



# WARTIME

ANEXO: RESUMEN REGLAS

23 de agosto de 2021

# RESUMEN DE REGLAS

## CONCEPTOS BÁSICOS

**Peanas.-** Redondas. No se pueden solapar entre sí.

**Midiendo distancia.-** En centímetros.

**Kliks.-** 1 K = tantos cm como la escala a la que se juegue.

**Dispersión.-** Desplaza el objeto tantos K como los obtenidos en los D10 en una dirección aleatoria.

**Redondeo.-** Siempre al número natural más cercano. N'49 a N, y N'5 a N+1.

## ENTORNO

**Campo de visión.-** Arco de 180° y alcance REAx5 delante del personaje.

**Área de detección.-** 1 K al rededor. Se detecta todo menos mover sin hacer ruido, invisible o incorpóreo.

**Línea de visión LdV.-** línea recta desde los ojos del personaje hasta un objetivo.

**Línea de fuego LdF.-** línea recta desde la boca del cañón de un arma hasta un objetivo.

**Campo de tiro.-** área comprendida entre el alcance de un arma y su ángulo de tiro.

**Cobertura.-** todo lo que se cruza en la línea de fuego.

## CHEQUEOS

**Hacer un chequeo.-** Lanza 1D10. Compara el resultado con el éxito a chequear. Si es igual o inferior se pasa el chequeo. Si es superior, no.

**Críticos y pifias.-** 1 en 1D10 es un crítico, chequeo superado ignorando modificadores. 10 en 1D10 es una pifia, chequeo no superado ignorando modificadores.

**Tipos.-** De atributo, contra CON, AGI, INT, REA o VOL; Enfrentado, un chequeo de atributo por personaje, y gana el que pase el CH con el menor valor; De combate, CH IMP con el atributo del arma, y CH DEF con el valor de defensa; De locura, se realiza un CH VOL.

## ACCIONES

**Acciones.-** Se dividen en sencillas, sin CH; complejas, con CH; difíciles con CH -2; enfrentadas, con CH ENF; y fuera de turno, realizada por un personaje fuera de actuación, coste de ENEx2 y CH ATR -2;

**Acciones en equipo.-** CH ATR +1 por personaje.

**Varias acciones.-** CH ATR -1 por acción para cada acción. Toda la ENE se gasta de golpe.

**Requisitos de acciones.-** Exigen un atributo mín.

## MOVIMIENTO

**Mover.-** Los personajes mueven tantos K como veces sean de alto lo que un humano. Los transportes mueven tanto como MOV compren. Toma un punto de referencia en la peana y desplázalo la distancia deseada hasta, como máximo, el movimiento de la miniatura.

**Girar.-** Los personajes sin restricción, los transportes, hasta 45° al final del movimiento.

**Pivotar.-** Los personajes sin restricción, los transportes como una acción.

**Energía.-** Es igual a la DIF del terreno.

**Alturas de movimiento.-** Altura 1, sobre el terreno; Altura 2, a unos 5 K sobre el terreno; Altura 3, gran altitud; Altura 4, el espacio; Altura -1, bajo el agua o bajo tierra.

**Volar.-** En altura 3, no pueden hacer dos acciones seguidas que no sean de movimiento, no se puede pivotar, ni realizar la acción 180°. Cuando muevan deberán mover su *Movimiento* máximo completo.

**Restricciones.-** Un personaje no puede acercarse a otro a menos de 1 K, salvo para trabarse en CaC.

**Relación entre alturas.-** Las miniaturas en la misma altura pueden combatir CaC o a distancia. El resto, solo a distancia entre alturas 1 y 2.

**Obstáculos.-** Cualquier obstáculo que le llegue a la cintura a un personaje, tendrá DIF 2 para ese personaje. Si el obstáculo llega al pecho, tendrá DIF 3 y requerirá un CH AGI para superarlo. Si el obstáculo es superior, no lo podrá sobrepasar y deberá realizar una acción específica.

**Casillas.-** Movimiento = casillas que ocupe la peana en el sentido de la marcha. Siempre moverá cruzando un lado o vértice contiguo con otra casilla.

## COMBATE

**Combate.-** CH IMP. Si se acierta, CH DEF. Si se hiera, el objetivo sufre tantas heridas como DAÑ.

**Heridas.-** Si heridas = CON, inconsciente. Cuenta como baja. -1 ENE por cada herida.

**Muerte.-** Con tantas heridas como CONx2, muere/se destruye. Si un ataque tiene más DAÑ que CONx2 y DEFx2, el personaje se retira del escenario y el transporte explota con DAÑ = DEF (máx DAÑ 10) y ALC = MOV.

**Combate CaC.-** 1º nos trabamos con un enemigo. 2º CH AGI ENF. 3º El que pierda, CH DEF. Si falla, sufre heridas.

**Combate CaC múltiple.-** CaC trabado contra varios enemigos. Se lucha con un único enemigo, y un modificador de CH IMP +1 por cada enemigo aliado superior en número dentro del combate. Cuando acabemos con un enemigo podemos: combatir con otro trabado, combatir con otro no trabado pero a 1K o apartarnos.

**Carga.-** Podemos cargar recorriéndola "distancia de carga", que es de 4 veces el movimiento.

**Combate a distancia.-** 1º CH IMP. 2º CH DEF. Si es herido sufre tantas heridas como DAÑ.

**Disparar a larga distancia.-** ALC+10% con CH IMP-1, ALC+20% con CH IMP-2, ALC+30% con CH IMP-3.

**Disparar a ciegas, sin LdV.-** La LdV la traza un aliado a 10 K o con intercomunicador. CH IMP -2.

**Disparar a bulto, más allá del CdV.-** CH IMP -3.

**Críticos y pifias.-** Crítico en CH IMP, ignora cobertura y DAÑ+1. Crítico en CH DEF en CaC, impacto automático al atacante de DAÑ 1. Pifia en CH IMP, impacto automático de DAÑ 1 y CAL -1 al arma. Pifia en CH DEF, DAÑ +1 para el atacante y CAL -1 a una protección.

**Áreas.-** Las miniaturas totalmente cubierta su peana por el área, sufrirán todo el DAÑ; y las cubiertas parcialmente, DAÑ/2. La LdF para probar las coberturas se traza desde el centro del área.

**Balas perdidas.-** Un ataque con Área > 0 sin el bonus "dispersión" que falle el CH IMP, dispersará 1D10 K por cada 20 K. Impactará en un obstáculo que se cruce en la LdF o en su alcance máximo.

**Mod. por protecciones.-** CH IMP o AGI -1 por cada nivel de DEF superior a CON.

**Mod. por velocidad.-** CH IMP -1 si el objetivo o el transporte mueve 5K o más.

**Mod. por volumen.-** CH IMP +1 si el objetivo tiene una peana mayor.

**Mod. por desequilibrio.-** CH IMP -1 atacando desde una posición en desequilibrio.

**Heridas mortales.-** Sólo se curan con un crítico en "curar/repasar" o una poción curativa.

## PSICOLOGÍA

**CH VOL.-** Crítico, CH ATR +1 hasta el final de la

siguiente actuación. Fallo, CH LOC. Pifia, CH ATR -1 hasta el final de la siguiente actuación, fin de la actuación perdiendo la ENE, y CH LOC -2.

**CH LOC.-** CH VOL. Fallo, fin de la actuación perdiendo la ENE. Pifia, igual que fallo y además perderá un nivel de VOL y ganará un malus.

**Cuándo chequear.-** Cuando lo requiera acción o bonus, gaste FOR, sea superado por 5 a 1 en CaC, o sufra una situación traumática.

## MAGIA

**Hechizos.-** El alcance será de tanto K como INT.

**Hechizos de combate.-** Cuando no haga DAÑ y el objetivo sea un enemigo: CH VOL ENF y ENE 3.

**Hechizos de acción.-** Cuando el objetivo no sea un enemigo. Su coste depende del tamaño y potencia:

-ENE 1: tamaño dedo, no afecta al juego.

-ENE 3: tamaño mano, afecta al juego.

-ENE 6 (DIF -1): tamaño niño, afecta al juego.

-ENE 10 (DIF -2): tamaño adulto o puerta, afecta al juego.

-ENE 15 (DIF -3): cualquier cosa más grande, o que convoque a un ser físico.

Sus atributos serán igual a la mitad de los valores de los atributos del mago que lo creó, incluido DEF.

**Hechizos en objetos.-** Requiere CH INT.

## ESCUADRAS DE COMBATE

**Escuadra de combate.-** Grupo de minis que actúan juntas.

**Estructura de escuadra.-** Distancia máx. de separación entre minis de una escuadra, igual al movimiento de cada mini. Se debe terminar la actuación dentro de estructura.

**Fase de reacción.-** Igual al menor valor de REA de entre los integrantes de la escuadra.

**Energía.-** Cada integrante tendrá tanta ENE como el menor de los valores entre los integrantes de la escuadra.

**LdF.-** Debe estar libre de integrantes de la escuadra.

**Acciones.-** Se puede actuar de 3 formas:

Por personaje: Los personajes actúan por turnos. Cuando uno gasta toda su ENE le toca al siguiente.

Por ENE: actúan todos a la vez, contando cada punto de ENE que gastan.

Mixto: Al principio actúan por ENE, y tras gastar la misma ENE, pasan a actuar independientemente.

**Combate CaC.-** Tras el combate, al final de la actuación, tienen que acabar en estructura o mover hasta alcanzarla, o dividirse en nuevas escuadras de combate.

**Cargas.-** Se actúa por personaje, actuando el que más cerca esté del enemigo, y pudiendo saltar por encima de sus compañeros para trabarse con otros enemigos. CH IMP +2 y DAÑ +2 en el primer ataque. Se ignoran los bonus por superioridad numérica. Tras el combate, sólo se puede combatir o mover.

**Ataques coordinados.-** 1º) elige y mueve quién va a atacar y quién dará el golpe de gracia. 2º) CH IMP hasta agotar ENE excepto de quien dé el golpe de gracia. Críticos = DEF -1, Pifias = -1 crítico. 3º) Ataca de forma normal con quien vaya a dar el tiro de gracia.

**CH VOL.-** CH VOL +1 por cada 5 integrantes. Se lanza contra el mayor valor de VOL en la escuadra. Se realiza cuando la escuadra pierde más de la mitad de los integrantes por una acción, o sólo queda 1 (CH VOL -2).

**Unirse a una escuadra.-** Debe anunciarlo y mover hasta entrar en la estructura de escuadra. Si se ha agregado antes de que la escuadra actué, cuando le toque actuar, se contará el resto de ENE que le quede como ENE máxima.

**Abandonar una escuadra.-** Cuando la escuadra actué, divide la escuadra, y actúa primero con una parte y después con la otra.

## FORMACIONES DE COMBATE

**Formación de combate.-** Es una escuadra de combate cuya estructura de escuadra es igual a 0 K y donde sus integrantes se colocan en formación.

**Figuras de formación.-** Rectangular, con 1 frente, 2 laterales y 1 retaguardia; Diamante, con 2 frentes y 2 retaguardias; Circular, con 1 frente, pero no puede mover.

**LdV.-** No se anula por los integrantes.

**Tamaño.-** Una formación no se puede dividir. El número mín. de integrantes es de 4. Si tiene 3 no puede combatir.

**Actuación.-** Una formación actúa como un único miembro. El valor de cualquier atributo siempre será el más desfavorable entre todo en la formación: el mayor valor de ENE o el menor de DAÑ, DEF, AGI...

**FOR.-** Se sumarán los valores de cada integrante y los podrá utilizar cualquiera de ellos.

**Bonus.-** Debe tenerlo cada integrante de la formación.

**Hechizos.-** El alcance será de tanto K como INT.

**FdT.-** Las formaciones no pueden realizar acciones FdT.

**Moviendo.-** Igual que los vehículos: en línea recta

y un giro de hasta 45° al final del movimiento.

**Heridas.-** Se acumulan por personaje. Cuanto este muera, se empezarán a acumular en otro personaje.

**Mod. por tamaño.-** CH IMP +1 si se dobla a la formación enemiga objetiva en número de personajes.

**Formación dividida.-** Si una formación empieza su turno dividida en 2, deberá realizar un CH VOL antes de actuar.

**Combate a distancia.-** Todos los integrantes de la formación atacan al mismo objetivo:

1º) Lanza tantos D10 como integrantes tenga la formación.

2º) Eliminamos los dados sin pifia, crítico o CH superado.

3º) Resolvemos las pifias.

4º) El defensor resuelve los críticos.

5º) El defensor resuelve los CH superados.

6º) El atacante resuelve los críticos en defensa.

7º) Cada bando resuelve sus heridas y retira los muertos.

**Atacar a distancia a un CaC.-** Es igual que el combate a distancia, pero cada ataque que supere el CH IMP debe sortearse entre las formaciones trabadas.

**Combate CaC.-** Las formaciones no se deforman, sino que se mueven en bloque hasta impactar al enemigo. Sólo pueden atacar por su lado frontal. Si atacan el flanco del objetivo obtienen CH IMP +2, y por la retaguardia CH IMP +2 y DAÑ x2. El proceso es:

1º) Lanza tantos D10 como integrantes / formación.

2º) Eliminamos los dados sin pifia, crítico o CH superado.

3º) Cada formación resolverá sus pifias.

4º) Cada formación se defenderá de los críticos asignados.

5º) Limpiamos dados: cada formación eliminará los dados que tenga en común con el resto de formaciones trabadas.

6º) Cada formación se defenderá de los CH superados que haya sufrido.

7º) Cada formación se defenderá de los críticos en DEF obtenidos por su contrincante.

8º) Cada bando resuelve sus heridas y sus muertos.

**Combate CaC múltiples.-** Cada formación debe dividir sus ataques entre las formaciones enemigas trabadas, con un mín. de 1D10 por formación.