

WARTIME

MANUAL DE COMBATE
Beta - 22 noviembre 2018

ÍNDICE

REGLAS DE JUEGO

Conceptos básicos

Arquetipos

Secuencia de juego

Chequeos

Acciones

Movimiento

Psicología

Combate

Escuadras de combate

CREACIÓN DE ARQUETIPOS

Arquetipos

Arquetipos de personajes

Arquetipos corporales

Arquetipos de armas

Arquetipos de protecciones

Arquetipos de objetos

Arquetipos de transportes

Arquetipos de zona

Resumen de arquetipos

Bonus y Malus

LISTADO DE ACCIONES

Acciones de movimiento

Acciones de combate

Acciones genéricas

AVENTURAS

Aventuras

Tipos de aventuras

Campañas

Tipos de campañas

REGLAS DE JUEGO

CONCEPTOS BÁSICOS

PERSONAJES Y MINIATURAS

Un personaje es toda aquella miniatura con libre albedrío y capacidad de tomar decisiones. Una miniatura es cualquier pieza con la que juguemos.

LÍNEA DE VISIÓN [LdV]

Línea imaginaria, recta e ininterrumpida, trazada desde los ojos del personaje hasta un objetivo. Para ver a una miniatura es necesario ver su cuerpo, cabeza o extremidades. Una miniatura puede pivotar libremente para trazar la LdV a cualquier punto.

LÍNEA DE FUEGO [LdF]

Trayectoria que recorre la munición hasta alcanzar un blanco. En el caso de los personajes que portan sus propias armas, la LdF es igual a la LdV. Si no son portadas por los personajes, la LdF se trazará a lo largo del cañón del arma, comenzando a contar su alcance desde la boca del arma.

PEANAS

Es el espacio que ocupa una miniatura. Nada puede entrar en ese espacio. La peana debe ser redonda, pero puede adaptarse a la forma de la miniatura.

MIDIENDO DISTANCIAS

Se puede medir cualquier distancia en cualquier momento. Las distancias se miden en centímetros.

-Para medir entre un punto y una peana se medirá, en línea recta, entre el punto y el borde más cercano y visible de la peana.

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

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

REDONDEO

Un valor decimal siempre deberá redondearse al número natural inmediatamente superior.

KLIKS (K)

Un klik equivale a tantos centímetros como la escala a la que se juegue, redondeando al número natural más cercano.

LANZANDO DADOS

Se utilizan dados de 10 caras. El 0 representa el 10. Se resumirá el número y tipo de dados como 1D10, un dado de 10 caras; 3D10, 3 de 10 caras; o 1D100, 1 de 100 caras. Para lanzar 1D100 debes utilizar 2D10 de distinto color, uno para las decenas y otro para las unidades. Cualquier dado que pueda ser repetido, de repetirse, se ignorará el primer resultado y será mandatorio el segundo. Sólo puede repetirse un dado una vez.

PROBABILIDAD

Se resuelve por porcentajes. Se deberá lanzar 1D100, y si se saca un valor igual o inferior al % se habrá cumplido la probabilidad.

-5-

DISPERSIÓN

Alcance y dirección aleatoria de un elemento.

Primero hay que trazar una dirección aleatoria con un dado con flechas dibujadas y después lanzar 1D10 para conseguir la distancia final en K. Si sale un 1, la trayectoria no se desvía.

ARQUETIPOS

ARQUETIPOS

Un arquetipo es un modelo del que se pueden obtener copias. Los diferentes arquetipos son: personaje, arma, protección, transporte, objeto y zona. Los arquetipos tienen atributos, y los atributos cuestan puntos. Para crear un arquetipo deberemos pagar el coste en puntos de sus atributos.

ATRIBUTOS

Especifican los datos de los arquetipos. Se gradúan en niveles de 1 a 10 (1 el peor y 10 el mejor). Los atributos son inmutables, excepto Fortuna, Puntos de Vida y Puntos de Acción que se van gastando hasta llegar a 0. Los Puntos de Fortuna [PF] no se recuperan; los Puntos de Vida [PV] pueden recuperarse con acciones; y los Puntos de Acción [PA] se recuperan cada turno.

ATRIBUTOS COMUNES

Todos los arquetipos comparte 4 atributos:

- Nombre, identificador único del arquetipo.
- Descripción, historia y detalles del arquetipo.
- Bonus, excepciones y defectos del arquetipo.
- Coste, precio para ser reclutado en una lista.

ARQUETIPO DE PERSONAJE

- Movimiento [MOV], cm que se desplaza un personaje.
- Constitución [CON], atributos físicos del individuo.
- Agilidad [AGI], combatir, equilibrio, manipular.
- Inteligencia [INT], hacking, magia, cultura.
- Reacción [REA], iniciativa, velocidad, percepción.
- Voluntad [VOL], controlar la presión, disciplina, fe.
- Nivel [NIV], cuán poderoso es un personaje.
- Puntos de Acción [PA], para gastar en acciones.
- Puntos de Vida [PV], puntos de vida que disfruta.
- Defensa [DEF], valor con el que resiste los golpes.
- Puntos de Fortuna [PF], suerte, experiencia.

ARQUETIPO DE ARMA

- Puntos de Acción [PA], para usar este arquetipo.
- Daño [DAÑ], capacidad para anular un objetivo.
- Alcance [ALC], distancia efectiva de un arma.
- Área [ARE], zona de efecto de un ataque.

ARQUETIPO DE PROTECCIÓN

- Puntos de Acción [PA], para usar este arquetipo.
- Resistencia [RES], capacidad de aguantar daño.

ARQUETIPO DE TRANSPORTE

- Puntos de Acción [PA], para usar este arquetipo.
- Movimiento [MOV], centímetros que se desplaza un transporte por acción.
- Puntos de Masa [PM], puntos de vida que disfruta.
- Defensa [DEF], valor con el que resiste los golpes.
- Capacidad [CAP], espacio para guardar cosas.

ARQUETIPO DE OBJETO

- Puntos de Acción [PA], para usar este arquetipo.
- Área [ARE], es la zona de efecto del objeto.
- Capacidad [CAP], espacio para guardar cosas.

ARQUETIPO DE ZONA

- Dificultad [DIF], Puntos de Acción necesarios que debe gastar un personaje en cada acción de movimiento para desplazarse por la escenografía.
- Defensa [DEF], valor con el que resiste los golpes.
- Global [GLO], indica si todos los atributos expresados en la ficha del arquetipo se aplican a todo el elemento de escenografía.
- Derrumbe [DRR], partes que pueden colapsar.
- Trampas [TRA], peligrosidad del terreno que se cruza.
- Efectos [EFE], lo que sucede a quien entra en la zona.

SECUENCIA DE JUEGO

AVENTURA

Selecciona una aventura, crea una lista de juego y monta un escenario.

DESPLIEGUE

Despliega las miniaturas. La forma de desplegar la especificará la aventura elegida.

AVENTURA

Selecciona una aventura, crea una lista de juego y monta un escenario.

DESPLIEGUE

Despliega las miniaturas. La forma de desplegar la especificará la aventura elegida.

TURNOS

El juego avanza a lo largo de turnos. Al comienzo de cada turno se recargan los PA. Se deben descontar los PA gastados en acciones fuera de turno después de la última actuación.

INICIATIVA

Se sortea al principio de cada turno. Cada jugador lanza un dado, y el que más saque, gana la iniciativa y comienza a actuar con uno de sus personajes en cada fase de reacción.

-7-

FASES DE REACCIÓN

Los turnos se subdividen en 10 fases de reacción, de la 10 a la 1. Cuando los personajes tengan tanto nivel de REA como la fase de reacción en juego, actuarán. Cuando dos o más jugadores tengan personajes con el mismo nivel de REA, será quien tenga la iniciativa quien empezará a actuar con uno de sus personajes. Después de actuar ese personaje, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj comprobará si tiene personajes en ese nivel de REA, y de ser así actuará con uno de ellos. Los jugadores se alternarán de esta forma hasta que hayan actuado todos los personajes con ese mismo nivel de REA. En ese momento terminará la fase de reacción en curso y comenzará una nueva fase de reacción o un nuevo turno.

ACTUACIÓN

Cada actuación de un personaje se desarrolla con dicho personaje realizando acciones. Realizar acciones consume PA. Las acciones se irán decidiendo una detrás de otra, según le interese al jugador. Una vez gastados todos los PA, terminará su actuación.

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando se cumplen: los objetivos de la aventura, los turnos indicados, el tiempo límite o cualquier otro condicionante que se especifique en la aventura que se esté jugando.

CHEQUEOS

REALIZAR UN CHEQUEO [CH]

El valor a chequear (entre 1 y 10) se llama "éxito". Lanza 1D10. Si el resultado es menor o igual al éxito la acción sucede. Si el resultado es mayor al éxito la acción falla.

MODIFICADORES A LOS CHEQUEOS

Sólo se aplican al éxito. Si el éxito es mayor de 10, el éxito será 10; si el éxito es menor de 1, será 1.

CRÍTICOS Y PIFIAS

Un resultado de 1 es un crítico, chequeo superado, ignorando modificadores. Un resultado de 10 es una pifia, chequeo no superado, ignorando modificadores.

CHEQUEOS DE ATRIBUTOS [CH ATR]

Cheques sobre los valores de los atributos Constitución, Agilidad, Inteligencia, Reacción y Voluntad (CH CON, CH AGI, CH INT, CH REA, CH VOL).

CHEQUEOS ENFRENTADOS [CH ENF]

Se realizan con un CH ATR por personaje. Gana el chequeo con el menor valor. Si hay empate gana la acción el valor de atributo más alto. Si tienen el mismo valor de atributos, la acción no sucede.

CHEQUEOS DE COMBATE [CH COM]

Existen 2 chequeos:

-El chequeo de Impacto [CH IMP], en las acciones de combate a distancia, se realizan con el atributo especificado en el arma utilizada, que será AGI para un arma física como un rifle, o INT para un arma no física como un hechizo. En las acciones de combate CaC se realiza un CH AGI ENF.

-El chequeo de Defensa [CH DEF], se realiza con el atributo DEF del personaje que sufre el impacto.

ACCIONES

ACCIONES

Una acción es la materialización de la decisión de un personaje con efecto relevante en el juego.

PUNTOS DE ACCIÓN [PA]

Cada acción tiene un coste en PA (mín 1).

TIPOS DE ACCIONES

-Sencillas. No requieren resolver ningún CH.

-Complejas. Requieren resolver un CH ATR.

-Difíciles. Requieren resolver un CH ATR con un modificador negativo, que por defecto será CH ATR -2.

-Enfrentadas. Requieren resolver un CH ENF.

-Estrambóticas. Requieren requisitos especiales.

-Fuera de turno [FdT]. Fuera de la actuación, se pueden realizar acciones FdT como respuesta a una acción del personaje actuando.

Un personaje puede gastar tantos PA en acciones "FdT" como PA máximos tenga, pero todos esos PA se descontarán de su siguiente actuación.

Una acción que no esté categorizada como "FdT" costará el doble de PA, con un mínimo de 2 PA y un CH ATR -1.

La acción FdT puede realizarse antes de que el personaje actuando termine su acción con un CH ATR -1.

También puede realizarse una acción FdT como respuesta a otra acción FdT: el jugador controlador del personaje actuando puede realizar una acción FdT con otro de sus personajes como respuesta a la acción FdT de un enemigo.

VARIAS ACCIONES AL MISMO TIEMPO

Un personaje puede realizar varias acciones al mismo tiempo gastando los PA de todas las acciones a la vez. Cada acción tendrá un modificador acumulativo a todos los chequeos de -1 por cada acción que se realice. Si hace 2 acciones, CH ATR -2 en cada acción.

REQUISITOS DE ACCIONES

Algunas acciones pueden requerir un valor mínimo. El personaje deberá tener un valor de atributo igual o superior al valor especificado.

-9-

MOVIMIENTO

MOVIMIENTO [MOV]

Las miniaturas mueven con acciones de movimiento.

ALTURAS DE MOVIMIENTO

-Altura 1, superficies estables de la escenografía.

-Altura 2, volando a unos 5 K sobre altura 1.

-Altura 3, tal altitud que sólo pueden luchar entre sí las miniaturas que allí se muevan.

-Altura -3, tal profundidad que sólo pueden luchar entre sí las miniaturas que allí se muevan.

RELACIONES ENTRE ALTURAS

El combate CaC sólo puede realizarse entre miniaturas a la misma altura de movimiento. En el combate a distancia, las altura 1 y 2 pueden interactuar sin problema. El resto deberá estar equipada con un arma o bonus que especifique a que alturas puede atacar.

CAPACIDAD DE MOVIMIENTO

Mide el diámetro de la peana en el sentido de la marcha y redondea ese número al número natural más cercano. Si la medida N del diámetro de una peana tiene decimales hasta N49, el personaje tendrá un MOV N, y si mide N5 o más, el MOV será N+1.

En mapas de casillas el atributo MOV será igual al número de casillas de largo que ocupe la peana de la miniatura en el sentido de la marcha.

MOVIMIENTO Y PUNTOS DE ACCIÓN

Las acciones de movimiento consumen tantos PA como DIF tenga el terreno que se cruza.

MOVE

Elige una acción de MOV y desplaza la peana tantos cm o casillas como capacidad de MOV tenga la miniatura. Toma un punto de referencia en la peana y desplázala los cm deseados hasta el máximo especificado en el arquetipo de la miniatura.

En mapas de casillas, la peana se deberá desplazar cruzando el lado o vértice común de ambas casillas.

PIVOTAR

Los personajes a pie y los transportes pequeños como una moto o un caballo pueden pivotar en cualquier momento de la partida, sin coste en PA y sin realizar acción alguna. Las formaciones y los transportes más grandes no pueden pivotar libremente. Para ellos "pivotar" es una acción.

GIROS

-10-

Un peatón o un transporte no más grande que una moto o un caballo puede girar tantas veces como quiera en el curso del movimiento. Un transporte más grande sólo puede girar al final de su movimiento.

LÍMITES DE MOVIMIENTO

Una miniatura no puede acercarse a ningún enemigo a menos de 1 K. En mapas de casillas, una miniatura no puede acercarse a ningún enemigo a menos de una casilla. Un personaje no puede pasar por encima de otro, aunque si puede pasar por encima de cualquier otra miniatura estática.

MOVIMIENTO AEREO Y SUB

A diferencia del movimiento en altura 1, en las altura 2, 3 y -3 una miniatura siempre podrá pasar por encima de cualquier otra miniatura. Aún así, nunca podrá terminar su movimiento a menos de 1 K de una miniatura enemiga, excepto para trabarse en combate CaC o embestirla.

Particularmente para altura 3 y -3, las miniaturas siempre deben comenzar su actuación con una acción de movimiento, y no puede realizar dos acciones seguidas que no sean de movimiento. Sólo podrán mover en línea recta, según su encaramiento, y pudiendo hacer un giro de hasta 45° al final de dicho movimiento.

Una miniatura moviendo a gran altitud no puede pivotar.

COMBATE

COMBATE

Se puede combatir CaC o a distancia. Primero el CH IMP para manejar un arma y acertar al blanco. Si se supera el CH IMP, el objetivo habrá sido impactado. Después el CH DEF para intentar evitar el DAÑ del arma. Si se falla el CH DEF, el objetivo se considerará baja en combate y se retirará.

COMBATE CUERPO A CUERPO [CaC]

El personaje que actúe debe "trabarse en combate" realizando acciones de movimiento hasta quedar en contacto con el enemigo o a una distancia de menos de 1 K, en cuyo caso se colocará en contacto peana con peana con el enemigo automáticamente. Una vez trabado sólo podrá realizar acciones de combate.

Contra un objetivo inmovilizado siempre se superará el CH IMP, pudiendo lanzar los dados o no. Esto no cuenta como "estar trabado en combate CaC".

COMBATE CAC CONTRA VARIOS ENEMIGOS

Lucharemos con los enemigos uno detrás de otro. Una vez abatido un enemigo, podremos:

- Seguir combatiendo contra otro enemigo trabado.
- Reengancharnos a otro enemigo a menos distancia que nuestro MOV, automáticamente (sin gastar PA).
- Huir del combate CaC.

CARGAS

Ataque con embestida al enemigo. Acción "cargar al combate". Se mueve la "distancia de carga" (MOVx4).

COMBATE A DISTANCIA

Es necesario no estar trabado en CaC, tener el objetivo en el alcance del arma y poder verlo en nuestra LdV.

DISPARAR A CIEGAS

El objetivo debe estar o bien en la LdV de un personaje compañero hasta a 10 veces nuestro MOV, o bien en la LdV de un compañero con el bonus "intercomunicador".

Cualquier ataque a ciegas tendrá un CH IMP -2.

DEFENSA DE TRANSPORTES / ESCENOGRAFÍA

El DAÑ del arma atacante ha de ser igual o superior a la DEF del transporte o de la escenografía.

TRANSPORTES Y COMBATE CaC

Los transportes con armas CaC se pueden trabar en combate.

ÁREA

Es la zona que se verá afectada por el DAÑ. Tras pasar el CH IMP, el DAÑ debe compararse contra todas las miniaturas cubiertas por el área. Las miniaturas cuya peana esté cubierta totalmente recibirán todo el DAÑ del arma, y las cubiertas parcialmente sólo la mitad.

El centro del Área se colocará sobre el centro de la peana del enemigo objetivo. Si el Área abarca a quien porta el arma, este también sufrirá el ataque.

COBERTURAS EN COMBATE

Se considera cobertura todo aquello que se cruza en la LdF de un ataque. Un objetivo oculto en más del 50% de su superficie gana la mitad de la DEF del elemento en la LdF. Un objetivo totalmente oculto gana la DEF del elemento que se cruce en la LdF. Si hay más de un elemento en la LdF, se deberá sumar cada valor de DEF.

Para un área, la LdF debe trazarse desde el centro del área hasta la miniatura alcanzada.

Si se falla el CH IMP, hay un 30% de probabilidad de impactar al primer objeto en la LdF.

CRÍTICOS Y PIFIAS EN COMBATE

-Crítico en el CH IMP: ignora cobertura y DAÑ+2. Si ambos combatientes obtienen críticos, ambos ataques se considerarán válidos, y los dos podrán morir.

-Crítico en el CH DEF: en combate CaC podrá realizar un impacto automático de 1 punto de DAÑ a su atacante, que deberá realizar un CH DEF inmediatamente.

-Pifia en el CH IMP: DAÑ+2, y pierde tantos PA como costara la acción de combate.

-Pifia en el CH DEF: DAÑ+2.

PUNTOS DE FORTUNA [PF] Y BAJAS EN COMBATE

Cuando un objetivo falle el CH DEF se considerará "baja en combate" y se retirará. Si el objetivo tiene algún PF podrá gastarlo para ignorar el daño recibido y seguir en juego, siempre que el daño no haya sido producido con un crítico en el CH IMP.

También se considerará "baja en combate" a toda miniatura que abandone el terreno de juego a no ser que se especifique lo contrario en la aventura o lo permita algún bonus.

TUMBANDO PERSONAJES [OPCIONAL]

Un personaje tumbado como "baja en combate" puede sufrir acciones de otro personaje en contacto con él.

Si un arma tiene más del doble de DAÑ que la CON del objetivo, el personaje se retirará de la mesa por considerarse pulverizado. Si en lugar de un personaje se tratara de un transporte, este explotará, convirtiéndose en el origen de un ataque de DAÑ igual a la DEF de dicho transporte, con un máximo de 10, y afectando a una área con un radio de 3 veces su MOV a contar desde el borde de la peana de la miniatura.

PUNTOS DE VIDA [PV] [OPCIONAL]

La cantidad de PV es igual a la CON. Nunca pueden superar este nivel.

Un personaje que falle el CH DEF perderá tantos PV como DAÑ tenga el arma. Cuando los PV lleguen a 0, el personaje se retirará como baja en combate o se tumbará.

MUNICIÓN [OPCIONAL]

Es la cantidad de ataques que puede realizar un arma. La munición se agrupa en cargadores, con capacidad de 10-DAÑ (min. 1). Una vez gastado el cargador se debe realizar la acción "recargar arma".

El coste en puntos de cada cargador es igual al DAÑ.

ESCUADRAS DE COMBATE

ESCUADRAS DE COMBATE

Una escuadra de combate es un grupo de 2 o más miniaturas que actúan al mismo tiempo, mueven juntas, y siguen una estructura de escuadra.

ESTRUCTURA DE ESCUADRA

Distancia máxima de separación permitida entre los integrantes de una escuadra. Equivale al doble de cm o casillas del MOV. Una escuadra siempre debe terminar su actuación dentro de la estructura de escuadra.

FASE DE REACCIÓN

Todas las miniaturas de una escuadra actúan en la misma fase de reacción, que corresponde al menor valor de REA de cualquiera de sus integrantes.

PUNTOS DE ACCIÓN

Cada integrante tendrá tantos PA como el menor valor de PA de cualquiera de sus integrantes.

ESCUADRAS DE COMBATE

Una escuadra de combate es un grupo de 1 o más miniaturas que actúan al mismo tiempo, mueven juntas, y siguen una estructura de escuadra.

ESTRUCTURA DE ESCUADRA

Distancia máxima de separación permitida entre los integrantes de una escuadra. Equivale al doble de cm o casillas del MOV. Una escuadra siempre debe terminar su actuación dentro de la estructura de escuadra.

FASE DE REACCIÓN

Todas las miniaturas de una escuadra actúan en la misma fase de reacción, que corresponde al menor valor de REA de cualquiera de sus integrantes.

PUNTOS DE ACCIÓN

Cada integrante tendrá tantos PA como el menor valor de PA de cualquiera de sus integrantes.

LÍNEA DE FUEGO

Debe estar libre de miniaturas del propio bando. Un compañero tumbado no bloquea la LdV de otro de rodillas, y este tampoco la de otro de pie.

ACCIONES

Cuando una escuadra actúa, sus integrantes pueden hacer cualquier acción, por distinta que sea.

Hay dos formas de actuar:

-Actuando por personajes. Ve actuando por separado con cada uno de los personajes que forman la escuadra.

-Actuando por PA. Ve realizando acciones con todos los personajes al mismo tiempo con cada PA. Las acciones deben ser declaradas a la vez.

COMBATE CAC CON ESCUADRAS

Cuando una escuadra lucha en CaC, no es obligatorio que luchen todos los integrantes de dicha escuadra. Cada integrante podrá realizar cualquier acción.

CARGAS

Para cargar, cada integrante de la escuadra que esté a distancia de carga deberá realizar una acción cargar y trabarse en combate. Los que no estén a distancia de carga deberán mover hasta estar a distancia de carga y cargar. Según vas trabando personajes en combate CaC, ve sumando cada PA que les sobre. Después utiliza

todos esos PA para realizar acciones de combate con cualquier personaje, con un mínimo de una acción por personaje trabado. El resto de los PA los puede gastar cualquier personaje de la escuadra. Estas acciones se pueden ordenar de cualquier forma con cualquier personaje, incluso alternándolos.

Todos los ataques cargando tendrán CH IMP y DAN +2.

Los personajes no trabados en CaC no pueden realizar ninguna acción que no sea de movimiento o de combate CaC. Si, una vez terminado el combate, a la escuadra aún le quedan PA, sólo podrá mover o cargar.

ATAQUES COORDINADOS

-Ataques a distancia:

1º) Realiza acciones "mover" hasta alcanzar posiciones de disparo con quien ataque coordinadamente.

2º) Realiza el CH IMP de la acción "atacar a distancia" excepto con quien vaya a dar el tiro de gracia. Los personajes utilizarán las armas con más DAN que porten. Lanza tantos dados como acciones "atacar a distancia" puedan realizar. Cada crítico suma DAN+1 a las acciones "atacar a distancia" del personaje que vaya a dar el tiro de gracia. Cada pifia anula un crítico.

3º) Realiza acciones "atacar a distancia" de forma normal con quien vaya a dar el tiro de gracia. En los ataques de "tiro de gracia" sigue las reglas normales de críticos en combate.

-Ataques CaC:

igual que a distancia pero trabandose en CaC.

ABANDONAR Y UNIRSE A ESCUADRAS

Las miniaturas que quieran abandonar una escuadra de combate deben anunciarlo, y alejarse de la propia escuadra en cuanto ésta pueda moverse, generando nuevas escuadras o personajes independientes. La distancia a alejarse debe ser superior a la estructura de la escuadra. Todos los integrantes de una escuadra actuarán cuando una escuadra decida dividirse. El controlador de la escuadra especificará cómo se divide, e irá actuando con cada una de las partes disgregadas por separado, de una en una, hasta que todas las partes hayan actuado. En el próximo turno, las partes disgregadas de la escuadra original actuarán unas independientes de las otras, como el resto de los personajes del ejército. Una escuadra de combate puede ir perdiendo integrantes hasta que sólo quede con un integrante

Cuando algún personaje o escuadra quiera unirse a otra escuadra, debe anunciarlo y realizar acciones de movimiento hasta colocarse dentro de la estructura de la escuadra receptora. Una vez estén dentro de la estructura de la escuadra receptora, ya formarán parte de ella y no realizarán más acciones hasta que esta escuadra receptora actúe.

-PA después de ganar integrantes: Cuando una escuadra que aún no ha actuado gane un integrante al que le queden menos PA por gastar que los PA que tenga la escuadra, coloca 1D10 junto a esta señalando los PA que le sobren al personaje que se acaba de unir. Esos son los PA que podrá gastar cada integrante de la escuadra en su próxima actuación. Si la escuadra gana más integrantes antes de actuar, compara los PA sobrantes del nuevo personaje agregado con los PA marcados en el dado. Si los PA del dado son

inferiores al sobrante de PA del último personaje agregado, la escuadra queda con esos mismos PA, pero si los PA sobrantes del último personaje agregado son aún menores que los PA que figuran en el dado, el valor del dado volverá a bajar hasta ese nuevo valor inferior. A parte, si la escuadra tiene menos PA que cualquier personaje que se les una, se ignorarán los PA del personaje unido, y la escuadra seguirá con su valor original.

FORMACIONES

Son escuadras donde las miniaturas forman en líneas. Ningún integrante de una formación anula la LdV o LdF a ninguno de sus compañeros.

Ningún personaje puede abandonar una formación, aunque dos o más formaciones sí se pueden unir.

Las distintas figuras en que se pueden formar son:

-Rectángulo, 1 frente, 2 laterales y 1 retaguardia.

-Diamante, 2 frentes y 2 retaguardias.

-Círculo, 1 único frente, su perímetro, pero no puede realizar acciones de movimiento.

Las formaciones sólo pueden atacar por su lado frontal. Una formación atacando por el flanco gana CH IMP +2, y por la retaguardia CH IMP +2 y DAÑ x2.

El número mínimo de integrantes en formación es 4.

El valor de PA de una formación será igual al menor valor de PA de cualquiera de sus integrantes.

Las formaciones actuarán como un único miembro. El objetivo de cada acción será el mismo para todos sus integrantes.

En combate CaC, una formación no se deforma para trabarse, sino que el bloque de la formación se moverá de forma compactada hasta colisionar con el enemigo.

El coste en PA de una acción de combate para una formación será igual al mayor valor de PA de entre todas las armas que se utilicen para dicho ataque.

En combate, a distancia o CaC, todos los integrantes disparan o lucharán a la vez. Se lanzará un único dado para el CH IMP. El éxito será igual al menor valor de AGI o INT, según el arma mayoritaria, de cualquiera de los integrantes de la formación. Si una formación tiene el doble o más miniaturas que la otra, podrá repetir el CH IMP.

El DAÑ será igual al menor valor de DAÑ de entre todas las armas que se utilicen en dicho combate.

La DEF de la formación será igual al menor valor de DEF de cualquiera de sus integrantes. Si una escuadra sufre DAÑ, perderá tantos personajes como DAÑ tenga el arma. Cuando una escuadra de combate pierda algún personaje, será su controlador quien elegirá que personajes se eliminarán.

Los PF de cada integrante de la formación se sumarán en un único valor global.

PSICOLOGÍA

-16-

PSICOLOGÍA

Las reglas de psicología gestionan todo aquello que pueda perturbar la mente de las tropas. Se relaciona con el atributo VOL.

CHEQUEO DE VOLUNTAD

Fallar un CH VOL supone fallar cualquier acción que esté realizando. Si se falla el chequeo con una pifia, se ganará un modificador de -3 hasta el final de la siguiente actuación, y de estar actuando, terminará su actuación inmediatamente, perdiendo los PA que aún no hayan gastado. Si el chequeo se supera con un crítico, la escuadra de combate o el personaje tendrá un CH ATR +3 acumulativo a todos sus CH ATR hasta el final de su próxima actuación.

CHEQUEOS DE VOLUNTAD CONTRA ESCUADRAS

Sólo se debe lanzar un dado contra el mayor nivel de VOL de cualquiera de los integrantes de la escuadra. Por cada 5 integrantes se gana CH VOL +1.

CUÁNDO CHEQUEAR VOLUNTAD

- Chequeo por bonus. Cuando un bonus así lo indica.
- Chequeo por bajas. Cuando una escuadra pierde más de la mitad de sus integrantes por una única acción.
- Chequeo por último hombre. Cuando una escuadra pierde todos sus integrantes salvo uno (CH VOL -2)
- Chequeo por FOR. Cuando se gasta un PF.
- Chequeo por 5 a 1. Cuando se es superado en CaC por 5 veces más enemigos de un bando que el bando propio. De fallar, el personaje fallará los CH IMP hasta el final de dicho combate. No se considerará pifia.
- Chequeo por acobardamiento. Cuando una acción o bonus así lo indica.

CREACIÓN DE ARQUETIPOS

CREACIÓN DE ARQUETIPOS

ARQUETIPOS DE PERSONAJES

1º) MOV. Igual al diametro de la peana, redondeando al número natural más cercano. En tableros de casillas, igual al número de casillas de largo que ocupe la peana de la miniatura.

2º) Elige valores, de 1 a 10, para CON, AGI, INT, REA y VOL.

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

Puntos: 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89

3º) Nivel. Suma los valores de CON, AGI, INT, REA y VOL.

4º) PA. REA +5, máximo 10.

5º) PV. Igual al nivel de CON.

6º) DEF. Suma los valores de los atributos RES de los arquetipos de protección equipados por el personaje.

7º) PF. Elige un valor de 0 a 10. Coste = valor x 10.

8º) Bonus. Compra opcionalmente bonus y malus.

10º) Coste. Suma los puntos de coste de CON, AGI, INT, REA, VOL, PF, bonus y resta los de malus.

ARQUETIPOS DE ARMAS

1º) PA. Elige un valor, de 1 a 10.

2º) DAÑ. Elige un valor, de 1 a 10. Coste = DAÑ x 10.

3º) ALC. Compra opcionalmente un valor para ALC. (Max. DAÑx5).
Coste = DAÑ x K de ALC x 0,1.

4º) ARE. Compra opcionalmente un valor para ARE.

Coste = DAÑ x K² de ARE x 0,1.

5º) Bonus. Compra opcionalmente bonus y malus.

6º) Coste. Divide el coste de Daño entre el valor de PA, suma los puntos de coste de ALC, ARE y bonus, y resta los de malus.

ARQUETIPOS DE PROTECCIÓN

1º) PA. Elige un valor, de 1 a 10.

2º) RES. Elige un valor, de 1 a 10. Coste = RES x 10.

3º) Bonus. Compra opcionalmente bonus y malus.

4º) Coste. Divide el coste de RES entre el valor de PA, suma los puntos de coste de bonus, y resta los de malus.

ARQUETIPOS DE OBJETO

1º) PA. Elige un valor, de 1 a 10.

2º) ARE. Compra opcionalmente un valor. Coste = K² de ARE.

3º) CAP. Compra opcionalmente un valor. Coste = 1 pto/nivel.

4º) Bonus. Compra opcionalmente bonus y malus.

5º) Coste. Suma el coste de ARE, CAP y bonus, y resta el de malus.

ARQUETIPOS DE TRANSPORTE

- 1º) PA. Elige un valor, de 1 a 10.
- 2º) DEF. Elige un valor, de 1 a 10. Coste = DEF x 10.
- 3º) MOV. Igual al tamaño de la peana en el sentido de la marcha, redondeando al número natural más cercano. En tableros de casillas, el MOV será igual al número de casillas de largo que ocupe la peana en el sentido de la marcha.
- 4º) PM. Elige un valor, de 1 a 10. Coste = PM x 10.
- 5º) CAP. Compra opcionalmente un valor. Coste = 1 pto/nivel.
- 6º) Bonus. Compra opcionalmente bonus y malus.
- 7º) Coste. Divide el coste de DEF entre el valor de PA, suma los puntos de PM, CAP y bonus, y resta malus.

ARQUETIPOS DE ZONA

- 1º) DIF. Elige un valor, de 1 a 10.
- 2º) DEF. Elige un valor, de 1 a 15. Coste = DEF x 10. Una zona más grande que una moto o un caballo debe comprar 2 o más valores distintos de DEF, uno para cada lado.
- 3º) GLOBAL. Indicar si el elemento es escenografía global.
- 4º) CAP. Compra opcionalmente un valor. Coste = 1 pto/5nivel.
- 5º) Derrumbe. Indicar si el elemento se derrumba.
- 6º) Trampas. Indicar si el elemento tiene trampas.
- 7º) Efectos. Indicar si el elemento tiene efectos especiales.
- 8º) Equipo. Compra opcionalmente arquetipos de armas/objetos.
- 9º) Bonus. Compra opcionalmente bonus y malus.
- 10º) Coste. Divide el coste de DEF entre el valor de DIF; suma los puntos de coste de armas, objetos, CAP y bonus; resta malus.

LISTADO DE BONUS

BONUS Y MALUS

-21-

BONUS Y MALUS

A continuación se describen los bonus y malus. Cualquiera puede crear bonus y malus propios, siempre y cuando el resto de jugadores estén de acuerdo.

El siguiente listado de bonus y malus se codifica con el nombre del bonus en primer lugar, después entre parentesis el tipo de arquetipo para el que se recomiendan (P personaje, A arma, X protección, T transporte, O objeto y F formación), con los puntos de coste a continuación, y por último la descripción del bonus.

BONUS

A 2 manos (A5) Arma CaC. Necesita 2 miembros útiles. DAÑ +1, DEF -1.

Acobardamiento (A5) Si se sufre DAÑ se debe superar un CH VOL.

Ambidiestro (P10) CH IMP +1 en CaC.

Araña (P10) Mueve por paredes y techos como por terreno llano.

Arma afilada (A10) DAÑ +1 en CaC.

Arma arrojadiza (A5) ALCx2 con la acción "lanzar arma".

Arma ATA (A5) Puede atacar a un objetivo en una altura diferente.

Arma corta (A5) Esta arma (ALC max. 5 K) tien ALC 0 en CaC.

Arma de carga (A5) Cargando DAÑ +2 y DEF -2 en el primer ataque.

Arma de francotirador (A10) 1, 2 y 3 son críticos en el CH IMP.

Arma de precisión (A10) Puede repetir el CH IMP (sin pifia).

Arma muy larga (A5) Se permite atacar en CaC sin estar trabado a una distancia máx = MOV. Si pierde el CH IMP, termina el combate.

Arma pesada (A10) El personaje debe tener tanta o más CON que DAÑ el arma. DAÑ=DAÑ+CON/2.

Garras y dientes (P10) DAÑ de "atacar CaC sin armas" = CON.

Asesino sigiloso (P15) La acción "mover sin hacer ruido" tendrá el mismo coste en PA que "mover". La acción "ataque por la espalda" no tendrá coste.

Aura blindada (P15) Él y aliados a 5K repiten CH DEF.

Aura de acero (P15) Él y aliados a 5K repiten CH CON.

Aura de alerta (P15) Él y aliados a 5K CH REA +1.

Aura de claridad (P15) Él y aliados a 5K CH INT +1.

Aura de destreza (P15) Él y aliados a 5K CH AGI +1.

Aura de fuerza (P15) Él y aliados a 5K CH CON +1.

Aura de honor (O15) Él y aliados a 5K CH VOL +1.

Aura de obstinación (P15) Él y aliados a 5K repiten CH VOL.

Aura de presciencia (P15) Él y aliados a 5K repiten CH REA.

Aura de protección (P15) Él y aliados a 5K CH DEF +1.

Aura de sabiduría (P15) Él y aliados a 5K repiten CH INT.

Aura de talento (P15) Él y aliados a 5K repiten CH AGI.

Aura radical (P20) Él y aliados a 5K siempre superarán CH VOL.

Ave Fénix (P20) Cuando muera, en su siguiente actuación, lanza 1D10. Crítico, recupera todos sus PV. 2 a 5, recupera 1 PV. 6 a 9, espera hasta el turno siguiente. Pifia, el personaje es baja.

Berserker (P5) MOVx2 al cargar si puede trabarse en CaC.

Bestia sanguinaria (P10) Por actuación, DAÑ+1 en CaC por cada PV que quite al enemigo. Max. 10. Después de la actuación DAÑ+0.

Blindado (P10) Este personaje puede repetir cualquier CH DEF.

Camuflaje (P010) CH IMP -1 contra este personaje a distancia.

Cañones recortados (A10) ALC/2 y DAÑ+2.

Caza de combate (T15) Gira hasta 90º en "mover a gran altitud".

Cazademonios (A20) DAÑx2 contra objetivos con INT 6 o +.

Cóctel de vitaminas (O5) 1 cóctel = 1 atributo +1. En la siguiente actuación, todos los atributos -1.

Contracarga (P5) Los beneficios de las cargas se anulan contra este personaje.

Control del CHI (P10) Este personaje puede repetir un chequeo cualquiera por actuación.

Control remoto (O5) Se activará cuando su controlador quiera, con una acción sencilla de LPA. Hackeable.

Corrector de puntería (A5) Un arma con el bonus "tiro parabólico" -23-
podrá repetir una vez la tirada de dispersión.

Daño agravado (A10) DAÑ+3 con 5 o menos en 1D10.

Daño extra (A5) DAÑ+1 con 5 o menos en 1D10.

Despertando del letargo (P5) REA = al número del turno en juego. Los PA se calculan cada turno (no tienen tope máximo)

Devora almas (P15) Si mata a otro en CaC, recupera 1 PV.

Difícil de matar (P10) CH IMP -1 contra este personaje en CaC.

Dios del engaño (P15) Puede repetir un chequeo por turno.

Diosa fortuna (P15) Si sufre DAÑ, lanza 1D10, y si obtiene 1 ignorar el DAÑ y cualquier otro efecto derivado.

Drogas de combate (O5) 5 PA extra este turno. 0 PA el siguiente. Si usa más de 1 por turno, morirá al final de su actuación.

Duro (P10) DEF+1.

Élite (P10) Puede repetir cualquier CH AGI.

Escudo de energía (T5/N hasta N10) Cada nivel de energía funcionará como un PF. Estos PF sólo se podrán utilizar contra ataques a distancia.

Evasión (P10) Este personaje siempre supera el CH VOL para destrabarse de un combate CaC.

Formación abierta (P5) Distancia de "estructura de escuadra" x2. Todos los integrantes de la escuadra deben tener este bonus.

Frenesí (P5) El personaje puede elegir entrar en frenesí antes del CH IMP en CaC. De hacerlo, CH DAÑ +3 y DEF 0.

Fuego sostenido (A10) Cada actuación, DAÑ+1 por PV consecutivo infligido a un mismo enemigo. Max DAÑ 10.

Grito berserker (P15) Él y aliados a 5K obtienen MOVx2 al cargar si de esta forma pueden trabarse con un enemigo.

Grito de combate (P15) Él y aliados a 5K DAÑ+1 al cargar.

Grito de guerra (P15) Él y aliados a 5K repiten el CH IMP.

Grito de maestría (P15) Él y aliados a 5K PA-1 en armas. Mínimo 1.

Grito de muerte (P15) Él y aliados a 5K DAÑ+1 en CaC.

Grito de odio (P15) Él y aliados a 5K CH IMP+1 en CaC.

Grito de sangre (P15) Él y aliados a 5K, después de un combate CaC, MOVx3 si así pueden volver a trabarse en CaC.

Grito de última sangre (P15) Él y aliados a 5K realizan un ataque extra en combate CaC contra su oponente si mueren en dicho combate, con el arma que quieran, ignorando los P que requiera.

Grito de veterano (P15) Él y aliados a 5K pueden repetir el último ataque con un crítico en el CH IMP. Se realizará inmediatamente después del ataque actual, no costará ningún PA, y puede realizarse contra cualquier enemigo.

Guardaespaldas (P5) Cuando un enemigo ataque a distancia a un aliado a 3K, este personaje puede asignarse el DAÑ siguiente.

Habilidad (P5) CH ATR +1 en una acción genérica o de movimiento.

Habilidad de combate (P10) CH ATR +1 en una acción de combate.

Hacker (PA5) Puede combatir en entornos informáticos.

Hálito de debilidad (P15) Enemigos a 5K CH CON-1.

Hálito de entumecimiento (P15) Enemigos a 5K CH AGI-1.

Hálito de fatiga (P15) Enemigos a 5K CH REA-1.

Hálito de flaqueza (P15) Enemigos a 5K DAÑ-1 en CaC.

Hálito de imbecilidad (P15) Enemigos a 5K CH INT-1.

Hálito de miedo (P15) Enemigos a 5K CH VOL-1.

Hálito de oscuridad (P15) Enemigos a 5K CH IMP-1.

Hálito de podredumbre (P15) Enemigos a 5K CH DEF-1.

Helicóptero (T5) Puede volar en altura 3, elevarse y descender verticalmente, pivotar como en altura 1, y realizar acciones consecutivas que no sean de movimiento.

Hércules (P10) Puede repetir los CH CON.

Herramientas (O10) CH ATR +3 con mecanismos.

Humo (A5/N hasta N3) CH IMP-1xN a quien ataque hacia o desde una bolsa de humo. Ocupará un ARE esférica de 3K, y durará hasta el comienzo de la siguiente actuación de la miniatura.

Incorpóreo (O5) El personaje es incorpóreo durante el resto de su actuación. Esto implica poder cruzar cualquier obstáculo, no poder combatir, ni poder ser elegido como objetivo.

Intercomunicador (PO5) Permite a su portador comunicarse sin LdV con sus compañeros equipados con intercomunicadores.

Invisible (O5) Puede realizar la acción "desaparecer".

Invulnerable (P20) No se ve afectado por ataques de un elemento.

Ira (P10) Si sufre DAÑ en CaC pero no muere, en su siguiente actuación CH IMP y DAÑ +1.

Larga vida (P5) PVx2.

Líder (P5) Puede compartir su VOL en un radio de hasta 5K.

Lucha con 2 armas (P10) CH IMP +1 en CaC si combate con 2 armas.

Maestro carnicero (P10) PA-1 en armas que requieran AGI (min. 1)

Maestro chamán (P5) CH ATR+1 con seres vivos. No es aplicable en combate.

Maestro de esgrima (P10) Al principio de cada combate CaC puede elegir: CH IMP+1, DAÑ+1 o DEF+1.

Maestro ingeniero (P5) CH ATR+1 con mecanismos. No es aplicable en combate.

Maestro rúnico (P10) PA-1 en armas que requieran INT (min. 1)

Más blindaje (T10/N hasta N5) DEF+1 y PA+2 /N para transportes con DEF 10.

Más daño (A10/N hasta N5) DAÑ+1 y PA+2 /N para armas con DAÑ 10.

Mascota mágica (O15) Miniatura que acompaña al personaje. Su perfil es MOV 1K, CON 3, AGI 3, INT 3, REA igual que el personaje, VOL 3, PA 10, FOR 0. Sólo puede realizar acciones de movimiento. Esta mascota puede equiparse con 3 bonus cualquiera. Una vez por actuación, el personaje que esté equipado con esta mascota podrá realizar una acción sencilla para utilizar uno de estos bonus si la mascota está a 3K.

Medicum (O15) CH ATR +3 con acciones relacionadas con medicina.

Miembro extra (P10) Tiene un apéndice más.

Mulo (P5/N hasta N5) Puede cargar y mover objetos de un peso igual a su CON+N. A la hora de equiparse con protecciones y comparar DEF con CON, CON será igual a CON+N. Además, los PV = CON+N.

- Munición autopropulsada (A10) ALC+50%.Munición de parada (A10) En CH DAÑ, el DAÑ se comparará con la CON en lugar de la DEF.
- 26- Munición de parada (A10) Además del DAÑ, el objetivo se desplazará en el sentido del ataque hasta tantos K como DAÑ-CON.
- Munición electromagnética (A5) DAÑx2 contra escudos de energía. DAÑ/2 contra el resto.
- Munición expansiva (A10) Estas heridas necesitan 1 crítico en la acción "curar".
- Munición experimental (A20) DAÑx2 si el objetivo está en ALC/2.
- Munición explosiva (A20) Esta munición tiene una segunda carga explosiva en su interior. Si el ataque consigue quitar PV, el objetivo sufrirá el mismo DAÑ otra vez (se compara con DEF).
- Munición gaseosa (A20) Anula la DEF extra de las coberturas.
- Munición incendiaria (A10) Esta arma incendia a quien impacta. Si un personaje en llamas no muere, al principio de cada actuación sufrirá un impacto automático. Podrá realizar la acción sencilla "apagar fuego", de 3 PA, para apagar las llamas.
- Munición paralizante (A5) Si el objetivo sufre DAÑ no perderá PV, pero no podrá realizar acciones ni defenderse hasta el final de su siguiente actuación.
- Munición perforante (A10) DEF-2 (min. 1).
- Munición psíquica (A10) DAÑ+2 si el objetivo tiene INT>5, o es un ser mágico como un demonio.
- Munición reforzada (A10) DAÑ+1 a distancia.
- Munición teledirigida (A10) CH IMP=8, ignorando AGI o INT.
- Munición trazadora (A10) CH IMP +2.
- Músico (O20) CH VOL+1 a aliados a 10 K. Bonus no acumulable.
- Nave espacial (T5) Vuela en altura 3. Capacidad de MOV=MOVx3.
- Nitros (T5) Puede realizar la acción sencilla "nitros" (1 PA), para mover hasta MOVx3 en línea recta. Después, DEF-1.
- No toques a mis amigos (P5) Siempre acertará a un enemigo trabado cuando ataque a distancia a un combate CaC.
- Obstinado (P10) Puede repetir el CH VOL.
- Odio (P15) CH IMP y DAÑ +1 en combate CaC.

Ojo de halcón (P10) CH IMP+1 a distancia.

Orgullosa (P5) Si pierde PV en CaC y 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 ningún PA.

-27-

Pez (P5) Respira bajo el agua. La acción "nadar" es como "mover".

Pivotante (TF5) Puede pivotar sin realizar una acción.

Planeador (P010) El personaje puede realizar la acción "despegar" de altura 1, acciones en 2, y "aterrizar" de nuevo en 1.

Pócima curativa (O15) PV+1. Después se elimina del juego.

Podrido (P5) Enemigo sufre DEF-1 en CaC.

Rabia (P10) En CaC: CH IMP +1, Daño +1 y Defensa -1.

Ráfaga (A5) Si este arma realiza 3 acciones "ataque a distancia" consecutivas contra un mismo objetivo, cada acción PA-1 (min. 1).

Rambo (P5) Cualquier arma costará 5 PA como máximo.

Rápido (P10) Capacidad de movimiento igual a MOVx2.

Regeneración (P20) Podrá realizar la acción "Regenerar".

Requisitos (APO5) Puedes agregar tantos niveles de CON, AGI, INT, REA y VOL como quieras. Se deben poseer como mínimo estos niveles para usar el equipo.

Retirada ordenada (P5) CH ATR+1 en la acción "huir".

Rey Dragón (P15) Siempre supera los CH VOL.

Rey Hechicero (P15) Siempre supera los CH INT.

Rey Inmortal (P15) Siempre supera los CH DEF.

Rey Mono (P15) Siempre supera los CH AGI.

Rey Titán (P15) Siempre supera los CH CON.

Rey Ubicuo (P15) Siempre supera los CH REA.

Runas de combate (O5) CH INT ENF +1.

Runas de rechazo (O10) Puede repetir el CH INT ENF cuando es el objetivo de una acción a distancia.

Runas de vacío (O5) Puede intentar anular una acción a distancia sobre su persona si implica un CH INT o CH IMP con INT. Debe obtener 6 o más en 1D10.

Sabio (P10) Puede repetir cualquier CH INT.

Sed de sangre (P5) Después de abatir a un oponente en CaC, capacidad de MOVx3 si así puede volver a trabarse en CaC.

Silencioso (P5) No hace ruido cuando se mueve. La acción "mover sin hacer ruido" tendrá el mismo coste que "mover".

Sombra (P5) DEF+1 si está tras cobertura.

Sub (T5) Puede moverse en altura -3.

Súper salto (P05) Puede realizar la acción "súper salto".

Súper sentidos (P5) Al trazar la LdV, ignora elementos como plantas, papel, ropa tendida, humo o ventisca.

Teleport (O5) Puede teletransportarse a cualquier punto del tablero siempre y cuando no tenga enemigos en su LdV en el punto de origen ni en el de destino. Un uso por aventura.

Temporizador (O5) Se activará pasado un tiempo a determinar.

Terror (P10) Quien quiera atacar en CaC a este personaje, deberá pasar un CH VOL cuando declare la acción. Si lo falla, no habrá acción, perdiendo los PA utilizados.

Tiro parabólico (A5) La LdF se traza por encima de la escenografía e ignora las coberturas que no cubran la parte superior del objetivo. Requerirá "dispersión". Después del CH IMP, si no se obtiene ningún crítico y existe LdV, el proyectil se desviará 1D10 K por cada 30 K de distancia. Si no se tiene LdV, se desviará 1D10 K por cada 20 K de distancia.

Todo terreno (T5) DIF-1 (min. 1).

Tropas avanzadas (P10) Despliega fuera de tu zona de despliegue y de la del enemigo, a más de 5K de cualquier enemigo.

Tropas de incursión (P10) Puede entrar por cualquier borde, a partir del turno 3, que no sea una zona de despliegue enemiga.

Tropas tras las líneas enemigas (P20) Puede entrar por cualquier borde a partir del turno 3.

Última sangre (P5) Cuando muera en CaC podrá realizar un último ataque CaC a su verdugo como una acción fuera de turno.

Ultraligero (X20) Se ignora la RES de esta protección a la hora de comparar DEF con CON.

Un clavo ardiendo (P5) Si sus PV llegan a 0 lanza 1D10. Si obtiene un 1 ignorará el DAÑ recibido.

Un ejército de 1 (P5) Se considera una formación de un único integrante. No puede unirse a otra formación.

Veloz (P15) Capacidad de movimiento igual a MOVx3.

-29-

Veneno (A10) Un personaje impactado perderá 1 PV al comenzar cada actuación, antes de realizar ninguna acción. Sólo se puede estar infectado una única vez al mismo tiempo. Se puede anular con la acción "curar". Si el portador del arma obtiene una pifia en el CH IMP se contagiará de veneno.

Veterano (P5) Con un crítico en CaC, después de esa acción de combate CaC podrá realizar otra igual por 0 PA contra cualquier enemigo con quien se encuentre trabado.

Visión periférica (P10) Puede repetir el CH REA.

Volador (P5) Puede volar en altura 2.

MALUS

Alérgico (P-5) DAÑ sufrido igual a DAÑx2 de un material a elegir.

Ansia de sangre (P-5) Siempre cargará contra un enemigo a distancia de carga.

Blandito (P-20) DAÑ sufrido igual a DAÑx2.

Borracho (P-5) Después del tercer turno, CH ATR-1 acumulativo al final de cada turno.

Cogitrancó (PT-10) DIF+1.

Defectuoso (0-5/N hasta N5) 10%/N de estropearse. Deberá "repararse" para volver a utilizarse.

Enfermo terminal (P-10) PV-1 después de terminar cada actuación.

Equipo pesado (A0-5) MOV/2.

Escuchimizado (P-5) DEF-1, mínimo 1.

Explota (arma) (A-5/N hasta N5) 10%/N de que el arma estalle con una pifia en el CH IMP. DAÑ y ARE son iguales al del arma.

Explota (transporte) (T-10/N hasta N10) Cuando los PV=0, 10%/N de explotar. Si explota, el radio de efecto es igual MOVx2, contando desde el casco o peana, y el DAÑ igual al del arma atacante.

Filo romo (A-5) CH IMP-1 en combate CaC.

Fobia (P-5) Este personaje padece una fobia.

Fosforito (P-5) CH IMP+1 a distancia contra este personaje.

Gallina (P-5) Siempre huye de CaC si su bando trabado es inferior.

Grupal (P-5) Sólo puede atacar CaC si su escuadra al menos duplica a la de su enemigo.

Hackeable (O-5) Este objeto puede ser hackeado.

Incapacidad (P-5) CH ATR-1 en una acción genérica / movimiento.

Incapacidad de combate (P-10) CH ATR-1 en una acción de combate.

Lento (P-5) MOV-1/3 en acciones de movimiento.

Locura asesina (P-5/N hasta N5) Al inicio de la actuación hay un 10%/N de que esta miniatura ataque a la más cercana, ya sea amigo o enemigo. Realizará todas las acciones de combate a distancia posibles contra ella. Si no puede realizar ataques a distancia, se lanzará a la carga y combatirá CaC.

Manco (P-10) Le falta un miembro útil.

Miedo en las manos (P-5) En combate a distancia siempre ha de elegir como blanco a la miniatura enemiga más cercana.

Mira torcida (A-10) CH IMP-1 a distancia.

Muy lento (P-10) MOV-1/2 en acciones de movimiento.

Odiado (P-10) CH IMP y DAÑ +1 en CaC contra este personaje.

Perdido (P-20) 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 (P-15) MOV/2 en acciones de movimiento. No puede "esprintar". CH IMP -1.

Recargar (A-5) El arma se debe "recargar" tras cada disparo.

Sin cura (P-5) No puede recuperar PV ni ser curado.

Sin estudios (P-5) Este personaje no sabe leer.

Sin suerte (P-20) Los resultados 9 y 10 son pifia.

Suspenseo en gimnasia (P-10) Excepto "mover" todo requiere CH AGI.

Tembleque (P-15) CH IMP-3.

Un uso por actuación (O-5) Sólo una vez por actuación y turno.

Un uso por aventura (O-20) Sólo una vez por aventura.

LISTADO DE ACCIONES

ACCIONES

ACCIONES

A continuación se describen las acciones más utilizadas en el juego. Se agrupan en 3 categorías: movimiento, combate y genéricas.

La descripción de cada acción se estructura en título, características y descripción. En las características se especifica el coste de PA, el chequeo requerido y el tipo de acción: difícil (D), enfrentada (ENF) y fuera de turno (FdT).

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Agacharse (1) El personaje mide la mitad de alto. DIF+1.

Asomarse (1) Permite mostrarse mínimamente tras una cobertura. El personaje se considerará oculto tras cobertura.

Aterrizar (1, AGI) Pasa de altura 2 a 1, a una distancia de su MOV. Si el terreno tiene una DIF 3 o superior, CH AGI. Si falla, -2 PA y CH CON. Si falla, baja o -1D10 PV.

Aterrizar acrobáticamente (2, AGI 6 D) Pasa de altura 2 a 1, aterrizando en un elemento de escenografía de difícil acceso, a una distancia máxima de su MOV. Si falla, -2 PA y CH CON. Si falla, baja o -1D10 PV.

Caer (1) Permite dejarse caer:

- Altura < altura de la miniatura x2, sin DAÑ.
- Altura < altura de la miniatura x3, DAÑ=6.
- Altura < altura de la miniatura x4, DAÑ=8.
- Altura > altura de la miniatura x4, DAÑ=10.

Cambiar de altitud (1) Cambia entre altura 2 y 3. Se moverá en línea recta hasta su MOV máximo. Debe tener capacidad de vuelo en altura 2 y 3.

Correr (X) MOV x4. X es igual a la mayor DIFx3 (min. 3PA). Cualquier acción a distancia contra una miniatura corriendo tendrá CH ATR -1. En altura 3, la acción correr siempre debe realizarse en línea recta.

Deslizarse en silencio (X, AGI) Se desplaza sin hacer ruido. X=DIFx2. Ninguna miniatura puede pivotar para trazar una LdV contra este personaje.

Despegar (1) Pasa de altura 1 a 2 hasta a una distancia máxima de su MOV. Si despega desde DIF 3 o superior, CH AGI. Si falla, -2 PA y CH CON. Si falla, baja o -1D10 PV.

Emerger (1) Pasa de altura -3 a 1.

Esprintar (X) MOVx6, según su encaramiento y en línea recta. Sólo una acción esprintar por actuación. X es igual a la mayor DIFx3 (min. 3). Cualquier acción FdT a distancia contra esta miniatura tendrá CH ATR -3. Si la siguiente acción que realiza el personaje no es de movimiento y exige algún tipo de chequeo, CH ATR -3.

-33-

Levantarse (1) Ponerse de pie.

Mover en altura 1 o subterráneo (X) Se desplaza hasta tantos cm o casillas como indique su MOV. X es igual a la DIF del terreno (min. 1).

Mover en altura 2 (1) Se desplaza hasta tantos cm o casillas como indique su MOV.

Mover en altura 3 o subacuático (1) Se desplaza hasta tantos cm o casillas como indique su MOV, en línea recta, según su encaramiento. Puede girar hasta 45° al final.

Mover en altura 3 o -3 y girar 180° (3, AGI D) Se desplaza hasta tantos cm o casillas como indique su MOV, en línea recta, según su encaramiento. Puede girar hasta 180° al final. Si falla el chequeo, no girará.

Mover formación (X) Se desplaza hasta tantos cm o casillas como indique su MOV, en línea recta, y según su encaramiento. Puede hacer un giro de hasta 45° al final. X=DIF del terreno (min. 1).

Mutar formación (1) Permite a una escuadra cambiar a rectángulo, diamante o círculo. Debe conservar su encaramiento en la medida de lo posible.

Nadar (X, AGI) Se necesita un mínimo de 3 extremidades para nadar. Se recorren tantos cm o casillas por acción como su MOV. X=DIF del terreno +1 (min. 2).

Escalar (3, AGI) Permite trepar una superficie. Se necesita un mínimo de 3 extremidades. Se ascienden tantos cm o casillas por acción como MOV.

Pivotar, sólo transportes y formaciones (X) Puede girar sobre su base tanto como crean conveniente. X=DIF del terreno (min. 1).

Retros activados (3, AGI D) Puede parar su movimiento en altura 3. Sólo una vez por actuación. Cuenta como acción de movimiento.

Salto de altura (3, AGI) Permite subir a una alto. Se necesita un mínimo de 3 extremidades.

-AGI<= 3, tantos cm o casillas como su altura.

-AGI<= 5, tantos cm o casillas como su altura x1,5.

-AGI<= 7, tantos cm o casillas como su altura x2.

-AGI > 7, tantos cm o casillas como su altura x3.

Si ese mismo turno, inmediatamente antes de saltar, el personaje realiza la acción correr, CH AGI +1.

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

-AGI <= 3, tantos cm o casillas como su MOV.

-AGI <= 5, tantos cm o casillas como su MOV x2.

-AGI <= 7, tantos cm o casillas como su MOV x3.

-AGI > 7, tantos cm o casillas como su MOV x4.

Si ese mismo turno, inmediatamente antes de saltar, el personaje realiza la acción correr, CH AGI +1. Si se falla el chequeo, se cae al vacío.

Subir a bordo (1) Subirá o bajará de un transporte. Para subir, se debe estar en contacto con un acceso de entrada. Para bajar, se situará en el escenario, junto a un acceso. El transporte debe estar parado. Si el vehículo está en marcha: CH AGI D.

Subir escaleras de mano (2) Ascende hasta tantos cm o casillas como MOV tenga. Se necesita un mínimo de 3 extremidades para poder ascender.

Súper salto (5, AGI) Puede saltar hasta a 10 veces su MOV. Se puede saltar en cualquier dirección. Si el punto de despegue o de aterrizaje tiene DIF 3 o superior, CH AGI. Si se falla -2 PA y CH CON. Si se falla baja o -1D10 PV.

Tumbarse (1) El personaje mide una cuarta parte. DIF+3.

ACCIONES DE COMBATE

Atacar a distancia (X) Es obligatorio utilizar un arma con ALC>0. X=PA del arma utilizada.

-CH IMP. Realiza un CH ATR con el atributo del arma. (AGI para un arma física, o INT para un arma no física). Si se pasa, se ha impactado al objetivo.

-CH DEF: Realiza el CH DEF. Si falla, será abatido. Retira la miniatura o pierde tantos PV como DAÑ tenga el arma.

Atacar a distancia a un combate CaC (X) Es igual que "atacar a distancia", pero quien recibe el ataque, después del CH IMP, se sorteará entre las miniaturas luchando en CaC.

Atacar a un transporte (X) El DAÑ del arma debe ser igual o superior a la DEF del transporte. En CaC, el CH IMP se desarrolla como en ataque a distancia.

Atacar CaC (X, AGI) Es obligatorio utilizar un arma con ALC=0. X=PA del arma utilizada.

-CH IMP: CH AGI ENF de atacante y defensor. Aquel que gane, ganará el duelo y realizará el CH DAÑ contra el perdedor, aunque no sea el personaje actuando.

-CH DEF: Realiza el CH DEF. Si falla, será abatido. Retira la miniatura o pierde tantos PV como DAÑ tenga el arma.

Atacar CaC con arma con alcance (X, AGI) Igual que "atacar CaC", pero se debe pasar un segundo CH IMP con el atributo especificado en el arma. Además, para el DAÑ se utilizará el DAÑ del arma con alcance.

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

Atacar CaC sin armas (1, AGI) Igual que "atacar CaC", pero DAÑ=CON/2.

Atacar por la espalda (1, AGI) Supera automáticamente el CH IMP de cualquier acción de combate CaC que realice después de la acción "atacar por la espalda". El atacante debe llegar en silencio a la espalda del defensor realizando acciones "deslizarse en silencio". Estas acciones se pagarán a parte. No puede pasar por la LdV de ningún enemigo a LOK.

El personaje defensor no puede pivotar gratuitamente para defenderse ante este ataque, aunque si puede gastar 3 PA en una acción FdT para volverse (CH REA). De ser así, el personaje atacante perderá la ventaja de superar automáticamente el CH IMP, pero el personaje defensor tendrá CH IMP -2.

Atar enemigo (5, CON ENF) Un personaje inmovilizando a otro puede intentar atarle con un CH CON ENF.

Bloquear o fintar (3, AGI FdT) El defensor de un combate CaC puede bloquear un ataque en lugar de luchar con la intención de matar. Si se pasa el chequeo, el atacante sufrirá CH IMP -3. El atacante, en el CH IMP, en lugar de realizar un CH AGI ENF, realizará un CH IMP con el atributo especificado en el arma utilizada. Esta acción siempre debe declararse inmediatamente después de que el enemigo haya declarado su acción "atacar CaC", y se trabe con el objetivo en CaC.

Cargar al combate (X, AGI) Permite trabarse en CaC con un enemigo en la LdV. Mueve hasta tantos cm o casillas como indique su MOV x4. La siguiente acción de combate tendrá CH IMP +2 y CH DAÑ +2. X es igual a la mayor DIF del terreno que se vaya a cruzar x4 (min. 4).

Cargar desde el aire (4) Igual que "cargar al combate" pero se permite trabarse con una miniatura en altura 1 o 2. Si se aterriza en DIF >=3, sigue las indicaciones de la acción aterrizar. La siguiente acción de combate tendrá CH IMP +3 y CH DAÑ +3.

Cuerpo a tierra (3, REA FdT) El personaje actuando tendrá CH IMP -3. Si el objetivo sobrevive, CH VOL. Esta acción FdT debe declararse inmediatamente después de que el personaje actuando anuncie su acción de disparar y el objetivo.

Desarmar (1, AGI ENF) Igual que "atacar CaC", pero en lugar de realizar el CH DEF, desarmas al oponente. Realiza un CH AGI ENF. Si sucede, elige un objeto, arma o protección del oponente. Esta caerá al suelo.

Embestir (X+1, AGI) Si quien embiste es un transporte, realizará tanto DAÑ embistiendo como valor sumen su DEF y los K o casillas recorridos en línea recta antes del choque. El vehículo recibirá un impacto frontal de DAÑ igual a la DEF de la miniatura embestida más los K o casillas recorridos en línea recta antes del choque. Una miniatura embestida será desplazada en el sentido del impacto, tantos cm o casillas como la mitad de los cm o casillas recorridas en línea recta.

Si quien embiste es un personaje, DAÑ=CON/2 más los K o casillas recorridas en línea recta antes del choque (DAÑ max. = CON). El personaje no recibe impacto.

X es igual a las acciones de movimiento necesarias hasta llegar al objetivo más 1.

Empujar (1, CON ENF)

Igual que "atacar CaC", pero en lugar de realizar el CH DEF, empujas al oponente. Realiza un CH CON ENF. Si sucede, el personaje desplazará hasta tantos cm o casillas como MOV tenga a su enemigo en cualquier dirección.

Esquivar (3, REA FdT)

Permite esquivar un objeto lanzado con la acción "lanzar" o un transporte embistiendo. Si se pasa el chequeo, desplaza el personaje hasta que quede fuera de la trayectoria del vehículo. Si no se pasa el chequeo, se recibe el impacto.

Hackear (X, INT ENF) Esta es una acción de ataque contra otro hacker, un objeto con el malus hackeable, un cortafuegos o una IA. Se puede realizar en CaC o a distancia, pero siempre se ha de considerar un ataque CaC, y se han de seguir sus reglas, sustituyendo los CH AGI por CH INT. X=PA del objeto utilizado. DAÑ=INT/2. El Daño siempre se ejecutará contra el objeto con el que se esté hackeando. Intenar hackear algo sin estar equipado con un arma o un objeto hacker, CH INT -3, y será necesario INT 6 o superior.

Huir del CaC (2, VOL) El personaje debe alejarse del enemigo como mínimo más distancia que el MOV de cualquier enemigo con quien se estuviera trabado. CH VOL +1 por cada aliado y -1 por cada enemigo trabado. Si se pasa el chequeo, el personaje habrá huido controladamente, y el enemigo no podrá atacarle, pero si no se pasa, el enemigo más próximo hará un último ataque con CH IMP +3.

Inmovilizar enemigo (1, CON ENF) Igual que "atacar CaC", pero en lugar de realizar el CH DEF, inmovilizas al oponente. Realiza el CH CON ENF. Si sucede, el personaje lo inmovilizará hasta el comienzo de su siguiente actuación. Entonces, el personaje inmovilizado podrá intentar liberarse realizando una acción de 1 PA y un CH CON ENF.

Lanzar armas / objetos (2, AGI) Permite lanzar un objeto a un máximo de tantos K o casillas como MOV+CON. Si el objeto no es un arma que se pueda lanzar, DAÑ=CON/2.

Magia de combate (3, INT ENF) Un hechizo de ataque, con DAÑ, seguirá las mismas reglas que un arma, pero cualquier otro hechizo que no cause daño y cuyo objetivo sea una miniatura enemiga será un hechizo de combate. Durará hasta que un tercer personaje atienda al afectado. El ALC es de tantos K o casillas como INT tenga el personaje.

Noquear (1, CON ENF) Igual que "atacar CaC", pero en lugar de realizar el CH DEF, noquearas al oponente. Realiza el CH CON ENF. Si sucede, el personaje enemigo permanecerá tumbado, desmayado, hasta el comienzo de su siguiente actuación. Un personaje noqueado no puede resistirse a cualquier acción, física o mental, sobre su persona.

Recargar arma (X,) Un arma con el malus "recarga" deberá cargarse antes de disparar. X=DAÑ del arma.

Recargar escudo (2) Recarga un nivel de un escudo de energía. No se puede recargar un escudo de nivel 0.

Robar vida (3, VOL) El personaje actuando puede absorber 1 PV de un personaje en contacto CaC. El donante, que debe ser voluntario o no poder resistirse a los actos sobre su persona. Perderá 1 PV, que ganará el personaje actuando. El personaje no puede, por este método, tener más PV que CON.

Transfusión de vida (5, VOL 7 ENF) El personaje podrá transfundir 1 PV de un personaje a otro, en un radio de tantos K o casillas como INT 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 con un CH VOL ENF. El receptor de PV no puede, por este método, tener más PV que CON.

ACCIONES GENÉRICAS

Arreglar (3, INT) Repara un objeto estropeado.

Buscar (1, REA) Busca una pista, trampa o tesoro en un elemento de juego.

Comerciar (1) Entrega y/o recibe 1 objeto de forma voluntaria en contacto peana con peana.

Concentración (1) CH ATR +1 para la siguiente acción. Se pueden encadenar hasta 3 de estas acciones.

- 38- Curar (5, INT AGI) Recupera un PV o anular un efecto nocivo, como "veneno". CH INT primero y AGI después. Un personaje puede curar a otro, siempre y cuando el paciente no esté trabado en CaC.

Desaparecer (1, AGI) Permite a una miniatura que no esté en la LdV de ningún enemigo retirarse del tablero de juego. El jugador de esa miniatura marcará su posición fuera de la mesa. Esta miniatura revelará su posición cuando realice una acción de combate o cuando se cruce en la LdV de un enemigo. Deberá terminar siempre su actuación tras cobertura total. Necesario el bonus "invisible".

Desatarse (4, AGI D) Soltarse de ataduras. Si está atado con un material extremo, como grilletes, debe obtener dos criticos.

Eliminar (4, CON) Jugando con la regla opcional "tumbando miniaturas", permite a una miniatura retirar del campo de batalla un cadáver con el que esté en contacto. Se necesita un arma u objeto con el que incendiar o desintegrar el cadáver de forma rápida, o algo con lo que decapitarlo.

Escondarse (2) Debe utilizar escenografía que sea capaz de cubrirle en más de un 50%. La miniatura no podrá pivotar y sólo tendrá LdV de 180º, de izquierda a derecha, y de arriba a abajo según su encaramiento. Cualquier personaje que intente una acción a distancia sobre su persona, CH IMP -2.

Esperar (3) Pasa el turno hasta la siguiente fase de reacción. (max. hasta la fase 1). No cuenta como que haya actuado.

Magia (X, INT) Un hechizo sencillo y que no afecte al juego, como crear agua, costará un 1 PA. Un hechizo que afecte al juego pero no afecte a ninguna miniatura, como abrir una cerradura, costará 2 PA. Un hechizo defensivo no estable que no afecte a ninguna miniatura, como un cono de viento para dispersar vapores, costará 3 PA. Un hechizo defensivo físico y estable que no afecte a ninguna miniatura, como un muro de tierra, costará 4 PA.

Mover objetos (X) Mueve un objeto junto con el personaje actuando. X=DIF (min. 1). La distancia a mover dependerá de la CON del objeto:

-Si la CON del objeto se supone la mitad o menos que la del personaje, este moverá su MOV completo.

-Si la CON del objeto se supone similar a la del personaje, este moverá la mitad de su MOV.

-Si la CON del objeto se supone superior a la del personaje, este deberá valerse de equipo o de más personajes con los que, sumando todos sus atributos de CON, superen la supuesta CON del objeto. De ser así, moverán el MOV completo del personaje más lento.

Poner o quitar trampas (X, AGI) Es necesario utilizar un arma, que pasará a colocarse en la trampa y permanecerá allí hasta que la trampa funcione o sea desactivada. El DAÑ de la trampa será igual al DAÑ del arma. X=PA del arma utilizada. La trampa se colocará en un elemento determinado. El área de activación de la trampa estará limitado a la ubicación de la trampa en el elemento. Para desactivar la trampa, primero habrá que detectarla con la acción "buscar". Después, se deberá llegar a ella sin activarla, con la acción "deslizarse en silencio". Una vez en CaC, CH AGI para intentar desactivarla.

Regenerar (3, CON) Recupera un PV. Se necesita poseer el bonus "regeneración".

Usar (X) Permite usar un elemento del juego. X=PA del elemento. Se debe pasar un CH ATR. El atributo a chequear será el especificado en el elemento. Si no existe ningún atributo, no requerirá chequeo alguno.

Vigilar (3, REA ENF) Permite examinar una zona de 180° en horizontal delante del personaje. Si el personaje tiene en su LdV un enemigo escondido o desaparecido, deberá realizar un CH REA ENF. Si gana el personaje vigilando, el personaje escondido será descubierto.

AVENTURAS

AVENTURAS

-41-

PUNTOS Y LISTAS DE JUEGO

Una lista de juego es una relación concreta de los personajes con los que jugaremos una partida. Los personajes cuestan puntos. Las listas tienen un número máximo de puntos pactado entre los jugadores para gastar en personajes. El coste final de la lista de juego es igual a la suma de los costes de cada arquetipo de personaje que se reclute. En una lista de juego sólo se podrán reclutar arquetipos de personaje.

ESTRUCTURA DE LAS AVENTURAS

- Trama. Es la introducción de la historia.
- Jugadores. Nº de jugadores y puntos de las listas.
- Objetivos. Cómo ganar la partida.
- Escenario. Tipo de terreno en una aventura.
- Despliegue. Cómo colocar las minis antes de empezar.
- Tiempo. Duración estimada de la partida.
- Restricciones. Se pueden pactar excepciones.
- Eventos especiales. Algo no contemplado antes.

TAMAÑO DE LOS ESCENARIOS

- Pequeño: unos 20 K de lado.
- Mediano: entre 20 y 40 K de lado.
- Grande: mayor de 40 K de lado.

TIPOS DE ESCENARIOS

- Escenografía. Maquetas hechas a escala, útiles para buscar coberturas y colocar objetivos.
- Casillas. Uno o más tableros seccionados en casillas (cuadradas, hexagonales...) entre las cuales se dibujan paredes delimitando secciones. Cuando los personajes despliegan se debe colocar la escenografía que queda en su LdV. Cuando se abra una puerta se debe colocar lo que contenga la habitación.
- Losetas. Láminas dibujadas con todo lo que contienen. La perspectiva es caballera o aérea, y pueden tener casillas o no. No pondremos una nueva loseta del mapa hasta que un aventurero no la descubra.

TIPOS DE AVENTURAS

DUELO

Se enfrentan 2 o más jugadores, cada uno con un único personaje. Escenarios pequeños. Estas partidas suelen ser rápidas. Todos los personajes juegan con PV.

ESCARAMUZAS

Pequeñas aventuras con grupos de pocos personajes, con una media

de 4 jugadores, controlando cada uno un equipo de 4 miembros. Escenario mediano. Duración entre 1 y 2 horas. Se utiliza PV.

-42- MAZMORRAS

El número usual de jugadores son 5. 4 de ellos manejan un héroe cada uno, y el quinto representa al Master. Los héroes suelen ser más poderosos que los monstruos. Tableros de casillas. Tiempo entre 1 y 3 horas. Se utiliza PV.

CALLEJERA

De 2 a 5 jugadores. Uno de los jugadores representará el papel de Master, y el resto, un héroe cada uno. Los héroes suelen ser más poderosos que los monstruos. Los escenarios utilizan losetas de tamaño A3 o A4 con casillas. Suelen durar una tarde entera. Se utiliza PV.

INVESTIGACIÓN

Un jugador como Master, y de 2 a 6 jugadores como anti-héroes, que suelen ser menos poderosos que los monstruos. Escenarios medianos o grandes de losetas. Las misiones pueden durar una tarde entera. Se utiliza PV.

ESTRATEGIA

Aventuras donde cada bando empieza con muy poco, y debe evolucionar para llegar a la victoria. De 2 a 4 jugadores. Escenarios medianos o grandes. Cada partida puede durar entre 2 y 3 horas.

ALARMA

Se enfrentan dos bandos: uno que debe vigilar, y otro que debe actuar clandestinamente. Escenarios de tamaño medio con mucha escenografía. Suelen durar alrededor de 2 horas.

HORDAS

Un pequeño pero poderoso grupo de héroes, enfrentán-dose a un ejército inmensamente superior. De 2 a 5 jugadores. Escenario de tamaño medio. Tiempo medio 2 horas. Se utiliza PV.

ESPACIAL

Aventuras donde los personajes no puedan caminar libremente por la tierra seca, y se deban mover en transportes en un entorno de 3 dimensiones. Se enfrentan 2 o más jugadores. Escenarios grandes y pequeños. Tiempo de juego variable. Los personajes pueden jugar con PV y formaciones de combate.

WARGAME

Son batallas clave de pequeños ejércitos. 2 jugadores. Escenario grande. Tiempo medio de entre 2 y 3 horas. Los soldados se suelen agrupar en escuadras.

GRANDES EJÉRCITOS

Son batallas en las que cientos de personajes luchan coordinados siguiendo las órdenes de sus señores de la guerra. 2 jugadores. Escenarios enormes con densidad media o baja. Tiempo en torno a 3 horas. Se utilizan las reglas de formaciones de combate.

CROSSOVER

Estas aventuras representan cruces de distintos tipos de aventuras, donde cada jugador tiene objetivos diferentes, y que no se oponen a los del resto.

-43-

CAMPAÑAS

EL MASTER

El Master debe encarnar el papel del enemigo común al resto de jugadores. Él narra la historia, supervisa su curso, decide las consecuencias, controla todos los enemigos, controla los personajes no jugadores, y es totalmente independiente del resto de jugadores, que suelen ser aliados. El Master es quien lo decide todo, y sus decisiones son inapelables.

CAMPAÑAS

Son una serie de aventuras con un hilo narrativo común, continuidad temporal, y un mismo territorio. Cada aventura se adaptará a los acontecimientos que se vayan produciendo en el curso de la historia, diseñada o no por un Master.

EXPERIENCIA [PX]

Cuando se juegan campañas los personajes evolucionan. Para explicar esa evolución existen los puntos de experiencia (PX). Cada vez que un personaje hace algo nuevo o bate una meta, gana PX. Será el Master quien asigne los PX al resto de jugadores.

GANANDO PUNTOS DE EXPERIENCIA

- Matar a un enemigo concede tantos PX como NIV de más tenga la víctima. Con el mismo NIV, o hasta -10, 1PX.
- Superar una prueba, ya sea física o de ingenio, y que abra un nuevo camino 3 PX.
- Si mantenemos un objetivo al final de una partida, ganaremos tantos PX como conceda.
- Conseguir un objetivo importante que marque el destino de una campaña puede generar muchos PX.
- Terminar cualquier aventura vivo, 1PX.

GASTANDO PUNTOS DE EXPERIENCIA

- Para subir un nivel de atributo (max. 10) se debe pagar el nivel actual x7.
- Para adquirir un bonus el coste es el del bonus x3, y demostrar que se ha ganado ese conocimiento.

TIPOS DE CAMPAÑAS

-44-

CAMPAÑA PROGRESIVA

Consiste en jugar una aventura de cada tipo, empezando por la aventura con menos personajes por bando, y terminando con una mega batalla. Los jugadores acumularán 1 punto por cada aventura ganada. Estos puntos se cambiarán en la última aventura por personajes especiales, más puntos para reclutar tropas, o ayudas.

CAMPAÑA CON MASTER

El todo poderoso Master prepara un hilo narrativo, un número de posibles líneas de desenlace y las distintas aventuras. El Master 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

Hay una serie de aventuras. Quien sobrevive gana galones y sube de nivel. Cada cierto número de galones se obtiene un rango, y el primero que llegue al rango más alto, ganará la campaña.

CAMPAÑA DE ESTRATEGIA

Se gestionan recursos y se movilizan tropas en un mapa dividido en casillas. Estas casillas serán ocupadas por los jugadores, los cuales luchan por el control de todo el mapa. 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.