

CREACIÓN DE OBJETOS

Atributos particulares:

ENE.- Energía que debe gastar un Pj para usar este arquetipo.

ALC.- Alcance, distancia a la que podemos elegir un objetivo.

ARE.- Área, zona que se verá afectada por el efecto del objeto.

CAL.- Calidad, resistencia al desgaste y durabilidad.

Paso 1: Energía.- Elige un valor superior a 0.

Paso 2: Alcance.- Elige un valor igual a 0 o mayor.

Paso 3: Área.- Elige, opcionalmente, un ARE.

Paso 4: Calidad.- Elige un valor de 1 a 10 para CAL.

Paso 5: Bonus y malus.- Elige bonus y malus para el arquetipo.

Paso 6: Puntos.- Suma el valor de ALC, el coste de ARE, el valor de CAL, más los bonus y malus elegidos, y resta el valor de ENE.

CREACIÓN DE TRANSPORTES

Atributos particulares:

ENE.- Energía que debe gastar un Pj para arrancar el motor o azuzar a la bestia e iniciar la marcha.

MOV.- Movimiento, K que se desplaza el transporte por acción.

CON.- Constitución, dureza, fuerza y vitalidad.

RES.- Resistencia. La DEF = la suma de las RES equipadas.

CAL.- Calidad, resistencia al desgaste y durabilidad.

Paso 1: Energía.- Elige un valor superior a 0.

Paso 2: Movimiento.- Elige un valor superior a 0.

Paso 3: Constitución.- Elige un valor entre 1 y 10.

Paso 4: Resistencia.- Elige un valor entre 1 y 10.

Paso 5: Calidad.- Elige un valor de 1 a 10 para CAL.

Paso 6: Equipo.- Equipa, opcionalmente, al transporte con otros arquetipos de armas, protecciones, invocaciones y objetos.

Paso 7: Bonus y malus.- Elige bonus y malus para el arquetipo.

Paso 8: Puntos.- Suma el valor de los atributos MOV, CON, RESx3, CAL, y los bonus y malus elegidos, y resta el valor de ENE.

LISTAS DE JUEGO

Listas de juego y puntos.- Una lista de juego es una relación de los personajes con los que va a jugar un jugador. Cada aventura indica un número máximo de puntos con los que cada jugador debe formar su lista de juego.

Creación de listas de juego.- El jugador debe comprar personajes con los puntos máximos indicados en la aventura a jugar.

Paso 1: Crear arquetipos.- El jugador puede crearse sus propios arquetipos o elegirlos de las listas predefinidas que se publican cada poco tiempo en la web.

Paso 2: Crear personajes.- Con los arquetipos, el jugador compone personajes (1 raza, 0+ armas, protecciones, invocaciones y objetos, y 0-1 transporte).

El coste mínimo de cualquier personaje es de 10 puntos.

Paso 3: Reclutar personajes.- Con los personajes creados, el jugador elige los que crea conveniente para formar su lista de juego. El sumatorio del coste de todos esos personajes será el coste en puntos de la lista de juego.

A cada personaje, le corresponde una miniatura sobre el escenario.

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.

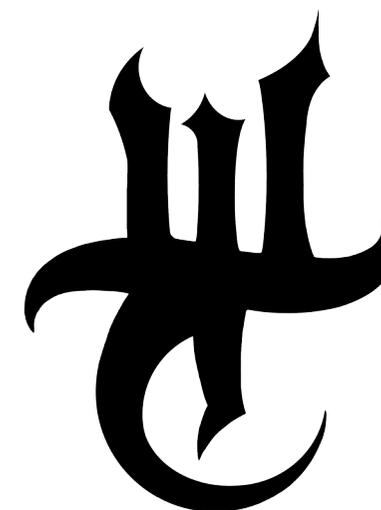
Por superioridad numérica.- CH IMP +1 en combate CaC si un bando es superior a otro en CaC múltiple.

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

CREACIÓN DE PERSONAJES

28 Octubre 2024

www.wartimethegame.com

PERSONAJES Y ARQUETIPOS

Personajes (Pj).- Cada una de las miniaturas capaz de actuar.

Arquetipos.- El equipo del que se compone cada miniatura, que puede clasificarse como raza, arma, protección, invocación, objeto o transporte. Cada tipo de arquetipo tiene un mismo perfil de atributos.

Atributos.- Cada una de las características de un arquetipo.

Puntos.- Coste de los elementos:

-Los atributos cuestan *Puntos*.

-La suma de los *Puntos* de los atributos nos da el coste del arquetipo.

-La suma de los *Puntos* de los arquetipos nos da el coste del Pj.

-La suma de los *Puntos* de los Pj nos da el coste de la lista de juego.

Las listas de juego están limitadas a un número máximo de *Puntos*.

DISEÑO DE PERSONAJES

Componer un personaje.- Un Pj se compone de 1 arquetipo de raza obligatorio, 0 o + arquetipos de armas, protecciones, invocaciones y objetos, y 0 o 1 arquetipo de transporte.

Paso 1: Arquetipos.- Elegimos los arquetipos que consideremos.

Paso 2: Puntos.- Es igual al coste de cada arquetipo elegido.

CREACIÓN DE RAZAS

Atributos particulares:

CON.- Constitución, aspecto, fuerza y vitalidad.

AGI.- Agilidad, destreza, soltura, gracia.

INT.- Inteligencia, entender, comprender, resolver problemas.

INI.- Iniciativa, velocidad de reacción, percepción, astucia.

VOL.- Voluntad, libre albedrío, dominar, fe, cordura.

Paso 1: Atributos principales.- Elige un valor para cada atributo *CON*, *AGI*, *INT*, *INI* y *VOL* entre 1 y 10.

Paso 2: Bonus y malus.- Elige bonus y malus para el arquetipo.

Paso 3: Puntos.- Suma el coste de cada atributo *CON*, *AGI*, *INT*, *INI* y *VOL* según el valor elegido:

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

Pts: -10 -5 0 5 10 20 40 80 150 300

Y suma al resultado el coste de los bonus y malus.

CREACIÓN DE INVOCACIONES

Atributos particulares:

ENE.- Energía que debe gastar un Pj para usar este arquetipo.

ARE.- Área, zona que se verá afectada por la invocación.

CAL.- Calidad, resistencia al olvido y fuerza del código.

Paso 1: Energía.- Elige un valor superior a 0.

Paso 2: Área.- Elige, opcionalmente, un *ARE* de la página de la derecha.

Paso 4: Calidad.- Elige un valor de 1 a 10 para *CAL*.

Paso 4: Bonus y malus.- Elige bonus y malus para el arquetipo.

Paso 5: Puntos.- Suma el coste del *ARE*, más el valor de *CAL*, menos el valor de *ENEx3*, más los bonus y malus elegidos.

CREACIÓN DE ARMAS

Atributos particulares:

ENE.- Energía que debe gastar un Pj para usar este arquetipo.

DAÑ.- Daño, heridas que inflige el arma al impactar.

ALC.- Alcance, distancia de fuego efectiva del arma.

ARE.- Área, zona que se verá afectada por el ataque.

CAL.- Calidad, resistencia al desgaste y durabilidad.

Paso 1: Capacidad de daño.- Elige valores para *ENE* y *DAÑ*.

		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.- Elige un valor igual a 0 o mayor. El *ALC* máximo es igual a 5 veces el daño.

Paso 3: Área.- Elige, opcionalmente, un *ARE* de la página de la derecha.

Paso 4: Calidad.- Elige un valor de 1 a 10 para *CAL*.

Paso 5: Bonus y malus.- Elige bonus y malus para el arquetipo.

Paso 6: Puntos.- Suma el valor de la tabla al cruzar la *ENE* y *DAÑ* elegido más el *ALC* elegido, más el coste del *ARE*, más el valor de *CAL*, más los bonus y malus elegidos.

CREACIÓN DE PROTECCIONES

Atributos particulares:

ENE.- Energía que debe gastar un Pj para vestir/activar el arquetipo.

RES.- Resistencia. La *DEF* = la suma de las *RES* equipadas.

TAL.- Talla. Un Pj puede equiparse con *TAL*= *CON*. Recibe un -1 a la Agilidad por cada punto de *TAL* por encima de *CON*.

CAL.- Calidad, resistencia al desgaste y durabilidad.

Paso 1: Energía.- Elige un valor igual a 0 o mayor. Un valor 0 indica una protección que no se puede desvestir, como la piel.

Paso 2: Resistencia.- Elige un valor de 1 a 10.

Paso 3: Talla.- Elige un valor de 0 a 10. Un valor 0 indica una protección que no se viste, como un escudo o un amuleto.

Paso 4: Calidad.- Elige un valor de 1 a 10 para *CAL*.

Paso 5: Bonus y malus.- Elige bonus y malus para el arquetipo.

Paso 6: Puntos.- Suma el valor de *RESx3*, más la *TAL* elegida, más la *CAL* elegida, más el coste de los bonus y malus elegidos, menos la *ENE* elegida.

FORMA TAMAÑO (K) ÁREA (K²) 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
	L15	largo = 15	45,00	45
	L20	largo = 20	60,00	60

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