



WARTIME

ANEXO: RESUMEN ACCIONES

23 de agosto de 2021

RESUMEN DE ACCIONES

ACCIONES DE MOVIMIENTO

180° (X, AGI D) Un transporte, MOVx4, en línea recta, según su encaramiento, y 1 giro de hasta 180° al final. CH AGI. Si falla no gira; con pifia, el transporte quedará panza arriba, y su tripulación y pasaje sufrirán DAÑ = K movidos. X=DIFx4.

Agacharse (1) El personaje mide la mitad. DIF+1. CH IMP -1 contra este personaje a distancia.

Asomarse (1) Permite a un personaje mostrarse mínimamente tras una cobertura para observar.

Aterrizar (1) Pasa de altura 2 a 1, a una distancia del MOV. Aterrizar en DIF 3 o más, CH AGI. Si falla ENE-1 y CH CON. Si falla, 1D10 heridas.

Aterrizar acrobáticamente (2, AGI 6 D) Pasa de altura 2 a 1, a una distancia del MOV, en cualquier elemento de escenografía de difícil acceso. Aterrizar en DIF 3 o más, CH AGI. Si falla ENE-1 y CH CON. Si falla, 1D10 heridas.

Caer (2) Permite dejarse caer sin dañarse desde el doble de su altura. Caer desde más alto:

-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) Permite cambiar de altitud entre altura 2, 3 o 4, en línea recta hasta el máximo de su movimiento.

Correr (X) MOVx2. X=DIF. CH ATR +1 si la siguiente acción es de movimiento, y CH ATR -1 si no lo es. CH ATR -1 contra esta mini si esta es la última acción del turno.

Deslizarse en silencio (X, AGI) Mueve sin hacer ruido. X=DIF+1. No se le puede detectar, ni pivotar para trazar LdV.

Despegar (1) Pasa de altura 1 a 2, a una distancia del MOV, en cualquier elemento de escenografía de difícil acceso. Aterrizar en DIF 3 o más, CH AGI. Si falla ENE-1 y CH CON. Si falla, 1D10 heridas.

Embarcar / desembarcar (1) El personaje sube o baja de un transporte. Subir o bajar de un transporte en marcha requiere un CH AGI DIF.

Emerger (1) Pasa de altura -3 a 1. Si emerge bajo una miniatura se considerará trabado en CaC.

Escalar (3, AGI) Permite trepar. CH AGI. Mínimo 3 extremidades. Se ascienden tantos K como MOV.

Esprintar (X) MOVx6, en línea recta y según su

encaramiento. Sólo 1 vez por actuación. X=DIFx2. Acciones a distancia contra esta miniatura CH ATR -3. Su siguiente acción CH ATR -3.

Levantarse (1) El personaje se pondrá de pie.

Maniobrar (X, AGI) Mueve un transporte hasta 1 K después de mover o correr, sin alterar su encaramiento. Si ha movido 4K o más, acción difícil, y 8K o más, muy difícil (-3). X=DIF.

Mover (X) Mueve hasta tantos K como MOV. X=DIF.

Mover de lado (X) Permite mover pegado a una pared, o por una ruta más estrecha que su peana hasta un mínimo de la mitad. Moverá tantos K como MOV. CH ATR-3. X=DIFx2.

Mover objetos (X) Mueve un objeto. X depende:

-CON objeto <= CON/2 del personaje, X=DIF.

-CON objeto = CON del personaje, X=DIFx3.

-CON objeto >= CON del personaje, no se puede.

-CON objeto = CON de varios, X=DIFx2.

Mutar formación (3) Permite cambiar la figura a rectángulo, diamante o círculo; o hacerla más ancha, larga o estrecha. Debe conservar su encaramiento.

Nadar (X, AGI) CH AGI. Mínimo 3 extremidades. Nada tantos K como MOV. X=DIF+1.

Pivotar (X) La formación o transporte puede girar sobre su base. X=DIF.

Retros activados (3, AGI D) Puede parar su movimiento en el aire. Sólo 1 vez por actuación.

Salto con rampa (3, AGI) Permite a un transporte saltar desde una rampa. Tras esprintar o correr, CH AGI. Según el MOV+K recorridos:

-MOV <= 5, cae junto a la rampa.

-MOV <= 7, cae a tantos K como 7-CON.

-MOV <= 9, cae a tantos K como 9-CON.

-MOV > 9, cae a tantos K como 12-CON.

Si se falla el chequeo, DAÑ=K de caída.

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

-AGI <= 3, salta tantos K como MOV.

-AGI <= 5, salta tantos K como MOVx2.

-AGI <= 7, salta tantos K como MOVx3.

-AGI > 7, salta tantos K como MOVx4.

Si se falla el chequeo, se cae al vacío.

Subir a un alto (3, AGI) Permite saltar en vertical y subir. CH AGI. Mín. 3 extremidades.

-AGI \leq 3, tan alto como su cintura.

-AGI \leq 5, tan alto como su altura.

-AGI \leq 7, tan alto como su altura x1'5.

-AGI $>$ 7, tan alto como su altura x2.

La altura a subir se incrementa si alguien ayuda.

Subir escaleras de mano (2) Asciede o desciede tantos K como MOV. Mín. 3 extremidades.

Tumbarse (1) El personaje mide una cuarta parte. DIF+3. CH IMP -2 contra el personaje a distancia.

Zigzaguar (X) Se desplaza en zig zag hasta tantos K como MOV. CH IMP -2 a distancia contra esta mini si su última acción fue zigzaguar. X=DIF+1.

ACCIONES DE COMBATE

Atacar a distancia (X) Arma ALC $>$ 0. X=ENE.

- CH IMP: CH ATR del arma utilizada.

- Objetivo CH DEF. Si falla, heridas = DAÑ arma.

Atacar a distancia a un combate CaC (X) Igual que "atacar a distancia", pero tras pasar el CH IMP se debe realizar un segundo CH IMP. Si se pasa, acierta al blanco; si falla, acierta a otro luchador.

Atacar a un transporte (X) El DAÑ siempre debe ser igual o superior a la DEF del transporte.

Atacar CaC (X, AGI) Arma ALC=0. X=ENE.

- CH IMP: CH AGI ENF.

- El perdedor CH DEF. Si perdedor es el objetivo y falla, heridas = DAÑ+CON-4. Si es el personaje actuando, heridas = CON del enemigo -4.

Atacar CaC con arma con alcance (X, AGI) Igual que "atacar CaC", pero si el personaje actuando gana el CH IMP, deberá pasar un segundo CH IMP.

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

Atacar CaC sin armas (1, AGI) Igual que "atacar CaC", pero DAÑ=CON-4, mín. 1.

Atacar por la espalda (1) El atacante debe llegar en silencio a la espalda del defensor. Después, CH IMP superado automáticamente. El defensor sólo puede CH REA como una acción FdT (ENE 3). Si pasa, el atacante perderá el CH IMP automático, pero el defensor tendrá CH IMP -2.

Ataque hacker (X, INT) Contra un hacker u objeto hackeable. Puede realizarse en CaC o a distancia, pero siempre será CaC. Necesario un arma *Hacker*. X=ENE del arma.

- CH IMP: CH INT ENF. Quien gane ganará el duelo, aunque no sea el personaje actuando. Si no es *Hacker*, el combate terminará inmediatamente.

- El perdedor realiza CH DEF. Si se falla, sufrirá tantas heridas como DAÑ tenga el arma.

Ataque hacker sin armas (1, INT) Igual que la acción "ataque hacker". DAÑ=1. Hackear sin un objeto hacker es una acción muy difícil (-3).

Atar enemigo (5, CON ENF) Un personaje inmovilizado a otro puede atarle. CH CON ENF. El personaje necesitará algo para atarle.

Bloquear o fintar (3, AGI FdT) Puede bloquear en lugar de luchar y matar. CH AGI. CH IMP -3 para el oponente. CH AGI ENF. Si el personaje bloqueando gana el combate CaC, no hará DAÑ. Debe declararse inmediatamente después de que se declare la acción de combate y el objetivo.

Cargar al combate (4) Permite trabarse en CaC con un enemigo en la LdV. Mueve x4 y trábate en combate CaC. La siguiente acción de combate CaC tendrá CH IMP +2 y DAÑ +2.

Cargar desde el aire (4) Permite, desde altura 2, trabarse en combate CaC en altura 1 o 2, sin "aterrizar". La siguiente acción de combate CaC tendrá CH IMP +3 y DAÑ +3. Aterrizar en DIF 3 o más, CH AGI. Si falla ENE-1 y CH CON. Si falla, 1D10 heridas.

Cuerpo a tierra (3, REA FdT) Se tira al suelo. CH REA. Si pasa, el personaje actuando CH IMP -2. Si este personaje sobrevive, CH VOL. Debe declararse inmediatamente después de la acción de disparo.

Desarmar (1, AGI ENF) Igual que "atacar CaC", pero si se gana el CH IMP, en lugar de CH DEF hay CH AGI ENF. Si pasa, un objeto, arma o protección empuñada por el oponente cae al suelo.

Desenfundar (1) El personaje cambia de arma. Para resolver un duelo, CH REA ENF.

Embestir (X+1, AGI) Se debe recorrer, mín. 1 K. Se hace DAÑ=CON+K recorridos en línea recta antes del impacto. El transporte recibe DAÑ=CON del embestido+K/2. Lo embestido se desplaza tantos K como DAÑ-CON. Un personaje hace un máx. de DAÑ=CON, y no recibe impacto. X=1+ENE de las acciones "correr" hasta impactar.

Empujar (1, CON ENF) Igual que "atacar CaC", pero si gana el CH IMP, en lugar de CH DEF hay CH CON ENF. Si pasa, el personaje desplazará a su enemigo hasta tantos K como CON-CON del personaje empujado, con un mínimo de 1K. No se puede empujar contra el doble de CON o DEF. El combate CaC terminará inmediatamente.

Esquivar (3, REA FdT) Permite esquivar un objeto lanzado o un transporte embistiendo. CH REA. Si se pasa, desplázate fuera de la trayectoria.

Huir del combate CaC (2, VOL) Se debe alejar del enemigo más distancia que sus MOV. Si el bando trabado del personaje supera al bando del enemigo, puede huir libre. Si no, CH VOL. Si pasa, huye libre. Si no, el enemigo más próximo hará un ataque con CH IMP +3.

Inmovilizar enemigo (1, CON ENF) Igual que "atacar CaC", pero si gana el CH IMP, en lugar de CH DEF hay un CH CON ENF. Si pasa, inmoviliza a su oponente hasta el comienzo de la actuación de este. Este podrá liberarse con una acción, ENE 3, con un CH CON ENF.

Lanzar armas / objetos (2, AGI) Permite lanzar un objeto a tantos K como MOV+COM. CH AGI. Se puede lanzar 1/2 kg por nivel de CON. DAÑ=CON-4, mín. 1.

Magia de combate (3, VOL ENF) Hechizos cuyo objetivo es un enemigo, sin DAÑ. Dura hasta que un tercer personaje atienda al afectado. ALC=INT.

Magia de combate: aturdir (3, VOL ENF) Aturde a un enemigo. Sufrirá CH ATR-1 hasta el final de su próxima actuación.

Magia de combate: despistar (3, VOL ENF) Despista a un enemigo. Moverá tantos K como INT tenga el mago. No pondrá su vida en riesgo.

Magia de combate: dormir (3, VOL ENF) Duerme a un enemigo tranquilo. Dura hasta que un tercer personaje atienda al afectado.

Magia de combate: tranquilizar (3, VOL ENF) Tranquiliza a un enemigo.

Noquear (1, CON ENF) Igual que "atacar CaC", pero si gana el CH IMP, y el oponente pierde el CH DEF, no hará heridas. CH CON ENF. Si pasa, el enemigo se desmayará hasta el comienzo de su siguiente actuación. No puede resistirse a cualquier acción, física o mental, sobre su persona.

Soltar bomba (X) Deja en su camino una bomba o similar. X=ENE del arma. Si no es un arma, X=3. La bomba no será operativa hasta que el personaje actuando termine su actuación.

ACCIONES DE GENÉRICAS

Arreglar (4, INT o AGI) Repara algo estropeado. Recupera 1 herida o 1 de CAL. Pifia = +1 herida.

Buscar (1, REA) Busca en un elemento.

Comerciar (1) Entrega y/o recibe voluntariamente 1 pieza de equipo, empuñada o sencilla de coger, con un personaje en contacto.

Concentrarse (1) Por cada acción consecutiva CH ATR+1, máx. +3, para el primer chequeo de la siguiente acción que se realice.

Curar (3, INT) Recupera 1 herida o anular "veneno". CH INT o AGI. Pifia = +1 herida. Fallo = otro CH INT, y si fallo, +1 herida.

Desatarse (4, AGI D) Permite soltarse. Si se está atado con acero, se necesitan 2 críticos seguidos. Si pifia, sufre 1 herida.

Eliminar (2, CON, AGI, INT) Retira del escenario un cadáver en contacto. Pasa un CH AGI, CON o INT, y usa un arma u objeto para decapitar, incendiar o desintegrar el cadáver de forma rápida.

Esconderse (2) Debe cubrirse en más del 50%. No podrá pivotar, con LdV de 180°. Los enemigos tienen CH IMP -2 a distancia contra él.

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

Magia (X, INT) Crea cosas. ENE según tamaño:

-Algo sencillo tamaño dedo, ENE 1.

-Algo sencillo tamaño mano, ENE 3.

-Algo defensivo tamaño niño, ENE 6, DIF (-1).

-Algo defensivo y estable tamaño humano o puerta, ENE 10, DIF (-2).

-Algo complejo, vivo, tamaño 10 cuerpos, ENE 15, DIF (-3).

Tendrá como valores la mitad de los valores de los atributos del mago, incluido DEF.

Magia: levantar muertos (5, INT) Un mago puede levantar un cadáver. CH INT. Si pasa, CH VOL ENF. CON original, AGI 3, INT 1, REA 1, VOL 1.

Percibir (2, REA) Descubre enemigos en las inmediaciones, a tantos K como REA.

Poner o quitar trampas (X, AGI) Poner: Coloca un arma en un elemento. DAÑ=DAÑ del arma. Quitar: 1) se detecta con "buscar"; 2) se llega a ella con "deslizarse en silencio"; 3) se desactiva CH AGI. X=ENE del arma x2.

Saquear (3) Roba a un cadáver. CH AGI -1 por cada objeto saqueado grande después del primero.

Soltar (0, FdT) Deja caer algo de las manos.

Usar (X) Usa un objeto. X=ENE del objeto. Si el objeto especifica un atributo, CH ATR.

Vigilar (3, REA ENF) Examina 180° en horizontal delante del personaje. Si tiene enemigos en su CdV desaparecidos o escondidos, CH REA ENF. Si pasa, el enemigo será descubierto.