

% / DAÑO	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	+5
10%	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	+0
20%	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	+0
30%	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	+0
40%	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	+0
50%	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+0
60%	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	+1
70%	1	3	4	6	7	8	10	11	13	14	+1
80%	2	3	5	6	8	10	11	13	14	16	+1
90%	2	4	5	7	9	11	13	14	16	18	+1
100%	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	+1
110%	2	4	7	9	11	13	15	18	20	22	+1
120%	2	5	7	10	12	14	17	19	22	24	+1
130%	3	5	8	10	13	16	18	21	23	26	+1
140%	3	6	8	11	14	17	20	22	25	28	+1
150%	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	+1
160%	3	6	10	13	16	19	22	26	29	32	+2
170%	3	7	10	14	17	20	24	27	31	34	+2
180%	4	7	11	14	18	22	25	29	32	36	+2
190%	4	8	11	15	19	23	27	30	34	38	+2
200%	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	+2

Resultado del Asalto

Una vez que hemos obtenido el Resultado del Asalto, es necesario interpretarlo para saber sus efectos. Existen dos posibles consecuencias:

EL ATAQUE IMPACTA

Cuando el resultado del ataque sea positivo, significa que ha impactado y puede causar daños. En estos casos, para saber que consecuencias provoca, debemos restarle la Absorción del defensor. El valor que obtengamos como resultado final nos indicará si el ataque ha producido o no pérdida de Puntos de Vida.

• Si el valor es positivo, el defensor sufre un daño porcentual equivalente a dicha cifra redondeada a la baja en grupos de 10, o lo que es lo mismo; cada 10 puntos que el atacante tenga a su favor, provoca a su vez un 10% de daño. Es decir, si el resultado fuera 27 sufriría un 20% de daño, mientras que si fuera 185, sufriría un 180%. Este porcentaje se aplica al daño final del ataque, y el resultado se resta directamente del total de PV que tenga el objetivo (para agilizar el cálculo de estos porcentajes, se ha incluido la Tabla 42 como referencia).

• Si tras restar la Absorción el valor final es inferior a 10, el defensor no sufre daños. Simboliza que el atacante, pese haber superado su guardia y haberle golpeado, no consigue provocar una verdadera herida; ha cortado únicamente ropa o su arma ha rebotado contra la armadura del defensor.

Cause o no daños, si el defensor sigue con vida ha perdido su capacidad de realizar cualquier acción activa ese asalto; incluso si posteriormente consigue un contraataque. Generalmente, denominamos a este estado haber sido "puesto a la defensiva", y representa que el personaje está demasiado ocupado parando o esquivando los ataques que recibe para actuar.

Tras esto, la fase de combate finaliza y, si no falta nadie más por actuar, da comienzo el siguiente asalto volviendo a calcular las iniciativas. Por supuesto, tanto el atacante como el defensor podrán seguir realizando otras acciones de carácter pasivo, como defenderse de nuevos ataques durante ese mismo turno.

Recordemos que, en su lucha contra el guardia, Celia obtuvo un resultado favorable de 102. Como está acometiendo con su sable a un enemigo ataviado con una armadura de cuero endurecido, su contrincante tiene una TA 2 contra su ataque de filo. Aunque sólo es un peto, dado que Celia no ha realizado ningún golpe apuntando, la armadura funciona plenamente, otorgando al guardia una Absorción 40 (el 20 que posee naturalmente más los 20 puntos que le proporciona el cuero endurecido). Restamos esos 40 puntos al ataque de Celia y obtenemos un valor de 62, lo que representa que Celia ha causado un daño del 60%. Dado que el daño final de Celia con su arma es 50, el guardia sufre la pérdida de 30 Puntos de Vida, es decir, el 60% de 50.

EL ATAQUE FALLA Y ES POSIBLE REALIZAR UNA CONTRA

Cuando el Resultado del Asalto sea una cifra negativa (es decir, que la habilidad final del defensor sea mayor que la del atacante), el agredido ha conseguido un contraataque. El contraataque devuelve la acción al personaje que defiende, quien, al no haber sido puesto a la defensiva, podrá seguir realizando libremente cualquier acción activa cuando le corresponda por iniciativa.

Sin embargo, al conseguir un contraataque un personaje también puede optar por atacar inmediatamente a su agresor sin la necesidad de esperar a que le llegue su turno de acción, incluso si existen otros individuos aún inactivos con una iniciativa superior. El defensor ha conseguido detener o evitar de algún modo el movimiento de su antagonista y aprovecha esa oportunidad para devolver el golpe de manera inmediata. Este tipo de ataque se denomina Acción Respuesta, y supone que el luchador tiene una ocasión natural de alcanzar a su adversario.

No obstante, para aprovechar una Acción Respuesta el defensor debe tener aún la capacidad de atacar. Es decir, sólo es posible aprovechar un contraataque si el individuo puede aún realizar acciones activas ese asalto. Alguien que ya ha sido puesto a la defensiva, ha gastado todas sus acciones activas o empleado todos sus ataques no podría devolver el golpe. Por ello, salvo en el caso de que un personaje tenga la capacidad de realizar ataques adicionales, sólo es posible contraatacar una vez por asalto. Una vez que alguien ya ha gastado todos sus ataques, no podrá aprovechar ningún otro contraataque que consiga.

Lógicamente, el defensor sólo puede contraatacar a su agresor directo. Si se desea atacar a otro adversario, o realizar un ataque o acción que pueda afectar a más de un contendiente, deberá renunciar a su contra y esperar a que su iniciativa le permita actuar. Por ello, no es posible aprovechar un contraataque para realizar, por ejemplo, un ataque en área o una técnica de Ki que afecte a más de una persona.

Otro factor que interviene en un contraataque es la habilidad con la que el defensor haya conseguido evitar el ataque. Si logra defenderse muy bien de su antagonista, podrá emplear la ventaja que le otorgue su posición favorable o su desvío para realizar mejor la devolución: cuanto mejor lo haya hecho, mayor provecho obtendrá. Por ello, el defensor obtiene un bonificador a cualquier habilidad física enfrentada a su contrincante (lo que incluye su habilidad de de ataque) cuando realiza una Acción Respuesta. Dicho bono es equivalente a la mitad del valor que ha obtenido a su favor en el Resultado del Asalto, redondeado a la baja en grupos de 5. Es decir, si el Resultado del Asalto es -30 el defensor obtendría un +15 a su contra, si es -100 obtendría un +50, y así sucesivamente. El bono máximo que un personaje puede obtener de este modo nunca puede ser mayor de +150.

Mientras escapaba de los guardias, Celia ha sido interceptada por el teniente de la ciudad, que le ha cortado el paso y se ha sumado al combate. Nuestra amiga tiene graves problemas, ya que debe enfrentarse sola a tres adversarios. Todos calculan su iniciativa y los resultados son los siguientes: Celia obtiene un 93, el teniente un 73 y los otros dos guardias (a los que llamaremos A y B) un 53 y un 64, respectivamente. De este modo, Celia es la primera en actuar. Viendo que no tiene escapatoria posible, se dispone a luchar y toma la decisión de atacar al soldado B, quien comenzó a perseguirla.