

WARTIME

MANUAL DE COMBATE
Beta 2018

ÍNDICE

REGLAS DE JUEGO

Conceptos básicos

Arquetipos

Secuencia de juego

Chequeos

Acciones

Movimiento

Psicología

Combate

Escuadras de combate

CREACIÓN DE ARQUETIPOS

Arquetipos

Arquetipos de personajes

Arquetipos corporales

Arquetipos de armas

Arquetipos de protecciones

Arquetipos de objetos

Arquetipos de transportes

Arquetipos de zona

Resumen de arquetipos

LISTADO DE BONUS

Bonus

Malus

LISTADO DE ACCIONES

Acciones de movimiento

Acciones de combate

Acciones genéricas

AVENTURAS

Aventuras

Tipos de aventuras

Campañas

Tipos de campañas

REGLAS DE JUEGO

CONCEPTOS BÁSICOS

PERSONAJES Y MINIATURAS

Un personaje es toda aquella miniatura con libre albedrío y capacidad de tomar decisiones. Una miniatura es cualquier pieza con la que juguemos.

LÍNEA DE VISIÓN [LdV]

Línea imaginaria, recta e ininterrumpida, trazada desde los ojos del personaje hasta un objetivo. Para ver a una miniatura es necesario ver su cuerpo, cabeza o extremidades. Una miniatura puede pivotar libremente para trazar la LdV a cualquier punto.

LÍNEA DE FUEGO [LdF]

Trayectoria que recorre la munición hasta alcanzar un blanco. En el caso de los personajes que portan sus propias armas, la LdF es igual a la LdV. Si no son portadas por los personajes, la LdF se trazará a lo largo del cañón del arma, comenzando a contar su alcance desde la boca del arma.

PEANAS

Es el espacio que ocupa una miniatura. Nada puede entrar en ese espacio. La peana debe ser redonda, pero puede adaptarse a la forma de la miniatura.

MIDIENDO DISTANCIAS

Se puede medir cualquier distancia en cualquier momento. Las distancias se miden en centímetros.

-Para medir entre un punto y una peana se medirá, en línea recta, entre el punto y el borde más cercano y visible de la peana.

-Para medir entre peanas con LdV se medirá, en línea recta, entre los bordes más cercanos y visibles de ambas peanas.

-Para medir entre peanas sin LdV se medirá, en línea recta, entre los bordes más cercanos de ambas peanas.

REDONDEO

Un valor decimal siempre deberá redondearse al número natural inmediatamente superior.

KLIKS (K)

Un klik equivale a tantos centímetros como la escala a la que se juegue, redondeando al número natural más cercano.

LANZANDO DADOS

Se utilizan dados de 10 caras. El 0 representa el 10. Se resumirá el número y tipo de dados como 1D10, un dado de 10 caras; 3D10, 3 de 10 caras; o 1D100, 1 de 100 caras. Para lanzar 1D100 debes utilizar 2D10 de distinto color, uno para las decenas y otro para las unidades. Cualquier dado que pueda ser repetido, de repetirse, se ignorará el primer resultado y será mandatorio el segundo. Sólo puede repetirse un dado una vez.

PROBABILIDAD

Se resuelve por porcentajes. Se deberá lanzar 1D100, y si se saca un valor igual o inferior al % se habrá cumplido la probabilidad.

DISPERSIÓN

Alcance y dirección aleatoria de un elemento.

Primero hay que trazar una dirección aleatoria con un dado con flechas dibujadas y después lanzar 1D10 para conseguir la distancia final en K. Si sale un 1, la trayectoria no se desvía.

ARQUETIPOS

ARQUETIPOS

Un arquetipo es un modelo del que se pueden obtener copias. Los diferentes arquetipos son: personaje, corporal, arma, protección, transporte, objeto y zona. Los arquetipos tienen atributos, y los atributos cuestan puntos. Para crear un arquetipo deberemos pagar el coste en puntos de sus atributos.

ATRIBUTOS

Especifican los datos de los arquetipos. Se gradúan en niveles de 1 a 10 (1 el peor y 10 el mejor). Los atributos son inmutables, excepto Fortuna, Acción y Vitalidad que se van gastando hasta llegar a 0. Los Puntos de Fortuna [PF] no se recuperan; los Puntos de Vitalidad [PV] pueden recuperarse con acciones; y los Puntos de Acción [PA] se recuperan al inicio de cada turno.

ATRIBUTOS COMUNES

Todos los arquetipos comparte 4 atributos:

- Nombre, identificador único del arquetipo.
- Descripción, historia y detalles del arquetipo.
- Bonus, excepciones y defectos del arquetipo.
- Coste, precio para ser reclutado en una lista.

ARQUETIPO DE PERSONAJE

- Movimiento [MOV], cm que se desplaza un personaje.
 - Defensa [DEF], valor con el que resiste los golpes.
 - Fortuna [FOR], suerte de los veteranos, experiencia.
- De forma excepcional, este arquetipo se compone de:
- Arquetipo corporal, debe elegir uno.
 - Arquetipo de transporte, puede elegir uno.
 - Arquetipos de armas, protección y objeto, puede elegir todos los que crea conveniente.

ARQUETIPO CORPORAL

- Constitución [CON], atributos físicos del individuo.
- Agilidad [AGI], combatir, equilibrio, manipular.
- Inteligencia [INT], hacking, magia, cultura.
- Reacción [REA], iniciativa, velocidad, percepción.
- Voluntad [VOL], controlar la presión, disciplina, fe.
- Nivel [NIV], cuán poderoso es un personaje.
- Puntos de Acción [PA], para gastar en acciones.
- Vitalidad [VIT], puntos de vida que disfruta.

ARQUETIPO DE ARMA

- Puntos de Acción [PA], para usar este arquetipo.
- Daño [DAÑ], capacidad para anular un objetivo.
- Alcance [ALC], distancia efectiva de un arma.
- Área [ARE], zona de efecto de un ataque.

ARQUETIPO DE PROTECCIÓN

- Puntos de Acción [PA], para usar este arquetipo.
- Resistencia [RES], capacidad de aguantar daño.

ARQUETIPO DE TRANSPORTE

- Puntos de Acción [PA], para usar este arquetipo.
- Movimiento [MOV], centímetros que se desplaza un transporte por acción.
- Defensa [DEF], valor con el que resiste los golpes.
- Capacidad [CAP], espacio para guardar cosas.

ARQUETIPO DE OBJETO

- Puntos de Acción [PA], para usar este arquetipo.
- Área [ARE], es la zona de efecto del objeto.
- Capacidad [CAP], espacio para guardar cosas.

ARQUETIPO DE ZONA

- Dificultad [DIF], Puntos de Acción necesarios que debe gastar un personaje en cada acción de movimiento para desplazarse por la escenografía.
- Defensa [DEF], valor con el que resiste los golpes.
- Global [GLO], indica si todos los atributos expresados en la ficha del arquetipo se aplican a todo el elemento de escenografía.
- Derrumbe [DRR], partes que pueden colapsar.
- Trampas [TRA], peligrosidad del terreno que se cruza.
- Efectos [EFE], lo que sucede a quien entra en la zona.

SECUENCIA DE JUEGO

AVENTURA

Selecciona una aventura, crea una lista de juego y monta un escenario.

DESPLIEGUE

Despliega las miniaturas. La forma de desplegar la especificará la aventura elegida.

TURNO

El juego avanza a lo largo de turnos. Al comienzo de cada turno se recargan los PA. Se deben descontar los PA gastados en acciones fuera de turno después de la última actuación.

INICIATIVA

Se sortea al principio de cada turno. Cada jugador lanza un dado, y el que más saque, gana la iniciativa y comienza a actuar con uno de sus personajes en cada fase de reacción.

FASES DE REACCIÓN

Los turnos se subdividen en 10 fases de reacción, de la 10 a la 1. Cuando los personajes tengan tanto nivel de REA como la fase de reacción en juego, actuarán. Cuando dos o más jugadores tengan personajes con el mismo nivel de REA, será quien tenga la iniciativa quien empezará a actuar con uno de sus personajes. Después de actuar ese personaje, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj comprobará si tiene personajes en ese nivel de REA, y de ser así actuará con uno de ellos. Los jugadores se alternarán de esta forma hasta que hayan actuado todos los personajes con ese mismo nivel de REA. En ese momento terminará la fase de reacción en curso y comenzará una nueva fase de reacción o un nuevo turno.

ACTUACIÓN

Cada actuación de un personaje se desarrolla con dicho personaje realizando acciones. Realizar acciones consume PA. Las acciones se irán decidiendo una detrás de otra, según le interese al jugador. Una vez gastados todos los PA, terminará su actuación.

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando se cumplen: los objetivos de la aventura, los turnos indicados, el tiempo límite o cualquier otro condicionante que se especifique en la aventura que se esté jugando.

SECUENCIA GENERAL DE JUEGO

- 1.- Elegimos aventura
- 2.- Creamos las listas de juego.
- 3.- Colocamos el escenario y la escenografía.
- 4.- Desplegamos como indique la aventura.
- 5.- Comienza el primer turno. Los PA de los personajes sobre el escenario se recargan.
- 6.- Se sortea la iniciativa.
- 7.- Fases de reacción 10, 9, 8...
- 8.- Fin del primer turno.
- 9.- Comienza el segundo turno.
- 10.- Se sortea la iniciativa.
- 11.- Fase de reacción 10, 9, 8...
- 12.- Fin del segundo turno.
- 13.- Comienza el tercer turno.
- 14.-...
- 15.-...
- XX.- Los turnos siguen hasta que finaliza la partida o se cumplen los objetivos de la misión.

CHEQUEOS

REALIZAR UN CHEQUEO [CH]

El valor a chequear (entre 1 y 10) se llama "éxito". Lanza 1D10. Si el resultado es menor o igual al éxito la acción sucede. Si el resultado es mayor al éxito la acción falla.

MODIFICADORES A LOS CHEQUEOS

Sólo se aplican al éxito. Si el éxito es mayor de 10, el éxito será 10; si el éxito es menor de 1, será 1.

CRÍTICOS Y PIFIAS

Un resultado de 1 es un crítico, chequeo superado, ignorando modificadores. Un resultado de 10 es una pifia, chequeo no superado, ignorando modificadores.

CHEQUEOS DE ATRIBUTOS [CH ATR]

Chequeos sobre los valores de los atributos Constitución, Agilidad, Inteligencia, Reacción y Voluntad (CH CON, CH AGI, CH INT, CH REA, CH VOL).

CHEQUEOS ENFRENTADOS [CH ENF]

Se realizan con un CH ATR por personaje. Gana el chequeo con el menor valor. Si hay empate gana la acción el valor de atributo más alto. Si tienen el mismo valor de atributos, la acción no sucede.

CHEQUEOS DE COMBATE [CH COM]

-El chequeo de Impacto [CH IMP], en las acciones a distancia, se realizan con el atributo especificado en el arma utilizada, que será AGI para un arma física como un rifle, o INT para un arma no física como un hechizo. En las acciones CaC se realiza un CH AGI ENF.

-El chequeo de Daño [CH DAÑ], se realiza con el atributo DAÑ del arma. En CaC el $DAÑ = DAÑ + CON/2$.

-El chequeo de Defensa [CH DEF], se realiza con el atributo DEF del personaje que sufre el impacto.

ACCIONES

ACCIONES

Una acción es la materialización de la decisión de un personaje con efecto relevante en el juego.

PUNTOS DE ACCIÓN [PA]

Cada acción tiene un coste en PA (mín 1).

TIPOS DE ACCIONES

- Sencillas. No requieren resolver ningún CH.
- Complejas. Requieren resolver un CH ATR.
- Difíciles. Requieren resolver un CH ATR con un modificador negativo, que por defecto será CH ATR -2.
- Enfrentadas. Requieren resolver un CH ENF.
- Estrambóticas. Requieren requisitos especiales.
- Fuera de turno [FdT]. Fuera de la actuación, se pueden realizar acciones FdT como respuesta a una acción del personaje actuando.

Un personaje puede gastar tantos PA en acciones "FdT" como PA máximos tenga, pero todos esos PA se descontarán de su siguiente actuación.

Una acción que no esté categorizada como "FdT" costará el doble de PA, con un mínimo de 3 PA y un CH ATR -1.

La acción FdT puede realizarse antes de que el personaje actuando termine su acción con un CH ATR -1. También puede realizarse una acción FdT como respuesta a otra acción FdT: el jugador controlador del personaje actuando puede realizar una acción FdT con otro de sus personajes como respuesta a la acción FdT de un enemigo.

VARIAS ACCIONES AL MISMO TIEMPO

Un personaje puede realizar varias acciones al mismo tiempo gastando los PA de todas las acciones a la vez. Cada acción tendrá un modificador acumulativo a todos los chequeos de -1 por cada acción que se realice. Si hace 2 acciones, CH ATR -2 en cada acción.

REQUISITOS DE ACCIONES

Algunas acciones pueden requerir un valor mínimo. El personaje deberá tener un valor de atributo igual o superior al valor especificado.

MOVIMIENTO

MOVIMIENTO [MOV]

Las miniaturas mueven con acciones de movimiento.

ALTURAS DE MOVIMIENTO

-Altura 1, superficies estables de la escenografía.

-Altura 2, volando a unos 5 K sobre altura 1.

-Altura 3, tal altitud que sólo pueden luchar entre sí las miniaturas que allí se muevan.

-Altura -3, tal profundidad que sólo pueden luchar entre sí las miniaturas que allí se muevan.

RELACIONES ENTRE ALTURAS

El combate CaC sólo puede realizarse entre miniaturas a la misma altura de movimiento. En el combate a distancia, las altura 1 y 2 pueden interactuar sin problema. El resto deberá estar equipada con un arma o bonus que especifique a que alturas puede atacar.

CAPACIDAD DE MOVIMIENTO

Mide el diámetro de la peana en el sentido de la marcha y redondea ese número al número natural más cercano.

Si la medida N del diámetro de una peana tiene decimales hasta N⁴9, el personaje tendrá un MOV N, y si mide N⁵ o más, el MOV será N+1.

En los mapas de casillas el atributo MOV será igual al número de casillas de largo que ocupe la peana de la miniatura en el sentido de la marcha.

MOVIMIENTO Y PUNTOS DE ACCIÓN

Las acciones de movimiento consumen tantos PA como DIF tenga el terreno que se cruza.

MOVER EN ALTURA 1 Y 2

Elige una acción de MOV y desplaza la peana tantos cm o casillas como capacidad de MOV tenga la miniatura.

Toma un punto de referencia en la peana y desplázala los cm deseados hasta el máximo especificado en el arquetipo de la miniatura.

En mapas de casillas, la peana se deberá desplazar cruzando el lado o vértice común de ambas casillas.

PIVOTAR EN ALTURA 1 Y 2

Los personajes a pie y los transportes pequeños como una moto o un caballo pueden pivotar en cualquier momento de la partida, sin coste en PA y sin realizar acción alguna. Las formaciones y los transportes más grandes no pueden pivotar libremente. Para ellos "pivotar" es una acción.

GIROS EN ALTURA 1 Y 2

Un peatón o un transporte no más grande que una moto o un caballo puede girar tantas veces como quiera en el curso del movimiento. Un transporte más grande sólo puede girar al final de su movimiento.

LÍMITES DE MOVIMIENTO

Una miniatura no puede acercarse a ningún enemigo a menos de 1 K. En mapas de casillas, una miniatura no puede acercarse a ningún enemigo a menos de una casilla. Un personaje no puede pasar por encima de otro, aunque sí puede pasar por encima de cualquier otra miniatura estática.

MOVER EN ALTURA 3

Se desplazan en 3 dimensiones. Pueden cruzarse con cualquier otra miniatura y coincidir en el mismo punto del tablero. Siempre debe comenzar su actuación con una acción de movimiento, y no puede realizar dos acciones seguidas que no sean de movimiento. Debe realizar la acción "mover en altura 3" en lugar de la acción "mover". No puede pivotar.

MOVER EN ALTURA -3

Siguen las reglas de superposición de altura 3; y las reglas de acciones, pivotar y movimiento de altura 1.

COMBATE

COMBATE

Se puede combatir CaC o a distancia. Primero el CH IMP para manejar un arma y acertar al blanco. Si se supera el CH IMP, el objetivo habrá sido impactado. Después el CH DAÑ para intentar abatir dicho blanco. Si se supera el CH DAÑ, y el DAÑ es superior a la DEF del objetivo, este causará baja automáticamente, pero si es igual o inferior, se deberá realizar el CH DEF.

COMBATE CUERPO A CUERPO [CaC]

El personaje que actúe debe "trabarse en combate" realizando acciones de movimiento hasta quedar en contacto con el enemigo o a una distancia de menos de 1 K, en cuyo caso se colocará en contacto peana con peana con el enemigo automáticamente. Una vez trabado sólo podrá realizar acciones de combate.

Contra un objetivo inmovilizado siempre se superará el CH IMP, pudiendo lanzar los dados o no. Esto no cuenta como "estar trabado en combate CaC".

COMBATE CAC CONTRA VARIOS ENEMIGOS

Lucharemos con los enemigos uno detrás de otro. Una vez abatido un enemigo, podremos:

- Seguir combatiendo contra otro enemigo trabado.
- Reengancharnos a otro enemigo a menos distancia que nuestro MOV, automáticamente (sin gastar PA).
- Huir del combate CaC.

COMBATE A DISTANCIA

Es necesario no estar trabado en CaC, tener el objetivo en el alcance del arma y poder verlo en nuestra LdV.

DISPARAR A CIEGAS

El objetivo debe estar o bien en la LdV de un personaje compañero hasta a 10 veces nuestro MOV, o bien en la LdV de un compañero con el bonus "intercomunicador". Cualquier ataque a ciegas tendrá un CH IMP -2.

DEFENSA DE TRANSPORTES / ESCENOGRAFÍA

El DAÑ del arma atacante siempre ha de ser superior a la DEF del transporte o de la escenografía.

TRANSPORTES Y COMBATE CaC

Los transportes con armas CaC se pueden trabar en combate. Al DAÑ de las armas nunca se sumará la mitad de la CON del piloto.

ÁREA

Es la zona que se verá afectada por el DAÑ. Tras pasar el CH IMP, el CH DAÑ debe realizarse contra todas las miniaturas cubiertas por el área. Las miniaturas cuya peana esté cubierta totalmente recibirán todo el DAÑ del arma, y las cubiertas parcialmente sólo la mitad. El centro del Área se colocará sobre el centro de la peana del enemigo objetivo. Si el Área abarca a quien porta el arma, este también sufrirá el ataque.

COBERTURAS EN COMBATE

Se considera cobertura todo aquello que se cruza en la LdF de un ataque. Un objetivo oculto en más del 50% de su superficie gana la mitad de la DEF del elemento en la LdF. Un objetivo totalmente oculto gana la DEF del elemento que se cruce en la LdF. Si hay más de un elemento en la LdF, se deberá sumar cada valor de DEF. Para un área, la LdF debe trazarse desde el centro del área hasta la miniatura alcanzada. Si se falla el CH IMP, hay un 30% de probabilidad de impactar al primer objeto en la LdF.

CRÍTICOS Y PIFIAS EN COMBATE

- Crítico en el CH IMP, a distancia: ignora cobertura.
- Crítico en el CH IMP, CaC: DEF del enemigo igual a 0. Si ambos combatientes obtienen críticos, ambas DEF=0.
- Crítico en el CH DAÑ, a distancia o CaC: DAÑx2 y no se puede utilizar FOR.
- Crítico en el CH IMP y CH DAÑ, y DAÑx2 > DEF: el objetivo explota. Si es un personaje, acobardará a cualquier enemigo en un radio de 3 veces el MOV de la miniatura impactada, a contar desde el borde de la peana. Si es un transporte, explosión de DAÑ igual a la DEF (max. 10), con un radio de 3 veces su MOV a contar desde el borde de la peana de la miniatura.
- Pifia en el CH IMP, CaC: DEF=0. Si ambos combatientes obtienen pifias, termina el combate.
- Pifia en el CH DAÑ, CaC: el portador del arma perderá tantos PA extra como especifique el arma utilizada.

PUNTOS DE FORTUNA [PF] Y BAJAS EN COMBATE

Cuando se supera un CH DAÑ, y el DAÑ es superior a la DEF, o falla el CH DEF, el personaje atacado será "baja en combate" y se retirará. Si el personaje tiene algún PF podrá gastarlo para ignorar el daño recibido y seguir en juego, siempre y cuando el daño no haya sido producido con un crítico en el CH DAÑ.

Igualmente, también se considerará "baja en combate" a toda miniatura que abandone el terreno de juego a no ser que se especifique lo contrario en la aventura o lo permita algún bonus.

TUMBANDO PERSONAJES [OPCIONAL]

Un personaje tumbado como "baja en combate" puede sufrir acciones de otro personaje en contacto con él.

Si un arma tiene más del doble de DAÑ que la CON del objetivo, el personaje se retirará de la mesa por considerarse pulverizado. Si en lugar de un personaje se tratara de un transporte, este explotará, convirtiéndose en el origen de un ataque de DAÑ igual a la DEF de dicho transporte, con un máximo de 10, y afectando a un área con un radio de 3 veces su MOV a contar desde el borde de la peana de la miniatura.

PUNTOS DE VITALIDAD [PV] [OPCIONAL]

La cantidad de PV es igual a la CON. Nunca pueden superar este nivel.

Un personaje que falle el CH DEF perderá tantos PV como DAÑ-DEF, con un mínimo de 1. Por cada PV perdido, un personaje tendrá un CH ATR -1. Cuando la VIT llegue a 0, el personaje se retirará como baja.

MUNICIÓN [OPCIONAL]

Es la cantidad de ataques que puede realizar un arma. La munición se agrupa en cargadores, con capacidad de 10-DAÑ (min. 1). Una vez gastado el cargador se debe realizar la acción "recargar arma".

El coste en puntos de cada cargador es igual al DAÑ.

ESCUADRAS DE COMBATE

ESCUADRAS DE COMBATE

Una escuadra de combate es un grupo de 1 o más miniaturas que actúan al mismo tiempo, mueven juntas, y siguen una estructura de escuadra.

ESTRUCTURA DE ESCUADRA

Distancia máxima de separación permitida entre los integrantes de una escuadra. Equivale al doble de cm del MOV. Una escuadra siempre debe terminar su actuación dentro de la estructura de escuadra.

FASE DE REACCIÓN

Todas las miniaturas de una escuadra actúan en la misma fase de reacción, que corresponde al menor valor de REA de cualquiera de sus integrantes.

PUNTOS DE ACCIÓN

Cada integrante tendrá tantos PA como el menor valor de PA de cualquiera de sus integrantes.

LÍNEA DE FUEGO

Debe estar libre de miniaturas del propio bando. Un compañero tumbado no bloquea la LdV de otro de rodillas, y este tampoco la de otro de pie.

ACCIONES

Cuando una escuadra actúa, sus integrantes pueden hacer cualquier acción, por distinta que sea.

Hay dos formas de actuar:

-Actuando por personajes. Ve actuando por separado con cada uno de los personajes que forman la escuadra.

-Actuando por PA. Ve realizando acciones con todos los personajes al mismo tiempo con cada PA. Las acciones deben ser declaradas a la vez.

COMBATE CAC CON ESCUADRAS

Cuando una escuadra lucha en CaC, no es obligatorio que luchen todos los integrantes de dicha escuadra. Cada integrante podrá realizar cualquier acción.

CARGAS

Para cargar, cada integrante de la escuadra que esté a distancia de carga deberá realizar una acción cargar y trabarse en combate. Los que no estén a distancia de carga deberán mover hasta estar a distancia de carga y cargar. Según vas trabando personajes en combate CaC, ve sumando cada PA que les sobre. Después utiliza todos esos PA para realizar acciones de combate con cualquier personaje, con un mínimo de una acción por personaje trabado. El resto de los PA los puede gastar cualquier personaje de la escuadra. Estas acciones se pueden ordenar de cualquier forma con cualquier personaje, incluso alternándolos.

Todos los ataques cargando tendrán CH IMP y CH DAÑ +2. Los personajes no trabados en CaC no pueden realizar ninguna acción que no sea de movimiento o de combate CaC. Si, una vez terminado el combate, a la escuadra aún le quedan PA, sólo podrá mover o cargar.

ATAQUES COORDINADOS

-Ataques a distancia:

1º) Realiza acciones "mover" hasta alcanzar posiciones de disparo con quien ataque coordinadamente.

2º) Realiza el CH IMP de la acción "atacar a distancia" excepto con quien vaya a dar el tiro de gracia. Los personajes utilizarán las armas con más DAÑ que porten. Lanza tantos dados como acciones "atacar a distancia" puedan realizar. Cada crítico suma DAÑ+1 a las acciones "atacar a distancia" del personaje que vaya a dar el tiro de gracia. Cada pifia anula un crítico.

3º) Realiza acciones "atacar a distancia" de forma normal con quien vaya a dar el tiro de gracia. En los ataques de "tiro de gracia" sigue las reglas normales de críticos en combate.

-Ataques CaC:

igual que a distancia pero trabandose en CaC.

ABANDONAR Y UNIRSE A ESCUADRAS

Las miniaturas que quieran abandonar una escuadra de combate deben anunciarlo, y alejarse de la propia escuadra en cuanto ésta pueda moverse, generando nuevas escuadras o personajes independientes. La distancia a alejarse debe ser superior a la estructura de la escuadra. Todos los integrantes de una escuadra actuarán cuando una escuadra decida dividirse. El controlador de la escuadra especificará cómo se divide, e irá actuando con cada una de las partes disgregadas por separado, de una en una, hasta que todas las partes hayan actuado. En el próximo turno, las partes disgregadas de la escuadra original actuarán unas independientes de las otras, como el resto de los personajes del ejército. Una escuadra de combate puede ir perdiendo integrantes hasta que sólo quede con un integrante

Cuando algún personaje o escuadra quiera unirse a otra escuadra, debe anunciarlo y realizar acciones de movimiento hasta colocarse dentro de la estructura de la escuadra receptora. Una vez estén dentro de la estructura de la escuadra receptora, ya formarán parte de ella y no realizarán más acciones hasta que esta escuadra receptora actúe.

-PA después de ganar integrantes: Cuando una escuadra que aún no ha actuado gane un integrante al que le queden menos PA por gastar que los PA que tenga la escuadra, coloca 1D10 junto a esta señalando los PA que le sobren al personaje que se acaba de unir. Esos son los PA que podrá gastar cada integrante de la escuadra en su próxima actuación. Si la escuadra gana más integrantes antes de actuar, compara los PA sobrantes del nuevo personaje agregado con los PA marcados en el dado. Si los PA del dado son inferiores al sobrante de PA del último personaje agregado, la escuadra queda con esos mismos PA, pero si los PA sobrantes del último personaje agregado son aún menores que los PA que figuran en el dado, el valor del dado volverá a bajar hasta ese nuevo valor inferior. A parte, si la escuadra tiene menos PA que cualquier personaje que se les una, se ignorarán los PA del personaje unido, y la escuadra seguirá con su valor original.

FORMACIONES

Son escuadras donde las miniaturas forman en líneas. Ningún integrante de una formación anula la LdV o LdF a ninguno de sus compañeros.

Ningún personaje puede abandonar una formación, aunque dos o más formaciones sí se pueden unir.

Las distintas figuras en que se pueden formar son:

-Rectángulo, 1 frente, 2 laterales y 1 retaguardia.

-Diamante, 2 frentes y 2 retaguardias.

-Círculo, 1 único frente, su perímetro, pero no puede realizar acciones de movimiento.

Las formaciones sólo pueden atacar por su lado frontal. Una formación atacando por el flanco gana CH IMP +2, y por la retaguardia CH IMP +2 y DAÑ x2.

El número mínimo de integrantes en formación es 4.

El valor de PA de una formación será igual al menor valor de PA de cualquiera de sus integrantes.

Las formaciones actuarán como un único miembro. El objetivo de cada acción de una formación será el mismo para todos sus integrantes.

En combate a distancia, todos los integrantes disparan a la vez. Se lanzará tantos dados para el CH IMP como miniaturas disparen. En combate CaC, una formación no se deforma para trabarse, sino que el bloque de la formación se moverá de forma compactada hasta colisionar con el enemigo. Una formación que ataque CaC a otra lanzará tantos dados para el CH IMP como número de miniaturas tengan en común. Si una de las formaciones tiene más miniaturas, podrá repetir su dado de un CH IMP por cada miniatura de más, con un máximo de una repetición por cada CH IMP.

El coste en PA de una acción de combate para una formación será igual al mayor valor de PA de entre todas las armas que se utilicen para dicho ataque.

La DEF de la formación será igual al menor valor de DEF de cualquiera de sus integrantes. Si una escuadra sufre DAÑ, y tiene menos DEF que DAÑ sufrido, perderá tantos personajes como DAÑ-DEF. Si una escuadra sufre DAÑ, tiene tanta o más DEF que DAÑ sufrido, y falla el CH DEF, perderá 1 personaje. Cuando una escuadra de combate pierda algún personaje, será su controlador quien elegirá que personajes se eliminarán.

Los PF de cada integrante de la formación se sumarán en un único valor de FOR global que podrá utilizar cualquiera de sus integrantes.

PSICOLOGÍA

PSICOLOGÍA

Las reglas de psicología gestionan todo aquello que pueda perturbar la mente de las tropas. Se relaciona con el atributo VOL.

CHEQUEO DE VOLUNTAD

Fallar un CH VOL supone fallar cualquier acción que esté realizando, ganando un CH ATR -1 acumulativo a todos los CH ATR hasta que finalice su próxima actuación. Si se falla el chequeo con una pifia, el modificador será de -3, y de estar actuando, terminará su actuación inmediatamente, perdiendo los PA que aún no hayan gastado. Si el chequeo se supera con un crítico, la escuadra de combate o el personaje tendrá un CH ATR +3 acumulativo a todos sus CH ATR hasta el final de su próxima actuación.

CHEQUEOS DE VOLUNTAD CONTRA ESCUADRAS

Sólo se debe lanzar un dado contra el mayor nivel de VOL de cualquiera de los integrantes de la escuadra. Por cada 5 integrantes se gana CH VOL +1.

CUÁNDO CHEQUEAR VOLUNTAD

- Chequeo por bonus. Cuando un bonus así lo indica.
- Chequeo por bajas. Cuando una escuadra pierde más de la mitad de sus integrantes por una única acción.
- Chequeo por último hombre. Cuando una escuadra pierde todos sus integrantes salvo uno (CH VOL -2)
- Chequeo por FOR. Cuando se gasta un PF.
- Chequeo por 5 a 1. Cuando se es superado en CaC por 5 veces más enemigos de un bando que el bando propio. De fallar, el personaje fallará los CH IMP hasta el final de dicho combate. No se considerará pifia.
- Chequeo por acobardamiento. Cuando una acción o bonus así lo indica.

CREACIÓN
DE
ARQUETIPOS

ARQUETIPOS DE PERSONAJES

ARQUETIPOS DE PERSONAJE

Describen el personaje completamente. Un personaje debe equiparse, obligatoriamente, con un único arquetipo corporal, y opcionalmente, con un arquetipo de transporte como máximo y tantos arquetipos de armas, protecciones y objetos como crea conveniente.

MOVIMIENTO

Capacidad de traslación de un personaje. Se explica en el capítulo "movimiento".

DEFENSA

Suma de los valores RES de las protecciones equipadas por el personaje. Si la DEF > CON, sufrirá un CH ATR -1 por cada nivel de DEF superior a CON.

FORTUNA

Con FOR podemos:

- Ignorar DAÑ. Puede gastar 1 PF para ignorar un ataque recibido, excepto si el CH DAÑ fué un crítico.
- Ignorar DAÑ en un transporte. Puede gastar 1 PF e ignorar un ataque recibido, excepto si el CH DAÑ obtuvo un crítico.
- Ignorar una pifia. Podemos gastar 1 PF a cambio de lanzar de nuevo el dado.
- Anular un dado. Si nuestro personaje es el objetivo puede gastar 1 PF para anular el resultado del dado, excepto si es un crítico. El dado volverá a lanzarse.
- Conseguir un chequeo superado. En lugar de lanzar el dado, podemos anunciar que gastamos 1 PF a cambio de un resultado automático de chequeo superado. Si es necesario un resultado de dado, este sería igual al éxito. Este resultado, aunque sea 1, nunca se considerará crítico.
- Conseguir un crítico automático. En lugar de lanzar el dado, podemos gastar 3 PF a cambio de un crítico.
- Recuperar vida. Podemos gastar 1 PF y realizar la acción "regenerar".

ARQUETIPOS CORPORALES

ARQUETIPOS CORPORALES

Describen el cuerpo y la mente de cada personaje.

CONSTITUCIÓN

Es el conjunto de características físicas de un individuo, su aspecto, fuerza y vitalidad.

AGILIDAD

Cualidad de ágil, que se mueve o utiliza sus miembros con facilidad, soltura, gracia y destreza.

INTELIGENCIA

Es la capacidad de entender o comprender, de resolver problemas.

REACCIÓN

Actuación por efecto de un estímulo. Iniciativa, velocidad de reacción, percepción, intuición.

VOLUNTAD

Es la facultad de decidir y ordenar la propia conducta. Libre albedrío o libre determinación.

NIVEL

Suma de los niveles de CON, AGI, INT, REA y VOL.

PUNTOS DE ACCIÓN

Indica cuántos PA tiene un personaje. El nivel de PA es igual a REA + 5, hasta un máximo de 10.

VITALIDAD

Igual a CON. Los PV nunca pueden superar este nivel.

ARQUETIPOS DE ARMAS

ARQUETIPOS DE ARMAS

Objetos cuyo fin principal es hacer daño.

PUNTOS DE ACCIÓN

PA a gastar por un personaje para usar un arma.

DAÑO

Indica el DAÑO que hará un arma.

ALCANCE

K de distancia de fuego efectivo. ALC max. = DAÑOx5.

ÁREA

K² de zona afectada por el DAÑO. Usa trigonometría para calcular el ARE.

ARQUETIPOS DE PROTECCIÓN

ARQUETIPOS DE PROTECCIÓN

Objetos cuyo fin principal es proteger.

PUNTOS DE ACCIÓN

PA a gastar por un personaje para usar una protección.

RESISTENCIA

Se utiliza para aguantar el daño recibido. Se suma para calcular la DEF del personaje.

ARQUETIPOS DE OBJETOS

ARQUETIPOS DE OBJETOS

Objetos que no sean armas, protecciones o transportes.

PUNTOS DE ACCIÓN

PA a gastar por un personaje para usar un objeto.

ÁREA

K² de zona afectada por el DAÑO. Usa trigonometría para calcular el ARE.

CAPACIDAD

Espacio para guardar cosas. Se mide en niveles. Una miniatura ocupa tantos niveles como cm mida su peana. Si un objeto no tiene peana, no ocupa sitio de carga.

ARQUETIPOS DE TRANSPORTE

ARQUETIPOS DE TRANSPORTE

Cualquier miniatura, bestia o máquina, con capacidad de movimiento, y que requiera de la intervención de uno o más personajes para mover será un transporte.

PUNTOS DE ACCIÓN

PA a gastar por uno o más personajes para usar un transporte. Deberá pagarse si algún miembro de la dotación ocupa o abandona su puesto. Si se comienza el juego pilotando un transporte no deben pagar PA para empezar a utilizarlo.

DEFENSA

Se utiliza para aguantar el daño recibido. Los transportes pueden tener hasta 10 niveles. Todo transporte más grande que una moto o un caballo debe tener 4 zonas de DEF distintas: frontal, izquierda, derecha y posterior. Cada zona puede tener un nivel distinto, pero se deben pagar por separado.

MOVIMIENTO

Capacidad de traslación de un transporte. Se explica en el capítulo "movimiento".

CAPACIDAD

Espacio para guardar cosas. Se mide en niveles. Una miniatura ocupa tantos niveles como cm mida su peana. Un objeto sin peana no ocupa sitio de carga.

LdV y LdF

La trazarán las propias armas a lo largo de su cañón.

TRIPULACIÓN

Los PA de la tripulación de un vehículo son un valor único igual a la suma de los valores de PA de todos los tripulantes. La tripulación actuará como si fuera un único individuo. Una tripulación puede realizar un máximo de 10 acciones por turno. No es necesario comprar CAP para embarcar a la tripulación.

ARQUETIPOS DE ZONA

ARQUETIPOS DE ZONA

Cualquier área demarcada con efectos especiales.

DIFICULTAD

PA que debe gastar un personaje en cada acción de movimiento para atravesar un terreno.

DEFENSA

Indica el valor de resistencia de un área particular.

GLOBAL

Todos los atributos expresados en el arquetipo se aplican a todo el elemento de escenografía.

DERRUMBE

Partes del elemento que pueden derrumbarse y cómo lo hacen. Para derrumbarlo hay que superar su DEF.

TRAMPAS

Si no se especifica lo contrario, cuando un personaje finalice su movimiento con su peana totalmente dentro de la zona con trampas se deberá pasar un CH AGI o CH INT. Si se falla se deberá pasar un CH CON. Si también se falla la miniatura se considerará baja en combate o perderá 1D10 PV. Si es un transporte el que cae en la trampa, el piloto deberá realizar un CH AGI o CH INT, y si lo falla, un chequeo de DEF. Si falla también, el vehículo se habrá inmovilizado para el resto de la partida.

EFFECTOS

Es un cajón desastre donde cabe cualquier idea.

BONUS Y COSTE

Para comprar un elemento de escenografía sigue las reglas de creación de un arquetipo de transporte.

CREACIÓN DE ARQUETIPOS

ARQUETIPOS DE PERSONAJES

- 1º) Compra, de forma obligatoria, un único arquetipo corporal.
- 2º) Compra, de forma opcional, un único transporte.
- 3º) Compra, de forma opcional, tantos arquetipo de armas, objetos y protecciones como quieras.
- 4º) MOV. Igual al diametro de la peana, redondeando al número natural más cercano. En tableros de casillas, igual al número de casillas de largo que ocupe la peana de la miniatura.
- 5º) DEF. Suma los valores de los atributos RES de los arquetipos de protección equipados por el personaje.
- 6º) FOR. Elige un valor de 0 a 10. Coste = valor x 10.
- 7º) Bonus. Compra opcionalmente bonus y malus.
- 8º) Coste. Suma los puntos de coste de cada arquetipo, FOR, bonus, y resta los de malus.

ARQUETIPOS CORPORALES

- 1º) Elige valores, de 1 a 10, para CON, AGI, INT, REA y VOL.
Valor: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Puntos: 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89
- 2º) Nivel. Suma los valores de CON, AGI, INT, REA y VOL.
- 3º) PA. REA +5, máximo 10.
- 4º) VIT. Igual al nivel de CON.
- 5º) Bonus. Compra opcionalmente bonus y malus.
- 6º) Coste. Suma los puntos de coste de CON, AGI, INT, REA, VOL, bonus, y resta los de malus.

ARQUETIPOS DE ARMAS

- 1º) PA. Elige un valor, de 1 a 10.
- 2º) DAÑ. Elige un valor, de 1 a 10. Coste = DAÑ x 10.
- 3º) ALC. Compra opcionalmente un valor para ALC. (Max. DAÑx5).
Coste = DAÑ x K de ALC x 0,1.
- 4º) ARE. Compra opcionalmente un valor para ARE.
Coste = DAÑ x K² de ARE x 0,1.
- 5º) Bonus. Compra opcionalmente bonus y malus.
- 6º) Coste. Divide el coste de Daño entre el valor de PA, suma los puntos de coste de ALC, ARE y bonus, y resta los de malus.

ARQUETIPOS DE PROTECCIÓN

- 1º) PA. Elige un valor, de 1 a 10.
- 2º) RES. Elige un valor, de 1 a 10. Coste = RES x 10.
- 3º) Bonus. Compra opcionalmente bonus y malus.
- 4º) Coste. Divide el coste de RES entre el valor de PA, suma los puntos de coste de bonus, y resta los de malus.

ARQUETIPOS DE OBJETO

- 1º) PA. Elige un valor, de 1 a 10.
- 2º) ARE. Compra opcionalmente un valor. Coste = K^2 de ARE.
- 3º) CAP. Compra opcionalmente un valor. Coste = 1 pto/5nivel.
- 4º) Bonus. Compra opcionalmente bonus y malus.
- 5º) Coste. Suma el coste de ARE, CAP y bonus, y resta el de malus.

ARQUETIPOS DE TRANSPORTE

- 1º) PA. Elige un valor, de 1 a 10.
- 2º) DEF. Elige un valor, de 1 a 10. Coste = $DEF \times 10$. Un transporte más grande que una moto o un caballo debe comprar 4 valores distintos de DEF, uno para cada lado.
- 3º) MOV. Igual al tamaño de la peana en el sentido de la marcha, redondeando al número natural más cercano. En tableros de casillas, el MOV será igual al número de casillas de largo que ocupe la peana en el sentido de la marcha.
- 4º) CAP. Compra opcionalmente un valor. Coste = 1 pto/5nivel.
- 5º) Equipo. Compra opcionalmente arquetipos de armas/objetos.
- 6º) Bonus. Compra opcionalmente bonus y malus.
- 7º) Coste. Divide el coste de DEF entre el valor de PA, suma los puntos de coste de armas, objetos, CAP y bonus, y resta malus.

ARQUETIPOS DE ZONA

- 1º) DIF. Elige un valor, de 1 a 10.
- 2º) DEF. Elige un valor, de 1 a 15. Coste = $DEF \times 10$. Una zona más grande que una moto o un caballo debe comprar 2 o más valores distintos de DEF, uno para cada lado.
- 3º) GLOBAL. Indicar si el elemento es escenografía global.
- 4º) CAP. Compra opcionalmente un valor. Coste = 1 pto/5nivel.
- 5º) Derrumbe. Indicar si el elemento se derrumba.
- 6º) Trampas. Indicar si el elemento tiene trampas.
- 7º) Efectos. Indicar si el elemento tiene efectos especiales.
- 8º) Equipo. Compra opcionalmente arquetipos de armas/objetos.
- 9º) Bonus. Compra opcionalmente bonus y malus.
- 10º) Coste. Divide el coste de DEF entre el valor de DIF; suma los puntos de coste de armas, objetos, CAP y bonus; resta malus.

LISTADO DE BONOS

BONUS Y MALUS

BONUS Y MALUS

Bonus: cualidades mejoradas.

Malus: cualidades defectuosas.

Los bonus encarecerán los arquetipos y los malus los abaratarán. Cualquier bonus o malus puede comprarse para cualquier tipo de arquetipo, siempre y cuando se explique con sentido en la descripción.

BONUS

A 2 manos
Acobardamiento
Ambidiestro
Araña
Arma arrojadiza
Arma A-T-A
Arma corta
ARma de carga
Arma de francotirador
Arma de precisión
Arma muy larga
Arma pesada
Artes marciales
Asesino sigiloso
Ave Fénix
Bestia sanguinaria
Camuflaje
Caza de combate
Cazademonios
Cóctel de vitaminas
Control remoto
Corrector de puntería
Despertando del letargo
Devora almas
Drogas de combate
Escudo de energía
Estandarte

Formación abierta
Frenesí
Habilidad
Habilidad de combate
Hacker
Helicóptero
Herramientas
Ignora el dolor
Intercomunicador
Invulnerable
Ira
Ladrón de sangre
Líder
Lucha con dos armas
Maestro carnicero
¡Más blindaje!
¡Más daño!
¡Más fuerte!
¡Más flexible!
¡Más listo!
¡Más astuto!
¡Más tenaz!
Médicum
Mente radical
Miembro extra
Mulo
Munición aturdidora
Munición autopropulsada
Munición corrosiva

Munición de doble acción	MALUS
Munición de presión	
Munición expansiva	Alérgico
Munición explosiva	Blandito
Munición gaseosa	Borracho
Munición incendiaria	Cobarde
Munición perforante	Cogitranco
Munición psíquica	Defectuoso
Munición superpesada	Enfermo terminal
Munición trazadora	Equipo pesado
Músico	Explota
Nave espacial	Fobia
Ojo de halcón	Fosforito
Pez	Grupal
Planeador	Hackeable
Pócima curativa	Humo
Rápido	Incapacidad
Regeneración	Incapacidad de combate
Requisitos	Lento
Retardante	Locura asesina
Rotativo	Manco
Sed de sangre	¡Más débil!
Silencioso	¡Más torpe!
Sub	¡Más inepto!
Súper salto	¡Más lelo!
Súper sentidos	¡Más cobarde!
Terror	Mira torcida
Tiro parabólico	Munición caducada
Todo terreno	Negado en CaC
Tropas avanzadas	Negado en disparo
Tropas de incursión	Odiado
Tropas tras las líneas enemigas	Paralizante
Ultraligero	Perdido
Veloz	Recargar
Veneno	Sin cura
Volador	Sin estudios
	Sin suerte
	Suspenseo en gimnasia
	Un uso por actuación
	Un uso por aventura

BONUS

A 2 manos (Arma 5pts) Esta arma CaC necesita 2 miembros útiles para usarse. CH DAÑ +1 y DEF -1.

Acobardamiento (Arma 5 pts) Si se sufre DAÑ con esta arma se debe superar un CH VOL.

Ambidiestro (Personaje 10 pts) CH IMP +1 en CaC.

Araña (Corporal 10 pts) Mueve por paredes y techos como por terreno llano, ignorando la gravedad.

Arma arrojadiza (Arma 5 pts) El ALC se duplicará cuando se lance con la acción "lanzar arma".

Arma ATA (Arma 5 pts) Esta arma puede atacar a un objetivo en una altura diferente. Elige altura desde la que atacar y a la que atacar.

Arma corta (Arma 5 pts) Esta arma (ALC max. 5 K) considerará dicho ALC igual a 0 cuando su portador se trabe en CaC.

Arma de carga (Arma 5 pts) Si el personaje carga con esta arma, CH DAÑ +2 y DEF -2 en el primer ataque.

Arma de francotirador (Arma 10 pts) Los resultados 1, 2 y 3 se consideran críticos en el CH IMP.

Arma de precisión (Arma 10 pts) Puede repetir el CH IMP, siempre que no se haya obtenido una pifia.

Arma muy larga (Arma 5 pts) Con esta arma (ALC=0) se permite atacar en CaC sin estar trabado a una distancia máxima del MOV. Si el personaje con el arma muy larga gana el CH IMP, se continuará de forma normal, pero si lo pierde, se terminará el combate.

Arma pesada (Arma 10 pts) Atacar con este arma CaC concede CH DAÑ +3 y PA +3.

Artes Marciales (Personaje 10 pts) El DAÑ de "atacar CaC sin armas" es igual a la CON.

Asesino sigiloso (Corporal 15 pts) Este personaje no hace ruido cuando se mueve. La acción "mover sin hacer ruido" tendrá el mismo coste que "mover". La acción "ataque por la espalda" no tendrá coste.

Ave Fénix (Corporal 20 pts) Lanza 1D10. Crítico, levanta al personaje con todos sus PV. 2 a 5, con 1 PV. 6 a 9, espera hasta el turno siguiente. Pifia, retira el personaje definitivamente del juego.

Bestia sanguinaria (Personaje 10 pts) Combatirá en CaC con CH IMP +1, CH DAÑ +1 y DEF -1.

Camuflaje (Objeto Corporal 10 pts) El enemigo tiene CH IMP -1 cuando tome al personaje como objetivo.

Caza de combate (Transporte 15 pts) Puede girar hasta 90º al final de la acción "mover a gran altitud".

Cóctel de vitaminas (Objeto 5 pts) 1 cóctel eleva en 1 nivel un atributo durante 1 actuación. En la siguiente actuación, todos los atributos se reducirán en 1 nivel.

Control remoto (Objeto 5 pts) Se activará cuando su controlador quiera (con una acción). Hackeable.

Corrector de puntería (Arma 5 pts) Un disparo de un arma con alcance y tiro parabólico podrá repetir una vez la tirada de dispersión.

Despertando del letargo (Corporal 10 pts) REA = al número del turno en juego. Los PA se calculan cada turno (no tienen tope máximo)

Devora almas (Corporal 15 pts) Cuando este personaje mata a otro en CaC, recupera 1 PV.

Drogas de combate (Objeto 5 pts) 5 PA extra este turno. 0 PA el siguiente. Sólo se puede usar una vez por turno.

Escudo de energía (N) (Transporte 5 pts/N hasta N10) Este transporte acumulará el DAÑ sufrido ataque tras ataque. Cuando el DAÑ acumulado sea igual que el nivel de energía del escudo, dicho escudo perderá un nivel.

Si el acumulado total es superior al nivel de escudo, dicho sobrante comenzará un nuevo DAÑ acumulado para acabar con el siguiente nivel de escudo de energía. Hasta que el transporte no pierda todos sus niveles de escudo, no se empezará a comparar DAÑ Vs DEF.

Estandarte (Objeto 10 pts) CH VOL +1 a todos los aliados a 5 veces el MOV del portaestandarte. No es acumulable a otros modificadores del mismo bonus.

Formación abierta (Personaje 5 pts) Se duplica la distancia de "estructura de escuadra". Todos los integrantes de la escuadra deben tener este bonus.

Frenesí (Corporal 10 pts) El personaje puede elegir entrar en frenesí antes de resolver el CH IMP en CaC. De hacerlo, CH DAÑ +2 y DEF 0.

Habilidad (Personaje 5 pts) Elige una acción genérica o de movimiento. En esta acción CH ATR +1.

Habilidad de combate (Personaje 10 pts) Elige una acción de combate. En esta acción CH ATR +1.

Hacker (Arma Corporal 5 pts) Esta arma puede ser utilizada para combatir en entornos informáticos.

Helicóptero (Transporte 5 pts) Puede volar en altura 3, elevarse y descender verticalmente, pivotar como un vehículo en altura 1, y realizar cualquier número de acciones consecutivas que no sean de movimiento.

Herramientas (Objeto 10 pts) CH ATR +3 en acciones relacionadas con mecanismos.

Ignora el dolor (Corporal 10 pts) Este personaje ignora los modificadores negativos por pérdida de PV.

Intercomunicador (Protección Objeto 5 pts) Permite a su portador comunicarse sin LdV con sus compañeros equipados con intercomunicadores.

Invulnerable (Corporal 20 pts) El personaje no se ve afectado por ataques de un elemento a elegir.

Ira (Personaje 10 pts) Si sufre DAÑ en CaC pero no muere, en su siguiente actuación CH IMP y CH DAÑ +1.

Ladrón de sangre (Personaje 5 pts) Este personaje puede realizar acciones que impliquen la transfusión de VIT ("robar vida" o "transfundir vida")

Líder (Personaje 5 pts) En un radio de hasta 5 veces su MOV, este personaje puede compartir su valor de VOL con cualquier amigo para resolver un CH VOL.

Lucha con 2 armas (Personaje 10 pts) CH IMP +1 en CaC si combate con 2 armas.

Maestro carnicero (Personaje 10 pts) El atributo PA de las armas se considerará 1 nivel menor (min. 1)

¡Más blindaje! (Transporte 10 pts/N hasta N5) DEF +1 y PA +2 /N para transportes con DEF 10. Si tiene más de una zona de DEF, este bonus sólo se aplica a una de ellas.

¡Más daño! (Arma 10 pts/N hasta N5) DAÑ +1 y PA +2 /N para armas con DAÑ=10.

¡Más fuerte! (Personaje +10 pts) CH CON +1.

¡Más flexible! (Personaje +10 pts) CH AGI +1.

¡Más listo! (Personaje +10 pts) CH INT +1.

¡Más astuto! (Personaje +10 pts) CH REA +1.

¡Más tenaz! (Personaje +10 pts) CH VOL +1.

Médicum (Objeto 15 pts) CH ATR +3 en las acciones relacionadas con la medicina.

Mente radical (Personaje 15 pts) Siempre supera CH VOL.

Miembro extra (Corporal 10 pts) Tiene un apéndice más.

Mulo (N) (Corporal 5 pts/N hasta N5) Puede cargar y mover objetos de un peso igual a su CON+N. A la hora de equiparse con protecciones y comparar DEF con CON, CON será igual a CON+N. Además, VIT será igual a CON+N.

Munición aturdidora (Arma 10 pts) Si el objetivo falla el CH DEF, -5 PA y ATR/2 en su siguiente actuación.

Munición autopropulsada (Arma 10 pts) ALC+50%.

Munición corrosiva (Arma 10 pts) El éxito del CH DAÑ de este arma siempre será 8.

Munición de doble acción (Arma 10 pts) Este arma podrá repetir 1 vez el CH DAÑ en caso de fallo, siempre que el resultado no fuera una pifia.

Munición de presión (Arma 10 pts) En CH DAÑ, el DAÑ se comparará con la CON en lugar de la DEF.

Munición expansiva (Arma 10 pts) Estas heridas necesitan 1 crítico en la acción "curar".

Munición explosiva (Arma 20 pts)
El DAÑ total realizado por esta arma es el doble del normal del arma.

Munición gaseosa (Arma 20 pts) El objetivo de este arma no sumará la DEF extra de las coberturas parciales, aunque sí la de las coberturas totales.

Munición incendiaria (Arma 5 pts/N hasta N5) Esta arma incendia a quien impacta. Si un personaje en llamas no muere, al principio de su siguiente actuación se quema, sufriendo de nuevo un impacto automático. Después podrá realizar una acción sencilla "apagar fuego", de 3 PA, para apagar las llamas.

Munición perforante (Arma 10 pts) DEF-2 (min. 1).

Munición psíquica (Arma 10 pts) En CH DAÑ, el DAÑ se comparará con la INT en lugar de la DEF.

Munición superpesada (Arma 10 pts) Los resultados 1 y 2 en el CH DAÑ se consideran críticos.

Munición trazadora (Arma 10 pts) CH IMP +2.

Músico (Objeto 20 pts) CH VOL +1 a aliados a 10 veces el MOV del músico. No acumulable al mismo bonus.

Nave espacial (Transporte 5 pts) Puede volar en altura 3. Capacidad de MOV=MOVx3.

Ojo de halcón (Corporal 10 pts) CH IMP +1 a distancia.

Pez (Corporal 5 pts) Respira bajo el agua. El personaje considera la acción "nadar" como si fuera "mover".

Planeador (Corporal Objeto 10 pts) El personaje puede realizar la acción "despegar" desde altura 1, acciones en altura 2, y "aterrizar" de nuevo en altura 1.

Pócima curativa (Objeto 15 pts) Recupera 1 PV. 1 uso.

Rápido (Corporal 10 pts) Capacidad de MOVx2.

Regeneración (Corporal 20 pts) Este personaje puede realizar la acción "regenerar".

Requisitos (Arma Protección Objeto 5 pts) Puedes agregar tantos niveles de CON, AGI, INT, REA y VOL como quieras. Quien use dicho equipo deberá tener un nivel mínimo de atributos igual a los requisitos.

Retardante (Objeto 5 pts) Este objeto se activará pasado un tiempo a determinar.

Rotativo (Transporte o formación 10 pts) Puede pivotar sin realizar ninguna acción.

Sed de sangre (Personaje 5 pts) Después de abatir a un oponente en CaC, capacidad de MOVx3 si así puede volver a trabarse en CaC.

Silencioso (Corporal 5 pts) No hace ruido cuando se mueve. La acción "mover sin hacer ruido" tendrá el mismo coste que "mover".

Sub (Transporte 5 pts) Puede moverse en altura -3.

Súper salto (Corporal Objeto 5 pts) El personaje puede realizar la acción "súper salto".

Súper sentidos (Corporal 5 pts) Al trazar la LdV, ignora elementos delgados como plantas, papel, ropa tendida, o elementos gaseosos como humo o ventisca.

Terror (Corporal 10 pts) Quien quiera atacar en CaC al personaje con este bonus, deberá pasar un CH VOL cuando declare la acción. Si lo falla, no habrá acción, perdiendo PA utilizados.

Tiro parabólico (Arma 5 pts) La LdF se traza por encima de la escenografía e ignora las coberturas que no cubran la parte superior del objetivo. Requerirá "dispersión". Después del CH IMP, si no se obtiene ningún crítico y existe LdV, el proyectil se desviará 1D10K por cada 30 K de distancia. Si no se tiene LdV, se desviará 1D10 K por cada 20 K de distancia.

Todo terreno (Transporte 5 pts) DIF-1 (min. 1).

Tropas avanzadas (Personaje 10 pts) Despliega fuera de tu zona de despliegue y de la del enemigo.

Tropas de incursión (Personaje 10 pts) Puede entrar por cualquier borde del tablero, a partir del turno 3, siempre que no sea una zona de despliegue enemiga.

Tropas tras las líneas enemigas (Personaje 20 pts) Puede entrar por cualquier borde a partir del turno 3.

Ultraligero (Protección 20 pts) Se ignora la RES de esta protección a la hora de comparar DEF con CON.

Veloz (Corporal 15 pts) Capacidad de MOV=MOVx3.

Veneno (Arma 10 pts) Un personaje impactado perderá 1 PV al comenzar cada actuación, antes de realizar ninguna acción. Sólo se puede estar infectado una única vez al mismo tiempo. Se puede anular con la acción "curar". Si el portador del arma obtiene una pifia en el CH IMP se contagiará de veneno.

Volador (Corporal 5 pts) Puede volar en altura 2.

MALUS

Alérgico (Corporal -5 pts) Elige un elemento. Si se sufre un ataque con el elemento, DAÑ sufrido x2.

Blandito (Corporal -20 pts) DAÑ sufrido x2.

Borracho (Personaje -5 pts) Después del segundo turno, el personaje ganará al principio de cada turno un CH ATR -1 acumulativo.

Cobarde (Personaje -5 pts) Siempre huye de un CaC si su bando trabado es inferior en número al bando enemigo.

Cogitranco (Personaje Transporte -10 pts) DIF+1.

Defectuoso (Objeto -5 pts/N hasta N5) Cuando se use, antes de funcionar, existe una probabilidad de un Nx10% de que el objeto se estropee. De estropearse, no funcionará, y deberá realizarse una acción "reparar", para que pueda funcionar.

Enfermo terminal (Corporal -5 pts) Cada turno, justo después de terminar su actuación, pierde 1 PV.

Equipo pesado (Arma Objeto -5 pts) MOV/2.

Explota (Arma -5 pts/N hasta N5) Nx10% de que el arma estalle cuando obtenga una pifia en un CH IMP. DAÑ de la explosión igual al DAÑ del arma.

Explota (Transporte -10 pts/N hasta N10) Si DAÑ > DEF, existe un Nx10% de que explote. Si explota, la explosión tendrá un DAÑ igual al del ataque, con un radio igual al MOVx2 medido desde el casco o peana. La tripulación y el pasaje siempre se ve afectada.

Fobia (Personaje -5 pts) Debe elegir una fobia y actuar en el juego bajo sus efectos.

Fosforito (Corporal -5 pts) CH IMP +1 atacando a este personaje a distancia.

Grupal (Corporal -5 pts) Sólo puede atacar CaC si forma parte de una escuadra de combate superior en número a su enemigo en al menos el doble de integrantes.

Hackeable (Objeto -5 pts) Puede ser hackeado.

Humo (Arma -5 pts/N hasta N3) CH IMP -1xN a quien dispare hacia o desde una bolsa de humo. Por defecto, ocupará un ARE circular de 3K, y durará hasta el comienzo de la siguiente actuación de la miniatura.

Incapacidad (Personaje -5 pts) CH ATR -1 en una acción genérica o de movimiento a elegir.

Incapacidad de combate (Personaje -10 pts) CH ATR -1 en una acción de combate a elegir.

Lento (Corporal -10 pts) MOV/2 en acciones de MOV.

Locura asesina (Personaje -5 pts/N hasta N5) Al inicio de la actuación, Nx10% de atacar a la miniatura más cercana, amigo o enemigo.

Manco (Corporal -10 pts) Le falta un miembro útil.

¡Más débil! (Personaje -10 pts) CH CON -1.

¡Más torpe! (Personaje -10 pts) CH AGI -1.

¡Más inepto! (Personaje -10 pts) CH INT -1.

¡Más lelo! (Personaje -10 pts) CH REA -1.

¡Más cobarde! (Personaje -10 pts) CH VOL -1.

Mira torcida (Arma -10 pts) CH IMP -1.

Munición caducada (Arma -10 pts) CH DAÑ -1.

Negado en CaC (Personaje -15 pts) CH IMP -3 en CaC.

Negado en disparo (Pers. -15 pts) CH IMP -3 a distancia.

Odiado (Personaje -10 pts) El enemigo tiene CH IMP +1 y CH DAÑ +1 en CaC.

Paralizante (Arma -5 pts) Si el objetivo sufre DAÑ no será baja ni perderá PV, pero no tendrá PA hasta el final de su siguiente actuación.

Perdido (Personaje -20 pts) Este personaje lo despliega el siguiente jugador enemigo. No puede desplegar en zona enemiga, ni en ningún punto del tablero al que el personaje no pudiera llegar por su propio pie desde su zona de despliegue.

Recarga (Arma -5 pts) Tras cada disparo se debe realizar la acción "recargar arma".

Sin cura (Corporal -5 pts) No se pueden recuperar PV ni ser curado.

Sin estudios (Personaje -5 pts) No sabe leer.

Sin suerte (Personaje -20 pts) 9 y 10 en 1D10 = pifia.

Suspenso en gimnasia (Corporal -10 pts) Las acciones sencillas de movimiento requerirán CH AGI. Por piedad, se excluye la acción "mover".

Un uso por actuación (Objeto -5 pts) Sólo puede ser utilizado una vez cada por actuación y turno de juego.

Un uso por aventura (Objeto -20 pts) Este objeto sólo puede utilizarse una vez cada por aventura. Después el objeto se inutilizará.

LISTADO DE ACCIONES

ACCIONES

ACCIONES

A continuación se describen las acciones más utilizadas en el juego. Se agrupan en 3 categorías: movimiento, combate y genéricas.

La descripción de cada acción se estructura en título, características y descripción. En las características se especifica el coste de PA, el chequeo requerido y el tipo de acción: difícil (D), enfrentada (ENF) y fuera de turno (FdT).

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Agacharse
Asomarse
Aterrizar
Aterrizar acrobáticamente
Caer
Cambiar de altitud
Correr
Deslizarse en silencio
Despegar
Emerger
Escalar
Esprintar
Levantarse
Mover en altura 1 o subterráneo
Mover en altura 2
Mover en altura 3 o subacuático
Mover en altura 3 o -3 y girar 180°
Mover formación
Mutar formación
Nadar
Pivotar
Retros activados
Salto de altura
Salto de longitud
Subir a bordo
Subir escaleras de mano
Súper salto
Tumbarse

ACCIONES DE COMBATE

Atacar a distancia
Atacar a distancia a un CaC
Atacar a un transporte
Atacar CaC
Atacar CaC con arma de alcance
Atacar CaC con objeto
Atacar CaC sin armas
Atacar por la espalda
Atar enemigo
Bloquear o fintar
Cargar
Cargar desde el aire
Cuerpo a tierra
Desarmar
Embestir
Empujar
Esquivar
Hackear
Huir del combate CaC
Inmovilizar enemigo
Lanzar armas u objetos
Magia de combate
Noquear
Recargar arma
Recargar escudo
Robar vida
Transfundir vida

ACCIONES GENÉRICAS

Arreglar
Buscar
Comerciar
Concentrarse
Curar
Desaparecer
Desatarse
Eliminar
Esconderse
Esperar
Magia
Mover objetos
Poner o quitar trampas
Regenerar
Usar
Vigilar

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Agacharse (1) El personaje mide la mitad de alto. DIF+1.

Asomarse (1) Permite mostrarse mínimamente tras una cobertura y volver a ocultarse. El personaje se considerará oculto tras cobertura.

Aterrizar (1, AGI) Pasa de altura 2 a 1, a una distancia de su MOV. Si el terreno tiene una DIF 3 o superior, CH AGI. Si falla, -2 PA y CH CON. Si falla, baja o -1D10 PV.

Aterrizar acrobáticamente (2, AGI 6 D) Pasa de altura 2 a 1, aterrizando en un elemento de escenografía de difícil acceso, a una distancia máxima de su MOV. Si falla, -2 PA y CH CON. Si falla, baja o -1D10 PV.

Caer (1) Permite dejarse caer:

-Altura < altura de la miniatura x2, sin DAÑ.

-Altura < altura de la miniatura x3, DAÑ=6.

-Altura < altura de la miniatura x4, DAÑ=8.

-Altura > altura de la miniatura x4, DAÑ=10.

Cambiar de altitud (1) Cambia entre altura 2 y 3. Se moverá en línea recta hasta su MOV máximo. Debe tener capacidad de vuelo en altura 2 y altura 3. Si pasa de altura 3 a 2, debe colocar la peana en un espacio no ocupado en altura 1 o 2.

Correr (X) MOV x4. X es igual a la mayor DIFx3 (min. 3PA). Cualquier acción a distancia contra una miniatura corriendo tendrá CH ATR -1. En altura 3, la acción correr siempre debe realizarse en línea recta.

Deslizarse en silencio (X, AGI) Se desplaza sin hacer ruido. X=DIFx2. Ninguna miniatura puede pivotar para trazar una LdV contra este personaje.

Despegar (1) Pasa de altura 1 a 2 hasta a una distancia máxima de su MOV. Si despegar desde DIF 3 o superior, CH AGI. Si falla, -2 PA y CH CON. Si falla, baja o -1D10 PV.

Emerger (1) Pasa de altura -3 a 1. El punto donde emerja deberá estar libre de miniaturas.

Esprintar (X) MOVx6, según su encaramiento y en línea recta. Sólo una acción esprintar por actuación. X es igual a la mayor DIFx3 (min. 3). Cualquier acción FdT a distancia contra esta miniatura tendrá CH ATR -3. Si la siguiente acción que realiza el personaje no es de movimiento y exige algún tipo de chequeo, CH ATR -3.

Levantarse (1) Ponerse de pie.

Mover en altura 1 o subterráneo (X) Se desplaza hasta tantos cm o casillas como indique su MOV. X es igual a la DIF del terreno (min. 1).

Mover en altura 2 (1) Se desplaza hasta tantos cm o casillas como indique su MOV. Una miniatura si puede pasar por encima de otro personaje, pero no puede parar a menos de 1 K de un enemigo en altura 1 o 2.

Mover en altura 3 o subacuático (1) Se desplaza hasta tantos cm o casillas como indique su MOV, en línea recta, según su encaramiento. Puede girar hasta 45° al final. Puede pasar por encima de otras miniaturas, y pararse junto o bajo ellas sin trabarse en CaC.

Mover en altura 3 o -3 y girar 180° (3, AGI D) Se desplaza hasta tantos cm o casillas como indique su MOV, en línea recta, según su encaramiento. Puede girar hasta 180° al final. Puede pasar por encima de otras miniaturas, y pararse junto o bajo ellas sin trabarse en CaC. Si falla el chequeo, no girará.

Mover formación (X) Se desplaza hasta tantos cm o casillas como indique su MOV, en línea recta, y según su encaramiento. Puede hacer un giro de hasta 45° al final. X=DIF del terreno (min. 1).

Mutar formación (1) Permite a una escuadra cambiar a rectángulo, diamante o círculo. Debe conservar su encaramiento en la medida de lo posible.

Nadar (X, AGI) Se necesita un mínimo de 3 extremidades para nadar. Se recorren tantos cm o casillas por acción como su MOV. X=DIF del terreno +1 (min. 2).

Escalar (3, AGI) Permite trepar una superficie. Se necesita un mínimo de 3 extremidades. Se ascienden tantos cm o casillas por acción como MOV.

Pivotar, sólo transportes y formaciones (X) Puede girar sobre su base tanto como crean conveniente. X=DIF del terreno (min. 1).

Retros activados (3, AGI D) Puede parar su movimiento en altura 3. Sólo una vez por actuación. Cuenta como acción de movimiento.

Salto de altura (3, AGI) Permite subir a una alto. Se necesita un mínimo de 3 extremidades.

-AGI <= 3, tantos cm o casillas como su altura.

-AGI <= 5, tantos cm o casillas como su altura x1,5.

-AGI <= 7, tantos cm o casillas como su altura x2.

-AGI > 7, tantos cm o casillas como su altura x3.

Si ese mismo turno, inmediatamente antes de saltar, el personaje realiza la acción correr, CH AGI +1.

Salto de longitud (3, AGI) Permite saltar en horizontal.

-AGI <= 3, tantos cm o casillas como su MOV.

-AGI <= 5, tantos cm o casillas como su MOV x2.

-AGI <= 7, tantos cm o casillas como su MOV x3.

-AGI > 7, tantos cm o casillas como su MOV x4.

Si ese mismo turno, inmediatamente antes de saltar, el personaje realiza la acción correr, CH AGI +1. Si se falla el chequeo, se cae al vacío.

Subir a bordo (1) Subirá o bajará de un transporte. Para subir, se debe estar en contacto con un acceso de entrada. Para bajar, se situará en el escenario, junto a un acceso. El transporte debe estar parado. Si el vehículo está en marcha: CH AGI D.

Subir escaleras de mano (2) Asciende hasta tantos cm o casillas como MOV tenga. Se necesita un mínimo de 3 extremidades para poder ascender.

Súper salto (5, AGI) Puede saltar hasta a 10 veces su MOV. Se puede saltar en cualquier dirección. Si el punto de despegue o de aterrizaje tiene DIF 3 o superior, CH AGI. Si se falla -2 PA y CH CON. Si se falla baja o -1D10 PV.

Tumbarse (1) El personaje mide una cuarta parte. DIF+3.

ACCIONES DE COMBATE

Atacar a distancia (X) Es obligatorio utilizar un arma con $ALC > 0$. $X = PA$ del arma utilizada.

-CH IMP. Realiza un CH ATR con el atributo del arma. (AGI para un arma física, o INT para un arma no física). Si se pasa, se ha impactado al objetivo.

-CH DAÑ: con el atributo DAÑ del arma utilizada.

-Compara DAÑ con DEF: si $DEF < DAÑ$, enemigo abatido. Retira la miniatura o pierde tantos PV como $DAÑ - DEF$. Si $DEF \geq DAÑ$, CH DEF. Si falla, será abatido. Retira la miniatura o pierde tantos PV como $DAÑ - DEF$.

Atacar a distancia a un combate CaC (X) Es igual que "atacar a distancia", pero quien recibe el ataque, después del CH IMP, se sorteará entre las miniaturas luchando en CaC.

Atacar a un transporte (X) El DAÑ del arma siempre debe ser superior a la DEF del transporte. En CaC, el CH IMP se desarrolla como en ataque a distancia.

Atacar CaC (X, AGI) Es obligatorio utilizar un arma con $ALC = 0$. $X = PA$ del arma utilizada.

-CH IMP: CH AGI ENF de atacante y defensor. Aquel que gane, ganará el duelo y realizará el CH DAÑ contra el perdedor, aunque no sea el personaje actuando.

-CH DAÑ: con el atributo $DAÑ + CON/2$ (de ahora en adelante "Daño").

-Compara Daño con DEF: si $DEF < Daño$, será abatido. Retira la miniatura o pierde tantos PV como $Daño - DEF$. Si $DEF \geq Daño$, CH DEF. Si falla, será abatido. Retira la miniatura o pierde tantos PV como $Daño - DEF$.

Atacar CaC con arma con alcance (X, AGI) Igual que "atacar CaC", pero se debe pasar un segundo CH IMP con el atributo especificado en el arma. Además, en el CH DAÑ se utilizará el DAÑ del arma con alcance.

Atacar CaC con objeto improvisado (3, AGI) Igual que "atacar CaC", pero CH IMP -1 y $DAÑ = CON/2 + 2$.

Atacar CaC sin armas (1, AGI) Igual que "atacar CaC", pero $DAÑ = CON/2$.

Atacar por la espalda (1, AGI) Supera automáticamente el CH IMP de cualquier acción de combate CaC que realice después de la acción "atacar por la espalda". El atacante debe llegar en silencio a la espalda del defensor realizando acciones "deslizarse en silencio". Estas acciones se pagarán a parte. No puede pasar por la LdV de ningún enemigo a 10K.

El personaje defensor no puede pivotar gratuitamente para defenderse ante este ataque, aunque si puede gastar 3 PA en una acción FdT para volverse (CH REA). De ser así, el personaje atacante perderá la ventaja de superar automáticamente el CH IMP, pero el personaje defensor tendrá CH IMP -2.

Atar enemigo (5, CON ENF) Un personaje inmovilizando a otro puede intentar atarle con un CH CON ENF. El personaje actuando tendrá un CH CON +3.

Bloquear o fintar (3, AGI FdT) El defensor de un combate CaC puede bloquear un ataque en lugar de luchar con la intención de matar. Si se pasa el chequeo, el atacante sufrirá CH IMP -3. El atacante, en el CH IMP, en lugar de realizar un CH AGI ENF, realizará un CH IMP con el atributo especificado en el arma utilizada. Esta acción siempre debe declararse inmediatamente después de que el enemigo haya declarado su acción "atacar CaC", y se trabe con el objetivo en CaC.

Cargar al combate (X, AGI) Permite trabarse en CaC con un enemigo en la LdV. Mueve hasta tantos cm o casillas como indique su MOV x4. La siguiente acción de combate tendrá CH IMP +2 y CH DAÑ +2. X es igual a la mayor DIF del terreno que se vaya a cruzar x4 (min. 4).

Cargar desde el aire (4) Igual que "cargar al combate" pero se permite trabarse con una miniatura en altura 1 o 2. Si se aterriza en DIF >=3, sigue las indicaciones de la acción aterrizar. La siguiente acción de combate tendrá CH IMP +3 y CH DAÑ +3.

Cuerpo a tierra (3, REA FdT) El personaje actuando tendrá CH IMP -3. Si el objetivo sobrevive, CH VOL. Esta acción FdT debe declararse inmediatamente después de que el personaje actuando anuncie su acción de disparar y el objetivo.

Desarmar (0, AGI ENF) Elige una acción de combate CaC. Realiza la acción de combate elegida, pagando su coste de PA. Si el personaje actuando es el ganador del CH IMP, en lugar de hacer el CH DAÑ, podrá desarmar a su oponente superando un CH AGI ENF. Elige un arma o protección del oponente. Esta caerá al suelo.

Embustir (X+1, AGI) Si quien embiste es un transporte, realizará tanto DAÑ embistiendo como valor sumen su DEF frontal y los K o casillas recorridos en línea recta antes del choque. El vehículo recibirá un impacto frontal de DAÑ igual a la DEF de la miniatura embestida más los K o casillas recorridos en línea recta antes del choque. Una miniatura embestida será desplazada en el sentido del impacto, tantos cm o casillas como la mitad de los cm o casillas recorridas en línea recta.

Si quien embiste es un personaje, $DAÑ = CON/2$ más los K o casillas recorridas en línea recta antes del choque ($DAÑ \text{ max.} = CON$). El personaje no recibe impacto.

X es igual a las acciones de movimiento necesarias hasta llegar al objetivo más 1.

Empujar (0, CON ENF)

Elige una acción de combate CaC. Realiza la acción de combate elegida, pagando su coste de PA. En lugar de hacer el CH DAÑ, podrá empujar o mover a su oponente. Realiza un CH CON enfrentado. Si sucede, el personaje desplazará a su enemigo en cualquier dirección hasta tantos cm o casillas como MOV tenga.

Esquivar (3, REA FdT)

Permite esquivar un objeto lanzado con la acción "lanzar" o un transporte embistiendo. Si se pasa el chequeo, desplaza el personaje hasta que quede fuera de la trayectoria del vehículo. Si no se pasa el chequeo, se recibe el impacto.

Hackear (X, INT ENF) Esta es una acción de ataque contra otro hacker, un objeto con el malus hackeable, un cortafuegos o una IA. Se puede realizar en CaC o a distancia, pero siempre se ha de considerar un ataque CaC, y se han de seguir sus reglas, sustituyendo los CH AGI por CH INT. X=PA del objeto utilizado. DAÑ=INT/2. El Daño siempre se ejecutará contra el objeto con el que se esté hackeando. Intenar hackear algo sin estar equipado con un arma o un objeto hacker, CH INT -3, y será necesario INT 6 o superior.

Huir del CaC (2, VOL) El personaje debe alejarse del enemigo como mínimo más distancia que el MOV de cualquier enemigo con quien se estuviera trabado. CH VOL +1 por cada aliado trabado y -1 por cada enemigo trabado después del primero. Si se pasa el chequeo, el personaje habrá huido controladamente, y el enemigo más próximo hará un último ataque con CH IMP -3. Si no se pasa, el enemigo más próximo hará un último ataque con CH IMP +3.

Inmovilizar enemigo (0, CON ENF) Elige una acción de CaC. Realiza la acción pagando los PA. Si el personaje actuando es el ganador del CH IMP, en lugar de hacer el CH DAÑ, podrá inmovilizar a su oponente. Realiza el CH CON ENF. Si sucede, el personaje lo inmovilizará hasta el comienzo de su siguiente actuación. Entonces, el personaje inmovilizado podrá intentar liberarse realizando una acción de 1 PA y un CH CON ENF.

Lanzar armas / objetos (2, AGI) Permite lanzar un objeto a un máximo de tantos K o casillas como MOV+CON.

Magia de combate (3, INT ENF) Un hechizo de ataque, con DAÑ, seguirá las mismas reglas que un arma, pero cualquier otro hechizo que no cause daño y cuyo objetivo sea una miniatura enemiga será un hechizo de combate. Durará hasta que un tercer personaje atienda al afectado. El ALC es de tantos K o casillas como INT tenga el personaje.

Noquear (0, CON ENF) Elige una acción de combate CaC. Realiza la acción, pagando su coste de PA. Si el personaje actuando es el ganador del CH IMP, en lugar de hacer el CH DAÑ, podrá noquear a su oponente. Realiza el CH CON ENF. Si sucede, el personaje enemigo permanecerá tumbado, desmayado, hasta el comienzo de su siguiente actuación. Un personaje noqueado no puede resistirse a cualquier acción, física o mental, sobre su persona.

Recargar arma (X,) Un arma con el malus "recarga" deberá cargarse antes de disparar. X=DAÑ del arma.

Recargar escudo (X) Recarga un nivel de un escudo de energía. El coste de PA es igual al nivel original del escudo de energía. No se puede recargar un escudo de nivel 0.

Robar vida (3, VOL) El personaje actuando puede absorber 1 PV de un personaje en contacto CaC. El donante, que debe ser voluntario o no poder resistirse a los actos sobre su persona. Perderá 1 PV, que ganará el personaje actuando. El personaje no puede, por este método, tener más PV que CON. Es necesario disponer del bonus "ladrón de sangre".

Transfusión de vida (5, VOL 7 ENF) El personaje podrá transfundir 1 PV de un personaje a otro, en un radio de tantos K o casillas como INT tenga. El personaje actuando puede ser el donante, el receptor, o ninguno de ellos. Si el donante o el receptor no es voluntario, puede intentar resistirse con un CH VOL ENF. El receptor de PV no puede, por este método, tener más PV que CON. Es necesario el bonus "ladrón de sangre".

ACCIONES GENÉRICAS

Arreglar (3, INT) Repara un objeto estropeado.

Buscar (1, REA) Busca una pista, trampa o tesoro en un elemento de juego.

Comerciar (1) Entrega y/o recibe 1 objeto de forma voluntaria en contacto peana con peana.

Concentración (1) CH ATR +1 para la siguiente acción. Se pueden encadenar hasta 3 de estas acciones.

Curar (5, INT AGI) Recupera un PV o anular un efecto nocivo, como "veneno". CH INT primero y AGI después. Un personaje puede curar a otro, siempre y cuando el paciente no esté trabado en CaC.

Desaparecer (1, AGI) Permite a una miniatura que no esté en la LdV de ningún enemigo retirarse del tablero de juego. El jugador de esa miniatura marcará su posición fuera de la mesa. Esta miniatura revelará su posición cuando realice una acción de combate o cuando se cruce en la LdV de un enemigo. Deberá terminar siempre su actuación tras cobertura total. Necesario el bonus "fantasma".

Desatarse (4, AGI D) Soltarse de ataduras. Si está atado con un material extremo, como grilletes, debe obtener dos críticos.

Eliminar (4, CON) Jugando con la regla opcional "tumbando miniaturas", permite a una miniatura retirar del campo de batalla un cadáver con el que esté en contacto. Se necesita un arma u objeto con el que incendiar o desintegrar el cadáver de forma rápida, o algo con lo que decapitarlo.

Escondarse (2) Debe utilizar escenografía que sea capaz de cubrirle en más de un 50%. La miniatura no podrá pivotar y sólo tendrá LdV de 180º, de izquierda a derecha, y de arriba a abajo según su encaramiento. Cualquier personaje que intente una acción a distancia sobre su persona, CH IMP -2.

Esperar (3) Pasa el turno hasta la siguiente fase de reacción. (max. hasta la fase 1). No cuenta como que haya actuado.

Magia (X, INT) Un hechizo sencillo y que no afecte al juego, como crear agua, costará un 1 PA. Un hechizo que afecte al juego pero no afecte a ninguna miniatura, como abrir una cerradura, costará 2 PA. Un hechizo defensivo no estable que no afecte a ninguna miniatura, como un cono de viento para dispersar vapores, costará 3 PA. Un hechizo defensivo físico y estable que no afecte a ninguna miniatura, como un muro de tierra, costará 4 PA.

Mover objetos (X) Mueve un objeto junto con el personaje actuando. X=DIF (min. 1). La distancia a mover dependerá de la CON del objeto:

-Si la CON del objeto se supone la mitad o menos que la del personaje, este moverá su MOV completo.

-Si la CON del objeto se supone similar a la del personaje, este moverá la mitad de su MOV.

-Si la CON del objeto se supone superior a la del personaje, este deberá valerse de equipo o de más personajes con los que, sumando todos sus atributos de CON, superen la supuesta CON del objeto. De ser así, moverán el MOV completo del personaje más lento.

Poner o quitar trampas (X, AGI) Es necesario utilizar un arma, que pasará a colocarse en la trampa y permanecerá allí hasta que la trampa funcione o sea desactivada. El DAÑ de la trampa será igual al DAÑ del arma. X=PA del arma utilizada. La trampa se colocará en un elemento determinado. El área de activación de la trampa estará limitado a la ubicación de la trampa en el elemento. Para desactivar la trampa, primero habrá que detectarla con la acción "buscar". Después, se deberá llegar a ella sin activarla, con la acción "deslizarse en silencio". Una vez en CaC, CH AGI para intentar desactivarla.

Regenerar (3, CON) Recupera un PV. Se necesita poseer el bonus "regeneración".

Usar (X) Permite usar un elemento del juego. X=PA del elemento. Se debe pasar un CH ATR. El atributo a chequear será el especificado en el elemento. Si no existe ningún atributo, no requerirá chequeo alguno.

Vigilar (3, REA ENF) Permite examinar una zona de 180° en horizontal delante del personaje. Si el personaje tiene en su LdV un enemigo escondido o desaparecido, deberá realizar un CH REA ENF. Si gana el personaje vigilando, el personaje escondido será descubierto.

AVENTURAS

AVENTURAS

PUNTOS Y LISTAS DE JUEGO

Una lista de juego es una relación concreta de los personajes con los que jugaremos una partida. Los personajes cuestan puntos. Las listas tienen un número máximo de puntos pactado entre los jugadores para gastar en personajes. El coste final de la lista de juego es igual a la suma de los costes de cada arquetipo de personaje que se reclute. En una lista de juego sólo se podrán reclutar arquetipos de personaje.

ESTRUCTURA DE LAS AVENTURAS

- Trama. Es la introducción de la historia.
- Jugadores. Nº de jugadores y puntos de las listas.
- Objetivos. Cómo ganar la partida.
- Escenario. Tipo de terreno en una aventura.
- Despliegue. Cómo colocar las minis antes de empezar.
- Tiempo. Duración estimada de la partida.
- Restricciones. Se pueden pactar excepciones.
- Eventos especiales. Algo no contemplado antes.

TAMAÑO DE LOS ESCENARIOS

- Pequeño: unos 20 K de lado.
- Mediano: entre 20 y 40 K de lado.
- Grande: mayor de 40 K de lado.

TIPOS DE ESCENARIOS

- Escenografía. Maquetas hechas a escala, útiles para buscar coberturas y colocar objetivos.
- Casillas. Uno o más tableros seccionados en casillas (cuadradas, hexagonales...) entre las cuales se dibujan paredes delimitando secciones. Cuando los personajes despliegan se debe colocar la escenografía que queda en su LdV. Cuando se abra una puerta se debe colocar lo que contenga la habitación.
- Losetas. Láminas dibujadas con todo lo que contienen. La perspectiva es caballera o aérea, y pueden tener casillas o no. No pondremos una nueva loseta del mapa hasta que un aventurero no la descubra.

TIPOS DE AVENTURAS

DUELO

Se enfrentan 2 o más jugadores, cada uno con un único personaje. Escenarios pequeños. Estas partidas suelen ser rápidas. Todos los personajes juegan con PV.

ESCARAMUZAS

Pequeñas aventuras con grupos de pocos personajes, con una media de 4 jugadores, controlando cada uno un equipo de 4 miembros. Escenario mediano. Duración entre 1 y 2 horas. Se utiliza PV.

MAZMORRAS

El número usual de jugadores son 5. 4 de ellos manejan un héroe cada uno, y el quinto representa al Master. Los héroes suelen ser más poderosos que los monstruos. Tableros de casillas. Tiempo entre 1 y 3 horas. Los héroes juegan con PV. Los monstruos del Master no.

CALLEJERA

De 2 a 5 jugadores. Uno de los jugadores representará el papel de Master, y el resto, un héroe cada uno. Los héroes suelen ser más poderosos que los monstruos. Los escenarios utilizan losetas de tamaño A3 o A4 con casillas. Suelen durar una tarde entera. Los personajes tienen PV, y los jefes finales también.

INVESTIGACIÓN

Un jugador como Master, y de 2 a 6 jugadores como anti-héroes, que suelen ser menos poderosos que los monstruos. Escenarios medianos o grandes de losetas. Las misiones pueden durar una tarde entera. Los anti-héroes juegan con PV. Los personajes malignos no.

ESTRATEGIA

Aventuras donde cada bando empieza con muy poco, y debe evolucionar para llegar a la victoria. De 2 a 4 jugadores. Escenarios medianos o grandes. Cada partida puede durar entre 2 y 3 horas.

ALARMA

Se enfrentan dos bandos: uno que debe vigilar, y otro que debe actuar clandestinamente. Escenarios de tamaño medio con mucha escenografía. Suelen durar alrededor de 2 horas.

HORDAS

Un pequeño pero poderoso grupo de héroes, enfrentándose a un ejército inmensamente superior. De 2 a 5 jugadores. Escenario de tamaño medio. Tiempo medio 2 horas. Los héroes suelen tener PV, y como mínimo, el doble de nivel que cualquier enemigo.

ESPACIAL

Aventuras donde los personajes no puedan caminar libremente por la tierra seca, y se deban mover en transportes en un entorno de 3 dimensiones. Se enfrentan 2 o más jugadores. Escenarios grandes y pequeños. Tiempo de juego variable. Los personajes pueden jugar con P y formaciones de combate.

WARGAME

Son batallas clave de pequeños ejércitos. 2 jugadores. Escenario grande. Tiempo medio de entre 2 y 3 horas. Los soldados se suelen agrupar en escuadras.

GRANDES EJÉRCITOS

Son batallas en las que cientos de personajes luchan coordinados siguiendo las órdenes de sus señores de la guerra. 2 jugadores. Escenarios enormes con densidad media o baja. Tiempo en torno a 3 horas. Se utilizan las reglas de formaciones de combate.

CROSSOVER

Estas aventuras representan cruces de distintos tipos de aventuras, donde cada jugador tiene objetivos diferentes, y que no se oponen a los del resto.

CAMPAÑAS

EL MASTER

El Master debe encarnar el papel del enemigo común al resto de jugadores. Él narra la historia, supervisa su curso, decide las consecuencias, controla todos los enemigos, controla los personajes no jugadores, y es totalmente independiente del resto de jugadores, que suelen ser aliados. El Master es quien lo decide todo, y sus decisiones son inapelables.

CAMPAÑAS

Son una serie de aventuras con un hilo narrativo común, continuidad temporal, y un mismo territorio. Cada aventura se adaptará a los acontecimientos que se vayan produciendo en el curso de la historia, diseñada o no por un Master.

EXPERIENCIA [PX]

Cuando se juegan campañas los personajes evolucionan. Para explicar esa evolución existen los puntos de experiencia (PX). Cada vez que un personaje hace algo nuevo o bate una meta, gana PX. Será el Master quien asigne los PX al resto de jugadores.

GANANDO PUNTOS DE EXPERIENCIA

- Matar a un enemigo concede tantos PX como NIV de más tenga la víctima. Con el mismo NIV, o hasta -10, 1PX.
- Superar una prueba, ya sea física o de ingenio, y que abra un nuevo camino 3 PX.
- Si mantenemos un objetivo al final de una partida, ganaremos tantos PX como conceda.
- Conseguir un objetivo importante que marque el destino de una campaña puede generar muchos PX.
- Terminar cualquier aventura vivo, 1PX.

GASTANDO PUNTOS DE EXPERIENCIA

- Para subir un nivel de atributo (max. 10) se debe pagar el nivel actual x7.
- Para adquirir un bonus el coste es el del bonus x3, y demostrar que se ha ganado ese conocimiento.

TIPOS DE CAMPAÑAS

CAMPAÑA PROGRESIVA

Consiste en jugar una aventura de cada tipo, empezando por la aventura con menos personajes por bando, y terminando con una mega batalla. Los jugadores acumularán 1 punto por cada aventura ganada. Estos puntos se cambiarán en la última aventura por personajes especiales, más puntos para reclutar tropas, o ayudas.

CAMPAÑA CON MASTER

El todo poderoso Master prepara un hilo narrativo, un número de posibles líneas de desenlace y las distintas aventuras. El Master decide quién lucha, en qué aventura y porqué. Y presentará tras cada resultado de la aventura las siguientes opciones que tienen los jugadores para continuar su historia, ya sea tanto para bien como para mal.

CAMPAÑA POR HONORES

Hay una serie de aventuras. Quien sobrevive gana galones y sube de nivel. Cada cierto número de galones se obtiene un rango, y el primero que llegue al rango más alto, ganará la campaña.

CAMPAÑA DE ESTRATEGIA

Se gestionan recursos y se movilizan tropas en un mapa dividido en casillas. Estas casillas serán ocupadas por los jugadores, los cuales luchan por el control de todo el mapa. Al principio de la campaña, cada jugador controlará una serie determinada de casillas, y a partir de ahí debe conquistar las casillas del resto de jugadores.