

Copyright © 2016 Wartime the game

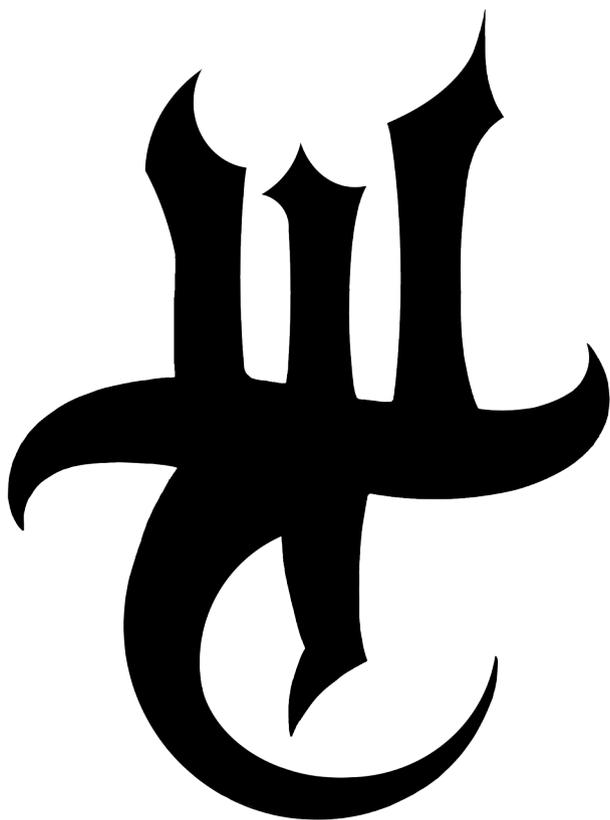
Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra.

Primera edición: en papel ni idea. Os voy avisando.

Segunda edición: bueno, lo vamos viendo.

Imagen de cubierta; la que tú quieras poner.

Wartime
www.wartimethegame.com



WARTIME

Un reglamento para unirlos a todos

24 de febrero de 2025

www.wartimethegame.com
wartimethegame@gmail.com



ÍNDICE

WARTIME, EL JUEGO		REGLAS DE JUEGO	
Introducción	6	Sistema de juego	10
		Conceptos básicos	12
		Personajes y fichas	14
		Chequeos	16
		Entorno	18
		Secuencia de juego	20
		Actuando	22
		Reacciones	24
		Movimiento	27
		Combate	30
		Áreas	34
		Psicología	37
		Magia y tecnología	40
		Listado de acciones	43
		-De movimiento	46
		-De combate	49
		-Genéricas	54



CREACIÓN DE PERSONAJES

Personajes	58
Diseño de personajes	60
Razas	62
Armas	65
Protecciones	70
Metahabilidades	73
Objetos	75
Transportes	78
Listas de juego	81
Bonus y malus	84
-De raza	86
-De armas	99
-De protección	105
-De metahabilidades	107
-De objeto	107
-De transporte	111

AVENTURAS

Aventuras	116
Escenarios	119
Arquetipos de escenografía	121
Campañas	123

ANEXOS

Relación cm-K-escala	128
Resumen del reglamento	130
Resumen de acciones	136
Bonus (por arquetipo)	141
Bonus (alfabético)	155
Arquetipos de ejemplo	167
Ficha de personaje	174

WARTIME, EL JUEGO

¿Cuántos de nosotros hemos visto una miniatura impresionante y no la hemos podido comprar por no pertenecer a nuestro juego? Podemos coleccionar y jugar un juego o dos de miniaturas, quizás tres, pero difícilmente más. Es muy caro organizar distintos ejércitos para cada juego y, además, estás obligado a utilizar ciertas figuras para representar ciertos papeles, como la figura básica y anodina del soldado raso. Esto es así porque estamos obligados a seguir un manual limitado y cerrado. Ya es hora de que seas tú quien decida qué miniaturas representarán a los personajes de tu ejército. ¡Crea tus propios personajes!

¿Cuántas veces hemos visto una película o leído un libro con un fantástico trasfondo, como Dune, Blade Runner o Alien? ¿Cuántas veces hemos pensado que sería fantástico jugar a un juego de miniaturas en ese mundo? Sería genial poder enfrentar en batalla a Harkonen contra Atreides, Blade Runners contra Replicantes o Aliens contra Predators. Imaginaros un grupo de Blade Runners contra Necróferos, colados en un infierno de Cenobitas, infestado por Aliens y, en el momento más decisivo, aparece Batman. ¿Por qué no jugar en los universos de Dragon Ball, Stargate, Juego de Tronos, Appleseed, Conan, Akira, Terminator, Warriors o Doctor Who? ¿Por qué no enfrentar Clicks de Playmobil contra Legos?



Wartime es el reglamento de juego que nace con la idea de que cualquier miniatura pueda jugar sobre cualquier escenario. Para ello, tú crearás tus propios personajes, en los que reunirás los arquetipos que quieras, con los valores que prefieras, y que después utilizarás con las miniaturas que tú decidas. Se ha diseñado un sistema con unas reglas estables y sencillas para jugar partidas de escaramuzas, duelos, mazmorras, en el espacio, de estrategia o de investigación. En Wartime lo importante es el jugador, pues él decide qué papel interpreta cada miniatura, de cualquier escala, de cualquier marca, y de cualquier época y universo. Se pueden organizar partidas de dos o más jugadores, en tableros de casillas o sin ellas, con miniaturas compradas o creadas por nosotros. Por fin, tus miniaturas tendrán sus propias listas, todas ellas, todas las que tengas por casa.

Si ya juegas a algún juego pero no te convencen sus reglas por pesadas, por simples, o por no poder jugar con algunas razas de su universo porque simplemente no existe su libro de facción, escribe tú mismo ese libro. Agrega nuevo trasfondo con nuevas razas o escribe las listas de las razas ignoradas. Podrás jugar a todos los juegos que quieras con unas reglas únicas, cruzar distintos universos de marcas totalmente distintas y, si sale algún juego nuevo, no tendrás que aprenderte sus reglas, sólo sumérgete en su trasfondo, compra sus miniaturas, y juega con Wartime.

"Wartime es un reglamento para unir a todas las miniaturas.

Un reglamento para encontrarlas.

Un reglamento para atraerlas y atarlas a las mesas de juego."

Si quieres jugar en el mundo de Arrakis construye la maqueta de una ciudad en mitad del desierto, ve a tu tienda y compra las miniaturas y la escenografía que creas que más se parecen a lo que tienes en mente, de cualquier marca, crea los perfiles de los personajes y juega.

Elige las miniaturas que más te gusten. Crea arquetipos para cada una de las miniaturas, o para un grupo y dale el mismo papel a todas. Cuando vayas a la batalla, pacta el número de puntos por bando, crea una lista de juego y que comience la aventura.

Aquí eliges tú.

REGLAS DE JUEGO



SISTEMA DE JUEGO

Jugar a Wartime es realmente fácil. Sólo necesitas jugadores, dados de 10 caras, una regla en *Klicks* o en centímetros, miniaturas (imprescindibles), un escenario a la escala de las miniaturas y, opcionalmente, marcadores para representar acciones o efectos latentes, como por ejemplo heridas, cadáveres, humo, pánico, etc... El reglamento permite jugar con cualquier objeto que represente un personaje o un transporte. El único requisito es ponerle una peana a cada miniatura, acorde a su tamaño.

¿A qué quieres jugar?

Primero elige una aventura, ya sea enfrentar cuatro equipos por el control de unos enclaves estratégicos, encarnar la piel de unos investigadores a la caza de un demonio, o dirigir a unos ladrones para que roben algo antes de que los guardias se den cuenta. En la aventura elegida se especificarán todos los detalles necesarios para jugar. Tú mismo puedes crear tus propias aventuras.

Según la aventura, montaremos el escenario donde se desarrollará la escena, a la misma escala que las miniaturas.

Antes de empezar crearemos una lista con los personajes que más nos gusten, los hayamos diseñado nosotros mismos o no, gastando un número de *Puntos* pactados de antemano. Elegiremos las miniaturas que más nos gusten, sean de la marca que sean, y las



desplegaremos en el escenario de juego.

Una vez montado el escenario y las miniaturas en sus posiciones, comenzará el juego. Realizaremos acciones con nuestros personajes. Iremos disparando, moviendo, combatiendo cuerpo a cuerpo, infiltrándonos o sabotando al enemigo, hasta conseguir los objetivos de la aventura. El primer jugador en conseguir los objetivos de la aventura gana la partida.

El sistema de juego es muy sencillo. El juego se divide en turnos, y cada turno en fases de iniciativa. En cada fase de iniciativa deben actuar todos los personajes sobre el terreno de juego. Los jugadores, cediéndose la vez, irán actuando con sus personajes, cada vez un personaje por jugador, hasta que todos los personajes sobre la mesa hayan acutado. Después, comenzará un nuevo turno.

Cada actuación de un personaje se desarrolla con dicho personaje realizando acciones. Algunos ejemplos de acciones pueden ser mover, disparar, luchar cuerpo a cuerpo, utilizar objetos, comerciar, saltar, esconderse... Prácticamente se puede hacer cualquier acción que se imagine. Por ejemplo, un personaje escondido tras una esquina podría mover, disparar un par de veces a un enemigo a la vista, y volver a esconderse.

Realizar acciones consume *Energía*. Todos los personajes tienen *Energía*. Los personajes deben gastar su *Energía* realizando acciones. Cada acción cuesta una cantidad de *Energía*, y es el jugador quien elige qué acciones realizará el personaje y en qué orden. Las acciones se irán decidiendo una detrás de otra, según le interese al jugador que controla el personaje actuando. Siguiendo el ejemplo anterior, un personaje podría realizar las acciones mover, disparar y volver a mover. El número de acciones a realizar sólo estará limitado por la cantidad de *Energía* que tenga el personaje.

En Wartime también se juega con la estrategia, porque un personaje puede tanto realizar acciones en su turno como reacciones en el turno del contrincante.



CONCEPTOS BÁSICOS

PEANAS

Las miniaturas de personajes y transportes deben tener peanas independientes. Las peanas representan el espacio que ocupa una miniatura. Nada puede entrar en ese espacio. La forma de la peana debe ser redonda en la medida de lo posible, para así poder medir las distancias de forma homogénea desde cualquier punto de su borde. La peana también puede adaptarse a la forma de la miniatura, como en el caso de algunas motos o caballería, que suelen tener una peana rectangular. En el caso de los transportes con el casco pegado al terreno como un tanque, las orugas o el propio casco pueden hacer las funciones de la peana.

MIDIENDO DISTANCIAS

Se puede medir cualquier distancia en cualquier momento.

-Para medir desde un punto a una peana se medirá, en línea recta, desde dicho punto hasta el borde más cercano de la peana.

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

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

Todas las distancias se miden en **Kliks**.



KLIK (K)

En Wartime, **un klik equivale a tantos centímetros como la escala a la que se juegue**. El símbolo para resumir la unidad de medida "klik" es **K**.

Gracias a los **K**, datos como el alcance o el área de un arma serán válidos para cualquier escala a la que se juegue. En la página 129 puedes encontrar un práctico cuadro de conversiones de **K** a cm para cualquier escala de miniaturas.

LANZANDO DADOS

Para jugar se utilizan dados de 10 caras (D10), representando valores entre 1 y 10. El número 0 del dado representa el valor 10. Al lanzar los dados estos siempre deben caer, totalmente estables y legibles, sobre el terreno de juego.

Cualquier dado lanzado cuya tirada o resultado pueda ser repetido por una acción, bonus, regla especial o situación cualquiera, de repetirse, se ignorará el primer resultado y será mandatorio el resultado de la segunda tirada. Un dado o tirada sólo puede repetirse una vez.

DISPERSIÓN

Se llama "dispersión" al alcance y dirección aleatoria que puede presentar un elemento. Este concepto se asocia con el tiro parabólico o con el movimiento de un elemento no controlado por ningún jugador.

Para realizar una tirada de "dispersión" primero hay que trazar una dirección aleatoria (hay dados de flechas) y después obtener un alcance aleatorio con 1D10. Desde el centro del objetivo inicial, siguiendo la dirección que indique la flecha, y moviendo los **K** que especifique el D10, llegaremos al punto de impacto final. Si en el D10 sale un 1, no habrá dispersión.

REDONDEO

En el juego, antes o después nos encontraremos alguna regla que indique que se debe dividir una cantidad. Si después de dividir tal cantidad el resultado tiene algún valor decimal, dicho valor deberá redondearse al número natural más cercano:

- Si son decimales hasta $N'49$, el resultado será N
- Si es $N'5$ o más, el resultado será $N+1$.



PERSONAJES Y FICHAS

PERSONAJES

Los **personajes** son la representación de nuestros guerreros sobre el campo de batalla. Un personaje se crea recopilando arquetipos.

Un **arquetipo** es un modelo del que se pueden obtener copias. Distintos personajes pueden equiparse con el mismo arquetipo de espada, con lo cual cada uno de ellos tendrá una espada con las mismas características. Los diferentes tipos de arquetipos son raza, armas, protecciones, metahabilidades, objetos y transportes. Todos los arquetipos se componen de atributos.

Los **atributos** especifican los datos de los arquetipos, como el *Daño*, la *Defensa* o la *Agilidad*. Cada tipo de arquetipo tiene un mismo perfil de atributos. Los atributos se gradúan en **niveles**. Estos niveles suelen ir de 1 a 10, siendo 1 el peor nivel y 10 el mejor, el más poderoso. Siempre ha de ser un número natural. En algunos casos especiales los atributos pueden tener nivel 0. Un atributo de nivel 0 impide realizar acciones que requieran utilizar dicho atributo.

FICHAS

Las fichas de juego son resúmenes recopilatorios de todos los arquetipos que porta un personaje. En la siguiente página se muestra un ejemplo de una ficha de personaje.



CONAN

Hijo de un herrero de las tierras norteñas de Cimmeria, nació en un campo de batalla, y a la edad de tan solo quince años ya tomó parte en el saqueo de Venarium. En Vanenheim, conoció a un hechicero llamado Shaman que le mostró una visión del futuro en la que se coronaba rey del más poderoso de los reinos iborios.

	   		Puntos
Cimbrico	6 5 4 5	Duro	70
	Héroe, profesión gladiador, todo terreno		17
	   		
Espadón	3 4 0 4	¶ 2 manos	17
Cuchillo arrojado	2 2 0 2	¶ arma arrojada	16
	   		
¶ Amulgo de Ishtar	1 3 0 2		10
	  		
	  		
Ghena de la ira	2 0 2	Droga, profesión bárbaro, tiempo actuación	1
	   		
Caballo de guerra	3 3 3 7	Todo terreno	26



CHEQUEOS

CHEQUEOS (CH)

Un chequeo es una prueba para comprobar si un personaje es capaz de resolver una acción.

Para realizar un chequeo debemos lanzar **1D10** y contrastar el resultado del dado con el valor que estemos chequeando. **Si el resultado de la tirada es igual o inferior al valor chequeado, el chequeo se pasa** y la acción sucede. Cuanto mayor sea el valor a chequear, mayor será la probabilidad de éxito, por lo que al valor a chequear lo llamaremos “éxito”.

El éxito siempre debe tener un valor entre 1 y 10.

MODIFICADORES A LOS CHEQUEOS

Es muy probable que en los chequeos se apliquen modificadores, como +2 o -1. Si hacemos un chequeo de *Voluntad* +3, y el valor de *Voluntad* es 5, el éxito del chequeo aumenta a 8, pues $5+3=8$. Los modificadores sólo se aplican al éxito del chequeo, nunca al resultado del dado. Cualquier éxito que pase a tener un valor por encima de 10 se considerará 10, y por debajo de 1, siempre será 1.

CRÍTICOS Y PIFIAS

Un resultado de 1 en el dado se considera un acierto especial llamado crítico, y se considerará chequeo superado, ignorando cualquier modificador.

Igualmente, un resultado de 10 en el dado se considera un fallo estrepitoso llamado pifia, y se considerará chequeo no superado, ignorando cualquier modificador.



TIPOS DE CHEQUEOS

Chequeos de atributo (CH ATR)

Se realizan sobre los atributos: *Constitución*, *Agilidad*, *Inteligencia* o *Voluntad*. El éxito necesario para que la acción suceda lo especificará el valor del atributo del personaje.

Los chequeos de atributos pueden resumirse como CH CON, CH AGI, CH INT y CH VOL.

Chequeos enfrentados (CH ENF)

Cuando una acción requiere de la implicación de dos o más personajes, y estos son enemigos, cada uno de ellos querrá vencer. Estos chequeos se realizan con un chequeo de atributo por personaje. El que pase el chequeo con el menor valor ganará la acción. En caso de empate, gana la acción el personaje que tenga el valor de atributo más alto. Si además de superar el chequeo con la misma puntuación, ambos personajes tienen el mismo valor de atributo, la acción no sucede.

Chequeos de combate (CH COM)

El combate se compone de 2 chequeos:

-El **chequeo de Impacto (CH IMP)**: equivale a un chequeo de atributo. Con este chequeo se intenta impactar al objetivo. Las armas físicas se resuelven con un CH AGI, pero las metahabilidades utilizadas como arma requerirán un chequeo según el tipo de metahabilidad.

-El **chequeo de Defensa (CH DEF)**: se realiza con el sumatorio de los valores de *Defensa* del personaje o del transporte.

Chequeos psicológicos (CH PSI y CH VOL)

Este tipo de chequeos se realizan con *Voluntad*. Se explica con detalle en el capítulo "psicología", en la página 39.

SOBRECARGA

Un personaje que se cargue con demasiadas protecciones sufrirá un modificador negativo a cualquier chequeo de impacto o *Agilidad* que realice. Para calcular la sobrecarga, simplemente suma los puntos de *Defensa* de cada arquetipo de protección que vista el personaje y las heridas que haya sufrido. Cada punto de sobrecarga por encima del nivel de *Constitución* del personaje se traduce en un modificador negativo a cualquier CH IMP o AGI que deba realizar.

$$\text{Sobrecarga} = \text{DEF} + \text{heridas} - \text{CON}$$

Por ejemplo, un personaje con *Constitución* 4 y una armadura con *Defensa* 5, sufrirá CH IMP -1 a cualquier chequeo de atributo que realice.



ENTORNO

CAMPO DE VISIÓN

El campo de visión es el arco de 180° que un personaje controla en frente de él con su vista, de tantos *K* de alcance como valor de *Iniciativa* por 5. Cualquier elemento en el campo de visión podrá ser seleccionado como objetivo de una acción.

LÍNEA DE VISIÓN (LDV)

Para poder realizar acciones en las que intervenga un objetivo, es necesario ver ese objetivo. Ese objetivo lo vemos utilizando la línea de visión, que es una línea imaginaria, recta e ininterrumpida, trazada desde los ojos del personaje hasta dicho objetivo. Para poder ver a una miniatura objetivo es necesario ver el cuerpo, la cabeza o las extremidades de esa miniatura, ignorando cualquier tipo de complemento como alas, armas o equipo extra. Un personaje actuando puede pivotar libremente sobre su base para trazar la línea de visión.

La *Línea de Visión* de las armas equipadas en un transporte ha de trazarse proyectando la dirección a la que apunte el cañón del arma. Un transporte no puede pivotar para trazar la *Línea de Visión*, aunque sus armas sí pueden mover o girar a lo largo de su emplazamiento en la miniatura del transporte.

LÍNEA DE FUEGO (LDF)

La línea de fuego es la trayectoria que recorre la munición de un arma desde que se dispara hasta alcanzar un blanco. Esta línea suele ser en línea recta, sin perder altitud, hasta el alcance del



arma, aunque también puede darse el caso que el arma tenga el bonus "tiro parabólico" y dispare su munición trazando una línea curva y llegando al blanco desde la parte superior o lateral.

En el caso de los personajes que portan armas, la línea de fuego será igual a la línea de visión.

En el caso de las armas de un transporte, la línea de fuego se trazará a lo largo del cañón del arma, comenzando a contar su alcance desde la boca del arma, con un ángulo de tiro limitado al ángulo de movimiento del arma en el emplazamiento de la miniatura.

CAMPO DE TIRO

El campo de tiro es el área comprendida entre el alcance del arma y su ángulo de tiro. Cualquier elemento que se cruce en el campo de tiro de un arma podrá ser alcanzado. Aun así, una cosa es el alcance de un arma y otra el campo de visión de un personaje. Si un personaje tiene a su objetivo más allá de su campo de visión, aunque este esté dentro del campo de tiro del arma, sólo podrá atacarlo con acciones "disparar a bulto".

Un arma fija en un emplazamiento, tendrá un campo de tiro de 90° en frente de su cañón.

RUIDO

En principio, y aplicando la lógica, cualquier arma es susceptible de hacer ruido. En cuanto al reglamento, mantendremos que cualquier arma con *Alcance* superior a 0 sí hace ruido, excepto si su mecanismo es una cuerda o el viento, como un arco o una cerbatana. Si no queremos que haga ruido, debemos comprar el bonus "silenciador". A parte de las armas a distancia, cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo que haga ruido en la realidad, como una sierra mecánica, también lo hará en el juego. El ruido de estas armas se escuchará a tantos *K* como el doble del *Daño* que inflijan.

Igualmente, las acciones de movimiento mover, correr y esprintar también hacen ruido. El ruido de estas acciones se escuchará a tantos *K* como el doble de los *K* que se desplace. Si no se quiere ser detectado al desplazarse, el personaje debe realizar la acción "mover en silencio".

Los muros de la escenografía reducirán el alcance del ruido que los cruce en tantos *K* como *Defensa* tengan.



SECUENCIA DE JUEGO

AVENTURA, ESCENARIO Y PUNTOS

Podemos elegir una aventura prediseñada o crear nuestras propias aventuras. Las aventuras prediseñadas ya incluirán los puntos máximos para conformar la lista de juego y el tipo de escenario a montar. Una vez con la aventura elegida, la lista de juego creada y el escenario listo, desplegaremos las miniaturas como nos indique la aventura.

El juego puede realizarse a izquierdas o a derechas, pero siempre se deberá mantener el mismo sentido durante toda la partida. Si no se decide un sentido, este será en el sentido de las agujas del reloj.

TURNO E INICIATIVA

El juego avanza a lo largo de turnos. Al principio de cada turno se resuelve la iniciativa. Para ello, cada jugador lanza un dado y al resultado le debe sumar el valor de *Voluntad* de cualquiera de los personajes que tenga desplegado sobre el tablero de juego. El que más sume tendrá la iniciativa. A igual resultado gana el que tenga el personaje con la *Voluntad* más alta. A iguales niveles de *Voluntad* se llevará la iniciativa quien no la hubiera tenido en el último turno. Aquel jugador que gane la iniciativa comenzará a actuar con uno de sus personajes en cada fase de iniciativa.



FASES DE INICIATIVA

Cada turno se divide en 10 fases de iniciativa, empezando por la fase 10 y terminando por la fase 1. Cada fase de iniciativa coincide con un nivel del atributo *Voluntad*. Cuando los personajes tengan tanta *Voluntad* como la fase de iniciativa en juego, actuarán.

Cuando dos o más jugadores tengan personajes con el mismo nivel de *Voluntad*, quien haya ganado la iniciativa empezará a actuar con uno (y sólo uno) de sus personajes. Después, el siguiente jugador comprobará si tiene personajes en ese nivel de *Voluntad*, y de ser así actuará con uno de ellos. Los jugadores se alternarán de esta forma hasta que hayan actuado todos los personajes sobre el escenario con ese mismo nivel de *Voluntad*. En ese momento terminará la fase de iniciativa en curso y comenzará una nueva fase de iniciativa o un nuevo turno.

FIN DE LA PARTIDA

Los objetivos y la forma de ganar la partida se especifican en cada aventura. La partida finaliza cuando se cumplan: los objetivos de la aventura, los turnos indicados o cualquier otro condicionante que se especifique en la aventura que se esté jugando.

SECUENCIA GENERAL DE JUEGO

- 1.- Elegimos una aventura, creamos las listas de juego, colocamos el escenario y desplegamos las miniaturas.
- 2.- Comienza el primer turno. Se sortea la ventaja.
- 3.- Fase de iniciativa 10. El jugador con la ventaja debe comprobar si tiene personajes con *Voluntad* 10. De ser así elegirá uno y actuará. Terminada la actuación de este personaje, el siguiente jugador comprobará si tiene algún personaje con *Voluntad* 10, y de ser así elegirá uno para que actúe. Se seguirá así, actuando los personajes de uno en uno, cediéndose la vez los jugadores, hasta que hayan actuado todos los personajes con *Voluntad* 10.
- 5.- Fases de iniciativa 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.
- 9.- Fin del primer turno.
- 10.- Comienza el segundo turno. Se sortea la ventaja.
- 12.- Fases de iniciativa 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.
- 13.- Fin del segundo turno.
- 14.- Comienza el tercer turno. Se sortea la ventaja. Fase de iniciativa 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1....
- 17.- ...
- XX.- Los turnos siguen hasta que finaliza la partida.



ACTUANDO

ACCIONES

El juego se desarrolla con los personajes realizando acciones. Una acción es la materialización de la decisión de un personaje con efecto relevante en el juego. Con estas acciones los personajes mueven, disparan, usan objetos, atacan cuerpo a cuerpo, etc...

Durante su actuación, el personaje puede realizar acciones consumiendo su *Energía*.

ENERGÍA (ENE)

Cada acción tiene un coste de *Energía*, con **un mínimo de 1 punto de *Energía* por acción**.

Un personaje siempre empieza la aventura con una cantidad de *Energía* igual a 0. **Al comienzo de su actuación, el personaje gana tanta *Energía* como sumen su *Constitución* y su *Agilidad*, menos las heridas que tenga, hasta un máximo de *Energía* 10.**

Después, durante su actuación, el personaje realizará acciones gastando esa *Energía* que acaba de ganar, hasta llegar a *Energía* 0.

Cuando un personaje actuando llega a *Energía* 0 termina su actuación y debe girar su ficha para marcar que ya ha actuado. Un personaje no puede hacer una acción durante su actuación si eso implica bajar su *Energía* actual por debajo de cero.

Un personaje puede decidir terminar su actuación sin gastar toda su *Energía*. La *Energía* que le sobra podrá utilizarla en su siguiente turno, sumando sobre este resto la *Energía* generada para ese nuevo turno.



TIPOS DE ACCIONES

Acciones sencillas

Consisten en las acciones mundanas tales como abrir o cerrar una puerta, volcar una mesa, tirar de una manivela o recitar unas palabras. Las acciones sencillas no requieren de ningún tipo de chequeo para realizarse.

Acciones complejas

Son aquellas acciones en las que tenemos alguna dificultad o requiera más atención. Si una acción es compleja, deberá superarse un chequeo de atributo para poder realizarla.

Por ejemplo, la acción “volcar mesa” cuando se trata de una mesa muy pesada requerirá un chequeo de Constitución.

Acciones difíciles (D)

Las acciones difíciles son acciones complejas, pero además son realmente peligrosas, enrevesadas, arriesgadas o nocivas.

Las acciones difíciles, además de requerir un chequeo, tendrán un modificador negativo. Si la acción no especifica ningún modificador, este será chequeo de atributo -1.

La acción “volcar mesa” cuando se trata de una mesa muy pesada y sujeta al suelo se tratará como una acción difícil, por lo que ahora requerirá un chequeo de Constitución -1.

Acciones enfrentada (ENF)

Como acciones enfrentadas se entienden acciones en las que dos o más personajes o elementos se enfrentan. Este tipo de acciones se resolverán con un chequeo enfrentado.

La acción “empujar mesa”, cuando al otro lado hay un personaje enemigo, requerirá un chequeo enfrentado de Constitución.

ACCIONES COMBINADAS

Si un personaje quiere realizar dos acciones al mismo tiempo, como disparar a un objetivo mientras salta por una ventana, se podrán realizar las acciones gastando la *Energía* de todas las acciones de una sola vez. **Cada acción tendrá un modificador a todos sus chequeos de atributo de -1.**

REQUISITOS DE ACCIONES

Algunas acciones pueden requerir un chequeo de atributo con un valor mínimo, como CH AGI 6. Esto indicará que el personaje deberá tener un valor mínimo 6 en el atributo *Agilidad* para poder realizar la acción.



REACCIONES

REACCIONES

Cualquier personaje fuera de su actuación puede reaccionar a una acción realizada por un enemigo en su campo de visión. Algunos ejemplos de este tipo de reacciones serían “cuerpo a tierra” cuando nos disparan, “huir” cuando nos carga un personaje poderoso o “disparar” cuando el personaje actuando se mueve en nuestro campo de visión.

Cuando un personaje actúa de esta forma, se considera que realiza una “reacción”. **Una reacción es un acción de respuesta a la acción de un personaje enemigo en nuestro campo de visión.**

Un personaje que quiera reaccionar **deberá superar un chequeo de Voluntad**. Si no se supera el chequeo, deberá esperar a que se realice una nueva acción para volver a reaccionar, e intentar superar de nuevo el chequeo de *Voluntad*. Un personaje reaccionando sólo gastará *Energía* si supera el chequeo de *Voluntad* y se materializa la reacción.

GESTIÓN DE LA ENERGÍA REACCIONANDO

Cuando un personaje reacciona, realiza una acción fuera de su turno. Esa acción tendrá un coste de *Energía*, que deberá restarse de la *Energía* que tuviera el personaje. Un personaje reaccionando puede gastar *Energía* hasta un máximo de *Energía* -10. Si la reacción costara más *Energía* que la que el personaje tuviera hasta *Energía* -10, esa reacción no podría realizarse.



REACCIONAR A UNA REACCIÓN

También se puede reaccionar como respuesta a otra reacción. El personaje actuando no puede reaccionar, pero el jugador controlador del personaje actuando sí puede reaccionar con otro de sus personajes como respuesta a una reacción de un enemigo al que tenga en su campo de visión. Se podría dar el caso en que N miniaturas hicieran reacciones encadenadas, como las típicas escenas en las que aparecen 5 personajes apuntándose unos a otros.

REACCIONAR AL RUIDO

Sólo se puede reaccionar contra las acciones de un personaje fuera del campo de visión si el personaje reaccionando puede oír al personaje actuando.

El ruido de las armas se escuchará a tantos K como el doble del *Daño* que inflijan, y el ruido de las acciones de movimiento se escuchará a tantos K como el doble de los K que se desplace. Los muros de la escenografía reducirán el alcance del ruido a la mitad. Un personaje que esté dentro del radio de ruido del personaje actuando, aunque no lo vea, podrá mover o pivotar como una reacción.

REACCIONAR DURANTE LA ACCIÓN

Si un personaje reaccionando quiere reaccionar antes de que el personaje actuando termine su acción o durante la propia acción, podrá reaccionar con un **modificador de -1** al éxito de cualquier chequeo de atributo que requiera la acción con la que reacciona.

REACCIONAR A/CON ACCIONES COMBINADAS

Las acciones combinadas son muy útiles, por ejemplo, para evitar llevarnos un tiro en la frente cuando abrimos una puerta. Cualquier personaje puede **reaccionar a una acción combinada**, pero deberá hacerlo después de que el personaje actuando termine ambas acciones. *Por ejemplo, si la acción elegida son las acciones combinadas "abrir puerta y disparar", cualquier personaje enemigo detrás de la puerta que quiera reaccionar deberá hacerlo una vez el personaje actuando haya abierto la puerta y disparado.* Igualmente, se puede **reaccionar con una acción combinada**, como pivotar y disparar, pero cada acción tendrá un CH ATR -1.



TIEMPO BALA

Se llama "tiempo bala" al momento en que varios personajes, uno actuando, y uno o más reaccionando, se enzarzan en realizar acciones alternativamente.

La primera reacción de un personaje ante la acción de un enemigo debe superar un chequeo de *Voluntad*. A partir de entonces, si el personaje reaccionando quiere seguir reaccionando a cada acción del personaje actuando, el resto de reacciones no tendrán que superar dicho chequeo.

Todos los personajes, el que actúa y los que reaccionan, podrán llegar a -10 puntos de *Energía* siempre y cuando intercalen acciones. En el momento que alguno de ellos no siga intercalando acciones, se terminará el tiempo bala, y el personaje actuando continuará con su actuación.

Por ejemplo, un personaje A mueve por un terreno abierto, y un personaje R reacciona a su movimiento disparándole. Para poder reaccionar debe superar un CH VOL. Lo supera.

El arma del personaje A no tiene tanto alcance como el del personaje R, por lo que el personaje A decide acercarse corriendo al personaje R, y el personaje R, que sigue teniendo al personaje A en su campo de visión vuelve a dispararle. Como A y R han entrado en tiempo bala, el personaje R no necesita volver a superar otro CH VOL.

El personaje A se tira cuerpo a tierra cuando ya tiene a su enemigo dentro del Alcance de su arma, y el personaje R le dispara de nuevo. El personaje A por fin dispara al personaje R, y este ahora decide correr para ocultarse.

El ciclo de acciones y reacciones habrá sido:

Personaje A actúa y mueve.

Personaje R reacciona disparando (CH VOL).

Personaje A corre hacia R.

Personaje R dispara.

Personaje A cuerpo a tierra.

Personaje R dispara.

Personaje A dispara.

Personaje R mueve.



MOVIMIENTO

MOVER

El movimiento de una miniatura es el número de K que esta puede avanzar de forma natural en cada acción de movimiento, y equivale a tantos K como grande sea en comparación con un humano. **El movimiento de un humano genérico es de 1 K .**

En cambio, el movimiento de un transporte es un atributo que se puede elegir y comprar.

Para mover, simplemente desplaza la peana tantos K como movimiento tenga la miniatura. No es obligatorio avanzar la miniatura hasta su movimiento máximo. Cada jugador elegirá cómo y hasta donde mover.

Durante el movimiento, una miniatura no puede acercarse a ningún enemigo a menos de 1 K salvo para trabarse en combate CaC o embestirlo. Si termina su movimiento a menos de 1 K de un enemigo se considerará trabado en combate CaC con él, y deberá mover su peana hasta pegarla a la peana del enemigo.

Un personaje puede pasar por encima de sus aliados sin problema. A parte, se puede pasar por encima de cualquier miniatura estática.

GIRAR Y PIVOTAR

Un personaje puede pivotar o girar tantas veces como quiera en el curso del movimiento, sin gastar *Energía*.

Un transporte sólo podrá mover en línea recta, según su encaramiento, y hacer un giro de hasta 45° al final de dicho movimiento. Este giro se realizará con el centro de la peana como punto de pivote. Además, los transportes no pueden pivotar libremente. Para ellos “pivotar” es una acción.



DIFICULTAD DEL TERRENO Y ENERGÍA

Las acciones de movimiento se ven afectadas por el tipo de terreno que se cruza, aumentando su coste de *Energía*.

-Terreno fácil. El coste de *Energía* no se incrementa. Son los terrenos lisos y transitables.

-Terreno difícil. El coste de *Energía* se incrementa en 1 punto. Es el terreno con algunos escombros, campo abierto con vegetación dura que moleste al caminar, bosque ligero, piedras grandes, irregular, pendientes con tierra suelta o caminos rotos.

-Terreno extremo. El coste de *Energía* se incrementa en 2 puntos. Es el terreno con socavones profundos, muchos escombros, paredes escarpadas, alambre de espino, o barro y bosque denso.

-Terreno no pasable. Terreno no transitable, como un muro liso sin fisuras que no se puede escalar o un vacío en la tierra muy profundo. Este tipo de terreno sólo se puede cruzar por aire.

Por ejemplo, si un personaje con movimiento 1 mueve por terreno fácil, la acción costará 1 punto de Energía, y moverá 1 K; si mueve por un terreno difícil constará 2 puntos de Energía, y moverá 1 K; y si mueve por dificultad extrema, costará 3 puntos de Energía, y también moverá 1 K.

RAMPAS Y OBSTÁCULOS

A veces tendremos que subir escaleras de mano, saltar una barandilla, encaramarnos a un alto, dejarnos caer... Un obstáculo que le llegue al pecho o los hombros al personaje tendrá que superarse con la acción escalar, pero cualquier otro obstáculo entre las rodillas y el pecho simplemente encarecerá el coste de la acción de movimiento en 1 punto de *Energía*.

ALTURAS DE MOVIMIENTO

En Wartime hay cinco alturas diferentes:

- **Altura 1, sobre el terreno,** la altura por defecto, que es la superficie sólida y estable de la escenografía.

- **Altura 2, altura de combate,** que es volando a unos 3 K sobre el terreno de juego. Requiere el bonus "vuelo".

- **Altura 3, gran altitud,** que es el vuelo atmosférico. Las miniaturas requieren el bonus "vuelo a gran altitud".

- **Altura 4, el espacio,** que es cualquier zona sin fuerzas externas como el viento o la gravedad. Requiere el bonus "vuelo espacial".

- **Altura -1, subterráneo o subacuático,** que es bajo tierra o bajo el agua. Requiere el bonus "sub".



RESTRICCIONES EN ALTURAS DE MOVIMIENTO

En altura 3, las miniaturas no pueden realizar dos acciones seguidas que no sean de movimiento, no puede pivotar (ni siquiera como una acción) ni realizar la acción 180°, y cuando muevan siempre deberán mover su *Movimiento* máximo completo.

Hay que tener en cuenta que todas las miniaturas que se desplacen por alturas 3, 4 y -1, sólo moverán 1 K como máximo cuando se desplacen por altura 1.

RELACIONES ENTRE ALTURAS

Cualquier acción puede realizarse entre personajes moviéndose en la misma altura de movimiento. En cuanto a las acciones a distancia, los personajes en altura 1 y 2 pueden interactuar sin ningún problema. En el resto de alturas no pueden interactuar si no tiene un bonus que indique lo contrario.

ESCENARIOS CON CASILLAS

Un modo sencillo de jugar es utilizar escenarios divididos en casillas. Es recomendable que las casillas midan 1 K de lado.

Para mover en mapas de casillas, de una casilla a otra, la peana se debe desplazar cruzando el lado o el vértice común de ambas casillas. Para cruzar en diagonal, el personaje tiene que tener libres las casillas a cada lado de la diagonal. *Por ejemplo, al doblar una esquina, no se puede cruzar en diagonal, porque en una de las casillas contiguas hay un muro.* Una esquina debe doblarse moviendo de una casilla a otra por el lado contiguo de cada casilla. Un personaje podrá pasar por encima de otra miniatura siempre y cuando esta última se lo permita.

INTERACCIONAR CON OTRAS CASILLAS

Las acciones de interacción con un objetivo al que se deba tener en contacto peana con peana, como “atacar CaC”, deberán realizarse de una casilla a otra contigua, tanto en línea recta como en diagonal. En combate CaC se puede luchar con cualquier personaje en contacto casilla con casilla, aunque sea en diagonal.

CRÍTICOS EN LAS ACCIONES DE MOVIMIENTO

Si un personaje realiza una acción de movimiento que requiere un chequeo de *Agilidad*, y obtiene un crítico, tal personaje podrá añadir 1 K extra a la distancia que fuera a mover.



COMBATE

COMBATE

Todo combate sigue un mismo patrón. Primero el atacante realiza un **Chequeo de Impacto** para intentar acertar al blanco. Si supera el *Chequeo de Impacto*, el objetivo habrá sido impactado.

Un objetivo impactado deberá hacer un **Chequeo de Defensa**. Si supera el *Chequeo de Defensa*, su armadura podrá absorber todo o parte del *Daño* que tuviera el ataque (*Daño-Defensa*), pero si lo falla sufrirá tanto *Daño* como tuviera el ataque.

Un personaje acumulará tantas heridas como *Daño* sufra, y se considerará que ha sido herido.

ARMAS FÍSICAS O METAHABILIDADES

En combate, tanto cuerpo a cuerpo (CaC) como a distancia, los chequeos de impacto dependen del arma que se utilice. Si es un arma física común, se realizará un CH AGI, pero si se utiliza una metahabilidad, se deberá realizar un chequeo de atributo según el tipo de metahabilidad (se describen en la página 40).

CRÍTICOS Y PIFIAS EN COMBATE

Crítico en el chequeo de Impacto, ignorará cualquier cobertura, anulará el bonus *Fortuna* y sumará 1 punto al *Daño* del ataque.

Crítico en el chequeo de Defensa, ignorará el *Daño* del ataque; y si es en CaC hará un impacto de 1 punto de *Daño* a su atacante.

Pifia en el chequeo de Impacto, sufrirá un impacto de 1 punto de *Daño*, y el arma con el que ha atacado sufrirá 1 herida.

Pifia en el chequeo de Defensa, otorgará a su enemigo 1 punto al *Daño* del ataque, y una de sus protecciones sufrirá 1 herida.



COMBATE CUERPO A CUERPO (CAC)

Para poder realizar acciones de combate cuerpo a cuerpo, o CaC, el personaje que actúe debe estar en contacto peana con peana con un enemigo. A esto se llama "trabarse en combate". Para llegar a trabarse en combate se deben realizar acciones de movimiento hasta quedar en contacto con el enemigo o a una distancia de menos de 1 K. Si se llega a menos de 1 K, el personaje actuando se colocará automáticamente en contacto peana con peana con el enemigo.

Un personaje trabado en CaC sólo podrá realizar acciones de combate CaC. Además, **sumará al Daño del ataque tanto como su Constitución menos 4, y menos heridas sufridas.**

Indica con qué miniatura de todas con las que se encuentre en contacto va a combatir, elige una acción de combate, paga su *Energía*, y lanza los dados.

CARGAS

Una carga es un ataque con embestida. En la acción "cargar" debemos recorrer la "distancia de carga", que equivale al movimiento del personaje más 3 K.

COMBATE CAC CON VARIOS ENEMIGOS

Un personaje puede, si quiere, trabarse con más de 1 personajes a la vez. Seguiremos las reglas normales de combate CaC, luchando con los enemigos por separado, uno detrás de otro.

Un personaje puede mover por encima de cualquier personaje de un combate CaC múltiple, aliado o enemigo, para llegar a una posición libre en ese mismo combate. Además, obtendrá un modificador CH IMP +1 si su bando es superior en número.

Una vez abatido un enemigo, podremos:

- **Seguir combatiendo contra otro enemigo trabado.** Si nos queda *Energía*, podemos atacar a cualquiera de ellos.
- **Reengancharnos a otro enemigo.** Si nos queda *Energía*, no estamos trabados en CaC, y tenemos enemigos a una distancia igual o menor a nuestro *Movimiento*, podemos trabarnos en CaC con uno de ellos automáticamente (sin gastar *Energía*) y realizar más acciones de combate. El atacante elige con quién trabarse.
- **Apartarnos.** Si nos queda poca *Energía* y superamos al enemigo en número, podemos realizar la acción "destrabarse".
- **La lucha continúa.** Si se agota nuestra *Energía*, las acciones de combate continuarán en nuestra siguiente actuación.



COMBATE A DISTANCIA

Para poder realizar acciones de combate a distancia es necesario: no estar trabado en combate CaC, seleccionar un objetivo dentro de nuestro campo de visión, que esté dentro del alcance del arma, y poder trazar contra él una línea de visión. Una vez con el objetivo en nuestro punto de mira, elige una acción de combate, gasta la *Energía* que requiera, y lanza los dados.

COBERTURAS EN COMBATE

Se considera cobertura todo aquello que se cruza en la línea de fuego. Pueden ser elementos del entorno como un muro o un árbol, o de la lista de juego como un transporte o un personaje.

-Cuando se ataque a un objetivo **oculto en más del 50%** tras una cobertura, el atacante sufrirá un CH IMP -2 y el objetivo ganará un CH DEF +2.

-Cuando se ataque a un objetivo **totalmente oculto** tras una cobertura, el atacante sufrirá un CH IMP -2 y se deberá realizar un primer CH DEF con la *Defensa* del elemento que se cruce en la línea de fuego. Si se falla este chequeo, se continuará con el CH DEF +2 del objetivo.

-Cuando se ataque a un objetivo **oculto en menos del 50%** tras una cobertura, no se considerará cubierto tras cobertura, y los ataques que reciba seguirán el curso normal de cualquier ataque.

Coberturas en ataques con áreas:

Para comprobar si alguna miniatura alcanzada por un *Área* redonda tiene cobertura, la línea de fuego debe trazarse desde el centro del *Área* hasta la miniatura alcanzada.

Las reglas relacionadas con las *Áreas* se explican en el siguiente capítulo, en la página 34.

COMBATE CON TRANSPORTES

Un personaje atacando desde, o hacia, un objetivo en movimiento o que la última acción que realizó en su turno fue de movimiento y movió más de 5 K, sufrirá CH IMP -1.

Un personaje atacando desde y hacia una miniatura en movimiento, sufrirá una penalización por la velocidad de cada miniatura. *Un ejemplo de este supuesto sería un personaje montado en un transporte en movimiento atacando a otro transporte en movimiento, y cada uno de ellos se mueve más de 5 K. El personaje sufrirá CH IMP -2.*



HERIDAS, INCAPACIDAD Y MUERTE

Cuando un **personaje** acumule tantas heridas como *Constitución*, caerá incapacitado. No podrá realizar acciones y contará como baja, pero aún se le podrá intentar curar. Cuando un personaje acumule más heridas que *Constitución*, morirá, y ya no podrá curarse más. Si un personaje, en un único ataque, sufre más del doble de heridas que su *Constitución* y que su *Defensa*, se retirará de la mesa por considerarse pulverizado, junto con todo el equipo que cargue y que no sea necesario para terminar la aventura.

Recibir heridas es una situación traumática, por lo que cuando un personaje gane heridas debe realizar un chequeo psíquico.

Si un **equipo** o un **transporte** acumula tantas heridas como *Calidad*, quedará inutilizado hasta que se repare. Si llega a acumular aún más heridas que *Calidad*, el equipo de destruirá y no podrá repararse. Si un **transporte** gana más heridas que *Calidad*, explotará, y pasará a convertirse en el origen de un ataque de *Daño* igual a la *Defensa* de dicho transporte, con un radio igual a su *Movimiento*, de un mínimo de 3 K a contar desde el borde de la peana o del casco de la miniatura.

Un arma reducirá su *Daño* en tantos puntos como heridas tenga, hasta un mínimo de *Daño* 1. Una protección reducirá su *Defensa* en tantos puntos como heridas, hasta un mínimo de *Defensa* 1.

Cuando un personaje muere o un transporte queda inservible, permanecerá en el escenario. Cualquier personaje en contacto con podrá interactuar con los restos.

BAJAS

Cualquier personaje incapacitado o muerto, o un transporte fuera de servicio o inservible, se considerará baja al final de la aventura. Igualmente, se considerará baja a toda miniatura que abandone el terreno de juego.

ATACANDO A OBJETIVOS MÁS GRANDES

Un personaje atacando a un objetivo más grande, como un transporte, ganará un CH IMP +1. Para considerar a un personaje enemigo más grande que el personaje atacando, tal personaje enemigo debe tener un movimiento natural mayor que el del personaje atacando. Un enemigo que nos saque una o dos cabezas no se considerará más grande. Debe ser, por lo menos, el doble de alto que la miniatura atacante.



ÁREAS

ÁREA DE UN OBJETO

El *Área* indica el espacio que abarca el efecto de un elemento. Un arquetipo sin el bonus *Área* () sólo afectará a una miniatura o a un punto en el terreno, y nunca a más de un objetivo, pero **si tiene el bonus *Área* (), afectará a todas las miniaturas cuyas peanas estén dentro del *Área*.** Las miniaturas que estén cubierta totalmente por el *Área*, o por lo menos su peana, recibirán un impacto con todo el *Daño* del arma. En cambio, si están cubiertas parcialmente, sólo sufrirán la mitad del *Daño* del arma.

El centro del *Área* se colocará sobre el centro de la peana del objetivo. Si el *Área* abarca a la miniatura que está utilizando la propia arma, esta también sufrirá el efecto.

FALLAR EL CH IMP DE UN ARMA CON ÁREA:

Si un arma con *Alcance* > 0 falla el chequeo de atributo o **impacto**, dispersará el impacto.

Si un arma con *Alcance* = 0 falla el chequeo de atributo o **impacto**, la acción fallará y no se producirá.

DISPERSIÓN

Un arma que disperse el tiro, desplazará el punto de impacto 1D10 *K* por cada 15 *K* hasta el objetivo, en una dirección aleatoria. Después traza una nueva línea de fuego entre el tirador y el nuevo punto de impacto. El ataque impactará en el primer obstáculo que se cruce en esta nueva línea de fuego. Si no se cruza ningún obstáculo, continuará hasta el punto final dispersado.



FORMA Y TAMAÑO DE UN ÁREA

Área redonda:

Nombrada como $R + K$ de diámetro. Esta *Área* afectará a todo lo que esté a tantos $K/2$ del punto de impacto.

Un objeto con este *Área* y *Alcance* = 0, comenzará a afectar desde el centro de la peana de la miniatura que utiliza el objeto, por lo que tal miniatura también se verá afectada por el propio *Área*.

Área lineal:

Nombrada como $L + K$ de largo. Esta *Área* es una línea recta de 1 mm de ancha que afectará a todas las miniaturas con las que se cruce, hasta toparse con un chequeo de *Defensa* superado.

Un objeto con este *Área* y *Alcance* = 0 comienza a afectar desde el borde de la peana del personaje que utiliza el objeto, por lo que este personaje no se verá afectado por el propio *Área*.

Área con forma de gota:

Nombrada como $G + K$ de largo / K de diámetro. Esta *Área* combina las *Áreas* lineal y redonda. Consiste en una línea recta de 1 mm de ancha que afectará a todas las miniaturas con las que se cruce, hasta toparse con un chequeo de *Defensa* superado. Entonces, en ese punto, se comprobará el *Área* redonda. Una miniatura sólo puede verse afectada por una misma *área* de gota una única vez por ataque.

Un objeto con este *Área* y *Alcance* = 0 comienza a afectar desde el borde de la peana del personaje que utiliza el objeto, por lo que este personaje no se verá afectado por el propio *Área*.

Área de salto:

Nombrada como $S +$ número de saltos. Cuando un objeto con *Área* de salto impacta a una miniatura, tras resolver si la hiere o no, el ataque saltará a la miniatura más cercana a $3K$. Después continuará saltando, y así hasta que no pueda saltar a otra miniatura o se llegue al número máximo de saltos. Este *Área* saltará a la miniatura más cercana. Si hay más de una miniatura a la misma distancia, será el atacante quien elija la miniatura final.

Un objeto con este *Área* y *Alcance* = 0 comienza a afectar desde el centro de la peana de la miniatura que utiliza el objeto, por lo que tal miniatura sí se podría ver afectada por el propio *Área* después de afectar a una miniatura en contacto peana con peana.



FORMA	TAMAÑO (K)	ÁREA (K ²)	PUNTOS	
Redonda	R1	diámetro = 1	0,78	1
	R2	diámetro = 2	3,14	3
	R3	diámetro = 3	7,06	7
	R4	diámetro = 4	12,57	13
	R5	diámetro = 5	19,63	20
	R6	diámetro = 6	28,27	28
	R7	diámetro = 7	38,48	38
	R8	diámetro = 8	50,27	50
	R9	diámetro = 9	63,61	64
	R10	diámetro = 10	78,54	79
Lineal	L1	largo = 1	3,00	3
	L2	largo = 2	6,00	6
	L3	largo = 3	9,00	9
	L4	largo = 4	12,00	12
	L5	largo = 5	15,00	15
	L6	largo = 6	18,00	18
	L7	largo = 7	21,00	21
	L8	largo = 8	24,00	24
	L9	largo = 9	27,00	27
	L10	largo = 10	30,00	30
	L11	largo = 11	33,00	33
	L12	largo = 12	36,00	36
Salto	S1	saltos = 1	3,00	3
	S2	saltos = 2	6,00	6
	S3	saltos = 3	9,00	9
	S4	saltos = 4	12,00	12
	S5	saltos = 5	15,00	15
	S6	saltos = 6	18,00	18
	S7	saltos = 7	21,00	21
	S8	saltos = 8	24,00	24
	S9	saltos = 9	27,00	27
	S10	saltos = 10	30,00	30
Gota	G3/2	l = 3, d = 2	12,14	12
	G3/3	l = 3, d = 3	16,06	16
	G4/2	l = 4, d = 2	15,14	15
	G4/3	l = 4, d = 3	19,06	19
	G4/4	l = 4, d = 4	24,57	25
	G5/2	l = 5, d = 2	18,14	18
	G5/3	l = 5, d = 3	22,06	22
	G5/4	l = 5, d = 4	27,57	28
	G6/2	l = 6, d = 2	21,14	21
	G6/3	l = 6, d = 3	25,06	25
	G6/4	l = 6, d = 4	30,57	31
	G7/2	l = 7, d = 2	24,14	24
	G7/3	l = 7, d = 3	28,06	28
	G7/4	l = 7, d = 4	33,57	34



PSICOLOGÍA

PSICOLOGÍA Y VOLUNTAD

En el campo de batalla la concentración es fundamental. Un mundo con armas diseñadas por los propios jugadores siempre será altamente letal. Las reglas de psicología gestionan todo aquello que pueda perturbar la mente de los personajes, tanto un ser horrendo que apareciera a nuestro lado como la caída de todo un ejército.

Todo lo relativo con *Psicología* se gestiona con el atributo *Voluntad*. Este atributo representa el coraje, la bravura, la disciplina, la fe, la calma, la cordura y la capacidad de controlar la presión. Un personaje con una *Voluntad* recia, con un valor alto, podrá dirigir a sus tropas sin perder el control. Un personaje débil de *Voluntad*, con un valor bajo, podría paralizarse, desconcentrarse, huir, rendirse, ser poseído o hacer que maten a todo su escuadrón.

CUÁNDO REALIZAR UN CHEQUEO PSÍQUICO

Se debe realizar un chequeo psíquico (CH PSI) cuando:

- **Chequeo por heridas**, cuando sufra una o más heridas.
- **Chequeo por acción o bonus**, cuando una acción o un bonus así lo indique. Se especificará en la propia acción o bonus cuándo usarlo y cómo afecta.
- **Chequeo por enemigos**, cuando, a 5 K, el personaje tenga más enemigos que aliados + *Voluntad*.
- **Chequeo por trauma**, cuando sufra una situación que pueda considerarse traumática.



CHEQUEO PSÍQUICO (CH PSI)

Se resuelve con un chequeo de *Voluntad*:

- Crítico:** el personaje tendrá un modificador +1 acumulativo a todos sus chequeos de atributo hasta el final de su actuación.
- Chequeo superado:** Ningún problema. El personaje prosigue su actuación normalmente.
- Fallo:** fallará cualquier acción que se esté realizando en ese momento y deberá realizar un chequeo de **Locura**.
- Pifia:** aparte de fallar cualquier acción que esté realizando en ese momento, sufrirá un nivel de **estrés**, y también deberá pasar un chequeo de **Locura**.

CHEQUEO DE LOCURA (CH LOC)

La locura es la privación del juicio o del uso de la razón. Un cheque de este tipo se debe realizar otro chequeo de *Voluntad*:

- Crítico:** el personaje se lanzará a la **carga** contra aquel ser del que provenga el chequeo de *Locura*.
- Chequeo superado:** Ningún problema más. El personaje prosigue su actuación normalmente.
- Fallo:** sufrirá un nivel de **estrés** y entrará en **pánico**.
- Pifia:** el personaje perderá definitivamente un nivel de *Voluntad*, entrará en **pánico** y además ganará un **malus**.

PÁNICO

Un personaje que entre en pánico sufrirá un -1 a todos sus chequeos de atributo. Para salir del pánico, debe superar un chequeo de *Voluntad* al principio de su actuación. Recibirá un modificador CH VOL +1 por cada aliado a 5 K que no se encuentre en pánico. Un personaje en pánico siempre huirá.

HUIR

Consiste en gastar toda la *Energía* en acciones "correr" huyendo del pánico, o hacia los aliados más cercanos, o a una cobertura total o hacia la zona de despliegue propia. No puede acercarse a ningún enemigo. Si no puede mover por estar cercado de enemigos, no podrá realizar ninguna acción.

ESTRÉS

El mundo del estrés traumático se explica en el siguiente capítulo: metahabilidades.



SI PIFIAS UN CH LOC, TIRA AQUÍ:

(Lanza 1D100 y comprueba el resultado en la tabla)

- 1-3) Gallina.-** Huye del combate CaC si su bando es inferior en número.
- 4-6) Alérgico ().-** Una sustancia tal () te provoca el doble de *Daño*.
- 7-9) Animal interior.-** Siempre carga si no tiene un aliado a 10 K con el bonus líder, aura de obstinación o presencia de honor.
- 10-12) Ansia de sangre.-** Siempre carga si puede.
- 13-15) Apestoso.-** Ningún aliado puede terminar su movimiento a menos de 3 K de este personaje.
- 16-18) Cojitranco.-** La dificultad del terreno un nivel más difícil.
- 19-21) Corto de vista.-** CdV -5 K.
- 22-24) Incapacidad ().-** CH ATR -1 en una acción genérica o de movimiento a elegir, o con un objeto.
- 25-27) Lastrado.-** No puede correr ni esprintar.
- 28-30) Locura asesina.-** Al inicio de la actuación, si no está en CaC, 20% de que ataque a distancia a la mini más cercana, o de que la cargue en CaC.
- 31-33) Miedo en las manos.-** Atacando a distancia debe elegir el enemigo más cercano.
- 34-36) Perdido.-** Lo despliega el siguiente jugador enemigo.
- 37-39) Pusilánime.-** ATR /2 sin un aliado a 10 K con el bonus líder, aura de obstinación o presencia de honor.
- 40-42) Sin estudios.-** No sabe leer
- 43-45) Sin miembro.-** Si la acción requiere ese miembro, será difícil.
- 46-48) Sin sangre.-** Usar cualquier arma cuesta ENE +1.
- 49-51) Vulnerable.-** Este equipo sufre +2 estrés con la acción "corromper / hackear".
- 52-54) Yonki.-** Puede usar droga sin ganar heridas, pero con CH LOC y CH CON. Si falla el CH CON, caerá inconsciente hasta su siguiente turno.
- 55-56) Borracho.-** Después del tercer turno, este personaje recibe CH ATR -1 acumulativo cada turno.
- 57-58) Cobarde.-** Debe superar un CH VOL para poder atacar.
- 59-60) Condenado.-** Gana el bonus la mano de la muerte. Pierde 1 nivel de cada atributo CON, AGI, INT, REA y VOL si empieza su actuación con heridas y no asigna alguna.
- 61-62) Enfermo terminal.-** Gana 1 herida al final de cada actuación.
- 63-64) Escuchimizado.-** DEF -1 (mínimo 0).
- 65-66) Fosforito.-** CH IMP +1 atacando a distancia a este personaje.
- 67-68) Incapacidad de combate ().-** CH ATR -1 en una acción de combate, o con un arma a elegir.
- 69-70) Lento.-** ENE+1 en acciones de movimiento.
- 71-72) Loco.-** CH LOC -1.
- 73-74) Muy débil.-** CH CON -1.
- 75-76) Muy distraído.-** CH INI -1.
- 77-78) Muy miedoso.-** CH VOL -1.
- 79-80) Muy tonto.-** CH INT -1.
- 81-82) Muy torpe.-** CH AGI -1.
- 83-84) Piernas muy cortas.-** No puede esprintar. CH IMP -1 en CaC.
- 85-86) Radiante.-** Enemigos a 10 K deben atacarle a distancia antes que a otro, si no supuran un CH VOL.
- 87-88) Sin dientes.-** No puede hacer críticos.
- 89-90) Suspenso en gimnasia.-** Menos mover, todas las acciones de movimiento requieren un CH AGI.
- 91-92) Tuerto.-** CH IMP -1.
- 93-94) Tullido.-** No puede cruzar obstáculos más altos de su rodilla, ni alcanzar a más de su pecho.
- 95) Vivir cansado.-** Las acciones cuestan ENE +1.
- 96) Sin suerte.-** Resultados 9 y 10 son pifia.
- 97) Blandito.-** Sufre DAÑ x2.
- 98) Odiado.-** Enemigo en CaC CH IMP +1 y DAÑ +1.
- 99) Sin cura.-** No puede recuperar heridas ni ser curado.
- 100) Tembleque.-** CH IMP -3.



MAGIA Y TECNOLOGÍA

METAHABILIDADES

En los infinitos mundos de Wartime existen seres con todo tipo de capacidades especiales. En esta sección se describen a estos seres tan curiosos.

Podemos clasificar a toda esta gente singular en cuatro tipos:

- Metamorfo, con la facultad de mutar su cuerpo.
- Cinéticos, con el talento de manipular tiempo y espacio para acelerar su cuerpo tanto como quiera.
- Neuromantes, con el conocimiento para invocar demonios y programas informáticos.
- Titiriteros, con la tenacidad necesaria para someter a otros.

Cada uno de ellos se relaciona con una característica, y cada una de sus metahabilidades tiene un nombre diferente:

Los **metamorfos** activan sus **mutaciones** con su **Constitución**.

Los **cinéticos** desarrollan **bunkais** con su **Agilidad**.

Los **neuromantes** estudian **invocaciones** con su **Inteligencia**.

Los **titiriteros** establecen **ataduras** con su **Voluntad**.

Un personaje debe comprar el bonus metamorfo, cinético, neuromante o titiritero para poder utilizar metahabilidades con el bonus mutación, bunkai, invocación o atadura respectivamente.



USAR METAHABILIDADES

Cualquier acción que implique usar una metahabilidad, requerirá superar un chequeo de atributo, según el tipo de metahabilidad. Una mutación requerirá un chequeo de *Constitución*, un bunkai un chequeo de *Agilidad*, una invocación un chequeo de *Inteligencia* y una atadura un chequeo de *Voluntad*.

Si se falla este chequeo, la metahabilidad no se materializará.

PELIGROS DE LAS METAHABILIDADES

Un personaje que obtenga una pifia en el chequeo de una metahabilidad sufrirá un nivel de estrés que podrá evitar con un chequeo *Psíquico*.

DURACIÓN DE LAS METAHABILIDADES

Si el objetivo de la metahabilidad es el propio personaje, sus efectos durarán hasta el inicio de la siguiente actuación del personaje. En cambio, si el objetivo es un personaje diferente, los efectos durarán hasta el final de la actuación del objetivo. Si además este objetivo es una miniatura enemiga, requerirá un CH ENF según la metahabilidad.

MANTENER UNA METAHABILIDAD

Cuando un personaje ha realizado exitosamente una metahabilidad, y esta no es un arma, puede mantener sus efectos en el siguiente turno si vuelve a pagar la *Energía* que se requiriera. El personaje no tendrá que volver a realizar de nuevo el chequeo.

METAHABILIDADES COMO ARMAS

Un arquetipo de arma que tenga un bonus mutación, bunkai, invocación o atadura, utilizará un chequeo de *Constitución*, *Agilidad*, *Inteligencia* o *Voluntad* respectivamente como chequeo de impacto.

CONTRAMAGIA

Los personajes neuromantes y titiriteros podrá utilizar sus habilidades para anular indistintamente una invocación o una atadura de un enemigo realizando la acción "contramagia".



ESTRÉS

El estrés afecta a la voluntad, al alma, al ánimo o al cansancio. Cuando un personaje acumula tanto estrés como *Voluntad* deberá realizar un chequeo de *Locura*, y de estar actuando terminará su actuación. Además, si un personaje empieza su actuación con tanto estrés como *Voluntad* deberá volver a realizar también un chequeo de *Locura*. Si el personaje llega a acumular más estrés que *Voluntad*, caerá inconsciente y al final de la aventura contará como baja. Un personaje podrá liberarse de un nivel de estrés si un personaje neuromante se lo elimina con la acción "curar".

CORROMPER / HACKEAR

Los neuromantes pueden atacar, robar y destruir en los mundos mágicos y digitales. Los titiriteros pueden influenciar a cualquier ser vivo. Corromper es la forma de atacar psíquica o digitalmente a un objetivo. Para ello, deben tener al objetivo en su campo de visión, a tantos *K* como *Inteligencia* o *Voluntad* según se aun neuromante o un titiritero respectivamente. Después, el combate seguirá el siguiente orden:

1º) El atacante debe superar un chequeo de *Inteligencia* o *Voluntad* para desatar el ataque y corromper al objetivo. El *Daño* del ataque será igual a la *Inteligencia* o *Voluntad* - 4 del atacante, con un mínimo de *Daño* 1.

2º) El personaje impactado realizará el chequeo de *Defensa* con un chequeo de *Voluntad*. Si supera el chequeo, ganará tantos niveles de estrés como *Daño* del ataque menos *Voluntad*. Si lo falla, sufrirá tanto estrés como *Daño* completo tuviera el ataque.

Cuando se ataca a objetivos sin *Voluntad* el éxito del chequeo de *Defensa* será igual a 1.

Combate mental.- Cuando un neuromante o un titiritero se ve asaltado por un personaje que le está intentando corromper o hackear, podrá realizar la acción "combate mental" para luchar en los mundo mágicos y digitales.

POSESIÓN

Un personaje con tantos o más niveles de estrés que *Voluntad*, o un objeto con tanto estrés como *Calidad*, podrá ser poseído.

Si un neuromante o un titiritero supera una acción de posesión, y el personaje poseído estaba inconsciente, se levantará, pero cuando deje de estar poseído volverá a caer inconsciente. Si el objetivo a poseer ya estaba poseído por otro personaje, se realizará un combate mental hasta que uno de los dos abandone.

Si el poseído es un objeto, se le podrá apagar, encender o destruir.



LISTADO DE ACCIONES

ACCIONES

A continuación se describen las principales acciones que pueden realizar los personajes a lo largo del juego. Las acciones están organizadas en 3 listados: acciones de movimiento, acciones de combate y acciones genéricas.

Cada acción tiene un título con su nombre y, entre paréntesis: la *Energía* necesaria para realizarla, el atributo a chequear, y el tipo de chequeo o la dificultad de la acción si fuera necesario (D: difícil o MD: muy difícil). Seguido de esto vendrá la descripción de la acción.

Por ejemplo, la acción "Contramagia (3, INT ENF)" se compone del nombre, contramagia, y entre paréntesis sus características: la Energía que cuesta, 3; el atributo que se debe chequear, INT Inteligencia; y el tipo de chequeo, ENF enfrentado.

Se debe recordar que cualquier acción realizada como una "reacción" deberá superar antes un chequeo de *Voluntad* para poder materializarse. De no pasar tal chequeo, ni la acción sucederá ni se gastará ninguna cantidad de *Energía*.



ACCIONES DE MOVIMIENTO

Mover (1)

Correr (2)

Esprintar (3)

Agacharse (1)

Cuerpo a tierra / cubrirse (1)

Levantarse (1)

Mover sin hacer ruido (2)

Mover cargado con un objeto (X)

Dejarse caer (1)

Escalar (3, AGI)

Nadar (2, AGI)

Salto de longitud (3, AGI)

Subir a un alto (3, AGI)

180° (4, AGI D)

Cambiar de altitud (1)

Despegar / aterrizar (1)

Embarcar / desembarcar (1)

Maniobrar (1, AGI)

Pivotar (3/1)

ACCIONES GENÉRICAS

Apoyar (3)

Buscar (1, INT)

Comerciar (1)

Concentrarse (2)

Curar / reparar (3, INT)

Desatarse (4, AGI D)

Eliminar (2, CON, AGI o INT)

Esconderse (2)

Esperar (1)

Percibir (2, INT)

Recargar (X)

Saquear (3)

Soltar (X)

Usar (X)



ACCIONES DE COMBATE

Ataque a distancia (X, AGI)

Ataque a distancia a bulto (X, AGI D)

Ataque a distancia a ciegas (X, AGI D)

Ataque a distancia a larga distancia (X, AGI D)

Ataque a distancia a un combate CaC (X, AGI)

Lanzar armas u objetos (2, AGI)

Ataque CaC (X, AGI)

Ataque CaC con arma de disparo (X, AGI)

Ataque CaC con objeto improvisado (3, AGI)

Ataque CaC sin armas (1, AGI)

Ataque sorpresa (0)

Cargar (2)

Contracarga (3)

Destrabarse del combate CaC (2, PSI)

Esquivar en CaC (3, AGI ENF)

Corromper / hackear (3, INT / VOL)

Combate mental (3, INT / VOL)

Contramagia (3, INT ENF)

Poseer (3, INT / VOL)

Desarmar (3, AGI ENF)

Desenfundar (1, AGI ENF)

Embestir (X+1, AGI)

Empujar (1, CON ENF)

Huir (1, PSI)

Inmovilizar enemigo (1, CON ENF)

Noquear (1, CON ENF)



ACCIONES DE MOVIMIENTO

De desplazamiento

Mover (1) Permite a una miniatura desplazarse su movimiento natural.

Correr (2) Permite a una miniatura desplazarse su movimiento natural más 1 *K*. Si esta miniatura, inmediatamente después de correr o durante la carrera, realiza una acción de movimiento ganará CH AGI +1, pero si no es de movimiento obtendrá CH ATR -1. La acción cargar no se ve afectada.

Esprintar (3) La miniatura puede desplazarse su movimiento natural más 5 *K*. Sólo se puede realizar una acción esprintar por actuación. Si la siguiente acción que realice el personaje exige algún tipo de CH ATR, dicho chequeo tendrá un modificador -3. Una miniatura que haya esprintado no podrá atacar este turno, pero cualquier enemigo que le ataque a distancia sufrirá CH IMP -1.

Agacharse (1) Se considera que el personaje mide la mitad de alto. Cualquier terreno fácil por el que se mueva el personaje se considerará difícil. Un personaje agachado debe realizar la acción "levantarse". La posición agachado genera los siguientes modificadores:

Un personaje agachado atacando a distancia: CH IMP +1.

Un personaje agachado atacando CaC: CH IMP -1.

Atacar a distancia a un personaje agachado a más de 3 *K*: CH IMP -1.

Atacar CaC a un personaje agachado: CH IMP +1.

Cuerpo a tierra / cubrirse (1) Si el personaje es objeto de un ataque a distancia, puede cubrirse más tirándose al suelo o, si está tras cobertura, ocultándose hasta el 100%. Si esta acción se utiliza como reacción, debe declararse inmediatamente después de que el personaje actuando anuncie su acción de disparar y el objetivo. La posición cuerpo a tierra genera los siguientes modificadores:

Un personaje cuerpo a tierra atacando a distancia: CH IMP +1.

Un personaje cuerpo a tierra atacando CaC: CH IMP -2.

Atacar a distancia a un personaje cuerpo a tierra a más de 3 *K*: CH IMP -2.

Atacar CaC a un personaje cuerpo a tierra: CH IMP +2.

Levantarse (1) Si el personaje está tumbado, de rodillas o en cualquier otra posición que le impida andar con comodidad, se pondrá de pie.

Mover sin hacer ruido (2) Permite desplazar un personaje por el terreno, sin hacer ruido, hasta tantos *K* como movimiento tenga. Ninguna miniatura puede reaccionar contra este personaje a no ser que se cruce en su campo de visión.



De sortear obstáculos

Dejarse caer (1) Permite dejarse caer, controladamente, desde una superficie de más altura que la miniatura. Un personaje podrá caer sin dañarse desde una altura máxima igual al doble de su altura. Si el personaje cae desde una superficie más alta que el doble de su altura, sufrirá un impacto automático.

El *Daño* del impacto dependerá de la altura de la caída:

- Altura \leq altura de la miniatura $\times 3$, DAÑ=4.
- Altura \leq altura de la miniatura $\times 4$, DAÑ=7.
- Altura $>$ altura de la miniatura $\times 4$, DAÑ=10.

Escalar (3, AGI) Permite subir por una superficie escalando. CH AGI. Se recorren tantos *K* por acción como el movimiento de la miniatura.

Mover cargado con un objeto (X) Permite a un personaje desplazarse su movimiento natural junto con un objeto inanimado de un peso tal que el personaje no pueda transportarlo a una sola mano con facilidad.

El coste de *Energía* depende del peso del objeto:

- Si la *Constitución* del objeto se supone la mitad o menos que la del personaje, X será igual a mover por terreno difícil.
- Si la *Constitución* del objeto se supone más de la mitad o similar a la del personaje, X será igual a mover por terreno muy difícil.
- Si la *Constitución* del objeto se supone superior a la del personaje, éste deberá valerse de equipo o de más personajes con los que, sumando todos sus atributos de *Constitución*, superen la supuesta *Constitución* del objeto. De ser así, X será igual a mover por terreno difícil.

Nadar (2, AGI) Permite nadar una superficie. CH AGI. Se recorren tantos *K* por acción como el movimiento de la miniatura.

Salto de longitud (3, AGI) Permite alcanzar una superficie con un salto en horizontal. CH AGI. La distancia a saltar depende del nivel de *Agilidad*:

- AGI ≤ 3 , puede saltar tantos *K* como su MOV.
 - AGI ≤ 5 , puede saltar tantos *K* como su MOV +2.
 - AGI ≤ 7 , puede saltar tantos *K* como su MOV +4.
 - AGI > 7 , puede saltar tantos *K* como su MOV +6.
- Si se falla el chequeo, se cae al vacío.

Subir a un alto (3, AGI) Permite subir a un alto más alto que el personaje. La altura a alcanzar depende de la *Agilidad*:

- AGI ≤ 3 , tan alto como su altura $\times 0.5$.
- AGI = 4, tan alto como su altura $\times 1$.
- AGI = 5, tan alto como su altura $\times 1.5$.
- AGI ≥ 6 , tan alto como su altura $\times 2$.
- AGI ≥ 8 , tan alto como su altura $\times 3$.

Si el personaje actuando sube con la ayuda de un compañero, la altura a tener en cuenta se incrementa con la altura del compañero.



De movimiento en transportes

180° (4, AGI D) Permite desplazar un transporte hasta su movimiento más 4 K, con un mínimo de 4 K, en línea recta, y según su encaramiento, y hacer un giro de hasta 180° al final del movimiento.

La dificultad del chequeo es igual a la *Constitución* del transporte menos la *Agilidad* del piloto, con un mínimo de 0. Si falla el chequeo, el transporte no girará; y si lo falla con una pifia el transporte dará vueltas de campana en la dirección de la marcha durante tantos K como movimiento tenga. El transporte quedará panza arriba, y su tripulación y pasaje sufrirán un *Daño* igual a los K que se haya movido. Si el transporte cruza alguna zona de terreno difícil durante la acción, sufrirá CH AGI -1 extra.

Cambiar de altitud (1) Permite a una miniatura cambiar un nivel de altitud, por orden, entre altura -3, 1, 2, 3 y 4. La miniatura se moverá en línea recta hasta el máximo de su movimiento. Debe tener capacidad de movimiento en la altura a la que se dirija.

Si la miniatura pasa de altura -3 a altura 1, y emerge bajo una miniatura enemiga, o junto a ella, se considerará trabada en combate CaC.

Si la miniatura pasa por terreno difícil o extremo, debe superar un CH AGI. Si falla el chequeo perderá 3 puntos de *Energía* y, si pifia, la miniatura sufrirá 3 heridas. Cualquier enemigo que le ataque a distancia sufrirá CH IMP -1.

Despegar / aterrizar (1) Es igual que la acción "cambiar de altitud".

Embarcar / desembarcar (1) El personaje subirá a bordo o bajará de un transporte. Para subir, el personaje debe estar en contacto con un acceso de entrada al transporte. Para bajar, el personaje se situará en el escenario, junto a un acceso de entrada al transporte. El transporte debe estar parado. Subir o bajar de un transporte en marcha requiere un CH AGI D.

Maniobrar (1, AGI) Permite desplazar un transporte hasta 1 K después de una acción mover o correr, en cualquier dirección, y sin alterar su encaramiento.

Maniobrar con un transporte que haya movido 10 o más K se considera una acción difícil, y de haber movido 20 o más K una acción muy difícil (-3).

Pivotar (3/1) Los transportes, al contrario que los personajes, no pueden pivotar libremente. Para ellos, "pivotar" es una acción de un coste de 3 puntos de *Energía*. Con esta acción un transporte puede girar sobre su base tanto como crea conveniente.

Hay que recordar que un personaje sólo puede pivotar en su actuación. Pivotar fuera de su actuación se considera una reacción con un coste de 1 punto de *Energía*.



ACCIONES DE COMBATE

La *Energía* consumida en las acciones de combate depende en gran medida del arma utilizada, por lo que en algunas descripciones encontraremos una X. Esta X se referirá a la *Energía* marcada en el arma que usemos.

De combate a distancia

Ataque a distancia (X, AGI) Es obligatorio no estar trabado en combate CaC y utilizar un arma con *Alcance* mayor de 0. Elige un objetivo dentro del *Alcance* del arma, y en el *Campo de Visión* del personaje.

- **Realiza el chequeo de Impacto.** Realiza un CH AGI -1 por cada 10 K hasta el objetivo después de los primeros 10 K. Si se pasa el chequeo, se considerará que se ha impactado al objetivo.

El *Daño* del ataque es igual al *Daño* del arma.

- **Realiza el chequeo de Defensa.** El objetivo impactado deberá realizar el CH DEF. Si supera el chequeo, sufrirá tantas heridas como *Daño* tuviera el ataque menos su *Defensa*. Pero si lo fallara, sufrirá tantas heridas como *Daño* completo tuviera el ataque.

Ataque a distancia a bulto (X, AGI D) Es igual que la acción "ataque a distancia", pero el personaje actuando puede elegir un objetivo más allá de su *Campo de Visión* (CdV), hasta un máx. de +50%.

Ataque a distancia a ciegos (X, AGI D) Es igual que la acción "ataque a distancia", pero el personaje actuando puede elegir un objetivo al que no ve. Este objetivo debe poder verlo un compañero del personaje actuando.

Ataque a distancia a larga distancia (X, AGI D) Es igual que la acción "ataque a distancia", pero el personaje actuando puede elegir un objetivo más allá del *Alcance* de su arma, hasta un máximo de +50%.

Ataque a distancia a un combate CaC (X, AGI) Es igual que la acción "ataque a distancia", pero el personaje actuando, después del CH IMP, debe hacer un segundo CH IMP para ver si impacta al objetivo elegido o a su contrincante.

Si se pasa el segundo CH IMP habrá acertado al objetivo original, pero si lo falla habrá acertado a uno de los otros luchadores que se enfrentan al objetivo original. Debe sortearse a quién le cae el ataque, y ese será quien realizará el CH DEF.

Si el atacante supera el primer CH IMP con un crítico, no necesitará hacer ningún otro chequeo.

Lanzar armas u objetos (2, AGI) Permite lanzar un objeto a un máximo de tantos K como movimiento más *Constitución*. CH AGI. Se ha de tener cierta lógica al lanzar objetos. Hulk sí puede lanzar un coche, pero un humano normal no puede lanzar dignamente ni una rueda. Cualquier objeto lanzado con la idea de dañar, infligirá tanto *Daño* como tipo de material sea:

-Acero, roca dura o similar, con bordes afilados o punta, *Daño* = 2.

-Roca sin filos, madera compacta o similar, *Daño* = 1.



De combate a cuerpo a cuerpo

Atacar CaC (X, AGI) Es obligatorio utilizar un arma con *Alcance* igual a 0. Elige un objetivo en contacto CaC.

- **Realiza el chequeo de Impacto.** Para realizar el CH IMP, el atacante realiza un CH AGI. Si se pasa el chequeo, se considerará que se ha impactado al objetivo.

El *Daño* del ataque es igual al *Daño* del arma más la *Constitución* del atacante menos 4 menos las heridas sufridas, con un mínimo de *Daño* 1.

- **Realiza el chequeo de Defensa.** El defensor deberá realizar el CH DEF. Si supera el chequeo, sufrirá tantas heridas como *Daño* tuviera el ataque menos su *Defensa*. Pero si lo fallara, sufrirá tantas heridas como *Daño* completo tuviera el ataque.

Atacar CaC con arma de disparo (X, AGI) La acción se realiza igual que la acción “atacar CaC”. Varía en que el personaje actuando puede utilizar un arma con $ALC > 0$, pero si pasa el CH IMP, deberá pasar un segundo CH AGI. El *Daño* del ataque será igual al *Daño* del arma.

Esta acción se realiza para utilizar un arma con *Alcance* mayor de 0 en un combate CaC, no para utilizar el arma como si fuera un garrote. De querer utilizar el arma como garrote, la acción sería “atacar CaC con objeto improvisado”.

Atacar CaC con objeto improvisado (3, AGI) La acción se realiza igual que la acción “atacar CaC”. Varía en que el CH IMP tiene un modificador -1, y que el *Daño* del ataque depende del objeto utilizado:

-Acero, roca dura o similar, con bordes afilados o punta, *Daño* = 2.

-Roca sin filos, madera compacta o similar, *Daño* = 1.

Coger un objeto improvisado del suelo o de otro sitio como la espada de un muerto, una piedra grande, un palo o cualquier cosa que tengamos a nuestro alcance, a 1 *K* de distancia, sería una acción de combate sencilla de 1 punto de *Energía*.

Atacar CaC sin armas (1, AGI) La acción se realiza igual que la acción “atacar CaC”. Varía en que el *Daño* del ataque es igual a la *Constitución* del personaje menos 4, pero sea cual sea el resultado del CH DEF, el objetivo, como máximo, sólo sufrirá 1 herida. A esta herida sólo se le pueden sumar las heridas generadas por críticos.

Ataque sorpresa (0) El atacante debe llegar en silencio o mimético a la espalda del defensor, o invisible por cualquier lado. Si el atacante, en su movimiento de acercamiento, se mueve en silencio o con camuflaje mimético no puede pasar por el campo de visión de ningún enemigo. Una vez trabado en CaC, el personaje actuando podrá superar automáticamente el CH IMP de cualquier acción de combate CaC que realice después de la acción “ataque sorpresa”, y el objetivo sufrirá un modificador de -2 a la *Defensa*.

Esta acción debe declararse junto con otra acción de combate CaC, y contra ninguna de las dos se podrá reaccionar.



Cargar (2) Permite cargar, trabarse en combate CaC con un enemigo en la línea de visión. Desplaza una miniatura un mínimo de 2 *K*, y hasta un máximo de su movimiento natural +3 *K*, y trábala en combate CaC. La siguiente acción de combate CaC que realice durante esa actuación tendrá CH IMP +1 y DAÑ +1.

Contracarga (3) Un personaje que sea el objetivo de una carga puede prepararse para aguantarla. Ganará un modificador de +1 al chequeo de *Defensa*. Esta reacción debe declararse inmediatamente después de que el atacante anuncie la carga y su objetivo.

Desarmar (3, AGI ENF) La acción se realiza igual que la acción "atacar CaC". Varía en que, si el personaje actuando pasa el CH IMP, en lugar de realizar el enemigo el CH DEF intentaremos desarmarle. Realiza un CH AGI ENF. Si sucede, el personaje podrá elegir un objeto, arma o protección empuñada por el oponente. Esta pieza de equipo caerá al suelo.

Destrabarse del combate CaC (2, PSI) El personaje se alejará del enemigo hasta 2 *K*. Si el personaje destrabándose está trabado en un combate CaC múltiple junto a otros aliados y superan al enemigo en número, podrá destrabarse sin realizar ningún chequeo. En caso contrario CH PSI. Si se pasa el chequeo, el personaje habrá huido controladamente, y el enemigo no podrá atacarle. Si no se pasa el chequeo, habrá huido en desbandada, dando la espalda al enemigo, y el enemigo más próximo a su ruta de escape hará un ataque con un modificador de CH IMP +1 y sin coste alguno de *Energía*.

Sobreviva o no, para el personaje huyendo terminará el combate CaC.

Empujar (1, CON ENF) La acción se realiza igual que la acción "atacar CaC". Varía en que, si el personaje actuando pasa el CH IMP, en lugar de realizar el enemigo el CH DEF, intentaremos empujarle. Realiza un CH CON ENF. Si sucede, el personaje desplazará a su enemigo en cualquier dirección hasta tantos *K* como la *Constitución* del personaje actuando menos la *Constitución* del personaje empujado, con un mínimo de 1*K*. No se puede empujar a una miniatura con al menos el doble de *Constitución* o *Defensa*.

Si el personaje consigue empujar al oponente, terminará el combate CaC inmediatamente. Y si obtiene un crítico, además lo derribará (cuerpo a tierra).

Esquivar CaC (3, AGI ENF) Un participante de un combate CaC puede bloquear o esquivar un ataque. Esta acción debe declararse inmediatamente después de que el atacante anuncie la acción y el objetivo. El atacante, en lugar de realizar el CH IMP, resolverá un CH AGI ENF con el defensor. Si el defensor gana el chequeo, el atacante no impactará a su oponente. De lo contrario, el atacante impactará y se continuará con la resolución normal del *Daño* del ataque.

Si este personaje obtiene un crítico, infligirá 1 *Daño* al atacante. Y si obtiene una pifia, otorgará +1 *Daño* al *Daño* total del ataque.



De personajes "especiales"

Corromper / Hackear (3, INT / VOL) Un neuromante o un titiritero podrán intentar estresar un objetivo, cargarlo de puntos de estrés, con la intención de tumbarlo o poseerlo. Si el atacante es un neuromante, utilizará *Inteligencia*, y si es un titiritero, utilizará el atributo *Voluntad*. El objetivo tiene que estar en la línea de visión del atacante y tanto alcance como su *Inteligencia / Voluntad*.

- **Realiza el chequeo de Impacto.** El atacante debe superar un CH INT / VOL para impactar al objetivo. El *Daño* de este ataque es igual a tantos niveles de estrés como la *Inteligencia* o *Voluntad* del atacante menos 4, mínimo 1.

- **Realiza el chequeo de Defensa.** El defensor deberá realizar un CH VOL. Si supera el chequeo, sufrirá tanto estrés como *Daño* tuviera el ataque menos su *Voluntad*. Si lo falla, sufrirá tanto estrés como *Daño* completo tuviera el ataque.

Si el objetivo no tuviera *Defensa* ni *Voluntad* por ser un objeto, el éxito de su CH DEF será igual a 1.

Combate mental (3, INT / VOL) Un neuromante o un titiritero que son objetivo de un intento de corrupción o hackeo, tenga o no éxito la acción, podrán entablar un combate mental con su atacante. Para ello, realizarán un CH ENF cada uno con su atributo maestro, neuromantes con *Inteligencia* y titiriteros con *Voluntad*. Quien pierda el CH ENF recibirá 1 nivel de estrés sin posibilidad de CH DEF. Esta acción costará 3 puntos de Energía, pudiendo llegar a Energía -10

Después, cualquiera de los dos que quiera seguir en combate deberá pagar otros 3 puntos de Energía. Si un personaje quiere combatir y el otro no, el que no quiera combatir cerrará la lucha a cambio de 1 punto de estrés. El personaje que quería seguir en combate no perderá los 3 puntos de Energía.

Si ningún personaje quiere continuar el combate, ninguno recibirá más daño.

Contramagia (3, INT ENF) Un neuromante podrá reaccionar con esta acción para arruinar la invocación de otro neuromante. Debe estar a tantos K como *Inteligencia*, y debe declararse después de que el personaje actuando anuncie la acción. El personaje actuando deberá superar un CH INT ENF con el contra hechizante en lugar del CH INT normal. Si el contra hechizante gana el chequeo, la acción fallará. De lo contrario, el personaje actuando continuará con su acción. Si alguno obtiene un crítico, infligirá 1 nivel de estrés al contrario. Y si obtiene una pifia, recibirá 1 nivel de estrés. Estos daños se pueden evitar con un CH VOL.

Poseer (3, INT / VOL) Un neuromante o un titiritero puede intentar poseer un objetivo en CaC o a distancia, en su línea de visión, a un máximo de tantos K como *Inteligencia* o *Voluntad*. Para ello, el objetivo debe tener tanto o más estrés que *Voluntad* o *Calidad*.

El atacante deberá superar un cheque de *Inteligencia* (neuromante) o *Voluntad* (titiritero) para poder manipular el objetivo poseído:

- **Durante su actuación:** el poseedor podrá utilizar su propia *Energía* para realizar acciones con el personaje poseído. Además, también podrá hacer cualquier acción por sí mismo. No hay un límite máximo de objetivos poseídos por un mismo poseedor. Una vez poseído un personaje, ya no tendrá por qué haber una línea de visión entre el poseedor y el personaje poseído.

- **Activación / desactivación:** un neuromante podrá activar o desactivar un objetivo poseído a su voluntad.

- **Destrucción:** el poseedor podrá infligir tantas heridas como quiera a un objetivo poseído, hasta un máximo de su *Constitución* o *Calidad* más 1.



De un combate diferente

Desenfundar (1, AGI ENF) Esta acción permite resolver un duelo. Aquél que gane el chequeo atacará primero a su oponente.

Embestir (X+1, AGI) La acción embestir la puede realizar tanto un transporte con la idea de atropellar a alguien, como un personaje a pie para intentar derribar una puerta o atravesar una ventana. El único requisito es recorrer, antes del impacto, un mínimo de 2 K en línea recta.

Lanzar un **transporte** contra cualquier cosa es, cuando menos, peligroso. Un transporte realizará tanto *Daño* embistiendo como valor sumen su *Constitución* y los K recorridos en línea recta antes del impacto, hasta un *Daño* máximo igual al doble de la *Constitución* del transporte embistiendo. Igualmente, el transporte recibirá un impacto frontal de tanto *Daño* como valor sumen la *Constitución* del elemento embestido y la mitad de los K recorridos. Si el transporte está intentado atropellar tropas a pie, estas tropas recibirán el mismo *Daño* a no ser que puedan reaccionar para mover fuera de la trayectoria del transporte. Una miniatura embestida será desplazada, en el sentido del impacto, tantos K como *Daño* reciba menos su *Constitución*.

Si quien embiste es un **personaje** realizará tanto *Daño* como valor sumen los K recorridos en línea recta hasta un máximo igual a su *Constitución*. El personaje embistiendo no recibe impacto.

El coste de *Energía* de la acción embestir será igual a las acciones "correr" necesarias hasta llegar al objetivo +1, todas ellas en línea recta.

Huir (1, PSI) La reacción huir permite, por ejemplo, a un personaje al que se le está cargando, desplazarse inmediatamente hasta 3 K en cualquier dirección. Esta acción debe anunciarse inmediatamente después de que el personaje actuando anuncie la acción que va a realizar. Un personaje huyendo debe superar un CH PSI después de mover.

Esta acción no puede realizarse por un personaje trabado en combate CaC.

Inmovilizar enemigo (1, CON ENF) La acción se realiza igual que la acción "atacar CaC". Varía en que, si el personaje actuando pasa el CH IMP, en lugar de realizar el oponente el CH DEF, intentaremos inmovilizarle realizando un CH CON ENF. Si sucede, el personaje inmovilizará a su oponente hasta el comienzo de la actuación de este. Entonces, el personaje inmovilizado podrá intentar liberarse realizando una acción de 3 puntos de *Energía* y un CH CON ENF.

Un personaje inmovilizando a otro puede intentar atarle realizando una acción de 3 puntos de *Energía* y un nuevo CH CON ENF. El personaje necesitará tener algo con lo que atar o encadenar al enemigo.

Noquear (1, CON ENF) La acción se realiza igual que la acción "atacar CaC". Varía en que, si el personaje actuando pasa el CH IMP, y el oponente pierde su CH DEF, en lugar de infligirle heridas, intentaremos noquearle realizando un CH CON ENF. Si sucede, el personaje enemigo permanecerá tumbado, desmayado, hasta que le atienda un tercero. Un personaje noqueado no puede resistirse a cualquier acción, física o mental, sobre su persona.



ACCIONES GENÉRICAS

Del día a día

Apoyar (3) Un personaje puede reaccionar para apoyar al personaje actuando en una acción en la que puedan trabajar 2 o más personajes. Debe estar a un máximo de 2 K del personaje actuando, y le otorgará CH ATR +1.

Buscar (1, INT) Permite buscar una pista, trampa, tesoro, o detalle en un elemento. Jugando con máster, este chequeo lo lanzará el máster a escondidas de los jugadores, y según lo que se obtuviera en el dado, describirá un suceso u otro.

Comerciar (1) Permite intercambiar 1 única pieza de equipo con un personaje en contacto peana con peana. El personaje actuando entregará y/o recibirá 1 única pieza de equipo de forma voluntaria. Esta pieza de equipo debe estar empuñada o ser fácil y rápidamente accesible, como algo pequeño en un bolsillo, un saquito a mano, o algo enfundado.

Concentrarse (2) Por cada acción “concentrarse” consecutiva se gana un modificador acumulativo de +1, hasta un máximo de +3, para el éxito del primer chequeo de atributo de la siguiente acción que se realice. Puede tener distintos nombres como apuntar, respirar, calma o calibrar.

Curar / Reparar (3, INT) Permite recuperar 1 herida o anular cualquier efecto nocivo, como “veneno”. Un personaje puede reparar un objeto o curar a otro personaje, siempre y cuando ninguno esté trabado en combate CaC.

-Si se supera el chequeo, se recupera 1 herida.

-Si se obtiene un crítico se recuperan 3 heridas.

-Si se falla el chequeo, se inflige 1 herida.

-Si se pifia, se infligen 3 heridas.

Si el personaje que intenta la acción curar es un neuromante, puede intentar curar estrés en lugar de heridas.

Desatarse (4, AGI D) Permite a un personaje soltarse de ataduras. Si el personaje está atado con un material que se considera extremo, como grilletes o cadenas de acero, la probabilidad de escape desciende hasta dos críticos seguidos. Esto significa que debe realizar un primer chequeo y obtener un crítico, y si lo consigue, realizar un segundo chequeo y obtener otro crítico. Si en cualquiera de las tiradas se obtiene una pifia, el personaje sufrirá 1 herida.

Eliminar (2, CON, AGI, INT) La acción “eliminar” permite retirar del escenario un cadáver con el que se esté en contacto. Se necesita superar un CH AGI, CON o INT, y disponer de un arma u objeto con el que se pueda incendiar o desintegrar el cadáver de forma rápida, o algo con lo que decapearlo.



Escondarse (1) Permite a una miniatura esconderse. Debe cubrirse con escenografía en más del 50%. No podrá pivotar y sólo tendrá línea de visión de 180° según su encaramiento. Cualquier personaje que intente una acción sobre su persona deberá superar un CH INT ENF para descubrirle. Si el personaje es descubierto, lo será para todo el mundo.

Esperar (1) Permite a un personaje que no esté trabado en combate CaC pasar el turno hasta la siguiente fase de iniciativa. Este personaje no habrá actuado.

Percibir (2, INT) Permite a una miniatura utilizar sus cinco sentidos para percibir cualquier peligro en la zona. Si supera un CH INT podrá descubrir elementos o personajes a tantos K como INT. Puede escuchar detrás de una puerta o mirar por una cerradura. Si se detecta algún objetivo, no se colocará su miniatura, sino que se utilizará un testigo con el tamaño de la peana descubierta, pero sin que se publique ningún detalle de sus características. Si se obtiene un crítico en el CH INT se colocarán las miniaturas que se detecten.

Recargar (X) Con esta acción sencilla un personaje puede cambiar el cargador de un arma. X es igual al *Daño* del arma.

Saquear (3) Examinar y robar cualquier objeto que sea fácil de coger de un cadáver, como oro, joyas, mapas, bolsos, armas, escudos, etcétera. El personaje tendrá una penalización a cualquier CH AGI igual al número de objetos saqueados hasta el inicio de su siguiente actuación.

Soltar (X) Con esta acción sencilla un personaje puede soltar, dejar caer, cualquier cosa que tuviera en una o más manos. De ser así, la acción no consumirá ningún punto de *Energía*.

También se pueden dejar caer bombas, minas, clavos, aceite y cualquier cosa que se tenga equipada. Si el equipo que se deja caer es un arma como una bomba o una mina, X será igual a tanta *Energía* como indique el arma.

Cuando se suelta una bomba, esta se queda en cualquier punto de la ruta por la que mueva aquél que suelte la bomba, pero no será operativa hasta que el personaje actuando termine su actuación.

Usar (X) Permite usar un elemento del juego. Esta acción consume tanta *Energía* como especifique el equipo utilizado (mínimo *Energía* 1). Si el elemento especifica un atributo, se debe pasar un CH ATR. Si no existe ningún atributo, no requerirá chequeo alguno.

CREACIÓN DE PERSONAJES



PERSONAJES Y ARQUETIPOS

PERSONAJES

Los personajes son la representación de nuestros guerreros sobre el campo de batalla. Ellos son nuestros avatares de la guerra, nuestros adalides, nuestros títeres, aquellos que cumplirán nuestras órdenes. Los personajes nos mostrarán desde salvajes guerreros, hasta mansos investigadores pasando por elfos, sirenas, robots, fantasmas, dríades, coches parlanchines o alienígenas.

Un personaje se crea recopilando arquetipos.

ARQUETIPOS

Todos los elementos con relevancia en el juego deben tener un arquetipo que los represente, como una espada, un vehículo, una consola de acceso a datos, un cofre perdido, una puerta mágica. Todos estos elementos deben tener una referencia con sus atributos. Estas referencias se llaman arquetipos. **Un arquetipo es un modelo del que se pueden obtener copias.** Distintos personajes pueden equiparse con el mismo arquetipo de espada, con lo cual cada uno de ellos tendrá una espada con las mismas características.

Los diferentes tipos de arquetipos son: raza, arma, protección, metahabilidad, objeto y transporte.

Todos los arquetipos se componen de atributos.



ATRIBUTOS

Los atributos especifican los datos de los arquetipos, como el *Daño*, la *Resistencia* o la *Agilidad*. Los atributos se gradúan en niveles. Estos niveles suelen ir de 1 a 10, siendo 1 el peor nivel y 10 el mejor, el más poderoso. Siempre ha de ser un número natural. En algunos casos especiales los atributos pueden tener nivel 0. Un atributo de nivel 0 impide realizar acciones que requieran utilizar dicho atributo. Cada tipo de arquetipo tiene un mismo perfil de atributos.

PERFIL DE ATRIBUTOS

Cada tipo de arquetipo tiene su propio número de atributos, pero todos los arquetipos comparten 4 atributos básicos que se repiten en cada perfil:

-**Nombre.** Sirve para identificarlos claramente. Dos arquetipos distintos no pueden tener el mismo nombre.

-**Descripción.** Es el atributo donde se detalla y explica la función del arquetipo o cualquier dato que se deba aclarar.

-**Bonus y malus.** Los bonus y malus son las excepciones y defectos de un arquetipo. Son las peculiaridades que realmente lo personalizan y diferencian de otros, como la capacidad de ser ambidextro, tener branquias o no saber leer.

-**Puntos.** Indica el coste en *Puntos* de un arquetipo. Para obtener el coste de un arquetipo debemos sumar los *Puntos* que cuesta cada atributo. El coste mínimo de cualquier arquetipo es de 1 *Punto*.

PUNTOS

Para equilibrar la potencia y el coste de los arquetipos existen los *Puntos*. Los atributos cuestan *Puntos*. Por ejemplo, el valor 4 del atributo *Constitución* cuesta 5 *Puntos*, y el valor 8, 80 *Puntos*.

Un arquetipo costará tantos *Puntos* como la suma en *Puntos* de cada uno de sus atributos.

Un arquetipo con atributos altos será caro en *Puntos*, y el personaje que lo equipe también lo será. Un personaje caro que cueste muchos *Puntos* será más poderoso que uno más barato, pero muchos baratos podrían ganar al personaje caro.

Las aventuras se juegan a un número máximo de *Puntos* por bando. Queda al gusto del jugador invertir esos puntos en comprar pocos personajes caros, algunos personajes medianos o muchos personajes baratos.



DISEÑO DE PERSONAJES

DISEÑO DE PERSONAJES

Para crear un personaje debemos elegir los siguientes arquetipos:

Raza.- Elegiremos un único arquetipo de raza, que es el único arquetipo obligatorio para un personaje.

Armas.- Podemos elegir cualquier número de armas para un mismo personaje.

Protecciones.- Al igual que las armas, se puede elegir cualquier número de protecciones. La suma de los atributos *Defensa* de cada arquetipo de protección que vista el personaje resultará en el valor de *Defensa* con el que se protegerá de los ataques.

Hay que tener en cuenta que hay un **modificador por sobrecarga de protecciones**, por el que un personaje sufrirá un modificador negativo por cada punto de *Defensa* que supere al valor de *Constitución* del personaje.

Metahabilidades.- Los metamorfos, cinéticos, neuromantes y titiriteros usarán estos arquetipos para mutar su cuerpo, acelerarse, invocar hechizos y programas o manipular a los demás.

Objetos.- Cualquier cosa que porte el personaje y no sea un arma, protección o metahabilidad será un objeto.

Transporte.- Un personaje sólo puede elegir un máximo de un arquetipo de transporte. Si se equipa con uno, puede elegir desplegar montado o no al inicio de la aventura.



BONUS Y MALUS REPETIDOS

Distintos arquetipos equipados por un mismo personaje pueden otorgarle los mismos bonus. De ser así, un personaje sólo ganará un bonus o malus una sola vez. Si el personaje, por ejemplo, recibe el bonus berserker por su arquetipo de raza y por un arquetipo de objeto, sólo tendrá una única vez dicho bonus. Si el bonus repetido tuviera distintos niveles, estos niveles se sumaran hasta el máximo del bonus.

COSTE MÍNIMO DE UN PERSONAJE

Un personaje puede elegir arquetipos de un coste bajo en puntos, pero, a la hora de confeccionar la lista de juego, el coste mínimo de cualquier personaje será de 10 puntos.

EJEMPLO: UN PERSONAJE BÁRBARO

En este ejemplo vamos a crear un soldado bárbaro. Suelen tener una complexión apabullante y una inteligencia más bien escasa, aunque son fieros y decididos.

PASO 1: ARQUETIPOS

El primer paso es elegir 1 arquetipo de raza de forma obligatoria; después elegiremos tantos arquetipos de rol, armas, protecciones y metahabilidades y objetos como queramos; y por último podremos elegir opcionalmente un arquetipo de transporte.

Vamos a equipar a nuestro bárbaro con la raza "bárbaro", arma "hacha" y las protecciones "escudo y pieles pasadas".

PASO 2: PUNTOS

Para calcular el coste del personaje tan sólo hay que sumar los *Puntos* que cueste cada arquetipo elegido, con un mínimo de 10 *Puntos* por personaje:

<i>Arquetipo de raza bárbara</i>	30 Pts
<i>Arquetipo de arma hacha</i>	13 Pts
<i>Arquetipo de protección escudo</i>	3 Pts
<i>Arquetipo de protección pieles</i>	9 Pts
<i>Total:</i>	52 Pts



CREACIÓN DE RAZAS

ARQUETIPOS DE RAZA

Los arquetipos de raza detallan las facultades y capacidades generales de la raza de los personajes. Describen su cuerpo y su mente, y pueden ser tan generales como para definir un humano, o tan particulares como para definir un humano bajo, gordo, tuerto, zurdo, calvo, mutado con alas y con una garra por mano derecha. Cualquier número de personajes puede utilizar un mismo arquetipo de raza, lo cual indicará que todos ellos tendrán los mismos valores de atributos.

Los arquetipos de raza también pueden personalizar un personaje dándole un nombre propio, un cargo, una profesión o un rasgo personal. Un personaje con un arquetipo de raza con nombre propio sólo se puede utilizar una única vez por lista de juego. Estos arquetipos suelen personalizarse con más bonus y malus, creando personajes exclusivos.

Un personaje básico Cimerio utilizará un arquetipo de raza Cimerio, pero el personaje Conan utilizará el arquetipo de raza Cimerio con los bonus extra héroe, profesión gladiador y todo terreno, por ejemplo.



PERFIL DE ATRIBUTOS

Los atributos de un arquetipo racial son: *nombre, descripción, constitución, agilidad, inteligencia, voluntad, bonus y malus y puntos.*

CONSTITUCIÓN (CON)

Es el conjunto de características físicas de un individuo, su aspecto, fuerza y vitalidad. El atributo *Constitución* se utiliza en acciones relacionadas con la capacidad de hacer daño, mover cosas por la fuerza, aguante físico, carga, etc... Se utiliza, por ejemplo, en las acciones: inmovilizar, empujar, eliminar...

AGILIDAD (AGI)

Cualidad de ágil, que se mueve o utiliza sus miembros con facilidad, soltura, gracia y destreza. El atributo *Agilidad* se utiliza en acciones relacionadas con el combate en cuanto a la capacidad de utilizar armas y acertar al objetivo. Equilibrio, manipular objetos, habilidad. Se utiliza, por ejemplo, en las acciones: nadar, aterrizar, escalar, desarmar...

INTELIGENCIA (INT)

Es la capacidad de entender o comprender, de resolver problemas. El atributo *Inteligencia* se utiliza en acciones relacionadas con las capacidades mentales como hacking, magia, comprensión, maná, cultura, resolución de problemas. Se utiliza, por ejemplo, en las acciones: hackear, invocar, curar, reparar, engañar...

VOLUNTAD (VOL)

Es la facultad de decidir y ordenar la propia conducta. Libre albedrío o libre determinación. El atributo *Voluntad* se utiliza en acciones relacionadas con la capacidad de dominar a otros, de controlar la presión, la calma, la disciplina, la fe, la cordura, el coraje. Se utiliza en las acciones: destrabarse, poseer, huir...



EJEMPLO: RAZA BÁRBARA

En este ejemplo vamos a crear un arquetipo de raza para un bárbaro. Esta raza será dura y belicosa, con tendencias a la barbarie, y que no se preocupa demasiado por cultivar la cultura en general.

PASO 1: ATRIBUTOS PRINCIPALES

El primer paso es elegir un valor, de 1 a 10, para cada uno de los atributos *Constitución*, *Agilidad*, *Inteligencia* y *Voluntad*. El coste en *Puntos* de estos atributos depende del valor elegido:

Valor:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pts:	-10	-5	0	5	10	20	40	80	150	300

Para nuestro bárbaro elegiremos los valores:

<i>Constitución</i>	5
<i>Agilidad</i>	4
<i>Inteligencia</i>	3
<i>Voluntad</i>	4

PASO 2: BONUS Y MALUS

También elegiremos el bonus Berserker (5 Pts) que se sumará para obtener el coste final en puntos. No elegiremos ningún malus.

PASO 3: PUNTOS

El coste final en puntos será igual a la suma de los puntos de los atributos *Constitución*, *Agilidad*, *Inteligencia* y *Voluntad*, más los bonus elegidos, menos los malus:

<i>Constitución (ver tabla)</i>	5 = 10	10 Pts
<i>Agilidad (ver tabla)</i>	4 = 5	5 Pts
<i>Inteligencia (ver tabla)</i>	3 = 0	0 Pts
<i>Voluntad (ver tabla)</i>	4 = 5	5 Pts
Bonus berserker		5 Pts
Total:		25 Pts



CREACIÓN DE ARMAS

ARQUETIPOS DE ARMAS

Como arma entendemos cualquier pieza de equipo cuyo fin principal sea hacer daño, ya sea mortal o no. Se considera arma, por ejemplo, el fusil de asalto y la espada, la bola de fuego y el hechizo de pesadilla, o el gas mostaza y la red del gladiador. Los arquetipos de armas se pueden equipar en los personajes o en los transportes.

PERFIL DE ATRIBUTOS

Las armas tienen el siguiente perfil de atributos: *nombre*, *descripción*, *energía*, *daño*, *alcance*, *calidad*, *bonus* y *malus* y *puntos*.

ENERGÍA (ENE)

El atributo *Energía* de un arma indica cuánta *Energía* debe gastar un personaje para poder utilizar dicha arma. La *Energía* debe tener un valor entre 1 y 10.

DAÑO (DAÑ)

Indica el número de heridas que infligirá un arma cuando impacte a un objetivo.

El *Daño* debe tener un valor entre 1 y 10.



ALCANCE (ALC)

Es la distancia de fuego efectivo de un arma. El objetivo de un ataque debe estar dentro del *Alcance* del arma. El *Alcance* se mide en *K*. Un arma con 0 *K* de *Alcance* es un arma de combate CaC. Un arma puede tener un ***Alcance máximo de hasta 5 veces su Daño***. El atributo *Alcance* se diferencia del resto de arquetipos en que puede tener valores por encima de 10.

CALIDAD (CAL)

La *Calidad* de un arma física indica su resistencia al desgaste y su durabilidad. La *Calidad* de un arma psíquica o intangible como un hechizo o un programa informático indica su posibilidad de olvido o la fiabilidad del código. Si aquél que utiliza un arma obtiene una pifia en algún chequeo de impacto, tal arma ganará una herida. Si un arma llega a acumular tantas heridas y estrés como *Calidad*, se inutilizará, y no podrá volver a utilizarse hasta que se repare. Si un arma gana más heridas y estrés que *Calidad*, será totalmente destruida y no podrá repararse.

METAHABILIDADES COMO ARMAS

Las armas que se pueden inventar en el juego pueden ser físicas, como cualquier hacha o lanza misiles, o mágicas / cibernéticas como una bola de fuego o un programa hacker que ataca a los ciber implantes de un enemigo.

Tanto unas como otras se utilizan igual, con un chequeo de impacto, y ambas hacen daño físico. La diferencia radica en que las armas físicas resuelven el chequeo de impacto con un chequeo de agilidad y las metahabilidades según su género:

- Metamorfos, chequeo de *Constitución*.
- Cinéticos, chequeo de *Agilidad*.
- Neuromantes, chequeo de *Inteligencia*.
- Titiriteros, chequeo de *Voluntad*.



EJEMPLO: LANZALLAMAS INDUSTRIAL

Vamos a crear un lanzallamas, con área, bonus y malus.

PASO 1: CAPACIDAD DE DAÑO

Elegiremos *Energía* 4 y *Daño* 6. El coste de las armas se basa en su capacidad de daño, calculada según el ratio de fuego de un arma y el daño potencial, con el que se genera la siguiente tabla:

		DAÑO									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ENERGÍA	1	8	21	52	125	302	729	x	x	x	x
	2	-5	11	26	63	151	365	880	x	x	x
	3	-15	1	13	31	76	182	440	1062	x	x
	4	-35	-20	1	16	38	91	220	531	1282	x
	5	-75	-60	-25	1	19	46	110	266	641	1548
	6	-155	-140	-75	-29	0	23	55	133	321	774
	7	-315	-300	-175	-89	-38	1	28	66	160	387
	8	x	-620	-375	-209	-114	-43	2	33	80	193
	9	x	x	-775	-449	-266	-131	-51	1	40	97
	10	x	x	x	-929	-570	-307	-155	-63	2	48

PASO 2: ALCANCE

En el atributo *Alcance* se debe elegir un valor máximo de 5 veces el *Daño*. Elegiremos 0.

El coste es de 1 *Punto* por cada *K* de *Alcance*.

PASO 3: CALIDAD

Debemos elegir un valor entre 1 y 10. Nosotros, para nuestro lanzallamas, elegiremos *Calidad* 3.

El coste en *Puntos* de *Calidad* es igual al valor elegido.

PASO 4: BONUS Y MALUS

Un arma puede tener cualquier número de bonus o malus, o no tener ninguno. Elegimos los bonus "área (G5/2)", "munición incendiaria" y el malus "explota".



PASO 5: PUNTOS

El coste en Puntos de un arma será igual al coste de la capacidad de daño, más el *Alcance* del arma, más la *Calidad* del arma, más los bonus y malus con los que se equipe.

<i>Capacidad de daño</i>	<i>ENE 2 y DAÑ 3</i>	26 Pts
<i>Alcance</i>		0 Pts
<i>Calidad</i>		3 Pts
<i>Bonus área G5/2</i>		18 Pts
<i>Bonus munición incendiaria</i>		5 Pts
<i>Malus explota</i>		-10 Pts
<i>Total:</i>		42 Pts

PASO 7: DETALLES

Un arma con un *Alcance* igual a 0 se consideraría un arma CaC. En el atributo "detalles" podemos describir cualquier dato que sea necesario para el juego. En el caso de nuestro lanzallamas, podemos indicar en este atributo que, aunque el *Alcance* es igual a 0, al tener un *Área* con forma de gota, esta arma debe considerarse como arma de ataque a distancia.

Para facilitar la composición de las armas, en la siguiente página se recuerdan los costes de las áreas más comunes.



FORMA	TAMAÑO (K)	ÁREA (K ²)	PUNTOS	
Redonda	R1	diámetro = 1	0,78	1
	R2	diámetro = 2	3,14	3
	R3	diámetro = 3	7,06	7
	R4	diámetro = 4	12,57	13
	R5	diámetro = 5	19,63	20
	R6	diámetro = 6	28,27	28
	R7	diámetro = 7	38,48	38
	R8	diámetro = 8	50,27	50
	R9	diámetro = 9	63,61	64
	R10	diámetro = 10	78,54	79
Lineal	L1	largo = 1	3,00	3
	L2	largo = 2	6,00	6
	L3	largo = 3	9,00	9
	L4	largo = 4	12,00	12
	L5	largo = 5	15,00	15
	L6	largo = 6	18,00	18
	L7	largo = 7	21,00	21
	L8	largo = 8	24,00	24
	L9	largo = 9	27,00	27
	L10	largo = 10	30,00	30
	L11	largo = 11	33,00	33
	L12	largo = 12	36,00	36
Salto	S1	saltos = 1	3,00	3
	S2	saltos = 2	6,00	6
	S3	saltos = 3	9,00	9
	S4	saltos = 4	12,00	12
	S5	saltos = 5	15,00	15
	S6	saltos = 6	18,00	18
	S7	saltos = 7	21,00	21
	S8	saltos = 8	24,00	24
	S9	saltos = 9	27,00	27
	S10	saltos = 10	30,00	30
Gota	G3/2	l = 3, d = 2	12,14	12
	G3/3	l = 3, d = 3	16,06	16
	G4/2	l = 4, d = 2	15,14	15
	G4/3	l = 4, d = 3	19,06	19
	G4/4	l = 4, d = 4	24,57	25
	G5/2	l = 5, d = 2	18,14	18
	G5/3	l = 5, d = 3	22,06	22
	G5/4	l = 5, d = 4	27,57	28
	G6/2	l = 6, d = 2	21,14	21
	G6/3	l = 6, d = 3	25,06	25
	G6/4	l = 6, d = 4	30,57	31
	G7/2	l = 7, d = 2	24,14	24
	G7/3	l = 7, d = 3	28,06	28
	G7/4	l = 7, d = 4	33,57	34



CREACIÓN DE PROTECCIONES

ARQUETIPOS DE PROTECCIÓN

Las protecciones pueden no ser tan atractivas como las armas, pero es el tipo de equipo que más echaremos de menos cuando una lluvia de proyectiles se acerque a nosotros a gran velocidad. Una protección es cualquier pieza de equipo cuyo fin principal sea proteger a su portador.

Algunos ejemplos de protecciones son:

	ENE	DEF	TAL	CAL	PTS
Armadura de metal	10	4	4	4	10
Brazo mecánico	0	2	4	2	12
Chaleco antibalas	5	2	4	4	14
Resistencia a (proyectiles)					
Cuero endurecido	10	3	4	3	6
Cuero humano	10	3	4	3	16
Absorción de impacto					
Escudo	1	1	0	1	3
Escudo reforzado	1	2	0	3	8
Mutación piel correosa	0	1	0	1	2
Requiere (raza mutante)					
Ropas resistentes	5	1	4	1	3



PERFIL DE ATRIBUTOS

Las protecciones tienen el siguiente perfil de atributos: *nombre*, *descripción*, *energía*, *defensa*, *calidad*, *bonus* y *malus* y *puntos*.

ENERGÍA (ENE)

El nivel de *Energía* de una protección indica cuantos puntos de *Energía* debe gastar un personaje para poder vestir o activar dicha protección. Sólo se debe pagar *Energía* cuando un personaje se vista o desvista con alguna protección, o la conecte o desconecte. Este atributo no tiene valor máximo, y el mínimo es igual a 0. Una protección con *Energía* 0 representa un tipo de protección que no se puede desvestir, como la piel de un animal.

DEFENSA (DEF)

La *Defensa* se utiliza para aguantar el daño recibido. Puede llamarse armadura, amuleto, blindaje, piel gruesa o de cualquier otra forma. Los valores de *Defensa* de cada protección que vista el personaje serán los valores que se sumarán para calcular el valor de *Defensa* total con el que el personaje realizará el chequeo de *Defensa*.

TALLA (TAL)

El atributo *Talla* indica el tamaño de la protección que ha de vestirse. Puede tener un valor entre 0 y 10. Un personaje podrá vestir sin problemas una protección siempre y cuando su *Constitución* sea igual a la *Talla* de la protección.

Las protecciones que se empuñen o sean ligeras, como escudos o amuletos, o sean inmateriales como un hechizo de protección, tendrán una *Talla* 0, pues al no vestirse son independientes de la *Constitución* de aquel que las use.

Modificador de Talla Vs Constitución.- Si un personaje viste una protección que no es de su talla, estará incómodo, y sufrirá un CH AGI -1 por cada punto de diferencia entre *Talla* y *Constitución*.

CALIDAD (CAL)

Indica su resistencia al desgaste y su durabilidad. Una protección ganará una herida cuando el personaje que la tenga equipada obtenga una pifia en el CH DEF. Siendo así, el jugador elegirá cuál de las protecciones que tenga equipada ganará la herida. Se pueden reparar, pero si ganan tantas heridas como *Calidad*, la protección será totalmente destruida y no podrá repararse.



EJEMPLO: UN ESCUDO DE ROBLE

Un arquetipo de escudo es una pieza de equipo muy funcional porque si un personaje está sobrecargado de protecciones, siempre podrá soltar el escudo en cualquier momento para ganar ese punto de *Agilidad* que seguro que necesita.

PASO 1: ENERGÍA

Debemos elegir un valor igual a 0 o superior. Vamos a elegir 1 para *Energía*.

El coste en *Puntos* es igual al valor elegido, y se restará del total.

PASO 2: DEFENSA

Debe tener un valor entre 1 y 10. Elegiremos 1 para *Defensa*.

El coste en *Puntos* es del triple del valor elegido.

PASO 3: TALLA

Debemos elegir un valor entre 0 y 10, pero como los escudos están exentos de *Talla*, el valor será 0.

El coste en *Puntos* es igual al valor elegido.

PASO 4: CALIDAD

Debemos elegir un valor entre 1 y 10. Elegiremos un valor 3 para no encarecer demasiado el arquetipo.

El coste en *Puntos* es igual al valor elegido.

PASO 5: BONUS Y MALUS

Una protección puede tener cualquier número de bonus o malus, o no tener ninguno. Nuestro escudo no tendrá bonus ni malus.

PASO 6: PUNTOS

El coste en *Puntos* de una protección será igual al coste su *Defensa* por 3, más el valor de *Talla*, más el valor de *Calidad*, menos el valor de *Energía*, más el coste de los bonus y malus.

<i>Energía</i>	(se resta)	-1 Pts
<i>Defensa</i> x 3	1 x 3	3 Pts
<i>Talla</i>		0 Pts
<i>Calidad</i>		3 Pts
<i>Total:</i>		5 Pts



CREACIÓN DE METAHABILIDADES

ARQUETIPOS DE METAHABILIDADES

Las metahabilidades son extrañas cualidades dignas de seres fabulosos. Con ellas podemos alterar nuestra realidad a través de mutaciones, magia o tecnología, materializando en nuestro plano físico capacidades que son propias de otras dimensiones. Son tan variadas las metahabilidades que las formas en las que se presentan sólo están limitadas por la imaginación de los jugadores.

PERFIL DE ATRIBUTOS

Un arquetipo de metahabilidad tiene los siguientes atributos: *nombre, descripción, energía, alcance, calidad, bonus y malus y puntos.*

ENERGÍA (ENE)

La *Energía* indica el coste que le requiere al personaje utilizar con precisión una metahabilidad.

ALCANCE (ALC)

Es la distancia hasta la que se puede elegir un objetivo. Una metahabilidad con 0 *K* de *Alcance* sólo afectará a su portador o a un objetivo en contacto con la peana del portador. No hay *Alcance* máximo.



CALIDAD (CAL)

La *Calidad* de una metahabilidad indica su resistencia, su fortaleza o su capacidad para invocarla. Si un personaje obtiene una pifia al utilizar una metahabilidad, esta ganará un punto de estrés. Si una metahabilidad acumula tanto estrés y heridas como *Calidad*, no podrá volver a utilizarse hasta que se recupere.

EJEMPLO: UN HECHIZO DE INVISIBILIDAD

Las metahabilidades nos permiten lanzar muchas veces una misma capacidad. Como ejemplo, vamos a crear un hechizo.

PASO 1: ENERGÍA

Debemos elegir un valor superior a 1. Para este hechizo vamos a elegir un valor 3.

El coste en *Puntos* es igual al valor elegido, y se restará del total.

PASO 2: ALCANCE

Debemos elegir un valor igual a 0 o superior. Elegiremos 0. Con lo que solo la podrá utilizar el poseedor o un personaje en contacto.

El coste es de 1 *Punto* por cada *K* de *Alcance*.

PASO 3: CALIDAD

Podemos elegir un valor entre 1 y 10. El hechizo de invisibilidad no será fácil de olvidar. Elegiremos un valor 3 para *Calidad*.

El coste en *Puntos* es igual al valor elegido.

PASO 4: BONUS Y MALUS

Para el hechizo de invisibilidad de un neuromante vamos a comprar el bonus "invisible" y el bonus "invocación".

PASO 4: PUNTOS

Será igual al coste del *Alcance*, más el valor de *Calidad*, menos el triple del valor de *Energía*, más el coste de los bonus y malus.

<i>Energía</i>	(x3, se resta)	-9 Pts
<i>Alcance</i>		0 Pts
<i>Calidad</i>		3 Pts
<i>Bonus invisible</i>		15 Pts
<i>Bonus invocación</i>		0 Pts
<i>Total:</i>		6 Pts



CREACIÓN DE OBJETOS

ARQUETIPOS DE OBJETO

Cualquier elemento del juego con el que interactúe un personaje y no sea arma, protección, metahabilidad ni transporte se considerará un objeto. Un ejemplo sería un botiquín, una tarjeta de identificación, una radio, un descodificador de claves, una antorcha, una cuerda...

Los objetos son los extras más básicos, e incluyen cualquier pieza de equipo que otorgue capacidades a su portador. Un personaje ganaría sus bonus o malus simplemente llevándolo activado o vestido. Tanto para vestir/desvestir como activar/desactivar un objeto, se ha de pagar la *Energía* que el objeto requiera, pero una vez pagada, el efecto será permanente.



PERFIL DE ATRIBUTOS

Un arquetipo de objeto tiene los siguientes atributos: *nombre*, *descripción*, *energía*, *alcance*, *calidad*, *bonus* y *malus* y *puntos*.

ENERGÍA (ENE)

Es el coste que tiene el objeto para activarse o vestirse, y que el objeto empiece a funcionar. Después, el efecto será indefinido.

ALCANCE (ALC)

Es la distancia hasta la que se puede elegir un objetivo. Un objeto con 0 *K* de *Alcance* sólo afectará a su portador o a un objetivo en contacto con la peana del portador. No hay *Alcance* máximo.

CALIDAD (CAL)

Al igual que en las armas y las protecciones, la *Calidad* de un objeto indica su resistencia al desgaste y su durabilidad. Si un personaje obtiene una pifia al utilizar un objeto, este ganará una herida. Si el objeto acumula tanto estrés y heridas como *Calidad*, no podrá volver a utilizarse hasta que se recupere. Y si las heridas y estrés acumulado supera el nivel de *Calidad* será totalmente destruido.



EJEMPLO: UNA POCIÓN DE INVISIBILIDAD

La chispa de los objeto está en los bonus y malus que les asignemos. Vamos a crear una poción de invisibilidad.

PASO 1: ENERGÍA

Debemos elegir un valor igual a 1 o superior. Para la poción de invisibilidad elegiremos un valor 3, y así abaratar el coste.

El coste en *Puntos* es igual al valor elegido, y se restará del total.

PASO 2: ALCANCE

Debemos elegir un valor igual a 0 o superior. Elegiremos 0. Con esto, sólo la podrá utilizar el poseedor o un Pj en contacto CaC.

El coste es de 1 *Punto* por cada *K* de *Alcance*.

PASO 3: CALIDAD

Podemos elegir un valor entre 1 y 10. La poción de invisibilidad será un frasco frágil a los golpes. Elegiremos un valor 1.

El coste en *Puntos* es igual al valor elegido.

PASO 4: BONUS Y MALUS

Vamos a comprar el bonus "invisible" y el malus "tempus: turno". Con él, haremos que quien beba el brebaje adquiera el bonus "invisible" hasta el inicio del siguiente turno de juego.

PASO 5: PUNTOS

El coste final será igual a sumar el valor del *Alcance*, el valor de *Calidad* y los bonus elegidos, menos la *Energía*.

<i>Energía</i>	(se resta)	-3 Pts
<i>Alcance</i>		0 Pts
<i>Calidad</i>		1 Pts
<i>Bonus invisible</i>		15 Pts
<i>Malus tempus: turno</i>		-5 Pts
<i>Total:</i>		8 Pts



CREACIÓN DE TRANSPORTES

ARQUETIPOS DE TRANSPORTE

En los escenarios de juego de Wartime podemos encontrar bicicletas, tanques, helicópteros, deslizadores, naves espaciales, caballos, motos, dragones, jetpacks, barcos, tuneladoras, mamuts, e incluso alfombras voladoras mágicas. Todos ellos son ejemplos de posibles transportes.

Entendemos por transporte cualquier miniatura, bestia o máquina, con capacidad de movimiento, y que requiera de la intervención de uno o más personajes para poder mover.

Un transporte se puede equipar con cualquier número de armas, protecciones, metahabilidades y objetos.



PERFIL DE ATRIBUTOS

Los atributos de un arquetipo de transporte son: *nombre*, *descripción*, *energía*, *movimiento*, *defensa*, *calidad*, *bonus* y *malus* y *puntos*.

ENERGÍA (ENE)

El nivel de *Energía* de un transporte indica cuánta *Energía* debe gastar un personaje para poder usar un transporte. Sería lo mismo que despertar a una bestia o arrancar un motor. La *Energía* deberá pagarse si el piloto del transporte ocupa o abandona su puesto. Un personaje o tripulación que comience el juego a los mandos de un transporte no deberá pagar *Energía* para empezar a utilizarlo.

MOVIMIENTO (MOV)

Al igual que los personajes, los transportes tienen *Movimiento*, pero a diferencia suya el *Movimiento* de los transportes se elige y se compra.

DEFENSA (DEF)

La *Defensa* se utiliza para aguantar el daño recibido. Puede llamarse armadura, amuleto, blindaje, piel gruesa o de cualquier otra forma. Los transportes pueden tener tanta *Defensa* como quieran, hasta un máximo de 10 niveles.

CALIDAD (CAL)

Al igual que en las armas y las protecciones, la *Calidad* de un transporte indica su resistencia al desgaste y su durabilidad. Si un personaje obtiene una pifia al utilizar un transporte, este ganará una herida. Si el transporte llega a acumular tanto estrés y heridas como *Calidad*, se averiará y no podrá utilizarse hasta que se repare. Si las heridas y estrés acumulado superan el nivel de *Calidad*, el transporte será totalmente destruido y explotará.



EJEMPLO: UN PEZ AÉREO

Vamos a crear un "pez aéreo". Será un transporte con un tripulante capaz de transportar dos pasajeros o un par de bultos grandes.

PASO 1: ENERGÍA

Eligen un valor superior a 0. Aquí nos podemos permitir elegir 7. El coste en *Puntos* es igual al valor elegido, y se restará del total.

PASO 2: MOVIMIENTO

Elegiremos un valor 2 para el atributo *Movimiento*. Este atributo tiene que tener un valor superior a 0.

El coste en *Puntos* de este atributo es igual al valor elegido.

PASO 3: DEFENSA Y CALIDAD

El valor máximo de estos atributos es 10, y el mínimo 1. Elegiremos *Defensa* 4 y *Calidad* 5.

El coste en *Puntos* *Defensa* es igual al valor elegido multiplicado por 3, y el de *Calidad* igual al valor elegido.

PASO 4: EQUIPO

No montaremos equipo en este transporte. Si fuera una montura de guerra, podríamos equiparlo con "coz, mordisco o fuego".

PASO 5: BONUS Y MALUS

Para este arquetipo vamos a elegir el bonus "levitador", aparte de por supuesto los bonus "pez" y "capacidad".

PASO 6: PUNTOS

El coste final será sumar los valores de *Movimiento*, *Defensa* x3, *Calidad* y los bonus elegidos, menos la *Energía*.

<i>Energía</i>	(se resta)	-7 Pts
<i>Movimiento</i>		2 Pts
<i>Defensa</i>	4 x 3	12 Pts
<i>Calidad</i>		5 Pts
<i>Bonus levitador</i>		1 Pts
<i>Bonus pez</i>		2 Pts
<i>Bonus capacidad (2)</i>		3 Pts
<i>Total:</i>		18 Pts



LISTAS DE JUEGO

LIBROS DE FACCIÓN

Nuestra imaginación puede crear tantos mundos distintos, con tantas razas, ejércitos, clanes o bandos diferentes, que las oportunidades de crear nuestro propio universo son prácticamente infinitas. A parte de este reglamento, de forma periódica se publicarán libros de facción, con historias, aventuras y personajes de una facción determinada.

LISTAS DE JUEGO Y PUNTOS

Para jugar una aventura en Wartime es necesario crear una lista de juego con los personajes que integrarán nuestra banda, grupo o unidad. **Una lista de juego es una relación concreta de los personajes con los que jugaremos una partida.** Para que exista un equilibrio y que la lista de cada jugador no sea superior a las de sus oponentes, **las partidas se juegan a un número máximo de Puntos con los que crear cada lista de juego.** Este máximo no se puede superar.

Puede crearse una lista con uno, dos o tres personajes, pero también pueden crearse listas de cientos de personajes. La suma en *Puntos* de cada personaje que conforme una lista nos dará los *Puntos* totales de la lista de juego. Esos puntos totales no pueden superar los *Puntos* máximos pactados para jugar la aventura.



CREACIÓN DE LISTAS DE JUEGO

Cada aventura indica el número de puntos que tiene cada jugador para crear su lista de juego. Con ese número de puntos los jugadores reclutan personajes.

Se entiende como personaje una ficha con un arquetipo de raza; cero o más arquetipos de armas, protecciones, metahabilidades y objetos; y uno y ningún transporte. Cada ficha es un personaje, y a cada personaje le corresponde una miniatura sobre el escenario.

El coste mínimo de un personaje es de 10 puntos, dando igual los arquetipos con los que se equipe si el sumatorio total de puntos en arquetipos es inferior a 10.

Los libros de facción tienen personajes predefinidos con su coste en puntos, pero los jugadores pueden crear sus propios personajes desde cero o modificar los personajes de los libros de facción.

RESTRICCIONES

En las aventuras podremos encontrar restricciones a la hora de crear nuestra lista de juego. Las restricciones más comunes suelen ser el número de miniaturas o la potencia máxima de las armas. Si no estamos jugando ninguna aventura en particular, podremos pactar con nuestros amigos las restricciones con las que jugar, o no utilizar restricción alguna.

ACTUANDO

Podemos utilizar las fichas de los personajes para controlar quién actúa y quién no. Al principio de cada turno se enderezarían las fichas de los personajes desplegados sobre el escenario, y cuando fuera actuando cada personaje iríamos girando sus fichas, marcando quién actúa. Al principio del siguiente turno volveríamos a enderezar las fichas de los personajes vivos sobre el escenario.

También podemos usar estas mismas fichas para marcar con contadores las heridas que tienen, el estrés o la calidad de las armas, por ejemplo.



EJEMPLO: UN GRUPO DE CAZA

En este ejemplo vamos a crear una lista de un máximo de 400 *Puntos* para jugar una aventura de tipo "escaramuzas".

PASO 1: ARQUETIPOS

El primer paso es crear listas de arquetipos.

RAZAS:		PROTECCIONES:	
Berserker	16 pts	Escudo	3 pts
Jefe Berserker	36 pts	Pieles pesadas	9 pts
		Casco ajustable	10 pts
ARMAS:		TRANSPORTES:	
Espada	6 pts	Lobo de guerra	24 pts
Hacha	9 pts		
Mordisco de lobo	6 pts		
Zarpazo	7 pts		

PASO 2: PERSONAJES

Una vez tengamos los arquetipos, debemos crear los personajes.

JEFE GUERRERO:		
Raza jefe berserker		36 pts
Arma espada		6 pts
Protecciones escudo, pieles pesadas y casco ajustable		22 pts
Transporte lobo de guerra con mordisco de lobo y zarpazo		37 pts
		101 pts
SOLDADO BÁRBARO:		
Raza berserker		16 pts
Arma hacha		9 pts
Protecciones escudo y pieles pesadas		12 pts
		37 pts

PASO 3: RECLUTAMIENTO DE PERSONAJES

Con los personajes ya creados, reclutaremos los que consideremos para formar nuestra lista de juego. El coste total en *Puntos* de nuestra lista será:

<i>Grupo de caza:</i>		
<i>Jefe guerrero</i>		101 Pts
<i>8 soldados bárbaros</i>	37x8	296 Pts
<i>Total:</i>		397 Pts



BONUS Y MALUS

BONUS Y MALUS

Cuando diseñamos un arquetipo o un personaje podemos personalizarlo comprándole bonus y malus. Los bonus son características que aportan cualidades mejoradas al arquetipo, como más *Daño*, más puntería o la capacidad de respirar bajo el agua, y 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.



LISTAS DE BONUS Y MALUS

En las siguientes páginas se describen los bonus y malus seccionados por arquetipos afín: primero los bonus y malus más compatibles con los arquetipos raciales, después los más compatibles con armas, continuando con protecciones, metahabilidades y 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 metahabilidades y 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 racial.*

Cada bonus o malus tiene un título con su nombre y su coste en Puntos. Después se describe el bonus o el malus con todos sus detalles.

Algunos bonus y malus pueden contener en su nombre una pareja de paréntesis "()". De ser el caso, en el bonus habrá que especificar sobre qué afecta. *Por ejemplo, el bonus "invulnerable ()" requiere que se especifique algo a lo que es invulnerable aquél que porte el bonus. Podría ser invulnerable (fuego) y no le afectaría el fuego, o invulnerable (magia) y no le afectarían las armas mágicas.*

También puede ser que, 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.*

Concretando, si en la descripción del bonus se especifican paréntesis "()", es obligatorio limitar el bonus, y si no, la limitación es opcional.

Los bonus con unos corchetes en su descripción "[]" indican que tal bonus requiere que se tenga también comprado otro bonus en particular. *Por ejemplo, el bonus "Shin [neuromante]" requiere que el personaje tenga comprado el bonus "neuromante".*



RAZA

BONUS

Afortunado. 7 Pts Cuando este personaje sufre *Daño* puede lanzar 1D10 y, si obtiene un 1, ignorar el *Daño* y cualquier otro efecto derivado.

Anónimo. 10 Pts No se pueden realizar acciones de carga sobre este personaje. Tampoco se le puede atacar a distancia si el atacante dispone de otros blancos a 3 K o menos de este personaje.

Araña. 5 Pts El personaje mueve por paredes y techos como si estos fueran terreno fácil, ignorando la gravedad.

Artíficiero. 5 Pts Este personaje tiene una sensibilidad especial con las explosiones. Tendrá *Daño* +1 cuando utilice armas con fuego o con área.

Artillero. 4 Pts Este personaje no sufre modificadores negativos cuando dispara desde y/o hacia un transporte en movimiento.

Aura blindada. 45 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K pueden repetir los CH DEF.

Aura de acero. 40 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K pueden repetir los CH CON.

Aura de obstinación. 40 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K pueden repetir los CH VOL.

Aura de sabiduría. 40 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K pueden repetir los CH INT.

Aura de talento. 40 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K pueden repetir los CH AGI.

Ave Fénix. 10 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 sin heridas. Con un resultado de 2 a 5, levanta al personaje con tantas heridas como *Constitución* -1. 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. 5 Pts Este personaje sumará 2 K a la distancia de carga si de esta forma puede trabarse con un enemigo.

Bomba viviente. 5 Pts Cuando este personaje muera, explotará. El *Daño* de la explosión será igual a la mitad de su *Constitución*, y su área igual a la mitad de su *Agilidad*, a contar desde el borde de la peana.



Caer con estilo. 5 Pts Este personaje nunca se daña en las caídas, aunque caiga desde un avión en marcha. De algún modo siempre puede apoyarse a algo en la caída, como las paredes de un edificio o las ramas de un árbol, o valerse de algún artefacto o utensilio.

Cinético. 1 Pts Puede realizar bunkais.

Contracarga. 5 Pts Los beneficios de las cargas se anulan contra este personaje.

Control del CHI. 8 Pts Este personaje puede repetir un chequeo cualquiera por actuación.

Cuerpo de luz. 3 Pts Este personaje, cuando hace una acción con área que le cubre a él mismo, será invulnerable a cualquier *Daño* que se produzca por su propia acción.

Desafiante. 2 Pts Este personaje puede realizar la acción enfrentada "desafiar", por 1 punto de *Energía* y un CH VOL ENF, para retar a cualquier personaje enemigo en un radio de tantos *K* como *Voluntad* tenga. El personaje desafiado, de no superar el chequeo, en su siguiente actuación deberá mover, cargar y atacar CaC a este personaje hasta que consiga matarlo.

Desaparecer. 5 Pts Una vez por aventura, este personaje puede retirarse del campo de batalla si no está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Volverá a desplegar en el siguiente turno entrando por el borde de su área de despliegue.

Despertando del letargo. 5 Pts Los atributos de este personaje son iguales al número del turno en juego. Se irán incrementando turno a turno hasta superar en 2 puntos sus valores

reales.

Devora almas. 8 Pts Cuando este personaje mate a otro en combate CaC, sanará una herida.

Difícil de matar. 8 Pts Cualquier enemigo que ataque a este personaje restará 1 a cualquier CH IMP que deba realizar.

Dios de la roca. 60 Pts Este personaje siempre supera los CH CON con un crítico.

Dios del acero. 60 Pts Este personaje siempre supera los CH DEF con un crítico.

Dios del agua. 60 Pts Este personaje siempre supera los CH INT con un crítico.

Dios del fuego. 60 Pts Este personaje siempre supera los CH VOL con un crítico.

Dios del viento. 60 Pts Este personaje siempre supera los CH AGI con un crítico.

Duro. 15 Pts Este personaje tiene una *Defensa* natural de 1 punto, la cual se sumará a la *Defensa* de las protecciones que vista. Este punto extra no se contará a la hora calcular la *Sobrecarga*.

Élite bestia. 25 Pts El personaje podrá repetir cualquier CH CON.

Élite blindado. 30 Pts El personaje puede repetir cualquier CH DEF.

Élite combate. 25 Pts El personaje puede repetir cualquier CH AGI.



Élite erudito. 25 Pts El personaje podrá repetir cualquier CH INT.

Élite ultra. 35 Pts El personaje podrá repetir cualquier CH ATR.

Élite valiente. 25 Pts El personaje podrá repetir cualquier CH VOL.

Energía psíquica. 5 Pts Este personaje puede aumentar su *Energía* a costa de su salud durante una actuación. El coste es ganar 1 nivel de estrés por cada 3 puntos extra de *Energía*.

Energía vital. 5 Pts Este personaje puede aumentar, en un combate CaC, el *Daño* de su ataque a costa de su salud, ganando tantas heridas como *Daño* quiera aumentar. La compra de *Daño* debe hacerse antes del CH DEF.

Entrenador para matar. 5 Pts Este personaje puede repetir el CH IMP si obtiene una pifia.

Entrenador para vivir. 5 Pts Este personaje puede repetir el CH DEF si obtiene una pifia.

Explorador. 2 Pts Si este personaje está sobre el terreno de juego, hará que su controlador pueda sumar +1 a la tirada de ventaja.

Fanático. 5 Pts Este personaje es tan radical que nunca huirá ni entrará en pánico.

Fatality. 5 Pts Cuando este personaje mata a otro en CaC, todos los enemigos a 5 K de distancia sufren acobardamiento.

Fortuna. 15 Pts Es la suerte favorable no casual. Un personaje, una vez por turno, puede utilizar una de estas opciones:

- Ignorar *Daño* recibido. No se podrá utilizar si el *Daño* lo ha provocado un crítico.

- Ignorar *Daño* recibido en transporte si formamos parte de la tripulación. No se podrá utilizar si el *Daño* lo ha provocado un crítico.

- Ignorar una pifia al lanzar el dado. Debemos lanzar de nuevo el dado.

- Anular un dado ajeno si somos el objetivo de la acción, siempre y cuando el resultado no sea un crítico. El dado volverá a lanzarse.

- Recuperar 1 herida, siempre que estemos vivos.

- Aumentar un éxito de un chequeo en 1 nivel. Debe realizarse antes de lanzar el dado.

- Aumentar el *Daño* de un ataque en 1 nivel. Debe realizarse cuando anunciemos la acción y el objetivo.

Después de gastar *Fortuna* se ha de realizar un chequeo de *Psíquico*.

Francotirador. 5 Pts Cuando este personaje ataque a distancia a un combate CaC o a una formación, y supere el primer CH IMP, siempre acertará al objetivo elegido.

Frenesí. 5 Pts El personaje puede elegir entrar en frenesí antes de resolver el CH IMP en combate CaC. De hacerlo, disfrutará de *Daño* +2 durante todo el combate, pero hasta el inicio de su siguiente actuación, su *Defensa* será igual a 0.

Garras y dientes. 5 Pts El *Daño* de las acciones “atacar CaC sin armas” de este personaje es igual a la mitad de su *Constitución*. Este personaje no puede robar equipo.



Genio estratega. 5 Pts Los aliados que comiencen su actuación a 3 K de este personaje, sumarán 1 punto de *Energía* extra al calcular la *Energía* de la actuación.

Gran bestia. 10 Pts Este personaje sólo puede ser herido por armas con un *Daño* superior a la mitad de su *Constitución*.

Gran demonio. 10 Pts Este personaje tiene un aura a su alrededor, de tantos K de radio como *Voluntad*, en el que cualquier enemigo que entre o cence su actuación deberá pasar un CH PSI. Si falla: CH LOC -2.

Grito berserker. 20 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K sumarán 2 K la capacidad de movimiento al cargar si de esta forma pueden trabarse con un enemigo.

Grito de combate. 25 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K, cuando carguen, sumarán 1 punto extra al *Daño* de su primer ataque.

Grito de fuego. 25 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K suman 1 al éxito de sus CH IMP en combate a distancia.

Grito de guerra. 30 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K pueden repetir los CH IMP.

Grito de hielo. 25 Pts Los enemigos a 5 K de este personaje restan 1 punto al *Daño* de sus ataques en combate CaC.

Grito de maestría. 25 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K restan 1 a la *Energía* de cualquier arma que utilicen, hasta un mínimo de *Energía* 1.

Grito de muerte. 25 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K suman 1 al *Daño* de sus ataques en combate CaC siempre que no estén cargando.

Grito de odio. 25 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K suman 1 al éxito de sus CH IMP en combate CaC.

Grito de oscuridad. 25 Pts Los enemigos disparando a los aliados que estén a 5 K restan 1 al éxito de sus CH IMP.

Grito de puntería. 25 Pts Cuando este personaje y sus aliados a 5 K realizan ataques a distancia, sus enemigos sufren CH DEF -1.

Grito de sangre. 20 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K, si inmediatamente después de acabar con su oponente en un combate CaC realizan una acción "mover", podrán desplazarse 2 K extra sobre su movimiento si de esta forma pueden volver a trabarse en CaC.

Grito de venganza. 20 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K, si mueren en un combate CaC, realizarán un ataque extra en dicho combate justo antes de morir. El ataque será contra su asesino, con el arma que quieran, ignorando la *Energía* que requiera.

Grito de veterano. 25 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K 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.



Guardaespaldas. 2 Pts Cuando un enemigo ataque a distancia a un compañero a 3 K de este personaje y supere el CH IMP, este personaje puede asignarse el impacto de dicho ataque. Pega este personaje junto al objetivo original del ataque, en la línea de fuego.

Hálito de debilidad. 25 Pts Los enemigos a 5 K de este personaje restan 1 al éxito de sus CH CON.

Hálito de entumecimiento. 25 Pts Los enemigos a 5 K de este personaje restan 1 al éxito de sus CH AGI.

Hálito de hambre. 25 Pts Los enemigos que empiecen su actuación a 5 K de este personaje restan 1 a su *Energía*.

Hálito de imbecilidad. 25 Pts Los enemigos a 5 K de este personaje restan 1 al éxito de sus CH INT.

Hálito de miedo. 25 Pts Los enemigos a 5 K de este personaje restan 1 al éxito de sus CH VOL.

Hálito de podredumbre. 30 Pts Los enemigos a 5 K de este personaje restan 1 al éxito de sus CH DEF.

Héroe. 2 Pts Este personaje, cuando tenga tantas o más heridas que *Constitución*, no morirá, sino que caerá inconsciente. Cuando caiga inconsciente, recuperará 1 herida al inicio de la que debiera ser su actuación. Si llega a tener menos heridas que *Constitución*, volverá a levantarse.

Horror. 5 Pts Cualquier personaje que quiera atacar en combate CaC o cargar al personaje con este bonus deberá pasar un CH PSI cuando

declare la acción.

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. 10 Pts Si este personaje gana heridas en un combate CaC pero no muere, durante su siguiente actuación tendrá CH IMP +1 y *Daño* +1 en combate CaC.

La mano de la muerte. 5 Pts Este personaje puede realizar una acción, de 3 puntos de *Energía* y un CH VOL, con la que puede asignar 1 de sus heridas a un personaje vivo o inconsciente en contacto CaC. El receptor, que debe ser voluntario o no poder resistirse a los actos sobre su persona, ganará 1 herida, la cual perderá el personaje actuando.

Si el personaje con este bonus tiene *Voluntad* 6 o más, podrá transfundir 1 herida de un donante a un receptor, a tantos K como *Voluntad* 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 sustituyendo el CH VOL por un CH VOL ENF. Esta acción no puede realizarse si el personaje actuando está trabado en combate CaC.

Larga vida. 15 Pts Este personaje no sufrirá herida alguna siempre que supere el chequeo de *Defensa*.

Líder. 3 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. 10 Pts Para el personaje con este bonus las acciones de combate CaC tendrán CH IMP +1 siempre que empuñe dos armas CaC.

Luchador consumado. 3 Pts Los enemigos trabados con este personaje en combate CaC múltiple no ganarán ningún bonus por superioridad numérica.

Maestría (). 5 Pts Elige una acción genérica o de movimiento, como escalar o conducir, o un objeto como cerradura o mapa. En esta acción o utilizando este objeto, el personaje podrá sumar 1 al éxito de cualquier CH ATR que realice.

Maestría en combate (). 10 Pts Elige una acción de combate, como cargar o esquivar, o un arma como hacha o espada. En esta acción o con esta arma el personaje podrá sumar 1 al éxito de cualquier CH ATR que realice.

Maestro carnicero. 10 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 de esgrima. 10 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 guerrero. 20 Pts Este personaje puede repetir los CH IMP en los combates CaC.

Maestro rúnico. 10 Pts El atributo *Energía* de las armas con el bonus "invocación" se considerará 1 nivel menor cuando las maneje este personaje. Mínimo *Energía* 1.

Manipulador. 3 Pts [Titiritero] Cuando este personaje es el objetivo de un ataque a distancia, si tiene más *Voluntad* que su enemigo, puede intentar pasar un CH VOL ENF para que el atacante sufra un CH IMP -1.

Matarife. 10 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. 5 Pts Cuando este personaje realiza la acción "Concentrarse" recibe un modificador +2 en lugar de +1.

Meta visión. 10 Pts Puede ver y seleccionar objetivos a través de muros, puertas u obstáculos opacos a tantos K como *Inteligencia*. Puede ver personajes invisibles o miméticos.

Metamorfo. 10 Pts Puede utilizar mutaciones.

Miembro extra. 3 Pts El personaje dispone de un miembro útil más.

Mulo. 5 Pts Este personaje puede cargar y mover objetos de un peso igual a su *Constitución* + 1. A la hora de mover objetos, calcular el incremento de *Daño* en CaC, embestir, y comparar la sobrecarga, utilizará el nivel de *Constitución* + 1.

Necrófago. 8 Pts Este personaje sanará heridas si se alimenta de un cadáver. Para ello ha de realizar la acción "alimentarse de un cadáver", que es sencilla, cuesta 5 puntos de *Energía*, y por la que recuperará 1 herida. El número máximo de heridas que se pueden recuperar de un cadáver es igual a la *Constitución* del cadáver. Cada herida recuperada por este método reducirá la *Constitución* del cadáver en un punto, hasta que sólo queden restos raramente identificables.



Neuromante. 1 Pts Este personaje puede realizar invocaciones.

No vivo. 1 Pts Este personaje puede actuar pero no está vivo, por lo que no le afectan las enfermedades ni los venenos.

Odio. 20 Pts Este personaje sumará 1 punto al CH IMP y al *Daño* en combate CaC.

Orador. 5 Pts Cuando este personaje utiliza una pieza de equipo o realiza una acción en la que se tiene en cuenta su *Voluntad* para trazar un área de influencia, el radio de esta área será el doble de larga.

Órdenes. 5 Pts Este personaje, en cualquier momento y una vez por turno, puede dar órdenes a otro de menor rango. Esto se transforma en que el personaje actuando con este bonus puede entregar hasta 3 puntos de su propia *Energía* a un personaje aliado en un área de tantos K como *Voluntad* tenga. El personaje aliado que acaba de recibir la *Energía* actuará inmediatamente. Este personaje aliado actuará aunque ya haya actuado ese mismo turno, pero sólo con la *Energía* positiva que le quede. Cuando este personaje aliado termine su actuación, el personaje con el bonus órdenes continuará actuando.

Orgullosos. 15 Pts Si este personaje gana heridas 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 *Energía*.

Pequeño. 5 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. 5 Pts Este personaje gana CH AGI +1 cuando realice acciones de movimiento complejas a los mandos de un transporte, como 180° o maniobrar.

Poderoso. 10 Pts Este personaje acumula un punto de *Poder* por cada herida que inflige o recibe, hasta un máximo de 10 puntos. 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* utilizados.

Presencia de claridad. 25 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K pueden sumar 1 al éxito del CH INT.

Presencia de destreza. 25 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K pueden sumar 1 al éxito del CH AGI.

Presencia de fuerza. 25 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K pueden sumar 1 al éxito del CH CON.

Presencia de honor. 25 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K pueden sumar 1 al éxito del CH VOL.

Presencia de protección. 30 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K pueden sumar 1 al éxito del CH DEF.



Profesión acróbata. 10 Pts Este personaje suma 1 a sus CH AGI.

Profesión arquero. 10 Pts Este personaje suma 1 a sus CH IMP en los combates a distancia.

Profesión bárbaro. 10 Pts Este personaje suma 1 a sus CH CON.

Profesión caballero. 15 Pts Este personaje suma 1 a sus CH DEF.

Profesión gladiador. 10 Pts Este personaje suma 1 a sus CH IMP en los combates cuerpo a cuerpo.

Profesión mago. 10 Pts Este personaje suma 1 a sus CH VOL.

Profesión sabio. 10 Pts Este personaje suma 1 a sus CH INT.

Psicópata. 5 Pts Este personaje gana 1 punto de *Energía* cada vez que hiera a otro personaje.

Rabia. 10 Pts Este personaje siempre combatirá en CaC con los siguientes modificadores: CH IMP +1, *Daño* +1 y *Defensa* -1.

Rambo. 5 Pts Cualquier arma que utilice este personaje costará usarla 4 puntos de *Energía* como máximo.

Rápido. 5 Pts A la hora de realizar la acción "correr" o "esprintar", este personaje podrá sumar 1 K a la distancia que se mueva.

Regeneración. 8 Pts El personaje podrá realizar una acción, de 3 puntos *Energía* y un CH CON, para recuperar 1 herida.

Resistencia mental. 5 Pts Cualquier acción contra este personaje que requiera un CH VOL ENF tendrá un modificador CH ATR -1.

Resonador. 5 Pts Un neuromante puede lanzar sus invocaciones desde este personaje si se encuentra a tantos K como VOL. Después, este personaje gana 1 punto de estrés y debe resolver un CH PSI. Puede resistirse con un CH VOL ENF.

Resurrección. 5 Pts Al principio de cada turno, después de que este personaje muera, podrá lanzar 1D10. Si obtiene un crítico se volverá a poner en pie con tantas heridas como *Constitución* -1, sin cualquier tipo de veneno, enfermedad o parásito en su cuerpo.

Retirada ordenada. 5 Pts Este personaje está especializado en el ataque relámpago, por lo que ganará un modificador de +2 al CH ATR de la acción "destrabarse del combate CaC".

Rey Dragón. 40 Pts Este personaje siempre supera los CH VOL.

Rey Hechicero. 40 Pts Este personaje siempre supera los CH INT.

Rey Inmortal. 50 Pts Este personaje siempre supera los CH DEF.

Rey Mono. 40 Pts Este personaje siempre supera los CH AGI.

Rey Titán. 40 Pts Este personaje siempre supera los CH CON.

Saikikku. 5 Pts Cuando este personaje sufra heridas, todos los personajes en contacto CaC con él sufrirán un punto de estrés sin posibilidad de CH DEF. Además, uno de los bonus de cada personaje en contacto dejará de funcionar hasta el inicio de sus próximas actuaciones.



Saltador. 5 Pts Este personaje puede aumentar la distancia de sus saltos en 2 K. Y puede saltar obstáculos tan altos como él. El daño sufrido por las caídas se reduce a la mitad.

Sangre de ácido. 5 Pts Cuando este personaje sufra heridas, todos los personajes en contacto CaC con él sufrirán una herida sin posibilidad de CH DEF. Además, 1 de sus protecciones perderá 1 punto de *Calidad*.

Sanguinario. 5 Pts Durante cada actuación, este personaje aumentará en 1 punto el *Daño* que realice en CaC cada vez que consiga herir a un enemigo en CaC. Después de la actuación se perderá el aumento de *Daño* conseguido.

Sed de energía. 5 Pts El personaje puede realizar una acción, de 1 punto de *Energía* y un CH VOL, con la que podrá robar 3 niveles de *Energía* a otro personaje, en un radio de tantos K como *Voluntad* tenga. Si el donante no es voluntario, puede intentar resistirse con un CH VOL ENF. Esta acción no puede realizarse en combate CaC.

Sed de sangre. 5 Pts Si el personaje, inmediatamente después de acabar con su oponente en un combate CaC realiza una acción "mover", podrá desplazarse hasta 2 K más de su movimiento si de esta forma puede volver a trabarse en combate CaC.

Sentido arácnido. 5 Pts Esta miniatura puede sentir y detectar a cualquier personaje fuera de su ángulo de visión, invisible, en silencio o escondido a tantos K como VOL, pudiendo realizar la acción pivotar sin gastar *Energía* y sin realizar ningún CH VOL para reaccionar.

Señor de la confusión. 20 Pts Cualquier personaje enemigo que intente una acción contra 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 congelación. 20 Pts Cualquier personaje enemigo que intente una acción contra este personaje, en CaC o a distancia, o esté en contacto peana con peana con él, sumará 2 a la *Energía* que requiera cualquier acción que realice.

Señor de la corrosión. 30 Pts Cualquier personaje enemigo que intente una acción contra 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. 20 Pts Cualquier personaje enemigo que intente una acción contra este personaje, en CaC o a distancia, o esté en contacto peana con peana con él, restará 2 al *Daño*.

Señor de Medusa. 20 Pts Cualquier personaje enemigo que intente una acción contra 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. 20 Pts Cualquier personaje enemigo que intente una acción contra 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. 20 Pts Cualquier personaje enemigo que intente una acción contra 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 tan estrechos como la mitad de su peana., considerándolo terreno fácil.

Shin. 5 Pts [Neuromante] Este personaje es un asesino mental o un genio informático del lado oscuro del negocio. Obtiene *Daño* +1 en las acciones "corromper / hackear".

Silencioso. 3 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. 5 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 fuerza. 10 Pts Este personaje puede realizar la acción "mover" o "lanzar" para atacar con objetos del tamaño o peso de coches si supera un CH CON. Si se lanzan objetos del tamaño y peso de camiones el CH será Difícil -2; y si son aún más grandes, CH CON D (-4).

Si se falla el CH CON, se gana una 1 herida sin chequeo de *Defensa*.

Súper salto. 10 Pts El personaje con este bonus tiene algún tipo de don natural o dispositivo que le permite hacer la acción "súper salto", *Energía* 5 y CH AGI, para dar saltos de hasta 10 K. La distancia a cubrir puede ser en cualquier dirección, tanto arriba, como abajo, como en horizontal. El personaje actuando debe declarar el punto de aterrizaje. Si el punto de despegue o de aterrizaje es terreno difícil, el personaje debe pasar un CH AGI. Si se falla este chequeo perderá 2 puntos de *Energía* y deberá pasar un CH CON. Si falla este último chequeo, la miniatura sufrirá 3 heridas.

Súper sentidos. 5 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 ver de noche, humo o ventisca.

Súper vista. 3 Pts El campo de visión de este personaje aumenta su alcance en 5 K.

Teletrans. 5 Pts Este personaje puede ser tan veloz que ignora las leyes de la física, pareciendo que se teletransporta. Podrá hacer una acción sencilla de *Energía* 3 para desaparecer y aparecer en un punto a 5 K en su línea de visión. Se ignora la dificultad del terreno. Si con este movimiento llega a trabarse en combate CaC se considerará una carga.

Terror. 5 Pts Este personaje tiene un aura a su alrededor, de tantos K de radio como *Voluntad*, en el que cualquier enemigo que entre o comience su actuación deberá pasar un CH PSI.

Titiritero. 1 Pts Este personaje puede realizar ataduras.

Tirador mortal. 5 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.



Transmutación. 10 Pts Cuando este personaje muera, o él mismo lo decida (con una acción sencilla de *Energía* 3), podrá cambiar su cuerpo por uno nuevo. Para ello deberá haber comprado y dispuesto de un nuevo personaje, que sustituirá al personaje actual. Este nuevo personaje no tendrá herida alguna.

El personaje podrá volver a cambiar a su cuerpo original siempre y cuando su primer cuerpo no haya muerto. De tener alguna herida este primer cuerpo, no las recuperará y las conservará hasta que se vuelva a él.

Trilero. 8 Pts Este personaje puede repetir un chequeo por turno.

Tropas avanzadas. 5 Pts Este personaje puede mover hasta 5 K inmediatamente después de desplegar, de forma gratuita y sin gastar *Energía*.

Tropas de incursión. 5 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 enemigo.

Tropas de infiltración. 5 Pts Puedes desplegar este personaje fuera de la zona de despliegue del enemigo, en cualquier punto de la mesa, a más de 10 K de un enemigo.

Tropas ocultas. 8 Pts Puedes desplegar este personaje en cualquier punto de la mesa, a más de 10 K de un enemigo.

Tropas tras las líneas enemigas. 10 Pts El personaje, a partir del turno 3, puede entrar por cualquier borde del tablero, incluida la zona de despliegue enemiga.

Un clavo ardiendo. 3 Pts Este personaje tiene la habilidad de burlar a la muerte cada vez que llegue a su

límite de heridas. Cuando esto pase lanzará 1D10, y si obtiene un 1 ignorará el *Daño* recibido.

Velocista 5 Pts Este personaje puede hacer la acción esprintar 2 veces por actuación.

Venganza 5 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 10 Pts Cuando este personaje obtenga un crítico en combate, después de esa acción de combate podrá realizar otra acción igual por 0 puntos de *Energía* contra cualquier enemigo.

MALUS

Alérgico (). -5 Pts Se debe elegir una sustancia o material, como ajo, plata, fuego, gas... Si se sufre un ataque con el elemento elegido, el personaje alérgico sufre el doble del *Daño* del arma.

Animal. -10 Pts Este personaje es un animal, y como tal, no puede reclamar puntos de victoria ni realizar acciones netamente humanas.

Animal interior. -5 Pts Este personaje debe tener un aliado con el bonus líder, aura de obstinación o presencia de honor a 10 K; o se lanzará a la carga y combatirá CaC en cuanto tenga ocasión.

Ansia de sangre. -5 Pts Este personaje siempre cargará contra un enemigo a distancia de carga.



Apestoso. -5 Pts Este personaje apesta, y sus aliados lo saben, por lo que no se acercan a menos de 3 K.

Avatar. -20 Pts Este personaje es una entidad que no se encuentra en el mundo material. Para que se presente y pueda combatir, un neuromante lo ha de convocar con una invocación de 3 puntos de *Energía* y un chequeo de *Inteligencia*, dentro del cuerpo muerto de otro personaje.

Blandito. -20 Pts Cualquier *Daño* sufrido por un personaje "blandito" se duplicará.

Borracho. -10 Pts Después del tercer turno, el personaje ganará al principio de cada turno un CH ATR -1 acumulativo para cualquier acción que realice.

Cobarde. -10 Pts Este personaje debe superar un CH PSI para poder atacar.

Cojitranco. -5 Pts Cualquier terreno que cruce un personaje "cojitranco" se considerará un nivel más difícil de lo normal.

Condenado. -10 Pts Este personaje, que obtiene gratuitamente el bonus "la mano de la muerte", perderá 1 nivel de cada atributo *Constitución*, *Agilidad*, *Inteligencia*, *Reacción* y *Voluntad* para el resto de la partida si empieza un turno con heridas y no asigna alguna de ellas. Cuando asigne una herida, recuperará el nivel perdido.

Corto de vista. -5 Pts Este personaje reducirá el alcance de su campo de visión en 5 K.

Enfermo terminal. -10 Pts El personaje sufrirá, cada turno, 1 herida justo después de terminar su actuación.

Escuchimizado. -10 Pts Este personaje siempre restará 1 punto de su *Defensa*, hasta un mínimo de *Defensa* 0.

Gallina. -3 Pts Este personaje siempre huye de un combate CaC si su bando trabado en dicho combate es inferior en número al bando enemigo.

Incapacidad (). -5 Pts Elige una acción genérica o de movimiento, como escalar o conducir, o un objeto como cerradura o mapa. En esta acción o con este objeto, el personaje tendrá CH ATR -1.

Incapacidad de combate (). -10 Pts Elige una acción de combate, como cargar o esquivar, o un arma. En esta acción o con esta arma el personaje tendrá CH ATR -1.

Lento. -10 Pts Las acciones de movimiento costarán 1 punto más de *Energía* para este personaje.

Loco. -10 Pts Este personaje no está del todo en sus cabales según el pensamiento racional de la época. Sus CH LOC ganarán un modificador -1.

Locura asesina. -5 Pts Este personaje, al inicio de su actuación, si no está trabado en CaC, hay una probabilidad de un 20% de que ataque a la miniatura más cercana, ya sea amiga o enemiga. 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.

Miedo en las manos. -5 Pts Cuando este personaje realice acciones de combate a distancia siempre ha de elegir como blanco a la miniatura enemiga más cercana.



Muy débil. -10 Pts Este personaje sufre un -1 en sus CH CON.

Muy miedoso. -10 Pts Este personaje sufre un -1 en sus CH VOL.

Muy tonto. -10 Pts Este personaje sufre un -1 en sus CH INT.

Muy torpe. -10 Pts Este personaje sufre un -1 en sus CH AGI.

Odiado. -20 Pts Cualquier enemigo en combate CaC tendrá CH IMP +1 y Daño +1 contra este personaje.

Perdido. -5 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. -10 Pts Este personaje no puede realizar la acción "esprintar", y siempre sufrirá CH IMP -1 en combate CaC.

Pusilánime. -5 Pts Este personaje debe tener un aliado con el bonus líder, aura de obstinación, o presencia de honor a 10 K o todos sus atributos se reducirán a la mitad.

Radiante. -10 Pts Los enemigos a 10 K de este personaje, deben atacarle a distancia antes que a cualquier otro objetivo si no superan un CH VOL.

Sin cura. -20 Pts Este personaje no puede recuperar heridas ni ser curado.

Sin dientes. -10 Pts Este personaje no puede hacer críticos.

Sin estudios. -5 Pts Este personaje no sabe leer.

Sin miembro. -5 Pts A este personaje le falta un miembro. Si debe realizar alguna acción con ese miembro, la acción será difícil.

Sin sangre. -5 Pts Cualquier arma que utilice este personaje costará 1 punto de *Energía* más.

Sin suerte. -15 Pts El personaje considera los resultados 9 y 10 del dado como pifia.

Suspense en gimnasia. -10 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. -30 Pts Este personaje siempre restará 3 puntos del éxito de los CH IMP.

Tuerto. -10 Pts Este personaje sufre un -1 en sus CH IMP.

Tullido. -10 Pts Este personaje no puede cruzar obstáculos superiores a su rodilla, ni alcanzar altillos superiores a su pecho.

Vínculo (). -15 Pts Este personaje puede ser poseído por (x) aunque tenga menos estrés que *Voluntad*.

Vivir cansado. -10 Pts Este personaje siempre está hastiado y sin ninguna gana de hacer nada. Cualquier acción le costará 1 punto más de *Energía*.

Yonki. -5 Pts Este personaje ha consumido drogas bastante tiempo, por lo que puede utilizar equipo con el malus droga sin sufrir heridas, pero cada vez que lo haga debe realizar un CH LOC y un CH CON. Si falla el CH CON caerá inconsciente hasta el principio de su siguiente actuación.



ARMA

BONUS

Acobardamiento. 2 Pts Un personaje que sea impactado con esta arma deberá superar un CH PSI.

Afilada. 5 Pts *Daño* +1 en combate CaC. Este bonus se pierde si el arma pierde 1 punto de *Calidad*.

Alcance infinito. 5 Pts Esta arma no tiene *Alcance* máximo, y llega a cualquier punto del campo de batalla dentro de la línea de visión del portador. Si el objetivo está fuera del campo de visión, el tiro se dispersa.

Anulador de escudo. 5 Pts Un arma con este bonus no hace daño al atacar, pero si el objetivo es impactado y tiene un escudo de energía, pierde automáticamente un nivel de dicho escudo, sin realizar ningún CH DEF.

Aplasta. 2 Pts Esta arma reduce en 1 nivel la *Calidad* de una protección del enemigo si logra impactar.

Arco concentrado. 15 Pts Esta arma, que tiene que tener un área con forma de gota, tiene la capacidad de cambiar el tipo de área a un área de tipo lineal, del mismo alcance, pero con DAÑ+2.

Área (). X Pts Esta arma afecta a un área. Elige un tamaño de área, y su coste en puntos, en la página 36.

Arma arrojadiza. 10 Pts El *Alcance* de esta arma, cuando se ataque con ella a distancia, será igual a la suma de la *Constitución* y la *Agilidad* del personaje. A parte, si se lanza, su *Daño* se incrementará en 1.

Arma ATA. 1 Pts Esta arma permite el combate entre miniaturas moviéndose en distintas alturas.

Arma corta. 1 Pts Esta arma, con un *Alcance* máximo de hasta 5 K, considerará dicho *Alcance* igual a 0 cuando su portador se trabee en combate CaC.

Arma de carga. 5 Pts Si un personaje realiza la acción "cargar" con esta arma obtendrá, en el primer ataque que realice, *Daño* +3 en lugar de *Daño* +1; pero tendrá que soportar *Defensa* -2 hasta el final del combate.

Arma de enjambre. 3 Pts Puedes disparar como una acción de combate tantas armas distintas como quieras siempre que tengan el bonus "arma de enjambre". Cada crítico conseguido restará 1 a la *Defensa* del objetivo. Cada pifia obtenida eliminará un crítico.

El coste en *Energía* de la acción será igual a la suma del atributo *Energía* de cada arma de enjambre que se vaya a disparar, y puede llegar a *Energía* -10.

Arma de francotirador. 15 Pts Los resultados 1 y 2 del dado se consideran críticos en el CH IMP.



Arma muy larga. 3 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 de 2 K. Los personajes combatiendo sin estar trabados no se consideran "trabados en combate".

Bomba autónoma. 3 Pts [Área de activación] Esta arma se lanzará hacia el primer personaje o transporte que entre en su área de activación, siempre y cuando se mueva a 5 K o menos por acción.

Corrector de puntería. 15 Pts Un disparo de un arma con el bonus "tiro parabólico" podrá repetir la tirada de dispersión.

Daño extra. 3 Pts *Daño* +1 extra si el ataque de esta arma obtiene un crítico en el CH IMP.

De precisión. 15 Pts Puede repetir el CH IMP, siempre y cuando el personaje no haya obtenido una pifia.

Empuñadura larga. 3 Pts El portador de esta arma tendrá la opción de utilizarla a 2 manos, ganando con ello *Daño* +1 y *Defensa* -1 en combate CaC.

Fuego a larga. 5 Pts Esta arma tiene la capacidad de disparar a larga distancia, hasta un máximo del doble de su *Alcance*, pero también con el doble de coste de *Energía*.

Fuego a ráfagas. 5 Pts Si esta arma realiza 3 acciones "disparar" 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. 5 Pts Esta arma ganará un modificador CH IMP -1 y *Energía* -1 por cada ataque a distancia consecutivo después del primero.

Fuego pesado. 5 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 3 puntos más de *Energía* y ganará *Daño* +3.

Fuego sostenido. 5 Pts En cada actuación, este personaje aumentará en 1 punto el *Daño* de esta arma por cada impacto consecutivo que consiga infligir a un mismo enemigo.

Golpe de los dioses. 10 Pts [Dispersión] Esta arma puede atacar a cualquier miniatura sobre el escenario a cielo abierto, dentro de su alcance, aunque no esté en la línea de visión de ningún personaje aliado.

Humo. 3 Pts Un objeto que utilice este bonus creará esferas o semiesferas de humo con un radio de hasta 2 K. Cualquier ataque hacia o desde una nube de humo sufrirá un CH IMP -1. El humo durará hasta el comienzo de la siguiente actuación de la miniatura actuando.

Humo denso. 6 Pts Un objeto que utilice este bonus creará esferas o semiesferas de humo con un radio de hasta 4 K. Cualquier ataque hacia o desde una nube de humo sufrirá un CH IMP -3. El humo durará hasta el comienzo de la siguiente actuación de la miniatura actuando.

Machina mors. 5 Pts Este bonus permite a un arma atacar por propia voluntad como una reacción sin CH VOL por un coste de *Energía* 0, respondiendo a cada una de las acciones de los objetivos, amigos o enemigos, dentro de su campo de tiro. El CH IMP será igual a 4.



Más alcance. 5 Pts El *Alcance* de esta arma se incrementará en 5 K.

Más munición. 5 Pts Esta arma podrá duplicar la cantidad de munición en cada cargador.

Matamuertos. 10 Pts El *Daño* de esta arma se incrementa en +2 cuando ataca a un enemigo con el bonus "no vivo".

Mucho más alcance. 10 Pts El *Alcance* de esta arma se incrementará en 10 K.

Munición aliento de dragón. 5 Pts Esta arma ve reducido su *Alcance* a la mitad, pero aumenta su *Daño* en 2 puntos y sufre CAL-1.

Munición anti (). 15 Pts Esta arma inflige *Daño* +2 contra un objetivo a determinar entre paréntesis, como por ejemplo munición anti carro (transporte), munición anti persona (personajes), munición anti criaturas (animales grandes).

Munición aturdidora. 5 Pts El objetivo impactado por este ataque, aunque no gane heridas, no podrá reaccionar y sufrirá una penalización de -1 a sus CH ATR, hasta el final de su siguiente actuación.

Munición autopropulsada. 10 Pts El *Alcance* máximo del arma se duplica.

Munición bendecida. 10 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 buscadora. 5 Pts El objetivo de esta arma no sumará la *Defensa* extra de las coberturas.

Munición cegadora. 5 Pts El objetivo impactado por este ataque reducirá su *Energía* en 3 puntos hasta el final de su siguiente actuación.

Munición corrosiva. 10 Pts Si el ataque con este tipo de munición impacta, el objetivo, aunque supere el CH DEF, siempre sufrirá 1 herida. Si el personaje actuando obtiene una pifia en el CH IMP, sufrirá 1 herida, sin posibilidad de hacer un CH DEF.

Munición de parada. 5 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 tantos K como *Daño* +2 tenga el arma menos *Constitución* el objetivo.

Munición de pulso. 5 Pts Si el ataque con este tipo de munición impacta a un objetivo con el malus "vulnerable", el objetivo sufrirá *Daño* +2, pero si no lo tiene, el *Daño* será igual al *Daño* -2.

Munición de racimo. 5 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 redonda con un diámetro de tantos K como *Daño* original tuviera el arma.

Munición desestabilizadora. 5 Pts El objetivo que sufra *Daño* por este ataque, de no morir, sus armas se descargarán, y perderá cualquier objetivo marcado y cualquier bonus hasta el final de su siguiente actuación.

Munición estabilizadora. 5 Pts Esta munición dispone de una tecnología que, cuando se utiliza con un arma con el bonus "tiro parabólico", el obús se dispersa sólo la mitad de la distancia de la tirada de dispersión.



Munición excepcional. 20 Pts Un objetivo que sufra un impacto con esta arma y supere el CH DEF sin crítico, ignorará ese resultado y deberá volver a realizar el CH DEF.

Munición experimental. 20 Pts El *Daño* provocado por esta arma se incrementará en +3 si el objetivo está a la mitad del *Alcance* del arma.

Munición explosiva. 20 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 ígnea. 5 Pts Si el objetivo de esta arma es un transporte, aparte de sufrir el *Daño* del arma, ganará el malus sobrecalentamiento.

Munición incendiaria. 5 Pts Esta arma incendia a las miniaturas a las que impacta. Estas miniaturas, al principio de su siguiente actuación, volverán a quemarse sufriendo de nuevo un impacto automático de *Daño* 1. Después, en su actuación, podrán realizar una acción “apagar fuego”, con un CH PSI y 3 puntos de *Energía*, para apagar por fin las llamas.

Munición magnética. 5 Pts La *Defensa* de los escudos de energía de un transporte se considerará la mitad cuando sea atacada por un arma utilizando munición magnética. Si el objetivo del ataque no tiene escudos de energía, el *Daño* de esta arma se reducirá a la mitad.

Munición paralizante. 10 Pts Un objetivo impactado con esta arma perderá tanta *Energía* como *Daño* haga.

Munición perforante. 15 Pts Con esta arma, la *Defensa* de una miniatura se considera 2 niveles menos de lo normal, hasta un mínimo de *Defensa* 1. Este modificador no tendrá validez contra escudos de energía.

Munición psíquica. 5 Pts Esta arma requiere, para poder usarse, un chequeo de *Inteligencia*. Además, inflige puntos de estrés.

Munición radiactiva. 10 Pts Esta munición deja un área de muerte allí donde impacta. Permanecerá hasta el final de la aventura, estática, siendo sus efectos de tanto *Daño* como tuviera el arma, con un *Área* redonda de diámetro 3 (R3). Si se pifia el CH IMP, se sufrirán sus consecuencias.

Munición reforzada. 10 Pts Esta arma sumará 1 punto al *Daño* si ataca a distancia.

Munición regenerativa. 2 Pts Algunas armas biológicas con munición limitada tienen la capacidad de crear proyectiles. Para generar 1 proyectil, se debe realizar una acción de 1 punto de *Energía* y CH CAL. Si se falla el chequeo, el arma pierde un punto de *Calidad*.

Munición silenciosa. 10 Pts Si se ataca a un objetivo por un flanco o por detrás con este tipo de munición, sufrirá un CH DEF -1. Esta arma no hace ruido al disparar.

Munición teledirigida. 10 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. 8 Pts Un ataque a distancia con esta munición ganará CH IMP +2, pero si el atacante está escondido, revelará su posición.



Mun. ultraperforante. 10 Pts Si se obtiene un crítico en el CH IMP, la *Defensa* del objetivo se considera 5 niveles menos de lo normal, hasta un mínimo de *Defensa* 1. No funcionará contra escudos de energía.

Munición vida o muerte. 8 Pts Los ataques de esta arma sólo permiten un CH DEF. Si el blanco pudiera hacer un segundo CH DEF por cualquier bonus, habilidad o equipo que tuviera equipado, se ignorará ese segundo chequeo.

Rematador. 3 Pts Lo que mata esta arma, no puede volver a la vida ni resucitar.

Reventamuros. 10 Pts Esta arma acumula la energía contra elementos lisos y resistentes en contacto CaC como muros, suelos, puertas o las paredes de un tanque. El ataque se incrementa en *Daño* +3.

Silenciador. 3 Pts Esta arma no hace ruido cuando se dispara.

Susto o muerte. 2 Pts El objetivo del ataque de esta arma puede elegir no realizar el CH DEF y sufrir la mitad del *Daño* del arma, o realizar el CH DEF y arriesgarse a sufrir el *Daño* completo.

Tiro parabólico. 1 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, y dispersará el impacto 1D10 K por cada 30 K hasta el objetivo.

Veneno. 5 Pts Si un personaje es impactado por un arma o habilidad con el bonus "veneno", además del daño, sufrirá 1 herida al comenzar cada 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.

Visor. 3 Pts por nivel hasta nivel 10 Esta arma tiene la capacidad de ver con claridad durante el día, hasta a 5 K por nivel. Aparte, anula los modificadores negativos al atacar a larga distancia, siempre y cuando el objetivo esté dentro del *Alcance* del visor.

El bonus visor se puede unir con el bonus súper sentidos para poder ser útil de noche, y con el bonus radar para obtener unas capacidades especiales.

MALUS

A 2 manos. -3 Pts Esta arma necesita de dos miembros útiles para poder usarse. Si el arma se puede usar a una mano, obtendrá un CH IMP -1.

Área menguante. -3 Pts El *Área* de esta arma pierde fuerza según se aleja del centro, a razón de -1 punto de *Daño* por cada K de distancia del centro.

Arma complicada. -10 Pts Esta arma ha sido diseñada de forma desastrosa, y es incómoda de manejar, por lo que cualquiera que la utilice sufrirá -1 al CH IMP.

Arma de campaña. -5 Pts Esta arma es grande y poderosa, y tiene un gran retroceso, por lo que sólo puede montarse en vehículos y cuando se dispare, este transporte ya no podrá disparar ninguna otra arma con este mismo bonus hasta la siguiente actuación, ni siquiera reaccionando.



Arma pesada. -5 Pts Esta arma requiere que el personaje que la utilice tenga más *Constitución* que *Daño* el arma. De no ser así, sufrirá un CH IMP -1.

Artillero requerido. -5 Pts Esta arma necesita 1 personaje extra para poder utilizarse.

Campo ciego. -5 Pts por nivel hasta nivel 5 No puede disparar en los 5 primeros K de alcance por nivel.

Cargadores (X). -5 Pts Esta arma usa cargadores, y viene con 1 un cargador montado. X indica el número de ataques por cargador. Si no se especifica X, será igual a 10-DAÑ del arma, con un mínimo de 1 ataque. Cuando se llegue al número máximo de ataques se tendrá que "recargar".

De Padrón. -10 Pts Después del CH DEF lanza los dados. Hay un 50% de que el arma tenga un *Daño* igual a 0.

Defectuoso. -5 Pts Este equipo puede estropearse. Cuando se use existe una probabilidad de un 20% de que el equipo se estropee. De estropearse, se deberá "arreglar" antes de que pueda volver a utilizarse. Una pieza de equipo reparada seguirá siendo defectuosa.

Dispersión. -5 Pts Esta arma requiere seguir la regla "dispersión". Después del CH IMP, si no se obtiene un crítico y existe línea de visión, el proyectil se desviará 1D10 K por cada 30 K de distancia hasta el objetivo. Si no se tiene línea de visión, el proyectil se desviará 1D10 K por cada 20 K de distancia hasta el objetivo.

Enorme. -5 Pts Esta arma sólo se puede equipar en transportes.

Equipo pesado. -5 Pts Si el personaje con esta arma mueve a pie y

tiene un nivel de *Constitución* 4 o inferior, cualquier terreno será, como poco, terreno difícil.

Filo romo. -10 Pts Esta arma tiene *Daño* -1 en combate.

Inflamable. -5 Pts Esta arma tiene una probabilidad de un 30% de estallar cuando obtenga una pifia en el CH IMP. Si la *Calidad* del arma llega a 0, también explotará. El *Daño* de la explosión será igual a la mitad del *Daño* del arma, con una *Área* de efecto circular de tantos K de diámetro como *Daño* tuviera el arma.

Mal agüero. -1 Pts Esta arma está maldecida. Si la porta un personaje con el bonus héroe, sufrirá un CH ATR -1.

Munición atascada. -5 Pts Antes de realizar el CH IMP hay un 20% de que el arma se atasque. De ser así, terminará la acción inmediatamente sin efectuar el disparo.

Peligro. -5 Pts Si el portador de esta arma sufre una pifia en el CH IMP cuando la utilice, sufrirá 1 *Daño* extra.

Sin daño. -10 Pts El propósito de esta arma no es el de causar heridas, sino otro cualquiera, por lo que esta arma no inflige heridas.

Sin munición. -5 Pts Antes de realizar el CH IMP hay un 10% de que el arma no tenga munición. En tal caso se habrá desperdiciado la *Energía* invertida en utilizar el arma y se deberá hacer una acción recargar antes de volver a usarla.

Trípode. -5 Pts Esta arma debe dispararse apoyada en algún punto estable. Si no es así, sufre un CH IMP -3.



PROTECCIÓN

BONUS

7 vidas. 20 Pts Si el personaje falla su CH DEF, disfrutará de un segundo CH DEF con un modificador a la *Defensa* de -1.

Absorción de impacto. 10 Pts Las armas del enemigo infligen *Daño* -1 al portador de esta protección.

Ajustable. 3 Pts Esta protección dispone de tiras y correas adaptables, por lo que puede ser equipada por cualquier personaje cuya *Constitución* sea 1 nivel superior o inferior a la *Talla* de la protección.

Baño de acero. 15 Pts La *Defensa* de este equipo aumenta en 1 punto.

Camuflaje. 10 Pts El enemigo tiene CH IMP -1 cuando tome al personaje con este bonus como objetivo de una acción de combate a distancia.

Comunicador. 1 Pts Esta pieza de equipo permite a su portador comunicarse con cualquiera de sus compañeros sobre el campo de batalla que también esté equipado con un comunicador, aunque no tenga línea de visión.

Escudo coriáceo. 5 Pts por nivel hasta nivel 10 Este personaje tiene una defensa natural tan dura que, antes de sufrir heridas provocadas por acciones de combate, perderá niveles de escudo coriáceo. El escudo coriáceo no se puede recuperar.

Escudo de energía. 5 Pts por nivel hasta nivel 10. Este bonus otorga una protección extra a su portador. Cada nivel de un escudo de energía se puede utilizar para defenderse del *Daño* completo de un ataque a distancia. Cada ataque que se realice sobre el escudo se resolverá con un CH DEF 4. Si se supera el chequeo, el portador no sufrirá *Daño* alguno. Si se falla el chequeo, se eliminará un nivel del escudo, pero el portador no sufrirá *Daño*. Si un escudo de energía pierde algún nivel, se puede recargar de uno en uno realizando una acción sencilla de 4 puntos de *Energía*. Si el escudo llega a nivel 0, no podrá volver a recargarse.

Escudo de energía avanzado. 10 Pts por nivel hasta nivel 10. Este bonus otorga una protección extra a su portador. Cada nivel de un escudo de energía se puede utilizar para defenderse del *Daño* completo de un ataque a distancia. Cada ataque que se realice sobre el escudo se resolverá con un CH DEF 6. Si se supera el chequeo, el portador no sufrirá *Daño* alguno. Si se falla el chequeo, se eliminará un nivel del escudo, pero el portador no sufrirá *Daño*. Si un escudo de energía pierde algún nivel, se puede recargar de uno en uno realizando una acción sencilla de 6 puntos de *Energía*. Si el escudo llega a nivel 0, no podrá volver a recargarse.

Mega armadura. 3 Pts Esta armadura puede equiparse con armas que tengan el malus "enorme".



Mimético. 5 Pts Tanto el personaje con esta protección, como cualquier enemigo que le ataque, tienen CH IMP -3. Este bonus se puede activar o desactivar con una acción sencilla de *Energía* 1.

Muro. 5 Pts Esta protección protege contra estrés en lugar de contra heridas, por lo que se utilizará para cualquier CH DEF contra hackeos o ataques psíquicos.

Otra oportunidad. 15 Pts Si el personaje que porta esta protección falla su CH DEF, disfrutará de un segundo CH DEF con un valor de *Defensa* igual a la *Defensa*/2.

Pinchos. 5 Pts Si un personaje con una protección con pinchos obtiene un crítico en el CH DEF en combate CaC, el atacante sufre un impacto de 2 puntos de *Daño* en lugar de 1.

Refuerzo. 15 Pts Esta protección otorga un modificador +1 a los CH DEF del personaje que la equipе.

Resistencia a (). 5 Pts Esta protección es especialmente efectiva contra un elemento a determinar (), incrementando la *Defensa* contra este elemento en 2 puntos.

Salvaguarda. 25 Pts Si el personaje que porta esta protección falla su CH DEF, disfrutará de un segundo CH DEF con un valor de *Defensa* de 5.

Servus. 20 Pts El personaje que porte esta protección podrá sumar 1 punto a sus atributos *Constitución* y *Agilidad*.

Ultraligero. 20 Pts El valor del atributo *Defensa* de este arquetipo de protección se considerará *Defensa* -2, con un mínimo de *Defensa* 0, a la hora de comprobar la sobrecarga y comparar el valor de *Defensa* contra

Constitución.

Ultrarresistente. 20 Pts El personaje que porte esta protección dividirá, justo antes del CH DEF, cualquier cantidad de *Daño* sufrido a la mitad.

MALUS

Fosforito. -10 Pts Cualquier enemigo tiene CH IMP +1 cuando intente atacar a distancia al personaje con este objeto equipado.

Mala hechura. -10 Pts Esta protección es de mala calidad, está mal cosida, revestida o es incómoda, por lo que otorga un CH AGI -1.

Maldita armadura. -10 Pts Esta protección tiene un defecto grave. El portador sufre un modificador CH DEF -1.

Proveedor pirata. -20 Pts Esta protección es tan mala que, si el portador supera el CH DEF, deberá resolverlo de nuevo.

Talón de Aquiles (). -20 Pts Un elemento a determinar () hace inservible a esta protección, por lo que el CH DEF contra los ataques de tipo () se reducirá justo a la mitad.



META- HABILIDADES Y OBJETOS BONUS

Anulador físico. 20 Pts Cualquier enemigo en un radio de 2 K verá su atributo de *Constitución* reducido a la mitad.

Anulador de agilidad. 20 Pts Cualquier enemigo en un radio de 2 K verá su atributo de *Agilidad* reducido a la mitad.

Anulador inteligencia. 20 Pts Cualquier enemigo en un radio de 2 K verá su atributo de *Inteligencia* reducido a la mitad.

Anulador de voluntad. 20 Pts Cualquier enemigo en un radio de 2 K verá su atributo de *Voluntad* reducido a la mitad.

Área de activación. 5 Pts Este objeto se activará cuando una miniatura entre en su área de activación, que será de tantos K de *Alcance* como tenga el objeto.

Área despreciable. 3 Pts Este *Área* de este objeto no tiene fines mortales, por lo que no se tiene en cuenta a la hora de calcular su coste.

Área permanente. 5 Pts Cuando un objetivo es afectado o herido por un equipo o acción con este bonus, los efectos de tal equipo o acción permanecerán en el punto de impacto hasta el final de la aventura.

Atadura. 7 Pts [Titiritero] Requiere un CH VOL. Este elemento es una metahabilidad, y sigue las reglas descritas en la página 40.

Bunkai. 7 Pts [Cinético] Requiere un CH AGI. Este elemento es una metahabilidad, y sigue las reglas descritas en la página 40.

Cóctel de vitaminas. 3 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. 3 Pts [Vulnerable] Este objeto se activará cuando su controlador lo decida, con la acción sencilla "activar control remoto", de *Energía 1*, sin requerir línea de visión.

Distorsión envenenada. 10 Pts Las dimensiones mágicas y virtuales alrededor de este objeto están envenenadas. Cualquier neuromante considerará los resultados 9 y 10 como pifia a 5 K de este objeto.

Distorsión psíquica. 10 Pts El área de 5 K alrededor de este objeto sufre una distorsión psíquica. Los neuromantes y titiriteros sufrirán un CH ATR -1 dentro de su alcance. Igualmente, las tropas que se teleporten o desplieguen a esta distancia considerarán el terreno como difícil, y de llegar por aire o aparecer tendrán que superar un CH AGI. De fallarlo deberán realizar un CH CON y si vuelven a fallar sufrirán 3 heridas.



Drogas de combate. 8 Pts [Droga] Permite disponer de 5 puntos de *Energía* extra. El personaje afectado tendrá *Energía* 0 en el siguiente turno, y no podrá reaccionar hasta terminar su siguiente actuación. Si un personaje utiliza dos veces "drogas de combate" en un mismo turno, ganará 5 heridas al final de su actuación.

Elixir. 5 Pts por nivel hasta nivel 5 Este objeto puede utilizarse para sanar 1 herida o 1 punto de estrés por nivel, y eliminar un efecto nocivo como el veneno. Después de utilizarse, el elixir se elimina del juego.

Estandarte. 30 Pts Este objeto es un símbolo para el ejército, y concede CH VOL +1 a todos los aliados a 10 K.

Faro. 10 Pts [Vulnerable] Este objeto evita cualquier dispersión o modificador negativo a los personajes aliados que se teleporten o desplieguen a 5 K de distancia. Podrán desplegarse o teletransportarse aunque estén en la línea de visión de un enemigo, siempre a más de 5 K de cualquier enemigo.

Hielo. 5 Pts Cuando un elemento con hielo es atacado con la acción corromper / hackear, el hielo atacará a su atacante con la acción "combate mental". Combatirá con INT, VOL y CAL igual a 3.

Incorpóreo. 5 Pts El personaje que utilice este objeto será incorpóreo durante el resto de su actuación. Esto 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. Un elemento incorpóreo será translúcido.

Invisible. 15 Pts El portador de este objeto podrá desaparecer si supera un CH VOL. Puedes retirar su miniatura del tablero de juego. El jugador de esa miniatura marcará su posición fuera de la mesa, ya sea por indicaciones del tipo "está detrás del muro tal" o del tipo dibujar un mapa y marcar la posición con una cruz. Esta miniatura revelará su posición cuando lo desee o cuando realice una acción de combate.

Invocación. 7 Pts [Neuromante] Requiere un CH INT. Este elemento es una metahabilidad, y sigue las reglas descritas en la página 40.

Luz. 2 Pts Este objeto emite luz y permite ver en la oscuridad a la par que ser visto.

Magia: anular. 5 Pts [Metahabilidad] Un personaje puede anular un efecto lanzado sobre un objetivo, o bien un bonus o malus, hasta el principio de la siguiente actuación del personaje anulando.

Magia: despistar. 5 Pts [Metahabilidad] Un personaje puede hacer que otro escuche o vea algo que le llame la atención. El personaje despistado moverá hasta tantos *K* como *Voluntad* tenga el personaje actuando en la dirección que quiera el propio personaje actuando, aunque el personaje despistado nunca pondrá su vida en peligro.

Magia: dormir. 5 Pts [Metahabilidad] Un personaje puede intentar dormir a un personaje que esté tranquilo. Durará hasta que un tercer personaje atienda al afectado.



Magia: resucitar. 5 Pts [Metahabilidad] Un personaje con el bonus Shin podrá intentar la acción "poseer" con un cadáver a tantos K como *Voluntad*, aunque no tenga ningún punto de estrés. El cuerpo se levantará sin heridas, con su atributo de *Constitución* original, *Agilidad* 3, e *Inteligencia* y *Voluntad* 1; y el bonus "no vivo".

Magia: telekinesis. 5 Pts [Metahabilidad] Un personaje puede mover un objeto inanimado a distancia sin tocarlo, con una *Constitución* máxima igual a su *Voluntad*, hasta tantos K como *Voluntad*.

Magia: tranquilizar. 2 Pts [Metahabilidad] Un personaje puede hacer que un personaje se tranquilice.

Maleficio (). 1 Pts El objeto que porte este bonus, deberá sumar el precio del malus indicado en () al coste total del objeto, en lugar de restarlo. Este malus no afectará al portador del objeto, sino al objetivo de la acción.

Maná. 5 Pts/nivel hasta nivel 3 Este objeto otorga, al principio de cada turno, tanta *Energía* extra para gastar en metahabilidades como nivel tenga.

Mascota mágica. 10 Pts Es una miniatura con su propia peana que acompaña al personaje a 1 o 2 K. Tiene 3 puntos en *Constitución* y *Defensa*. Puede equiparse gratis con 3 bonus cualquiera. El propietario de la mascota podrá realizar una acción sencilla de 1 punto de *Energía* para utilizar uno de estos bonus y conservarlo hasta el inicio de su siguiente actuación. Puede consumir cada bonus una vez por aventura.

Mutación. 7 Pts [Metamorfo] Requiere un CH CON. Este elemento es una metahabilidad, y sigue las reglas descritas en la página 40.

Niega (). 5 Pts Este elemento niega algún bonus o característica.

Ponzoña (). 5 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. Si un personaje que maneja un arma con ponzoña obtiene una pifia en un CH IMP, sufrirá los efectos de la ponzoña. La ponzoña se puede hechizar con magia y aderezar con otros bonus y malus.

Radar. 4 Pts Controla su entorno a través de capacidades como ultrasonidos y olfato. Puede ver en la oscuridad absoluta. Anula mimético e invisible.

Runas de combate. 10 Pts Este elemento otorga a su portador CH VOL ENF +1.

Runas de protección. 3 Pts El personaje con este equipo no puede sufrir peligros de las metahabilidades.

Runas de rechazo. 10 Pts Cuando este personaje sea el objetivo de una acción a distancia que requiera un CH VOL ENF tendrá derecho a repetirlo.

Runas de vacío. 5 Pts Este elemento otorga a su portador el derecho a intentar anular, una vez por turno, los efectos de una metahabilidad sobre su persona si dicha acción implica un CH VOL ENF. Para poder anularlo debe lanzar 1D10 y obtener 5 o menos. Si obtiene un crítico, el personaje que hubiere realizado la acción recibirá un nivel de estrés, del que se puede defender con un CH PSI.



Señuelo. 20 Pts Una vez por batalla, al final de la actuación, este personaje podrá indicar que su actuación fue un señuelo y volver a su posición inicial antes de actuar. Perderá cualquier herida, beneficio o equipo que haya usado, gastado o conseguido. No recuperará la *Energía* utilizada. Igualmente se ignorará cualquier herida que haya provocado, pero se conservará cualquier otro suceso que se haya resuelto por el resto de personajes. Ningún otro personaje recuperará cualquier punto de *Energía* consumido ni heridas sufridas, salvo el *Daño* provocado directamente por el señuelo.

Teleport. 5 Pts El personaje que utilice este elemento puede teletransportarse una vez por aventura a cualquier punto del tablero, siempre y cuando no esté trabado en combate CaC.

Temporizador. 5 Pts [Vulnerable] Este objeto se activará pasado un tiempo a determinar.

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.

MALUS

Cargas (). -5 Pts Este objeto sólo puede usarse un número determinado de veces en toda la aventura.

Dañino. -10 Pts Este objeto tiene algo mal, y aquél que lo posea ganará 1 herida cada vez que lo use.

Droga. -5 Pts Cuando se use, este objeto tiene un 30% de posibilidad de crear adicción. De cumplirse, el adicto deberá utilizar este objeto cada turno al principio de su actuación. De no hacerlo, sufrirá 1 nivel de estrés, un CH PSI y un CH ATR -1 durante el resto de su actuación y tendrá un 10% de adquirir el malus "yonki".

Laborioso. -5 Pts Este equipo es grande, pesado o complicado de desvestir, por lo que no se puede comerciar con él en situaciones de combate o estrés, como es en mitad de una aventura.

Malvado. -10 Pts Este objeto tiene algo mal, y aquél que lo posea ganará 1 nivel de estrés cada vez que lo use.

Neuropsico. -20 Pts Esta objeto afecta al cuerpo y a la mente, por lo que cada vez que se use se deberá realizar un CH PSI.

Prueba de constitución. -10 Pts Este objeto requiere superar un CH CON para poder utilizarse.

Prueba de agilidad. -10 Pts Este objeto requiere superar un CH AGI para poder utilizarse.

Prueba de inteligencia. -10 Pts Este objeto requiere superar un CH INT para poder utilizarse.

Prueba de voluntad. -10 Pts Este objeto requiere superar un CH VOL para poder utilizarse.

Reliquia. -20 Pts El objeto con este malus es tan particular que sólo se podrá incluir una única vez por lista de juego.



Requiere (). -3 Pts Puedes agregar tantos niveles de *Constitución*, *Agilidad*, *Inteligencia* o *Voluntad* como quieras a un elemento. Quien use dicho elemento 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. También puede exigir que se cumpla alguna condición o que quien vaya a usarlo tenga equipado algo en particular.

Tempus: aventura. -5 Pts Los efectos de este elemento sobre el objetivo permanecen hasta el final de la aventura.

Tempus: actuación. -5 Pts Si el objetivo de este elemento es el propio personaje actuando, sus efectos durarán hasta el inicio de su siguiente turno. Si el objetivo es otro personaje, sus efectos durarán hasta el final de la actuación de ese personaje.

Un uso por actuación. -5 Pts Sólo puede ser utilizado una vez por actuación y turno de juego.

Un uso por aventura. -10 Pts Este elemento sólo puede utilizarse una vez por aventura.

Vulnerable. -5 Pts Este equipo funciona con algún tipo de magia o tecnología autónoma, y sufre 1 punto extra de estrés con la acción corromper / hackear.

TRANSPORTE

BONUS

Aerostático. 5 Pts Este transporte, en altura 3, podrá pivotar como una acción y realizar cualquier número de acciones consecutivas que no sean de movimiento.

Anfibio. 2 Pts El transporte puede moverse sobre tierra y agua, y considera la acción “nadar” como si fuera la acción “mover”.

Ariete. 5 Pts Cuando este transporte embiste, suma +1 al *Daño* del ataque.

Asiento eyectable. 3 Pts Si este transporte explotara por cualquier razón, la tripulación se eyectará y caerá dispersa a 1D10 K de distancia al rededor.

Caballería. 5 Pts Esta montura está entrenada para la batalla y no retrocede, por lo que concede a su jinete un modificador al *Daño* de +2 en lugar de +1 cuando carga.

Campo de oscuridad. 2 Pts por nivel hasta nivel 5. Los objetos marcados por un marcador de objetivos perderán sus marcas a una distancia de 2 K por nivel. Si este transporte es destruido, anulará tantos niveles de escudo, y a tantos K, como nivel tenga el bonus.



Capacidad (). 3 Pts Es el espacio de un transporte para guardar cosas o pasajeros. La *Capacidad* se mide en niveles. Una miniatura ocupa tantos niveles como *K* mida su peana. Si un objeto no tiene peana, no ocupa espacio de carga. Elige un valor. Tal valor será la cantidad de niveles que un transporte podrá cargar.

Caza. 5 Pts Este transporte puede hacer un giro extra de hasta 45° al final de una acción "mover" si supera un CH AGI.

Contramedidas. 10 Pts Cualquier misil, torpedo, obús o proyectil similar que persiga a este transporte sufrirá CH IMP -1.

Fuego en las venas. 5 Pts Esta miniatura puede elegir mover +3 *K* en cualquier acción de movimiento en línea recta. De hacerlo, el transporte ganará 1 herida.

Levitador. 1 Pts Este transporte flotará en altura 1 sobre cualquier superficie, tierra o agua, a una altura de 1 metro, que será 1/2 *K* en el juego.

Marcador de objetivos. 10 Pts Este bonus permite "marcar" a un objetivo. La acción "marcar objetivo" es una acción de combate sencilla, de 1 punto de *Energía* de coste, que permite identificar 1 único objetivo enemigo dentro del *Alcance* de este equipo. Cuando se ataque con un arma equipada por este transporte al objetivo marcado, se ganará un modificador CH IMP +1. Se puede cambiar de objetivo marcado realizando de nuevo la acción.

Mecha. 1 Pts Algunos transportes, como un Mech de Mechwarrior o un Jaeger de Pacific Rim, no dejan de ser híbridos de armaduras / transporte. Con este bonus, un transporte sí se puede trabar en CaC. Se utilizarán los atributos del piloto para combatir (excepto *Constitución*) y el *Daño* de las armas para herir. Estos transportes seguirán las mismas reglas de movimiento y de combate que un personaje a pie.

Miembros prescindibles. 20 Pts El personaje o transporte con este bonus pierde miembros cuando estos acumulan *Daño*.

Para ello, se ha de dividir su cuerpo en varias zonas prescindibles y una zona crítica. Como zonas prescindibles podemos entender brazos, piernas, orugas, torreta... y como zona crítica cabeza o habitáculo.

Cada ataque que reciba deberá redirigirse a la zona prescindible más próxima. Una zona prescindible podrá aguantar tantas heridas como la mitad de la *Constitución* del personaje o del transporte. Cuando el personaje pierda todas las zonas prescindible, empezará a acumular heridas en la zona crítica. Cuando la zona crítica acumule tantas heridas como *Constitución* tenga el arquetipo, el personaje, transporte o mech caerá abatido.

Si un ataque obtiene un crítico, podrá elegir la zona en la que impactará.

El mech sufrirá un -1 acumulativo a cualquier chequeo que realice cada vez que pierda una zona. Y si pierde todas las zonas que le permite moverse, quedará inmóvil.

Pivotante. 5 Pts Este transporte o formación puede pivotar con un coste de *Energía* 1. Este bonus no es compatible con "vuelo a gran altitud".



Planeador. 5 Pts El transporte tiene algún tipo de don natural o dispositivo que le permite despegar de altura 1, realizar acciones en altura 2, y volver a aterrizar en altura 1, como una acción sencilla de 3 puntos de *Energía*. Si despega o aterriza en terreno difícil o extremo, debe superar un CH AGI o perder 3 puntos de *Energía* y realizar un CH CON. Si falla este chequeo, sufrirá 3 heridas.

Retros. 5 Pts Una miniatura con el bonus retros, en altura 3, puede realizar una vez por actuación una acción sencilla de *Energía* 1 para parar su movimiento en el aire. Esta acción cuenta como acción de movimiento.

Sub. 1 Pts El transporte tiene taladros, casco o equipamiento que le permiten moverse bajo el agua o bajo tierra, altura -3, de forma indefinida.

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, pero puede volver a comprarlo por 2 puntos. Su *Movimiento* pasará a ser de 1 *K* cuando se desplace por altura 1.

Todo terreno. 5 Pts Para esta miniatura, cualquier terreno se considera que tiene un nivel de dificultad menos, con un mínimo de terreno fácil.

Vuelo. 1 Pts El transporte tiene alas, equipo, poderes o equipamiento que le permiten volar en altura de combate, altura 2, de forma indefinida.

Vuelo a gran altitud. 1 Pts Este transporte tiene motores, alas, poderes o equipamiento que le permiten volar a gran altitud, altura 3, de forma indefinida.

Vuelo espacial. 1 Pts El transporte tiene motores, alas, poderes o equipamiento que le permiten volar en el espacio, altura 4, de forma indefinida.

MALUS

Dirección resistida. -5 Pts El transporte no puede girar más de 45° por acción.

Explota. -10 Pts El transporte, por diseño, puede explotar. Cuando alcance su límite de heridas, existirá una probabilidad de un 50% 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.

Lastrado. -5 Pts No puede realizar las acciones correr ni esprintar.

Pista de aterrizaje. -5 Pts Este transporte necesita una superficie libre de obstáculos de un mínimo de 30 *K* de larga en línea recta para poder aterrizar o despegar en altura 1.

Sobrecalentamiento. -10 Pts Si el transporte llega a acumular 5 heridas, cuando realice una acción de movimiento, deberá superar un CH DEF o sufrir 1 herida.

Tripulación mínima (). -3 Pts Este transporte requiere *N* personajes extra para poder utilizarse.

AVENTURAS



AVENTURAS

AVENTURAS

Una aventura es un suceso, un lance o una situación que se les plantea a los jugadores y que estos deben resolver eligiendo a los mejores personajes que puedan contratar.

Hay todo tipo de motivos por los que comenzar una aventura, y cada cual exige unas tácticas, objetivos y despliegues diferentes. Los teatros de operaciones de un universo atemporal son tantos que nunca se podrían escribir todos. Wartime es tan polivalente que ofrece distintas experiencias de juego. En función del tiempo que se quiera jugar y de la cantidad de miniaturas a usar, elegiremos un tipo de aventura u otro. Los diferentes tipos de aventuras son:

Duelo

Las aventuras de “duelo” suelen representar combates a muerte, ya sean 2 vaqueros en el salvaje Oeste, un grupo de gladiadores vendiendo su alma al César, o unos luchadores de la WWF en la Royal Rumble compitiendo por el cinturón de campeón. El fin único es vencer, y esa victoria sólo la asegura la eliminación de todos los demás adversarios.

Escaramuzas

Las aventuras de “escaramuzas” suelen representar pequeñas aventuras en las que intervienen grupos de pocos personajes, como por ejemplo una trifulca entre Montesco y Capuleto, dos grupos de soldados de operaciones especiales que se cruzan en la búsqueda de un objetivo, o una caza de Predators contra Aliens en un mundo humano. Cualquier aventura con pequeños grupos de personajes luchando es una aventura de “escaramuzas”.



Mazmorras

Enanos, elfos, magos y guerreros son los reyes de los juegos de “mazmorras”. Los tesoros aguardan escondidos en la oscuridad de las grutas inexploradas. Las aventuras de “mazmorras” suelen representar héroes en pasillos, túneles, senderos y cualquier tipo de camino que no sea terreno abierto, rodeado por paredes y habitaciones.

Callejera

Las aventuras “callejeras” representan el camino que recorren unos héroes hasta llegar a un súper jefe. Se podrían tomar como ejemplos los juegos de recreativas de los 80 y 90, como por ejemplo Streets of Rage, Doble Dragon, Final Fight, Golden Axe o King of Dragon.

Investigación

¿Puede haber un terror mayor que enfrentarse a un enemigo mortal, sabiendo que irremediamente vas a sufrir larga y dolorosamente hasta la muerte? Pues en ese concepto se basan las aventuras de “investigación”. Estas aventuras representan las indagaciones por parte de pequeños seres indefensos contra un poder desmesurado en lo oculto. Son pobres gentes en situaciones que sólo e imperiosamente pueden acabar mal.

Alarma

Infiltración, sigilo, precisión, control. Todos estos adjetivos son característicos de las aventuras de tipo “alarma”. Una partida de ninjas asaltando un castillo para secuestrar a la hija de un rey, un equipo de operaciones especiales infiltrado que debe sabotear algo, o un grupo de prisioneros que deben esquivar a los guardias para escapar, son todos ejemplos de aventuras de tipo “alarma”.

Hordas

Leónidas en las Termópilas, Neo contra los “Señor Smith”, Drácula contra el pueblo llano, Elric de Melniboné contra los hombres de las cavernas, o Rico contra los bichos del planeta P. Cualquiera de estas escenas podría identificarse con una aventura de tipo “hordas”.

Espacial

Las aventuras “espaciales” suelen representar enfrentamientos en el espacio, en el aire a gran altitud o bajo el agua. Ya sean unas naves Mondoshawan defendiendo el quinto elemento de los Mangalores, la escuadra del Barón Rojo atacando una escuadra aliada, o el capitán Nemo surcando los fondos marinos con el Nautilus. Un escenario donde los personajes no puedan caminar libremente por la tierra seca será una aventura “espacial”.



ESTRUCTURA DE LAS AVENTURAS

En cada aventura se describirán las secciones:

-Trama. Es la introducción de la historia. Da sentido al escenario explicando cómo y porqué se ha llegado al punto de despliegue.

-Jugadores. Indica cuántos jugadores juegan la aventura, qué papeles pueden tomar, cómo distribuyen sus fuerzas y de cuántos *Puntos* máximos pueden disponer.

-Objetivos. El ganador del juego será aquél que consiga los objetivos de la aventura. Pueden ser aniquilación total, robar algo, ocupar terreno, raptar, sabotear... Puede que cada objetivo otorgue puntos, y quien obtenga más puntos gane.

-Escenario. Sugiere el tipo de terreno que debe haber en una aventura, o si se juega en casillas o en losetas. También sugiere el tamaño del escenario.

-Despliegue. Es la forma de colocar las miniaturas de cada bando antes de empezar la aventura. Pueden ser en zonas de desembarco, rodeados, mezclados en la niebla, en un portal mágico...

-Tiempo. Dependiendo de los objetivos de la aventura el tiempo de partida podría ser: un número de turnos, por tiempo, a un número de puntos conseguidos o eliminados, hasta matar a un personaje, al completar un objetivo...

-Restricciones. Se pueden pactar excepciones y prohibiciones, como que las armas no superen un valor determinado, o las miniaturas no cuesten más de un número de *Puntos*...

-Eventos especiales. En los innumerables posibles campos de batalla que la imaginación puede generar, los eventos pueden ser demasiados para listarlos. Pueden ser niebla, noche, supervivencia, meteoritos, lluvia...

EL MASTER

Algunas aventuras necesitan un Master, pero ¿Qué es un Master? El Master es el jugador que encarnará el papel del enemigo común al resto de jugadores. Él narra la historia, supervisa su curso, decide las consecuencias de los actos de los jugadores, controla todos los enemigos, controla los personajes no jugadores, y es totalmente independiente del resto de jugadores.

El Master es quien lo decide todo, y sus decisiones son inapelables.



ESCENARIOS

ESCENARIOS

En Wartime los jugadores imaginan universos fantásticos, con situaciones históricas donde se desarrollan los acontecimientos de sus mundos oníricos. Estos lugares serán los escenarios donde se desarrollarán sus aventuras. Pero, ¿cuál es la mejor forma de trasladar esas imaginarias ubicaciones al terreno físico y real de la mesa de juego? Tres buenas respuestas de escenarios son: con escenografía, con mapas de casillas o con losetas dibujadas:

-Escenografía. Son los más polivalentes. Usan maquetas del escenario hechas a escala. La escenografía se monta justo antes de empezar a jugar, adaptándola a la misión en juego. De hecho, esta escenografía ya montada se utiliza a la hora de desplegar para buscar coberturas, colocar objetivos e identificar zonas con distintas habilidades o características.

-Casillas. Suelen utilizarse para los juegos de mazmorras. El juego puede desarrollarse sobre uno o más tableros seccionados en casillas (cuadradas, hexagonales...) donde se dibujan paredes delimitando habitaciones, pasillos, salones, grutas, calles, jardines, almacenes...

Estos escenarios, al comienzo de la partida, no tienen ninguna escenografía colocada, ni siquiera puertas. Cuando despliegan todos los personajes, se debe colocar la escenografía que quede en su línea de visión. Cuando algún personaje mueva hasta una puerta y la abra, se deberá colocar lo que haya detrás de la puerta. De esta forma los personajes irán descubriendo el mapa de la aventura poco a poco.

-Losetas. Son láminas pintadas representando una calle, una habitación, un grupo de habitaciones, un bosque, un pasillo, etc. Es una forma rápida y económica de crear escenarios. Estas láminas, al estar ya pintadas con un dibujo, representan todo lo que contienen, con cada puerta, mueble, árbol o pasillo. La perspectiva con la que se dibujan suele ser caballera (en 3 dimensiones) o aérea (vista desde arriba). Y pueden tanto tener casillas como no tenerlas. Con losetas se siguen las mismas reglas de descubrimiento que con las habitaciones de los escenarios con casillas, por lo que no pondríamos una nueva loseta del mapa hasta que un aventurero no la descubriera. *Por ejemplo, si unos personajes están en la lámina que representa unas habitaciones, y el Master sabe que hay una puerta trasera que da a un patio, no colocará la loseta de patio hasta que un personaje se asome a una de las ventanas o abra la puerta que dé al patio.*

TAMAÑO DE ESCENARIOS

Todas las aventuras especifican el tamaño y tipo de los escenarios en los que se juegan. Podemos decir que hay 3 tamaños de escenarios: pequeños, medianos y grandes.

-Un escenario pequeño sería de unos 20x20 K. Por ejemplo, jugando con miniaturas de 30 mm, el escenario sería de unos 60x60 cm.

-Un escenario mediano sería de unos 30x30 K, y para miniaturas de 30 mm, resultaría un escenario de 90x90 cm.

-Un escenario grande sería mayor de 40x40 K, y si la escala fuera de 30 mm, el escenario sería de más de 120x120 cm. Para 30 mm, el escenario grande más utilizado es de 120x180 cm, o 40x60 K.

Siguiendo con esta mecánica, para escalas de 75 mm, el escenario pequeño medirá 150x150 cm, el mediano hasta 240x240 cm, y el grande ya sería demasiado grande para poder ser útil. Igualmente, para escalas de 20 mm, los escenarios pequeños medirían 40x40 cm, los medianos 60x60 cm y los grandes 80x80 cm. En escala de 20 mm, un escenario pequeño sería demasiado pequeño, pero uno grande, de 90x90 cm, sería perfecto para desarrollar grandes batallas.

Estas medidas no son obligatorias, sino orientativas, pues podemos encontrar escenarios con cualquier forma, como cuadrada, rectangular, redonda, hexagonal o incluso en L.



ARQUETIPOS DE ESCENOGRAFÍA

ARQUETIPOS DE ESCENOGRAFÍA

Cada elemento distinto de escenografía tendrá una sencilla ficha de arquetipo donde se especificarán sus propiedades. Los arquetipos de escenografía no se limitan sólo a las piezas que colocamos en el escenario, sino que abarcan a cualquier área con efectos especiales. *Por ejemplo, se podrá crear un arquetipo de escenografía llamado “radiactividad”, que se marque con un pequeño bidón con un símbolo radiactivo, y todo a 10 K de él deba pasar un chequeo, y si se falla, cause ceguera temporal, asfixia o un número de heridas por turno.*

PERFIL DE ATRIBUTOS

La escenografía tiene el siguiente perfil de atributos: *nombre, descripción, defensa, calidad, terreno, global, derrumbe, trampas y efectos.*

DEFENSA (DEF)

El valor de *Defensa* indica el valor con el que se resolverán los chequeos de *Defensa*. El arquetipo de escenografía deberá especificar qué *Defensa* tiene cada elemento que la compone.

**CALIDAD (CAL)**

La escenografía blanda, como una valla de madera, tendrá poca *Calidad*, pero los muros de un edificio tendrán mucha más.

TERRENO (TER)

Indica el tipo de terreno del que se compone el arquetipo, que puede ser terreno fácil, difícil, extremo o no pasable. Si no se especifica, el valor por defecto será terreno fácil.

GLOBAL (GLB)

Indica que todos los atributos expresados en el arquetipo se aplican a todo el elemento de escenografía. Cualquier miniatura con su peana totalmente dentro de la escenografía, aún sin estar tras cobertura total, tendrá la máxima *Defensa* indicada en el arquetipo de escenografía.

DERRUMBE (DRR)

Se especificará qué partes del elemento de escenografía pueden derrumbarse y cómo lo hacen. Para derrumbar un trozo de escenografía sólo hay que atacarlo hasta que acumule tantas heridas como *Calidad*.

TRAMPAS (TRA)

Las *Trampas* especificarán a quién y cómo afectan. Si no se especifica, cuando un personaje cruce esta zona o se pare en ella deberá pasar un chequeo de *Agilidad*. Si falla este chequeo ganará 1 herida y deberá pasar un chequeo de *Constitución*. Si también falla, el personaje habrá caído en una trampa y ganará 3 heridas más. Con un transporte, el piloto realizará el chequeo de *Agilidad*, y si lo falla, el transporte deberá pasar un chequeo de *Defensa*.

EFECTOS (EFE)

Un arquetipo de escenografía puede tener cualquier efecto que inventen los jugadores. Este es un cajón desastre donde cabe cualquier idea.

CREACIÓN DE ARQUETIPOS DE ESCENOGRAFÍA

Para crear un arquetipo de escenografía y poder comprarlo, se deben seguir las reglas de creación de un arquetipo de transporte. La única diferencia es que un arquetipo de escenografía no se mueve, y su *Movimiento* será por lo tanto igual a 0.



CAMPAÑAS

CAMPAÑAS

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

Nuestros personajes, que tanto los hemos trabajado y tanto nos gustan, jugarán en todas las aventuras que podamos. Aprenderán y crecerán, mejorando sus habilidades, prosperando, ganando experiencia y evolucionando de una aventura a otra.

Hay diferentes tipos de campañas:

-Campaña progresiva: Este tipo de campaña consiste en jugar una aventura de cada tipo, empezando por la aventura con menos personajes por bando, la de tipo “duelo”, y terminando con una batalla de tipo “hordas”. En este tipo de campañas los jugadores acumularán 1 punto por cada aventura ganada antes de jugar la aventura “hordas”. Estos puntos se cambiarán, en esta última aventura, por personajes especiales, por más puntos para reclutar tropas de refresco, o por ayudas de cualquier otro tipo.

-Campaña con Master: En este tipo de campañas es el todopoderoso Master quien prepara un hilo narrativo, un número de posibles líneas de desenlace y las distintas aventuras. El Master, según su historia y las acciones de los jugadores 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: En este tipo de campañas hay una serie de aventuras. Quien sobrevive a una aventura, si cumple los objetivos, ganará galones y subirá de nivel, consiguiendo equipo más potente o atributos más altos. Cada cierto número de galones se obtiene un rango, y el primero que llegue al rango más alto, ganará la campaña. Puede haber premios extra, como algún equipo especial o recurso para la siguiente misión, o que el jefe que obtenga un objetivo especial suba un rango directamente.

-Campañas de estrategia: son campañas en las que se gestionan recursos y se movilizan tropas en un mapa dividido en casillas. Estas casillas serán ocupadas por los jugadores, los cuales luchan entre sí por el control de todo el mapa.

Cada casilla corresponde a un enclave de un tipo determinado y con un único dueño. Cada una de estas casillas generará más o menos recursos al principio de cada turno. Para nosotros poder reclamar esos recursos, la casilla debe estar bajo nuestro dominio. Una casilla sin dueño no generará recursos. 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.

Los niveles de dificultad en las campañas de estrategia se pueden multiplicar si utilizamos combinaciones de tipos de casillas, recursos y árboles de desarrollo.

PUNTOS DE EXPERIENCIA (PX)

Cuando se juegan campañas, los personajes evolucionan. Pueden tanto crecer y volverse más poderosos, como morir y no volver a aparecer jamás. Para explicar esa evolución existen los puntos de experiencia. Cuanto más trabaje un personaje en una historia, más aprenderá, y por tanto más poderoso será para la siguiente aventura. Cada vez que un personaje hace algo nuevo o bate una meta, gana puntos de experiencia. También se pueden conceder puntos de experiencia generales a grupos enteros de personajes o escuadras.

Esos puntos ganados con tanto sufrimiento se invierten en los atributos del personaje o en el equipo que lleve cargado, generando de este modo nuevos arquetipos más poderosos.

Por razón de independencia, será el Master quien asigne los puntos de experiencia al resto de jugadores, siempre con sus criterios particulares, y de forma absoluta y definitiva.



GANANDO PUNTOS DE EXPERIENCIA

Dependiendo del tipo de aventura, existen distintas formas de ganar experiencia. Un grupo de jugadores puede decidir sus propias reglas de experiencia. Wartime propone las siguientes:

-Superar una prueba, ya sea física o de ingenio, y que abra un nuevo camino al resto de personajes, 1 PX.

-Si mantenemos un objetivo al final de una partida, ganaremos tantos puntos de experiencia como conceda el objetivo asegurado, entre 1 y 3 PX.

-Conseguir un objetivo importante que marque el destino de una campaña puede generar muchos PX, por ejemplo 5 PX.

-Terminar cualquier aventura vivo, al menos, 1 PX.

-La última opción para ganar experiencia es comprándola, a razón de 1 PX por cada 100 monedas de oro. Sería como recibir clases directamente de un gran maestro.

GASTANDO PUNTOS DE EXPERIENCIA

La hora de gastar los puntos de experiencia es uno de los momentos preferidos por los jugadores. Es mucho el sufrimiento pasado en cada aventura y gastar la recompensa, preparándose para la siguiente batalla, siempre se disfruta.

Las reglas de gasto de puntos de experiencia son:

-Para subir un nivel de atributo se debe pagar diez veces el nivel actual.

-Para adquirir un bonus se debe pagar tres veces el coste de ese bonus, y demostrar a través de la historia que se ha ganado ese conocimiento.

Por ejemplo, un personaje que en una aventura ha conseguido abrir 3 o 4 puertas cerradas con un juego de ganzúas, puede pedir al Master que le conceda un bonus "maestría (cerraduras)" al coste de 15 puntos de experiencia. De ahora en adelante tendrá un modificador de CH AGI +1 cuando intente una acción con una cerradura.

ANEXOS



CENTÍMETROS, KLIKS Y ESCALAS

CUÁNTOS CM MEDIR POR KCLICK SEGÚN LA ESCALA

En la siguiente tabla se puede ver rápidamente cuantos cm se han de contar según los *K* que se especifiquen y la escala a la que se juegue.

Por ejemplo, si necesitamos disparar con un arma cuyo Alcance sean 12 K, en la escala 30 mm deberemos contar 36 cm, pero en la escala 75 mm serán 96 cm.



K	10 mm	15 mm	30 mm	40 mm	50 mm	75 mm
1	1 cm	2 cm	3 cm	4 cm	5 cm	8 cm
2	2 cm	4 cm	6 cm	8 cm	10 cm	16 cm
3	3 cm	6 cm	9 cm	12 cm	15 cm	24 cm
4	4 cm	8 cm	12 cm	16 cm	20 cm	32 cm
5	5 cm	10 cm	15 cm	20 cm	25 cm	40 cm
6	6 cm	12 cm	18 cm	24 cm	30 cm	48 cm
7	7 cm	14 cm	21 cm	28 cm	35 cm	56 cm
8	8 cm	16 cm	24 cm	32 cm	40 cm	64 cm
9	9 cm	18 cm	27 cm	36 cm	45 cm	72 cm
10	10 cm	20 cm	30 cm	40 cm	50 cm	80 cm
11	11 cm	22 cm	33 cm	44 cm	55 cm	88 cm
12	12 cm	24 cm	36 cm	48 cm	60 cm	96 cm
13	13 cm	26 cm	39 cm	52 cm	65 cm	104 cm
14	14 cm	28 cm	42 cm	56 cm	70 cm	112 cm
15	15 cm	30 cm	45 cm	60 cm	75 cm	120 cm
16	16 cm	32 cm	48 cm	64 cm	80 cm	128 cm
17	17 cm	34 cm	51 cm	68 cm	85 cm	136 cm
18	18 cm	36 cm	54 cm	72 cm	90 cm	144 cm
19	19 cm	38 cm	57 cm	76 cm	95 cm	152 cm
20	20 cm	40 cm	60 cm	80 cm	100 cm	160 cm
21	21 cm	42 cm	63 cm	84 cm	105 cm	168 cm
22	22 cm	44 cm	66 cm	88 cm	110 cm	176 cm
23	23 cm	46 cm	69 cm	92 cm	115 cm	184 cm
24	24 cm	48 cm	72 cm	96 cm	120 cm	192 cm
25	25 cm	50 cm	75 cm	100 cm	125 cm	200 cm
26	26 cm	52 cm	78 cm	104 cm	130 cm	208 cm
27	27 cm	54 cm	81 cm	108 cm	135 cm	216 cm
28	28 cm	56 cm	84 cm	112 cm	140 cm	224 cm
29	29 cm	58 cm	87 cm	116 cm	145 cm	232 cm
30	30 cm	60 cm	90 cm	120 cm	150 cm	240 cm
35	35 cm	70 cm	105 cm	140 cm	175 cm	280 cm
40	40 cm	80 cm	120 cm	160 cm	200 cm	320 cm
45	45 cm	90 cm	135 cm	180 cm	225 cm	360 cm
50	50 cm	100 cm	150 cm	200 cm	250 cm	400 cm
55	55 cm	110 cm	165 cm	220 cm	275 cm	440 cm
60	60 cm	120 cm	180 cm	240 cm	300 cm	480 cm
65	65 cm	130 cm	195 cm	260 cm	325 cm	520 cm
70	70 cm	140 cm	210 cm	280 cm	350 cm	560 cm
75	75 cm	150 cm	225 cm	300 cm	375 cm	600 cm
80	80 cm	160 cm	240 cm	320 cm	400 cm	640 cm
85	85 cm	170 cm	255 cm	340 cm	425 cm	680 cm
90	90 cm	180 cm	270 cm	360 cm	450 cm	720 cm
95	95 cm	190 cm	285 cm	380 cm	475 cm	760 cm
100	100 cm	200 cm	300 cm	400 cm	500 cm	800 cm
110	110 cm	220 cm	330 cm	440 cm	550 cm	880 cm
120	120 cm	240 cm	360 cm	480 cm	600 cm	960 cm
130	130 cm	260 cm	390 cm	520 cm	650 cm	1040 cm
140	140 cm	280 cm	420 cm	560 cm	700 cm	1120 cm
150	150 cm	300 cm	450 cm	600 cm	750 cm	1200 cm
160	160 cm	320 cm	480 cm	640 cm	800 cm	1280 cm
170	170 cm	340 cm	510 cm	680 cm	850 cm	1360 cm
180	180 cm	360 cm	540 cm	720 cm	900 cm	1440 cm
190	190 cm	380 cm	570 cm	760 cm	950 cm	1520 cm
200	200 cm	400 cm	600 cm	800 cm	1000 cm	1600 cm



RESUMEN DEL REGLAMENTO

CONCEPTOS BÁSICOS

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

Kliks.- 1 K = tantos cm como la escala a jugar.

Dispersión.- Desplaza el objeto tantos K como los obtenidos en 1D10 en una dirección aleatoria.

Redondeo.- Hasta N'49 se redondean a N, y para N'5 o más a N+1.

Probabilidad.- Porcentaje. Se resuelve con 1D100.

PERSONAJES

Arquetipos.- Un personaje (Pj) se compone de arquetipos: 1 de rol, 0+ de armas, protecciones, metahabilidades y objetos, y 0 o 1 de transporte. Un arquetipo se compone de atributos.

RAZA	ARMA	TRANSPORTE
CON Constitución	ENE Energía	ENE Energía
AGI Agilidad	DAÑ Daño	MOV Movimiento
INT Inteligencia	ALC Alcance	DEF Defensa
VOL Voluntad	CAL Calidad	CAL Calidad
PROTECCIÓN	METAHABILIDADES	OBJETO
ENE Energía	ENE Energía	ENE Energía
DEF Defensa	ALC Alcance	ALC Alcance
TAL Talla	CAL Calidad	CAL Calidad
CAL Calidad		



CHEQUEOS

Hacer un chequeo (CH).- Lanza 1D10. Si el resultado es igual o inferior al éxito a chequear se pasa el chequeo. Si es superior, no.

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

Tipos de chequeos:

CH ATR: de atributo, contra CON, AGI, INT o VOL;

CH ENF: enfrentado, un CH ATR por Pj, y gana el que pase el CH con el menor valor;

CH COM: combate, se divide en CH IMP (impacto) con el atributo del arma, y CH DEF (defensa) con el sumatorio de los atributos de DEF de las protecciones que tenga equipado el Pj;

CH PSI / LOC: psíquico / locura. Ver sección de psicología.

ENTORNO

Campo de visión (CdV).- Un personaje (Pj) puede elegir objetivos en su CdV, que comprende un arco de 180° y alcance igual a INI x 5.

Línea de visión (LdV).- Línea recta trazada desde los ojos del Pj hasta un objetivo.

Línea de fuego (LdF).- Línea recta trazada desde la boca del cañón de un arma hasta un objetivo.

Campo de tiro (CdT).- Área comprendida entre el alcance de un arma y su ángulo de tiro. Un arma fija tiene un campo de tiro de 90°.

Ruido.- Todas las arma con ALC > 0 hacen ruido, excepto armas de viento o cuerda. Se oyen a tantos K como DAÑx2. Las armas CaC tipo motosierras también hacen ruido. Mover, correr y esprintar se oyen a tantos K como MOVx2. Los muros reducen el alcance del ruido a la mitad desde su base.

SECUENCIA DE JUEGO

Turnos e iniciativa.- El juego se divide en turnos. Cada turno, los jugadores lanzan 1D10 + VOL de uno de sus Pj vivos sobre el escenario. Quien saque más se lleva la iniciativa, y empieza a actuar con uno de sus Pj en cada fase de iniciativa.

Fases de iniciativa.- Hay 10 fases. Se empieza por la fase de iniciativa 10 y se termina por la 1.

Secuencia.- El jugado con la ventaja debe comprobar si tiene algún Pj con tanta VOL como la fase de iniciativa en juego. De ser así, elegirá uno de ellos y actuará con ese Pj. Cuando termine de actuar ese Pj, cederá el turno al siguiente jugador. Cuando hayan actuado todos los Pj con tanta VOL como la fase de iniciativa, se pasará a la siguiente fase de iniciativa. Cuando hayan actuado todos los Pj sobre la mesa, comenzará un nuevo turno.



ACCIONES

Acciones.- Cuando un Pj actúa, decide sus acciones sobre la marcha.

Tipos de acciones.- Sencillas, sin CH; complejas, con CH; difíciles, CH -1; enfrentadas, CH ENF.

Acciones combinadas.- Un personaje puede hacer varias acciones encadenadas. Cada acción conllevará un CH ATR -1. Cualquier Pj que quiera reaccionar deberá hacerlo después de todas las acciones.

Requisitos.- Una acción puede exigir un valor de atributo mínimo.

ENERGÍA

Energía.- Toda acción cuesta un mínimo de ENE 1. Cuando un Pj actúa, va realizando acciones, y gastando su ENE.

Inicio.- La partida se empieza con ENE = 0.

Inicio actuación.- Un Pj, al principio de su actuación, suma a su ENE actual tanta como CON + AGI - heridas, hasta un máx. de 10.

Actuación.- Un Pj puede hacer acciones en su actuación hasta quedar con ENE = 0. Puede decidir terminar antes y reservar ENE.

REACCIONES

Reaccionar.- Acción de un Pj fuera de su actuación, que responde a la acción de un enemigo en su CdV. Requiere pasar CH VOL. Reaccionando se puede gastar ENE hasta llegar a ENE-10.

Reaccionar antes de terminar la acción.- Es materializar la reacción al mismo tiempo que la acción del personaje actuando. A parte de requerir el CH VOL, la reacción tendrá un CH ATR -1.

Tiempo bala.- Si un Pj supera el CH VOL de una reacción, podrá intercambiar acciones y reacciones con el personaje actuando sin necesitar superar de nuevo el CH VOL.

MOVIMIENTO

Mover.- Los Pj tienen un MOV natural igual a tantos K como veces sean de alto lo que un humano. Los transportes eligen su MOV. Para mover, desplaza la peana hasta, como máximo, el MOV de la mini.

Crítico en acciones de movimiento.- Mueve +1 K.

Girar y pivotar.- Los Pj giran y pivotan cuando actúan sin coste de ENE. Un Pj no puede pivotar fuera de su actuación. Los transportes giran hasta 45° al final de su movimiento, y pivotan con una acción.

Terreno y Energía.- Acciones de movimiento por terreno fácil ENE+0, por terreno difícil ENE+1, y por terreno extremo ENE+2.

Obstáculos.- Un obstáculo que llegue al pecho de la miniatura será terreno difícil. Más alto, la mini deberá escalar (ENE=3 y CH AGI).

Alturas de movimiento.- Altura 1, sobre el terreno; Altura 2, a 3 K sobre altura 1; Altura 3, gran altitud; Altura 4, el espacio; Altura -1, bajo tierra / agua. Los peatones mueven en "altura 1".

Relación entre alturas.- Una mini solo puede interactuar con otras minis moviéndose en su misma altura. Las minis en alturas 1 y 2 pueden interactuar con acciones a distancia, como disparar.



Volar en altura 3.- Las minis que muevan en altura 3:

-No pueden hacer 2 acciones seguidas que no sean de movimiento.

-No pueden realizar las acciones "pivotar" ni "180°".

-Siempre mueven su MOV completo.

Restricciones.- Una mini no puede acercarse a un enemigo a 1 K, salvo para trabarse CaC o embestirle.

Casillas.- 1 K = 1 casilla. Siempre moverá cruzando un lado o vértice contiguo con otra casilla. No se puede cruzar en diagonal si no están ambas casillas laterales libres.

COMBATE

Combate.- Se divide en CH IMP y CH DEF.

-CH IMP: lo realiza el atacante con un CH ATR. Si lo supera, el objetivo habrá sido impactado. Armas físicas, CH AGI; meta-habilidades, depende del tipo.

-CH DEF: lo realiza el objetivo con un CH cuyo éxito es igual al sumario de los atributos DEF de todas las protecciones que vista. Si un Pj supera un CH DEF, gana tantas heridas como DAÑ-DEF; Si lo falla, gana tantas heridas como DAÑ.

Un objetivo que gana heridas se considera herido y debe realizar un CH PSI.

Críticos y pifias.-

-Crítico en CH IMP: ignora cobertura y DAÑ+1.

-Crítico en CH DEF: 0 heridas y, en CaC, un impacto automático de DAÑ 1 al atacante.

-Pifia en CH IMP: se recibe un impacto automático de DAÑ 1, y el arma gana 1 herida.

-Pifia en CH DEF: DAÑ +1 para el atacante, una protección gana 1 herida.

Atacar a distancia.- El objetivo debe estar dentro de CdV, del ALC del arma y poder trazar contra él una LdV. El atacante no puede estar trabado en combate CaC.

Atacar CaC.- El objetivo debe estar trabado en contacto CaC. El atacante sumará al DAÑ su CON-4 y -heridas sufridas.

Atacar con metahabilidades.- Según la metahabilidad, el CH IMP se realizará con: mutación CH CON, bunkai CH AGI, invocación CH INT y atadura CH VOL.

Combate CaC múltiple.- CaC contra varios enemigos. Se lucha contra 1 sólo enemigo. Si el objetivo es baja podemos: combatir con otro Pj trabado, combatir con otro Pj no trabado a 1 K, o apartarnos.

Se puede mover por encima de aliados y enemigos para llegar a una posición libre en un combate CaC múltiple.

Cobertura.- Atacar a distancia a un objetivo oculto en más del 50%, supone CH DEF +2. Y a un objetivo oculto 100%, 1º un CH DEF de la cobertura y, si falla, un 2º CH DEF +2 normal.

Heridas.- Se puede curar o reparar si las heridas no superan la CON o CAL.

-Pj con tantas heridas como CON: incapacitado, no puede realizar acciones y contará como baja.

-Pj con más heridas que CON: muerto. No se puede curar. Cuenta como baja.

-Equipo con tantas heridas como CAL: inutilizado, no se puede usar.

-Equipo con más heridas que CAL: destruido. Un transporte explotará con DAÑ = DEF, y un radio = MOV, de un mínimo de 3 K.

Las armas sufren DAÑ-1 por cada herida, hasta un mínimo de DAÑ 1.

Las protecciones sufren DEF-1 por cada herida, hasta un mínimo de DEF 1.



ÁREAS

Tipos de áreas:

- Redonda, R+K de diámetro, afecta a todo a tantos K de un punto.
- Lineal, L+K de largo, afecta a todo en ese largo.
- Gota, G+K largo +K diámetro, es una combinación de área L y R.
- Salto, S+N saltos, afecta a N minis empezando por el objetivo y luego va saltando a la más cercana a 3 K.

Daño.- Las minis, ellas o sus peanas, totalmente cubiertas por el área sufren todo el DAÑ del ataque. Cubiertas parcialmente, la mitad del DAÑ del ataque. La dirección del ataque: desde el centro del área.

Dispersión.- Un ataque sin el malus dispersión, pero con el bonus Área, y $ALC > 0$ que falle el CH IMP, dispersará 1D10 K por cada 15 K hasta el objetivo.

PSICOLOGÍA

Cuándo chequear PSI.- Un Pj chequeará PSI cuando:

- Sufra una o más heridas.
- Lo requiera una acción o un bonus.
- Tenga más enemigos que VOL + aliados a 5 K.
- Sufra una situación traumática.

CH PSI.- Se realiza con un CH VOL.

Crítico: CH ATR +1 hasta el final de la actuación.

Supera: continúa normalmente.

Fallo: falla la acción y +1 estrés.

Pifia: falla la acción, +1 estrés, CH LOC.

CH LOC.- Se realiza con un CH VOL.

Crítico: carga contra lo que provoque el CH.

Supera: continúa normalmente.

Fallo: pánico y gana un malus.

Pifia: pánico, gana un malus y VOL-1 permanente.

Pánico.- El Pj tendrá CH ATR -1 hasta salir del pánico. Para salir, debe superar un CH VOL al principio de su actuación (VOL+1 por cada aliado sin pánico a 5K). Un Pj en pánico siempre huye.

Huir.- Un Pj huyendo sólo puede correr alejándose del enemigo, hacia sus aliados, una cobertura o su zona de despliegue.

Estrés.- Se cura con la acción "curar" realizada por un neuromante.

-Si estrés=VOL: fin de la actuación, CH LOC y puede ser poseído.

-Si empieza a actuar con estrés=VOL: CH LOC y puede ser poseído.

-Si estrés > VOL: inconsciente. Se considera baja al final de la aventura. Puede ser poseído. De ser así, se levantará, y volverá a caer cuando deje de estar poseído.



METAHABILIDADES

Metomorfo.- Puede realizar **mutaciones** con un CH CON.

Cinético.- Puede realizar **bunkais** con un CH AGI.

Neuromante.- Puede realizar **invocaciones** con un CH INT.

Titiritero.- Puede realizar **ataduras** con un CH VOL.

Usar una metahabilidad.- Requiere un CH ATR según el tipo.

-Si se usa sobre el propio Pj: el efecto dura hasta el inicio de su siguiente actuación.

-Si se usa sobre un Pj aliado: el efecto dura hasta el final de su siguiente actuación.

-Si se usa sobre un Pj enemigo: requiere superar un CH VOL ENF extra, y el efecto dura hasta el final de su siguiente actuación.

Mantener una metahabilidad.- Seguir en el siguiente turno ejerciendo una metahabilidad que se ha lanzado exitosamente en el turno anterior no requerirá volver a realizar el CH ATR. Será suficiente con volver a pagar la ENE que se requiera.

Pifias con metahabilidades.- +1 estrés. Se evita con un CH PSI.

Corromper y Hacking.- Acción para que un objetivo gane estrés, realizada por un Neuromante (INT) sobre cualquier objetivo, o un titiritero (VOL) sobre un personaje vivo.

Posesión.- Acción para tomar el control de otro personaje o de un objeto. Requiere que el objetivo tenga tantos niveles de estrés como VOL o CAL.

MODIFICADORES

DAÑ en CaC.- DAÑ=DAÑ del arma + CON - 4 - heridas sufridas (mínimo 1).

CH IMP atacando a distancia.- CH IMP-1 por cada 10 K hasta el objetivo después de los primeros 10 K.

Por reaccionar antes que actúe el oponente.- CH IMP -1 reaccionando durante o antes de la acción del personaje actuando.

Por sobrecarga.- CH IMP y CH AGI -1 por cada punto de DEF por encima de CON - heridas.

Por superioridad numérica.- CH IMP +1 en combate CaC si un bando es superior a otro en CaC múltiple.

Por TAL Vs CON.- CH AGI -1 por cada punto de diferencia entre TAL y CON.

Por tamaño.- CH IMP +1 atacando a distancia si el objetivo tiene un movimiento natural superior.

Por velocidad.- CH IMP -1 por disparar desde o hacia a un objetivo moviendo a más de 5 K.



RESUMEN DE ACCIONES

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Mover (1) Avanza tantos K como MOV.

Correr (2) MOV+1K. CH AGI +1 si la siguiente acción es de movimiento, y CH AGI -1 si no lo es. No afecta a Cargar.

Esprintar (3) MOV+5K. Una vez por actuación. Su siguiente acción CH ATR -3. No puede atacar este turno. CH IMP -1 contra este personaje a distancia.

Agacharse (1) El personaje mide la mitad. Terreno fácil se considera difícil.

Un personaje agachado atacando a distancia: CH IMP +1.

Un personaje agachado atacando CaC: CH IMP -1.

Atacar a distancia a un personaje agachado a más de 3 K: CH IMP -1.

Atacar CaC a un personaje agachado: CH IMP +1.

Cuerpo a tierra (1) Se tira al suelo o se cubre 100% tras cobertura.

Un personaje cuerpo a tierra atacando a distancia: CH IMP +1.

Un personaje cuerpo a tierra atacando CaC: CH IMP -2.

Atacar a distancia a un pj cuerpo a tierra a más de 3 K: CH IMP -2.

Atacar CaC a un personaje cuerpo a tierra: CH IMP +2.

Levantarse (1) El personaje se pone de pie.

Mover sin hacer ruido (2) Mueve hasta tantos K como MOV sin hacer ruido.



Mover cargado con un objeto (X) Mueve transportando un objeto.

Mueve tantos K según la CON del objeto:

<= CON/2 del personaje, terreno difícil.

<= CON del personaje, terreno muy difícil.

> CON del personaje, no se puede.

<= CON de varios, terreno difícil.

Dejarse caer (1) Permite dejarse caer:

-Altura <= miniatura x2, DAÑ=0.

-Altura <= miniatura x3, DAÑ=4.

-Altura <= miniatura x4, DAÑ=7.

-Altura > miniatura x4, DAÑ=10.

Escalar (3, AGI) Ascende tantos K como su MOV.

Nadar (2, AGI) Nada tantos K como MOV.

Salto de longitud (3, AGI) Salto en horizontal:

-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.

-AGI <= 3, tan alto como su altura x0'5.

-AGI = 4, tan alto como su altura x1.

-AGI = 5, tan alto como su altura x1'5.

-AGI >= 6, tan alto como su altura x2.

-AGI >= 8, tan alto como su altura x3.

La altura se incrementa si alguien ayuda.

180° (4, AGI D) Un transporte puede MOV+4K en línea recta, según su encaramiento, y 1 giro de hasta 180° al final. D=CON-AGI. Si falla no gira; con pifia DAÑ = K movidos. Mover por terreno difícil, CH AGI -1 extra. Requiere MOV mínimo de 4K.

Cambiar de altitud (1) Cambiar un nivel entre altura -3, 1, 2, 3 o 4, en línea recta hasta el máximo de su movimiento. Si se pasa de -3 a 1 junto a un enemigo, se traba CaC. En terreno difícil o extremo, CH AGI. Si falla ENE-3. Si pifia, 3 heridas.

Despegar / aterrizar (1) Como la acción "cambiar de altitud".

Embarcar / desembarcar (1) subir o bajar de un transporte. Un transporte en marcha requiere CH AGI D.

Maniobrar (1, AGI) Mueve un transporte hasta 1 K después de mover o correr, sin alterar su encaramiento. Si ha movido 10K o más, CH AGI D, y 20K o más, D -3.

Pivotar (3/1) Transporte 3 o Pj reaccionando 1: gira sobre su base.



ACCIONES DE COMBATE

Ataque a distancia (X, AGI) Arma con ALC>0. X=ENE del arma. Objetivo dentro de ALC y CdV.

-CH IMP: CH AGI-1 por cada 10 K hasta el objetvido después de los primeros 10 K. DAÑ=DAÑ del arma.

-CH DEF: Si pasa, heridas = DAÑ-DEF. Si falla, DAÑ completo.

Ataque a distancia a bulto (X, AGI D) Como "ataque a distancia", pero más allá del CdV, hasta +50%.

Ataque a distancia a ciegas (X, AGI D) Como "ataque a distancia", pero sin LdV. Un aliado debe ver el objetivo.

Ataque a distancia a larga distancia (X, AGI D) Como "ataque a distancia", pero más allá del ALC, hasta un máximo de +50%.

Ataque a distancia a un combate CaC (X, AGI) Como "ataque a distancia", pero, sin crítico en el CH IMP debe realizar un segundo CH IMP. Si se pasa, acierta al blanco; si falla, acierta a otro luchador.

Lanzar armas / objetos (2, AGI) A tantos K como MOV+CON. DAÑ: Si es acero o roca dura, DAÑ=2; si es madera, DAÑ=1.

Ataque CaC (X, AGI) Arma ALC=0. X=ENE del arma.

-CH IMP: CH AGI. DAÑ=DAÑ del arma+CON-4-heridas (mín. 1).

-CH DEF: Si pasa, heridas = DAÑ-DEF. Si falla, DAÑ completo.

Ataque CaC con arma de disparo (X, AGI) Como "ataque CaC", pero si pasa el CH IMP, deberá pasar un segundo CH IMP.

Ataque CaC con objeto improvisado (3, AGI) Como "ataque CaC", pero CH IMP-1. DAÑ: Si es acero o roca dura, DAÑ=2; si es madera, DAÑ=1.

Ataque CaC sin armas (1, AGI) Como "ataque CaC", pero DAÑ=CON-4. Sólo se puede infligir máx 1 herida + 1 por crítico.

Ataque sorpresa (0) El atacante debe llegar: en silencio, invisible o mimético a la espalda del defensor. CH IMP superado automáticamente y DEF-2 en la siguiente acción de combate CaC.

Cargar (2) Permite luchar con un enemigo en la LdV. Mueve MOV+3K, mín. 2K, y trábate. CH IMP +1 y DAÑ +1 en la siguiente acción de combate CaC.

Contracarga (3) CH DEF+1 contra carga.

Desarmar (3, AGI ENF) Como "ataque CaC", pero si se pasa el CH IMP, en lugar de CH DEF, CH AGI ENF. Si pasa, un objeto empuñado cae al suelo.

Destrabarse del combate CaC (2, PSI) El personaje se alejará hasta 2 K. Si el bando trabado del personaje supera al bando del enemigo, puede huir libre. Si no, CH PSI. Si pasa, huye libre. Si no, el enemigo más próximo hará un ataque con CH IMP +1 y ENE=0.



Empujar (1, CON ENF) Como “ataque CaC”, pero en lugar de CH DEF, CH CON ENF. Si pasa, empujará hasta tantos K como CON-CON del objetivo, mínimo 1K. No se puede contra CON o DEF x2. Crítico, se tumba al objetivo.

Esquivar en CaC (3, AGI ENF) En lugar de CH IMP, CH AGI ENF. Si pasa, el atacante no impactará. Crítico, DAÑ 1 contra el atacante; Pifia, DAÑ +1 al ataque. Se declara después de elegir el objetivo.

Corromper / Hackear (3, INT o VOL) [Neuromante o titiritero] Ataque a tantos K como INT / VOL para cargar de estrés a un objetivo.

- CH IMP: CH INT / VOL. DAÑ Estrés = INT / VOL -4 (mínimo 1).

- CH DEF: CH VOL, si pasa el objetivo gana tanto estrés como DAÑ-VOL. Si falla, gana tanto estrés como DAÑ completo.

Un objetivo sin VOL tiene un CH DEF = 1.

Contramagia (3, INT ENF) [Neuromante] A tantos K como INT, CH INT ENF en lugar de CH INT contra un neuromante actuando. Si gana el Pj actuando, continua, si no, falla la acción. Con crítico o pifia, se recibe 1 nivel de estrés (DEF=CH VOL).

Poseer (3, INT / VOL) [Neuromante o titiritero] A tantos K como INT / VOL. Elige un objetivo con tantos puntos de estrés como VOL o CAL.

Si se pasa el CH INT / VOL, el objetivo habrá sido poseído. De ser así, el personaje actuando podrá gastar su propia ENE para realizar acciones con el objetivo poseído. Si se trata de una pieza de equipo, el hacker podrá activar o desactivar el objetivo, o generarle tantas heridas como considere, hasta un máximo de la CAL+1.

Desenfundar (1, AGI ENF) Para resolver un duelo.

Embestir (X+1, AGI) Se debe recorrer, mín. 2 K.

Transporte: hace DAÑ = CON + K en línea recta (máx. CON x2). Se recibe DAÑ = CON del embestido + K/2. Lo embestido se desplaza tantos K como DAÑ-CON.

Personaje: DAÑ máx. = CON. No recibe impacto. X=1+ENE de "correr".

Huir (1, PSI) Permite a un Pj no trabado en combate CaC mover hasta 3K en cualquier dirección. CH PSI después de mover. Se declara inmediatamente después de que el personaje actuando declare su acción y el objetivo.

Inmovilizar enemigo (1, CON ENF) Como “ataque CaC”, pero si pasa el CH IMP, en lugar de CH DEF, CH CON ENF. Si pasa, inmoviliza hasta el comienzo de la actuación de este. Podrá liberarse con una acción, ENE 3 y CH CON ENF. Después, puede atarle con una acción de ENE 3 y un nuevo CH CON ENF.

Noquear (1, CON ENF) Como “ataque CaC”, pero CH CON ENF en lugar de infligir heridas. Si pasa, enemigo inconsciente hasta que le atienda un tercero.



ACCIONES GENÉRICAS

Apoyar (3) CH ATR +1 a un aliado a 2 K.

Buscar (1, INT) Busca e investiga en un elemento.

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

Concentrarse (2) Por cada acción consecutiva CH ATR+1, máx. +3, para el primer CH ATR de la siguiente acción.

Curar / Reparar (3, INT) Anula “veneno” o recupera 1 herida.

Crítico recupera 3 heridas.

Fallo inflige 1 herida extra.

Pifia inflige 3 heridas extra.

[Neuromante] puede elegir curar estrés en lugar de heridas.

Desatarse (4, AGI D) Permite soltarse. Acero: se necesitan 2 críticos seguidos. Si pifia, +1 herida.

Eliminar (2, CON, AGI, INT) Retira un cadáver en contacto. CH AGI, CON o INT, y usa algo para decapitar, incendiar o desintegrar el cadáver de forma rápida.

Esconderse (2) Debe cubrirse más del 50%. No puede pivotar. LdV de 180°. Enemigos, CH INT ENF para descubrirle y poder actuar sobre él.

Esperar (1) Un personaje que no esté trabado en combate CaC puede pasar a la siguiente fase de iniciativa. No cuenta que haya actuado.

Percibir (2, INT) Descubre enemigos en las inmediaciones, a tantos K como INT. Si pasa, se colocan marcadores de ubicación. Si hay crítico, se colocan las miniaturas.

Recargar (X) Cambia el cargador de un arma. X=DAÑ del arma.

Saquear (3) Roba a un cadáver. CH AGI -1 durante este turno por cada objeto saqueado.

Soltar (X) Deja caer algo de las manos. Si es una bomba o similar. X=ENE del arma. Si no, X=0. La bomba será operativa después de que el personaje actuando termine su actuación.

Usar (X) Usa un elemento. X=ENE del elemento.



RESUMEN DE BONUS Y MALUS (POR ARQUETIPOS)

BONUS DE RAZA

- Afortunado 7 pts** Si sufre DAÑ, 1D10: 1 ignorar DAÑ.
- Anónimo 10 pts** No se le puede cargar a este personaje. Tampoco disparar si hay otro Pj a 3K.
- Araña 5 pts** Puede mover por paredes y techos como si fuera terreno fácil.
- Artificiero 5 pts** DAÑ+1 en armas con fuego o área > 0.
- Artillero 4 pts** Sin negativos disparando desde y/o hacia un transporte en movimiento.
- Aura blindada 45 pts** Aliados a 5K repiten CH DEF.
- Aura de acero 40 pts** Aliados a 5K repiten CH CON.
- Aura de obstinación 40 pts** Aliados a 5K repiten CH VOL.
- Aura de sabiduría 40 pts** Aliados a 5K repiten CH INT.
- Aura de talento 40 pts** Aliados a 5K repiten CH AGI.
- Ave Fénix 10 pts** Si muere, 1D10: Crítico, revive sin heridas. 2 a 5, revive con CON-1 heridas. 6 a 9 espera. Pífia, es baja.
- Berserker 5 pts** Distancia de carga +2 si así llega a CaC.
- Bomba viviente 5 pts** Si muere, explota: DAÑ = CON/2, ARE = AGI/2.
- Caer con estilo 5 pts** Sin daño cayendo desde altura.
- Cinético 1 pts** Puede realizar bunkais.
- Contracarga 5 pts** Sin bonus cuando le cargan.
- Control del CHI 8 pts** Repite un chequeo por actuación.
- Cuerpo de luz 3 pts** Este personaje es invulnerable al DAÑ de las invocaciones que él mismo lanza.



Desafiante 2 pts Puede realizar la acción "desafiar" (ENE 3 y CH VOL ENF) para que otro Pj le ataque CaC.

Desaparecer 5 pts Si el personaje no está en CaC, 1 vez por aventura, puede retirarse y volver a entrar por su borde de área de despliegue.

Despertando del letargo 5 pts VOL igual al turno en juego, sin tope máximo.

Devora almas 8 pts -1 herida si mata en CaC.

Difícil de matar 8 pts Enemigo CH IMP -1.

Dios de la roca 60 pts Supera CH CON con un crítico.

Dios del acero 60 pts Supera CH DEF con un crítico.

Dios del agua 60 pts Supera CH INT con un crítico.

Dios del fuego 60 pts Supera CH VOL con un crítico.

Dios del viento 60 pts Supera CH AGI con un crítico.

Duro 15 pts DEF +1. No cuenta para sobrecarga.

Élite bestia 25 pts Puede repetir CH CON.

Élite blindado 30 pts Puede repetir CH DEF.

Élite combate 25 pts Puede repetir CH AGI.

Élite erudito 25 pts Puede repetir CH INT.

Élite ultra 35 pts Puede repetir CH ATR.

Élite valiente 25 pts Puede repetir CH VOL.

Energía psíquica 5 pts Puede estrés+1 y ENE+3.

Energía vital 5 pts En CaC, antes de CH DEF, puede DAÑ+X. X=heridas ganadas.

Entrenado para matar 5 pts Repite CH IMP si pifia.

Entrenado para vivir 5 pts Repite CH DEF si pifia.

Explorador 2 pts +1 a la tirada de ventaja.

Fanático 5 pts Nunca huirá ni entrará en pánico.

Fatality 5 pts Cuando mata en CaC, enemigos a 5K sufren acobardamiento.

Fortuna 15 pts Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Franco tirador 5 pts Siempre acierta a un enemigo trabado en CaC o en una formación.

Frenesí 5 pts Puede DAÑ +2 en 1 combate CaC, y DEF=0 hasta el inicio de su siguiente actuación.

Garras y dientes 5 pts DAÑ CaC sin armas igual a CON/2. No puede coger equipo.

Genio estratega 5 pts Aliados a 3 K, ENE+1 al iniciar su actuación.

Gran bestia 10 pts Solo es herido con DAÑ > CON/2.

Gran demonio 10 pts Enemigos a tantos K como VOL: CH PSI. Si falla: CH LOC -2.

Grito berserker 20 pts Aliados a 5K, distancia carga +2 si así llegan a CaC.

Grito de combate 25 pts Aliados a 5K, DAÑ+1 en primer ataque cargando.

Grito de fuego 25 pts Aliados a 5K, CH IMP +1 en combate a distancia.

Grito de guerra 30 pts Aliados a 5K, repiten CH IMP.

Grito de hielo 25 pts Enemigos a 5K DAÑ-1 en CaC.

Grito de maestría 25 pts Armas de aliados a 5K ENE-1, mín. 1.

Grito de muerte 25 pts Aliados 5K sin cargar DAÑ+1 CaC.

Grito de odio 25 pts Aliados a 5K CH IMP+1 en CaC.

Grito de oscuridad 25 pts Enemigos atacando a aliados a 5K de este personaje sufren CH IMP-1.



Grito de puntería 25 pts Los objetivos a distancia de los aliados a 5K sufren CH DEF -1.

Grito de sangre 20 pts Aliados a 5K, si matan en CaC, movimiento +2 para trabarse en CaC.

Grito de venganza 20 pts Aliados a 5K, si muere CaC, 1 ataque gratis contra su asesino.

Grito de veterano 25 pts Aliados a 5K con crítico en CH IMP ganan ataque extra (ENE 0).

Guardaespaldas 2 pts Puede asignarse el impacto de un ataque a un aliado a 3K. Cruza este Pj en la LdF.

Hálito de debilidad 25 pts Enemigos a 5K CH CON -1.

Hálito de entumecimiento 25 pts Enemigos a 5K CH AGI -1.

Hálito de hambre 25 pts Enemigos a 5K ENE -1.

Hálito de imbecilidad 25 pts Enemigos a 5K CH INT -1.

Hálito de miedo 25 pts Enemigos a 5K CH VOL -1.

Hálito de podredumbre 30 pts Enemigos a 5K CH DEF -1.

Héroe 2 pts Si Her >= CON, inconsciente, -1 herida cada actuación.

Horror 5 pts Enemigo CH PSI para poder atacar CaC.

Invulnerable () 8 pts Inmune a una sustancia o elemento.

Ira 10 pts Si es herido en CaC pero no muere, su siguiente actuación CH IMP y DAÑ +1 en combate CaC.

La mano de la muerte 5 pts Puede (ENE 3, CH VOL) pasar 1 Her a otro Pj voluntario o inconsciente. Con VOL6, puede elegir origen y destino a VOL K. Con enemigo, CH VOL ENF.

Larga vida 15 pts No sufre heridas si supera el CH DEF.

Líder 3 pts Comparte su nivel de VOL a 5K.

Lucha con 2 armas 10 pts CH IMP +1 en CaC si empuña dos armas CaC.

Luchador consumado 3 pts Enemigos en CaC múltiple no ganan bonus por superioridad numérica.

Maestría () 5 pts CH ATR +1 en una acción genérica o de movimiento a elegir, o con un objeto.

Maestría en combate () 10 pts CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero 10 pts ENE -1 en armas con AGI.

Maestro de esgrima 10 pts CH IMP, DAÑ o CH DEF +1 en CaC. Elige antes del CH IMP.

Maestro guerrero 20 pts Repite CH IMP en CaC.

Maestro rúnico 10 pts ENE -1 en armas con el bonus invocación.

Manipulador 3 pts [Titiritero] Puede CH VOL ENF para dar un CH IMP-1 a quien le ataque a distancia, si tiene más VOL que el atacante.

Matarife 10 pts Con crítico en el CH IMP en CaC, DAÑ+2 en lugar de +1.

Mente centrada 5 pts La acción concentrarse otorga +2 en lugar de +1.

Meta visión 10 pts Ve y selecciona objetivos a través de obstáculos opacos a tantos K como INT. Anula invisible o mimético.

Metamorfo 1 pts Puede realizar mutaciones.

Miembro extra 3 pts Este personaje tiene un miembro útil más.

Mulo 5 pts CON+1 para calcular DAÑ en CaC, embestir, mover objeto y sobrecarga.

Necrófago 8 pts Sanará 1 herida si se alimenta de un cadáver, ENE 5. Cada heridas recuperada, CON-1 del cadáver.



- Neuromante 1 pts** Puede realizar invocaciones.
- No vivo 1 pts** No está vivo. Inmune a enfermedades y venenos.
- Odio 20 pts** CH IMP y DAÑ +1 en CaC.
- Orador 5 pts** Alcance VOLx2.
- Órdenes 5 pts** 1 vez por turno, puede dar hasta 3 ENE a un aliado a tantos K como VOL. Ese aliado actuará. Cuanto termine, seguirá el Pj con "órdenes".
- Orgulloso 15 pts** Si gana heridas en CaC y no muere, podrá 1 ataque gratis a su agresor.
- Pequeño 5 pts** CH IMP -1 en CaC. Enemigos CH IMP -1.
- Pez 2 pts** Respira bajo el agua. Nadar es como mover.
- Piloto evasivo 5 pts** CH AGI +1 en acciones de movimiento complejas con transportes.
- Poderoso 10 pts** Poder +1 si recibe o inflige 1 herida (máx. 10). Puede incrementar DAÑ con Poder.
- Presencia de claridad 25 pts** Aliados a 5K CH INT +1.
- Presencia de destreza 25 pts** Aliados a 5K CH AGI +1.
- Presencia de fuerza 25 pts** Aliados a 5K CH CON +1.
- Presencia de honor 25 pts** Aliados a 5K CH VOL +1.
- Presencia de protección 30 pts** Aliados 5K CH DEF +1.
- Profesión acróbata 10 pts** CH AGI +1.
- Profesión arquero 10 pts** CH IMP +1 a distancia.
- Profesión bárbaro 10 pts** CH CON +1.
- Profesión caballero 15 pts** CH DEF +1.
- Profesión gladiador 10 pts** CH IMP +1 en CaC.
- Profesión mago 10 pts** CH VOL +1.
- Profesión sabio 10 pts** CH INT +1.
- Psicópata 5 pts** ENE +1 cada vez que hiera a alguien.
- Rabia 10 pts** CH IMP +1, DAÑ +1 y DEF -1 en CaC.
- Rambo 5 pts** Cualquier arma tendrá ENE 4 como máx.
- Rápido 5 pts** Correr o esprintar +1 K.
- Regeneración 8 pts** Puede realizar una acción (ENE 3 y CH CON) para recuperar 1 herida.
- Resistencia mental 5 pts** CH ATR -1 a las acciones contra este personaje que requieran CH VOL ENF.
- Resonador 5 pts** Un neuromante puede invocar desde este Pj, que recibe 1 estrés y CH PSI. Puede resistirse con CH VOL ENF.
- Resurrección 5 pts** Cada turno, después de morir, lanza 1D10. Crítico: vive con tantas her como CON-1.
- Retirada ordenada 5 pts** CH ATR +2 destrabándose.
- Rey Dragón 40 pts** Siempre supera los CH VOL.
- Rey Hechicero 40 pts** Siempre supera los CH INT.
- Rey Inmortal 50 pts** Siempre supera los CH DEF.
- Rey Mono 40 pts** Siempre supera los CH AGI.
- Rey Titán 40 pts** Siempre supera los CH CON.
- Saikikku 5 pts** Si le hieren, todos en CaC ganan 1 estrés, sin CH DEF. Y un bonus deja de funcionarles hasta sus actuaciones.
- Saltador 5 pts** Distancia de saltos +2 K. Puede saltar objetos tan altos como el pj. DAÑ/2 en caídas.



Sangre de ácido 5 pts Si le hieren, todos en CaC sufre una herida, sin CH DEF, y una Protección, -1 CAL.

Sanguinario 5 pts Durante cada actuación, DAÑ +1 en CaC si hiere en CaC.

Sed de energía 5 pts Puede robar ENE 3 a otro personaje, a tantos K como VOL (ENE 1 y CH VOL). Puede oponerse con CH VOL ENF. No se puede trabado en CaC.

Sed de sangre 5 pts Tras acabar con su oponente en CaC, movimiento +2 si así puede volver a trabarse.

Sentido arácnido 5 pts Puede reaccionar contra Pj escondidos, en silencio o invisibles, fuera de CdV, a tantos K como VOL. Puede pivotar hace ellos sin gastar ENE ni CH VOL.

Señor de la confusión 20 pts Enemigos CaC o a distancia, CH INT -2 contra este personaje.

Señor de la congelación 20 pts Enemigos CaC o a distancia, ENE -2 contra este personaje.

Señor de la corrosión 30 pts Enemigos CaC o a distancia, CH DEF -2 contra este personaje.

Señor de la laceración 20 pts Enemigos CaC o a distancia, DAÑ -2 contra este personaje.

Señor de Medusa 20 pts Enemigos CaC o a distancia, CH AGI -2 contra este personaje.

Señor del hambre 20 pts Enemigos CaC o a distancia, CH CON -2 contra este personaje.

Señor del sometimiento 20 pts Enemigos CaC o a distancia, CH VOL -2 contra este personaje.

Serpiente 2 pts Mover por recovecos es terreno fácil.

Shin 5 pts [Neuromante] DAÑ+1 en Corromper / Hackear.

Silencioso 3 pts Mover sin hacer ruido cuesta tanta ENE como mover.

Sombra 5 pts DEF +1 tras cobertura. Puede "esconderse" sin estar tras cobertura.

Súper fuerza 10 pts Puede lanzar objetos como coches, CH CON, o camiones CH CON D -2, o cosas más grandes D -4. Si falla CH, +1 her sin CH DEF.

Súper salto 10 pts Puede saltar 10 K (ENE 5 y CH AGI). Si despega o cae en terreno difícil, CH AGI. Si falla, ENE-2 y CH CON. Si falla, 3 her.

Súper sentidos 5 pts Ignora elementos finos en la LdV, como humo, paredes de papel o noche, ventisca...

Súper vista 3 pts CdV +5 K.

Teletrans 5 pts Puede desaparecer y aparecer a 5 K (ENE 3). Si se trava, es carga.

Terror 5 pts Enemigos entrando o empezando su actuación a tantos K como VOL: CH PSI.

Tirador mortal 5 pts Crítico a distancia = DAÑ +2 (no +1).

Titiritero 1 pts Puede realizar ataduras.

Transmutación 10 pts Si muere o quiere (ENE3), se cambia por un nuevo Pj sin heridas, que debe tener comprado. Puede volver al Pj original si no ha muerto.

Trilero 8 pts Repite 1 CH por turno.

Tropas avanzadas 5 pts Puede mover hasta 5 K cuando se despliega, gratuitos y sin coste de ENE.

Tropas de incursión 5 pts Puede entrar por cualquier borde del tablero a partir del turno 3, que no sea zona de despliegue enemiga.

Tropas de infiltración 5 pts Despliega fuera de la zona del enemigo, a +10 K de un enemigo.

Tropas ocultas 8 pts Despliega en cualquier punto del escenario, a +10 K de un enemigo.



Tropas tras las líneas enemigas 10 pts Puede entrar por cualquier borde del tablero a partir del turno 3.

Un clavo ardiendo 3 pts Si muere, 1D10. 1 ignora DAÑ.

Velocista 5 pts Puede esprintar 2 veces por actuación.

Venganza 5 pts Si muere en CaC, ataque extra contra su asesino, con ENE 0.

Veterano 10 pts Si crítico en combate, podrá realizar otra igual por ENE 0.

MALUS DE RAZA

Alérgico () -5 pts Una sustancia te provoca DAÑ x2.

Animal -10 pts No puede reclamar puntos ni realizar acciones netamente humanas.

Animal interior -5 pts Siempre carga sin un aliado a 10 K con bonus líder, aura de obstinación o presencia de honor.

Ansia de sangre -5 pts Siempre carga si puede.

Apestoso -5 pts Ningún aliado puede terminar su movimiento a menos de 3 K.

Avatar -20 pts Este personaje sólo puede desplegarse si se le invoca (ENE 3, CH INT).

Blandito -20 pts Sufre DAÑ x2.

Borracho -10 pts Después del 3er turno, CH ATR -1 acumulativo cada turno.

Cobarde -10 pts Debe superar un CH PSI para atacar.

Cojitranco -5 pts Terreno un nivel más difícil.

Condenado -10 pts Gana bonus la mano de la muerte. Pierde 1 nivel de CON, AGI, INT, REA y VOL si empieza con heridas y no asigna alguna.

Corto de vista -5 pts CdV -5K.

Enfermo terminal -10 pts +1 herida tras cada actuación.

Escuchimizado -10 pts DEF -1 (mínimo 0).

Gallina -3 pts Huye de CaC si su bando es inferior.

Incapacidad () -5 pts CH ATR -1 en una acción genérica o de movimiento a elegir, o con un objeto.

Incapacidad de combate () -10 pts CH ATR -1 en una acción de combate, o con un arma.

Lento -10 pts ENE+1 en acciones de movimiento.

Loco -10 pts CH LOC -1.

Locura asesina -5 pts Al inicio de la actuación, si no está en CaC, 20% de que ataque a distancia a la mini más cercana, o a CaC con carga.

Miedo en las manos -5 pts Atacando a distancia debe elegir el enemigo más cercano.

Muy débil -10 pts CH CON -1.

Muy miedoso -10 pts CH VOL -1.

Muy tonto -10 pts CH INT -1.

Muy torpe -10 pts CH AGI -1.

Odiado -20 pts Enemigo en CaC CH IMP +1 y DAÑ +1.

Perdido -5 pts Lo despliega el siguiente jugador enemigo.

Piernas muy cortas -10 pts No puede esprintar. CH IMP -1 en combate CaC.

Pusilánime -5 pts ATR/2 sin un aliado a 10 K con bonus líder, aura de obstinación o presencia de honor.

Radiante -10 pts Enemigos a 10 K deben atacarle a distancia antes que a otro, si no supuran un CH VOL.

Sin cura -20 pts No puede recuperar heridas ni ser curado.



- Sin dientes -10 pts** No puede hacer críticos.
- Sin estudios -5 pts** No sabe leer
- Sin miembro -5 pts** Si la acción requiere ese miembro, será DIF.
- Sin sangre -5 pts** Cualquier arma cuesta ENE +1.
- Sin suerte -15 pts** Resultados 9 y 10 son pifia.
- Suspense en gimnasia -10 pts** Menos mover, todas las acciones de movimiento CH AGI.
- Tembleque -30 pts** CH IMP -3.
- Tuerto -10 pts** CH IMP -1.
- Tullido -10 pts** No puede cruzar obstáculos más de su rodilla, ni alcanzar a más de su pecho.
- Vínculo () -15 pts** Puede ser poseído por () aunque su estrés sea menor que VOL.
- Vivir cansado -10 pts** Las acciones cuestan ENE +1.
- Yonki -5 pts** Puede usar droga sin ganar heridas, pero con CH LOC y CH CON. Si falla CH CON, inconsciente hasta su siguiente turno.

BONUS DE ARMAS

- Acobardamiento 2 pts** Si impacta, objetivo CH PSI.
- Afilada 5 pts** DAÑ +1 en CaC. Se pierde con pifia.
- Alcance infinito 5 pts** Sin ALC máx. Debe estar en LdV. Si objetivo fuera del CdV, dispersión.
- Anulador de escudo 5 pts** Esta arma no hace DAÑ, pero si impacta quita 1 nivel de escudo de energía, sin CH DEF.
- Aplasta 2 pts** Si impacta, CAL-1 a una protección enemiga.
- Arco concentrado 15 pts** [Área de goteo] Si dispara en modo concentrado, el área pasa a tipo lineal y DAÑ+2.
- Área () X pts** Este equipo tiene un área de efecto. X=coste del área.
- Arma arrojada 10 pts** Si se lanza, ALC=CON+AGI y DAÑ+1.
- Arma ATA 1 pts** Permite combate entre distintas alturas.
- Arma corta 1 pts** ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.
- Arma de carga 5 pts** DAÑ +2 extra cargando y DEF -2 hasta el final del combate.
- Arma de enjambre 3 pts** Disparar con otras armas de enjambre a la vez. Cada crítico, DEF-1. Cada pifia, anula un crítico. Puede llegar a ENE -10 actuando.
- Arma de francotirador 15 pts** 1 y 2, críticos en el CH IMP.
- Arma muy larga 3 pts** Esta arma, con ALC 0, se puede CaC sin estar trabado. Enemigo a 2 K máx.
- Bomba autónoma 3 pts** [Área de activación] Se lanza a lo que entre en su área de activación si se mueve a 5 K o menos.
- Corrector de puntería 15 pts** Repite dispersión.
- Daño extra 3 pts** DAÑ +1 si crítico en CH IMP.
- De precisión 15 pts** Repite CH IMP, si no hay pifia.
- Empuñadura larga 3 pts** Puede DAÑ+1 y DEF-1.
- Fuego a larga 5 pts** Puede ALCx2 y ENEx2.
- Fuego a ráfagas 5 pts** Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.
- Fuego automático 5 pts** CH IMP -1 y ENE -1 cada ataque a distancia consecutivo (ENE mín. 1).
- Fuego pesado 5 pts** ENE +3 y DAÑ +3.



Fuego sostenido 5 Pts DAÑ+1 por cada impacto consecutivo a un mismo enemigo.

Golpe de los dioses 10 Pts [Dispersión] Puede atacar a cualquier punto a su alcance, a cielo abierto, sin LdV.

Humo 3 Pts Crea esferas de humo de hasta 2 K. Ataques hacia o desde el humo CH IMP -1.

Humo denso 6 Pts Crea esferas de humo de hasta 4 K. Ataques hacia o desde el humo CH IMP -3.

Machina mors 5 Pts Este arma puede reaccionar disparando con ENE 0 y sin CH VOL a todo en su CdT. CH IMP 4.

Más alcance 5 Pts ALC +5 K.

Más munición 5 Pts Cada cargador, proyectiles x2.

Matamuertos 10 Pts DAÑ +2 a enemigos "no vivos".

Mucho más alcance 10 Pts ALC +10 K.

Munición aliento de dragón 5 Pts ALC /2, DAÑ +2 y CAL -1.

Munición anti () 15 Pts DAÑ+2 contra ().

Munición aturdiradora 5 Pts Si el objetivo es impactado, aunque no hiera, no podrá reaccionar y gana CT ATR -1.

Munición autopropulsada 10 Pts ALC x2.

Munición bendecida 10 Pts DAÑ +2 contra INT 6 o más.

Munición buscadora 5 Pts Niega DEF por cobertura.

Munición cegadora 5 Pts Si es impactado, ENE-3.

Munición corrosiva 10 Pts El objetivo, si supera el CH DEF, sufrirá 1 herida. Con pifia la sufre el atacante, sin CH DEF.

Munición de parada 5 Pts El objetivo se desplaza tantos K como DAÑ +2 - CON.

Munición de pulso 5 Pts DAÑ +2 contra vulnerable. Si no, DAÑ -2.

Munición de racimo 5 Pts DAÑ /2. ARE R(DAÑ).

Munición desestabilizadora 5 Pts Si el objetivo no muere, sus armas se descargarán, perderá los objetivos marcados, y anulará sus bonus hasta su siguiente actuación.

Munición estabilizadora 5 Pts Dispersa la mitad.

Munición excepcional 20 Pts Objetivo repite CH DEF si no lo supera con un crítico.

Munición experimental 20 Pts DAÑ +3 a ALC/2

Munición explosiva 20 Pts Impacta 2 veces (2 CH DEF).

Munición ígnea 5 Pts Si el arma hiere, el objetivo ganará el malus sobrecalentamiento.

Munición incendiaria 5 Pts Incendia si impacta. Estos, al principio de actuación, impacto automático de DAÑ 1. Puede apagar fuego (CH PSI y ENE 3).

Munición magnética 5 Pts La DEF de escudos de energía del objetivo = DEF/2. Sin escudos de energía, DAÑ/2.

Munición paralizante 10 Pts El objetivo, si es impactado, pierde tanta ENE como DAÑ.

Munición perforante 15 Pts El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Munición psíquica 5 Pts Inflige estrés

Munición radiactiva 10 Pts Si hiere o mata, en ese punto se genera un área R3 permanente de DAÑ = DAÑ del arma.

Munición reforzada 10 Pts DAÑ +1 a distancia.

Munición regenerativa 2 Pts Gana 1 munición con una acción de ENE 1 y CH CAL. Si falla, CAL-1.



Munición silenciosa 10 Pts CH DEF -1 atacando por un flanco o por detrás. No hace ruido.

Munición teledirigida 10 Pts El CH IMP siempre es 8.

Munición trazadora 8 Pts CH IMP +2 a distancia.

Munición ultraperforante 10 Pts DEF-5 si crítico.

Munición vida o muerte 8 Pts Niega repetir CH DEF.

Rematador 3 Pts Lo que mata no puede resucitar.

Reventamuros 10 Pts DAÑ+3 en CaC a puertas, muros, tanques.

Silenciador 3 Pts No hace ruido

Susto o muerte 2 Pts El objetivo puede elegir no hacer el CH DEF y DAÑ/2, o si hacerlo.

Tiro parabólico 1 Pts El arma tiene tiro parabólico. Dispersa 1D10K por cada 30K al objetivo.

Veneno 5 Pts El objetivo sufrirá 1 herida al comenzar cada actuación. Si hay pifia en el CH IMP, se infecta el portador.

Visor 3 Pts por nivel hasta nivel 10 Ve con claridad de día, a 5 K/N. Anula los modificadores negativos al atacar a larga distancia.

MALUS DE ARMAS

A 2 manos -3 Pts Necesita 2 miembros útiles para poder usarse. A una mano, CH IMP -1.

Área menguante -3 Pts El DAÑ de esta área se reduce en 1 por cada K que se aleje del centro.

Arma complicada -10 Pts CH IMP -1.

Arma de campaña -5 Pts Después de disparar esta arma ya no se puede disparar otra arma de campaña.

Arma pesada -5 Pts El personaje debe tener más CON que DAÑ el arma para poder utilizarla.

Artillero requerido -5 Pts Necesita 1 personaje extra para poder utilizarse.

Campo ciego -5 Pts por nivel hasta nivel 5 Esta arma no puede disparar en los 5 primeros K/N.

Cargadores () -5 Pts Esta arma usa cargadores, con un cargador montado. (X) = munición. Si no hay X, X=10-DAÑ. Hay que recargar.

De Padrón -10 Pts 50% DAÑ=0.

Defectuoso -5 Pts Cuando se use existe un 10% de que se estropee. Se debe reparar.

Dispersión -5 Pts Si en el CM IMP no hay crítico, dispersa: con LdV 1D10 K por cada 30 K, y sin LdV 1D10 K por cada 20 K.

Enorme -5 Pts sólo se puede equipar en transportes.

Equipo pesado -5 Pts Si el personaje tiene CON 4 o menos, terreno difícil. En transporte no.

Filo romo -10 Pts DAÑ-1

Inflamable -5 Pts Si muere, explota. Si pifia, 30% de explotar. Explosión: DAÑ=DAÑ/2 y ARE R(DAÑ).

Mal agüero -1 Pts CH ATR -1 con bonus héroe.

Munición atascada -5 Pts 10% de que el arma se atasque. Terminará la acción.

Peligro -5 Pts Si pifia en CH IMP, gana 1 DAÑ extra.

Sin daño -10 Pts Esta arma no inflige heridas.



Sin munición -5 Pts Antes de realizar el CH IMP, 10% de que el arma no tenga munición. Se

Tripode -5 Pts Si no se dispara apoyado, CH IMP -3.

BONUS DE PROTECCIONES

7 vidas 20 Pts Tiene un segundo CH DEF con DEF -1.

Absorción de impacto 10 Pts Enemigo tiene DAÑ -1.

Ajustable 3 Pts Sin penalización para CON distinta que TAL en 1 punto.

Baño de acero 15 Pts DEF +1.

Camuflaje 10 Pts Enemigo tiene CH IMP -1 a distancia.

Comunicador 1 Pts El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Escudo coriáceo 5 Pts por nivel hasta nivel 10 Antes de sufrir heridas tiene que perder niveles de este bonus.

Escudo de energía 5 Pts por nivel hasta nivel 10 Puedes CH DEF 4 para defenderte de un ataque a distancia. Si falla, se pierde un nivel de escudo. Se puede recuperar un nivel con ENE 4 si tiene nivel 1 o más.

Escudo de energía avanzado 10 Pts por nivel hasta nivel 10 Puedes CH DEF 6 para defenderte de un ataque a distancia. Si falla, se pierde un nivel de escudo. Se puede recuperar un nivel con ENE 6 si tiene nivel 1 o más.

Mega armadura 3 Pts Esta armadura puede equiparse con armas que tengan el malus "enorme".

Mimético 5 Pts Este personaje y el enemigo que le ataque tienen CH IMP -3. Activar / desactivar, ENE 1.

Muro 5 Pts Esta protección protege de estrés en lugar de heridas normales.

Otra oportunidad 15 Pts Tiene un 2º CH DEF con DEF /2.

Pinchos 5 Pts DAÑ 2 en crítico de CH DEF en CaC.

Refuerzo 15 Pts CH DEF +1.

Resistencia a () 10 Pts DEF+2 contra ().

Salvaguarda 20 Pts Tiene un 2º CH DEF con DEF = 5.

Servus 20 Pts CON y AGI +1.

Ultraligero 20 Pts DEF -2 en sobrecarga.

Ultrarresistente 20 Pts DAÑ sufrido = DAÑ/2.

MALUS DE PROTECCIONES

Fosforito -10 Pts CH IMP +1 a distancia.

Mala hechura -10 Pts CH AGI -1.

Maldita armadura -10 Pts CH DEF -1.

Proveedor pirata -20 Pts Si pasa el CH DEF, hace otro.

Talón de Aquiles () -20 Pts DEF/2 contra ().



BONUS DE OBJETOS Y METAHABILIDADES

Anulador de agilidad 20 Pts Enemigo a 2 K, AGI /2.

Anulador de inteligencia 20 Pts Enemigo a 2 K, INT /2.

Anulador de voluntad 20 Pts Enemigo a 2 K, VOL /2.

Anulador físico 20 Pts Enemigo a 2 K, CON /2.

Área de activación 5 Pts Se activa cuando una mini entra a tantos K como ALC tenga el objeto.

Área despreciable 3 Pts Coste de ARE = 0 puntos.

Área permanente 5 Pts Si el objetivo es afectado o herido, los efectos permanecen en el punto de impacto.

Atadura 7 Pts [Titiritero] CH VOL Sigue las reglas de metahabilidades.

Bunkai 7 Pts [Cinético] CH AGI Sigue las reglas de metahabilidades.

Cóctel de vitaminas 3 Pts +1 nivel de un atributo por cóctel durante el resto de la actuación. Siguiente actuación, -1 a todos los atributos.

Control remoto 3 Pts [Vulnerable] Se activará cuando quiera su controlador (ENE 1) sin LdV.

Distorsión envenenada 10 Pts A 5 K de este objeto: 9 y 10 en 1D10 se considera pifia realizando invocaciones.

Distorsión psíquica 10 Pts A 5 K: neuromantes y titiriteros, CH ATR -1; tropas desplegadas o teleportadas terreno difícil, y tropas por aire o teleportadas CH AGI. Si se falla, CH CON. Si se falla, 3 heridas.

Drogas de combate 8 Pts [Droga] +5 ENE. ENE 0 en la siguiente actuación, sin poder reaccionar. 2 drogas de combate el mismo turno = 5 heridas al final de la actuación.

Elixir 5 Pts por nivel hasta nivel 5 Sana 1 herida /N y elimina efectos como veneno. Después se elimina del juego.

Estandarte 30 Pts CH VOL +1 a aliados a 10 K.

Faro 10 Pts A 5 K: niega dispersión y distorsión y permite despliegue o teleport a 5 K de enemigos.

Hielo 5 Pts Puede realizar la acción "combate mental" contra la acción "corromper / hackear". Sus valores serán INT, VOL y CAL = 3.

Incorpóreo 5 Pts El personaje se hace traslúcido y puede cruzar obstáculos; pero no interactuar con otros, ni combatir, ni ser elegido para una acción.

Invisible 15 Pts Puedes retirar la miniatura del tablero (ENE1 y CH VOL). Se marcará su posición de alguna manera, a escondidas.

Invocación 7 Pts [Neuromante] CH INT Sigue las reglas de metahabilidades.

Luz 2 Pts Ves y te ven en la oscuridad.

Magia: anular 5 Pts [Metahabilidad] Anula un efecto, bonus, malus o invocación sobre un objetivo, hasta el inicio de la siguiente actuación del personaje anulando.

Magia: despistar 5 Pts [Metahabilidad] Mueve a un enemigo tantos K como INT.

Magia: dormir 5 Pts [Metahabilidad] Duerme a un enemigo que esté tranquilo.

Magia: resucitar 5 Pts [Metahabilidad, Shin] Puede poseer un cadáver a tantos K como VOL. CON original, AGI 3, INT y VOL 1.

Magia: tranquilizar 2 Pts [Metahabilidad] Tranquiliza a un enemigo.



Magia: telekinesis 5 Pts [Metahabilidad] Mueve un objeto inanimado a distancia hasta tantos K como VOL. CON máx. = VOL.

Maleficio () 1 Pts El malus en () no afecta a su portador, sino al objetivo de la acción.

Maná 5 Pts por nivel hasta nivel 3 Otorga cada principio de turno tanta ENE como N para usar metahabilidades.

Mascota mágica 10 Pts Acompaña al personaje: CON y DEF 3. Tiene 3 bonus. El Pj puede usar uno de estos bonus por aventura (ENE 1) que dura hasta el final de su siguiente actuación.

Mutación 7 Pts [Metamorfo] CH CON Sigue las reglas de metahabilidades.

Niega () 5 Pts Niega un bonus o característica.

Ponzoña () 5 Pts Se puede derramar sobre armas para infectar al objetivo, al que se debe herir.

Radar 4 Pts Ignora invisible y mimético. Ve en oscuridad.

Runas de combate 10 Pts CH VOL ENF +1.

Runas de protección 3 Pts No sufre "peligros de las metahabilidades".

Runas de rechazo 10 Pts Puede repetir CH VOL ENF cuando es el objetivo de una acción.

Runas de vacío 5 Pts Puede anular, una vez por turno, los efectos de una metahabilidad sobre su persona con 5 o menos en 1D10. Crítico, inflige un nivel de estrés al atacante (CH DEF = CH PSI).

Señuelo 20 Pts Una vez por aventura, al final de su actuación, puede anunciar que la actuación fue un señuelo. Se ignora todo lo realizado excepto la ENE consumida y las heridas que este señuelo haya infligido o sufrido.

Teleport 5 Pts Puede tele transportarse una vez por aventura a un punto.

Temporizador 5 Pts [Vulnerable] Se activará pasado un tiempo a determinar.

Zona de vacío 10 Pts Anula los bonus o malus.

MALUS DE OBJETOS Y METAHABILIDADES

Cargas () -5 Pts Usable un número de veces.

Daño -10 Pts Cuando se usa, +1 herida.

Droga -5 Pts 30% de crear una adicción. El adicto deberá utilizar el objeto cada turno o sufrir: 1 estrés, CH PSI, CH ATR -1 el resto de la actuación y 10% de hacerse "yonki".

Laborioso -5 Pts No se puede comerciar con este objeto.

Malvado -10 Pts Estrés+1 a quien lo use.

Neuropsico -20 Pts CH PSI cuando se use este equipo.

Prueba de agilidad -10 Pts Requiere superar un CH AGI.

Prueba de constitución -10 Pts Requiere superar un CH CON.

Prueba de inteligencia -10 Pts Requiere superar un CH INT.

Prueba de voluntad -10 Pts Requiere superar un CH VOL.

Reliquia -20 Pts Este equipo no se puede repetir en una lista de juego.

Requiere () -3 Pts El equipo exige al usuario una condición, objeto, bonus o cierto nivel.

Tempus: aventura -5 Pts Los efectos permanecen hasta el final de la aventura.



Tempus: actuación -5 Pts Los efectos duran según el objetivo:

-Si es el personaje actuando, hasta el inicio de su siguiente actuación.

-Si es otro personaje, hasta el final de la actuación de ese personaje.

Un uso por actuación -5 Pts Sólo puede ser utilizado una vez por actuación y turno de juego.

Un uso por aventura -10 Pts Sólo puede utilizarse una vez por aventura.

Vulnerable -5 Pts Este equipo sufre +1 estrés con la acción "Corromper / hackear".

BONUS DE TRANSPORTES

Aerostático 5 Pts En altura 3, puede pivotar como acción y realizar cualquier acción consecutiva.

Anfibio 2 Pts El transporte puede moverse sobre tierra y agua. Nadar cuesta la misma

Ariete 5 Pts DAÑ +1 embistiendo.

Asiento eyectable 3 Pts Si explota, sobrevive y dispersa a 1D10K.

Caballería 5 Pts Cargando, DAÑ +2 en lugar de +1.

Campo de oscuridad 2 Pts por nivel hasta nivel 5 A 2 K/N se perderán los objetivos marcados. Si explota, anula tantos niveles de escudo de energía y a tantos K como nivel.

Capacidad () 3 Pts (N) serán los niveles de carga. Una peana ocupa tantos N como K² de grande sea.

Caza 5 Pts Puede hacer un giro extra de 45° después de mover. CH AGI.

Contra medidas 10 Pts Cualquier misil, torpedo, obús o proyectil similar, CH IMP -1.

Fuego en las venas 5 Pts Puede +3 K en cualquier acción de movimiento. Gana 1 herida.

Levitador 1 Pts Flota en altura 1 a una altura de 1/2 K.

Marcador de objetivos 10 Pts Permite marcar un objetivo (ENE 1) a tantos K como ALC. CH IMP +1 con el objetivo marcado.

Mecha 1 Pts Este transporte se puede trabar en CaC. Se usan los atributos del piloto, excepto CON. Actúa como un Pj a pie.

Miembros prescindibles 20 Pts Divide su cuerpo en zonas prescindibles (extremidades) y 1 zona crítica (Cabeza/tronco). Se acumularán heridas en cada extremidad hasta CON/2, que se perderá. Después en cabeza.

Pivotante 5 Pts Puede pivotar, ENE 1.

Planeador 5 Pts Puede despegar, actuar en altura 2, y aterrizar por ENE 3. Si despega o aterriza en terreno difícil, CH AGI. Fallo, ENE -3 y CH CON. Fallo, 3 heridas.

Retros 5 Pts Puede parar su movimiento en el aire, en altura 3 (ENE 1). Cuenta como acción de movimiento.

Sub 1 Pts Puede mover en altura -3.

Terrestre 0 Pts Puede mover 1 K en altura 1.

Todo terreno 5 Pts Dificultad del terreno inferior.

Vuelo 1 Pts Puede mover en altura 2.

Vuelo a gran altitud 1 Pts Puede mover en altura 3.

Vuelo espacial 1 Pts Puede mover en altura 4.



Dirección resistida -5 Pts El transporte no puede girar más de 45° por acción.

Explota -10 Pts 50% de explotar al morir. Si explota, DAÑ igual al del ataque que lo hizo explotar, a tantos K como MOV.

MALUS DE TRANSPORTES

Lastrado -5 Pts No puede correr ni esprintar.

Pista de aterrizaje -5 Pts Necesita una superficie libre de obstáculos de 30 K de larga en línea recta para despegar y aterrizar.

Sobrecalentamiento -10 Pts Si el transporte acumula 5 heridas, y realiza acciones de movimiento, CH DEF. Fallo, 1 herida.

Tripulación mínima () -3 Pts Requiere (N) personajes extra para poder utilizarse.



RESUMEN DE BONUS Y MALUS (ORDEN ALFABÉTICO)

7 vidas 20 pts Tiene un segundo CH DEF con DEF -1.

A 2 manos -3 pts Necesita 2 miembros útiles para poder usarse. A una mano, CH IMP -1.

Absorción de impacto 10 pts Enemigo tiene DAÑ -1.

Acobardamiento 2 pts Si impacta, objetivo CH PSI.

Aerostático 5 pts En altura 3, puede pivotar como acción y realizar cualquier acción consecutiva.

Afilada 5 pts DAÑ +1 en CaC. Se pierde con pifia.

Afortunado 7 pts Si sufre DAÑ, 1D10: 1 ignorar DAÑ.

Ajustable 3 pts Sin penalización para CON distinta que TAL en 1 punto.

Alcance infinito 5 pts Sin ALC máx. Debe estar en LdV. Si objetivo fuera del CdV, dispersión.

Alérgico () -5 pts Una sustancia te provoca DAÑ x2.

Anfibio 2 pts El transporte puede moverse sobre tierra y agua. Nadar cuesta la misma

Animal -10 pts No puede reclamar puntos ni realizar acciones netamente humanas.

Animal interior -5 pts Siempre carga sin un aliado a 10 K con bonus líder, aura de obstinación o presencia de honor.

Anónimo 10 pts No se le puede cargar a este personaje. Tampoco disparar si hay otro Pj a 3K.

Ansia de sangre -5 pts Siempre carga si puede.

Anulador de agilidad 20 pts Enemigo a 2 K, AGI /2.

Anulador de escudo 5 pts Esta arma no hace DAÑ, pero si impacta quita 1 nivel de escudo de energía, sin CH DEF.



- Anulador de inteligencia 20 pts** Enemigo a 2 K, INT /2.
- Anulador de voluntad 20 pts** Enemigo a 2 K, VOL /2.
- Anulador físico 20 pts** Enemigo a 2 K, CON /2.
- Apestoso -5 pts** Ningún aliado puede terminar su movimiento a menos de 3 K.
- Aplasta 2 pts** Si impacta, CAL-1 a una protección enemiga.
- Araña 5 pts** Puede mover por paredes y techos como si fuera terreno fácil.
- Arco concentrado 15 pts** [Área de gota] Si dispara en modo concentrado, el área pasa a tipo lineal y DAÑ+2.
- Área () X pts** Este equipo tiene un área de efecto. X=coste del área.
- Área de activación 5 pts** Se activa cuando una mini entra a tantos K como ALC tenga el objeto.
- Área despreciable 3 pts** Coste de ARE = 0 puntos.
- Área enguante -3 pts** El DAÑ de esta área se reduce en 1 por cada K que se aleje del centro.
- Área permanente 5 pts** Si el objetivo es afectado o herido, los efectos permanecen en el punto de impacto.
- Ariete 5 pts** DAÑ +1 embistiendo.
- Arma arrojadiza 10 pts** Si se lanza, ALC=CON+AGI y DAÑ+1.
- Arma ATA 1 pts** Permite combate entre distintas alturas.
- Arma complicada -10 pts** CH IMP -1.
- Arma corta 1 pts** ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.
- Arma de campaña -5 pts** Después de disparar esta arma ya no se puede disparar otra arma de campaña.
- Arma de carga 5 pts** DAÑ +2 extra cargando y DEF -2 hasta el final del combate.
- Arma de enjambre 3 pts** Disparar con otras armas de enjambre a la vez. Cada crítico, DEF-1. Cada pifia, anula un crítico. Puede llegar a ENE -10 actuando.
- Arma de francotirador 15 pts** 1 y 2, críticos en el CH IMP.
- Arma muy larga 3 pts** Esta arma, con ALC 0, se puede CaC sin estar trabado. Enemigo a 2 K máx.
- Arma pesada -5 pts** El personaje debe tener más CON que DAÑ el arma para poder utilizarla.
- Artificiero 5 pts** DAÑ+1 en armas con fuego o área > 0.
- Artillero 4 pts** Sin negativos disparando desde y/o hacia un transporte en movimiento.
- Artillero requerido -5 pts** Necesita 1 personaje extra para poder utilizarse.
- Asiento eyectable 3 pts** Si explota, sobrevive y dispersa a 1D10K.
- Atadura 7 Pts** [Titiritero] CH VOL Sigue las reglas de metahabilidades.
- Aura blindada 45 pts** Aliados a 5K repiten CH DEF.
- Aura de acero 40 pts** Aliados a 5K repiten CH CON.
- Aura de obstinación 40 pts** Aliados a 5K repiten CH VOL.
- Aura de sabiduría 40 pts** Aliados a 5K repiten CH INT.
- Aura de talento 40 pts** Aliados a 5K repiten CH AGI.
- Avatar -20 pts** Este personaje sólo puede desplegarse si se le invoca (ENE 3, CH INT).
- Ave Fénix 10 pts** Si muere, 1D10: Crítico, revive sin heridas. 2 a 5, revive con CON-1 heridas. 6 a 9 espera. Pifia, es baja.
- Baño de acero 15 pts** DEF +1.
- Berserker 5 pts** Distancia de carga +2 si así llega a CaC.
- Blandito -20 pts** Sufre DAÑ x2.
- Bomba autónoma 3 pts** [Área de activación] Se lanza a lo que entre en su área de activación si se mueve a 5 K o menos.
- Bomba viviente 5 pts** Si muere, explota: DAÑ = CON/2, ARE = AGI/2.
- Borracho -10 pts** Después del 3er turno, CH ATR -1 acumulativo cada turno.
- Bunkai 7 Pts** [Cinético] CH AGI Sigue las reglas de metahabilidades.



- Caballería 5 pts** Cargando, DAÑ +2 en lugar de +1.
- Caer con estilo 5 pts** Sin daño cayendo desde altura.
- Campo ciego -5 pts por nivel hasta nivel 5** Esta arma no puede disparar en los 5 primeros K/N.
- Campo de oscuridad 2 pts por nivel hasta nivel 5** A 2 K/N se perderán los objetivos marcados. Si explota, anula tantos niveles de escudo de energía y a tantos K como nivel.
- Camuflaje 10 pts** Enemigo tiene CH IMP -1 a distancia.
- Capacidad () 3 pts (N)** serán los niveles de carga. Una peana ocupa tantos N como K² de grande sea.
- Cargadores () -5 pts** Esta arma usa cargadores, con un cargador montado. (X) = munición. Si no hay X, X=10-DAÑ. Hay que recargar.
- Cargas () -5 pts** Usable un número de veces.
- Caza 5 pts** Puede hacer un giro extra de 45° después de mover. CH AGI.
- Cinético 1 pts** Puede realizar bunkais.
- Cobarde -10 pts** Debe superar un CH PSI para atacar.
- Cóctel de vitaminas 3 pts** +1 nivel de un atributo por cóctel durante el resto de la actuación. Siguiendo actuación, -1 a todos los atributos.
- Cojitranco -5 pts** Terreno un nivel más difícil.
- Comunicador 1 pts** El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.
- Condenado -10 pts** Gana bonus la mano de la muerte. Pierde 1 nivel de CON, AGI, INT, REA y VOL si empieza con heridas y no asigna alguna.
- Contracarga 5 pts** Sin bonus cuando le cargan.
- Contramedidas 10 pts** Cualquier misil, torpedo, obús o proyectil similar, CH IMP -1.
- Control del CHI 8 pts** Repite un chequeo por actuación.
- Control remoto 3 pts [Vulnerable]** Se activará cuando quiera su controlador (ENE 1) sin LdV.
- Corrector de puntería 15 pts** Repite dispersión.
- Corto de vista -5 pts** CdV -5K.
- Cuerpo de luz 3 pts** Este personaje es invulnerable al DAÑ de las invocaciones que él mismo lanza.
- Dañino -10 pts** Cuando se usa, +1 herida.
- Daño extra 3 pts** DAÑ +1 si crítico en CH IMP.
- De Padrón -10 pts** 50% DAÑ=0.
- De precisión 15 pts** Repite CH IMP, si no hay pifia.
- Defectuoso -5 pts** Cuando se use existe un 10% de que se estropee. Se debe reparar.
- Desafiante 2 pts** Puede realizar la acción "desafiar" (ENE 3 y CH VOL ENF) para que otro Pj le ataque CaC.
- Desaparecer 5 pts** Si el personaje no está en CaC, 1 vez por aventura, puede retirarse y volver a entrar por su borde de área de despliegue.
- Despertando del letargo 5 pts** VOL igual al turno en juego, sin límite máximo.
- Devora almas 8 pts** -1 herida si mata en CaC.
- Difícil de matar 8 pts** Enemigo CH IMP -1.
- Dios de la roca 60 pts** Supera CH CON con un crítico.
- Dios del acero 60 pts** Supera CH DEF con un crítico.
- Dios del agua 60 pts** Supera CH INT con un crítico.
- Dios del fuego 60 pts** Supera CH VOL con un crítico.
- Dios del viento 60 pts** Supera CH AGI con un crítico.
- Dirección resistida -5 pts** El transporte no puede girar más de 45° por acción.



Dispersión -5 pts Si en el CM IMP no hay crítico, dispersa: con LdV 1D10 K por cada 30 K, y sin LdV 1D10 K por cada 20 K.

Distorción envenenada 10 pts A 5 K de este objeto: 9 y 10 en 1D10 se considera pifia realizando invocaciones.

Distorción psíquica 10 Pts A 5 K: neuromantes y titiriteros, CH ATR -1; tropas desplegadas o teleportadas terreno difícil, y tropas por aire o teleportadas CH AGI. Si se falla, CH CON. Si se falla, 3 heridas.

Droga -5 pts 30% de crear una adicción. El adicto deberá utilizar el objeto cada turno o sufrir: 1 estrés, CH PSI, CH ATR -1 el resto de la actuación y 10% de hacerse "yonki".

Drogas de combate 8 pts [Droga] +5 ENE. ENE 0 en la siguiente actuación, sin poder reaccionar. 2 drogas de combate el mismo turno = 5 heridas al final de la actuación.

Duro 15 pts DEF +1. No cuenta para sobrecarga.

Élite bestia 25 pts Puede repetir CH CON.

Élite blindado 30 pts Puede repetir CH DEF.

Élite combate 25 pts Puede repetir CH AGI.

Élite erudito 25 pts Puede repetir CH INT.

Élite ultra 35 pts Puede repetir CH ATR.

Élite valiente 25 pts Puede repetir CH VOL.

Elixir 5 pts por nivel hasta nivel 5 Sana 1 herida /N y elimina efectos como veneno. Después se elimina del juego.

Empuñadura larga 3 pts Puede DAÑ+1 y DEF-1.

Energía psíquica 5 pts Puede estrés+1 y ENE+3.

Energía vital 5 pts En CaC, antes de CH DEF, puede DAÑ+X. X=heridas ganadas.

Enfermo terminal -10 pts +1 herida tras cada actuación.

Enorme -5 pts sólo se puede equipar en transportes.

Entrenado para matar 5 pts Repite CH IMP si pifia.

Entrenado para vivir 5 pts Repite CH DEF si pifia.

Equipo pesado -5 pts Si el personaje tiene CON 4 o menos, terreno difícil. En transporte no.

Escuchimizado -10 pts DEF -1 (mínimo 0).

Escudo coriáceo 5 pts por nivel hasta nivel 10 Antes de sufrir heridas tiene que perder niveles de este bonus.

Escudo de energía 5 pts por nivel hasta nivel 10 Puedes CH DEF 4 para defenderte de un ataque a distancia. Si falla, se pierde un nivel de escudo. Se puede recuperar un nivel con ENE 4 si tiene nivel 1 o más.

Escudo de energía avanzado 10 pts por nivel hasta nivel 10 Puedes CH DEF 6 para defenderte de un ataque a distancia. Si falla, se pierde un nivel de escudo. Se puede recuperar un nivel con ENE 6 si tiene nivel 1 o más.

Estandarte 30 pts CH VOL +1 a aliados a 10 K.

Explorador 2 pts +1 a la tirada de ventaja.

Explota -10 pts 50% de explotar al morir. Si explota, DAÑ igual al del ataque que lo hizo explotar, a tantos K como MOV.

Fanático 5 pts Nunca huirá ni entrará en pánico.

Faro 10 pts A 5 K: niega dispersión y distorsión y permite despliegue o teleport a 5 K de enemigos.

Fatality 5 pts Cuando mata en CaC, enemigos a 5K sufren acobardamiento.

Filo romo -10 pts DAÑ-1



Fortuna 15 pts Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Fosforito -10 pts CH IMP +1 a distancia.

Francotirador 5 pts Siempre acierta a un enemigo trabado en CaC o en una formación.

Frenesí 5 pts Puede DAÑ +2 en 1 combate CaC, y DEF=0 hasta el inicio de su siguiente actuación.

Fuego a larga 5 pts Puede ALCx2 y ENEx2.

Fuego a ráfagas 5 pts Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.

Fuego automático 5 pts CH IMP -1 y ENE -1 cada ataque a distancia consecutivo (ENE mín. 1).

Fuego en las venas 5 pts Puede +3 K en cualquier acción de movimiento. Gana 1 herida.

Fuego pesado 5 pts ENE +3 y DAÑ +3.

Fuego sostenido 5 pts DAÑ+1 por cada impacto consecutivo a un mismo enemigo.

Gallina -3 pts Huye de CaC si su bando es inferior.

Garras y dientes 5 pts DAÑ CaC sin armas igual a CON/2. No puede coger equipo.

Genio estratega 5 pts Aliados a 3 K, ENE+1 al iniciar su actuación.

Golpe de los dioses 10 pts [Dispersión] Puede atacar a cualquier punto a su alcance, a cielo abierto, sin LdV.

Gran bestia 10 pts Solo es herido con DAÑ > CON/2.

Gran demonio 10 pts Enemigos a tantos K como VOL: CH PSI. Si falla: CH LOC -2.

Grito berserker 20 pts Aliados a 5K, distancia carga +2 si así llegan a CaC.

Grito de combate 25 pts Aliados a 5K, DAÑ+1 en primer ataque cargando.

Grito de fuego 25 pts Aliados a 5K, CH IMP +1 en combate a distancia.

Grito de guerra 30 pts Aliados a 5K, repiten CH IMP.

Grito de hielo 25 pts Enemigos a 5K DAÑ-1 en CaC.

Grito de maestría 25 pts Armas de aliados a 5K ENE-1, mín. 1.

Grito de muerte 25 pts Aliados 5K sin cargar DAÑ+1 CaC.

Grito de odio 25 pts Aliados a 5K CH IMP+1 en CaC.

Grito de oscuridad 25 pts Enemigos atacando a aliados a 5K de este personaje sufren CH IMP-1.

Grito de puntería 25 pts Los objetivos a distancia de los aliados a 5K sufren CH DEF -1.

Grito de sangre 20 pts Aliados a 5K, si matan en CaC, movimiento +2 para trabarse en CaC.

Grito de venganza 20 pts Aliados a 5K, si muere CaC, 1 ataque gratis contra su asesino.

Grito de veterano 25 pts Aliados a 5K con crítico en CH IMP ganan ataque extra (ENE 0).

Guardaespaldas 2 pts Puede asignarse el impacto de un ataque a un aliado a 3K. Cruza este Pj en la LdF.

Hálito de debilidad 25 pts Enemigos a 5K CH CON -1.

Hálito de entumecimiento 25 pts Enemigos a 5K CH AGI -1.

Hálito de hambre 25 pts Enemigos a 5K ENE -1.

Hálito de imbecilidad 25 pts Enemigos a 5K CH INT -1.

Hálito de miedo 25 pts Enemigos a 5K CH VOL -1.



- Hálito de podredumbre 30 pts** Enemigos a 5K CH DEF -1.
- Héroe 2 pts** Si Her >= CON, inconsciente, -1 herida cada actuación.
- Hielo 5 Pts** Puede realizar la acción "combate mental" contra la acción "corromper / hackear". Sus valores serán INT, VOL y CAL = 3.
- Horror 5 pts** Enemigo CH PSI para poder atacar CaC.
- Humo 3 pts** Crea esferas de humo de hasta 2 K. Ataques hacia o desde el humo CH IMP -1.
- Humo denso 6 pts** Crea esferas de humo de hasta 4 K. Ataques hacia o desde el humo CH IMP -3.
- Incapacidad () -5 pts** CH ATR -1 en una acción genérica o de movimiento a elegir, o con un objeto.
- Incapacidad de combate () -10 pts** CH ATR -1 en una acción de combate, o con un arma.
- Incorpóreo 5 pts** El personaje se hace traslúcido y puede cruzar obstáculos; pero no interactuar con otros, ni combatir, ni ser elegido para una acción.
- Inflamable -5 pts** Si muere, explota. Si pifia, 30% de explotar. Explosión: DAÑ=DAÑ/2 y ARE R(DAÑ).
- Invisible 15 pts** Puedes retirar la miniatura del tablero (ENE1 y CH VOL). Se marcará su posición de alguna manera, a escondidas.
- Invocación 7 Pts** [Neuromante] CH INT Sigue las reglas de metahabilidades.
- Involnerable () 8 pts** Inmune a una sustancia o elemento.
- Ira 10 pts** Si es herido en CaC pero no muere, su siguiente actuación CH IMP y DAÑ +1 en combate CaC.
- La mano de la muerte 5 pts** Puede (ENE 3, CH VOL) pasar 1 Her a otro Pj voluntario o inconsciente. Con VOL6, puede elegir origen y destino a VOL K. Con enemigo, CH VOL ENF.
- Laborioso -5 pts** No se puede comerciar con este objeto.
- Larga vida 15 pts** No sufre heridas si supera el CH DEF.
- Lastrado -5 pts** No puede correr ni esprintar.
- Lento -10 pts** ENE+1 en acciones de movimiento.
- Levitador 1 pts** Flota en altura 1 a una altura de 1/2 K.
- Líder 3 pts** Comparte su nivel de VOL a 5K.
- Loco -10 pts** CH LOC -1.
- Locura asesina -5 pts** Al inicio de la actuación, si no está en CaC, 20% de que ataque a distancia a la mini más cercana, o a CaC con carga.
- Lucha con 2 armas 10 pts** CH IMP +1 en CaC si empuña dos armas CaC.
- Luchador consumado 3 pts** Enemigos en CaC múltiple no ganan bonus por superioridad numérica.
- Luz 2 pts** Ves y te ven en la oscuridad.
- Machina mors 5 pts** Este arma puede reaccionar disparando con ENE 0 y sin CH VOL a todo en su CdT. CH IMP 4.
- Maestría () 5 pts** CH ATR +1 en una acción genérica o de movimiento a elegir, o con un objeto.
- Maestría en combate () 10 pts** CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.
- Maestro carnicero 10 pts** ENE -1 en armas con AGI.
- Maestro de esgrima 10 pts** CH IMP, DAÑ o CH DEF +1 en CaC. Elige antes del CH IMP.
- Maestro guerrero 20 pts** Repite CH IMP en CaC.
- Maestro rúnico 10 pts** ENE -1 en armas con el bonus invocación.
- Magia: anular 5 pts** [Metahabilidad] Anula un efecto, bonus, malus o invocación sobre un objetivo, hasta el inicio de la siguiente actuación del personaje anulando.



- Magia: despistar 5 pts** [Metahabilidad] Mueve a un enemigo tantos K como INT.
- Magia: dormir 5 pts** [Metahabilidad] Duerme a un enemigo que esté tranquilo.
- Magia: resucitar 5 pts** [Metahabilidad, Shin] Puede poseer un cadáver a tantos K como VOL. CON original, AGI 3, INT y VOL 1.
- Magia: telekinesis 5 pts** [Metahabilidad] Mueve un objeto inanimado a distancia hasta tantos K como VOL. CON máx. = VOL.
- Magia: tranquilizar 2 pts** [Metahabilidad] Tranquiliza a un enemigo.
- Mal agüero -1 pts** CH ATR -1 con bonus héroe.
- Mala hechura -10 pts** CH AGI -1.
- Maldita armadura -10 pts** CH DEF -1.
- Maleficio () 1 pts** El malus en () no afectan a su portador, sino al objetivo de la acción.
- Malvado -10 pts** Estrés+1 a quien lo use.
- Maná 5 pts por nivel hasta nivel 3** Otorga cada principio de turno tanta ENE como N para usar metahabilidades.
- Manipulador 3 pts** [Titiritero] Puede CH VOL ENF para dar un CH IMP-1 a quien le ataque a distancia, si tiene más VOL que el atacante.
- Marcador de objetivos 10 pts** Permite marcar un objetivo (ENE 1) a tantos K como ALC. CH IMP +1 con el objetivo marcado.
- Más alcance 5 pts** ALC +5 K.
- Más munición 5 pts** Cada cargador, proyectiles x2.
- Mascota mágica 10 pts** Acompaña al personaje: CON y DEF 3. Tiene 3 bonus. El Pj puede usar uno de estos bonus por aventura (ENE 1) que dura hasta el final de su siguiente actuación.
- Matamuertos 10 pts** DAÑ +2 a enemigos "no vivos".
- Matarife 10 pts** Con crítico en el CH IMP en CaC, DAÑ+2 en lugar de+1.
- Mecha 1 pts** Este transporte se puede trabar en CaC. Se usan los atributos del piloto, excepto CON. Actúa como un Pj a pie.
- Mega armadura 3 pts** Esta armadura puede equiparse con armas que tengan el malus "enorme".
- Mente centrada 5 pts** La acción concentrarse otorga +2 en lugar de +1.
- Meta visión 10 pts** Ve y selecciona objetivos a través de obstáculos opacos a tantos K como INT. Anula invisible o mimético.
- Metamorfo 1 pts** Puede realizar mutaciones.
- Miedo en las manos -5 pts** Atacando a distancia debe elegir el enemigo más cercano.
- Miembro extra 3 pts** Este personaje tiene un miembro útil más.
- Miembros prescindibles 20 pts** Divide su cuerpo en zonas prescindibles (extremidades) y 1 zona crítica (Cabeza/tronco). Se acumularán heridas en cada extremidad hasta CON/2, que se perderá. Después en cabeza.
- Mimético 5 pts** Este personaje y el enemigo que le ataque tienen CH IMP -3. Activar / desactivar, ENE 1.
- Mucho más alcance 10 pts** ALC +10 K.
- Mulo 5 pts** CON+1 para calcular DAÑ en CaC, embestir, mover objeto y sobrecarga.
- Munición aliento de dragón 5 pts** ALC /2, DAÑ +2 y CAL -1.
- Munición anti () 15 pts** DAÑ+2 contra ().
- Munición atascada -5 pts** 10% de que el arma se atasque. Terminará la acción.
- Munición aturdidora 5 pts** Si el objetivo es impactado, aunque no hiera, no podrá reaccionar y gana CT ATR -1.
- Munición autopropulsada 10 pts** ALC x2.
- Munición bendecida 10 pts** DAÑ +2 contra INT 6 o más.



- Munición buscadora 5 pts** Niega DEF por cobertura.
- Munición cegadora 5 pts** Si es impactado, ENE-3.
- Munición corrosiva 10 pts** El objetivo, si supera el CH DEF, sufrirá 1 herida. Con pifia la sufre el atacante, sin CH DEF.
- Munición de parada 5 pts** El objetivo se desplaza tantos K como DAÑ +2 - CON.
- Munición de pulso 5 pts** DAÑ +2 contra vulnerable. Si no, DAÑ -2.
- Munición de racimo 5 pts** DAÑ /2. ARE R(DAÑ).
- Munición desestabilizadora 5 pts** Si el objetivo no muere, sus armas se descargarán, perderá los objetivos marcados, y anulará sus bonus hasta su siguiente actuación.
- Munición estabilizadora 5 pts** Dispersa la mitad.
- Munición excepcional 20 pts** Objetivo repite CH DEF si no lo supera con un crítico.
- Munición experimental 20 pts** DAÑ +3 a ALC/2
- Munición explosiva 20 pts** Impacta 2 veces (2 CH DEF).
- Munición ígnea 5 pts** Si el arma hiere, el objetivo ganará el malus sobrecalentamiento.
- Munición incendiaria 5 pts** Incendia si impacta. Estos, al principio de actuación, impacto automático de DAÑ 1. Puede apagar fuego (CH PSI y ENE 3).
- Munición magnética 5 pts** La DEF de escudos de energía del objetivo = DEF/2. Sin escudos de energía, DAÑ/2.
- Munición paralizante 10 pts** El objetivo, si es impactado, pierde tanta ENE como DAÑ.
- Munición perforante 15 pts** El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.
- Munición psíquica 5 pts** Inflige estrés
- Munición radiactiva 10 pts** Si hiere o mata, en ese punto se genera un área R3 permanente de DAÑ = DAÑ del arma.
- Munición reforzada 10 pts** DAÑ +1 a distancia.
- Munición regenerativa 2 pts** Gana 1 munición con una acción de ENE 1 y CH CAL. Si falla, CAL-1.
- Munición silenciosa 10 pts** CH DEF -1 atacando por un flanco o por detrás. No hace ruido.
- Munición teledirigida 10 pts** El CH IMP siempre es 8.
- Munición trazadora 8 pts** CH IMP +2 a distancia.
- Munición ultraperforante 10 pts** DEF-5 si crítico.
- Munición vida o muerte 8 pts** Niega repetir CH DEF.
- Muro 5 pts** Esta protección protege de estrés en lugar de heridas.
- Mutación 7 Pts** [Metamorfo] CH CON Sigue las reglas de metahabilidades.
- Muy débil -10 pts** CH CON -1.
- Muy miedoso -10 pts** CH VOL -1.
- Muy tonto -10 pts** CH INT -1.
- Muy torpe -10 pts** CH AGI -1.
- Necrófago 8 pts** Sanará 1 herida si se alimenta de un cadáver, ENE 5. Cada heridas recuperada, CON-1 del cadáver.
- Neuromante 1 pts** Puede realizar invocaciones.
- Neuropsico -20 pts** CH PSI cuando se use este equipo.
- Niega () 5 pts** Niega un bonus o característica.
- No vivo 1 pts** No está vivo. Inmune a enfermedades y venenos.
- Odiado -20 pts** Enemigo en CaC CH IMP +1 y DAÑ +1.



- Odio 20 pts** CH IMP y DAÑ +1 en CaC.
- Orador 5 pts** Alcance VOLx2.
- Órdenes 5 pts** 1 vez por turno, puede dar hasta 3 ENE a un aliado a tantos K como VOL. Ese aliado actuará. Cuanto termine, seguirá el Pj con "órdenes".
- Orgullosa 15 pts** Si gana heridas en CaC y no muere, podrá 1 ataque gratis a su agresor.
- Otra oportunidad 15 pts** Tiene un 2º CH DEF con DEF /2.
- Peligro -5 pts** Si pifia en CH IMP, gana 1 DAÑ extra.
- Pequeño 5 pts** CH IMP -1 en CaC. Enemigos CH IMP -1.
- Perdido -5 pts** Lo despliega el siguiente jugador enemigo.
- Pez 2 pts** Respira bajo el agua. Nadar es como mover.
- Piernas muy cortas -10 pts** No puede esprintar. CH IMP -1 en combate CaC.
- Piloto evasivo 5 pts** CH AGI +1 en acciones de movimiento complejas con transportes.
- Pinchos 5 pts** DAÑ 2 en crítico de CH DEF en CaC.
- Pista de aterrizaje -5 pts** Necesita una superficie libre de obstáculos de 30 K de larga en línea recta para despegar y aterrizar.
- Pivotante 5 pts** Puede pivotar, ENE 1.
- Planeador 5 pts** Puede despegar, actuar en altura 2, y aterrizar por ENE 3. Si despega o aterriza en terreno difícil, CH AGI. Fallo, ENE -3 y CH CON. Fallo, 3 heridas.
- Poderoso 10 pts** Poder +1 si recibe o inflige 1 herida (máx. 10). Puede incrementar DAÑ con Poder.
- Ponzoña () 5 pts** Se puede derramar sobre armas para infectar al objetivo, al que se debe herir.
- Presencia de claridad 25 pts** Aliados a 5K CH INT +1.
- Presencia de destreza 25 pts** Aliados a 5K CH AGI +1.
- Presencia de fuerza 25 pts** Aliados a 5K CH CON +1.
- Presencia de honor 25 pts** Aliados a 5K CH VOL +1.
- Presencia de protección 30 pts** Aliados 5K CH DEF +1.
- Profesión acróbata 10 pts** CH AGI +1.
- Profesión arquero 10 pts** CH IMP +1 a distancia.
- Profesión bárbaro 10 pts** CH CON +1.
- Profesión caballero 15 pts** CH DEF +1.
- Profesión gladiador 10 pts** CH IMP +1 en CaC.
- Profesión mago 10 pts** CH VOL +1.
- Profesión sabio 10 pts** CH INT +1.
- Proveedor pirata -20 pts** Si pasa el CH DEF, hace otro.
- Prueba de agilidad -10 pts** Requiere superar un CH AGI.
- Prueba de constitución -10 pts** Requiere superar un CH CON.
- Prueba de inteligencia -10 pts** Requiere superar un CH INT.
- Prueba de voluntad -10 pts** Requiere superar un CH VOL.
- Psicópata 5 pts** ENE +1 cada vez que hiera a alguien.
- Pusilánime -5 pts** ATR/2 sin un aliado a 10 K con bonus líder, aura de obstinación o presencia de honor.
- Rabia 10 pts** CH IMP +1, DAÑ +1 y DEF -1 en CaC.
- Radar 4 pts** Ignora invisible y mimético. Ve en oscuridad.
- Radiante -10 pts** Enemigos a 10 K deben atacarle a distancia antes que a otro, si no supuran un CH VOL.



- Rambo 5 pts** Cualquier arma tendrá ENE 4 como máx.
- Rápido 5 pts** Correr o esprintar +1 K.
- Refuerzo 15 pts** CH DEF +1.
- Regeneración 8 pts** Puede realizar una acción (ENE 3 y CH CON) para recuperar 1 herida.
- Reliquia -20 pts** Este equipo no se puede repetir en una lista de juego.
- Rematador 3 pts** Lo que mata no puede resucitar.
- Requiere () -3 pts** El equipo exige al usuario una condición, objeto, bonus o cierto nivel.
- Resistencia a () 10 pts** DEF+2 contra ().
- Resistencia mental 5 pts** CH ATR -1 a las acciones contra este personaje que requieran CH VOL ENF.
- Resonador 5 pts** Un neuromante puede invocar desde este Pj, que recibe 1 estrés y CH PSI. Puede resistirse con CH VOL ENF.
- Resurrección 5 pts** Cada turno, después de morir, lanza 1D10. Crítico: vive con tantas her como CON-1.
- Retirada ordenada 5 pts** CH ATR +2 destrabándose.
- Retros 5 pts** Puede parar su movimiento en el aire, en altura 3 (ENE 1). Cuenta como acción de movimiento.
- Reventamuros 10 pts** DAÑ+3 en CaC a puertas, muros, tanques.
- Rey Dragón 40 pts** Siempre supera los CH VOL.
- Rey Hechicero 40 pts** Siempre supera los CH INT.
- Rey Inmortal 50 pts** Siempre supera los CH DEF.
- Rey Mono 40 pts** Siempre supera los CH AGI.
- Rey Titán 40 pts** Siempre supera los CH CON.
- Runas de combate 10 pts** CH VOL ENF +1.
- Runas de protección 3 pts** No sufre "peligros de las metahabilidades".
- Runas de rechazo 10 pts** Puede repetir CH VOL ENF cuando es el objetivo de una acción.
- Runas de vacío 5 pts** Puede anular, una vez por turno, los efectos de una metahabilidad sobre su persona con 5 o - en 1D10. Crítico, inflige un nivel de estrés al atacante (CH DEF = CH PSI).
- Saikikku 5 pts** Si le hieren, todos en CaC ganan 1 estrés, sin CH DEF. Y un bonus deja de funcionarles hasta sus actuaciones.
- Saltador 5 pts** Distancia de saltos +2 K. Puede saltar objetos tan altos como el pj. DAÑ/2 en caídas.
- Salvaguarda 20 pts** Tiene un 2º CH DEF con DEF = 5.
- Sangre de ácido 5 pts** Si le hieren, todos en CaC sufre una herida, sin CH DEF, y una Protección, -1 CAL.
- Sanguinario 5 pts** Durante cada actuación, DAÑ +1 en CaC si hiere en CaC.
- Sed de energía 5 pts** Puede robar ENE 3 a otro personaje, a tantos K como VOL (ENE 1 y CH VOL). Puede oponerse con CH VOL ENF. No se puede trabado en CaC.
- Sed de sangre 5 pts** Tras acabar con su oponente en CaC, movimiento +2 si así puede volver a trabarse.
- Sentido arácnido 5 pts** Puede reaccionar contra Pj escondidos, en silencio o invisibles, fuera de CdV, a tantos K como VOL. Puede pivotar hace ellos sin gastar ENE ni CH VOL.
- Señor de la confusión 20 pts** Enemigos CaC o a distancia, CH INT -2 contra este personaje.



Señor de la congelación 20 pts Enemigos CaC o a distancia, ENE -2 contra este personaje.

Señor de la corrosión 30 pts Enemigos CaC o a distancia, CH DEF -2 contra este personaje.

Señor de la laceración 20 pts Enemigos CaC o a distancia, DAÑ -2 contra este personaje.

Señor de Medusa 20 pts Enemigos CaC o a distancia, CH AGI -2 contra este personaje.

Señor del hambre 20 pts Enemigos CaC o a distancia, CH CON -2 contra este personaje.

Señor del sometimiento 20 pts Enemigos CaC o a distancia, CH VOL -2 contra este personaje.

Señuelo 20 pts Una vez por aventura, al final de su actuación, puede anunciar que la actuación fue un señuelo. Se ignora todo lo realizado excepto la ENE consumida y las heridas que este señuelo haya infligido o sufrido.

Serpiente 2 pts Mover por recovecos es terreno fácil.

Servus 20 pts CON y AGI +1.

Shin 5 pts [Neuromante] DAÑ+1 en Corromper / Hackear.

Silenciador 3 pts No hace ruido

Silencioso 3 pts Mover sin hacer ruido cuesta tanta ENE como mover.

Sin cura -20 pts No puede recuperar heridas ni ser curado.

Sin daño -10 pts Esta arma no inflige heridas.

Sin dientes -10 pts No puede hacer críticos.

Sin estudios -5 pts No sabe leer

Sin miembro -5 pts Si la acción requiere ese miembro, será DIF.

Sin munición -5 pts Antes de realizar el CH IMP, 10% de que el arma no tenga munición. Se

Sin sangre -5 pts Cualquier arma cuesta ENE +1.

Sin suerte -15 pts Resultados 9 y 10 son pifia.

Sobrealentamiento -10 pts Si el transporte acumula 5 heridas, y realiza acciones de movimiento, CH DEF. Fallo, 1 herida.

Sombra 5 pts DEF +1 tras cobertura. Puede "escondarse" sin estar tras cobertura.

Sub 1 pts Puede mover en altura -3.

Súper fuerza 10 pts Puede lanzar objetos como coches, CH CON, o camiones CH CON D -2, o cosas más grandes D -4. Si falla CH, +1 her sin CH DEF.

Súper salto 10 pts Puede saltar 10 K (ENE 5 y CH AGI). Si despega o cae en terreno difícil, CH AGI. Si falla, ENE-2 y CH CON. Si falla, 3 her.

Súper sentidos 5 pts Ignora elementos finos en la LdV, como humo, paredes de papel o noche, ventisca...

Súper vista 3 pts CdV +5 K.

Suspenseo en gimnasia -10 pts Menos mover, todas las acciones de movimiento CH AGI.

Susto o muerte 2 pts El objetivo puede elegir no hacer el CH DEF y DAÑ/2, o si hacerlo.

Talón de Aquiles () -20 pts DEF/2 contra ().

Teleport 5 pts Puede tele transportarse una vez por aventura a un punto.

Teletrans 5 pts Puede desaparecer y aparecer a 5 K (ENE 3). Si se traba, es carga.

Tembleque -30 pts CH IMP -3.

Temporizador 5 pts [Vulnerable] Se activará pasado un tiempo a determinar.

Tempus: aventura -5 pts Los efectos permanecen hasta el final de la aventura.



Tempus: actuación -5 Pts Los efectos duran según el objetivo:

-Si es el personaje actuando, hasta el inicio de su siguiente actuación.

-Si es otro personaje, hasta el final de la actuación de ese personaje.

Terrestre 0 pts Puede mover 1 K en altura 1.

Terror 5 pts Enemigos entrando o empezando su actuación a tantos K como VOL: CH PSI.

Tirador mortal 5 pts Crítico a distancia = DAÑ +2 (no +1).

Tiro parabólico 1 pts El arma tiene tiro parabólico. Dispersa 1D10K por cada 30K al objetivo.

Titiritero 1 pts Puede realizar ataduras.

Todo terreno 5 pts Dificultad del terreno inferior.

Transmutación 10 pts Si muere o quiere (ENE3), se cambia por un nuevo Pj sin heridas, que debe tener comprado. Puede volver al Pj original si no ha muerto.

Trilero 8 pts Repite 1 CH por turno.

Tripode -5 pts Si no se dispara apoyado, CH IMP -3.

Tripulación mínima () -3 pts Requiere (N) personajes extra para poder utilizarse.

Tropas avanzadas 5 pts Puede mover hasta 5 K cuando se despliega, gratuitos y sin coste de ENE.

Tropas de incursión 5 pts Puede entrar por cualquier borde del tablero a partir del turno 3, que no sea zona de despliegue enemiga.

Tropas de infiltración 5 pts Despliega fuera de la zona del enemigo, a +10 K de un enemigo.

Tropas ocultas 8 pts Despliega en cualquier punto del escenario, a +10 K de un enemigo.

Tropas tras las líneas enemigas 10 pts Puede entrar por cualquier borde del tablero a partir del turno 3.

Tuerto -10 pts CH IMP -1.

Tullido -10 pts No puede cruzar obstáculos más de su rodilla, ni alcanzar a más de su pecho.

Ultraligero 20 pts DEF -2 en sobrecarga.

Ultrarresistente 20 pts DAÑ sufrido = DAÑ/2.

Un clavo ardiendo 3 pts Si muere, 1D10. 1 ignora DAÑ.

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

Un uso por aventura -10 pts Sólo puede utilizarse una vez por aventura.

Velocista 5 pts Puede esprintar 2 veces por actuación.

Veneno 5 pts El objetivo sufrirá 1 herida al comenzar cada actuación. Si hay pifia en el CH IMP, se infecta el portador.

Venganza 5 pts Si muere en CaC, ataque extra contra su asesino, con ENE 0.

Veterano 10 pts Si crítico en combate, podrá realizar otra igual por ENE 0.

Vínculo () -15 pts Puede ser poseído por () aunque su estrés sea menor que VOL.

Visor 3 pts por nivel hasta nivel 10 Ve con claridad de día, a 5 K/N. Anula los modificadores negativos al atacar a larga distancia.

Vivir cansado -10 pts Las acciones cuestan ENE +1.

Vuelo 1 pts Puede mover en altura 2.

Vuelo a gran altitud 1 pts Puede mover en altura 3.

Vuelo espacial 1 pts Puede mover en altura 4.

Vulnerable -5 pts Este equipo sufre +1 estrés con la acción "corromper / hackear".

Yonki -5 pts Puede usar droga sin ganar heridas, pero con CH LOC y CH CON. Si falla CH CON, inconsciente hasta su siguiente turno.

Zona de vacío 10 pts Anula los bonus o malus.



ARQUETIPOS DE EJEMPLO

ARQUETIPOS DE TODOS LOS TIPOS

A continuación se presentan varios arquetipos de ejemplo. La idea es que se puedan copiar y usar o modificar y copiar como ejemplo. Sean ustedes libres de manipularlos e ignorarlos a capricho.

He intentado poner arquetipos de todas las épocas y todos los usos, desde espadas y ballestas hasta cañones láser y lanza misiles.



ARQUETIPOS DE RAZA

NOMBRE	CON	AGI	INT	VOL	PTS	ByM
Androide encubierto	6	6	4	3	81	Neuromante, Maestría
Astartes	6	6	6	6	125	(mecanismos), Élite valiente, Profesión bárbaro, Vulnerable Élite valiente, Maestría en combate (bólder), Maestro carnicero (cargando)
Atlante	5	5	5	5	50	Veterano
Bárbara	5	4	3	4	25	Berserker
Bestia del páramo	7	3	2	2	25	Animal, Garras y dientes
Cimeria	5	4	4	5	35	Frenesí
Demonio	6	5	5	6	85	Berserker, Señor de Medusa
El enjambre	4	3	2	3	1	
Espíritu máquina	3	5	4	5	20	Vulnerable
Esqueleto	4	4	3	3	21	Ave fénix, No vivo
Estigia	4	4	5	5	35	Orador
Fantasma	2	4	4	4	36	Hálito de miedo, No vivo
Farsun	4	5	5	4	35	Rápido
Gólem del páramo	6	4	4	4	35	
Gran demonio	7	7	7	7	215	Despertando del letargo, Fortuna, Gran demonio, Horror, Señor del sometimiento
Grondariana	5	5	3	4	30	Fatality
Harvester	6	3	2	3	23	Garras y dientes, Silencioso
Hiena	4	4	3	3	30	Garras y dientes, Rápido, Retirada ordenada, Saltador
Hirkana	4	5	4	4	30	Maestría (a caballo)
Hombre mono	5	5	3	4	45	Gran bestia, Mulo, Saltador
Hombre serpiente	4	4	5	5	32	Desafiante
Humana	4	4	4	4	20	
Humana - anciano	3	3	3	3	1	
Humana - niño	3	4	3	3	5	
Humana ágil	4	5	4	4	25	
Humana mod. Fuerte Thule	6	4	3	3	25	
IA MU/TH/UR 6000	2	2	4	4	15	Maestría (mecanismos), Piloto evasivo (un vehículo), Sentido arácnido
Lemuria	4	5	4	3	22	Explorador
Mangalar	5	4	3	3	15	
Marciana	4	5	4	4	25	
Mascota del páramo	4	3	1	1	1	
Mente colectiva	4	4	4	4	21	Neuromante
Mondoshawan	6	4	5	6	55	
Mutante	4	4	4	4	28	Invulnerable (contaminación)
Nordheimer	5	4	4	4	30	Sed de sangre
Perro demoníaco	4	6	3	3	31	Garras y dientes, No vivo
Perromórfida	3	4	1	2	1	Animal, Rápido
Picta	5	5	3	4	40	Profesión bárbaro, Saltador
Quimeria	4	4	5	4	33	Devora almas
Ser de luz	4	8	8	8	260	Ave fénix, Rápido
Serpiente gigante	8	6	5	5	140	Berserker, Garras y dientes, Revientamuros
T-800	7	4	7	7	142	Ave fénix, Vulnerable, Invulnerable (fuego), No vivo, Súper vista
Xenomorfo abrazacarar	3	3	2	3	8	Sangre de ácido, Peq., Silencioso
Xenomorfo revientapechos	3	3	2	3	8	Sangre de ácido, Ráp., Silencioso
Xenomorfo soldado	5	6	5	5	70	Sangre de ácido, Araña, Pez, Rápido, Silencioso



ARQUETIPOS DE ARMAS

NOMBRE	ENE	DAÑ	ALC	CAL	PTS	ByM
Alabarda	4	4	0	4	7	A 2 manos, Arma complicada
Alfanje	3	3	0	4	17	
Ametralladora	1	2	10	2	28	Equipo pesado
Ametralladora 25 mm	6	7	35	7	102	Fuego automático
Ametralladora con trípode	2	3	15	3	39	Equipo pesado
Antorcha	3	1	0	1	1	Munición incendiaria, Luz
Arco	3	2	10	3	1	A 2 manos, Arma complicada
Arco corto	2	2	7	3	18	A 2 manos
Arco largo	3	3	13	3	26	A 2 manos
Arma inteligente M56A2	7	7	20	7	55	Fuego automático, Vulnerable
Arpón	4	4	5	3	34	Arma arrojada
Ballesta	4	4	10	4	37	A 2 manos, Carg. (1), Mun. perf.
Barra de acero	5	3	0	7	1	A 2 manos, aplasta
Bate de béisbol	2	2	0	4	14	A 2 manos, aplasta
Beso de muerte	5	5	0	3	32	Área (R2). Invocación
Bola de fuego	3	3	10	3	33	Invocación
Bólder	5	4	20	3	24	
Bólder de asalto	3	4	15	3	49	
Bólder pesado	5	5	25	3	47	
Cañón de asalto	5	6	20	3	69	
Cañón de asalto T-800	4	8	20	5	556	
Cañón de pulsos	2	4	20	5	83	Enorme
Cañón gatlin de campaña	3	5	20	3	99	
Cañón laser	10	9	40	6	51	Daño extra
Cerbatana	2	1	3	2	5	Veneno
Cimitarra	3	2	0	4	18	Absorción de impacto, Daño extra
Cola alien	3	3	0	6	34	Munición perforante
Cuchillo arrojado	2	2	0	2	23	Arma arrojada
Daga	1	1	0	2	10	
Escopeta	3	4	10	2	35	A 2 manos, Cargadores (X)
Espada	3	3	0	3	24	Difícil de matar (CaC)
Espada corta	2	2	0	3	22	Difícil de matar (CaC)
Espadón o montante	3	4	0	4	32	A 2 manos
Furia de los ancianos	5	2	10	3	1	Área (L10). Invocación, Mun. psí.
Garra de demonio	3	2	0	5	16	Munición reforzada
Granada	3	3	0	3	18	Área (R3). Un uso por actuación
Hacha	3	3	0	3	19	Daño extra
Hacha de batalla	3	4	0	3	37	Daño extra
Kris	2	2	0	3	19	Veneno
Lanza	3	2	0	2	13	Arma arrojada
Lanzagranadas T-800	2	4	20	3	89	Área (R2).
Lanzallamas	5	4	0	3	33	Área (G7/2). Munición incendiaria
Lanzamisiles	8	8	30	2	67	Área (R3). Cargadores ()
Mandoble	3	4	0	4	37	A 2 manos, arma de carga
Martillo de guerra	4	3	0	4	2	Aplasta, Arma pesada
Maza	3	2	0	3	11	Aplasta, Munición aturdiradora
Maza de energía	3	3	0	3	33	Aplasta, munición perforante
Mordisco de demonio	2	1	0	5	5	Veneno
Mordisco de Set	3	4	10	3	56	Invocación, Veneno
Pistola	3	3	5	3	22	Arma corta
Pistola bólder	5	4	5	3	10	Arma corta
Revolver Magnum .357	4	5	10	3	47	Arma corta, Cargadores (6)
Rifle	4	5	20	3	53	A 2 manos, Cargadores (X)
Rifle de pulsos Armat M41A	4	4	20	7	53	Fuego a ráfagas, Fuego autom.
Tormenta de rayos	4	5	20	3	77	Área (S3). Invocación



ARQUETIPOS DE PROTECCIONES

NOMBRE	ENE	RES	TAL	CAL	PTS	ByM
Armadura Astartes	20	6	6	8	12	
Armadura de cuero	6	2	4	3	7	
Armadura de escamas	20	6	4	6	8	
Armadura de explorador	10	5	6	7	18	
Armadura de guardia	9	5	5	5	16	
Armadura de malla	10	4	4	4	10	
Armadura ligera	15	3	4	4	5	Ajustable
Armadura ligera M3	10	3	4	3	10	Ajustable, Comunicador
Armadura marciana	10	4	4	6	22	Absorción de impacto
Armadura muy pesada	25	5	4	8	2	
Armadura personal M3	10	5	4	3	16	Ajustable, Comunicador
Armadura pesada	20	4	4	6	2	
Armadura pesada grande	20	4	5	6	3	
Armadura Tecnomarine	30	7	7	9	22	Ultraligero, Vulnerable
Armazón T-800	0	8	7	10	41	
Botas de seguridad	3	1	5	2	7	
Brazo mecánico	0	2	4	2	12	
Casco	1	1	4	1	10	Ajustable
Casco de guardia	1	1	5	5	12	
Casco de moto	2	2	4	3	11	
Casco de moto BIG	2	2	5	3	12	
Chaleco antibalas	5	2	4	4	19	Resist. a (armas de proyectiles)
Chapa metálica	15	4	4	5	1	Mala hechura
Coraza adamantina	1	1	6	4	22	Fortuna, Refuerzo, Reliquia
Cuero endurecido	10	3	4	3	6	
Cuero humano	10	3	4	3	16	Absorción de impacto
Equipo de seguridad	3	4	4	2	15	
Escudo	1	1	0	1	3	
Escudo de combate	1	1	0	4	26	Salvaguarda
Escudo de policía	2	2	0	4	8	
Escudo reforzado	1	2	0	3	8	
Escudo térmico	2	3	0	5	20	Invulnerable (fuego)
Escudo tribal	1	2	0	4	9	
Exoesqueleto adulto	0	6	6	9	36	Ajustable
Exoesqueleto joven	0	4	5	9	29	Ajustable
Exoesqueleto pesado	0	7	8	9	41	Ajustable
Gorro de cuero	1	1	4	1	7	
Gran yelmo	3	1	4	3	7	
Guantes de seguridad	2	1	4	2	7	
Hombrecillas articuladas	6	2	0	2	2	
Jubón de anillas roto	7	3	4	1	7	
Kimono	3	3	5	3	14	
Mono de obra pequeño	6	1	3	2	2	
Mono de piloto humano	5	3	4	3	11	
Muñequeras de pinchos	2	1	0	2	8	Pinchos
Mutación piel correosa	0	1	0	1	1	Requiere (raza mutante)
Mutación piel dura	0	3	0	3	9	Requiere (raza mutante)
Mutación piel muy dura	0	5	0	5	17	Requiere (raza mutante)
Piel de dragón	0	5	0	5	45	Escudo coriáceo N05
Piel de hierro	0	6	0	5	23	
Piel endurecida	0	3	0	5	14	
Piel pesadas	3	2	5	1	9	
Ropa pesada	10	2	4	2	5	Ajustable
Ropajes ligeros	5	1	4	1	6	Ajustable
Ropajes ninja	15	3	5	3	12	Camuflaje
Tejido reforzado	0	1	0	7	7	Requiere (armadura)



ARQUETIPOS DE METAHABILIDAD

NOMBRE	ENE	ALC	CAL	PTS	ByM
¡Plaf!	3	0	3	12	Invoc., Maleficio (escuchimizado)
Absorción vital	2	0	3	9	Invocación, La mano de la muerte
Alucinación	6	0	3	21	Área (R3). Invocación, Maleficio
	(Muy miedoso), Maleficio (Tuerto)				
Apaciguar los muertos	3	0	3	8	Invocación, Magia: dormir (no vivo), Magia: tranquilizar (no vivo)
Azote psíquico	4	0	3	13	Invoc., Runas de combate, Shin
Barrera psíquica	3	0	3	6	Invocación, Escudo de energía N1
Cántico de odio	5	0	3	15	Invocación, Grito berserker
Catecismo de fuego	5	0	3	12	Área (R3). Invoc., Mun. reforzada
Cicatrización de Mitra	2	0	3	14	Invoc., Elixir N3, Un uso por act.
Comunión con lo salvaje	2	0	3	14	Invoc., Berserker, Sed de sangre
Confusión	3	0	3	6	Invocación, Magia: despistar
Copiar al mimo	3	0	3	11	Inv., Maestría en combate (poseer)
Corredor temporal	5	0	3	7	Área (R3). Invocación, Teleport
Deambulación astral	1	0	3	12	Invocación, Incorporéo
Desarme	3	0	3	6	Invocación, Magia: telekinesis
Disputa	3	0	3	6	Invocación, Magia: despistar
Doble de Majachsuwi	3	0	3	11	Invocación, Señuelo, Un uso por
av.Esclavizar	2	0	3	9	Invocación, Maestría (poseer)
Espíritu de la raptura	3	0	3	1	Invocación, Saltador, Un uso / av.
Exhortación de ira	5	0	3	20	Invocación, Grito de muerte
Fortaleza psíquica	6	0	3	19	Área (R3). Invoc., Salvaguarda
Fulgur de Majachsuwi	3	0	3	1	Invoc., Humo denso, Un uso / av.
Halo de Mitra	3	0	4	7	Invocación, Escudo de energía N1
Halo de Set	2	0	3	19	Invocación, Baño de acero
Letanía de fe	5	0	3	9	Área (R3). Invoc., Afortunado
Letanía de odio	5	0	3	17	Área (R3). Invoc., De precisión
Levantar a los muertos	3	0	3	6	Invocación, Magia: resucitar
Llevado por el viento	1	0	4	9	Invocación, Vuelo
Mantra de fuerza	5	0	3	20	Invocación, Afilada, Maestro
	carnicero, Profesión bárbaro				
Mareo mágico	2	0	3	15	Invoc., Maleficio (Muy distraído)
Muro imaginario	3	0	3	16	Invocación, Escudo de energía N3
Ocultación (Phobos)	4	0	3	10	Área (R3). Invocación, Mimético
Poder de los héroes	6	0	3	12	Inv., Prof. acróbata, Prof. bárbaro
Poseción de Set	2	0	4	11	Invocación, Maleficio (cojitranco)
Potenciación	3	0	3	11	Invocación, Maestro de esgrima
Recital de concentración	5	0	3	20	Invocación, Grito de fuego
Regalo de vida	2	0	3	9	Invoc., Elixir N2, Un uso por act.
Robo de energía	1	0	2	11	Invocación, Sed de energía
Someter al rebaño	3	0	3	16	Área (R4). Inv., Acobardamiento
Telekinesis	1	0	3	12	Invocación, Magia: telekinesis
Teleportación	3	0	2	1	Invocación, Teleport, Un uso / act.
Velo temporal	6	0	3	25	Área (R4). Invoc., Grito berserker
Zona de anulación	7	0	3	39	Área (R3). Invocación, Distorsión

psíquica, Hábito de imbecilidad, Munición vida o muerte



ARQUETIPOS DE OBJETOS

NOMBRE	ENE	ALC	CAL	PTS	ByM
Ahora me ves	1	0	3	1	Teletrans, Un uso por aventura
Astucia alienígena	1	0	4	8	Órdenes
Ataque teleportado	1	0	7	14	Tropas ocultas
Aura de hierro	1	0	8	27	Salvaguarda
Baliza de teleportación	1	0	7	16	Faro
Bombona de butano	2	0	2	5	Bomba viviente
Botiquín	3	0	3	5	Maestría (curar)
Cacharras del oficio	2	0	2	5	Maestría (arreglar)
Capa de Camuflaje	1	0	3	12	Camuflaje
Capa de hilo fantasma	1	0	3	1	Invisible, Reliquia
Cojín de pedos	4	0	2	8	7 vidas, Un uso por aventura
Crux terminatus	1	0	7	26	Salvaguarda
Detector alien	5	0	3	1	Área despreciable (G5/5)
Discurso berserker	5	0	3	1	Grito berserker, Neuropsico
Discurso de guerra	5	0	3	8	Grito de guerra, Neuropsico
Discurso de odio	5	0	3	3	Grito de odio, Neuropsico
Dispositivo holográfico	1	5	7	31	Señuelo
Doblón de oro	1	0	1	5	Teleport
Estandarte astartes	1	0	3	52	Estandarte, Grito de venganza
Estandarte del capítulo	1	0	3	57	Estandarte, Grito de odio
Flor escupe agua	1	0	2	1	Trilero, Un uso por aventura
Gato amargado	1	0	7	21	Fortuna
Habichuela mágica	3	0	1	8	Droga, elixir N3
Hierba de la buena	1	0	2	1	Droga, Elixir N1
Holotab	1	0	7	11	Orador
Honor vehemente	1	0	2	6	Reliquia, Grito de maestría
Huida afortunada	1	0	4	18	Elixir N3
Inyectable Naproleve	1	0	2	6	Droga, Elixir N2
Jet pack	1	0	5	14	Súper salto
Linterna	2	0	2	5	Área despreciable (G6/2), Luz
Llave martillo	3	0	2	1	Maestría (arreglar), Lastrado
Mastín	1	0	5	14	Profesión gladiador
Metal pesado	2	0	6	19	Baño de acero
Mira óptica infra	1	0	2	8	Visor N01, Radar
Mira óptica larga	1	0	2	10	Visor N03
Mira óptica nocturna	1	0	2	9	Visor N01, Súper sentidos
Mira telescópica	3	0	3	18	Visor N06
Munición chatarrera	1	0	1	1	Peligro, Sin suerte
Munición contaminada	3	0	3	5	Munición corrosiva, Peligro
Munición irradiada	2	0	1	4	Munición radiactiva, Peligro
Nartheicum	5	0	5	10	Maestría (curar), Niega (droga)
Nube de polvo	2	0	3	1	Humo, Un uso por actuación
Omni-interferidor	1	0	3	12	Distorsión psíquica
Pantalla de humo	3	0	5	1	Humo, Un uso por actuación
Pastillas Hydr8tion	1	0	2	6	Elixir N1
Poción de vida	4	0	1	12	Elixir N3
Prismáticos	2	0	1	8	Visor N03
Propulsor de salto	1	0	7	24	Tropas ocultas, Súper salto
Querubín de armorium	1	0	2	4	Drogas de combate, Droga
Ragnar, el gran danés	1	0	3	12	Profesión gladiador
Reloj Samani E-Series	1	0	2	6	Elixir N1
Rosarius	1	0	7	26	Salvaguarda
Sistemas multiespectro	1	0	3	15	Visor N03, Radar
Tabaco	5	0	1	1	cargas (15), Droga, elixir N1
Tomo de Malcador	1	0	9	3	Maná N3, Reliquia
Walkie talkie	1	0	3	3	Comunicador



ARQUETIPOS DE TRANSPORTES

NOMBRE	ENE	MOV	DEF	CAL	PTS	ByM
Bestia	9	3	4	5	16	Todo terreno
Bombardero Mangalar	6	12	5	8	66	Vuelo espacial, vuelo a gran altitud, Escudo de energía N05, marcador de objetivos
Bunker hammerfall	6	0	9	14	33	Explota, Machina mors, Capacidad ()
Caballo	2	2	4	4	24	Capacidad (1), Rápido
Caballo de élite	2	3	5	6	30	Capacidad (1), Rápido
Caballo de guerra	2	2	5	5	28	Capacidad (1), Rápido
Cápsula de desembarco	6	0	7	8	32	Explota, Tropas ocultas, Munición trazadora, Capacidad ()
Chasis Land raider	8	3	9	16	37	Explota, Humo denso, Capac. ()
Chasis Rhino	6	3	8	10	27	Explota, Humo denso
Chasis Storm speeder	5	4	6	10	18	Explota, Vuelo
Chismeciclo	2	4	2	3	4	Capacidad (1), Prueba de constitución
Dreadnought	6	1	7	8	26	Explota, Absorción de impacto, Mecha, Vulnerable, Humo denso
Exoesqueleto invictor	7	2	6	13	25	Explota, Tropas ocultas, Mecha
Halálkarma, gran pantera	5	3	4	7	25	Capacidad (1), Todo terreno
Impulsor	7	3	8	11	49	Explota, Salvaguarda, Contracarga, Capacidad (6)
Incursor Mangalar	3	15	5	5	44	Vuelo espacial, vuelo a gran altitud, caza, Maestría (pilotar naves)
Land speeder tormenta	4	4	5	7	26	Explota, Vuelo, Tropas tras las líneas enemigas, Capacidad (5)
Lobo de guerra	3	3	5	5	23	Capacidad (1)
Moto	4	3	5	4	23	Fuego en las venas
Moto de ataque	4	3	5	4	23	Fuego en las venas
Moto de explorador	4	4	5	4	40	Fuego en las venas, Tropas tras las líneas enemigas, Humo denso
Moto Primaris	4	3	5	6	43	Fuego en las venas, Maestro carnicero, Munición trazadora
Motocicleta	4	3	4	4	33	Caballería, Capacidad (1), Fuego en las venas, Retirada ordenada
Nave Lifter WY-37B	17	2	4	12	12	Vuelo, Vuelo a gran altitud, Vuelo espacial
Nave UD-4L Cheyenne	26	6	7	10	17	Capacidad (12), Vuelo, Vuelo a gran altitud, Vuelo espacial
Pez aéreo	7	2	4	5	18	Capacidad (2), levitador, pez
Pinky	4	3	4	5	24	Capacidad (1), Saltador
Pisoteador	3	3	4	6	23	Caballería
Predator aniquilador	6	3	8	11	28	Explota, Humo denso
Predator destructor	6	3	8	11	28	Explota, Humo denso
Quad	4	3	6	6	26	Explota, Fuego en las venas, Munición trazadora
Servotorreta	3	0	6	4	14	Vulnerable
Soporte con orugas	3	1	6	4	20	
Tanqueta marine	5	5	8	8	35	Capacidad (10)
Tractor Aerodyne Gyrocar	6	6	3	5	18	Capacidad (2), Vuelo
Tractor Daihotai	12	2	4	6	16	Capacidad (1), Todo terreno
Tractor Weyland NR-9 ATV	1	4	2	5	19	Todo terreno
Vehículo blindado M577 APC	25	4	8	8	14	Capacidad (10)



Puntos de experiencia:

Dinero:

Otro equipo:

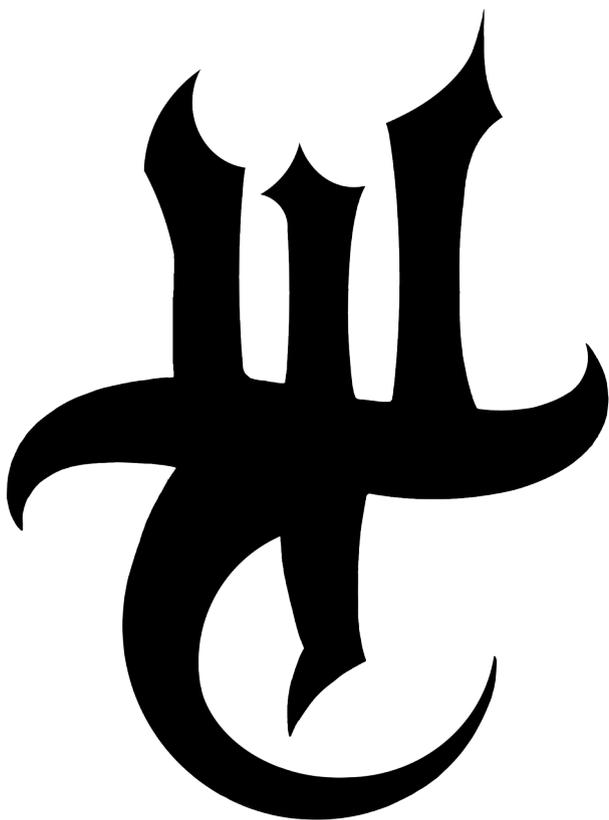




Puntos



Total:



WARTIME

www.wartimethegame.com
wartimethegame@gmail.com