

SOBRE SALTOS Y BRINCOS

REGLAS DE SALTOS EN FLYING LEAD

Habr  muchas situaciones en las partidas de Flying Lead en las que los personajes tengan que saltar objetos o evitar un peligro. Desde saltar de un tejado a otro, o saltar sobre el techo de un tren o un camion, cruzar un puente que se est  abriendo o saltar sobre un abismo... ahora tus personajes podr n hacer todo esto.

  Andrea Sfiligoi 2010, a adido de Rich Jones.
Traducido por Iv n de la Osa

Salto de Fe

Un personaje puede saltar una distancia igual a su valor de movimiento pasando un chequeo de Calidad.

Sgt Jones dice:

En una partida normal de FL, los jugadores podr n medir siempre las distancias antes de tomar cualquier decisi n. Pero para a adir algo de tensi n la juego pod is elegir no medir antes de saltar.

Un dado es lanzado contra la Calidad del personaje y la distancia del salto se determina y se mide. La distancia normal de salto se alcanza si el chequeo se supera, si se falla se considera que se ha saltado una distancia igual a una categor a inferior: Largo se convierte en Medio, Medio pasa a ser Corto, y Corto pasa a ser un ancho de base.

Sgt. Jones dice:

Algunos jugadores disfrutan considerando que si se falla el salto, pero a n se alcanza a saltar la distancia necesaria el personaje consigui  agarrarse con las puntas de los dedos y consigui  levantarse.

Modificadores a la tirada de Salto

La tirada de salto se ajusta como sigue:

+1 si el personaje es Acr bata

+1 si el personaje toma impulso, o se concentra. Esto se consigue con una acci n de movimiento usada anteriormente o gastando una acci n en concentrarse.

-1 si el personaje transporta excesivo equipo (la mayor a de los "Army kit" entran dentro de esta categor a)

-2 si lleva armadura pesada o transporta a un compa ero herido

Todo lo que sube, baja:

Consecuencias de los malos c lculos

Si la distancia saltada no es suficiente para superar el hueco, la miniatura caer , sufriendo da os por la ca da como normalmente.

Estorbos y Obst culos

 No todo iba a ser tan f cil! Saltar desde o sobre una superficie deslizante puede terminar con l grimas. Algunos techos, piedras cubiertas de musgo, etc... se consideraran como terreno resbaladizo en cuestiones de salto. Los personajes deber n chequear contra su Calidad antes y despu s de hacer el salto.

Como ocurre normalmente con el terreno especial, acuerda con tu oponente qu  es qu  antes de comenzar la partida.

Subiendo, Bajando y Cruzando

Saltar hacia abajo utiliza las reglas de da os por ca da siempre que se salte m s de la altura de la figura. Los saltos verticales se resuelven con las reglas anteriores y la altura del salto ser  igual que la altura de la miniatura, el jugador puede usar las reglas de carrerilla y aplicar los modificadores normales. Si falla el chequeo, el personaje s lo saltar  un ancho de base.

Saltar obst culos lineales es autom tico, usando un rango inferior de movimiento. Los obst culos lineales m s altos pueden ser saltados usando las reglas normales de salto pero usando la altura de la cabeza de la miniatura para considerar la altura cubierta.



www.ganeshagames.net