



WARTIME
RECOPIACIÓN DE BONUS Y MALUS

9 de diciembre de 2020

RESUMEN CREACIÓN DE ARQUETIPOS

CREANDO ROLES

1°- ATRIBUTOS PRINCIPALES. Elegir un valor, de 1 a 10, para *Constitución, Agilidad, Inteligencia, Reacción y Voluntad*. El coste en *Puntos* de cada valor es:

Valor: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Pts: -2 -1 0 1 2 3 6 10 15 25

2°- NIVEL. Suma los valores de los atributos *Constitución, Agilidad, Inteligencia, Reacción y Voluntad*.

3°- MOVIMIENTO. El *Movimiento* se mide en K. Los personajes de tamaño humano o más pequeños tendrán un valor de 1 K. El doble de grande, 2 K. El triple, 3 K.

4°- ENERGÍA. Sumar, al nivel de *Reacción*, el valor de *Constitución* o *Agilidad*, el que sea mayor. Si es mayor de 10, será igual a 10.

5°- SALUD. Igual al valor de *Constitución*.

6°- FORTUNA. Podemos comprar, de forma opcional, un máximo de hasta 10 niveles de *Fortuna*. El coste en *Puntos* del atributo *Fortuna* es igual al valor elegido.

7°- BONUS Y MALUS. Podemos comprar opcionalmente bonus y malus.

8°- PUNTOS. Calcularemos el coste total en *Puntos* del arquetipo:

Constitución (ver tabla)
+ *Agilidad (ver tabla)*
+ *Inteligencia (ver tabla)*
+ *Reacción (ver tabla)*
+ *Voluntad (ver tabla)*
+ *Puntos de Fortuna x 3*
+ *Bonus*
- *Malus*

CREANDO ARMAS

1°- ENERGÍA. Elegir un valor entre 1 y 10. El coste en *Puntos* es igual al valor elegido, y se restará del total.

2°- DAÑO. El atributo *Daño* debe tener un valor entre 1 y 10. El coste en *Puntos* del atributo *Daño* es de 3 veces el valor elegido.

3°- ALCANCE. El atributo *Alcance* se mide en K, con un valor mínimo de 0 y un máximo de 5 veces el *Daño*. El coste en *Puntos* es de 1 *Punto* por cada 10 K de alcance.

4°- ÁREA. El coste en *Puntos* del atributo *Área* es igual a los K^2 que mida el área.

5°- CALIDAD. Debemos elegir un valor entre 1 y 10. El coste en *Puntos* es igual al valor elegido.

6°- BONUS Y MALUS. Podemos comprar opcionalmente bonus y malus.

7°- PUNTOS. Calcularemos el coste total en *Puntos* del arquetipo:

Daño x 3
+ *Alcance / 10 redondeando al alza*
+ *Área*
+ *Calidad*
+ *Bonus*
- *Malus*
- *Energía*

CREANDO PROTECCIONES

1°- **ENERGÍA.** Elegir un valor entre 1 y 10. El coste en *Puntos* es igual al valor elegido, y se restará del total.

2°- **RESISTENCIA.** El atributo *Resistencia* deben tener un valor entre 1 y 10. El coste en *Puntos* del atributo *Resistencia* es de 2 veces el valor elegido.

3°- **CALIDAD.** Debemos elegir un valor entre 1 y 10. El coste en *Puntos* es igual al valor elegido.

4°- **BONUS Y MALUS.** Podemos comprar opcionalmente bonus y malus.

5°- **PUNTOS.** Calcularemos el coste total en *Puntos* del arquetipo:

Resistencia x 2
+ *Calidad*
+ *Bonus*
- *Malus*
- *Energía*

CREANDO OBJETOS

1°- **ENERGÍA.** Elegir un valor mayor de 0. No hay valor máximo. El coste en *Puntos* es igual al valor elegido, y se restará del total.

2°- **ÁREA.** El coste en *Puntos* del atributo *Área* es igual a los K^2 que mida el área.

3°- **CALIDAD.** Debemos elegir un valor entre 1 y 10. El coste en *Puntos* es igual al valor elegido.

4°- **BONUS Y MALUS.** Podemos comprar opcionalmente bonus y malus.

5°- **PUNTOS.** Calcularemos el coste total en *Puntos* del arquetipo:

Área
+ *Calidad*
+ *Bonus*
- *Malus*
- *Energía*

CREANDO TRANSPORTES

1°- **ENERGÍA.** Elegir un valor entre 1 y 10. El coste en *Puntos* es igual al valor elegido, y se restará del total.

2°- **DEFENSA.** El atributo *Defensa* deben tener un valor entre 1 y 10. El coste en *Puntos* del atributo *Defensa* es igual al valor elegido multiplicado por 2.

3°- **MOVIMIENTO, TRIPULACIÓN Y CAPACIDAD.** *Movimiento* y *Tripulación* han de tener un valor superior a 0, y *Capacidad* un valor igual a 0 o superior. El coste en *Puntos* es igual al valor elegido.

4°- **SALUD.** Este atributo puede tener cualquier valor superior 0. El coste en *Puntos* de este atributo es igual al valor elegido.

5°- **BONUS Y MALUS.** Podemos comprar opcionalmente bonus y malus.

6°- **EQUIPO.** Podemos comprar opcionalmente otros arquetipos de armas y objetos.

7°- **PUNTOS.** Calcularemos el coste total en *Puntos* del arquetipo:

Defensa x 2
+ *Movimiento*
+ *Tripulación*
+ *Capacidad*
+ *Salud*
+ *Bonus*
- *Malus*
- *Energía*

BONUS Y MALUS

BONUS Y MALUS

Cuando diseñamos un arquetipo podemos personalizarlo comprándole bonus y malus con particularidades especiales. Los bonus son características que aportan cualidades mejoradas al arquetipo, como más *Daño*, más puntería o la capacidad de respirar bajo el agua. Los malus son características que restan calidad al arquetipo, como que sea más lento, tuerto o alcohólico. Los bonus encarecerán los arquetipos y los malus los abaratarán. Se debe aclarar que los efectos de los bonus y los malus nunca son acumulables con los de otros bonus con el mismo nombre, a no ser que se especifique lo contrario.

En esta sección se describen ejemplos de bonus y malus que podemos comprar para personalizar nuestros arquetipos. Cada uno tiene un título con su nombre y su coste en *Puntos*. Después se describe el bonus o el malus con todos sus detalles.

Puede darse el caso de que el bonus tenga condiciones. Si junto al nombre del bonus o malus hay una palabra entre paréntesis, el bonus tendrá una condición y estará limitado. *Por ejemplo, el bonus "odio" se aplica a cualquier contrincante, pero el bonus "odio (elfos)" sólo se aplicará cuando el contrincante sea un elfo.*

En las siguientes páginas se describen los bonus y malus seccionados por arquetipos afín: primero los bonus y malus más compatibles con los arquetipos de rol, después los más compatibles con armas, continuando por los arquetipos de protecciones, objetos y transportes. Aun así, cualquier bonus o malus puede comprarse para cualquier tipo de arquetipo, siempre y cuando dicho bonus o malus se explique con sentido en la descripción del arquetipo. *Por ejemplo, el bonus invisible se detalla en la sección objetos. Este bonus se suele utilizar en pociones o hechizos con un tiempo limitado, pero si creamos una raza que pueda desaparecer a voluntad, también podríamos adquirir el bonus invisible para un arquetipo de rol.*

ROL

BONUS

Afortunado. 6 Pts

Cuando este personaje sufre *Daño*, puede lanzar 1D10, y si obtiene 1 ignorar el *Daño* y cualquier otro efecto derivado.

Ambidiestro. 4 Pts

CH IMP +1 en combate CaC.

Araña. 2 Pts

El personaje mueve por paredes y techos como si estos fueran terreno llano, ignorando la gravedad. Si la escenografía no especifica la *Dificultad* del terreno, esta será de nivel 1.

Artillero. 4 Pts

Este personaje no sufre modificadores negativos al disparar desde un transporte en movimiento.

Asesino sigiloso. 6 Pts

Este personaje no hace ruido cuando se mueve, por lo que la acción "mover sin hacer ruido" tendrá el mismo coste de *Energía* que la acción "mover". Además, la acción "ataque por la espalda" no tendrá coste de *Energía*.

Aura blindada. 8 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden repetir los CH DEF.

Aura de acero. 8 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden repetir los CH CON.

Aura de obstinación. 8 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden repetir los CH VOL.

Aura de presciencia. 8 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden repetir los CH REA.

Aura de sabiduría. 8 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden repetir los CH INT.

Aura de talento. 8 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden repetir los CH AGI.

Aura radical. 10 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K siempre superarán sus CH VOL.

Ave Fénix. 8 Pts

Cuando el personaje muera, no retires inmediatamente su miniatura. Déjala allí donde haya caído. En la que debiera ser su siguiente actuación lanza 1D10. Si se obtiene un resultado de crítico, levanta al personaje con su *Salud* completa. Con un resultado de 2 a 5, levanta al personaje con 1 punto de *Salud*. Con un resultado de 6 a 9, espera hasta el turno siguiente. Con una pifia, retira el personaje definitivamente del juego, pues en toda la batalla no volverá a jugar, y contará como baja.

Berserker 2 Pts

Este personaje doblará la distancia de carga si de esta forma puede trabarse con un enemigo.

Bestia sanguinaria. 2 Pts

Durante cada actuación, este personaje aumentará en 1 punto el *Daño* que realice en CaC por cada vez que consiga herir a un enemigo en CaC, hasta un máximo de *Daño* 10. Después de la actuación se perderá el aumento de *Daño* conseguido.

Contracarga. 2 Pts

Los beneficios de las cargas se anulan contra este personaje.

Control del CHI. 4 Pts

Este personaje puede repetir un chequeo cualquiera por actuación.

Desafiante. 2 Pts

Este personaje puede realizar la acción enfrentada "desafiar", por

3 puntos de *Energía*, y un CH VOL ENF, con *Voluntad* + 1, para desafiar a cualquier personaje enemigo en un radio de tantos K como *Voluntad* tenga. El personaje desafiado, de no superar el chequeo, deberá atacar a este personaje en su siguiente actuación hasta que consiga matarlo.

Desfile. 2 Pts

Este personaje está entrenado en desfilas y formar. La acción "mutar formación" sólo le costará 1 punto de *Energía*.

Despertando del letargo. 2 Pts

El nivel de *Reacción* del personaje es igual al número del turno en juego. Se sigue la regla normal para calcular la *Energía*, pero se calcula cada turno. Los valores de *Reacción* y *Energía* de este personaje no tienen tope máximo.

Devora almas. 6 Pts

Cuando este personaje mate a otro en combate CaC, recuperará un nivel de *Salud*.

Difícil de matar. 6 Pts

Cualquier enemigo que ataque a este personaje restará 1 a cualquier CH IMP que deba realizar.

Dios de la roca. 6 Pts

Este personaje siempre supera los CH CON con un crítico.

Dios del acero. 6 Pts

Este personaje siempre supera los CH VOL con un crítico.

Dios del agua. 6 Pts

Este personaje siempre supera los CH INT con un crítico.

Dios del fuego. 6 Pts

Este personaje siempre supera los CH REA con un crítico.

Dios del viento. 6 Pts

Este personaje siempre supera los CH AGI con un crítico.

Dios eterno. 6 Pts

Este personaje siempre supera los CH DEF con un crítico.

Duro. 4 Pts

Este personaje tiene una *Defensa* natural de un 1 punto, a la cual se sumará la *Resistencia* de las protecciones que vista. Este punto extra no se tendrá en cuenta a la hora de comparar *Defensa* con *Constitución*.

Élite. Blindado. 6 Pts

El personaje puede repetir cualquier CH DEF.

Élite. Capitán. 6 Pts

El personaje podrá repetir cualquier CH VOL.

Élite. Combate. 6 Pts

El personaje puede repetir cualquier CH AGI.

Élite. Estratega. 6 Pts

El personaje podrá repetir cualquier CH INT.

Élite. Infiltración. 6 Pts

El personaje podrá repetir cualquier CH REA.

Élite. Tanque. 6 Pts

El personaje podrá repetir cualquier CH CON.

Élite. Ultra. 10 Pts

El personaje podrá repetir cualquier CH ATR.

Energía vital. 6 Pts

Este personaje puede aumentar, en combate CaC, el *Daño* de su ataque a coste de su *Salud*, perdiendo tantos puntos de *Salud* como *Daño* quiera aumentar. Esta modificación debe hacerse antes del CH DEF.

Evasión. 4 Pts

Este personaje siempre supera el CH VOL para destrabarse de un combate CaC.

Formación abierta. 2 Pts

El personaje verá duplicada la distancia de “estructura de

escuadra” cuando forme una parte de una escuadra de combate. Todos los personajes de la escuadra deben tener este bonus para poder utilizarlo.

Frenesí. 2 Pts

El personaje puede elegir entrar en frenesí antes de resolver el CH IMP en combate CaC. De hacerlo, disfrutará de *Daño* +3, pero se considerará que su *Defensa* es igual a 0.

Garras y dientes. 8 Pts

El *Daño* de las acciones “atacar CaC sin armas” de este personaje es igual a su propia *Constitución* -2, con un mínimo de *Daño* 2.

Gran demonio. 8 Pts

Cualquier enemigo que se acerque a este personaje en un radio de 5 veces el *Movimiento* de este personaje, o inicie su actuación en esta área, deberá pasar un CH VOL. Si falla, deberá mover huyendo de este personaje hasta que salga del área de acción del bonus, resolver un CH LOC, y solo podrá hacer acciones de movimiento hasta el final de su actuación.

Grito berserker. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K doblarán la capacidad de movimiento al cargar si de esta forma pueden trabarse con un enemigo.

Grito de combate. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K, cuando carguen, sumarán 1 punto extra al *Daño* de su ataque.

Grito de guerra. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden repetir cualquier CH IMP.

Grito de hielo. 6 Pts

Los enemigos a 5K de este personaje restan 1 punto al *Daño* de sus ataques en combate CaC.

Grito de maestría. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K restan 1 a la *Energía* de cualquier arma que utilicen, hasta un mínimo de *Energía* 1.

Grito de muerte. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K suman 1 al *Daño* de sus ataques en combate CaC siempre que no estén cargando.

Grito de odio. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K suman 1 al éxito de sus CH IMP en combate CaC.

Grito de oscuridad. 6 Pts

Los enemigos a 5K restan 1 al éxito de sus CH IMP.

Grito de sangre. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K, si inmediatamente después de acabar con su oponente en un combate CaC realizan una acción “mover”, podrán desplazarse hasta el triple de su *Movimiento* si de esta forma pueden volver a trabarse en CaC.

Grito de venganza. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K realizarán un ataque extra en combate CaC si mueren en dicho combate. El ataque será contra su asesino, con el arma que quieran, ignorando la *Energía* que requiera.

Grito de veterano. 8 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden repetir el ataque que estuvieran realizando si en el CH IMP obtienen un crítico. Este ataque extra se realizará inmediatamente después del ataque actual, no costará *Energía*, y podrá realizarse contra cualquier enemigo.

Guardaespalda. 2 Pts

Cuando un enemigo ataque a distancia a un compañero a 3K de este personaje y supere el CH IMP, este personaje puede asignarse el *Daño* de dicho ataque.

Habilidad. 2 Pts

Elige una acción genérica o de movimiento, como por ejemplo nadar, escalar, conducir, cabalgar, o poner trampas... En esta acción el personaje podrá sumar 1 al éxito de cualquier CH ATR que realice.

Habilidad de combate. 6 Pts

Elige una acción de combate, como por ejemplo cargar, esquivar, huir... En esta acción el personaje podrá sumar 1 al éxito de cualquier CH ATR que realice.

Hálito de debilidad. 6 Pts

Los enemigos a 5K de este personaje restan 1 al éxito de sus CH CON.

Hálito de entumecimiento. 6 Pts

Los enemigos a 5K de este personaje restan 1 al éxito de sus CH AGI.

Hálito de fatiga. 6 Pts

Los enemigos a 5K de este personaje restan 1 al éxito de sus CH REA.

Hálito de imbecilidad. 6 Pts

Los enemigos a 5K de este personaje restan 1 al éxito de sus CH INT.

Hálito de miedo. 6 Pts

Los enemigos a 5K de este personaje restan 1 al éxito de sus CH VOL.

Hálito de podredumbre. 6 Pts

Los enemigos a 5K de este personaje restan 1 al éxito de sus CH DEF.

Héroe. 2 Pts

Cuando la *Salud* de este personaje llegue a 0 no morirá. En su lugar, el personaje caerá inconsciente.

Horror. 2 Pts

Este personaje tiene un aura a su alrededor, de tantos *K* de radio como VOL, en el que cualquier

personaje, enemigo o no, sufrirá un modificador -3 a cualquier CH LOC que deba realizar.

Invulnerable. 8 Pts

Elige una sustancia o elemento, como fuego, plata, armas no mágicas... El personaje no se ve afectado por los ataques basados en la sustancia a la que es invulnerable.

Ira. 8 Pts

Si este personaje pierde *Salud* en un combate CaC pero no muere, durante su siguiente actuación tendrá CH IMP +1 y *Daño* +2.

Larga vida. 2 Pts

Este personaje duplicará su *Salud*.

Larga vista. 2 Pts

Este personaje aumentará el alcance de su campo de visión en un 50 %.

Líder. 2 Pts

Un personaje con este bonus puede, en un radio de hasta 5 K, compartir su valor de *Voluntad* con cualquier aliado para resolver un CH VOL.

Lucha con 2 armas. 4 Pts

Para el personaje con este bonus las acciones de combate CaC tendrán CH IMP +1 siempre que combata con dos armas CaC.

Luchador consumado. 2 Pts

Los enemigos trabados con este personaje en combate CaC múltiple no ganarán ningún bonus por superioridad numérica.

Maestro carnicero. 4 Pts

El atributo *Energía* de las armas que requieran *Agilidad* en el CH IMP será 1 nivel menor cuando las maneje este personaje. El nivel mínimo será 1.

Maestro chamán. 2 Pts

Este personaje sumará 1 al éxito de cualquier chequeo si la acción está relacionada con seres vivos

o muertos. No es aplicable en mitad de un combate.

Maestro de esgrima. 4 Pts

Este personaje, en un combate CaC, antes del CH IMP, podrá elegir sumar 1 al CH IMP, al *Daño* o al CH DEF.

Maestro ingeniero. 2 Pts

Este personaje podrá sumar 1 al éxito de cualquier chequeo en acciones relacionadas con mecanismos. No es aplicable en combate.

Maestro rúnico. 4 Pts

El atributo *Energía* de las armas que requieran *Inteligencia* en el CH IMP se considerará 1 nivel menor cuando las maneje este personaje. Mínimo *Energía* 1.

Mago. 2 Pts

Este personaje puede hacer magia.

Más vida. 4 Pts por nivel hasta nivel 5

Salud +1 por nivel. Si el personaje tiene el bonus "larga vida", este bonus se aplicará después de duplicar el nivel de *Salud* original del personaje.

Matarife. 4 Pts

Cuando este personaje obtenga un crítico en el CH IMP de una acción de combate CaC, sumará +2 al *Daño* en lugar de +1.

Mente centrada. 2 Pts

Cuando este personaje realiza la acción "Concentrarse" recibe un modificador +2 en lugar de +1.

Médium. 2 Pts/nivel hasta N 3

Este personaje tiene capacidades innatas para tratar con seres del mundo de los muertos. Cualquier chequeo relacionados con muertos o espíritus tendrá un modificado +1 por nivel.

Miembro extra. 4 Pts

Este personaje tiene un apéndice más, como otro brazo, otra pierna o incluso una cola útil.

Mulo. 2 Pts por nivel hasta nivel 5

Este personaje puede cargar y mover objetos de un peso igual a su *Constitución* + nivel de "mulo". A la hora de equiparse con protecciones, calcular la *Salud* y comparar *Defensa* con *Constitución*, en lugar del nivel de *Constitución* se utilizará *Constitución* + nivel de "mulo".

Músico. 8 Pts

Este personaje tiene dotes para animar a sus aliados tocando instrumentos o cantando, y concede CH VOL +1 a todos los personajes aliados a 10 K.

Necrófago. 6 Pts

Este personaje recuperará hasta 3 niveles de *Salud* si se alimenta de un cadáver. Para ello ha de realizar la acción "alimentarse de un cadáver", que es sencilla y cuesta 7 puntos de *Energía*. La *Salud* máxima que puede conceder un cadáver es igual a su *Constitución*.

No toques a mis amigos. 2 Pts

Cuando este personaje ataque a distancia a un combate CaC siempre acertará a un enemigo trabado.

No vivo. 8 Pts

Este personaje no está vivo, por lo que no le afectan las enfermedades ni los venenos.

Odio. 6 Pts

Este personaje sumará 1 punto al CH IMP y al *Daño* en combate CaC.

Orgullosa. 2 Pts

Si este personaje pierde *Salud* en un combate CaC pero no muere, inmediatamente después de la acción de combate, podrá hacer una acción de combate extra contra el personaje que le ha herido. Este ataque extra no costará ningún punto de *Energía*.

Pequeño. 2 Pts

Este personaje es pequeño en

tamaño, por lo que cualquier enemigo sufrirá CH IMP -1 cuando le ataque. Igualmente, este personaje sufrirá CH IMP -1 en combate CaC.

Pez. 2 Pts

Este personaje podrá respirar bajo el agua. El personaje considera la acción "nadar" como si fuera la acción "mover".

Piloto evasivo. 2 Pts

Este personaje gana CH AGI +1 cuando realice acciones de movimiento complejas a los mandos de un transporte.

Poderoso. 10 Pts

Este personaje acumula un punto de *Poder* cada vez que recibe o inflige una herida, hasta un máximo de tantos puntos como el mayor de sus atributos primarios. El personaje puede incrementar el valor de *Daño* de cualquier ataque en tantos puntos como puntos de *Poder* haya acumulado. Una vez haya incrementado el valor de *Daño*, perderá los puntos de *Poder* acumulados.

Presencia de alerta. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden sumar 1 al éxito del CH REA.

Presencia de claridad. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden sumar 1 al éxito del CH INT.

Presencia de destreza. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden sumar 1 al éxito del CH AGI.

Presencia de fuerza. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden sumar 1 al éxito del CH CON.

Presencia de honor. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden sumar 1 al éxito del CH VOL.

Presencia de protección. 6 Pts

Este personaje y sus aliados a 5K pueden sumar 1 al éxito del CH DEF.

Profesión acróbata. 4 Pts

Este personaje suma 1 a sus CH AGI.

Profesión amo. 4 Pts

Este personaje suma 1 a sus CH VOL.

Profesión arquero. 4 Pts

Este personaje suma 1 a sus CH IMP en los combates a distancia.

Profesión bárbaro. 4 Pts

Este personaje suma 1 a sus CH CON.

Profesión caballero. 4 Pts

Este personaje suma 1 a sus CH DEF.

Profesión gladiador. 4 Pts

Este personaje suma 1 a sus CH IMP en los combates cuerpo a cuerpo.

Profesión ladrona. 4 Pts

Este personaje suma 1 a sus CH REA.

Profesión mago. 4 Pts

Este personaje suma 1 a sus CH INT. Puede hacer magia.

Rabia. 4 Pts

Este personaje siempre combatirá en CaC con los siguientes modificadores: CH IMP +1, *Daño* +1 y *Defensa* -1.

Radiante. 6 Pts

No se pueden realizar acciones de carga sobre este personaje.

Rambo. 2 Pts

Cualquier arma que utilice este personaje costará usarla 4 puntos de *Energía* como máximo.

Rápido. 4 Pts

A la hora de realizar acciones de movimiento, el personaje duplicará su *Movimiento*.

Regeneración. 8 Pts

El personaje podrá realizar la acción “regenerar” para recuperar 1 nivel de *Salud*.

Resistencia mental. 2 Pts por nivel hasta nivel 3

Cualquier acción contra este personaje que no sea un ataque con *Daño* o que requiera un CH VOL ENF, sufrirá un modificador negativo igual al nivel de este bonus.

Resurrección. 2 Pts

Cuando este personaje muere, puede lanzar 1D10. Si obtiene un crítico se volverá a poner en pie con hasta 3 puntos de Salud, sin veneno, enfermedad o parásito en su cuerpo.

Retirada ordenada. 2 Pts

Este personaje está especializado en el ataque relámpago, por lo que sumará 1 punto al CH ATR de la acción “huir”.

Rey Dragón. 6 Pts

Este personaje siempre supera los CH VOL.

Rey Hechicero. 6 Pts

Este personaje siempre supera los CH INT.

Rey Inmortal. 6 Pts

Este personaje siempre supera los CH DEF.

Rey Mono. 6 Pts

Este personaje siempre supera los CH AGI.

Rey Titán. 6 Pts

Este personaje siempre supera los CH CON.

Rey Ubicuo. 6 Pts

Este personaje siempre supera los CH REA.

Sed de sangre. 2 Pts

Si el personaje, inmediatamente después de acabar con su oponente en un combate CaC, realiza una acción “mover”, podrá desplazarse hasta el triple

de su *Movimiento* si de esta forma puede volver a trabarse en combate CaC.

Sentido arácnido. 2 Pts

Este personaje puede detectar cualquier personaje oculto, moviéndose en silencio o invisible dentro de su área de detección.

Señor de la confusión. 6 Pts

Cualquier personaje enemigo que se enfrente a este personaje, en CaC o a distancia, o esté en contacto peana con peana con él, restará 2 a sus CH INT.

Señor de la corrosión. 6 Pts

Cualquier personaje enemigo que se enfrente a este personaje, en CaC o a distancia, o esté en contacto peana con peana con él, restará 2 a sus CH DEF.

Señor de la laceración. 6 Pts

Cualquier personaje enemigo que se enfrente a este personaje, en CaC o a distancia, o esté en contacto peana con peana con él, restará 2 al *Daño*.

Señor de la oscuridad. 6 Pts

Cualquier personaje enemigo que se enfrente a este personaje, en CaC o a distancia, o esté en contacto peana con peana con él, restará 2 a sus CH REA.

Señor de Medusa. 6 Pts

Cualquier personaje enemigo que se enfrente a este personaje, en CaC o a distancia, o esté en contacto peana con peana con él, restará 2 a sus CH AGI.

Señor del hambre. 6 Pts

Cualquier personaje enemigo que se enfrente a este personaje, en CaC o a distancia, o esté en contacto peana con peana con él, restará 2 a sus CH CON.

Señor del sometimiento. 6 Pts

Cualquier personaje enemigo que se enfrente a este personaje, en CaC o a distancia, o esté en contacto peana con peana con él,

restará 2 a sus CH VOL.

Serpiente. 2 Pts

El personaje con este bonus puede desplazarse pegado a las paredes y escurrirse por recovecos estrechos, por lo que puede realizar la acción “mover de lado” como si fuera la acción “mover”.

Silencioso. 2 Pts

El personaje con este bonus no hace ruido cuando se mueve, por lo que la acción “mover sin hacer ruido” costará la misma *Energía* que la acción “mover”.

Sombra. 2 Pts

Este personaje es hábil en tareas de ocultación, por lo que sumará 1 punto a su *Defensa* siempre que se encuentre tras cobertura.

Súper salto. 2 Pts

El personaje con este bonus tiene algún tipo de don natural o dispositivo que le permite realizar la acción “súper salto”.

Súper sentidos. 2 Pts

Este personaje, a la hora de trazar la línea de visión, puede ignorar cualquier elemento de escenografía delgado, como plantas, paredes de papel, ropa tendida, o elementos de baja visibilidad como oscuridad, humo o ventisca.

Súper vista. 2 Pts por nivel hasta nivel 3

El campo de visión de este personaje aumenta su alcance en 5K por nivel.

Terror. 4 Pts

Cualquier personaje que quiera atacar en combate CaC al personaje con este bonus deberá pasar un CH VOL cuando declare la acción. Si lo falla, terminará la acción de combate, perdiendo cualquier cantidad de *Energía* invertida.

Tirador mortal. 4 Pts

Si este personaje obtiene crítico en el CH IMP de una acción de combate a distancia, sumará +2 al *Daño* en lugar de +1.

Trilero. 6 Pts

Este personaje puede repetir un chequeo por turno.

Tropas avanzadas. 4 Pts

Despliega este personaje fuera de tu zona de despliegue y de la del enemigo, en cualquier punto de la mesa, a más de 10K de un enemigo.

Tropas de incursión. 4 Pts

El personaje puede entrar por cualquier borde del tablero a partir del turno 3, siempre que el punto de incursión no pertenezca a una zona de despliegue enemiga.

Tropas tras las líneas enemigas. 8 Pts

El personaje, a partir del turno 3, puede entrar por cualquier borde del tablero, incluida la zona de despliegue enemiga.

Un clavo ardiendo 2 Pts

Este personaje tiene la habilidad de burlar a la muerte cada vez que su *Salud* llegue a 0. Cuando esto pase lanzará 1D10, y si obtiene un 1 ignorará el *Daño* recibido.

Vampiro. 2 Pts

El personaje puede realizar acciones relacionadas con la manipulación y el robo de *Salud*.

Vampiro de energía. 2 Pts

El personaje puede realizar la acción "drenar vida" para robar *Energía* de otro personaje.

Veloz 8 Pts

A la hora de realizar acciones de movimiento, el personaje triplicará su *Movimiento*.

Venganza 2 Pts

Cuando este personaje muera en combate CaC podrá realizar un

último ataque extra. El ataque será contra su asesino, con el arma que quiera, ignorando la *Energía* que requiera.

Veterano 4 Pts

Cuando este personaje obtenga un crítico en combate, después de esa acción de combate podrá realizar otra igual por 0 puntos de *Energía* contra cualquier enemigo.

MALUS

Alérgico. -2 Pts

Se debe elegir una sustancia o material, como el ajo, la plata, el fuego, el gas... Si se sufre un ataque con el elemento elegido, el personaje alérgico sufre el doble del *Daño* del arma.

Ansia de sangre. -2 Pts

Este personaje siempre cargará contra un enemigo a distancia de carga.

Blandito. -8 Pts

Cualquier *Daño* sufrido por un personaje "blandito" se duplicará.

Borracho. -2 Pts

Después del tercer turno, el personaje ganará al principio de cada turno un CH ATR -1 acumulativo para cualquier acción que realice.

Cobarde. -6 Pts

Este personaje debe superar un CH VOL para poder atacar.

Cojitranco. -2 Pts

Cualquier terreno que cruce un personaje "cojitranco" verá su *Dificultad* aumentada en 1 nivel.

Corto de vista. -2 Pts

Este personaje reducirá el alcance de su campo de visión en un 50 %.

Enfermo terminal. -4 Pts

El personaje perderá cada turno 1 nivel de *Salud* justo después de terminar su actuación.

Escuchimizado. -2 Pts

Este personaje siempre restará 1 punto de su *Defensa*, hasta un mínimo de *Defensa* 1.

Fobia. -2 Pts

Este personaje padece una fobia, y como tal, debe actuar bajo esta regla en el juego. *Por ejemplo, si el personaje padece agorafobia no podrá salir a espacios abiertos, y si padece aracnofobia no podrá acercarse ni atacar a ningún tipo de araña, por pequeña que sea.*

Fosforito. -2 Pts

Cualquier enemigo tiene CH IMP +1 cuando intente atacar a este personaje a distancia.

Gallina. -2 Pts

Este personaje siempre huye de un combate CaC si su bando trabado en dicho combate es inferior en número al bando enemigo.

Grupal. -2 Pts

Sólo puede atacar en CaC si forma parte de una escuadra de combate superior en número a su enemigo en al menos el doble de integrantes.

Incapacidad. -2 Pts

Elige una acción genérica o de movimiento descrita en la sección "acciones" de este manual, como por ejemplo nadar, escalar, conducir, cabalgar... En esta acción el personaje tendrá CH ATR -1.

Incapacidad de combate. -4 Pts

Elige una acción de combate descrita en la sección "acciones" de este manual, como por ejemplo cargar, esquivar, huir... En esta acción el personaje tendrá CH ATR -1.

Lento. -4 Pts

El personaje es pesado. Su *Movimiento* se reduce a la mitad, hasta un mínimo de 1.

Loco. -2 Pts/nivel hasta nivel 5

Este personaje no está del todo en sus cabales según el pensamiento racional de la época. Sufrirá un modificador CH LOC +1 por nivel.

Locura asesina. -2 Pts / nivel hasta nivel 5

Al inicio de la actuación, si esta miniatura no está trabada en CaC, hay una probabilidad de un 10% por nivel de que ataque a la miniatura más cercana, ya sea amigo o enemigo. De ser así, realizará todas las acciones de combate a distancia posibles contra ella. Si el personaje no puede realizar ataques a distancia, se lanzará a la carga y realizará todas las acciones de combate CaC posibles.

Manco. -4 Pts

A este personaje le falta un miembro útil.

Miedo en las manos. -2 Pts

Cuando este personaje realice acciones de combate a distancia siempre ha de elegir como blanco a la miniatura enemiga más cercana.

Muy lento. -8 Pts

El personaje no es hábil en el desplazamiento. Su *Movimiento* se reduce a 1/3, hasta un mínimo de 1.

Odiado. -4 Pts

Cualquier enemigo en combate CaC tendrá CH IMP +1 y *Daño* +1 contra este personaje.

Perdido. -8 Pts

Este personaje lo despliega el siguiente jugador enemigo. No se puede desplegar en ninguna zona de despliegue enemiga, ni en ningún punto del tablero al que el personaje no pudiera llegar por su propio pie desde su

zona de despliegue.

Piernas muy cortas. -4 Pts

Este personaje no puede realizar la acción "esprintar", y siempre sufrirá CH IMP -1 en combate CaC.

Sin cura. -8 Pts

Este personaje no puede recuperar *Salud* ni ser curado.

Sin dientes. -8 Pts

Este personaje no puede hacer críticos.

Sin estudios. -2 Pts

Este personaje no sabe leer.

Sin sangre. -4 Pts

Cualquier arma que utilice este personaje costará 1 punto de *Energía* más.

Sin suerte. -8 Pts

El personaje considera los resultados 9 y 10 del dado como pifia.

Suspense en gimnasia. -4 Pts

Cualquier acción de movimiento que no requiera ningún chequeo, a partir de ahora requerirá CH AGI para este personaje. Por piedad, se excluye la acción "mover".

Tembleque. -6 Pts

Este personaje siempre restará 3 puntos del éxito de los CH IMP.

Acobardamiento. 2 Pts

Un personaje que sufra daño con esta arma deberá superar un CH VOL.

Arma afilada. 4 Pts

Daño +1 en combate CaC.

Arma arrojadiza. 2 Pts

El *Alcance* de esta arma, cuando se lance con la acción "lanzar arma", será igual al doble de la suma de la *Constitución* más el *Movimiento* del personaje.

Arma ATA. 2 Pts

Esta arma puede atacar a una miniatura en una altura diferente. Elige una altura desde la que atacar y otra a la que atacar cuando compres el bonus. *Por ejemplo, este bonus lo podría elegir un arma montada en un avión para poder atacar a tropas en tierra.*

Arma corta. 2 Pts

Esta arma, con un *Alcance* máximo de 5 K, considerará dicho *Alcance* igual a 0 cuando su portador se trabe en combate CaC.

Arma de carga. 2 Pts

Si un personaje realiza la acción "cargar al combate" con esta arma obtendrá, en el primer ataque que realice, *Daño* +2 y *Defensa* -2 en lugar de *Daño* +1.

Arma de francotirador. 6 Pts

Los resultados 1, 2 y 3 del dado se consideran críticos en el CH IMP.

Arma de precisión. 4 Pts

Puede repetir el CH IMP, siempre y cuando el personaje no haya obtenido una pifia.

Arma muy larga. 2 Pts

Con esta arma, de *Alcance* igual a 0, se permite atacar en combate CaC sin estar trabado con el enemigo, quien debe estar a una distancia máxima del doble de nuestro *Movimiento*. Si el personaje con el arma muy larga

ARMA

BONUS

A 2 manos. 2 Pts

Esta arma CaC necesita de dos miembros útiles para poder usarse. En combate CaC tendrá *Daño* +1 y *Defensa* -1.

gana el CH IMP, se continuará con la acción "ataque CaC" de forma normal, pero si lo pierde, se terminará la acción en ese momento.

Arma pesada. 4 Pts

Esta arma CaC es muy grande y muy pesada. Si el personaje que la utiliza tiene tanta o más *Constitución* que *Daño* el arma, podrá sumar la mitad de su *Constitución* al *Daño* del arma. De no ser así, sufrirá un CH IMP -3.

Cazademonios. 8 Pts

El *Daño* de esta arma se duplicará contra un objetivo con *Inteligencia* 7 o superior.

Corrector de puntería. 2 Pts

Un disparo de un arma con el bonus "tiro parabólico" podrá repetir una vez la tirada de dispersión.

Daño agravado. 6 Pts

Daño +3 con 5 o menos en 1D10. Esta tirada se realizará justo antes del CH DEF.

Daño extra. 2 Pts

Daño +1 con 5 o menos en 1D10. Esta tirada se realizará justo antes del CH DEF.

Fuego a ráfagas. 2 Pts

Si este arma realiza 3 acciones "ataque a distancia" consecutivas contra un mismo objetivo, cada acción costará 1 punto de *Energía* menos que la anterior, hasta un mínimo de *Energía* 1. La 4ª acción consecutiva contra el objetivo volverá a costar la *Energía* original del arma.

Fuego automático. 2 Pts

Esta arma ganará un modificador CH IMP -1 y *Energía* -1 por cada ataque a distancia consecutivo después del primero.

Fuego pesado. 2 Pts

Esta arma es capaz de concentrar la potencia para hacer un tiro letal. Si un personaje quiere

disparar con fuego pesado, el arma costará el triple de *Energía* y ganará *Daño* +3.

Fuego sostenido. 4 Pts

Durante cada actuación, este personaje aumentará en 1 punto el *Daño* de esta arma por cada impacto consecutivo que consiga infligir a un mismo enemigo, hasta un máximo de *Daño* 10.

Hacker. 2 Pts

Esta arma puede ser utilizada para combatir en entornos informáticos.

Humo. 2 Pts por nivel hasta nivel 3

Un arma que utilice este bonus creará esferas o semiesferas de humo con un radio por defecto de 3K. Cualquier ataque hacia o desde una nube de humo sufrirá un CH IMP -1 por nivel. El humo durará hasta el comienzo de la siguiente actuación de la miniatura actuando.

Más daño. 8 Pts por nivel hasta nivel 5

Daño +1 y *Energía* +2 por nivel para armas con *Daño* 10.

Más munición. 2 Pts por nivel hasta nivel 3

Esta arma podrá incrementar la cantidad de proyectiles en cada cargador a razón de 3 proyectiles por nivel.

Matamuertos. 2 Pts

El *Daño* de esta arma se duplica cuando ataca a un enemigo con el bonus "no vivo".

Mun. aliento de dragón. 4 Pts

Esta arma ve reducido su *Alcance* a la mitad, pero aumenta su *Daño* en 2 puntos.

Mun. autopropulsada. 4 Pts

El *Alcance* máximo del arma se incrementa en un 50%.

Munición de parada. 2 Pts

Si el objetivo es impactado por esta arma, supere o no el CH

DEF, se desplazará en el sentido de la línea de fuego hasta tantos K como *Daño* tenga el arma menos la *Constitución* del objetivo, con un mínimo de 1 K.

Munición de racimo. 4 Pts

La munición de esta arma se fragmenta en múltiples proyectiles para cubrir un área mayor perdiendo cierta potencia. El *Daño* de esta arma será *Daño*/2. El *Área* tendrá forma circular con un diámetro de tantos K como *Daño* original tuviera el arma.

Mun. electromagnética. 2 Pts

La *Defensa* de los escudos de energía de un transporte se considerará la mitad cuando sea atacada por un arma utilizando munición electromagnética. El *Daño* de esta arma también se reducirá a la mitad.

Munición estabilizadora. 2 Pts

Esta munición dispone de aletas, láseres, radares o cualquier otra tecnología que cuando se utiliza con un arma con el bonus "tiro parabólico" el obús se dispersa sólo la mitad de la distancia que se obtenga en la tirada de dispersión.

Munición expansiva. 4 Pts

Las heridas provocadas por esta arma no pueden curarse salvo por 1 crítico en algún chequeo de la acción "curar".

Munición experimental. 8 Pts

El *Daño* provocado por esta arma se duplicará si el objetivo está a la mitad del *Alcance* del arma.

Munición explosiva. 8 Pts

Esta munición tiene una segunda carga explosiva en su interior. Supere o no el objetivo el CH DEF, deberá realizar un segundo CH DEF para evitar la segunda carga explosiva.

Munición gaseosa. 8 Pts

El objetivo de esta arma no sumará la *Defensa* extra de las coberturas.

Munición incendiaria. 4 Pts

Esta arma incendia a los personajes a los que impacta. Si el personaje sigue vivo después del ataque, al principio de su siguiente actuación volverá a quemarse, sufriendo de nuevo un impacto automático. Después, en su actuación, podrá realizar una acción “apagar fuego”, con un CH VOL, de 3 puntos de *Energía*, para apagar por fin las llamas.

Munición paralizante. 2 Pts

Si el objetivo sufre *Daño* con esta arma, en lugar de perder *Salud*, permanecerá paralizado, sin poder realizar ninguna acción ni poder defenderse hasta el final de su siguiente actuación.

Munición perforante. 4 Pts

Con esta arma, la *Defensa* de una miniatura se considera 2 niveles menos de lo normal, hasta un mínimo de *Defensa* 1.

Munición psíquica. 4 Pts

Esta arma suma 2 al *Daño* si el blanco tiene *Inteligencia* 6 o más, o es un ser mágico como un hada o un demonio.

Munición reforzada. 4 Pts

Esta arma sumará 1 punto al *Daño* si ataca a distancia.

Munición teledirigida. 4 Pts

El éxito del CH IMP de esta arma siempre será 8, independientemente del valor de atributo chequeado del personaje actuando o de los modificadores que acumule.

Munición trazadora. 4 Pts

Un ataque a distancia con munición trazadora ganará CH IMP +2.

Rayo. 2 Pts por nivel hasta nivel 5

El área de esta arma es una línea recta de 1mm de grosor. Esta línea afectará a todos los arquetipos de personaje y de transporte con los que se cruce hasta que llegue a su alcance máximo o se tope con un elemento con *Defensa* igual al nivel del bonus más 5 o superior.

Rematador. 2 Pts

Lo que mata esta arma, no puede volver a la vida ni resucitar.

Telobjetivo. 2 Pts por nivel hasta nivel 10

Esta arma tiene la capacidad de ver con claridad, de día, hasta a 10 K por nivel. Aparte, anula los modificadores negativos al atacar a larga distancia, siempre y cuando el objetivo esté dentro del *Alcance*.

Telobjetivo nocturno. 4 Pts por nivel hasta nivel 10

Esta arma tiene la capacidad de ver con claridad, en noches con luna, hasta a 10 K por nivel. Aparte, anula los modificadores negativos al atacar a larga distancia, siempre y cuando el objetivo esté dentro del *Alcance*.

Telobjetivo especial. 6 Pts por nivel hasta nivel 10

Esta arma obtiene la capacidad de ver con claridad en entornos extremos como oscuridad total o ventisca hasta a 10 K por nivel. Aparte, anula los modificadores negativos al atacar a larga distancia, siempre y cuando el objetivo esté dentro del *Alcance*.

Tiro parabólico. 2 Pts

Un arma con el bonus "tiro parabólico" dispara por encima de la escenografía, por lo que ignora las coberturas que no cubran la parte superior del objetivo. La línea de fuego será un arco trazado desde la boca del arma hasta el objetivo. El proyectil estará sujeto a las condiciones climáticas y a la

gravedad, y el punto de impacto del obús será incierto hasta que toque tierra, por lo que requerirá seguir la regla "dispersión". Después del CH IMP, si no se obtiene ningún crítico y existe línea de visión, el proyectil se desviará 1D10K por cada 30K de distancia hasta el objetivo. Si no se tiene línea de visión, el proyectil se desviará 1D10K por cada 15K de distancia hasta el objetivo.

Veneno. 4 Pts

Si un personaje es impactado por un arma o habilidad con el bonus “veneno”, a parte del daño sufrido, perderá 1 punto de *Salud* al comenzar cada futura actuación, antes de realizar ninguna acción. Un personaje sólo puede estar infectado con “veneno” una única vez al mismo tiempo. El veneno se puede anular con la acción genérica “curar”. Si el portador del arma obtiene una pifia en el CH IMP se contagiará con el veneno.

Veneno mortal. 10 Pts

Si un personaje es impactado por un arma o habilidad con el bonus “veneno mortal”, a parte del daño sufrido, perderá 1 punto de *Salud* al comenzar cada futura actuación, antes de realizar ninguna acción. Un personaje sólo puede estar infectado con “veneno mortal” una única vez al mismo tiempo. El veneno se puede anular con la acción genérica “curar” siempre y cuando el chequeo se supere con un crítico. Si el portador del arma obtiene una pifia en el CH IMP se contagiará con el veneno.

MALUS

Campo ciego. -2 Pts por nivel hasta nivel 5

Esta arma no puede disparar en los 5 primeros K por nivel de alcance.

PROTECCIÓN

BONUS

Defectuoso. -2 Pts por nivel hasta nivel 5

El objeto puede estropearse. Cuando se use, antes de funcionar, existe una probabilidad de un 10% por nivel de que el objeto se estropee. De estropearse, no funcionará, y deberá realizarse una acción "reparar", para que pueda volver a utilizarse. Un objeto reparado seguirá siendo defectuoso.

Dispersión. -4 Pts

Cualquier ataque de esta arma requerirá seguir la regla "dispersión". Después del CH IMP, si no se obtiene ningún crítico y existe línea de visión, el proyectil se desviará 1D10K por cada 20K de distancia hasta el objetivo. Si no se tiene línea de visión, el proyectil se desviará 1D10K por cada 10K de distancia hasta el objetivo.

Duelo de habilidad. -2 Pts

Esta arma requiere superar un CH AGI ENF contra el blanco objetivo.

Duelo de velocidad. -2 Pts

Esta arma requiere superar un CH REA ENF contra el blanco objetivo.

Duelo de voluntad. -2 Pts

Esta arma requiere superar un CH VOL ENF contra el blanco objetivo.

Duelo físico. -2 Pts

Esta arma requiere superar un CH CON ENF contra el blanco objetivo.

Duelo psíquico. -2 Pts

Esta arma requiere superar un CH INT ENF contra el blanco objetivo.

Equipo pesado. -2 Pts

Si el personaje con esta arma tiene un nivel de *Constitución* 4 o inferior, su *Movimiento* se reduce a la mitad.

Explota. -2 Pts por nivel hasta nivel 5

Un personaje que dispare con un arma con este bonus tendrá una probabilidad de un 10% por nivel de que el arma estalle cuando obtenga una pifia en un CH IMP. El *Daño* y el *Área* de la explosión son iguales al *Daño* y al *Área* del arma.

Filo romo. -2 Pts

Esta arma tiene *Daño* -1 en combate CaC.

Mira torcida. -4 Pts

Esta arma no está calibrada. Cualquier ataque a distancia tendrá CH IMP -1.

Munición B. -2 Pts

La munición que carga esta arma no es de buena calidad, y otorga *Daño* -1 en combate a distancia.

Prueba de constitución. -2 Pts

Esta arma requiere superar un CH CON para poder utilizarse.

Prueba de agilidad. -2 Pts

Esta arma requiere superar un CH AGI para poder utilizarse.

Prueba de inteligencia. -2 Pts

Esta arma requiere superar un CH INT para poder utilizarse.

Prueba de reacción. -2 Pts

Esta arma requiere superar un CH REA para poder utilizarse.

Prueba de voluntad. -2 Pts

Esta arma requiere superar un CH VOL para poder utilizarse.

Recargar. -4 Pts

Tras cada disparo, el personaje debe realizar la acción "recargar arma" para poder disparar de nuevo.

7 vidas. 8 Pts

El personaje que porte esta protección podrá realizar un segundo CH DEF con un modificador a la *Defensa* de -2.

Camuflaje. 4 Pts

El enemigo tiene CH IMP -1 cuando tome al personaje con este bonus como objetivo de una acción de combate a distancia.

Escudo coriáceo. 2 Pts por nivel hasta nivel 10

Este personaje tiene una defensa natura tan dura que, antes de perder Salud por Daño provocado en acciones de ataque, perderá niveles de escudo coriáceo. El escudo coriáceo no se puede recuperar.

Holopantalla. 10 Pts por nivel hasta nivel 5

El personaje que porte esta protección disfrutará de *Defensa* +1 por nivel contra ataques a distancia.

Intercomunicador. 2 Pts

Este objeto permite a su portador comunicarse con cualquiera de sus compañeros sobre el campo de batalla que también esté equipado con un intercomunicador.

Otra oportunidad. 6 Pts

El personaje que porte esta protección podrá realizar un segundo CH DEF con un valor de *Defensa* igual a la *Defensa*/2.

Servosistema. 8 Pts

El personaje que porte esta protección podrá sumar 1 punto a sus atributos *Constitución* y *Agilidad*.

Ultraligero. 8 Pts

El valor del atributo *Resistencia* de este arquetipo de protección se considerará *Resistencia* -2, con un mínimo de *Resistencia* 1, a la hora de comprobar la penalización por protecciones y comparar el valor de *Defensa* contra *Constitución*.

Ultrarresistente. 10 Pts

El personaje que porte esta protección dividirá, justo antes del CH DEF, cualquier cantidad de *Daño* sufrido a la mitad.

MALUS

Fosforito. -2 Pts

Cualquier enemigo tiene CH IMP +1 cuando intente atacar a distancia al personaje con este objeto equipado.

OBJETO

BONUS

Cerrajero. 6 Pts

Este objeto otorga CH ATR +3 en las acciones relacionadas con las cerraduras, ya sea para abrirlas, anularlas, sabotearlas, etc...

Cóctel de vitaminas. 2 Pts

Por cada cóctel consumido se eleva en un nivel un atributo durante el resto de la actuación del personaje, pero durante su siguiente actuación, todos los atributos del personaje se reducirán en un nivel por cada cóctel consumido.

Control remoto. 2 Pts

Este objeto se activará cuando su controlador lo decida, con la

acción sencilla "activar control remoto", de 1 punto de *Energía*. Un objeto con este bonus puede ser hackeado para anularlo o activarlo.

Drogas de combate. 2 Pts

Permite disponer de 5 puntos de *Energía* extra. El personaje afectado tendrá *Energía* 0 en el siguiente turno, y no podrá realizar ninguna acción fuera de turno hasta terminar su siguiente actuación. Si un personaje utiliza dos veces "drogas de combate" en un mismo turno, morirá al final de su actuación.

Herramientas. 4 Pts

Este objeto otorga CH ATR +3 en las acciones relacionadas con mecanismos, como reparar, colocar y desactivar trampas...

Incorpóreo. 4 Pts

El personaje que utilice este objeto será invisible e incorpóreo durante el resto de su actuación. Ser incorpóreo implica poder cruzar cualquier tipo de obstáculo, no poder interactuar con ningún elemento ajeno al personaje, no poder combatir, y no poder ser elegido como objetivo de ninguna acción.

Invisible. 2 Pts

El portador de este objeto puede realizar la acción "desaparecer".

Maná. 4 Pts por nivel hasta nivel 5

Este objeto otorga cada turno, de forma automática, tanta *Energía* extra como nivel tenga el bonus para gastar en hechizos.

Mascota mágica. 6 Pts

Es una miniatura con su propia peana que siempre acompaña al personaje, mueve con él, y siempre le seguirá donde vaya. Su perfil es MOV 1K, CON 3, AGI 3, INT 3, REA igual que el personaje, VOL 3, ENE 10, FOR 0 y SAL 3. Sólo puede realizar acciones de movimiento. Esta mascota puede equiparse con 3

bonus cualquiera. Una vez por actuación, el personaje que esté equipado con esta mascota podrá realizar una acción sencilla de 1 punto de *Energía* para utilizar uno de estos bonus si la mascota está a 3K o menos.

Médicmo. 6 Pts

Este objeto otorga CH ATR +3 en las acciones relacionadas con la medicina, como diseccionar, curar, decapitar...

Pócima curativa. 6 Pts

Este objeto puede utilizarse para recuperar 1 punto de *Salud* o eliminar un efecto nocivo como el veneno o el veneno mortal. Después de utilizarse, la pócima se elimina del juego.

Ponzoña. 2 Pts

Este brebaje se puede derramar sobre las armas CaC para afectar a un objetivo. El objetivo ha de ser herido. Sus efectos durarán hasta el final de la siguiente actuación del objetivo.

Runas de combate. 2 Pts

Este objeto otorga a su portador CH INT ENF +1.

Runas de rechazo. 4 Pts

Este objeto otorga a su portador el derecho a repetir una vez el CH INT ENF cuando es el objetivo de una acción a distancia con *Inteligencia*.

Runas de vacío. 2 Pts

Este objeto otorga a su portador el derecho a intentar anular, una vez por turno, los efectos de una acción a distancia sobre su persona si dicha acción implica un CH INT. Para poder anularlo debe lanzar 1D10 y obtener 5 o menos. Si obtiene un crítico, el personaje que hubiere realizado la acción recibirá un impacto automático de *Daño* 1.

Teleport. 2 Pts

El personaje que utilice este objeto puede tele transportarse una vez a cualquier punto del

tablero siempre y cuando no tenga enemigos en su línea de visión desde el punto de origen ni desde el punto de destino. Después de su uso, este objeto perderá este bonus.

Temporizador. 2 Pts

Este objeto se activará pasado un tiempo a determinar. Este elemento puede ser hackeado.

Zona de vacío. 10 Pts

Este objeto posee un aura de anulación tal, que anula los efectos de cualquier bonus o malus de cualquier arquetipo a una distancia de 5K.

MALUS

Cargas. -2 Pts

Este objeto posee un número determinado de un efecto.

Hackeable. -2 Pts

Este objeto puede ser hackeado.

Prueba Mágica. -2 Pts

Este objeto está dotado de magia, y aquél que lo utilice debe tener el bonus "mago" y superar un CH INT para poder usarlo.

Reliquia. -10 Pts

Este arquetipo es tan particular en el espacio y el tiempo que sólo se podrá incluir una única vez en cada lista de juego. Aparte, sólo se podrá incluir un arquetipo con este bonus por cada 1000 *Puntos* en la lista de juego.

Requisitos. -2 Pts

Puedes agregar tantas características o niveles de *Constitución*, *Agilidad*, *Inteligencia*, *Reacción* o *Voluntad* como quieras a una pieza de equipo. Cualquier personaje que use dicho equipo deberá tener un nivel mínimo de atributos igual a los requisitos

que tenga el equipo. Por ejemplo, si un objeto tiene CON 5, el personaje que quiera utilizar dicho equipo debe tener como mínimo 5 niveles de *Constitución* para poder utilizarlo.

Tempus: actuación. -2 Pts

Los efectos de este elemento sobre el objetivo permanecen durante toda la actuación del personaje objetivo.

Tempus: aventura. -6 Pts

Los efectos de este elemento sobre el objetivo permanecen hasta el final de la aventura.

Tempus: inicio actuación. -4 Pts

Los efectos de este elemento sobre el objetivo permanecen hasta el inicio de la actuación del personaje objetivo en el siguiente turno.

Tempus: metamorfo. -8 Pts

Los efectos de este elemento sobre el objetivo permanecen de forma indefinida hasta el final de su existencia.

Tempus: turno. -2 Pts

Los efectos de este elemento sobre el objetivo permanecen hasta el inicio del siguiente turno de juego.

Un uso por actuación. -2 Pts

Sólo puede ser utilizado una vez por actuación y turno de juego.

Un uso por aventura. -8 Pts

Este objeto sólo puede utilizarse una vez por aventura. Después el objeto se inutilizará.

TRANSPORTE

BONUS

Anfibio. 2 Pts

El transporte puede moverse bajo el agua, y considera la acción "nadar" como si fuera la acción "mover".

Área de detección. 2 Pts

El transporte tiene orejas, cámaras, antenas, sensores o equipamiento que le permiten detectar enemigos en un radio a su alrededor de tantos K como *Movimiento* tenga, al igual que un personaje.

Ariete. 2 Pts/nivel hasta nivel 5

Cuando este transporte embiste, suma +1 por nivel al *Daño* del ataque.

Caza de combate. 4 Pts

Puede hacer un giro extra de 45° al final de una acción "mover" si supera un CH AGI.

Escudo de energía. Pts = DEF por 2 por nivel hasta nivel 10.

Este bonus otorga una protección extra a un transporte. Cada nivel de un escudo de energía se puede utilizar para defenderse del *Daño* de un ataque a distancia. Se ha de elegir un valor de *Defensa* y una serie de niveles que tendrá el escudo, de 1 a 10. Cada ataque que se realice sobre el escudo, y dicho escudo falle el chequeo de *Defensa*, eliminará un nivel del escudo. El arma atacante puede tener cualquier valor de *Daño*. Si un escudo de energía pierde algún nivel, se puede recargar de uno en uno realizando la acción sencilla "recargar escudo", excepto si el escudo llega a nivel 0. Entonces no podrá volver a recargarse hasta que pase por dique seco.

Helicóptero. 2 Pts

Este transporte, que debe poder volar en altura 3 y tener un *Movimiento* máximo de 3 K, podrá pivotar como una acción y realizar cualquier número de acciones consecutivas que no sean de movimiento.

Levitador. 2 Pts

Este transporte flotará en altura 1 sobre cualquier superficie, tierra o agua, a una altura de 1 metro.

Nitros. 2 Pts

Este transporte puede elegir mover el doble de su movimiento en línea recta. De hacerlo, el transporte perderá 1 nivel de *Defensa*.

Pivotante. 2 Pts

Este transporte o formación en altura 1 puede pivotar sin necesidad de realizar una acción.

Planeador. 4 Pts

El personaje tiene algún tipo de don natural o dispositivo que le permite realizar la acción "despegar" desde altura 1, acciones en altura 2, y "aterrizar" de nuevo en altura 1. Cuando un personaje utiliza el bonus "planeador", tras realizar en el aire las acciones que estime oportuno, debe guardar *Energía* suficiente para realizar la acción "aterrizar" antes de que termine su actuación.

Seco. 2 Pts

Este transporte puede resistir 3 o 4 días sin comer ni beber o repostar.

Sub. 2 Pts

El transporte tiene taladros, casco o equipamiento que le permiten moverse bajo el agua o bajo tierra, altura -3, de forma indefinida. Para desplazarse bajo la superficie realizará la acción "mover".

Terrestre. 0 Pts

Este transporte mueve por altura 1. Todos los transportes reciben

este bonus. Lo pierden cuando ganan el bonus sub o vuelo espacial. Si aparte de este bonus reciben el bonus vuelo o vuelo a gran altitud, su *Movimiento* pasará a ser de 1 K cuando se desplace por altura 1.

Todo terreno. 2 Pts

Para esta miniatura, la *Dificultad* de cualquier terreno se considera un nivel menos de lo normal, con un mínimo de 1.

Vuelo. 2 Pts

El personaje tiene alas, equipo, poderes o equipamiento que le permiten volar en altura de combate, altura 2, de forma indefinida.

Vuelo a gran altitud. 2 Pts

Este transporte tiene motores, alas, poderes o equipamiento que le permiten volar a gran altitud, altura 3, de forma indefinida.

Vuelo espacial. 2 Pts

El transporte tiene motores, alas, poderes o equipamiento que le permiten volar en el espacio, altura 4, de forma indefinida.

Vuelo estático. 2 Pts

Este transporte, que debe tener capacidad de movimiento en altura 3, puede hacer dos veces por actuación la acción "retros activados".

MALUS

Explota. -4 Pts por nivel hasta nivel 10

El transporte, por diseño, puede explotar. Cuando pierda toda su *Salud*, existirá una probabilidad de un 10% por nivel de que explote. Si explota, el radio de efecto será igual a tantos K como *Movimiento* tenga el transporte, contando desde el casco o peana, con un *Daño* igual al del ataque que provocó la explosión. La tripulación y el pasaje siempre se ven afectada.

WARTIME

www.wartimethegame.com

wartimethegame@gmail.com