

ACCIONES GENÉRICAS

Apoyar (3) CH ATR +1 a un aliado a 2 K.

Arreglar (3, INT) Anula "veneno" o 1 CAL de un objeto.

Crítico recupera 3 puntos de CAL.

Fallo pierde 1 punto de CAL extra.

Pífa pierde 3 puntos de CAL extra.

Si se falla "arreglar" sobre un transporte que ha perdido todos sus puntos de CAL, explota (DAÑ=3, ALC=3 desde la peana).

Buscar (1, INI) 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 (3, INT) Anula "veneno" o 1 herida.

Crítico recupera 3 heridas.

Fallo inflige 1 herida extra.

Pífa 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 pífa, +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 INI ENF para descubrirle y poder actuar sobre él.

Esperar (1) Pasa a la siguiente fase de iniciativa. No cuenta que haya actuado.

Invocar (X, INT) [Neuromante] X=ENE del arquetipo. Si el objetivo es el propio neuromante, los efectos duran hasta el inicio de su siguiente actuación. Si el objetivo es otro personaje, los efectos duran hasta el final de la siguiente actuación del objetivo. Si el objetivo es un enemigo: CH VOL ENF.

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

MODIFICADORES

Por CON en CaC.- DAÑ=DAÑ del arma+CON-4.

Por reaccionar antes que actúe el oponente.- CH IMP -1 extra 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.

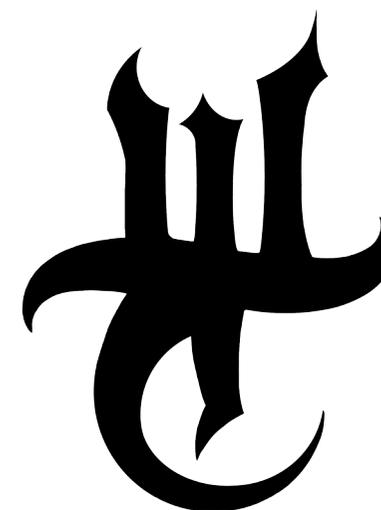
Por superioridad numérica.- CH IMP +1 en combate CaC si un bando es superior a otro en CaC múltiple.

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.

 Constitución	 0
 Agilidad	 1
 Inteligencia	 2
 Iniciativa	 3
 Voluntad	 4
 Energía	 5
 Daño	 6
 Alcance	 7
 Área	 8
 Calidad	 9
 Resistencia	 10
 Talla	 +10
 Movimiento	



WARTIME THE GAME

ACCIONES

28 Octubre 2024

www.wartimethegame.com

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Mover (1) Avanza tantos K como MOV.

Correr (2) MOV+1K. CH ATR +1 si la siguiente acción es de movimiento, y CH ATR -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 -2 contra este personaje a distancia.

Agacharse (1) El personaje mide la mitad. Terreno fácil se considera difícil. CH IMP -1 contra este personaje a distancia.

Cuerpo a tierra (1) Se tira al suelo o se cubre 100% tras cobertura. CH IMP -2 contra este personaje a 3K.

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. 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 tras el CH IMP se debe realizar un segundo CH IMP. Si se pasa, acierta al blanco; si falla, acierta a otro luchador elegido a suerte. Si hay crítico en el primer CH IMP, no hace falta el segundo.

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.

-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. 1K, 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 empujar contra CON o DEF x2. El combate CaC termina.

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 declarar la acción de combate y el objetivo.

Invocación de combate (X, INT) [Neuromante] X=ENE del arma. Objetivo dentro de ALC y CdV.

-CH IMP: CH INT. DAÑ=DAÑ del arma.

-CH DEF: Si pasa, heridas = DAÑ-DEF. Si falla, DAÑ completo.

Contramagia (3, INT ENF) [Neuromante] A tantos K como VOL, 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).

Corromper / Hackear (3, INT) [Neuromante] Ataque a tantos K como VOL para cargar de estrés a un objetivo.

- CH IMP: CH INT. Estrés = VOL-4.

- 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.

Poseer (3, VOL) [Neuromante] A tantos K como VOL. Elige un objetivo con tantos puntos de estrés como VOL o CAL.

Si se pasa el CH VOL, el objetivo habrá sido poseído. De ser así, el neuromante actuando podrá gastar su propia ENE para realizar acciones con el objetivo poseído. Si se trata de un objetivo hackeado, el hacker podrá activar o desactivar el objetivo, o generarle tantas heridas como considere, hasta un máximo de la CAL+1.

Desenfundar (1, INI ENF) Para resolver un duelo.

Embestir (X+1, AGI) Se debe recorrer, mín. 2 K.

Un 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.

Un personaje, DAÑ máx. = CON, y 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.