

- Cada éxito y aumento arregla 1 herida.
- Si aumento adicional arreglando todas heridas de 1 tirada→ reduce tiempo ½
- Siniestrados: 1d6x10 horas por herida

PODERES

- Habilidad Arcana: Fe, Psiónica, Hechicería, Ciencia arcana
- Puntos de poder (PP):
 - o indicados al adquirir Trasfondo Arcano.
 - o recupera 1 PP / hora
- Poderes iniciales: en Trasfondo Arcano
- Nuevos poderes: ventaja Nuevo Poder
- Usar poder (1 acción):
 - o gastar PP antes de tirada (incluyendo los que mejoran efectos).
 - o tirar Habilidad Arcana
- Mantener poder (acción gratuita):
 - o Coste indicado tras duración
 - o Sin tirada
 - o -1 a H. Arcana / poder mantenido
 - o Si daño, tirada H.Arcana vs Daño recibido. Si fallo, poderes expiran después de resolver ataque
 - o Si aturrido por algo que no daño, tirada de Astucia para mantener activos
- Ciencia extraña (Astucia)
 - o PP iniciales: 10
 - o Poderes iniciales: 1
 - o Describir artilugio al adquirir poder
 - o Usarlo H.Arcana. o habilidad distinta (Disparar, Conducir...) según artilugio
 - o PP los tiene el artilugio y los consume al ser utilizado

- o Nuevo poder: nuevo artilugio o duplicar uno existente.
- o Mantenimiento: sin penalización por mantener poder. Cada artilugio paga su propio mantenimiento.
- o Recarga: 1 PP / hora (ventajas Recuperación Rápida y Recuperación Rápida Mejorada afectan a todos los artilugios)
- o Defectuoso: 1 en dado habilidad. Tabla p.150.
- o Compartir artilugios: si uso con H.Arcana, el que lo usa hace la tirada sin entrenamiento. En otro caso, tira normal.
- o PP extras: todos los artilugios los ganan
- o Perder artilugio: crea otro en 2d6 horas. Pero no puede recuperar anterior.

• Magia: Hechicería (Astucia)

- o PP iniciales: 10
- o Poderes iniciales: 3
- o Rebote: 1 en dado habilidad. Aturdido (puede provocar Heridas)

• Milagros: Fe (Espiritu)

- o PP iniciales: 10
- o Poderes iniciales: 2
- o Definir normas de la religión y usarlas como guía.
- o Pecados menores -2 a Fe 1 semana
- o Pecados mayores no poder por un tiempo
- o Pecados mortales, divinidad se olvida del personaje

• Psiónica: Psiónica (Astucia)

- o PP iniciales: 10
- o Poderes iniciales: 3
- o Daño cerebral: 1 en dado habilidad. Aturdido (puede provocar Heridas)
- o Fallo crítico: aturridos todos aliados en área grande (salvo si sacan tirada Espiritu). Puede provocar Heridas

• Superpoderes: Especial (Ninguna)

- o PP iniciales: 20
- o Poderes iniciales: 1
- o Cada poder es una habilidad diferente
- o Para subir se considera que es inferior al atributo siempre
- o No se puede pifiar.

- Ornamentos: ajustes cosméticos para dar vidilla a los poderes: ácido, electricidad, frío/hielo, fuego/calor, luz, necromancia, oscuridad, sonido.

- Lista de Poderes: p.155

EQUILIBRIO

- 1) Valor Combate (VC) = mitad daño máximo con ataque más habitual
 - 2) +1 / ventaja combate o capacidad especial
 - 3) +1 / punto de Dureza por encima de 5
 - 4) Repetir 1) 2) 3) para Aliados (dividiendo entre 2 el VC de cada Aliado)
 - 5) Sumar
 - 6) Repetir para Villanos y Extras y comparar
- Tipos de encuentros:
- Fácil VC(PJ) >> VC(PNJ)
 - Moderado VC(PJ) = VC(PNJ)
 - Difícil VC(PJ) << VC(PNJ)

EXPERIENCIA

Al final de la sesión 1-3 PX / PJ

5 PX → 1 avance (elegir una):

- Nueva ventaja
- Aumentar habilidad igual o superior a atributo
- Aumentar 2 habilidades inferiores a atributo
- Comprar habilidad a nivel d4
- Subir un atributo:
 - o máximo d12
 - o sólo una vez por rango
 - o Legendario 1 vez cada 2 avances

Tabla de rangos	
PX	Rango
0-19	Novato
20-39	Experimentado
40-59	Veterano
60-79	Heroico
80+	Legendario

