



12.1. INTRODUCCIÓN

El combate es una situación a la que ningún tripulante quiere llegar. La Alianza, con los Umanus a la cabeza, prefiere recurrir a la diplomacia para resolver sus problemas. Atrás quedaron los impulsos agresivos que configuraron la historia de cada uno de sus miembros.

Pero otras especies no comparten esa opinión. Los Gazurtoid asolan las fronteras de la Alianza con sus poderosas naves y vehículos de guerra. En cada planeta habitado, los tripulantes son potenciales presas de cualquier tipo de depredador. A veces, la violencia es el único medio de sobrevivir.

Y tú eres la persona designada para liderar esas situaciones.

Hay dos maneras de combatir: la primera, a bordo de una nave (o de cualquier otro vehículo), y el otro es mediante el enfrentamiento cara a cara.

La diferencia entre ambas modalidades, básicamente, es el tipo de valores con los que vamos a trabajar. En un caso, el daño o la resistencia estructural del vehículo. Y en el otro, la pericia del propio personaje y la potencia de las armas que utilice.

12.2. COMBATE ESPACIAL

El combate espacial se divide en varias fases, que podemos estudiar por separado:

Fase preliminar: Iniciativa

¿Quién actúa al principio de cada turno? Esta cuestión puede ser crucial, ya que una nave puede derribar a la otra con la primera salva de artillería, sin dejarle opciones de réplica.

Simplemente, haz que cada Oficial de Combate implicado tire 1D20. Suma ese resultado a su nivel del Campo de Habilidades Manuales y Técnicas.

El que logre el total más alto, empezará primero. Y se seguirá en orden descendente hasta quien logre la cifra más baja, que actuará el último.

Este orden se respetará hasta el final del combate.

Fase 1: Encuentro

Un encuentro es situarse en el rango de alcance de las armas. Por término, ese alcance es bastante limitado, debido el uso de sistemas de interferencia pasivos empleados por las naves de la División y sus enemigos más cercanos, algo menos de 500 kilómetros (unos 1000 para las armas instaladas en silos en tierra, y específicamente diseñadas para alcanzar objetivos en órbita).

Salvo que al DJ le apetezca desempolvar mapas de cuadrículas y sentarse a dibujar croquis con una regla en la mano, cuando se produzca un **Encuentro** se sobreentiende que las armas de uno y otro adversario pueden alcanzar al otro de manera inmediata.

Normalmente, una nave identificará a otra a distancias mucho mayores, de varias UAs. Si una de las dos pretende huir, el DJ sólo tendrá que hacer una sencilla comparación entre la velocidad de una y otra nave para determinar si el perseguidor alcanza o no a su presa.

Recuerda: si tu nave pretende escapar el hiperespacio necesitará alejarse un mínimo de 30 UAs del sol más cercano. Una vez situada a la distancia correcta, se necesitan dos turnos completos para activar el salto. Durante esos dos turnos, la nave no podrá disparar sus armas ni hacer maniobra evasivas, y deberá confiar en su escudo o la resistencia del propio casco para detener los ataques que reciba.

Fase 2: Movimiento

Las naves de Tamaño 4 o superior pasan directamente a la fase siguiente: intercambiar fuego de artillería. Son demasiado lentas y pesadas para realizar otra maniobra que no sea alejarse o acercarse a su adversario.

Se puede, por cierto, combatir en movimiento, al máximo de potencia permitido por el motor subluz. Si el perseguidor es más lento, la nave que pretenda huir sólo necesitará un turno para poner tierra de por medio (Algún jugador avisado puede pensar: *Mi nave es más rápida. Así que disparo, me quito del medio para evitar los ataques del malo y luego...* No, señor. Nada de eso. Si las naves entran a distancia de **Encuentro**, como mínimo intercambiarán sus disparos durante un turno, antes de que puedan separarse)

Las naves de Tamaño 3 o inferior son capaces de realizar un movimiento adicional: una *maniobra evasiva*.

Consiste en cambiar de trayectoria de manera brusca o aprovechar terceros elementos, como la luz cegadora de una estrella muy próxima, para esquivar los disparos enemigos.

¿Pegas? Las maniobras evasivas afectan también a *tus* disparos. Por eso, el Navegante sólo las ejecuta bajo orden directa del Capitán. Por supuesto, eres muy libre de aconsejar este extremo si lo consideras oportuno.

Si el Navegante consigue ejecutar con éxito una maniobra evasiva, todos los disparos que recibas o hagas a lo largo del turno, tendrán sólo un 50% de éxito. Es decir, además de las tiradas habituales, deberá obtenerse 50 o menos con una tirada de D100 para que impacten en el objetivo.

Fase 3: Disparo

Fase 3.1: Cargando las armas

Todas las armas necesitan un tiempo de carga entre disparo y disparo (llamado *RG*, *Recarga*). Como mínimo, será siempre de un turno: es decir, disparo una vez, y tengo que esperar al siguiente turno para volver a hacerlo.

Cuando la nave entran en la Fase de Encuentro, lo habitual es que todas las armas están cargadas y listas para el disparo inmediato. Si no lo están (quizá, porque no se esperaba que el encuentro fuera hostil) no se podrá disparar ninguna arma en ese turno.

A partir de ese momento, cada arma podrá disparar a su ritmo: cada turno las que tengan *Recarga 1*, un turno sí y el otro no las de *Recarga 2*, etcétera...

En todos los casos, el Oficial Científico es capaz de detectar con sus sensores de qué tipo de armas dispone el adversario y cual es el estado de cada una. Si a tu encuentro va una nave con toda la artillería cargada y lista... yo desconfiaría. Un poquito.

Fase 3.2: Cargando el escudo

Lo habitual es que el escudo se mantenga desactivado. Gasta cierta cantidad de Shyneo conectarlo y mantenerlo en ese estado. Si no dispones de combustible suficiente o se te agota, no será operativo.

Activarlo es un proceso inmediato (basta pulsar una tecla para tenerlo funcionando a plena potencia)

Fase 3.3: Selección de objetivo

Todas las armas cuentan con sistemas de ayuda y seguimiento, que facilitan la tarea de escoger un objetivo. Se puede disparar contra varios blancos o, incluso, afinar el disparo para dañar un área concreta de una nave (salvo que se diga lo contrario, cada arma sólo puede impactar contra un objetivo)

Si tu objetivo ha activado el escudo, todos tus disparos impactarán contra aquel. Cuando sus Puntos de Estructura lleguen a cero, se disparará y los ataques golpearán directamente al casco.

Sin embargo, cuando te enfrentes a naves muy grandes, con una enorme resistencia estructural, tal vez te resulte más interesante inutilizar alguno de sus sistemas.

Como se comentaba en el capítulo 4, los sistemas son los siguientes:

Sensores:

Comunicaciones

Soporte vital

Motor subluz

Motor hiperespacial

Armamento

Podrás apuntar específicamente a cualquier de estos sistemas para inutilizarlo. En el capítulo dedicado al Ingeniero se detallan cuales son las consecuencias de dañar cada uno de ellos, pero en general, son bastante obvios: una nave con las armas inutilizadas, por ejemplo, no podrá devolver los disparos.

Si no has especificado a qué sistema quieres apuntar, o disparas a uno que ya estaba destruido, todos los daños serán absorbidos por el casco.

Fase 3.4: Disparo

Disparar las armas corresponde al Oficial de Combate. Simplemente, tira dados bajo tu Campo de Habilidades Manuales y Técnicas (si habéis desglosado el Campo en varias Habilidades, el DJ te indicará cual de ellas debes usar como referencia).

Si además tu nave o la del enemigo está realizando *maniobras evasivas*, tendrás que tirar 1D100, y obtener un resultado igual o menor a 50.

Puedes disparar todas las armas que estén cargadas y a punto. Cada uno de estos ataques se tiene que resolver por separado.

Si tienes éxito, se habrá producido un *impacto*.

Fase 3.5: Calculando daños del impacto

Normalmente, el daño se expresa mediante una tirada de dados (algo del estilo 1D100 + 50, por ejemplo). Ese daño figura en las estadísticas de cada arma. De esa manera, se representa la influencia de la suerte o el azar. Realiza esa tirada y la cifra que obtengas, serán la cantidad de PEs que tendrás que restar al sistema afectado o, en su defecto, al casco.

Ojo: algunas naves llevan instalados equipos o mejoras que reducen el daño. Del total de PEs que haya que restar, se descuenta la protección ofrecida por estos equipos (a veces te puede salir cero o un número negativo: eso significa que los equipos protectoras han neutralizado completamente el daño)

Fase 4: Consecuencias

En esta fase final, se calculan las consecuencias inmediatas del daño inflingido, si las hubiera: algunos sistemas pueden dejar de funcionar, los tripulantes pueden recibir parte de ese daño, etc...

Por ejemplo, si un disparo pone los PEs del casco enemigo a cero o menos, su nave será destruida en el acto.

RESUMIENDO:

- 1 – Se seleccionan los objetivos.
- 2 – Se disparan contra ellos las armas que se encuentren cargadas.
- 3 – Se tiro bajo Campo de Habilidades Manuales para determinar si se han producido los impactos.
- 4 – Se calcula el daño provocado. A ese daño, se le resta la protección ofrecida por determinados equipos, si los hubiera.
- 5 – Se restan los PEs causados
- 6 – Se calculan o aplican las posibles consecuencias.

12.3. COMBATE SOBRE VEHICULOS

Para esta edición, no se ha desarrollado unas reglas específicas para la creación de vehículos

aéreos o terrestres, ni mucho menos, para el combate. Sin embargo, un DJ con iniciativa puede generarlas a partir de las existentes.

Los vehículos más grandes, como las aeronaves o los buques, pueden instalar las mismas armas que una nave espacial, y tener una relación similar de Puntos de Carga, y Puntos de Estructura.

Los vehículos más pequeños, como los carros de combate y demás vehículos terrestres, pueden instalar versiones reducidas de esas armas (simplemente, puedes aplicar divisores sobre las estadísticas de un arma concreta) o bien, versiones más grandes de las armas individuales, como las ametralladoras (usa multiplicadores).

Las reglas a aplicar para este tipo de combates, pueden ser las mismas que hemos descrito para las naves espaciales: cuando los vehículos entran a distancia de Encuentro, sus artilleros tiran dados bajo sus Campos de Habilidades Manuales y Técnicas para determinar el impacto de sus disparos, y luego se aplica el daño correspondiente.

Algunos vehículos, como los automóviles, permiten disparar desde el interior: se pueden combinar las reglas del combate en vehículo con las del combate individual. Uno de los personajes conduce, otro se encarga de manejar las armas instaladas en el vehículo, de haberlas, y el resto utiliza su armamento personal.

En estos casos, se podría seleccionar como objetivo tanto al vehículo como a alguno de los personajes que permanezcan a la vista.

**Según Alfred Carradine
EL SUBESPACIO REVOLUCIONARA
LAS TECNICAS DE COMBATE**

¿Combatientes que pueden ralentizar el tiempo, hasta el punto de poder esquivar los impactos de bala?

Según Alfred Carradine, del Instituto de Desarrollo de Interstel (I.D.I.), esa posibilidad dejará de ser Ciencia Ficción en muy pocos años.

Las investigaciones se encuentran todavía en pañales, reconoce Carradine entre risas, Pero las perspectivas son prometedoras.

12.4. COMBATE INDIVIDUAL

Por combate individual, se entiende el protagonizado por los personajes, haciendo uso de sus armas individuales, desde cuchillos a lanzaderas portátiles de misiles.

Dentro de este apartado, podemos distinguir dos tipos de combates: el cuerpo a cuerpo, y a distancia. En ambos casos, la mecánica es muy similar, pero cambian algunos detalles.

12.4.1. COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo, es aquel donde los contendientes hacen uso de armas blancas, como puedan ser los puños o un cuchillo.

Este tipo de armas pone a prueba las capacidades atléticas de cada adversario, y le permite esquivar o detener los ataques.

La secuencia sería muy parecida a la vista en la sección dedicada al combate espacial:

Fase 1: Iniciativa

Se decide en qué orden se atacará. En este caso, usaremos como referencia el Campo de Habilidades Atléticas de cada contendiente. Tiramos un D20 por cada uno, lo sumamos, y quien obtenga el mayor resultado, empezará primero.

Fase 2: Ataque

Si hubiera más de un adversario, el atacante deberá elegir objetivo. No se han incluido reglas específicas para localizar el daño, pero si un jugador quiere golpear una parte concreta del cuerpo, se le puede penalizar dividiendo su Habilidad total por la mitad, para reflejar la dificultad que supone afinar tanto.

Para resolver un ataque, se tira bajo el Campo de Habilidades Manuales y Técnicas.

El número de ataques va en directa proporción al Rango (es decir, a la experiencia). Como Soldados, todos los jugadores sólo podrán atacar una vez por turno, aunque es posible que se encuentren con personajes que puedan atacar dos o hasta tres veces.

Fase 3: Esquivando o Parando

Un ataque cuerpo a cuerpo es relativamente lento, y el objetivo puede intentar detenerlo o evitarlo.

Para **Parar** un ataque se hace uso del Campo de Habilidad Técnicas y Manuales, ya que es una acción que exige precisión y destreza. (*Nota: Parar significa muchas cosas, además de usar un arma como escudo. Se pueden bloquear las muñecas del oponente cuando este las hace retroceder para asestar su golpe, por ejemplo. Por lo tanto, el DJ no debe ser estricto a la hora de valorar si es posible o no realizar esta acción*)

Para **Esquivar**, donde intervienen la agilidad y el más puro instinto, se utiliza el Campo de Habilidades Atléticas.

En ambos casos, si el objetivo consigue la tirada, el golpe no le habrá alcanzado.

El número de acciones por turno, también nos indica cuantos golpes puede esquivar o parar. Un personaje con rango Soldado, por ejemplo, sólo podrá evitar un golpe. Si recibe más de uno, deberá confiar en la suerte y esperar que los demás fallen.

Fase 4: Cálculo del daño

Si un ataque golpea a su objetivo, se deben consultar las estadísticas del arma empleada para determinar el daño.

A ese daño, se restará la protección proporcionada por la *Armadura* del objetivo. Un Umanu vestido con ropa de calle, por ejemplo, tiene una armadura igual a 1D4.

Hechos los cálculos, el resultado final nos indica la cantidad de PVs que pierde la víctima.

12.4.2. COMBATE A DISTANCIA

Es muy similar al combate cuerpo a cuerpo. La diferencia es que las armas empleadas, ya sea humildes arcos o modernas armas de fuego, son demasiado veloces para permitir esquivar o parar los ataques.

A cambio, se pueden utilizar *Coberturas* para minimizar la posibilidad de sufrir un impacto.

Otra diferencia, es que algunas armas permiten ejecutar varios disparos por turno, dependiendo de su *Cadencia de Fuego* (CdF)

Vamos a verlo todo con más detalle:

Fase 1: Iniciativa

Aplicamos los mismos criterios que en el caso del combate cuerpo a cuerpo.

Fase 2: Ataque

Para resolver un disparo, se tira bajo el Campo de Habilidades Manuales y Técnicas.

Las armas individuales suelen ser bastante más versátiles que los grandes cañones de artillería instalados en una nave. Pueden ser disparadas varias veces en un mismo turno o rociar una ráfaga sobre el objetivo.

Primer valor a tener en cuenta:

Recarga (RG): Como en el caso de la artillería nos indica cuántos turnos tienen que pasar entre disparo y disparo. Un arma de RG 1, por ejemplo, tendrá que esperar al principio del segundo turno después de haber sido usada. Sin embargo, podemos encontrar armas individuales con RG 0. Eso significa que pueden realizar más de un disparo individual por turno, en manos de un tirador competente. Un personaje que pueda actuar dos veces por turno, podrá disparar dos veces, por ejemplo.

Segundo valor a tener en cuenta:

Cadencia de Fuego (CdF): Algunas armas permiten disparar ráfagas. Un arma con CdF podrá disparar una ráfaga de tres disparos, aunque el personaje que la empuñe sólo pueda actuar una vez por turno (se podrán lanzar tanta ráfagas como número de ataques tenga dicho jugador). Además, se puede seleccionar cuales serán los objetivos de cada uno de esos disparos.

¿Pegas? Las ráfagas sacrifican precisión en favor de la velocidad. Cuando se dispare bajo esta modalidad, cada disparo se calcula tirando contra el Campo de Habilidades Manuales y Técnicas... dividido por la mitad (redondeando hacia abajo).

Ejemplo: mi Habilidad de disparo es del 51%. Para resolver un disparo normal, tendría que sacar 51 o menos tirando 1D100. Pero si lanzo una ráfaga, mi Habilidad se reduce al 25% ($51 / 2 = 25$). Tengo que sacar 25 o menos en cada tirada para que los disparos alcancen a sus objetivos.

Fase 3: Modificadores al disparo (opcional)

Un juego de rol **jamás** podrá reflejar con exactitud todas las variables de una situación tan tensa y

vertiginosa como un combate. Se *sobreentiende* que los personajes se mueven, se cubren, se duelen de sus heridas o les molesta el humo y el ruido de las balas.

Dicho de otra manera: cuando decimos que la Habilidad de disparo de un determinado personaje es del tanto por ciento, estamos dando por hecho todas esas circunstancias, y no es necesario aplicar bonificaciones adicionales.

Recuerda: si fuera fácil, no sería necesario tirar dados. Nadie necesita de un entrenamiento especial para clavar un cuchillo en un filete. Lo difícil es clavárselo en el cuello a un enemigo que intenta hacer lo mismo.

Sin embargo, los DJs sienten una malsana obsesión por los dados y por los números, así como muchos jugadores.

Bien... bueno... nadie es perfecto.

Todos los modificadores se aplican al Campo de Habilidades Técnicas y Manuales de quien efectúa el disparo. Algunos son positivos, y otros negativos.

Apuntar: Un personaje puede dedicar hasta tres turnos completos en ajustar su puntería. Cada turno aumenta un 10% su Habilidad (si se invierten tres turnos, un +30%).

Este modificador sólo se aplica al siguiente disparo (obviamente), y sólo para la modalidad de tiro individual (no se aplica al fuego de ráfagas, ni a las armas que sólo disparen así).

Mientras se apunte, no se podrá realizar ninguna otra acción, ni siquiera moverse. Tampoco se podrá recibir el impacto de ningún ataque, cause o no daño. Actuar o ser atacado con éxito, romperá la concentración del tirador.

Cobertura: Los elementos del terreno, como la vegetación o el mobiliario urbano, se emplean no sólo para proteger del fuego directo, sino también (cuando hay muchos combatientes implicados) para camuflarse e impedir que el enemigo puede seleccionar cómodamente sus objetivos.

Podemos distinguir tres tipos de coberturas:

Ligera: Son elementos demasiado frágiles o livianos para proteger efectivamente del fuego, aunque permiten ocultarse: vegetación poco densa, cristal, cartón... Disparar a un objetivo que utilice esta cobertura, reduce las posibilidades de impacto en un 10%.

Mediana: Este tipo de cobertura protege hasta cierto punto del fuego: vegetación medianamente densa, puerta o cajas de madera, contenedores de plástico, bidones de hojalata... Penalizan todo disparo dirigido al objetivo en un 20%.

Pesada: Elementos que protegen efectivamente contra los impactos: hormigón, cemento, metal, árboles gruesos... Reducen la efectividad de los atacantes en un 30%

Fase 4: Cálculo de daños

Cuando un disparo impacte contra el objetivo, toca calcular los daños. En las estadísticas de cada arma se especifica qué dados hay que tirar.

A ese resultado, hay que descontar la protección proporcionada por la armadura.

RESUMIENDO

1 – Se calcula el orden de intervención de cada personaje.

2 – Para el combate cuerpo a cuerpo:

- Se tira bajo el Campo de Habilidades Manuales y Técnicas
- La víctima tiene la posibilidad de Esquivar o Parar esos Ataques.

3 – Para el combate a distancia:

- Se tira bajo el Campo de Habilidades Manuales y Técnicas
- Opcionalmente, se suman o restan los modificadores oportunos.

4 – Se hace el cálculo de daño, teniendo en cuenta la protección ofrecida por la armadura o protección natural del objetivo.

12.4.3. ARMAS A DISTANCIA

Las armas de área son todas aquellas que afectan a una zona y pueden impactar a varios

blancos. Son un caso especial, y por eso las trataremos aparte.

Podemos distinguir dos tipos:

De lanzamiento manual: En concreto, las granadas de mano.

De lanzamiento mecánico: Todas las que utilizan algún tipo de sistema de lanzamiento: lanzagranadas, tubos de mortero, lanzaderas de misiles....

Para atacar con ambos tipos de armas, tiraremos bajo el Campo de Habilidades Manuales y Técnicas.

La distancia máxima a la que se puede lanzar una granada (y en general, cualquier arma arrojada) es igual a la Fuerza del lanzador multiplicada por 5. Si mi Fuerza es 4, podrá lanzar a una distancia máxima de 20 metros.

La distancia máxima de las armas de lanzamiento automático, varía en función del sistema utilizado. En la sección 12.8, que habla del armamento individual, se especifica cada caso.

Los objetivos de un arma de lanzamiento manual tienen derecho a *Esquivar* el ataque, si no hay ninguna otra circunstancia que lo impida. Si soy ágil, puedo apartarme a tiempo si veo que me tiran una granada a los pies.

En el caso de las armas de lanzamiento automático, no hay derecho a esa tirada.

Y ahora viene lo difícil: ¿cómo establecemos quien sale o no herido de un ataque de este tipo?

Reglas muy complicadas

En las estadísticas de cada arma, hay un valor llamado *Área*. Que nos indica, en metros, cuál es el área afectada por la explosión. Todos los objetivos que se encuentren en la zona, sufrirán daños.

Si te apetece, puedes utilizar un mapa de cuadrículas, establecer al milímetro la posición de cada personaje, y calcular con un compás el radio exacto de la explosión.

Incluso, en caso de que el tirador falle la puntería, utilizar un D12 para averiguar la dirección en que se desvía el proyectil (como en un reloj) y tirar un D20 para averiguar a cuántos metros.

Y restar el porcentaje de protección ofrecido por la cobertura, del daño aplicado a cada blanco.

Reglas fáciles

Pero si perteneces a mi tribu, la del buen cubero, harás las cosas a ojo. Si te dicen que por ejemplo el Área es igual a 4, en vez de leer "cuatro metros", lee "cuatro objetivos".

Repito, por si no queda claro: el Área de la explosión nos va a indicar a cuántos objetivos va a afectar la explosión.

¿Qué objetivos son válidos? Pues depende. Si nos ha especificado otra cosa, cualquier enemigo se convierte en un objetivo. Si el jugador especifica ("Tiro la granada a ese pozo de tirador donde hay dos enemigos amargándose la tarde") esos serán los objetivos.

Tira dados para calcular el daño que va a sufrir cada uno.

Si quieres tener en cuenta los efectos de la cobertura, haz que el jugador tire bajo su Campo de Habilidades Manuales y Técnicas una vez por cada objetivo. Y réstale la protección ofrecida por la cobertura.

Por ejemplo, mi Habilidad es del 75%. Lanzo una granada (de Área 3) a un grupo de cuatro enemigos, dos de los cuales se esconden detrás de los restos de un automóvil.

Como mi granada sólo afecta a tres objetivos, uno de ellos se queda fuera (por ejemplo, uno de los que se protegen detrás del automóvil).

Tendría que tirar tres veces:

-Sacar 75 o menos para acertar a uno de los que no usan cobertura.

-Sacar 75 o menos para acertar al otro.

-Sacar 45 o menos (75% de mi Habilidad, menos 30% de cobertura pesada) para acertar al que usa el vehículo como protección.

Además, como disparo una granada de mano, esos tres objetivos tendría derecho a una tirada para *Esquivar* mi ataque.

12.5. TECNICAS ESPECIALES

En el combate individual, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia, es posible emplear diferentes tretas. Si el enemigo quiere detectarlo, deberá superar una tirada de su Campo de Habilidades Científicas (*Percepción*). Aplicando, opcionalmente, las penalizaciones por cobertura.

para causar el máximo de daño posible o evitar las posibilidades de agresión.

Son las siguientes:

Emboscada: Básicamente, consiste en atacar a traición a un objetivo desprevenido.

Esta acción sólo puede realizarse cuando la víctima no ha detectado la presencia de su agresor: un centinela que dormita plácidamente en su puesto de guardia, un animal que bebe en una charca sin sospechar que lo acechan, etc...

El agresor debe hacer una tirada bajo su Campo de Habilidades Atléticas (de *Sigilo*, *Escondarse* o algo similar).

Si falla la tirada, la Emboscada no sería posible y el combate, de producirse, se resolvería normalmente, incluyendo el hacer tiradas de Iniciativa para determinar quien empieza a atacar primero.

Si consigue su tirada, la víctima tiene derecho a una tirada bajo su Campo de Habilidades Científicas (en concreto, de *Percepción*).

Si el atacante dispara desde una cobertura, se puede penalizar la tirada de Percepción de la víctima (un 10%, un 20% o un 30%, según se use cobertura ligera, media o pesada)

Si el objetivo consigue su tirada, habrá perdido la Iniciativa (atacaría el segundo), sin más consecuencias.

Pero si la falla, el primer ataque que reciba ignorará cualquier protección proporcionada por la armadura, y además sumará 1D20 + 10 al daño. Tampoco tendrá la posibilidad de Pararlo o Esquivarlo.

Escondarse: Sencillamente, consiste en mantenerse oculto para evitar los ataques.

El personaje que quiera ocultarse, debe declararlo al principio del turno, y no podrá hacer otra cosa hasta la siguiente ronda. Tampoco podrá estar envuelto en un combate cuerpo a cuerpo.

Deberá tirar para su Campo de Habilidades Atléticas (*Sigilo*, *Escondarse*...). Si lo consigue, no podrá ser objetivo de ningún ataque mientras permanezca en esa posición.