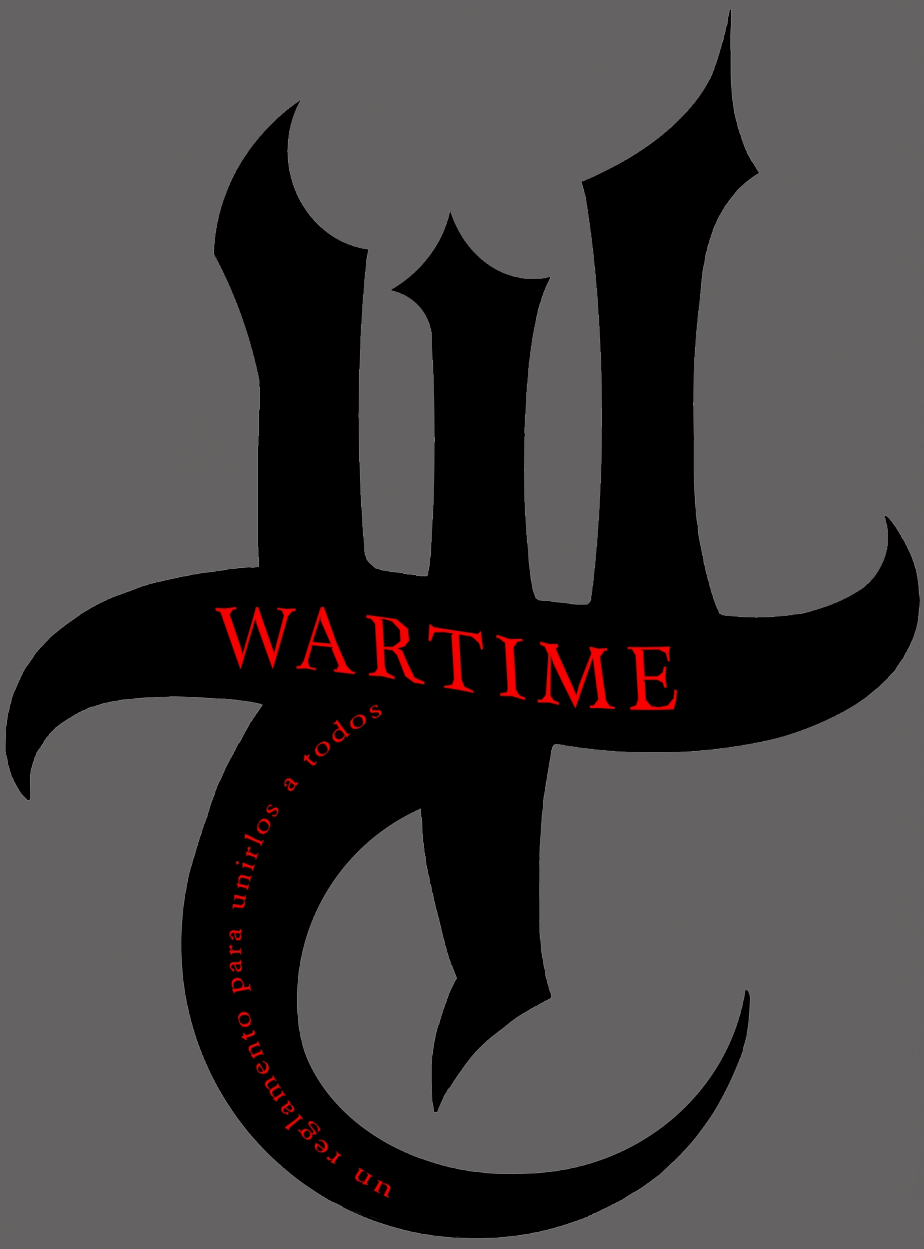
WARTIME


WARTIME
un reglamento para unirlos a todos

Wartime, el juego

¿Cuántas veces hemos visto una película o leído un libro con un fantástico trasfondo, como Dune, Blade Runner o Alien? ¿Cuántas veces hemos pensado que sería fantástico juģar a un jueģo de miniaturas en ese mundo? Sería ģenial poder enfrentar en batalla a Harkonen contra Atreides, Blade Runners contra Replicantes o Aliens contra Predators. Imaģinaros un ģrupo de Blade Runners contra Necróferos, colados en un infierno de Cenobitas, infestado por Aliens y, en el momento más decisivo, aparece Batman. ¿Por qué no juģar en los universos de Draģon Ball, Starģate, Jueģo de Tronos, Appleseed, Conan, Akira, Terminator, Warriors o Doctor Who? ¿Por qué no enfrentar Clicks de Playmobil contra Leģos?

Wartime es el reģlamento de jueģo que nace con la idea de que cualquier miniatura pueda juģar sobre cualquier escenario. Para ello, tú crearás tus propios personajes, con los valores que prefieras, y que después utilizarás con las miniaturas que tú decidas. Se ha diseñado un sistema con unas reģlas estables y sencillas para juģar partidas de escaramuzas, duelos, mazmorras, en el espacio, de estrateģia o de investiģación. En Wartime lo importante es el juģador, pues él decide qué papel interpreta cada miniatura, de cualquier escala, de cualquier marca, y de cualquier época y universo. Se pueden orģanizar partidas de dos o más juģadores, en tableros de casillas o sin ellas, con miniaturas compradas o creadas por nosotros. Por fin, tus miniaturas tendrán sus propias listas, todas ellas, todas las que tenģas por casa.

Si ya jueģas a alģún jueģo pero no te convencen sus reģlas por pesadas, por simples, o por no poder juģar con alģunas razas de su universo porque simplemente no existe su libro de facción, escribe tú mismo ese libro. Aģreģa nuevo trasfondo con nuevas razas o escribe las listas de las razas iģnoradas. Podrás juģar a todos los jueģos que quieras con unas reģlas únicas, cruzar distintos universos de marcas totalmente distintas y, si sale alģún jueģo nuevo, no tendrás que aprenderte sus reģlas, sólo sumérģete en su trasfondo, compra sus miniaturas, y jueģa con Wartime.

"Wartime es un reģlamento para unir a todas las miniaturas.
Un reģlamento para encontrarlas.
Un reģlamento para atraerlas y atarlas a las mesas de jueģo."

Si quieres juģar en el mundo de Arrakis construye la maqueta de una ciudad en mitad del desierto, ve a tu tienda y compra las miniaturas y la escenoģrafía que creas que más se parecen a lo que tienes en mente, de cualquier marca, crea los perfiles de los personajes y jueģa. Eliģe las miniaturas que más te ģusten. Crea arquetipos para cada una de ellas, o para un ģrupo y dale el mismo papel a todas. Cuando vayas a la batalla, pacta el número de puntos por bando, crea una lista de jueģo y que comience la aventura.

Aquí eliģes tú.

Campeón orco
Escultor: Yedharo Models

Escultor: Aspan Lohia @Aspan_72
Pintora: Patricia Sancho @pat_sancho

REGLAS DE JUEGO

Sistema de juego 10
Personajes y fichas 12
Conceptos básicos 14
Acciones y energía 18
Listado de acciones 20
Reacciones 28
Movimiento 30
Combate 34
Áreas 38
Coraje 40
Metahabs 44

CREACIÓN DE BANDAS

Sistema por puntos 50
Razas 52
Armas 54
Protecciones 56
Objetos y herramientas 58
Transportes 60
Personajes 62
Grupos y bandas 64
Bonus y malus 66
-De raza 67
-De armas 74
-De protección 78
-De objetos 79
-De transporte 82

MUNDOS

Modos de juego 86
Escenarios 88
Arquetipos de escenografía 90
Campañas 92
Jugar contra la máquina 94
Roles 96
Entornos aleatorios 112

AVENTURAS

Aventura: el rey de la montaña 118
Aventura: escape urgente 122
Aventura: aliens 126
Aventura: warriors 130
Aventura: el navío fantasma 134
Aventura: secuestro 138
Aventura: terminator 142
Aventura: Dredd 146
Arquetipos de ejemplo 150
Fichas de personaje 156

Copyright © 2016 Wartime the game
Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra. Primera edición: en papel ni idea. Os voy avisando. Segunda edición: bueno, lo vamos viendo.
Wartime www.wartimethegame.com

Escultor: Zenit miniatures
Pintor: Ivan Merino @Raivan37

Reglas de juego

Sistema de juego

Aventura y escenario

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

¿A qué quieres jugar?

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

Según la aventura montaremos el escenario donde se desarrollará la escena y crearemos una lista de juego. Elegiremos las miniaturas que más nos gusten para representar los personajes de la lista, sean de la marca que sean, y las desplegaremos en el tablero.

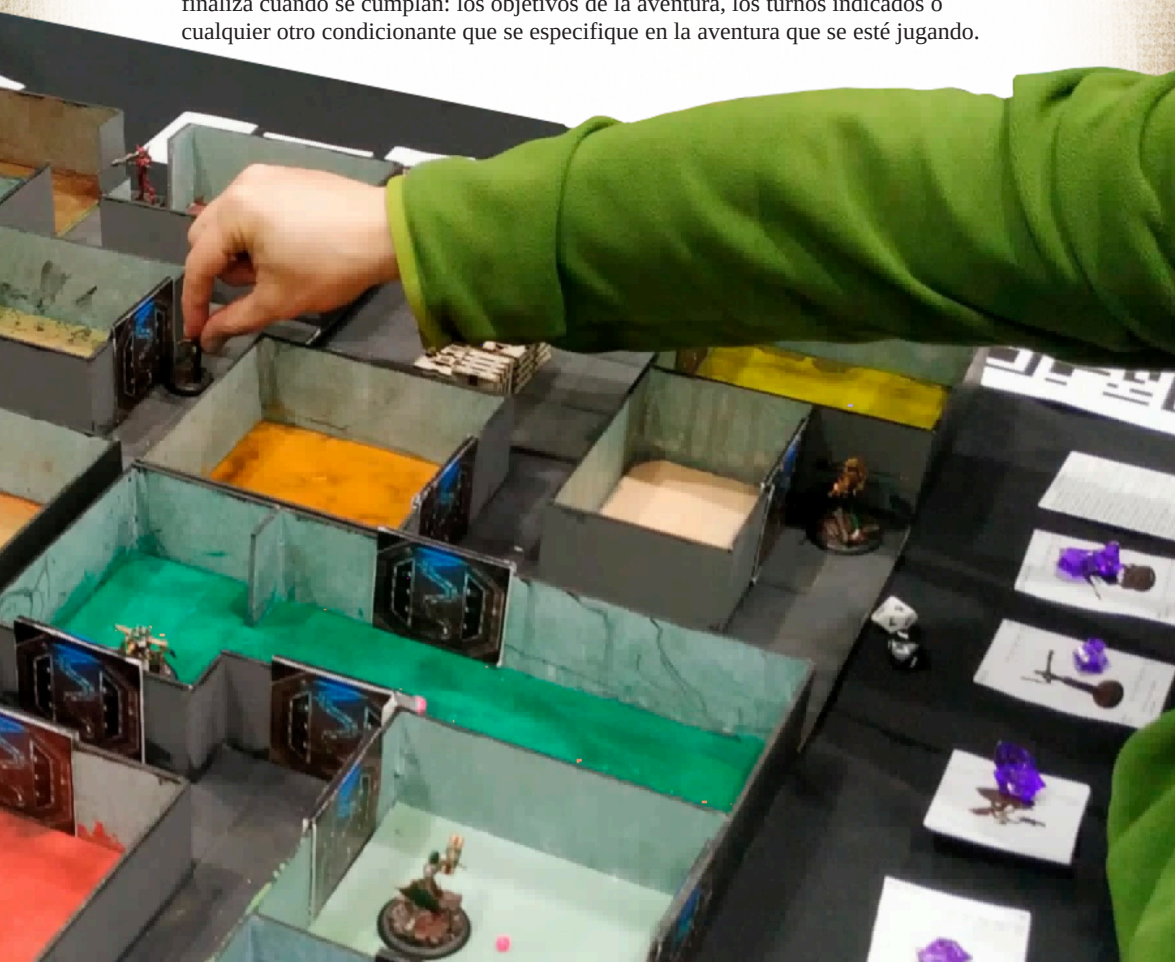
Turno e iniciativa

Una vez montado el escenario y las miniaturas en sus posiciones, comenzará la partida. El sistema de juego es muy sencillo. El juego se divide en turnos. Al principio de cada turno los jugadores lucharán por la iniciativa lanzarán un dado cada uno. A ese dado sumarán el valor de *Voluntad* de uno de sus personajes sobre la mesa. El que obtenga la puntuación más alta se habrá llevado la iniciativa, y elegirá uno de sus personajes sobre la mesa para actuar. Ese personaje actuará. Tras la actuación de ese personaje, el turno se cederá al jugador de su izquierda. Este jugador elegirá uno de sus personajes para actuar, y después de esa actuación cederá el turno al jugador de la izquierda. Se seguirá así, cediendo el turno, hasta que todos los personajes sobre la mesa hayan actuado. Después, comenzará un nuevo turno.

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

Fin de la partida

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



Personajes y fichas

Personajes

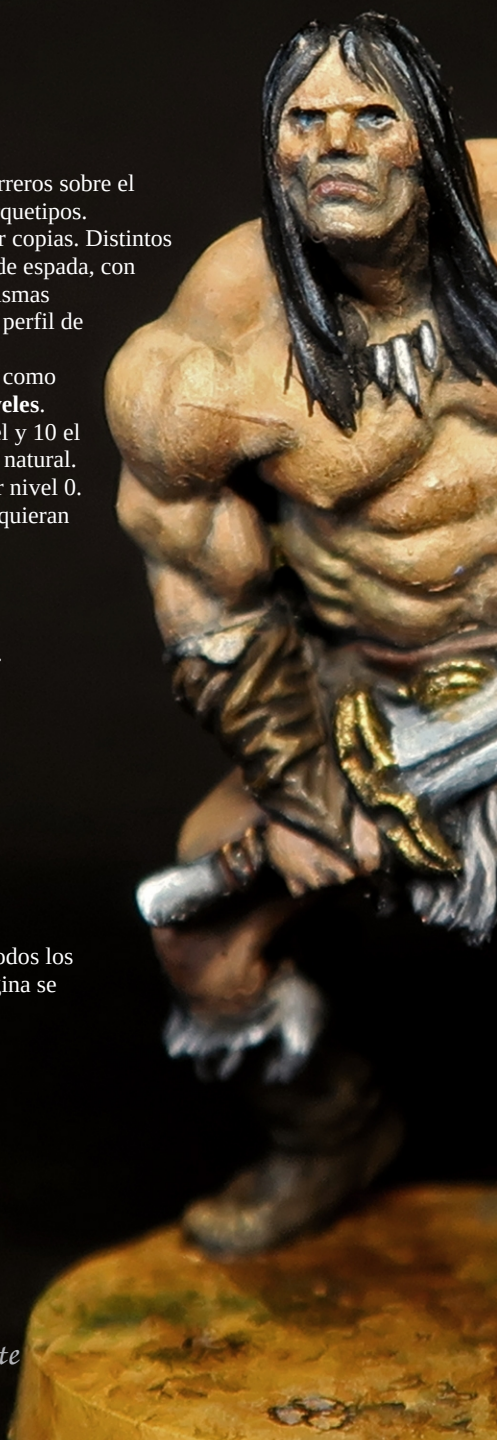
Los **personajes** son la representación de nuestros guerreros sobre el campo de batalla. Un personaje se crea recopilando arquetipos.
Un **arquetipo** es un modelo del que se pueden obtener copias. Distintos personajes pueden equiparse con el mismo arquetipo de espada, con lo cual cada uno de ellos tendrá una espada con las mismas características. Cada tipo de arquetipo tiene su propio perfil de atributos.
Los **atributos** especifican los datos de los arquetipos, como el *Daño*, la *Calidad* o la *Agilidad*, y se gradúan en **niveles**. Estos niveles suelen ir de 1 a 10, siendo 1 el peor nivel y 10 el mejor, el más poderoso. Siempre ha de ser un número natural. En algunos casos especiales los atributos pueden tener nivel 0. Un atributo de nivel 0 impide realizar acciones que requieran utilizar dicho atributo.

Los arquetipos y sus atributos son:

- **Raza**: constitución, agilidad, inteligencia y voluntad.
- **Arma**: energía, daño, alcance, calidad.
- **Protección**: energía, talla y calidad.
- **Objeto**: energía, alcance y calidad.
- **Transporte**: energía, movimiento y calidad.

Fichas

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



Juego: Conan, de Monolith Board Games
Pintor: Mario Pérez @lasminiaturasdelalmirante

CONAN

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

							Puntos
Cimeria (Conan)	6	5	4	5	Fatality, frenesí, profesión acróbata, silencioso, todo terreno		73
Espadón	3	4	0	4	A 2 manos		41
Cuchillo arrojadizo	2	2	0	3	Arma arrojadiza, cargas (3)		12
Amuleto de Ishtar	1	0	3				8
Ghena de la ira	2	0	2		Droga, profesión bárbaro, tempus actuación		4
Caballo de guerra	2	2	5		Capacidad (1), rápido		23

Conceptos básicos

Peanas

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

Midiendo distancias

Se puede medir cualquier distancia en cualquier momento.

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

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

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

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

Estas miniaturas, reina alien incluida, pertenecen al juego "Aliens: Another Glorious Day in the Corps" propiedad de "Gale Force Nine, LLC" (GF9) www.battlefrontgroup.com/gf9-games

Campo de visión

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

Línea de visión (LdV)

Para ver un objetivo utilizamos la línea de visión, que es una línea imaginaria, recta e ininterrumpida, trazada desde los ojos del personaje hasta dicho objetivo. Es necesario ver el cuerpo, la cabeza o las extremidades de esa miniatura, ignorando cualquier tipo de complemento como alas, armas o equipo extra. Un personaje actuando puede pivotar libremente para trazar la línea de visión.

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

Línea de fuego (LdF)

Es la trayectoria que recorre la munición de un arma desde que se dispara hasta alcanzar un blanco. Esta línea suele ser en línea recta, sin perder altitud, hasta el alcance del arma, aunque también puede darse el caso que el arma tenga el bonus "tiro parabólico" y dispare su munición trazando una línea curva y llegando al blanco desde la parte superior o lateral.

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

Campo de tiro

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

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

Chequeos (CH)

Un chequeo es una prueba para comprobar si un personaje es capaz de resolver una acción.
Para realizar un chequeo debemos lanzar **1D10** y contrastar el resultado del dado con el valor que estemos chequeando. **Si el resultado de la tirada es igual o inferior al valor chequeado, el chequeo se pasa** y la acción sucede. Cuanto mayor sea el valor a chequear, mayor será la probabilidad de éxito, por lo que al valor a chequear lo llamaremos "éxito".
El éxito debe tener un valor entre 1 y 10.

Modificadores a los chequeos

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

Críticos y pifias

Un resultado de 1 en el dado se considera un acierto especial llamado crítico, y se considerará chequeo superado, ignorando cualquier modificador.
Igualmente, un resultado de 10 en el dado se considera un fallo estrepitoso llamado pifia, y se considerará chequeo no superado, ignorando cualquier modificador.

Tipos de chequeos

Chequeos de atributo (CH ATR)
Se realizan sobre los atributos: *Constitución, Agilidad, Inteligencia o Voluntad*. El éxito necesario para que la acción suceda lo especificará el valor del atributo del personaje.
Los chequeos de atributos pueden resumirse como CH CON, CH AGI, CH INT y CH VOL.
Chequeos enfrentados (CH ENF)
Estos chequeos enfrentan personajes, y se realizan con un chequeo de atributo por personaje. El que pase el chequeo con el menor valor ganará la acción. En caso de empate, gana la acción el personaje que tenga el valor de atributo más alto. Si además de superar el chequeo con la misma puntuación, ambos personajes tienen el mismo valor de atributo, la acción no sucede.
Chequeos de combate (CH COM)
El combate se compone de 2 chequeos:
-El **chequeo de Impacto (CH IMP)**: Para acertar a un objetivo al que queremos atacar.
-El **chequeo de Defensa (CH DEF)**: Para evitar el *Daño* de un ataque.
Se explica en el capítulo de Combate.
Chequeos de coraje
El coraje se compone de 2 chequeos:
-El **chequeo Psíquico (CH PSI)**: relativo a las situaciones de valor y arrojo.
-El **chequeo de Locura (CH LOC)**: relativo a la capacidad de comprender lo horrendo.
Se explica con detalle en el capítulo de Psicología.

Sobrecarga

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

Sobrecarga = CAL + heridas - CON

Por ejemplo, un personaje con Constitución 4 y una armadura con Calidad 5, sufrirá CH AGI o IMP -1 que realice.

Klik (K)

En Wartime, **un klik equivale a tantos centímetros como la escala a la que se juegue**. El símbolo de la unidad de medida "klik" es ***K***. Gracias a los *K*, datos como el alcance o el área de un arma serán válidos para cualquier escala a la que se juegue.

Lanzando dados

Para jugar se utilizan dados de 10 caras (D10), representando valores entre 1 y 10. El número 0 del dado representa el valor 10. Al lanzar los dados estos siempre deben caer, totalmente estables y legibles, sobre el terreno de juego. Cualquier dado lanzado cuya tirada o resultado pueda ser repetido por una acción, bonus, regla especial o situación cualquiera, de repetirse, se ignorará el primer resultado y será mandatorio el resultado de la segunda tirada. Un dado o tirada sólo puede repetirse una vez.

Dispersión

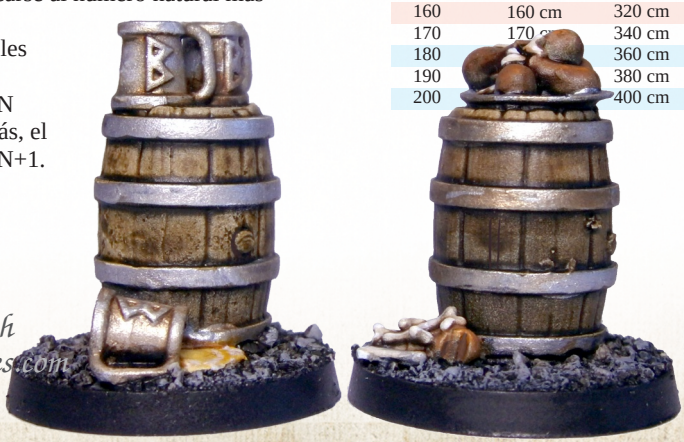
Se llama “dispersión” al alcance y dirección aleatoria que puede presentar un elemento. Este concepto se asocia con el tiro parabólico o con el movimiento de un elemento no controlado por ningún jugador.
Para realizar una tirada de “dispersión” primero hay que trazar una dirección aleatoria (hay dados de flechas) y después obtener un alcance aleatorio con 1D10. Desde el centro del objetivo inicial, siguiendo la dirección que indique la flecha, y moviendo los K que especifique el D10, llegaremos al punto de impacto final. Si en el D10 sale un 1, no habrá dispersión.

Redondeo

En el juego, antes o después nos encontraremos alguna regla que indique que se debe dividir una cantidad. Si después de dividir tal cantidad el resultado tiene algún valor decimal, dicho valor deberá redondearse al número natural más cercano:
-Si son decimales hasta N´49, el resultado será N
-Si es N´5 o más, el resultado será N+1.

Tabla de converisón de centímetros en kliks

K	10 mm	15 mm	30 mm
1	1 cm	2 cm	3 cm
2	2 cm	4 cm	6 cm
3	3 cm	6 cm	9 cm
4	4 cm	8 cm	12 cm
5	5 cm	10 cm	15 cm
6	6 cm	12 cm	18 cm
7	7 cm	14 cm	21 cm
8	8 cm	16 cm	24 cm
9	9 cm	18 cm	27 cm
10	10 cm	20 cm	30 cm
11	11 cm	22 cm	33 cm
12	12 cm	24 cm	36 cm
13	13 cm	26 cm	39 cm
14	14 cm	28 cm	42 cm
15	15 cm	30 cm	45 cm
16	16 cm	32 cm	48 cm
17	17 cm	34 cm	51 cm
18	18 cm	36 cm	54 cm
19	19 cm	38 cm	57 cm
20	20 cm	40 cm	60 cm
21	21 cm	42 cm	63 cm
22	22 cm	44 cm	66 cm
23	23 cm	46 cm	69 cm
24	24 cm	48 cm	72 cm
25	25 cm	50 cm	75 cm
26	26 cm	52 cm	78 cm
27	27 cm	54 cm	81 cm
28	28 cm	56 cm	84 cm
29	29 cm	58 cm	87 cm
30	30 cm	60 cm	90 cm
35	35 cm	70 cm	105 cm
40	40 cm	80 cm	120 cm
45	45 cm	90 cm	135 cm
50	50 cm	100 cm	150 cm
55	55 cm	110 cm	165 cm
60	60 cm	120 cm	180 cm
65	65 cm	130 cm	195 cm
70	70 cm	140 cm	210 cm
75	75 cm	150 cm	225 cm
80	80 cm	160 cm	240 cm
85	85 cm	170 cm	255 cm
90	90 cm	180 cm	270 cm
95	95 cm	190 cm	285 cm
100	100 cm	200 cm	300 cm
110	110 cm	220 cm	330 cm
120	120 cm	240 cm	360 cm
130	130 cm	260 cm	390 cm
140	140 cm	280 cm	420 cm
150	150 cm	300 cm	450 cm
160	160 cm	320 cm	480 cm
170	170 cm	340 cm	510 cm
180	180 cm	360 cm	540 cm
190	190 cm	380 cm	570 cm
200	200 cm	400 cm	600 cm



Escultor: Fanath
fanathminiatures.com

Acciones y Energía

Acciones

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

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

Energía (ene)

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

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

Por ejemplo, un personaje con Constitución 4 y Agilidad 4, si empiezan su actuación con Energía 0, disfrutará de Energía 8 para realizar acciones ese turno. Igualmente, un personaje con Constitución 6 y Agilidad 6, si empiezan su actuación con Energía 0, disfrutará de Energía 10, el máximo.

Después, durante su actuación, el personaje realizará acciones gastando esa energía que acaba de ganar, hasta llegar a *Energía* 0. **Cuando un personaje actuando llega a *Energía* 0 termina su actuación** y debe girar su ficha para marcar que ya ha actuado. Un personaje no puede hacer una acción durante su actuación si eso implica bajar su *Energía* actual por debajo de cero.

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

Kappa ramen enthusiast
Escultor: Bite the Bullet Studio
Pintor: Toni García @chkminis

Tipos de acciones

Acciones sencillas

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

Por ejemplo, la acción "volcar mesa" cuando se trata de una mesa ligera y sencilla no requerirá ningún tipo de chequeo, pero se considerará una acción porque se crea una cobertura en la que ocultarse y se deberá pagar 1 punto de Energía.

Acciones complejas

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

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

Acciones difíciles (D)

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

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

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

Acciones enfrentada (ENF)

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

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

Acciones combinadas

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

Requisitos de acciones

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

Acciones automáticas sin coste de energía

Si un personaje sufre un ataque que no ve venir, como un disparo por la espaldas, después de resolverse la acción del personaje actuando, el personaje recibiendo el disparo puede pivotar sobre su posición gratuitamente.

Listado de acciones

Acciones

A continuación se describen las principales acciones que pueden realizar los personajes a lo largo del juego. Cada acción tiene un título con su nombre y, entre paréntesis: la *Energía* necesaria para realizarla, el atributo a chequear, y el tipo de chequeo o la dificultad de la acción si fuera necesario (D: difícil o MD: muy difícil). Seguido de esto vendrá la descripción de la acción.

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

ACCIONES DE MOVIMIENTO

ACCIONES MOVIMIENTO DE DESPLAZAMIENTO

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

Correr (2) Permite mover su movimiento natural más 1 *K*. Si inmediatamente después realiza otra acción de movimiento ganará CH AGI +1, pero si no obtendrá CH ATR -1. No afecta a la acción cargar.

Esprintar (3) Mueve su movimiento natural más 5 *K*. Sólo se puede realizar una acción esprintar por actuación. La siguiente acción tendrá un CH ATR -3. Una miniatura esprintando no podrá atacar este turno, pero cualquier enemigo sufrirá CH IMP -1.

Agacharse (1) Se considera que el personaje mide la mitad de alto. Cualquier terreno fácil por el que se mueva se considerará difícil. Un personaje puede "levantarse" en cualquier momento, sin necesidad de gastar *Energía*.
Un personaje agachado obtiene:
...atacando a distancia: CH IMP +1.
...atacando CaC: CH IMP -1.
...siendo atacado a más de 3 *K* : CH IMP -1.
...siendo atacado CaC: CH IMP +1.

Cuerpo a tierra / cubrirse (1) La posición cuerpo a tierra genera los siguientes modificadores:
...atacando a distancia: CH IMP +2.
...atacando CaC: CH IMP -2.
...siendo atacado a más de 3 *K*: CH IMP -2.
...siendo atacado CaC: CH IMP +2.

Levantarse (1) Si el personaje está tumbado o de rodillas, se pondrá de pie.

Mover cargado con un objeto (X) Permite desplazarse cargando un objeto inanimado. El coste de *Energía* depende de la *Constitución* del objeto:
-Si les supone la mitad o menos que la del personaje, X será igual a mover por terreno difícil.
-Si se supone más de la mitad que la del personaje, X será igual a mover por terreno muy difícil.
-Si se supone superior a la del personaje, éste necesitará más personajes con los que, sumando todos sus atributos de *Constitución*, superen la supuesta *Constitución* del objeto. De ser así, X será igual a mover por terreno difícil.

Mover sin hacer ruido (2) Permite desplazar sin hacer ruido hasta tantos *K* como movimiento tenga. No se puede reaccionar contra este personaje si no se cruza en el campo de visión.

ACCIONES MOVIMIENTO DE TRANSPORTES

180º (4, AGI D) Permite desplazar un transporte hasta su movimiento más 4 K, con un mínimo de 4 K, en línea recta, y según su encaramiento, y hacer un giro de hasta 180º al final del movimiento.
La dificultad del chequeo es igual a la *Constitución* del transporte menos la *Agilidad* del piloto, con un mínimo de 0. Si falla el chequeo, no girará; y si pifia, el transporte dará vueltas de campana y sufrirán un *Daño* igual a los *K* movidos.
Si el transporte cruza alguna zona de terreno difícil durante la acción, sufrirá CH AGI -1 extra.

Cambiar de altitud (1) Permite a una miniatura cambiar un nivel de altitud, por orden, entre altura -3, 1, 2, 3 y 4. La miniatura se moverá en línea recta hasta el máximo de su movimiento.
Si la miniatura pasa de altura -3 a altura 1, y emerge bajo una miniatura enemiga, o junto a ella, se considerará trabada en combate CaC.
Si la miniatura pasa por terreno difícil o extremo, debe superar un CH AGI. Si falla el chequeo perderá 3 puntos de *Energía* y, si pifia, la miniatura sufrirá 3 heridas.
Cualquier enemigo que le ataque a distancia sufrirá CH IMP -1.

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

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

Maniobrar (1, AGI) Permite desplazar un transporte hasta 1 *K* después de una acción mover o correr, en cualquier dirección, y sin alterar su encaramiento.
Maniobrar con un transporte que haya movido 10 o más *K* se considera una acción difícil, y de haber movido 20 o más *K* una acción muy difícil (-3).

Pivotar (3/1) Los transportes, al contrario que los personajes, no pueden pivotar libremente. Para ellos, “pivotar” es una acción de un coste de 3 puntos de *Energía*. Con esta acción un transporte puede girar sobre su base tanto como crea conveniente.
Un personaje sólo puede pivotar en su actuación. Pivotar fuera de su actuación se considera una reacción con un coste de 1 punto de *Energía*.

ACCIONES MOVIMIENTO CON OBSTÁCULOS

Dejarse caer (1) Permite dejarse caer, controladamente, desde una superficie de más altura que la miniatura. Un personaje podrá caer sin dañarse desde una altura máxima igual al doble de su altura. Si el personaje cae desde una superficie más alta que el doble de su altura, sufrirá un impacto automático.
El *Daño* del impacto dependerá de la altura de la caída:
-Altura <= altura de la miniatura x3, DAÑ=4.
-Altura <= altura de la miniatura x4, DAÑ=7.
-Altura > altura de la miniatura x4, DAÑ=10.

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

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

Salto de longitud (3, AGI) Permite alcanzar una superficie con un salto en horizontal. CH AGI. La distancia a saltar depende del nivel de *Agilidad*:
-AGI <= 3, puede saltar tantos *K* como su MOV.
-AGI <= 5, puede saltar tantos *K* como su MOV +2.
-AGI <= 7, puede saltar tantos *K* como su MOV +4.
-AGI > 7, puede saltar tantos *K* como su MOV +6.
Si se falla el chequeo, se cae al vacío.

Subir a un alto (3, AGI) Permite subir a un alto más alto que el personaje. La altura a alcanzar depende de la *Agilidad*:
-AGI <= 3, tan alto como su altura 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.
Si el personaje actuando sube con la ayuda de un compañero, la altura a tener en cuenta se incrementa con la altura del compañero.

Escultor: Fanath
fanathminiatures.com

ACCIONES DE COMBATE

ACCIONES DE COMBATE A DISTANCIA

Ataque a distancia (X, AGI) Es obligatorio no estar trabado en combate CaC y utilizar un arma con *Alcance* mayor de 0. Elige un objetivo dentro del *Alcance* del arma, y del *Campo de Visión* del personaje.
- Realiza el chequeo de Impacto. Realiza un CH AGI. Si se pasa el chequeo, se considerará que se ha impactado al objetivo.
El *Daño* del ataque es igual al *Daño* del arma.
- Realiza el chequeo de *Defensa*. El objetivo impactado deberá realizar el CH DEF. Si supera el chequeo, sufrirá tantas heridas como *Daño* tuviera el ataque menos su *Defensa*. Pero si lo fallara, sufrirá tantas heridas como *Daño* completo tuviera el ataque.

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

Ataque a distancia a ciegas (X, AGI D) Es igual que la acción "ataque a distancia", pero el personaje actuando puede elegir un objetivo al que no ve. Este objetivo debe poder verlo un compañero que esté dentro de su *Campo de Visión*.

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

Ataque a distancia a un combate CaC (X, AGI) Es igual que la acción "ataque a distancia", pero el personaje actuando, después del CH IMP, debe hacer un segundo CH IMP para ver si impacta al objetivo elegido. Si se pasa el segundo CH IMP habrá acertado al objetivo original, pero si lo falla habrá acertado a uno de los demás luchadores Debe sortearse a quién le cae el ataque, y ese será quien realizará el CH DEF.
Si el atacante supera el primer CH IMP con un crítico, no necesitará hacer ningún otro chequeo.

Lanzar armas u objetos (2, AGI) Permite lanzar un objeto a un máximo de tantos *K* como movimiento más *Constitución*. CH AGI. Se puede lanzar medio kilo por cada punto de *Constitución*.
Cualquier objeto infligirá tanto *Daño* como tipo de material:
-Acero, roca dura o similar, con bordes afilados o punta, *Daño* 2.
-Roca sin filos, madera compacta o similar, *Daño* 1.

Escultor: Fanath
fanathminiatures.com

ACCIONES DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Atacar CaC cuerpo a cuerpo (X, AGI) Es obligatorio utilizar un arma con *Alcance* igual a 0. Elige un objetivo en contacto CaC.
- Realiza el chequeo de Impacto. Para realizar el CH IMP, el atacante realiza un CH AGI. Si se pasa, se considerará que se ha impactado al objetivo.
El *Daño* del ataque es igual al *Daño* del arma.
- Realiza el chequeo de *Defensa*. El defensor deberá realizar el CH DEF. Si supera el chequeo, sufrirá tantas heridas como *Daño* tuviera el ataque menos su *Defensa*. Pero si lo fallara, sufrirá tantas heridas como *Daño* completo tuviera el ataque.

Atacar CaC con arma de disparo (X, AGI) La acción se realiza igual que la acción “atacar CaC”. Varía en que el personaje actuando puede utilizar un arma con ALC > 0, pero si pasa el CH IMP, deberá pasar un segundo CH AGI.
El *Daño* del ataque será igual al *Daño* del arma.
Esta acción se realiza para utilizar un arma con *Alcance* mayor de 0 en un combate CaC, no para utilizar el arma como si fuera un garrote. De querer utilizar el arma como garrote, la acción sería “atacar CaC con objeto improvisado”.

Atacar CaC con objeto improvisado (3, AGI) La acción se realiza igual que la acción “atacar CaC”. Varía en que el CH IMP tiene un modificador -1, y que el *Daño* del ataque depende del objeto utilizado:
Acero, roca dura o similar, con bordes afilados o punta, *Daño* = 2.
Roca sin filos, madera compacta o similar, *Daño* = 1.
Coger un objeto improvisado del suelo o de otro sitio como la espada de un muerto, una piedra grande, un palo o cualquier cosa que tengamos a nuestro alcance, a 1 *K* de distancia, sería una acción de combate sencilla de 1 punto de *Energía*.

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

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

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

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

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

Empujar (1, CON ENF) La acción se realiza igual que la acción "atacar CaC". Varía en que, si el personaje actuando pasa el CH IMP, el enemigo realizará un CH CON ENF. Si se pasa, el enemigo se desplazará en cualquier dirección hasta tantos *K* como la *Constitución* del personaje actuando menos la *Constitución* del personaje empujado, con un mínimo de 1K.
No se puede empujar a una miniatura con al menos el doble de *Constitución* o *Defensa*.
Si el personaje consigue empujar al oponente, terminará el combate CaC. Y si obtiene un crítico, además lo derribará (cuerpo a tierra).

Esquivar CaC (3, AGI ENF) Un participante de un combate CaC puede bloquear o esquivar un ataque. Debe declararse inmediatamente después de que el atacante anuncie la acción y el objetivo. El atacante, en lugar de realizar el CH IMP, resolverá un CH AGI ENF con el defensor. Si el defensor gana, el atacante no impactará.
Si el defensor obtiene un crítico, infligirá 1 *Daño* al atacante. Y si obtiene una pifia, otorgará +1 *Daño* al *Daño* total del ataque.

ACCIONES DE COMBATE MÁGICO

Corromper / Hackear (3, INT / VOL) Un neuromante o un titiritero podrán intentar estresar un objetivo, cargarlo de puntos de estrés, con la intención de tumbarlo o poseerlo. Si el atacante es un neuromante, utilizará *Inteligencia*, y si es un titiritero, utilizará el atributo *Voluntad*. El objetivo tiene que estar en la línea de visión del atacante y tanto alcance como su *Inteligencia* / *Voluntad*.
- Realiza el chequeo de Impacto. El atacante debe superar un CH INT / VOL para impactar al objetivo. El *Daño* de este ataque es igual a tantos niveles de estrés como la *Inteligencia* o *Voluntad* del atacante menos 4, mínimo 1.
- Realiza el chequeo de *Defensa*. El defensor deberá realizar un CH VOL. Si supera el chequeo, sufrirá tanto estrés como *Daño* tuviera el ataque menos su *Voluntad*. Si lo falla, sufrirá tanto estrés como *Daño* completo tuviera el ataque.
Si el objetivo no tuviera *Defensa* ni *Voluntad* por ser un objeto, el éxito de su CH DEF será igual a 1.

Combate mental (3, INT / VOL) Un neuromante o un titiritero que es un objetivo de un intento de corrupción o hackeo, tenga o no éxito la acción, podrán entablar un combate mental con su atacante. Para ello, realizarán un CH ENF cada uno con su atributo maestro, neuromantes con *Inteligencia* y titiriteros con *Voluntad*. Quien pierda el CH ENF recibirá 1 nivel de estrés sin posibilidad de CH DEF.
Después, si un personaje quiere combatir y el otro no, el que no quiera combatir cerrará la lucha a cambio de 1 punto de estrés. Cualquiera de los dos que quiera seguir en combate deberá pagar 1 punto de *Energía*. Cualquiera de los combatientes puede pagar *Energía* hasta llegar a *Energía* -10. Si algún personaje no puede pagar el punto de *Energía* se considerará que ha abandonado el combate y ganará 1 punto de estrés adicional.
Si ningún personaje quiere continuar el combate, no recibirán daño.
El combate mental también puede utilizarse como reacción contra un neuromante o un titiritero en la línea de visión, a tantos K como *Inteligencia* o *Voluntad*, lanzando una invocación o una atadura.

Contramagia (3, INT ENF) Un neuromante podrá utilizar esta acción para anular una metahabilidad. Debe estar a tantos *K* como *Inteligencia* del objetivo que sufra los efectos de la metahabilidad. El personaje actuando deberá superar un CH INT ENF contra la propia metahabilidad, que realizará el chequeo con un éxito igual a la *Calidad* de la metahabilidad. Si el contra hechizante gana el chequeo, la metahabilidad desaparecerá. Si el personaje actuando obtiene una pifia, recibirá 1 nivel de estrés. Estos daños se pueden evitar con un CH VOL.

Poseer (3, INT / VOL) Un neuromante o un titiritero puede intentar posee un objetivo en CaC o a distancia, en su línea de visión, a un máximo de tantos K como *Inteligencia* o *Voluntad*. Para ello, el objetivo debe tener tanto o más estrés que *Voluntad* o *Calidad*.
El atacante deberá superar un cheque de *Inteligencia* (neuromante) o *Voluntad* (titiritero) para poder manipular el objetivo poseído:
- Durante su actuación: el poseedor podrá utilizar su propia *Energía* para realizar acciones con el personaje poseído. Además, también podrá hacer cualquier acción por sí mismo. No hay un límite máximo de objetivos poseídos por un mismo poseedor. Una vez poseído un personaje, ya no tendrá por qué haber una línea de visión entre el poseedor y el personaje poseído.
- Activación / desactivación: un neuromante podrá activar o desactivas un objetivo poseído a su voluntad.
- Destrucción: el poseedor podrá infligir tantas heridas como quiera a un objetivo poseído, hasta un máximo de su *Constitución* o *Calidad* más 1.

OTRAS ACCIONES DE COMBATE

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

Embestir (X+1, AGI) La acción embestir la puede realizar tanto un transporte con la idea de atropellar a alguien, como un personaje a pie para intentar derribar una puerta o atravesar una ventana. El único requisito es recorrer, antes del impacto, un mínimo de 2 *K* en línea recta. Lanzar un **transporte** contra cualquier cosa es, cuando menos, peligroso. Un transporte realizará tanto *Daño* embistiendo como valor sumen su *Constitución* y los *K* recorridos en línea recta antes del impacto, hasta un *Daño* máximo igual al doble de la *Constitución* del transporte embistiendo. Igualmente, el transporte recibirá un impacto frontal de tanto *Daño* como valor sumen la *Constitución* del elemento embestido y la mitad de los *K* recorridos. Si el transporte está intentado atropellar tropas a pie, estas tropas recibirán el mismo *Daño* a no ser que puedan reaccionar para mover fuera de la trayectoria del transporte. Una miniatura embestida será desplazada, en el sentido del impacto, tantos *K* como *Daño* reciba menos su *Constitución*.
Si quien embiste es un **personaje** realizará tanto *Daño* como valor sumen los *K* recorridos en línea recta hasta un máximo igual a su *Constitución*. El personaje embistiendo no recibe impacto.
El coste de *Energía* de la acción embestir será igual a las acciones "correr" necesarias hasta llegar al objetivo +1, todas ellas en línea recta.

Huir (1, PSI) La reacción huir permite, por ejemplo, a un personaje al que se le está cargando, desplazarse inmediatamente hasta 3 *K* en cualquier dirección. Esta acción debe anunciarse inmediatamente después de que el personaje actuando anuncie la acción que va a realizar. Un personaje huyendo debe superar un CH PSI después de mover.
Esta acción no puede realizarse por un personaje trabado en combate CaC.

Inmovilizar enemigo (1, CON ENF) La acción se realiza igual que la acción "atacar CaC". Varía en que, si el personaje actuando pasa el CH IMP, en lugar de realizar el oponente el CH DEF, intentaremos inmovilizarle realizando un CH CON ENF. Si sucede, el personaje inmovilizará a su oponente hasta el comienzo de la actuación de este. Entonces, el personaje inmovilizado podrá intentar liberarse realizando una acción de 3 puntos de *Energía* y un CH CON ENF.
Un personaje inmovilizando a otro puede intentar atarle realizando una acción de 3 puntos de *Energía* y un nuevo CH CON ENF. El personaje necesitará tener algo con lo que atar o encadenar al enemigo.

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

Juego: Mallifaux, Damian Ravencroft
Pintor: Mario Pérez @lasminiaturasdelalmirante

ACCIONES GENÉRICAS

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

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

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

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

Curar / Reparar (3, INT) Permite recuperar 1 herida o anular cualquier efecto nocivo, como "veneno". Un personaje puede reparar un objeto o curar a otro personaje, siempre y cuando ninguno esté trabado en combate CaC.
-Si se supera el chequeo, se recupera 1 herida.
-Si se obtiene un crítico se recuperan 3 heridas.
-Si se falla el chequeo, se inflige 1 herida.
-Si se pifia, se infligen 3 heridas.
Si el personaje que intenta la acción curar es un neuromante, puede intentar curar estrés en lugar de heridas.

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

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

En guardia (2) Este personaje gana un bonus de +2 puntos al éxito del siguiente CH VOL que deba realizar como requisito para poder materializar una reacción. Sin embargo, después de realizar esta acción, este personaje no podrá moverse ni pivotar, y quedará con una LdV de 180º. Si realizara cualquier acción o se moviera, perdería el bonus.

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

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

Marcar un objetivo (3, INT o VOL) Un neuromante o un titiritero que esté poseyendo a otro personaje podrá realizar esta acción para marcarlo. Con ello, cuando no lo esté poseyendo, podrá intentar volver a poseerlo aunque el objetivo no tenga tanto estrés acumulado como *Voluntad*.

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

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

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

Soltar (X) Con esta acción sencilla un personaje puede soltar, dejar caer, cualquier cosa que tuviera en una o más manos. De ser así, la acción no consumirá ningún punto de *Energía*.
También se pueden dejar caer bombas, minas, clavos, aceite y cualquier cosa que se tenga equipada. Si el equipo que se deja caer es un arma como una bomba o una mina, X será igual a tanta *Energía* como indique el arma.
Cuando se suelta una bomba, esta se queda en cualquier punto de la ruta por la que mueva aquél que suelte la bomba, pero no será operativa hasta que el personaje actuando termine su actuación.

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

Pintor: Miguel Sousa @MiguelSPaints
Escultor: Zenit miniatures
Juego: Takkure

REACCIONES

REACCIONES

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

Cuando un personaje actúa de esta forma, se considera que realiza una “reacción”. **Una reacción es un acción de respuesta a la acción de un personaje enemigo en nuestro campo de visión.** Un personaje que quiera reaccionar **deberá superar un chequeo de *Voluntad***. Si no se supera el chequeo, deberá esperar a que se realice una nueva acción para volver a reaccionar, e intentar superar de nuevo el chequeo de *Voluntad*. Un personaje reaccionando sólo gastará *Energía* si supera el chequeo de *Voluntad* y se materializa la reacción.

GESTIÓN DE LA ENERGÍA REACCIONANDO

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

REACCIONAR A UNA REACCIÓN

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

REACCIONAR DURANTE LA ACCIÓN

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

REACCIONES Y ACCIONES COMBINADAS

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

Tiempo bala

Se llama "tiempo bala" al momento en que varios personajes, uno actuando, y uno o más reaccionando, se enzarzan en realizar acciones alternativamente.
La primera reacción debe superar un chequeo de *Voluntad*. A partir de entonces, si el personaje reaccionando quiere seguir reaccionando a cada acción del personaje actuando, el resto de reacciones no tendrán que superar dicho chequeo.
Todos los personajes, el que actúa y los que reaccionan, podrán llegar a -10 puntos de *Energía* siempre y cuando intercalen acciones. En el momento que alguno de ellos no siga intercalando acciones, se terminará el tiempo bala, y el personaje actuando continuará con su actuación.

Por ejemplo, un personaje A mueve por un terreno abierto, y un personaje R reacciona a su movimiento disparándole. Para poder reaccionar debe superar un CH VOL. Lo supera.
El arma del personaje A no tiene tanto alcance como el del personaje R, por lo que el personaje A decide acercarse corriendo al personaje R, y el personaje R, que sigue teniendo al personaje A en su campo de visión vuelve a dispararle. Como A y R han entrado en tiempo bala, el personaje R no necesita volver a superar otro CH VOL para seguir reaccionando a cada acción.
El personaje A se tira cuerpo a tierra cuando ya tiene a su enemigo dentro del Alcance de su arma, y el personaje R le dispara de nuevo. El personaje A por fin dispara al personaje R, y este ahora decide correr para ocultarse.

El ciclo de acciones y reacciones habrá sido:
Personaje A actúa y mueve.
Personaje R reacciona disparando (CH VOL).
Personaje A corre hacia R.
Personaje R dispara.
Personaje A cuerpo a tierra.
Personaje R dispara.
Personaje A dispara.
Personaje R mueve para ocultarse.

Reaccionar al ruido

Cualquier arma con *Alcance* superior a 0 hace ruido, excepto armas tipo arcos o una cerbatanas, o con el bonus "silenciador". Cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo que haga ruido en la realidad, como una sierra mecánica, también lo hará en el juego. El ruido de estas armas se escuchará a tantos *K* como el doble del *Daño* que inflijan.
Las acciones de movimiento mover, correr y esprintar también hacen ruido. Se escuchará a tantos *K* como el doble de los *K* que se desplace.
Los muros reducirán el alcance del ruido en tantos *K* como *Calidad* tengan.

Juego: Infinity, de Corvus Belli
Pintor: Luis Puente
@LBPuente_miniaturas

Movimiento

Movimiento
El movimiento de un personaje es el número de *K* que esta puede avanzar de forma natural en cada acción de movimiento, y equivale a tantos *K* como grande sea en comparación con un humano. **El movimiento de un humano genérico es de 1 K.** Un personaje que sea el doble de alto que un humano moverá, como movimiento natural, 2 K. El triple, 3 K.

Mover
Para mover, simplemente desplaza la peana tantos *K* como movimiento tenga la miniatura. No es obligatorio avanzar la miniatura hasta su movimiento máximo. Cada jugador elegirá cómo y hasta donde mover.
Durante el movimiento, una miniatura no puede acercase a ningún enemigo a menos de 1 *K* salvo para trabarse en combate CaC o embestirlo. Si termina su movimiento a menos de 1 *K* de un enemigo se considerará trabado en combate CaC con él, y deberá mover su peana hasta pegarla a la peana del enemigo.
Un personaje puede pasar por encima de sus aliados sin problema. A parte, se puede pasar por encima de cualquier miniatura que no pueda mover.

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

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

Dificultad del terreno y energía

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

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

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

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

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

Rampas y obstáculos

A veces tendremos que subir escaleras de mano, saltar una barandilla, encaramarnos a un alto, dejarnos caer... Un obstáculo que le llegue al pecho o los hombros al personaje tendrá que superarse con la acción escalar, pero cualquier otro obstáculo entre las rodillas y el pecho simplemente se considerará terreno difícil.

Escenarios con casillas

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

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

Un personaje podrá pasar por encima de otra miniatura siempre y cuando esta última se lo permita.

Interaccionar con otras casillas

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

Alturas de movimiento

En Wartime hay cinco alturas diferentes:
- **Altura 1, sobre el terreno,** la altura por defecto, que es la superficie sólida y estable de la escenografía.
- **Altura 2, altura de combate,** que es volando a unos 5 *K* sobre el terreno de juego. Requiere el bonus "vuelo".
- **Altura 3, gran altitud,** que es el vuelo atmosférico. Las miniaturas requieren el bonus "vuelo a gran altitud".
- **Altura 4, el espacio,** que es cualquier zona sin fuerzas externas como el viento o la gravedad. Requiere el bonus "vuelo espacial".
- **Altura -1, subterráneo o subacuático,** que es bajo tierra o bajo el agua. Requiere el bonus "sub".

Restricciones en alturas de movimiento

En altura 3, las miniaturas no pueden realizar dos acciones seguidas que no sean de movimiento, no puede pivotar (ni siquiera como una acción) ni realizar la acción 180º, y cuando muevan siempre deberán mover su *Movimiento* máximo completo.
Hay que tener en cuenta que todas las miniaturas que se desplacen por alturas 3, 4 y -1, sólo moverán 1 *K* como máximo cuando se desplacen por altura 1.

Relaciones entre alturas

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

Transportes

Por transporte entendemos cualquier tipo de miniaturas que necesite de un personaje para gobernar su movimiento. Un transporte no actúa. Se considera transporte tanto una moto como un elefante o una nave espacial.
El movimiento de un transporte es un atributo que se puede elegir y comprar.

Mover

Mueven igual que los personajes: tantos *K* como quieran hasta un máximo de su atributo de movimiento tenga la miniatura. No puede acercase a ningún enemigo a menos de 1 *K* salvo para trabarse en combate CaC o embestirlo.
A diferencia de los personajes, un transporte no puede pasar por encima de ninguna otra miniatura a no ser que tenga un bonus que indique lo contrario.

Girar y pivotar

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

Críticos en las acciones de movimiento

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

Combate

Combate

Todo combate sigue un mismo patrón. Primero el atacante realiza un ***Chequeo de Impacto*** para intentar acertar al blanco. Y después, el objetivo impactado deberá hacer un ***Chequeo de Defensa***.

Chequeo de impacto:
En combate, tanto cuerpo a cuerpo (CaC) como a distancia, los chequeos de impacto se resuelven con un CH AGI. Si un personaje supera el cheque de *Impacto* habrá acertado a su objetivo, y este se considerará impactado, y deberá realizar inmediatamente un chequeo de *Defensa*.

Chequeo de defensa:
El chequeo de *Defensa* se realiza con el sumatorio de los valores de *Calidad* de los arquetipos de protección que vista el personaje o el propio atributo de *Calidad* del transporte. Un personaje equipado con varios arquetipos de protección, como con una capa, una armadura y un escudo, si cada arquetipo cuenta con *Calidad* 2, el personaje obtendrá un chequeo de *Defensa* 6, y deberá obtener 6 o menos en el dado para superar el chequeo. Si el personaje supera el *Chequeo de Defensa*, su armadura podrá absorber todo o parte del *Daño* que tuviera el ataque (*Daño-Defensa*), pero si lo falla sufrirá tanto *Daño* como tuviera el ataque.

Atacando objetos inanimados

Puede que a un personaje le interese destruir un objeto. De ser así, deberá atacarlo con una acción de combate. Si está en contacto con el objeto, el chequeo de *Impacto* se superará automáticamente, aunque siempre tendrá la opción de resolver el chequeo lanzando el dado y arriesgarse a obtener una pifia o un crítico. Si se ataca al objeto a distancia, se deberá realizar el chequeo de *Impacto* de forma normal.

En caso de impactar al objetivo, este aún tendrá derecho a un chequeo de *Defensa* con un éxito igual a su atributo *Calidad*.

Críticos y pifias en combate

Crítico en el chequeo de *Impacto*, ignorará cualquier cobertura, anulará el bonus *Fortuna* y sumará 1 punto al *Daño* del ataque.
Crítico en el chequeo de *Defensa*, ignorará el *Daño* del ataque; y si es en CaC hará un impacto de 1 punto de *Daño* a su atacante.
Pifia en el chequeo de *Impacto*, sufrirá un impacto de 1 punto de *Daño*, y el arma con el que ha atacado sufrirá 1 herida.
Pifia en el chequeo de *Defensa*, otorgará a su enemigo 1 punto al *Daño* del ataque, y una de sus protecciones sufrirá 1 herida.

Heridas, incapacidad y muerte

Cada punto de Daño sufrido se convierte en una **herida**. Cuando un personaje acumule tantas heridas como *Constitución*, caerá incapacitado. No podrá realizar acciones y contará como baja, pero aún se le podrá intentar curar. Cuando un personaje acumule más heridas que *Constitución*, morirá, y ya no podrá curarse más. Si un personaje, en un único ataque, sufre más del doble de heridas que su *Constitución* y que su *Defensa*, se retirará de la mesa por considerarse pulverizado, junto con todo el equipo que cargue y que no sea necesario para terminar la aventura.
Recibir heridas es una situación traumática, por lo que cuando un personaje gane heridas debe realizar un **chequeo psíquico**.

Si una pieza de **equipo** o un **transporte** acumula tantas heridas como *Calidad*, quedará inutilizado hasta que se repare. Si llega a acumular aún más heridas que *Calidad*, el equipo se destruirá y no podrá repararse. Si un **transporte** gana más heridas que *Calidad*, explotará, y pasará a convertirse en el origen de un ataque de *Daño* igual al *Daño* de su arma principal, con un radio igual a su *Movimiento*, de un mínimo de 3 *K* a contar desde el borde de la peana o del casco de la miniatura.
Un **arma** reducirá su *Daño* en tantos puntos como heridas tenga, hasta un mínimo de *Daño* 1.
Una **protección** reducirá su *Calidad* en tantos puntos como heridas, hasta un mínimo de *Calidad* 1.

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

Bajas

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

Atacando a objetivos más grandes

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

Combate cuerpo a cuerpo (CaC)

Para poder realizar acciones de combate cuerpo a cuerpo, o CaC, el personaje que actúe debe estar en contacto peana con peana con un enemigo. A esto se llama “trabarse en combate”. Para llegar a trabarse en combate se deben realizar acciones de movimiento hasta quedar en contacto con el enemigo o a una distancia de menos de 1 *K*. Si se llega a menos de 1 *K*, el personaje actuando se colocará automáticamente en contacto peana con peana con el enemigo.
Un personaje trabado en CaC sólo podrá realizar acciones de combate CaC. Indica con qué miniatura de todas con las que se encuentre en contacto va a combatir, elige una acción de combate, paga su *Energía*, y lanza los dados.

Cargas

Una carga es un ataque con embestida. Si el personaje actuando llega a trabarse en CaC con la acción "correr" se considerará que ha cargado, y ganará *Daño* +1 en la siguiente acción de combate.

Combate CaC con varios enemigos

Un personaje puede, si quiere, trabarse con más de 1 personajes a la vez. Seguiremos las reglas normales de combate CaC, luchando con los enemigos por separado, uno detrás de otro.
Un personaje puede mover por encima de cualquier personaje de un combate CaC múltiple, aliado o enemigo, para llegar a una posición libre en ese mismo combate. Además, obtendrá un modificador CH IMP +1 si, en ese combate múltiple, su bando es superior en número.
Una vez abatido un enemigo, podremos:
- **Seguir combatiendo contra otro enemigo trabado.** Si nos queda *Energía*, podemos atacar a cualquiera de ellos.
- **Reengancharnos a otro enemigo.** Si nos queda *Energía*, no estamos trabados en CaC, y tenemos enemigos a una distancia igual o menor a nuestro *Movimiento*, podemos trabarnos en CaC con uno de ellos automáticamente (sin gastar *Energía*) y realizar más acciones de combate. El atacante elige con quién trabarse.
- **Apartarnos.** Si nos queda poca *Energía* y superamos al enemigo en número, podemos realizar la acción "destrabarse".
- **La lucha continúa.** Si se agota nuestra *Energía*, las acciones de combate continuarán en nuestra siguiente actuación.

Escultor: Forge of Doom
forgeofdoom.net

Combate a distancia

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

Coberturas en combate

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

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

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

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

Combate con transportes

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

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

Áreas

Área de un objeto

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

Fallar el ch imp de un arma con *área*:

Si un objeto o un arma con ***Alcance* igual a 0 falla el chequeo de atributo o impacto**, la acción fallará y no se producirá.
Si un objeto o un arma con ***Alcance* mayor que 0 falla el chequeo de atributo o impacto**, dispersará el impacto.

Dispersión

Un arma que disperse el tiro, desplazará el punto de impacto 1D10 *K* por cada 15 *K* hasta el objetivo, en una dirección aleatoria.
Para trazar la dirección aleatoria puedes utilizar un dado que tenga una flecha dibujada en cada cara. Lanza ese dado, y con la dirección clara, lanza también los D10. Después desplaza el punto de impacto desde su lugar original, siguiendo la dirección que marque la flecha del dado, tantos *K* como cantidad se hayan obtenido en los D10. Ubicado el nuevo punto de impacto, traza una nueva línea de fuego entre el tirador y el nuevo punto de impacto. El ataque impactará en el primer obstáculo que se cruce en esta nueva línea de fuego. Si no se cruza ningún obstáculo, continuará hasta el punto de impacto final dispersado.

Coberturas en ataques con áreas

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

Escultor: RN Estudio
Pintor: @heshanzuo

Forma y tamaño de un área

***Área* redonda**.....

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

Un objeto con este *Área* y un *Alcance* = 0, comenzará a medirse el área desde el centro de la peana del lanzador, pero comenzará a afectar desde el borde de la peana de la miniatura que utiliza el objeto, por lo que tal miniatura no se verá afectada por el propio *Área*.

***Área* lineal**.....

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

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

***Área* de salto**.....

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

La miniatura que utiliza el objeto se podría ver afectada por el propio *Área* si es la miniatura más cercana.

***Área* con forma de gota**.....

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

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

Tamaño (K)	Área (*K2*)	Puntos
R1	radio = 1	3,14	3
R1’5	radio = 1,5	7,07	7
R2	radio = 2	12,57	13
R2’5	radio = 2,5	19,63	20
R3	radio = 3	28,27	28
R3’5	radio = 3,5	38,48	38
R4	radio = 4	50,27	50
R4’5	radio = 4,5	63,62	64
R5	radio = 5	78,54	79
L1	largo = 1	1	1
L2	largo = 2	2	2
L3	largo = 3	3	3
L4	largo = 4	4	4
L5	largo = 5	5	5
L6	largo = 6	6	6
L7	largo = 7	7	7
L8	largo = 8	8	8
L9	largo = 9	9	9
L10	largo = 10	10	10
L11	largo = 11	11	11
L12	largo = 12	12	12
L15	largo = 15	15	15
L20	largo = 20	20	20
S1	salto = 1	1	1
S2	salto = 2	2	2
S3	salto = 3	3	3
S4	salto = 4	4	4
S5	salto = 5	5	5
S6	salto = 6	6	6
S7	salto = 7	7	7
S8	salto = 8	8	8
S9	salto = 9	9	9
S10	salto = 10	10	10
G2/1	l = 2, r = 1	5,14	5
G2/1,5	l = 2, r = 1,5	9,07	9
G3/1	l = 3, r = 1	6,14	6
G3/1,5	l = 3, r = 1,5	10,07	10
G3/2	l = 3, r = 2	15,57	16
G4/1	l = 4, r = 1	7,14	7
G4/1,5	l = 4, r = 1,5	11,07	11
G4/2	l = 4, r = 2	16,57	17
G4/2,5	l = 4, r = 2,5	23,63	24
G5/1	l = 5, r = 1	8,14	8
G5/1,5	l = 5, r = 1,5	12,07	12
G5/2	l = 5, r = 2	17,57	18
G5/2,5	l = 5, r = 2,5	24,63	25
G6/1	l = 6, r = 1	9,14	9
G6/1,5	l = 6, r = 1,5	13,07	13
G6/2	l = 6, r = 2	18,57	19
G6/2,5	l = 6, r = 2,5	25,63	26

Coraje

Escultor: Big Child Creatives
Pintor: Mario Pérez @lasminiaturasdelalmirante

Psicología y voluntad

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

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

Todo lo relativo con el coraje se gestiona con un **chequeo Psíquico (CH PSI)**. Para resolver este tipo de chequeo se ha de realizar un chequeo de *Voluntad*.

Se debe realizar un chequeo psíquico cuando:

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

Como actuar tras un chequeo psíquico (CH PSI)

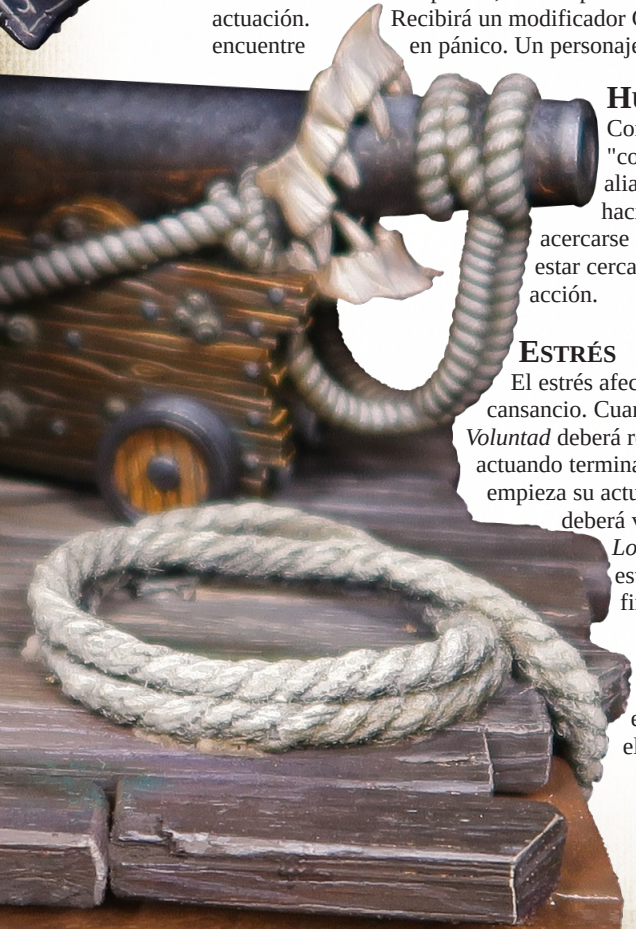
-Crítico: el personaje tendrá un modificador **+1** acumulativo a todos sus chequeos de atributo hasta el final de su actuación.
-Chequeo superado: Ningún problema. El personaje prosigue su actuación normalmente.
-Fallo: fallará cualquier acción que se esté realizando en ese momento y deberá realizar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

Como actuar tras un chequeo de locura (CH LOC)

La locura es la privación del juicio o del uso de la razón. Para resolver un cheque de este tipo se debe realizar un chequeo de *Voluntad*:
-Crítico: el personaje se lanzará a la **carga** contra aquel ser del que provenga el chequeo de *Locura*.
-Chequeo superado: Ningún problema más. El personaje prosigue su actuación normalmente.
-Fallo: sufrirá un nivel de **estrés** y entrará en **pánico**.
-Pifia: el personaje perderá definitivamente un nivel de ***Voluntad***, entrará en **pánico** y además ganará un **malus**.

Pánico

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



Huir

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

Estrés

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

Curar estrés

Un personaje podrá liberarse de un nivel de estrés si un personaje neuromante se lo elimina con la acción "curar".

Escultor: Forge of Doom
Forgeofdoom.net

SI PIFIAS UN CH LOC, TIRA:

Lanza 1D100

1-5) Gallina.- Este personaje siempre huye de un combate CaC si su bando trabado en dicho combate es inferior en número al bando enemigo.
6-8) Alérgico ( ).- Se debe elegir una sustancia o material, como ajo, plata, fuego, gas... Si se sufre un ataque con el elemento elegido, el personaje alérgico sufre el doble del *Daño* del arma.
9-11) Animal interior.- Este personaje debe tener un aliado con el bonus líder, aura de obstinación o presencia de honor a 10 K; o se lanzará a la carga en cuanto tenga ocasión.
12-14) Ansia de sangre.- Este personaje siempre cargará contra un enemigo a distancia de carga.
15-17) Apestoso.- Este personaje apesta, por lo que sus aliados no se acercan a menos de 3 *K*.
18-20) Cojitranco.- Cualquier terreno que cruce se considerará difícil para este personaje.
21-23) Corto de vista.- Este personaje reducirá el alcance de su campo de visión en 5 K.
24-26) Incapacidad ( ).- Elige una acción genérica o de movimiento, o un objeto como cerradura o mapa. En esta acción o con este objeto, el personaje tendrá CH ATR -1.
27-29) Lastrado.- No puede realizar las acciones correr ni esprintar.
30-32) Locura asesina.- Este personaje, al inicio de su actuación, si no está trabado en CaC, hay una probabilidad de un 20% de que ataque a la miniatura más cercana, ya sea amiga o enemiga. De ser así, realizará todas las acciones de combate a distancia posibles contra ella. Si el personaje no puede realizar ataques a distancia, se lanzará a la carga y realizará todas las acciones de combate CaC posibles.
33-35) Miedo en las manos.- Cuando este personaje realice acciones de combate a distancia siempre ha de elegir como blanco a la miniatura enemiga más cercana.
36-38) Perdido.- 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.
39-41) Pusilánime.- Este personaje debe tener un aliado con el bonus líder, aura de obstinación, o presencia de honor a 10 K o todos sus atributos se reducirán a la mitad.
42-44) Sin estudios.- Este personaje no sabe leer.
45-47) Sin miembro.- Le falta un miembro. Si debe realizar alguna acción con ese miembro, será difícil.
48-50) Sin sangre.- Cualquier arma que utilice este personaje costará 1 punto de *Energía* más.
51-53) Vulnerable.- Este equipo funciona con algún tipo de magia o tecnología autónoma, y sufre 1 punto extra de estrés con la acción corromper / hackear.
54-56) Yonki.- Este personaje ha consumido drogas bastante tiempo, por lo que puede utilizar equipo con el malus droga sin sufrir heridas, pero cada vez que lo haga debe realizar un CH LOC y un CH CON. Si falla el CH CON caerá inconsciente hasta el principio de su siguiente actuación.
57-59) Borracho.- Después del tercer turno, el personaje ganará al principio de cada turno un CH ATR -1 acumulativo para cualquier acción que realice.
60-62) Cobarde.- Este personaje debe superar un CH PSI para poder atacar.
63-64) Enfermo terminal.- El personaje sufrirá, cada turno, 1 herida justo después de terminar su actuación.
65-66) Escuchimizado.- Este personaje siempre restará 1 punto de su *Defensa*, hasta un mínimo de 0.
67-68) Fosforito.- Cualquier enemigo tiene CH IMP +1 cuando intente atacar a distancia a este personaje.
69-70) Incapacidad de combate ( ).- Elige una acción de combate, como cargar o esquivar, o un arma. En esta acción o con esta arma el personaje tendrá CH ATR -1.
71-72) Lento.- Las acciones de movimiento costarán 1 punto más de *Energía* para este personaje.
73-74) Loco.- Este personaje no está del todo en sus cabales según el pensamiento racional de la época. Sus CH LOC ganarán un modificador -1.
75-76) Muy débil.- Este personaje sufre un -1 en sus CH CON.
77-78) Muy miedoso.- Este personaje sufre un -1 en sus CH VOL.
79-80) Muy tonto.- Este personaje sufre un -1 en sus CH INT.
81-82) Muy torpe.- Este personaje sufre un -1 en sus CH AGI.
83-84) Piernas muy cortas.- No puede realizar la acción "esprintar". Sufrirá CH IMP -1 en combate CaC.
85-86) Radiante.- Los enemigos a 10 K de este personaje, deben atacarle a distancia antes que a cualquier otro objetivo si no superan un CH VOL.
87-88) Sin dientes.- Este personaje no puede hacer críticos.
89-90) Suspenso en gimnasia.- Cualquier acción de movimiento que no requiera ningún chequeo, a partir de ahora requerirá CH AGI para este personaje. Por piedad, se excluye la acción "mover".
91-92) Tuerto.- Este personaje sufre un -1 en sus CH IMP.
93-94) Tullido.- No puede cruzar obstáculos superiores a su rodilla, ni subir por encima de su pecho.
95) Vivir cansado.- Cualquier acción le costará 1 punto más de *Energía*.
96) Sin suerte.- El personaje considera los resultados 9 y 10 del dado como pifia.
97) Blandito.- Cualquier *Daño* sufrido por un personaje "blandito" se duplicará.
98) Odiado.- Cualquier enemigo en combate CaC tendrá CH IMP +1 y *Daño* +1 contra este personaje.
99) Sin cura.- Este personaje no puede recuperar heridas ni ser curado.
100) Tembleque.- Este personaje siempre restará 3 puntos del éxito de los CH IMP.

Metahabilidades

Metahabs

En los infinitos mundos de Wartime existen seres con todo tipo de capacidades especiales. Las metahabs o metahabilidades son capacidades especiales de un individuo. En esta sección se describen a estos seres tan curiosos.

Podemos clasificar a toda esta gente singular en cuatro tipos:

-Metamorfos, con la facultad de mutar su cuerpo.

-Cinéticos, con el poder de manipular tiempo y espacio para acelerar su cuerpo tanto como quieran.

-Neuromantes, con el conocimiento para invocar demonios y programas informáticos.

-Titiriteros, con la tenacidad necesaria para someter a otros.

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

Los **metamorfos** activan sus **mutaciones** con su ***Constitución***.
Los **cinéticos** desarrollan **bunkais** con su ***Agilidad***.
Los **neuromantes** estudian **invocaciones** con su ***Inteligencia***.
Los **titiriteros** establecen **ataduras** con su ***Voluntad***.

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

Pintora: Vanesa Gil @Nessahillart
Escultor: CMON Marvel United - Asgard

Crear metahabs

Las metahabilidades son arquetipos a los que se les ha comprado alguno de los bonus mutación, bunkai, invocación o atadura. Por ejemplo:
-Un hechizo de bola de fuego podría ser un arma con el bonus invocación y requerir a un neuromante para lanzarla. Necesitaría un chequeo de *Inteligencia* en lugar de *Agilidad* para lanzarse, pero se trataría como un arma normal.
-Una mutación de piel ultra dura podría ser una protección que un metamorfo podría equipare como una acción. Requeriría simplemente un chequeo de *Constitución*.
-Un rito de posesión de un titiritero podría crearse como un arquetipo de objeto, y requeriría un chequeo de *Voluntad* para capturar a un enemigo.
-Un bunkai podría ser un hechizo o una fórmula para moverse como un transporte, a una velocidad altísima, o una fórmula familiar con la que volar.

Usar metahabs

Cualquier acción que implique usar una metahabilidad, requerirá superar un chequeo de atributo según el tipo de metahabilidad. Una mutación requerirá un chequeo de *Constitución*, un bunkai un chequeo de *Agilidad*, una invocación un chequeo de *Inteligencia* y una atadura un chequeo de *Voluntad*. Si se falla este chequeo, la metahabilidad no se materializará.
Si se intenta afectar a una miniatura enemiga con una metahabilidad, esta requerirá un CH ENF extra según la metahabilidad.
Una metahabilidad durará hasta el inicio de la actuación del personaje afectado en el siguiente turno.

Mantener una metahab

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

Peligros de las metahabs

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

Contramagia

Un neuromantes podrá utilizar sus habilidades para anular los efectos de una metahabilidad realizando la acción "contramagia". El objetivo con los efectos de la metahabilidad debe estar en su línea de visión a tantos K como *Inteligencia*, y deberá luchar contra la propia metahabilidad.

Detección de las metahabs

Cualquier personaje con un bonus metamorfo, cinético, neuromante o titiritero podrá detectar o sentir cualquier efecto que quede residente de una acción con efectos permanentes en el juego. Un metamorfo podrá detectar mutaciones, un cinético bunkais, un neuromante invocaciones y un titiritero ataduras.

Corromper / hackear

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

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

2º) El personaje impactado realizará el chequeo de *Defensa* con un chequeo de *Voluntad*. Si supera el chequeo, ganará tantos niveles de estrés como *Daño* del ataque menos *Voluntad*. Si lo falla, sufrirá tanto estrés como *Daño* completo tuviera el ataque. Cuando se ataca a objetivos sin *Voluntad* el éxito del chequeo de *Defensa* será igual a 1.

Combate mental

Cuando un neuromante o un titiritero se ve asaltado por un personaje que le está intentando corromper o hackear, podrá realizar la acción "combate mental" para luchar en los mundo mágicos y digitales. Para ello, se sigue el siguiente orden:

1º) Ambos combatientes deben realizar un chequeo enfrentado con su atributo maestro, *Inteligencia* los neuromantes y *Voluntad* los titiriteros. El ganador infligirá al perdedor 1 nivel de estrés sin posibilidad de defenderse.

2º) Decidir si continua la lucha:

-Si ambos quieren abandonar, la lucha terminará.

-Si uno quiere abandonar y el otro no, el que quiera abandonar sufrirá 1 punto de estrés adicional. -Si ambos quieren continuar, deberán pagar 1 punto de *Energía* cada uno y volver al paso 1º. Si alguno de los participantes no puede pagar *Energía* por haber llegado a *Energía* -10, se considerará que abandona la lucha y recibirá 1 punto de estrés adicional. En un combate mental, tanto el personaje actuando como el personaje reaccionando pueden llegar a *Energía* -10.

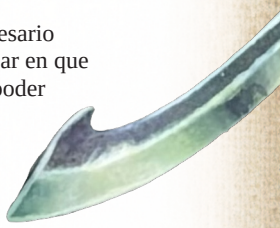
Posesión

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

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

Si el poseído es un personaje, el poseedor podrá gastar su propia *Energía* en realizar acciones con el personaje poseído. Si el poseído es un objeto, se le podrá apagar, encender o destruir.

Posesión voluntaria.- Un personaje puede ofrecese a ser poseído. No será necesario que tenga ningún punto de estrés, pero para dejar de estar poseído deberá confiar en que su poseedor le deje libre. De no ser así, deberá ganar un combate mental para poder liberarse.



Marcar un objetivo

Un neuromante o un titiritero puede hacer la acción marcar objetivo para colocar una marca sobre un objetivo poseído. Un objetivo marcado podrá ser poseído de nuevo por aquel que le puso la marca, aunque no tenga tanto estrés como *Voluntad*. Esta marca podrá ser retirada por un neuromante que supere una acción curar sobre el objetivo marcado.

Pintor: Miguel Sousa @MiguelSPaints
Juego: Warhammer Age of Sigmar

Escultor: @alternity.miniatures
Pintor: José Barceló @cruentis_painting

Creación de bandas

Sistema por puntos

Puntos

Cada aventura es tan sencilla o compleja como quieran los propios jugadores. Pueden diseñarse aventuras para un solo personaje por jugador, una banda de tres o cuatro personajes por jugador o un ejercito entero por cabeza.
Para equilibrar la potencia y el coste de las partidas se ha diseñado un sistema por *Puntos*. Los mismos jugadores deben pactar con cuantos puntos jugarán la partida. Con esos puntos reclutarán las tropas que luego desplegarán en el campo de batalla.
Una banda o ejército se compone de personajes, un personaje se compone de arquetipos, y un arquetipo se compone de atributos. Cada atributo cuesta una cantidad de *Puntos*. *Por ejemplo, el valor 4 del atributo Constitución cuesta 5 Puntos, y el valor 8 del mismo atributo, 80 Puntos.*
Un arquetipo con atributos altos será caro en *Puntos*, y el personaje que lo equipe también lo será. Un personaje caro que cueste muchos *Puntos* será más poderoso que uno más barato, pero muchos personajes baratos podrían ganar al personaje caro. Queda al gusto del jugador invertir esos puntos en comprar pocos personajes caros, algunos personajes medianos o muchos personajes baratos.

Perfil de atributos

Cada tipo de arquetipo tiene su propio número de atributos, pero todos los arquetipos comparten cuatro atributos básicos que se repiten en cada perfil:
-Nombre. Sirve para identificarlos claramente. Dos arquetipos distintos no pueden tener el mismo nombre.
-Descripción. Es el atributo donde se detalla y explica la función del arquetipo o cualquier dato que se deba aclarar.
-Bonus y malus. Los bonus y malus son las excepcionalidades y defectos de un arquetipo. Son las peculiaridades que realmente lo personalizan y diferencian de otros, como la capacidad de ser ambidextro, tener branquias o no saber leer.
-Puntos. Indica el coste en *Puntos* de un arquetipo. Para obtener el coste total debemos sumar los *Puntos* que cuesta cada atributo. **El coste mínimo de cualquier arquetipo es de 1 Punto.**

Pintor: Miguel Sousa @MiguelSPaints
Juego: Warhammer 40000

Creación de Razas

Arquetipos de raza

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

Perfil de atributos

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

Constitución (con)

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

Agilidad (agi)

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

Inteligencia (int)

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

Voluntad (vol)

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

EJEMPLO: RAZA ALIENÍGENA

En este ejemplo vamos a crear un arquetipo de raza para un bicho que bien podría ser un alienígena o un ser mutante o una pesadilla que se ha materializado en la tierra.

PASO 1: ATRIBUTOS PRINCIPALES

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

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

Para nuestro ser elegiremos los valores: *Constitución 5*, *Agilidad 4*, *Inteligencia 3* y *Voluntad 4*.

PASO 2: BONUS Y MALUS

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

PASO 3: PUNTOS

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

Constitución 5	*10 Pts*
Agilidad 4	*5 Pts*
Inteligencia 3	*0 Pts*
Voluntad 4	*5 Pts*
Bonus berserker	*5 Pts*
Total:	*25 Pts*

Ettercup, de Bite the Bullet
Pintor: @martin.mateos_feral

Creación de Armas

Arquetipos de armas

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

Perfil de atributos

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

Energía (ene)

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

Daño (daÑ)

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

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

Alcance (alc)

Es la distancia de fuego efectivo de un arma. El objetivo de un ataque debe estar dentro del *Alcance* del arma. El *Alcance* se mide en *K*. Un arma puede tener un ***Alcance* máximo de hasta 5 veces su *Daño***. El atributo *Alcance* se diferencia del resto de arquetipos en que puede tener valores por encima de 10. Un arma con 0 *K* de *Alcance* es un arma de combate CaC, excepto si tiene un área como por ejemplo un lanzallamas Podemos encontrar un listado de coste de áreas en la página 33.

Calidad (cal)

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

Pintora: Patricia Sancho @pat_sancho
Escultor: Pedro Fernandez @pedrofernandezworks

EJEMPLO: LANZALLAMAS INDUSTRIAL

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

PASO 1: CAPACIDAD DE DAÑO

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

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

PASO 2: ALCANCE

En el atributo *Alcance* se debe elegir un valor máximo de 5 veces el *Daño*. Elegiremos 0. El coste es de 1 *Punto* por cada *K* de *Alcance*.

PASO 3: CALIDAD

Debemos elegir un valor entre 1 y 10. Nosotros, para nuestro lanzallamas, elegiremos *Calidad* 3.
El coste en *Puntos* de *Calidad* es igual al triple del valor elegido.

PASO 4: BONUS Y MALUS

Un arma puede tener cualquier número de bonus o malus, o no tener ninguno. Elegimos los bonus "área (G6/2)", "munición incendiaria" y el malus "explota".

PASO 5: PUNTOS

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

Capacidad de daño	*ENE 2 y DAÑ 3*	*26 Pts*
Alcance		*0 Pts*
Calidad	*3 x 3*	*9 Pts*
Bonus área G6/2		*19 Pts*
Bonus munición incendiaria		*5 Pts*
Malus explota		*-10 Pts*
Detalle	*Es un arma a distancia, no de CaC*	
Total:		*49 Pts*

	TAMAÑO (K)	PUNTOS
R1	radio = 1	3
R1'5	radio = 1,5	7
R2	radio = 2	13
R2'5	radio = 2,5	20
R3	radio = 3	28
R3'5	radio = 3,5	38
R4	radio = 4	50
R4'5	radio = 4,5	64
R5	radio = 5	79
L1	largo = 1	1
L2	largo = 2	2
L3	largo = 3	3
L4	largo = 4	...
S1	salto = 1	1
S2	salto = 2	2
S3	salto = 3	3
S4	salto = 4	...
G2/1	l = 2, r = 1	5
G2/1,5	l = 2, r = 1,5	9
G3/1	l = 3, r = 1	6
G3/1,5	l = 3, r = 1,5	10
G3/2	l = 3, r = 2	16
G4/1	l = 4, r = 1	7
G4/1,5	l = 4, r = 1,5	11
G4/2	l = 4, r = 2	17
G4/2,5	l = 4, r = 2,5	24
G5/1	l = 5, r = 1	8
G5/1,5	l = 5, r = 1,5	12
G5/2	l = 5, r = 2	18
G5/2,5	l = 5, r = 2,5	25
G6/1	l = 6, r = 1	9
G6/1,5	l = 6, r = 1,5	13
G6/2	l = 6, r = 2	19
G6/2,5	l = 6, r = 2,5	26
G7/1	l = 7, r = 1	10
G7/1,5	l = 7, r = 1,5	14
G7/2	l = 7, r = 2	20
G7/2,5	l = 7, r = 2,5	27
G8/1	l = 8, r = 1	11
G8/1,5	l = 8, r = 1,5	15
G8/2	l = 8, r = 2	21
G8/2,5	l = 8, r = 2,5	28
G9/1	l = 9, r = 1	12
G9/1,5	l = 9, r = 1,5	16
G9/2	l = 9, r = 2	22
G9/2,5	l = 9, r = 2,5	29
G10/1	l = 10, r = 1	13
G10/1,5	l = 10, r = 1,5	17
G10/2	l = 10, r = 2	23
G10/2,5	l = 10, r = 2,5	30

Creación de Protecciones

Arquetipos de protección

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

Perfil de atributos

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

Energía (ene)

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

Talla (tal)

El atributo *Talla* indica el tamaño de la protección que ha de vestirse. Puede tener un valor entre 0 y 10. Un personaje podrá vestir sin problemas una protección siempre y cuando su *Constitución* sea igual a la *Talla* de la protección.
Las protecciones que se empuñen, o sean ligeras, como escudos o amuletos, o sean inmateriales como un hechizo de protección, tendrán una *Talla* 0, pues al no vestirse son independientes de la *Constitución* de aquel que las use.

Calidad (cal)

Al igual que en las armas, indica su resistencia al desgaste y su durabilidad. La *Calidad* se utiliza para aguantar el daño recibido. Los valores de *Calidad* de cada protección que vista el personaje serán los valores que se sumarán para calcular el valor de *Defensa* con el que el personaje realizará el chequeo de *Defensa*.
Una protección ganará una herida cuando el personaje que la tenga equipada obtenga una pifia en el CH DEF. Siendo así, el jugador elegirá cuál de las protecciones que tenga equipada ganará la herida.

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

Ejemplo: un escudo redondo

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

Paso 1: Energía

Debemos elegir un valor igual a 0 o superior. Vamos a elegir 1 para *Energía*.
El coste en *Puntos* es igual al valor elegido, y se restará del total.

Paso 2: Talla

Debemos elegir un valor entre 0 y 10, pero como los escudos están exentos de *Talla*, el valor será 0.
El coste en *Puntos* es igual al valor elegido.

Paso 3: Calidad

Debemos elegir un valor entre 1 y 10. Elegiremos un valor 3 para no encarecer demasiado el arquetipo.
El coste en *Puntos* es igual al triple del valor elegido.

Paso 4: Bonus y malus

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

Paso 5: Puntos

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

Energía	*(se resta)*	*-1 Pts*
Talla		*0 Pts*
Calidad	*3 x 3*	*9 Pts*
Total:		*8 Pts*

Escultor: The age of Rift @theageofrift
Pintor: Sergio @sergio.minotaurostudio

Creación de Objetos

Arquetipos de objeto

Cualquier elemento del juego con el que interactúe un personaje y no sea arma, protección ni transporte se considerará un objeto. Un ejemplo sería un botiquín, una tarjeta de identificación, una radio, un descodificador de claves, una antorcha, una cuerda… pero también podría ser un objeto inmaterial como un hechizo o un programa para desactivar droides.

Los objetos materiales son los extras más básicos, e incluyen cualquier pieza de equipo que otorgue capacidades a su portador. Un personaje ganaría sus bonus o malus simplemente llevándolo activado o vestido. Tanto para vestir/desvestir como activar/desactivar un objeto, se ha de pagar la *Energía* que el objeto requiera. En cambio los objetos como las metahabilidades se han de pagar cada turno, como se explica en el capítulo Metahabs.

Perfil de atributos

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

Energía (ene)

Es el coste que tiene el objeto para activarse o lanzarse, y que el objeto empiece a funcionar.

Alcance (alc)

Es la distancia hasta la que se puede elegir un objetivo. Un objeto con 0 *K* de *Alcance* sólo afectará a su portador o a un objetivo en contacto con la peana del portador. Aunque los objetos no tienen *Alcance* máximo, un personaje no puede elegir un objetivo fuera de su *Campo de Visión*, a no ser que lo especifique el propio objeto.

Calidad (cal)

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

Ejemplo: una poción de invisibilidad

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

Paso 1: Energía

Debemos elegir un valor igual a 1 o superior. Para la poción de invisibilidad elegiremos un valor 3, y así abaratar el coste.
El coste en *Puntos* es igual al valor elegido, y se restará del total.

Paso 2: Alcance

Debemos elegir un valor igual a 0 o superior. Elegiremos 0. Con esto, sólo la podrá utilizar el poseedor o un personaje en contacto CaC.
El coste es de 1 *Punto* por cada *K* de *Alcance*.

Paso 3: Calidad

Podemos elegir un valor entre 1 y 10. La poción de invisibilidad será un frasco frágil a los golpes. Elegiremos un valor 1.
El coste en *Puntos* es igual al triple del valor elegido.

Paso 4: Bonus y malus

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

Paso 5: puntos

El coste final será igual a sumar el valor del *Alcance*, el valor de *Calidad* por 3 y los bonus elegidos, menos la *Energía* y los malus.

Energía	*(se resta)*	*-3 Pts*
Alcance		*0 Pts*
Calidad	*1 x 3*	*3 Pts*
Bonus invisible		*15 Pts*
Malus tempus: turno		*-5 Pts*
Total:		*10 Pts*

Escultor: @alternity.miniatures
Pintor: José Barceló @cruentis_painting

Creación de Transportes

Arquetipos de transporte

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

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

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

Perfil de atributos

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

Energía (ene)

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

Movimiento (mov)

Al igual que los personajes, los transportes tienen *Movimiento*, pero a diferencia suya el *Movimiento* de los transportes se elige y se compra. No hay *Movimiento* máximo.

Calidad (cal)

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

Al igual que con las protecciones, un transporte realizará su CH DEF con el valor de *Calidad*.

EJEMPLO: UN TOPO GIGANTE

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

PASO 1: ENERGÍA

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

PASO 2: MOVIMIENTO

Elegiremos un valor 2 para el atributo *Movimiento*. Este atributo debe tener un valor superior a 0.
El coste en *Puntos* de este atributo es igual al valor elegido.

PASO 4: CALIDAD

El valor máximo de este atributo es 10, y el mínimo 1. Elegiremos *Calidad* 5.
El coste en *Puntos* de *Calidad* es igual al triple del valor elegido.

PASO 5: EQUIPO

No montaremos equipo en este transporte. Podríamos equiparlo con cualquier tipo de arma como "zarpazo, mordisco o fuego".

PASO 6: BONUS Y MALUS

Para este arquetipo vamos a elegir el bonus "sub" para que pueda moverse bajo tierra. También el bonus "capacidad" para poder cargar pasajeros.

PASO 7: PUNTOS

El coste final será sumar los valores de *Movimiento*, *Calidad* por 3 y los bonus elegidos, menos la *Energía* y los malus.

Energía (se resta)	*-7 Pts*
Movimiento	*2 Pts*
Calidad 5 x 3	*15 Pts*
Bonus sub	*1 Pts*
Bonus capacidad (2)	*3 Pts*
Total:	*14 Pts*

Escultor: Fanath
fanathminiatures.com

Creación de Personajes

Personajes

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

Diseño de personajes

Para crear un personaje debemos elegir los siguientes arquetipos:
Raza.- Elegiremos un único arquetipo de raza, que es el único arquetipo obligatorio.
Armas.- Podemos elegir cualquier número de armas para un mismo personaje.
Protecciones.- Al igual que las armas, se puede elegir cualquier número de protecciones. La suma de los atributos *Calidad* de cada arquetipo de protección que vista el personaje resultará en el valor de *Defensa* con el que se protegerá de los ataques.
Objetos y herramientas.- Cualquier cosa que porte el personaje y no sea un arma, protección o transporte será un objeto. Aquí también se engloban los hechizos y los programas hacker.
Transporte.- Un personaje sólo puede elegir un máximo de un arquetipo de transporte.

Perfil de atributos

Los personajes no tienen atributos particulares, sin embargo, comparten con los arquetipos sus atributos comunes:
-Nombre. Sirve para identificarlos claramente. Dos personajes distintos no pueden tener el mismo nombre.
-Descripción. Es el atributo donde se detalla y explica la función del personaje o cualquier dato que se deba aclarar.
-Bonus y malus. Los bonus y malus son las excepcionalidades y defectos de un personaje. Son las peculiaridades que realmente lo personalizan y diferencian de otros, como la capacidad de ser ambidextro, tener branquias o no saber leer.
-Puntos. Indica el coste en *Puntos* de un personaje. Para obtener el coste de un personaje debemos sumar los *Puntos* que cuesta cada arquetipo del que se compone. **El coste mínimo de cualquier personaje será de 10 puntos.**

Ejemplo: un personaje bárbaro

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

Paso 1: Arquetipo de Raza

El primer paso es elegir 1 arquetipo de raza de forma obligatoria. Vamos a equipar a nuestro bárbaro con el arquetipo de raza "berserker".

Paso 2: Arquetipos de Arma

Podríamos elegir varias armas diferentes, pero la idea es crear un soldado común, por lo que lo equiparemos unicamente con el arquetipo de arma "hacha".

Paso 3: Arquetipos de Protección

En nuestro grupo de caza todos tienen que ir bien protegidos, por lo que elegiremos los arquetipos de protección "escudo y pieles pesadas".

Paso 4: Arquetipos de Objeto

Este personaje será un soldado básico. No lo equiparemos con ningún objeto.

Paso 5: Arquetipos de Transporte

Según nuestra idea de banda, los caballos son para los jefes, nobles y tropas especiales. Los bárbaros de línea irán a pie hasta que roben su propio caballo.

Paso 6: Bonus y malus

Tampoco vamos a personalizar al bárbaro común. Sólo llevará los bonus y malus que obtenga por el arquetipo de raza.

Paso 7: Puntos

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

Arquetipo:	
de raza berserker	*16 Pts*
de arma hacha	*9 Pts*
de protección escudo	*8 Pts*
de protección pieles	*9 Pts*
Total:	*42 Pts*

Creación de Bandas

Listas de juego y puntos

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

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

Creación de una banda

Para crear una banda, o una lista de juego, necesitamos reclutar personajes. Se entiende como personaje una ficha con un arquetipo de raza; cero o más arquetipos de armas, protecciones y objetos; y uno y ningún transporte. A cada personaje le corresponde una miniatura sobre el escenario.

Libros de facción

Nuestra imaginación puede crear tantos mundos distintos, con tantas razas, ejércitos, clanes o bandos diferentes, que las oportunidades de crear nuestro propio universo son prácticamente infinitas. A parte de este reglamento, de forma periódica se publicarán libros de facción, con historias, aventuras, personajes y arquetipos. Estos personajes predefinidos ya tienen su coste en puntos, pero los jugadores pueden crear sus propios personajes desde cero o modificar los personajes de los libros de facción.

Restricciones

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

Ejemplo: un grupo de anglodanese

En este ejemplo vamos a crear una lista de un máximo de 500 *Puntos* para jugar una aventura de tipo "escaramuzas".

Paso 1: Arquetipos

El primer paso es crear listas de arquetipos:

RAZAS:	Guardia	25 pts
	Padre	36 pts
ARMAS:	Ira de Dios	16 pts
	Hacha larga	8 pts
PROTECCIONES:	Escudo	8 pts
	Cota de malla	9 pts
	Casco	10 pts
	Cruz	20 pts
OBJETOS:	Fe	6 pts

Paso 2: Personajes

Una vez tengamos los arquetipos, debemos crear los personajes:

PADRE CRISTIANO:	
Padre	36 pts
Ira de Dios	16 pts
Cruz	20 pts
Fe	6 pts
	78 pts

GUARDIA ANGLODANÉS:	
Guardia	25 pts
Hacha larga	8 pts
Escudo, cota y casco	27 pts
	60 pts

Paso 3: Reclutamiento de personajes

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

Grupo de anglodaneses:	
1 Padre cristiano	*78 Pts*
7 Guardias (60 x 7)	*420 Pts*
Total:	*498 Pts*

Pintar: Jose Barceló @cruentis_painting
Juego: SAGA de Studio Tomahawk

Bonus y malus

Bonus y malus

Cuando diseñamos un arquetipo o un personaje podemos personalizarlo comprándole bonus y malus. Los bonus son características que aportan cualidades mejoradas al arquetipo, como más *Daño*, más puntería o la capacidad de respirar bajo el agua, y los malus son características que restan calidad al arquetipo, como que sea más lento, tuerto o alcohólico. Los bonus encarecerán los arquetipos y los malus los abaratarán.

Listas de bonus y malus

En las siguientes páginas se describen los bonus y malus seccionados por arquetipos afín: primero los bonus y malus más compatibles con los arquetipos raciales, después los más compatibles con armas, continuando con protecciones, objetos y transportes. Aun así, cualquier bonus o malus puede comprarse para cualquier tipo de arquetipo, siempre y cuando dicho bonus o malus se explique con sentido en la descripción del arquetipo. *Por ejemplo, el bonus invisible se detalla en la sección objetos. Este bonus se suele utilizar en pociones o hechizos con un tiempo limitado, pero si creamos una raza que pueda desaparecer a voluntad, también podríamos adquirir el bonus invisible para un arquetipo racial.*

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

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

También puede ser que, si junto al nombre del bonus o malus hay una palabra entre paréntesis, el bonus tendrá una condición y estará limitado. *Por ejemplo, el bonus "odio" se aplica a cualquier contrincante, pero el bonus "odio (elfos)" sólo se aplicará cuando el contrincante sea un elfo.*

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

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

Bonus y malus repetidos

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

RAZA

BONUS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ave Fénix. 10 Pts Cuando el personaje muera, no retires inmediatamente su miniatura. Déjala allí donde haya caído. En la que debiera ser su siguiente actuación lanza 1D10. Si se obtiene un resultado de crítico, levanta al personaje sin heridas. Con un resultado de 2 a 5, levanta al personaje con tantas heridas como Constitución -1. Con un resultado de 6 a 9, espera hasta el turno siguiente. Con una pifia, retira el personaje definitivamente del juego, pues en toda la batalla no volverá a jugar, y contará como baja.

Berserker. 5 Pts Este personaje sumará 2 K a la distancia de carga si de esta forma puede trabarse con un enemigo.

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

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

Cinético. 1 Pts Puede realizar bunkais.

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

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

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

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

Scarlet Needle
Escultor: Bite the Bullet Studio
Pintor: @rodrigo.akore

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Recuperar 1 herida, siempre que estemos vivos.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Grito de veterano. 25 Pts Este personaje y sus aliados a 5 K pueden repetir el ataque que estuvieran realizando si en el CH IMP obtienen un crítico. Este ataque extra se realizará inmediatamente después del ataque actual, no costará *Energía*, y podrá realizarse contra cualquier enemigo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Invulnerable ( ). 8 Pts Elige una sustancia o elemento, como fuego, plata, armas no mágicas... El personaje no se ve afectado por los ataques basados en la sustancia a la que es invulnerable.

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

La mano de la muerte. 5 Pts Este personaje puede realizar una acción, de 3 puntos de *Energía* y un CH VOL, con la que puede asignar 1 de sus heridas a un personaje vivo o inconsciente en contacto CaC. El receptor, que debe ser voluntario o no poder resistirse a los actos sobre su persona, ganará 1 herida, la cual perderá el personaje actuando. Si el personaje con este bonus tiene *Voluntad* 6 o más, podrá transfundir 1 herida de un donante a un receptor, a tantos *K* como *Voluntad* tenga. El personaje actuando puede ser el donante, el receptor, o ninguno de ellos. Si el donante o el receptor no es voluntario, puede intentar resistirse sustituyendo el CH VOL por un CH VOL ENF. Esta acción no puede realizarse si el personaje actuando está trabado en combate CaC.

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

Líder. 3 Pts Un personaje con este bonus puede, en un radio de hasta 5 K, compartir su valor de *Voluntad* con cualquier aliado para resolver un CH VOL.

Lucha con 2 armas. 10 Pts Para el personaje con este bonus las acciones de combate CaC tendrán CH IMP +1 siempre que empuñe dos armas CaC.

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

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

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

Maestro carnicero. 10 Pts El atributo *Energía* de las armas que requieran *Agilidad* en el CH IMP será 1 nivel menor cuando las maneje este personaje. El nivel mínimo será 1.

Maestro de esgrima. 10 Pts Este personaje, en un combate CaC, antes del CH IMP, podrá elegir sumar 1 al CH IMP, al *Daño* o al CH DEF.

Maestro guerrero. 20 Pts Este personaje puede repetir los CH IMP en los combates CaC.

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

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

Matarife. 10 Pts Cuando este personaje obtenga un crítico en el CH IMP de una acción de combate CaC, sumará +2 al *Daño* en lugar de+1.

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

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

Metamorfo. 10 Pts Puede utilizar mutaciones.

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

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

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

Neuromante. 1 Pts Este personaje puede realizar invocaciones.

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

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

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

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

Orgulloso. 15 Pts Si este personaje gana heridas en un combate CaC pero no muere, inmediatamente después de la acción de combate, podrá hacer una acción de combate extra contra el personaje que le ha herido. Este ataque extra no costará *Energía*.

Pequeño. 5 Pts Este personaje es pequeño en tamaño, por lo que cualquier enemigo sufrirá CH IMP -1 cuando le ataque. Igualmente, este personaje sufrirá CH IMP -1 en combate CaC.

Pez. 2 Pts Este personaje podrá respirar bajo el agua. El personaje considera la acción “nadar” como si fuera la acción “mover”.

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

Poderoso. 10 Pts Este personaje acumula un punto de *Poder* por cada herida que inflige o recibe, hasta un máximo de 10 puntos. El personaje puede incrementar el valor de *Daño* de cualquier ataque en tantos puntos como puntos de *Poder* haya acumulado. Una vez haya incrementado el valor de *Daño*, perderá los puntos de *Poder* utilizados.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Saikikku. 5 Pts Cuando este personaje sufra heridas, todos los personajes a tantos K como VOL sufrirán un punto de estrés sin posibilidad de CH DEF. Además, todos sus bonus dejará de funcionar hasta el inicio de sus próximas actuaciones.

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

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

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

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

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

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

Señor de la confusión. 20 Pts Cualquier personaje enemigo que intente una acción contra este personaje, en CaC o a distancia, o esté en contacto peana con peana con él, restará 2 a sus CH INT.

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

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

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

Señor de Medusa. 20 Pts Cualquier personaje enemigo que intente una acción contra este personaje, en CaC o a distancia, o esté en contacto peana con peana con él, restará 2 a sus CH AGI.

Señor del hambre. 20 Pts Cualquier personaje enemigo que intente una acción contra este personaje, en CaC o a distancia, o esté en contacto peana con peana con él, restará 2 a sus CH CON.

Señor del sometimiento. 20 Pts Cualquier personaje enemigo que intente una acción contra este personaje, en CaC o a distancia, o esté en contacto peana con peana con él, restará 2 a sus CH VOL.

Serpiente. 2 Pts El personaje con este bonus puede desplazarse pegado a las paredes y escurrirse por recovecos tan estrechos como la mitad de su peana, considerándolo terreno fácil.

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

Silencioso. 3 Pts El personaje con este bonus no hace ruido cuando se mueve, por lo que la acción “mover sin hacer ruido” costará la misma *Energía* que la acción “mover”.

Sombra. 5 Pts Este personaje es hábil en tareas de ocultación, por lo que sumará 1 punto a su *Defensa* siempre que se encuentre tras cobertura.

Súper fuerza. 10 Pts Este personaje puede realizar la acción "mover" o "lanzar" para atacar con objetos del tamaño o peso de coches si supera un CH CON. Si se lanzan objetos del tamaño y peso de camiones el CH será Difícil -2; y si son aún más grandes, CH CON D (-4).
Si se falla el CH CON, se gana una 1 herida sin chequeo de *Defensa*.

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

Súper sentidos. 5 Pts Este personaje, a la hora de trazar la línea de visión, puede ignorar cualquier elemento de escenografía delgado, como plantas, paredes de papel, ropa tendida, o elementos de baja visibilidad como ver de noche, humo o ventisca.

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

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

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

Titiritero. 1 Pts Este personaje puede realizar ataduras.

Tirador mortal. 5 Pts Si este personaje obtiene crítico en el CH IMP de una acción de combate a distancia, sumará +2 al *Daño* en lugar de +1.

Transmutación. 10 Pts Cuando este personaje muera, o él mismo lo decida (con una acción sencilla de *Energía* 3), podrá cambiar su cuerpo por uno nuevo. Para ello deberá haber comprado y dispuesto de un nuevo personaje, que sustituirá al personaje actual. Este nuevo personaje empezará sin herida alguna.
El personaje podrá volver a cambiar a su cuerpo original siempre y cuando su primer cuerpo no haya muerto. De tener alguna herida este primer cuerpo, las conservará hasta que se vuelva a él.

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

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

Tropas de incursión. 5 Pts El personaje puede entrar por cualquier borde del tablero a partir del turno 3, siempre que el punto de incursión no pertenezca a una zona de despliegue enemiga.

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

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

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

Un clavo ardiendo. 3 Pts Este personaje tiene la habilidad de burlar a la muerte cada vez que llegue a su límite de heridas. Cuando esto pase lanzará 1D10, y si obtiene un 1 ignorará el *Daño* recibido.

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

Venganza 5 Pts Cuando este personaje muera en combate CaC podrá realizar un último ataque extra. El ataque será contra su asesino, con el arma que quiera, ignorando la *Energía* que requiera.

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

MALUS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Locura asesina. **-5 Pts** Este personaje, al inicio de su actuación, si no está trabado en CaC, hay una probabilidad de un 20% de que ataque a la miniatura más cercana, ya sea amiga o enemiga. De ser así, realizará todas las acciones de combate a distancia posibles contra ella. Si el personaje no puede realizar ataques a distancia, se lanzará a la carga y realizará todas las acciones de combate CaC posibles.

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

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

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

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

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

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

Perdido. **-5 Pts** Este personaje lo despliega el siguiente jugador enemigo. No se puede desplegar en ninguna zona de despliegue enemiga, ni en ningún punto del tablero al que el personaje no pudiera llegar por su propio pie desde su zona de despliegue.

Piernas muy cortas. **-10 Pts** Este personaje no puede realizar la acción "esprintar", y siempre sufrirá CH IMP -1 en combate CaC.

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

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

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

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

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

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

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

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

Suspenso en gimnasia. **-10 Pts** Cualquier acción de movimiento que no requiera ningún chequeo, a partir de ahora requerirá CH AGI para este personaje. Por piedad, se excluye la acción "mover".

Tembleque. **-30 Pts** Este personaje siempre restará 3 puntos del éxito de los CH IMP.

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

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

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

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

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

ARMA

BONUS

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

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

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

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

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

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

Área ( ). X Pts Esta arma afecta a un área. Elige un tamaño de área, y su coste en puntos, en la página 33.

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

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

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

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

Arma de enjambre. 3 Pts Puedes disparar como una acción de combate tantas armas distintas como quieras siempre que tengan el bonus "arma de enjambre". Cada crítico conseguido restará 1 a la *Defensa* del objetivo. Cada pifia obtenida eliminará un crítico. El coste en *Energía* de la acción será igual a la suma del atributo *Energía* de cada arma de enjambre que se vaya a disparar, y puede llegar a *Energía* -10.

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

Arma muy larga. 3 Pts Con esta arma, de *Alcance* igual a 0, se permite atacar en combate CaC sin estar trabado con el enemigo, quien debe estar a una distancia máxima de 2 K. Los personajes combatiendo sin estar trabados no se consideran "trabados en combate".

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

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

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

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

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

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

Fuego a ráfagas. 5 Pts Si esta arma realiza 3 acciones "disparar" consecutivas contra un mismo objetivo, cada acción costará 1 punto de *Energía* menos que la anterior, hasta un mínimo de *Energía* 1. La 4ª acción consecutiva contra el objetivo volverá a costar la *Energía* original del arma.

Fuego automático. 5 Pts Esta arma ganará un modificador CH IMP -1 y *Energía* -1 por cada ataque a distancia consecutivo después del primero.

Fuego pesado. 5 Pts Esta arma es capaz de concentrar la potencia para hacer un tiro letal. Si un personaje quiere disparar con fuego pesado, el arma costará 3 puntos más de *Energía* y ganará *Daño* +3.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pintora: Vanesa Gil @Nessahillart
Escultor: Euphoria Miniatures

Munición bendecida. 10 Pts Esta arma suma 2 al *Daño* si el blanco tiene *Inteligencia* 6 o más, o es un ser mágico como un hada o un demonio.

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

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

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

Munición de parada. 5 Pts Si el objetivo es impactado por esta arma, supere o no el CH DEF, se desplazará en el sentido de la línea de fuego tantos *K* como *Daño* +2 tenga el arma menos *Constitución* el objetivo.

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

Munición de racimo. 5 Pts La munición de esta arma se fragmenta en múltiples proyectiles para cubrir un área mayor perdiendo cierta potencia. El *Daño* de esta arma será *Daño*/2. El *Área* tendrá forma redonda con un diámetro de tantos *K* como *Daño* original tuviera el arma.

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

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

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

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

Munición explosiva. 20 Pts Esta munición tiene una segunda carga explosiva en su interior. Supere o no el objetivo el CH DEF, deberá realizar un segundo CH DEF para evitar la segunda carga explosiva.

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

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

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

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

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

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

Munición radiactiva. 10 Pts Esta munición deja un área de muerte allí donde impacta. Permanecerá hasta el final de la aventura, estática, siendo sus efectos de tanto *Daño* como tuviera el arma, con un *Área* redonda de radio 1 (R1). Si se pifia el CH IMP, se sufrirán sus consecuencias.

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

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

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

Munición teledirigida. 10 Pts El éxito del CH IMP de esta arma siempre será 8, independientemente del valor de atributo chequeado del personaje actuando o de los modificadores que acumule.

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

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

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

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

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

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

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

Tiro parabólico. 1 Pts Un arma con el bonus "tiro parabólico" dispara por encima de la escenografía, por lo que ignora las coberturas que no cubran la parte superior del objetivo. La línea de fuego será un arco trazado desde la boca del arma hasta el objetivo, y dispersará el impacto 1D10 K por cada 30 K hasta el objetivo.

Veneno. 5 Pts Si un personaje es impactado por un arma o habilidad con el bonus "veneno", además del daño, sufrirá 1 herida al comenzar cada actuación, antes de realizar ninguna acción. Un personaje sólo puede estar infectado con "veneno" una única vez al mismo tiempo. El veneno se puede anular con la acción genérica "curar". Si el portador del arma obtiene una pifia en el CH IMP se contagiará con el veneno.

Visor. 3 Pts por nivel hasta nivel 10 Esta arma tiene la capacidad de ver con claridad durante el día, hasta a 5 *K* por nivel. Aparte, anula los modificadores negativos al atacar a larga distancia, siempre y cuando el objetivo esté dentro del *Alcance* del visor.
El bonus visor se puede unir con el bonus súper sentidos para poder ser útil de noche, y con el bonus radar para obtener unas capacidades especiales.

MALUS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Equipo pesado. -5 Pts Si el personaje con esta arma mueve a pie y tiene un nivel de *Constitución* 4 o inferior, cualquier terreno será, como poco, terreno difícil.

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

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

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

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

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

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

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

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

PROTECCIÓN

BONUS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Resistencia a ( ). 10 Pts Esta protección es especialmente efectiva contra un elemento a determinar ( ), incrementando el CH DEF contra este elemento en 2 puntos.

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

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

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

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

MALUS

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

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

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

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

Talón de Aquiles ( ). -20 Pts Un elemento a determinar ( ) hace inservible a esta protección, por lo que el CH DEF contra los ataques de tipo ( ) se reducirá justo a la mitad.

OBJETOS

BONUS

Anulador físico. 20 Pts Cualquier enemigo en un radio de 2 *K* verá su atributo de *Constitución* reducido a la mitad.

Anulador de agilidad. 20 Pts Cualquier enemigo en un radio de 2 *K* verá su atributo de *Agilidad* reducido a la mitad.

Anulador de inteligencia. 20 Pts Cualquier enemigo en un radio de 2 *K* verá su atributo de *Inteligencia* reducido a la mitad.

Anulador de voluntad. 20 Pts Cualquier enemigo en un radio de 2 *K* verá su atributo de *Voluntad* reducido a la mitad.

Área de activación. 5 Pts Este objeto se activará cuando una miniatura entre en su área de activación, que será de tantos *K* como *Alcance* tenga el objeto.

Área despreciable. 3 Pts Este *Área* de este objeto no tiene fines mortales, por lo que no se tiene en cuenta a la hora de calcular su coste.

Área permanente. 5 Pts Cuando un objetivo es afectado o herido por un equipo o acción con este bonus, los efectos de tal equipo o acción permanecerán en el punto de impacto hasta el final de la aventura.

Atadura. 7 Pts [Titiritero] Requiere un CH VOL. Este elemento es una metahabilidad, y sigue las reglas descritas en la página 38.

Bunkai. 7 Pts [Cinético] Requiere un CH AGI. Este elemento es una metahabilidad, y sigue las reglas descritas en la página 38.

Juego: Infinity, de Corvus Belli
Pintor: Luis Puente @LBPuente_miniaturas

Cóctel de vitaminas. 3 Pts
Por cada cóctel consumido se eleva en un nivel un atributo durante el resto de la actuación del personaje, pero durante su siguiente actuación, todos los atributos del personaje se reducirán en un nivel por cada cóctel consumido.

Control remoto. 3 Pts
[Vulnerable] Este objeto se activará cuando su controlador lo decida, con la acción sencilla "activar control remoto", de *Energía* 1, sin requerir línea de visión.

Distorsión envenenada. 10 Pts Las dimensiones mágicas y virtuales alrededor de este objeto están envenenadas. Cualquier neuromante considerará los resultados 9 y 10 como pifia a 5 *K* de este objeto.

Distorsión psíquica. 10 Pts
El área de 5 *K* alrededor de este objeto sufre una distorsión psíquica. Los neuromantes y titiriteros sufrirán un CH ATR -1 dentro de su alcance. Igualmente, las tropas que se teleporten o desplieguen a esta distancia considerarán el terreno como difícil, y de llegar por aire o aparecer tendrán que superar un CH AGI. De fallarlo deberán realizar un CH CON y si vuelven a fallar sufrirán 3 heridas.

Drogas de combate. 8 Pts
[Droga] Permite disponer de 5 puntos de *Energía* extra. El personaje afectado tendrá *Energía* 0 en el siguiente turno, y no podrá reaccionar hasta terminar su siguiente actuación. Si un personaje utiliza dos veces "drogas de combate" en un mismo turno, ganará 5 heridas al final de su actuación.

Elixir. 5 Pts por nivel hasta nivel 5 Este objeto puede utilizarse para sanar 1 herida o 1 punto de estrés por nivel, y eliminar un efecto nocivo como el veneno. Después de utilizarse, el elixir se elimina del juego.

Estandarte. 30 Pts Este objeto es un símbolo para el ejército, y concede CH VOL +1 a todos los aliados a 10 K.

Faro. 10 Pts [Vulnerable] Este objeto evita cualquier dispersión o modificador negativo a los personajes aliados que se teleporten o desplieguen a 5 K de distancia. Podrán desplegarse o teletransportarse aunque estén en la línea de visión de un enemigo, siempre a más de 5 K de cualquier enemigo.

Hielo. 5 Pts Cuando un elemento con hielo es atacado con la acción corromper / hackear, el hielo atacará a su atacante con la acción "combate mental". Combatirá con INT, VOL y CAL igual a 3.

Incorpóreo. 5 Pts El personaje que utilice este objeto será incorpóreo durante el resto de su actuación. Esto implica poder cruzar cualquier tipo de obstáculo, no poder interactuar con ningún elemento ajeno al personaje, no poder combatir, y no poder ser elegido como objetivo de ninguna acción. Un elemento incorpóreo será translúcido.

Invisible. 15 Pts El portador de este objeto podrá desaparecer si supera un CH VOL. Puedes retirar su miniatura del tablero de juego. El jugador de esa miniatura marcará su posición fuera de la mesa, ya sea por indicaciones del tipo “está detrás del muro tal” o del tipo dibujar un mapa y marcar la posición con una cruz. Esta miniatura revelará su posición cuando lo desee o cuando realice una acción de combate.

Invocación. 7 Pts
[Neuromante] Requiere un CH INT. Este elemento es una metahabilidad, y sigue las reglas descritas en la página 38.

Luz. 2 Pts Este objeto emite luz y permite ver en la oscuridad a la par que ser visto.

Magia: anular. 5 Pts
[Metahabilidad] Un personaje puede anular un efecto lanzado sobre un objetivo, o bien un bonus o malus, hasta el principio de la siguiente actuación del personaje anulando.

Magia: despistar. 5 Pts
[Metahabilidad] Un personaje puede hacer que otro escuche o vea algo que le llame la atención. El personaje despistado moverá hasta tantos *K* como *Voluntad* tenga el personaje actuando en la dirección que quiera el propio personaje actuando, aunque el personaje despistado nunca pondrá su vida en peligro.

Magia: dormir. 5 Pts
[Metahabilidad] Un personaje puede intentar dormir a un personaje que esté tranquilo. Durará hasta que un tercer personaje atienda al afectado.

Magia: resucitar. 5 Pts
[Metahabilidad] Un personaje con el bonus Shin podrá intentar la acción "poseer" con un cadáver a tantos K como *Voluntad*, aunque no tenga ningún punto de estrés. El cuerpo se levantará sin heridas, con su atributo de *Constitución* original, *Agilidad* 3, e *Inteligencia* y *Voluntad* 1; y el bonus "no vivo".

Magia: telekinesis. 5 Pts
[Metahabilidad] Un personaje puede mover un objeto inanimado a distancia sin tocarlo, con una *Constitución* máxima igual a su *Voluntad*, hasta tantos K como *Voluntad*.

Magia: tranquilizar. 2 Pts
[Metahabilidad] Un personaje puede hacer que un personaje se tranquilice.

Maleficio ( ). 1 Pts El objeto que porte este bonus, deberá sumar el precio del malus indicado en ( ) al coste total del objeto, en lugar de restarlo. Este malus no afectará al portador del objeto, sino al objetivo de la acción.

Maná. 5 Pts/nivel hasta nivel 3
Este objeto otorga, al principio de cada turno, tanta *Energía* extra para gastar en metahabilidades como nivel tenga.

Mascota mágica. 10 Pts Es una miniatura con su propia peana que acompaña al personaje a 1 o 2 K. Tiene 3 puntos en *Constitución* y *Defensa*. Puede equiparse gratis con 3 bonus cualquiera. El propietario de la mascota podrá realizar una acción sencilla de 1 punto de *Energía* para utilizar uno de estos bonus y conservarlo hasta el inicio de su siguiente actuación. Puede consumir cada bonus una vez por aventura.

Mutación. 7 Pts [Metamorfo] Requiere un CH CON. Este elemento es una metahabilidad, y sigue las reglas descritas en la página 38.

Niega ( ). 5 Pts Este elemento niega algún bonus o característica.

Ponzoña ( ). 5 Pts Este brebaje se puede derramar sobre las armas CaC para afectar a un objetivo. El objetivo ha de ser herido. Sus efectos durarán hasta el final de la siguiente actuación del objetivo. Si un personaje que maneja un arma con ponzoña obtiene una pifia en un CH IMP, sufrirá los efectos de la ponzoña. La ponzoña se puede hechizar con magia y aderezar con otros bonus y malus.

Radar. 4 Pts Controla su entorno a través de capacidades como ultrasonidos y olfato. Puede ver en la oscuridad absoluta. Anula mimético e invisible.

Runas de combate. 10 Pts Este elemento otorga a su portador CH VOL ENF +1.

Runas de protección. 3 Pts El personaje con este equipo no puede sufrir peligros de las metahabilidades.

Runas de rechazo. 10 Pts Cuando este personaje sea el objetivo de una acción a distancia que requiera un CH VOL ENF tendrá derecho a repetirlo.

Runas de vacío. 5 Pts Este elemento otorga a su portador el derecho a intentar anular, una vez por turno, los efectos de una metahabilidad sobre su persona si dicha acción implica un CH VOL ENF. Para poder anularlo debe lanzar 1D10 y obtener 5 o menos. Si obtiene un crítico, el personaje que hubiere realizado la acción recibirá un nivel de estrés, del que se puede defender con un CH PSI.

Señuelo. 20 Pts Una vez por batalla, al final de la actuación, este personaje podrá indicar que su actuación fue un señuelo y volver a su posición inicial antes de actuar. Perderá cualquier herida, beneficio o equipo que haya usado, gastado o conseguido. No recuperará la *Energía* utilizada. Igualmente se ignorará cualquier herida que haya provocado, pero se conservará cualquier otro suceso que se haya resuelto por el resto de personajes. Ningún otro personaje recuperará cualquier punto de *Energía* consumido ni heridas sufridas, salvo el *Daño* provocado directamente por el señuelo.

Teleport. 5 Pts El personaje que utilice este elemento puede tele transportarse una vez por aventura a cualquier punto del tablero, siempre y cuando no esté trabado en combate CaC.

Temporizador. 5 Pts [Vulnerable] Este objeto se activará pasado un tiempo a determinar.

Zona de vacío. 10 Pts Este objeto posee un aura de anulación tal, que anula los efectos de cualquier bonus o malus de cualquier arquetipo.

MALUS

Cargas ( ). -5 Pts Este objeto sólo puede usarse un número determinado de veces en toda la aventura.

Dañino. -10 Pts Este objeto tiene algo mal, y aquél que lo posea ganará 1 herida cada vez que lo use.

Droga. -5 Pts Cuando se use, este objeto tiene un 30% de posibilidad de crear adicción. De cumplirse, el adicto deberá utilizar este objeto cada turno al principio de su actuación. De no hacerlo, sufrirá 1 nivel de estrés, un CH PSI y un CH ATR -1 durante el resto de su actuación y tendrá un 10% de adquirir el malus "yonki".

Laborioso. -5 Pts Este equipo es grande, pesado o complicado de desvestir, por lo que no se puede comerciar con él en situaciones de combate o estrés, como es en mitad de una aventura.

Malvado. -10 Pts Este objeto tiene algo mal, y aquél que lo posea ganará 1 nivel de estrés cada vez que lo use.

Neuropsico. -20 Pts Esta objeto afecta al cuerpo y a la mente, por lo que cada vez que se use se deberá realizar un CH PSI.

Prueba de constitución. -10 Pts Este objeto requiere superar un CH CON para poder utilizarse.

Prueba de agilidad. -10 Pts Este objeto requiere superar un CH AGI para poder utilizarse.

Prueba de inteligencia. -10 Pts Este objeto requiere superar un CH INT para poder utilizarse.

Prueba de voluntad. -10 Pts Este objeto requiere superar un CH VOL para poder utilizarse.

Reliquia. -20 Pts El objeto con este malus es tan particular que sólo se podrá incluir una única vez por lista de juego.

Requiere ( ). -3 Pts Puedes agregar tantos niveles de *Constitución, Agilidad, Inteligencia* o *Voluntad* como quieras a un elemento. Quien use dicho elemento deberá tener un nivel mínimo de atributos igual a los requisitos que tenga el equipo. Por ejemplo, si un objeto tiene CON 5, el personaje que quiera utilizar dicho equipo debe tener como mínimo 5 niveles de *Constitución* para poder utilizarlo. También puede exigir que se cumpla alguna condición o que quien vaya a usarlo tenga equipado algo en particular.

Tempus: aventura. -5 Pts Los efectos de este elemento sobre el objetivo permanecen hasta el final de la aventura.

Tempus: actuación. -5 Pts Si el objetivo de este elemento es el propio personaje actuando, sus efectos durarán hasta el inicio de su siguiente turno. Si el objetivo es otro personaje, sus efectos durarán hasta el final de la actuación de ese personaje.

Un uso por actuación. -5 Pts Sólo puede ser utilizado una vez por actuación y turno de juego.

Un uso por aventura. -10 Pts Este elemento sólo puede utilizarse una vez por aventura.

Vulnerable. -5 Pts Este equipo funciona con algún tipo de magia o tecnología autónoma, y sufre 1 punto extra de estrés con la acción corromper / hackear.

TRANSPORTE

BONUS

Aerostático. 5 Pts Este transporte, en altura 3, podrá pivotar como una acción y realizar cualquier número de acciones consecutivas que no sean de movimiento.

Anfibio. 2 Pts El transporte puede moverse sobre tierra y agua, y considera la acción “nadar” como si fuera la acción “mover”.

Ariete. 5 Pts Cuando este transporte embiste, suma +1 al *Daño* del ataque.

Asiento eyectable. 3 Pts Si este transporte explotara por cualquier razón, la tripulación se eyectará y caerá dispersa a 1D10 K de distancia al rededor.

Caballería. 5 Pts Esta montura está entrenada para la batalla y no retrocede, por lo que concede a su jinete un modificador al *Daño* de +2 en lugar de +1 cuando carga.

Campo de oscuridad. 2 Pts por nivel hasta nivel 5. Los objetos marcados por un marcador de objetivos perderán sus marcas a una distancia de 2 *K* por nivel. Si este transporte es destruido, anulará tantos niveles de escudo, y a tantos *K*, como nivel tenga el bonus.

Capacidad ( ). 3 Pts Es el espacio de un transporte para guardar cosas o pasajeros. La *Capacidad* se mide en niveles. Una miniatura ocupa tantos niveles como *K* mida su peana. Si un objeto no tiene peana, no ocupa espacio de carga. Elige un valor. Tal valor será la cantidad de niveles que un transporte podrá cargar.

Caza. 5 Pts Este transporte puede hacer un giro extra de hasta 45º al final de una acción "mover" si supera un CH AGI.

Contramedidas. 10 Pts Cualquier misil, torpedo, obús o proyectil similar que persiga a este transporte sufrirá CH IMP -1.

Fuego en las venas. 5 Pts Esta miniatura puede elegir mover +3 K en cualquier acción de movimiento en línea recta. De hacerlo, el transporte ganará 1 herida.

Levitador. 1 Pts Este transporte flotará en altura 1 sobre cualquier superficie, tierra o agua, a una altura de 1 metro, que será 1/2 K en el juego.

Marcador de objetivos. 10 Pts Este bonus permite "marcar" a un objetivo. La acción "marcar objetivo" es una acción de combate sencilla, de 1 punto de *Energía* de coste, que permite identificar 1 único objetivo enemigo dentro del *Alcance* de este equipo. Cuando se ataque con un arma equipada por este transporte al objetivo marcado, se ganará un modificador CH IMP +1. Se puede cambiar de objetivo marcado realizando de nuevo la acción.

Mecha. 1 Pts Algunos transportes, como un Mech de Mechwarrior o un Jaeger de Pacific Rim, no dejan de ser híbridos de armaduras / transporte. Con este bonus, un transporte sí se puede trabar en CaC. Se utilizarán los atributos del piloto para combatir (excepto *Constitución*) y el *Daño* de las armas para herir. Estos transportes seguirán las mismas reglas de movimiento y de combate que un personaje a pie.

Miembros prescindibles. 20 Pts El personaje o transporte con este bonus pierde miembros cuando estos acumulan *Daño*. Para ello, se ha de dividir su cuerpo en varias zonas prescindibles y una zona crítica. Como zonas prescindibles podemos entender brazos, piernas, orugas, torreta... y como zona crítica cabeza o habitáculo. Cada ataque que reciba deberá redirigirse a la zona prescindible más próxima. Una zona prescindible podrá aguantar tantas heridas como la mitad de la *Constitución* del personaje o del transporte. Cuando el personaje pierda todas las zonas prescindible, empezará a acumular heridas en la zona crítica. Cuando la zona crítica acumule tantas heridas como *Constitución* tenga el arquetipo, el personaje, transporte o mech caerá abatido.
Si un ataque obtiene un crítico, podrá elegir la zona en la que impactará.
El mech sufrirá un -1 acumulativo a cualquier chequeo que realice cada vez que pierda una zona. Y si pierde todas las zonas que le permite moverse, quedará inmóvil.

Pivotante. 5 Pts Este transporte o formación puede pivotar con un coste de *Energía* 1. Este bonus no es compatible con "vuelo a gran altitud".

Planeador. 5 Pts El transporte tiene algún tipo de don natural o dispositivo que le permite despegar de altura 1, realizar acciones en altura 2, y volver a aterrizar en altura 1, como una acción sencilla de 3 puntos de *Energía*. Si despega o aterriza en terreno difícil o extremo, debe superar un CH AGI o perder 3 puntos de *Energía* y realizar un CH CON. Si falla este chequeo, sufrirá 3 heridas.

Retros. 5 Pts Una miniatura con el bonus retros, en altura 3, puede realizar una vez por actuación una acción sencilla de *Energía* 1 para parar su movimiento en el aire. Esta acción cuenta como acción de movimiento.

Sub. 1 Pts El transporte tiene taladros, casco o equipamiento que le permiten moverse bajo el agua o bajo tierra, altura -3, de forma indefinida.

Terrestre. 0 Pts Este trasporte mueve por altura 1. Todos los transportes reciben este bonus. Lo pierden cuando ganan el bonus sub o vuelo espacial, pero puede volver a comprarlo por 2 puntos. Su *Movimiento* pasará a ser de 1 *K* cuando se desplace por altura 1.

Todo terreno. 5 Pts Para esta miniatura, cualquier terreno se considera que tiene un nivel de dificultad menos, con un mínimo de terreno fácil.

Vuelo. 1 Pts El transporte tiene alas, equipo, poderes o equipamiento que le permiten volar en altura de combate, altura 2, de forma indefinida.

Vuelo a gran altitud. 1 Pts Este transporte tiene motores, alas, poderes o equipamiento que le permiten volar a gran altitud, altura 3, de forma indefinida.

Vuelo espacial. 1 Pts El transporte tiene motores, alas, poderes o equipamiento que le permiten volar en el espacio, altura 4, de forma indefinida.

MALUS

Dirección resistida. -5 Pts El transporte no puede girar más de 45º por acción.

Explota. -10 Pts El transporte, por diseño, puede explotar. Cuando alcance su límite de heridas, existirá una probabilidad de un 50% de que explote. Si explota, el radio de efecto será igual a tantos K como *Movimiento* tenga el transporte, contando desde el casco o peana, con un *Daño* igual al del ataque que provocó la explosión. La tripulación y el pasaje siempre se ven afectada.

Lastrado. -5 Pts No puede realizar las acciones correr ni esprintar.

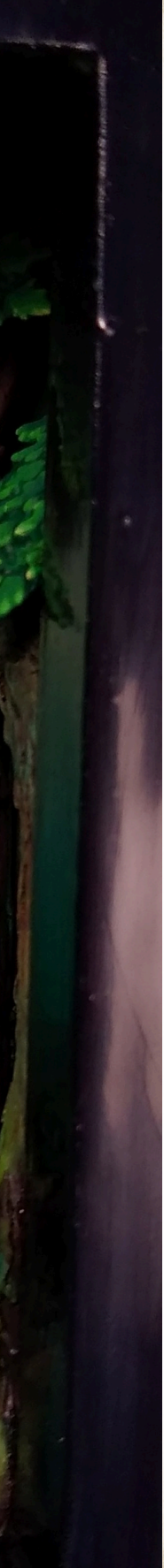
Pista de aterrizaje. -5 Pts Este transporte necesita una superficie libre de obstáculos de un mínimo de 30 *K* de larga en línea recta para poder aterrizar o despegar en altura 1.

Sobrecalentamiento. -10 Pts Si el transporte llega a acumular 5 heridas, cuando realice una acción de movimiento, deberá superar un CH DEF o sufrir 1 herida.

Tripulación mínima ( ). -3 Pts Este transporte requiere N personajes extra para poder utilizarse.

Juego: Infinity, de Corvus Belli
Pintor: Luis Puente @LBPuente_miniaturas

Pintora: Patricia Sancho @pat_sancho
Escultor: Werner Klocke para Reaper Miniatures



Mundos

Modos de juego

Aventuras

Una aventura es un suceso, un lance o una situación que se les plantea a los jugadores y que estos deben resolver eligiendo a los mejores personajes que puedan contratar.
Hay todo tipo de motivos por los que comenzar una aventura, y cada cual exige unas tácticas, objetivos y despliegues diferentes. Los teatros de operaciones de un universo atemporal son tantos que nunca se podrían escribir todos. Wartime es tan polivalente que ofrece distintas experiencias de juego. Aún así, todas las aventuras se componen de la misma estructura:.

Estructura de las aventuras

En cada aventura se describirán las secciones:
-Trama. Es la introducción de la historia. Da sentido al escenario explicando cómo y porqué se ha llegado al punto de despliegue.
-Jugadores. Indica cuántos jugadores juegan la aventura, qué papeles pueden tomar, cómo distribuyen sus fuerzas y de cuántos *Puntos* máximos pueden disponer para crear su lista de juego.
-Objetivos. El ganador del juego será aquél que consiga los objetivos de la aventura. Pueden ser aniquilación total, robar algo, ocupar terreno, raptar, sabotear… Puede que cada objetivo otorgue puntos, y quien obtenga más puntos gane.
-Escenario. Sugiere el tipo de terreno que debe haber en una aventura, o si se juega en casillas o en losetas. También sugiere el tamaño del escenario.
-Despliegue. Es la forma de colocar las miniaturas de cada bando antes de empezar la aventura. Pueden ser en zonas de desembarco, rodeados, mezclados en la niebla, en un portal mágico…
-Tiempo. Dependiendo de los objetivos de la aventura el tiempo de partida podría ser: un número de turnos, por tiempo, a un número de puntos conseguidos o eliminados, hasta matar a un personaje, al completar un objetivo…
-Restricciones. Se pueden pactar excepciones y prohibiciones, como que las armas no superen un valor determinado, o las miniaturas no cuesten más de un número de *Puntos*...
-Eventos especiales. En los innumerables posibles campos de batalla que la imaginación puede generar, los eventos pueden ser demasiados para listarlos. Pueden ser niebla, noche, supervivencia, meteoritos, lluvia…

El Master

Algunas aventuras necesitan un Master, pero ¿Qué es un Master? El Master es el jugador que encarnará el papel del enemigo común al resto de jugadores. Él narra la historia, supervisa su curso, decide las consecuencias de los actos de los jugadores, controla todos los enemigos, controla los personajes no jugadores, y es totalmente independiente del resto de jugadores.
El Master es quien lo decide todo, y sus decisiones son inapelables.

Tipos de aventuras

Duelo
Las aventuras de “duelo” suelen representar combates a muerte, ya sean 2 vaqueros en el salvaje Oeste, un grupo de gladiadores vendiendo su alma al César, o unos luchadores de la WWF en la Royal Rumble compitiendo por el cinturón de campeón. El fin único es vencer, y esa victoria sólo la asegura la eliminación de todos los demás adversarios.
Escaramuzas
Las aventuras de “escaramuzas” suelen representar pequeñas aventuras en las que intervienen grupos de pocos personajes, como por ejemplo una trifulca entre Montesco y Capuleto, dos grupos de soldados de operaciones especiales que se cruzan en la búsqueda de un objetivo, o una caza de Predators contra Aliens en un mundo humano. Cualquier aventura con pequeños grupos de personajes luchando es una aventura de “escaramuzas”.
Mazmorras
Enanos, elfos, magos y guerreros son los reyes de los juegos de “mazmorras”. Los tesoros aguardan escondidos en la oscuridad de las grutas inexploradas. Las aventuras de “mazmorras” suelen representar héroes en pasillos, túneles, senderos y cualquier tipo de camino que no sea terreno abierto, rodeado por paredes y habitaciones.
Callejera
Las aventuras “callejeras” representan el camino que recorren unos héroes hasta llegar a un súper jefe. Se podrían tomar como ejemplos los juegos de recreativas de los 80 y 90, como por ejemplo Streets of Rage, Doble Dragon, Final Fight, Golden Axe o King of Dragon.
Investigación
¿Puede haber un terror mayor que enfrentarse a un enemigo mortal, sabiendo que irremediablemente vas a sufrir larga y dolorosamente hasta la muerte? Pues en ese concepto se basan las aventuras de “investigación”. Estas aventuras representan las indagaciones por parte de pequeños seres indefensos contra un poder desmesurado en lo oculto. Son pobres gentes en situaciones que sólo e imperiosamente pueden acabar mal.
Alarma
Infiltración, sigilo, precisión, control. Todos estos adjetivos son característicos de las aventuras de tipo “alarma”. Una partida de ninjas asaltando un castillo para secuestrar a la hija de un rey, un equipo de operaciones especiales infiltrado que debe sabotear algo, o un grupo de prisioneros que deben esquivar a los guardias para escapar, son todos ejemplos de aventuras de tipo “alarma”.
Hordas
Leónidas en las Termópilas, Neo contra los “Señor Smith”, Drácula contra el pueblo llano, Elric de Melniboné contra los hombres de las cavernas, o Rico contra los bichos del planeta P. Cualquiera de estas escenas podría identificarse con una aventura de tipo “hordas”.
Espacial
Las aventuras “espaciales” suelen representar enfrentamientos en el espacio, en el aire a gran altitud o bajo el agua. Ya sean unas naves Mondoshawan defendiendo el quinto elemento de los Mangalores, la escuadra del Barón Rojo atacando una escuadra aliada, o el capitán Nemo surcando los fondos marinos con el Nautilus. Un escenario donde los personajes no puedan caminar libremente por la tierra seca será una aventura “espacial”.

Escenarios

Escenarios

En Wartime los jugadores imaginan universos fantásticos, con situaciones históricas donde se desarrollan los acontecimientos de sus mundos oníricos. Estos lugares serán los escenarios donde se desarrollarán sus aventuras. Pero, ¿cuál es la mejor forma de trasladar esas imaginarias ubicaciones al terreno físico y real de la mesa de juego? Tres buenas respuestas de escenarios son: con escenografía, con mapas de casillas o con losetas dibujadas:

-Escenografía. Son los más polivalentes. Usan maquetas del escenario hechas a escala. La escenografía se monta justo antes de empezar a jugar, adaptándola a la misión en juego. De hecho, esta escenografía ya montada se utiliza a la hora de desplegar para buscar coberturas, colocar objetivos e identificar zonas con distintas habilidades o características.

-Casillas. Suelen utilizarse para los juegos de mazmorras. El juego puede desarrollarse sobre uno o más tableros seccionados en casillas (cuadradas, hexagonales…) donde se dibujan paredes delimitando habitaciones, pasillos, salones, grutas, calles, jardines, almacenes...

Estos escenarios, al comienzo de la partida, no tienen ninguna escenografía colocada, ni siquiera puertas. Cuando despliegan todos los personajes, se debe colocar la escenografía que quede en su línea de visión. Cuando algún personaje mueva hasta una puerta y la abra, se deberá colocar lo que haya detrás de la puerta. De esta forma los personajes irán descubriendo el mapa de la aventura poco a poco.

-Losetas. Son láminas pintadas representando una calle, una habitación, un grupo de habitaciones, un bosque, un pasillo, etc. Es una forma rápida y económica de crear escenarios. Estas láminas, al estar ya pintadas con un dibujo, representan todo lo que contienen, con cada puerta, mueble, árbol o pasillo. La perspectiva con la que se dibujan suele ser caballera (en 3 dimensiones) o aérea (vista desde arriba). Y pueden tanto tener casillas como no tenerlas. Con losetas se siguen las mismas reglas de descubrimiento que con las habitaciones de los escenarios con casillas, por lo que no pondríamos una nueva loseta del mapa hasta que un aventurero no la descubriera. *Por ejemplo, si unos personajes están en la lámina que representa unas habitaciones, y el Master sabe que hay una puerta trasera que da a un patio, no colocará la loseta de patio hasta que un personaje se asome a una de las ventanas o abra la puerta que dé al patio.*

Tamaño de escenarios

Todas las aventuras especifican el tamaño y tipo de los escenarios en los que se juegan. Podemos decir que hay 3 tamaños de escenarios: pequeños, medianos y grandes.

-Un escenario pequeño sería de unos 20x20 *K*. Por ejemplo, jugando con miniaturas de 30 mm, el escenario sería de unos 60x60 cm.

-Un escenario mediano sería de unos 30x30 *K*, y para miniaturas de 30 mm, resultaría un escenario de 90x90 cm.

-Un escenario grande sería mayor de 40x40 *K*, y si la escala fuera de 30 mm, el escenario sería de más de 120x120 cm. Para 30 mm, el escenario grande más utilizado es de 120x180 cm, o 40x60 *K*.

Siguiendo con esta mecánica, para escalas de 75 mm, el escenario pequeño medirá 150x150 cm, el mediano hasta 240x240 cm, y el grande ya sería demasiado grande para poder ser útil. Igualmente, para escalas de 20 mm, los escenarios pequeños medirían 40x40 cm, los medianos 60x60 cm y los grandes 80x80 cm. En escala de 20 mm, un escenario pequeño sería demasiado pequeño, pero uno grande, de 90x90 cm, sería perfecto para desarrollar grandes batallas.

Estas medidas no son obligatorias, sino orientativas, pues podemos encontrar escenarios con cualquier forma, como cuadrada, rectangular, redonda, hexagonal o incluso en L.

Arquetipos de escenografía

Arquetipos de escenografía

Cada elemento distinto de escenografía tendrá una sencilla ficha de arquetipo donde se especificarán sus propiedades. Los arquetipos de escenografía no se limitan sólo a las piezas que colocamos en el escenario, sino que abarcan a cualquier área con efectos especiales. *Por ejemplo, se podrá crear un arquetipo de escenografía llamado "radiactividad", que se marque con un pequeño bidón con un símbolo radiactivo, y todo a 10 K de él deba pasar un chequeo, y si se falla, cause ceguera temporal, asfixia o un número de heridas por turno.*

Creación de arquetipos de escenografía

Para crear un arquetipo de escenografía y poder comprarlo, se deben seguir las reglas de creación de un arquetipo de transporte. La única diferencia es que un arquetipo de escenografía no se mueve, y su *Movimiento* será por lo tanto igual a 0.

Perfil de atributos

La escenografía tiene el siguiente perfil de atributos: *nombre, descripción, calidad, terreno, global, derrumbe, trampas y efectos*.

Calidad (cal)
La escenografía blanda, como una valla de madera, tendrá poca *Calidad*, pero los muros de un edificio tendrán mucha más. Este valor se utilizará para resolver los chequeos de *Defensa*. El arquetipo de escenografía deberá especificar qué *Calidad* tiene cada elemento que la compone.

Terreno (ter)
Indica el tipo de terreno del que se compone el arquetipo, que puede ser terreno fácil, difícil, extremo o no pasable. Si no se especifica, el valor por defecto será terreno fácil.

Global (glb)
Indica que todos los atributos expresados en el arquetipo se aplican a todo el elemento de escenografía. Cualquier miniatura con su peana totalmente dentro de la escenografía, aún sin estar tras cobertura total, tendrá la máxima *Defensa* indicada en el arquetipo de escenografía.

Derrumbe (drr)
Se especificará qué partes del elemento de escenografía pueden derrumbarse y cómo lo hacen. Para derrumbar un trozo de escenografía sólo hay que atacarlo hasta que acumule tantas heridas como *Calidad*.

Trampas (tra)
Las *Trampas* especificarán a quién y cómo afectan. Si no se especifica, cuando un personaje cruce esta zona o se pare en ella deberá pasar un chequeo de *Agilidad*. Si falla este chequeo ganará 1 herida y deberá pasar un chequeo de *Constitución*. Si también falla, el personaje habrá caído en una trampa y ganará 3 heridas más. Con un transporte, el piloto realizará el chequeo de *Agilidad*, y si lo falla, el transporte deberá pasar un chequeo de *Defensa*.

Efectos (efe)
Un arquetipo de escenografía puede tener cualquier efecto que inventen los jugadores. Este es un cajón desastre donde cabe cualquier idea.

Campañas

Pintora: Patricia Sancho @pat_sancho
Escultor: Pedro Fernandez @pedrofernandezworks

Campañas

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

Nuestros personajes, que tanto los hemos trabajado y tanto nos gustan, jugarán en todas las aventuras que podamos. Aprenderán y crecerán, mejorando sus habilidades, prosperando, ganando experiencia y evolucionando de una aventura a otra.

Hay diferentes tipos de campañas:

-Campaña progresiva: Este tipo de campaña consiste en jugar una aventura de cada tipo, empezando por la aventura con menos personajes por bando, la de tipo “duelo”, y terminando con una batalla de tipo “hordas”. En este tipo de campañas los jugadores acumularán 1 punto por cada aventura ganada antes de jugar la aventura “hordas”. Estos puntos se cambiarán, en esta última aventura, por personajes especiales, por más puntos para reclutar tropas de refresco, o por ayudas de cualquier otro tipo.

-Campaña con Master: En este tipo de campañas es el todopoderoso Master quien prepara un hilo narrativo, un número de posibles líneas de desenlace y las distintas aventuras. El Master, según su historia y las acciones de los jugadores decide quién lucha, en qué aventura y porqué. Y presentará tras cada resultado de la aventura las siguientes opciones que tienen los jugadores para continuar su historia, ya sea tanto para bien como para mal.

-Campaña por honores: En este tipo de campañas hay una serie de aventuras. Quien sobrevive a una aventura, si cumple los objetivos, ganará galones y subirá de nivel, consiguiendo equipo más potente o atributos más altos. Cada cierto número de galones se obtiene un rango, y el primero que llegue al rango más alto, ganará la campaña. Puede haber premios extra, como algún equipo especial o recurso para la siguiente misión, o que el jefe que obtenga un objetivo especial suba un rango directamente.

-Campañas de estrategia: son campañas en las que se gestionan recursos y se movilizan tropas en un mapa dividido en casillas. Estas casillas serán ocupadas por los jugadores, los cuales luchan entre sí por el control de todo el mapa.
Cada casilla corresponde a un enclave de un tipo determinado y con un único dueño. Cada una de estas casillas generará más o menos recursos al principio de cada turno. Para nosotros poder reclamar esos recursos, la casilla debe estar bajo nuestro dominio. Una casilla sin dueño no generará recursos. Al principio de la campaña, cada jugador controlará una serie determinada de casillas, y a partir de ahí debe conquistar las casillas del resto de jugadores.
Los niveles de dificultad en las campañas de estrategia se pueden multiplicar si utilizamos combinaciones de tipos de casillas, recursos y árboles de desarrollo.

Puntos de experiencia (PX)

Cuando se juegan campañas, los personajes evolucionan. Pueden tanto crecer y volverse más poderosos, como morir y no volver a aparecer jamás. Para explicar esa evolución existen los puntos de experiencia. Cuanto más trabaje un personaje en una historia, más aprenderá, y por tanto más poderoso será para la siguiente aventura. Cada vez que un personaje (o un grupo de personajes) hace algo nuevo o bate una meta, gana puntos de experiencia. Esos puntos ganados con tanto sufrimiento se invierten en los atributos del personaje o en el equipo que lleve cargado, generando de este modo nuevos arquetipos más poderosos.
Será el Master quien asigne los puntos de experiencia al resto de jugadores, siempre con sus criterios particulares, y de forma absoluta y definitiva.

Ganando puntos de experiencia

Dependiendo del tipo de aventura, existen distintas formas de ganar experiencia. Un grupo de jugadores puede decidir sus propias reglas de experiencia. Wartime propone:
-Superar una prueba, ya sea física o de ingenio, y que abra un nuevo camino al resto de personajes, 1 PX.
-Si mantenemos un objetivo al final de una partida, ganaremos tantos puntos de experiencia como conceda el objetivo asegurado, entre 1 y 3 PX.
-Conseguir un objetivo importante que marque el destino de una campaña puede generar muchos PX, por ejemplo 5 PX.
-Terminar cualquier aventura vivo, al menos, 1 PX.
-La última opción para ganar experiencia es comprándola, a razón de 1 PX por cada 100 monedas de oro. Sería como recibir clases directamente de un gran maestro.

Gastando puntos de experiencia

La hora de gastar los puntos de experiencia es uno de los momentos preferidos por los jugadores. Es mucho el sufrimiento pasado en cada aventura y gastar la recompensa, preparándose para la siguiente batalla, siempre se disfruta.
Las reglas de gasto de puntos de experiencia son:
-Para subir un nivel de atributo se debe pagar diez veces el nivel actual.
-Para adquirir un bonus se debe pagar tres veces el coste de ese bonus, y demostrar a través de la historia que se ha ganado ese conocimiento.

Jugar contra la máquina

PNJ y juego en solitario

En Wartime se puede jugar en modo solitario o cooperativo utilizando personajes que no controle ningún jugador. Un ninja en misión de asesinato, un grupo de buscadores de tesoros en unas catacumbas olvidadas, una unidad de élite infiltrándose en territorio enemigo, o un ejército con decenas de miniaturas retando a otro. Los personajes que no controle ningún jugador serán los personajes no jugadores, o PNJ. Estos PNJ, cuando se activen, tomarán sus decisiones según la situación en la que se encuentren.

Cuándo actúa un PNJ

Como se ha explicado en la página 11, empieza a actuar el jugador que haya obtenido la iniciativa. Bien, en caso de jugar con bandos compuestos por PNJ, también se lanzará un dado por cada uno de estos bandos. Si ganan, se elegirá una de sus miniaturas para actuar. Tras actuar ese personaje, se cederá el turno al siguiente jugador.

Actuarán primero los PNJ trabados en combate cuerpo a cuerpo. Se elegirá uno al azar. Si estos PNJ ya han actuado, actuará el PNJ más cercano al enemigo. Si hay varios PNJ a la misma distancia, se elegirá uno al azar. Cuando se active un PNJ, se revisará su rol para determinar que acción realizará. Después, tras cada acción, se volverá a revisar el rol del PNJ para determinar la siguiente acción.

Roles

Los roles muestran como se debe comportar un PNJ. Por ejemplo, un cocodrilo del río Nilo no se comportará igual que un hacker de una ciudad futurista. Los roles decidirán las acciones de los personajes según su situación, tanto en su actuación como fuera de ella. Un jugador puede crear sus propios roles.

Los roles obedecen una serie de pasos para poder tomar una decisión:
1º) ¿Está el PNJ trabado en combate cuerpo a cuerpo? Si lo está, resolverá el combate con las acciones que describa el rol.
2º) ¿Tiene el PNJ enemigos a la vista? De ser el caso, se tendrá que comprobar si se ha dado la alarma, y de ser así revisar las órdenes de su bando.
3º) No hay enemigos a la vista. Si el PNJ no está trabado en combate cuerpo a cuerpo ni tiene enemigos en su línea de visión, se revisará si se ha dado la alarma y cuáles son sus órdenes.

Xº) Por último se especificará como se comportará el PNJ fuera de su actuación, cuando se cruce un enemigo en su campo de visión o cuando escuche un ruido, y dependerá de si se ha dado la alarma o no.

Alarma

En Wartime se utiliza la situación de alarma para poder jugar aventuras de infiltración. Cuando una aventura se inicia con infiltración habrá uno o más bandos atacantes y un bando defensor, en letargo, que sufrirá ese ataque. Los atacantes empezarán fuera del campo de visión de los defensores, y aprovechando las coberturas y sus habilidades, deberían ser capaces de cumplir los objetivos de la misión.
Los personajes que se infiltren irán resolviendo acciones. Con estas acciones podrían hacer ruido o pasar delante de los guardias. De ser así, los defensores podrían dar la alarma y atacar a los personajes que se infiltren. Según el rol de los PNJ, ataquen o defiendan, estos cambiarán su comportamiento si escuchan ruidos o si se cruzan con un enemigo.

Dar la alarma

Los PNJ dan la alarma de diferentes formas, según su rol, o directamente no dan la alarma. Si no se especifica cómo lo hacen, la acción "dar la alarma" consumirá 1 punto de *Energía* y avisará a todos los PNJ a tantos K como el doble de su valor de *Voluntad*. En el siguiente turno, los PNJ que hayan recibido la alarma, como primera acción, darán la alarma a su vez, generando así una oleada en la que en pocas actuaciones todo el escenario sabrá dónde está el enemigo.

Órdenes generales

Una vez dada la alarma, el bando de miniaturas de PNJ utilizará una táctica común. Las diferentes órdenes son:

-**Defender**. En la que buscarán coberturas o incluso se retirarán.
-**Rodear**. En la que intentarán mover al rededor del enemigo, cercarle, o buscar los objetivos que se ordenen en la misión.
-**Avanzar**. En la que se acercarán al enemigo o a los puntos de interés.
-**Ataque total**. En la que dispararán sin pensar o se lanzarán a la carga contra el enemigo más cercano.

Al inicio de cada turno se elegirá un tipo de orden para cada bando con PNJ. Una forma equilibrada y aleatoria de elegir las órdenes generales para un bando sería utilizar, por ejemplo, una baraja de cartas que tenga cuatro palos.

Pintor: @hypnomys
Escultor: Mark Tayang @papsikels2020

Roles

Rol: Civil

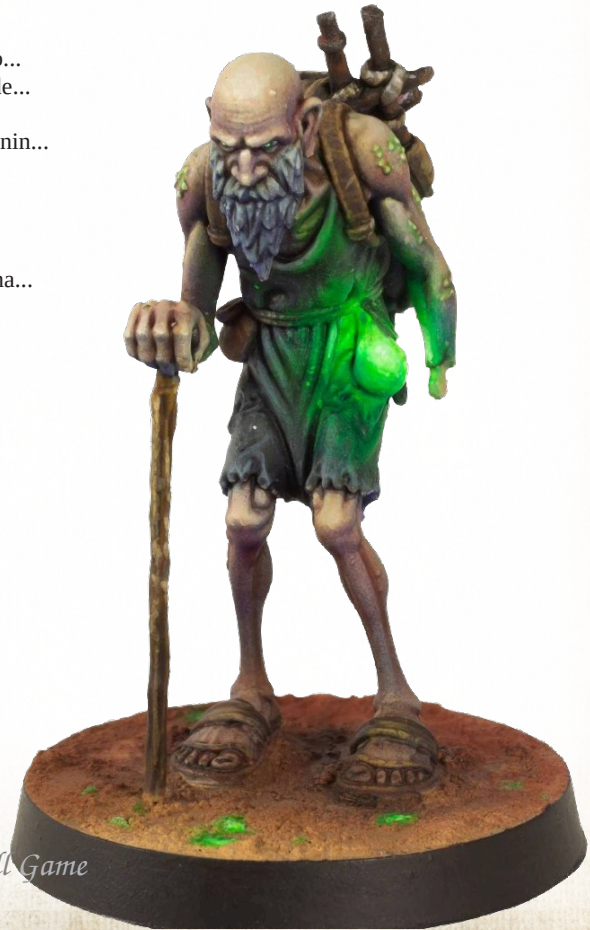
1º) ¿Está el PNJ trabado en CaC?
Este PNJ gastará la mitad de la *Energía* en...

2º) ¿Tiene el PNJ algún enemigo a la vista?
Si no se ha dado la alarma, como primera acción, ...

3º) Sin enemigos a la vista
Si no se ha dado la alarma, este PN...

Órdenes
Defender: Este PNJ moverá a la cob...
Rodear: Este PNJ gastará la mitad de...
Avanzar: Este PNJ gastará la mita...
Ataque total: Si este PNJ no tienen nin...

Reaccionando
CaC: Gastará hasta la mit...
Enemigo a la vista: Si posee un arma...



Pintor: @silverskullpaintingstudio
Juego: Punkapocalyptic de Bad Roll Game

ROL: BESTIA MANSA

1º) ¿ESTÁ EL PNJ TRABADO EN CAC?
Este PNJ nunca atacará, permanecerá impasible.

2º) ¿TIENE EL PNJ ALGÚN ENEMIGO A LA VISTA?
Este PNJ huirá en cuanto uno de sus depredadores se cruce en su campo de visión.

3º) SIN ENEMIGOS A LA VISTA
Sin alarma o con alarma: Este PNJ pastará tranquilamente. Si se obtiene 10 en 1D10, se moverá 3 K en una dirección aleatoria.

REACCIONANDO
Es PNJ no reaccionará salvo que sufra una herida. Si recibe una herida, huirá.
Si un PNJ de su misma especie, huyendo, se cruza en su campo de visión, este PNJ irá con él hasta que el animal huyendo se detenga. Se podría crear una estampida.
Cualquier animal manso huyendo sólo esquivará los objetos más grandes que ellos mismos, al resto lo embestirán.

ROL: BESTIA SALVAJE

1º) ¿ESTÁ EL PNJ TRABADO EN CAC?
Este PNJ atacará a su enemigo con su golpe más poderoso mientras tenga *Energía*. Intentará gastar toda la *Energía* en ataques CaC.
Más de un contrincante: atacará primero al enemigo con el ataque CaC que haga más daño. A igual daño, atacará al que le quede menos vida.

2º) ¿TIENE EL PNJ ALGÚN ENEMIGO A LA VISTA?
Si no se ha dado la alarma, este PNJ dará la alarma y después atacará al enemigo más cercano. **Si ya se ha dado la alarma**, este PNJ atacará al enemigo. Si el PNJ está armado con un arma con *Alcance* superior a 0, realizará acciones ataque a distancia hasta agotar su *Energía*. En caso contrario, si está a distancia de carga, cargará, y si no, correrá hacia él enemigo y después cargará.

3º) SIN ENEMIGOS A LA VISTA
Si no se ha dado la alarma, un turno, el PNJ gastará la mitad de su *Energía* moviendo en una dirección aleatoria. En el siguiente turno, volverá a su posición original.
Si se ha dado la alarma, este PNJ ignora las órdenes de su bando. Sólo se moverá andando hacia la posición en la que se dio la alarma.

REACCIONANDO
CaC: No gastará *Energía* reaccionando en CaC.
Enemigo a la vista: Si el PNJ está armado con un arma con *Alcance* superior a 0, realizará acciones ataque a distancia hasta agotar su *Energía*. En caso contrario, si está a distancia de carga, cargará, y si no, correrá hacia él enemigo y después cargará.

ROL: APOYO

1º) ¿ESTÁ EL PNJ TRABADO EN CAC?

Este PNJ gastará la mitad de la *Energía* en acciones de ataque CaC, con preferencia a las armas que hagan más *Daño*, en la medida que tenga *Energía* para utilizarlas. Si tuviera más de un enemigo trabado, su contrincante se elegirá aleatoriamente.

2º) ¿TIENE EL PNJ ALGÚN ENEMIGO A LA VISTA?

Si no se ha dado la alarma, como primera acción, este PNJ dará la alarma. Después, si está armado con un arma con *Alcance* superior a 0, realizará una única acción de ataque a distancia. Por último moverá hasta colocarse detrás de algún aliado. Si no hay aliados cerca, moverá hasta la cobertura total más cercana.

Si se ha dado la alarma, este PNJ seguirá las órdenes de su bando.

3º) SIN ENEMIGOS A LA VISTA

Si no se ha dado la alarma, este PNJ intentará permanecer a unos 3 K de alguna formación aliada. Si la formación más cercana se ha movido, este PNJ se acercará a la formación más cercana hasta quedar a 3 K.

Si se ha dado la alarma, este PNJ seguirá las órdenes de su bando.

(*) Los PNJ de apoyo se desplazarán por el terreno de juego allí donde hagan falta. Por ejemplo un médico moverá tras el personaje más cercano que tuviera heridas e intentará curarlas. Un hechicero o un hacker, seguiría a sus unidades para mejorarles con hechizos.

Pintor: Luis Puente
@LBPuente_miniaturas
Juego: Infinity, de Corvus Belli

ÓRDENES

Defender / Rodear: Este PNJ moverá a la cobertura más cercana o detrás del aliado más cercano, a una distancia de la que pueda actuar sobre ese aliado. Después, si le sobra *Energía*, intentará ayudar a este aliado.

Avanzar: Este PNJ gastará la mitad de su *Energía* avanzando hacia el enemigo, intentando coincidir tras algún aliado. Después, si le sobra *Energía*, intentará ayudar a este aliado.

Ataque total: Si este PNJ no tienen ningún enemigo en su campo de tiro moverá hacia el más cercano. Cuando tenga a un enemigo en su campo de tiro, si está equipado con algún objeto o hechizo que pueda afectar a este enemigo, realizará acciones para atacarle. Después, si está equipado con un arma con *Alcance* superior a 0, gastará toda su *Energía* en acciones de ataque a distancia. Si no tiene ninguna de estas opciones, se echará cuerpo a tierra y esperará a algún aliado.

REACCIONANDO

CaC: Si no se ha dado la alarma, dará la alarma. Después, este PNJ no reaccionará en CaC.

Enemigo a la vista: Si no se ha dado la alarma, dará la alarma. Después, si está equipado para afectar a este enemigo, realizará acciones para atacarle. Si está equipado con más de un arquetipo con el que afectar a su enemigo, se elegirá cuál al azar. Después moverá hasta la cobertura total más cercana alejándose del enemigo.

ROL: GUARDIA ABURRIDO

1º) ¿ESTÁ EL PNJ TRABADO EN CaC?

Este PNJ gastará la mitad de la *Energía* en acciones de ataque CaC y la otra mitad en acciones "noquear". En las acciones de ataque CaC tendrán preferencia las armas que hagan más *Daño*, en la medida que tenga *Energía* para utilizarlas. Si hubiera más de un contrincante atacará primero al enemigo con el rango más alto, y de tener el mismo rango, al que tenga más heridas acumuladas. A igual rango y heridas, se elegirá su contrincante aleatoriamente.

2º) ¿TIENE EL PNJ ALGÚN ENEMIGO A LA VISTA?

Si no se ha dado la alarma, como primera acción, este PNJ dará la alarma. Después, si está custodiando una puerta moverá hasta bloquear ese paso, o bien conservará su posición. Después, si está armado con un arma con *Alcance* superior a 0, realizará acciones ataque a distancia hasta agotar su *Energía*. En caso contrario realizará la acción "contracarga" y conservará su energía hasta que vengan refuerzos.
Si se ha dado la alarma, este PNJ seguirá las órdenes de su bando.

3º) SIN ENEMIGOS A LA VISTA

Si no se ha dado la alarma, este PNJ realizará su ronda como se especifique en la aventura.
Si se ha dado la alarma, este PNJ seguirá las órdenes de su bando.

ÓRDENES

Defender: Este PNJ moverá a la cobertura más cercana. Después, si le sobra *Energía* y tiene un arma con *Alcance* superior a 0, intentará atacar al enemigo más cercano.
Rodear: Este PNJ gastará la mitad de su *Energía* rodeando al enemigo, coordinándose con el resto de su bando, intentando coincidir con alguna cobertura. Después, si tiene un arma con *Alcance* superior a 0, intentará atacar al enemigo más cercano.
Avanzar: Este PNJ gastará la mitad de su *Energía* avanzando hacia el enemigo, intentando coincidir con alguna cobertura. Después, si tiene un arma con *Alcance* superior a 0, intentará atacar al enemigo más cercano.
Ataque total: Si este PNJ no tienen ningún enemigo en su campo de tiro moverá hacia el más cercano. Cuando tenga a un enemigo en su campo de tiro, si está equipado con un arma con *Alcance* superior a 0, gastará toda su *Energía* en acciones de ataque a distancia. Si no, cargará hacia el enemigo.
Si no está a distancia de carga, correrá hacia el enemigo hasta estar a distancia de carga y cargará.

REACCIONANDO

CaC: Gastará hasta la mitad de su *Energía* esquivando los ataques enemigos. Después dará la alarma, y ahorrará el resto de su energía para atacar cuando sea su actuación.
Enemigo a la vista: Si posee un arma de combate con *Alcance* superior a 0, disparará, y después dará la alarma, y después volverá a disparar. Si no tiene esta arma o el enemigo está más allá de su campo de tiro, dará la alarma y esperará.

Pintor: Miguel Sousa @MiguelSPaints
Juego: Rackham Confrontation

Rol: soldado profesional

1º) ¿Está el PNJ trabado en CaC?

Este PNJ gastará toda su *Energía* en acciones de ataque CaC, con las armas que hagan más *Daño*, hasta acabar con todos sus enemigos. Atacará primero al que acumule más heridas. A igual heridas, se elegirá su contrincante aleatoriamente. Cuando termine el combate CaC, si aún le quedara *Energía*, la gastará en intentar trabarse en un combate CaC en el que esté combatiendo un aliado.

2º) ¿Tiene el PNJ algún enemigo a la vista?

Si no se ha dado la alarma, como primera acción, este PNJ dará la alarma. Después, si el enemigo está dentro del *Alcance* de sus armas, gastará hasta 3 puntos de *Energía* en mover a la cobertura más cercana desde la que atacar al enemigo, (si no hay, no gastará esa *Energía*) y gastará el resto de su *Energía* en acciones ataque a distancia contra ese enemigo. Si no tiene enemigos al *Alcance*, moverá hacia el enemigo, a la cobertura más cercana, y volverá a dar la alarma.
Si se ha dado la alarma, este PNJ seguirá las órdenes de su bando.

3º) Sin enemigos a la vista

Si no se ha dado la alarma, y este PNJ está de guardia, realizará su ronda como se especifique en la aventura. Si no, permanecerá estático hasta que se dé la alarma.
Si se ha dado la alarma, este PNJ seguirá las órdenes de su bando.

Órdenes

Defender: Si este PNJ tiene enemigos en su campo de tiro, intercalará las acciones ataque a distancia contra el enemigo más cercano y mover en dirección a la cobertura más cercana que se cruce en la ruta hacia el punto de interés más cercano. Desde ahí, seguirá disparando al enemigo más cercano. Si este PNJ no tiene tal arma o no tiene enemigos en su campo de tiro, se moverá a la cobertura más cercana que se cruce en la ruta hacia el punto de interés más cercano.

Rodear: Si este PNJ tiene un arma con *Alcance* superior a 0, y el personaje aliado que ha actuado antes que este PNJ ya ha movido rodeando al enemigo, si este PNJ tiene enemigos en su campo de tiro, gastará su *Energía* atacándoles a distancia. Después, este PNJ gastará la mitad de su *Energía* en mover hacia el puntos de interés más cercano o en rodear al enemigo. Después, si tiene un arma con *Alcance* superior a 0, intentará atacar al enemigo más cercano.

Avanzar: Este PNJ gastará la mitad de su *Energía* avanzando hacia el enemigo. Después, si tiene un arma con *Alcance* superior a 0, intentará atacar al enemigo más cercano. Si no tiene tal arma pero tiene a algún enemigo a distancia de carga, cargará. Si no, realizará la acción contracarga.

Ataque total: Si este PNJ no tienen ningún enemigo en su campo de tiro moverá hacia el más cercano. Cuando tenga a un enemigo en su campo de tiro, le atacará con toda su *Energía*. Si no tiene arma con Alcance superior a 0, cargará si está a distancia de carga, y si no, correrá hacia él enemigo y después cargará.

Reaccionando

CaC: Gastará *Energía* para intentar esquivar el primer ataque del enemigo. Después esperará a su actuación.

Enemigo a la vista: Si no se ha dado la alarma, la dará. Después, si posee un arma de combate con *Alcance* superior a 0, disparará. Si el enemigo está a distancia de carga, intentará cargar.

ROL: MATRIX

1º) ¿ESTÁ EL PNJ TRABADO EN CaC?

Este PNJ gastará toda su *Energía* en acciones de ataque CaC contra todos los contrincantes con los que esté trabado, alternando cada ataque con todas las armas CaC que tenga equipadas. Atacará primero al atacante que tenga delante, y continuará por el siguiente enemigo trabado girando hacia la derecha.

2º) ¿TIENE EL PNJ ALGÚN ENEMIGO A LA VISTA?

Si no se ha dado la alarma, como primera acción, este PNJ dará la alarma. Después, actuará como se indica en la siguiente línea "si se ha dado la alarma".
Si se ha dado la alarma, conservando su posición, si está armado con un armas con *Alcance* superior a 0, realizará acciones ataque a distancia hasta agotar su *Energía*, alternando todas las armas a distancia con las que esté equipado.

3º) SIN ENEMIGOS A LA VISTA

Si no se ha dado la alarma, este PNJ realizará su ronda como se especifique en la aventura.
Si se ha dado la alarma, este PNJ seguirá las órdenes de su bando.

ÓRDENES

Defender: Este PNJ permanecerá estático enfrentado al enemigo, esperando reaccionar.
Rodear: Este PNJ realizará su ronda como se especifique en la aventura.
Avanzar: Este PNJ gastará la mitad de su *Energía* avanzando hacia el enemigo. Después, si tiene un arma con *Alcance* superior a 0, intentará atacar al enemigo más cercano.
Ataque total: Si este PNJ no tienen ningún enemigo en su campo de tiro moverá hacia el más cercano. Cuando tenga a un enemigo en su campo de tiro, si está equipado con un arma con *Alcance* superior a 0, gastará toda su *Energía* en acciones de ataque a distancia. Si no, cargará hacia el enemigo. Si no está a distancia de carga, correrá hasta estar a distancia de carga y cargará.

REACCIONANDO

CaC: No reaccionará.
Enemigo a la vista: Si tiene a un enemigo en el campo de tiro de cualquiera de sus armas, gastará toda su *Energía* en acciones de ataque a distancia hasta eliminarle.

Pintor: Luis Puente @LBPuente_miniaturas
Juego: Infinity, de Corvus Belli

ROL: MERCENARIO

1º) ¿ESTÁ EL PNJ TRABADO EN CaC?

Este PNJ gastará toda su *Energía* en acciones de ataque CaC, con las armas que hagan más *Daño*, hasta acabar con los enemigos con los que esté trabado. Atacará primero al enemigo que le falten menos heridas para caer inconsciente. A igual número de heridas, se elegirá su contrincante aleatoriamente. Cuando termine el combate CaC, si aún le quedara *Energía*, la gastará en acciones para rematar a los enemigos inconscientes.

2º) ¿TIENE EL PNJ ALGÚN ENEMIGO A LA VISTA?

Si no se ha dado la alarma, y el enemigo a la vista es igual o más pequeño en tamaño que el PNJ, este no dará la alarma. Si es más grande o más numeroso sí, sí dará la alarma como primera acción. Después, si está equipado con un arma con *Alcance* superior a 0, realizará acciones ataque a distancia hasta que le inflija 2 o más heridas. Después de infligir estas heridas, o si no tiene arma con *Alcance* superior a 0, cargará si está a distancia de carga, y si no, correrá hacia él enemigo y después cargará.

Si se ha dado la alarma, este PNJ seguirá las órdenes de su bando.

3º) SIN ENEMIGOS A LA VISTA

Si no se ha dado la alarma, y este PNJ está de guardia, realizará su ronda como se especifique en la aventura. Si no lo está, se pondrá a beber, jugar a los dados o lo que estuviera haciendo.

Si se ha dado la alarma, y este PNJ tiene enemigos muertos en su campo de visión gastará la mitad de su *Energía* en acercarse y robar sus pertenencias. Si no, seguirá las órdenes de su bando.

Pintor: Miguel Sousa @MiguelSPaints
Juego: Infinity the game

ÓRDENES

Defender: Si este PNJ tiene un arma con *Alcance* superior a 0 se agachará. Desde ahí, disparará al enemigo más cercano. Si no tiene enemigos en su área de fuego, esperará. Si el PNJ no tiene tal arma, gastará la mitad de su *Energía* en moverse a la cobertura más cercana, y después realizará la acción contracarga.

Rodear: Este PNJ gastará la mitad de su *Energía* en rodear al enemigo. Después, si tiene un arma con *Alcance* superior a 0, intentará atacar al enemigo más cercano. Si no, realizará la acción contracarga.

Avanzar: Este PNJ gastará la mitad de su *Energía* avanzando hacia el enemigo. Después, si tiene un arma con *Alcance* superior a 0, intentará atacar al enemigo más cercano. Si no tiene tal arma pero tiene a algún enemigo a distancia de carga, cargará. Si no, realizará la acción contracarga.

Ataque total: Si este PNJ no tienen ningún enemigo en su campo de tiro moverá hacia el más cercano. Cuando tenga a un enemigo en su campo de tiro, si está equipado con un arma con *Alcance* superior a 0, gastará *Energía* en acciones de ataque a distancia hasta infligirle 2 o más heridas. Después de infligir estas heridas, o si no tiene arma con Alcance superior a 0, cargará si está a distancia de carga, y si no, correrá hacia él enemigo y después cargará.

REACCIONANDO

CaC: Gastará toda su *Energía* para reaccionar y atacar CaC a su contrincante.

Enemigo a la vista: Si posee un arma de combate con *Alcance* superior a 0, disparará. Si no tiene, esperará.

Rol: Jefe final

1º) ¿Está el PNJ trabado en CaC?

Este PNJ gastará toda su *Energía* en acciones de ataque CaC, con las armas que hagan más *Daño*, hasta acabar con los enemigos con los que esté trabado. Atacará primero al enemigo que le falten menos heridas para caer inconsciente.

2º) ¿Tiene el PNJ algún enemigo a la vista?

Si el enemigo está dentro del *Alcance* de sus armas gastará 3 puntos de *Energía* para acercarse a él, y después le atacará a distancia hasta intentar matarlo. Si no tiene enemigos al *Alcance*, moverá hacia el enemigo más cercano hasta tenerlo a distancia de carga y después cargará.

3º) Sin enemigos a la vista

Este PNJ moverá hacia el enemigo más cercano. Cuando tenga a un enemigo en su campo de tiro, si está equipado con un arma con *Alcance* superior a 0, le atacará hasta matarlo. Si no tiene arma con Alcance superior a 0, cargará si está a distancia de carga, y si no, correrá hacia él enemigo y después cargará.

Reaccionando

Este PNJ no reacciona.

Juego: Heroquest, la gárgola
Pintor: Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

Robyn, the foxfolk ranger
Escultor: Bite the Bullet Studio
Pintor: Sergio @sergio.minotaurostudio

ROL: FRANCOTIRADOR

1º) ¿ESTÁ EL PNJ TRABADO EN CaC?
Este PNJ intentará destrabarse y, de conseguirlo, si no se ha dado la alarma, la dará.

2º) ¿TIENE EL PNJ ALGÚN ENEMIGO A LA VISTA?
Se haya dado la alarma o no, este PNJ realizará acciones ataque a distancia hasta acabar con el enemigo que cueste más puntos en su campo de tiro, siempre y cuando tenga capacidad para abatirlo. Después, si no se ha dado la alarma, la dará. Después seguirá las órdenes de su bando.

3º) SIN ENEMIGOS A LA VISTA
Se halla dado la alarma o no, este PNJ seguirá las órdenes de su bando.

ÓRDENES
Defender: Este PNJ se tirará cuerpo a tierra y seguirá disparando al enemigo más caro en puntos dentro de su campo de tiro.
Rodear: Si este PNJ no tiene ningún enemigo en su campo de tiro, moverá a una posición más alta desde la que esperar al enemigo. Si en la nueva posición no hay cobertura, se tumbará cuerpo a tierra. Después seguirá disparando al enemigo más caro en puntos dentro de su campo de tiro.
Avanzar: Si este PNJ no tiene ningún enemigo en su campo de tiro, moverá a una posición más próxima al enemigo. Si en la nueva posición no hay cobertura, se tumbará cuerpo a tierra. Después seguirá disparando al enemigo más caro en puntos dentro de su campo de tiro.
Ataque total: Si este PNJ no tienen ningún enemigo en su campo de tiro esperará a que aparezca. Después seguirá disparando al enemigo más caro en puntos dentro de su campo de tiro.

REACCIONANDO
CaC: Este PNJ intentará esquivar el primer ataque. Después intentará destrabarse y, por último, si no se ha dado la alarma, la dará.
Enemigo a la vista: Se haya dado la alarma o no, este PNJ intentará realizar acciones ataque a distancia hasta acabar con el enemigo que cueste más puntos en su campo de tiro, siempre y cuando tenga capacidad para abatirlo. Después, si no se ha dado la alarma, la dará.

Entornos aleatorios

Rejugabilidad

Con las tablas de generación aleatoria los escenarios ganan rejugabilidad. Los personajes irán descubriendo nuevas habitaciones según avancen. Utilizamos la palabra "habitaciones" por el genero de mazmorras, pero con él nos queremos referir a cualquier espacio limitado, ya bien sea por las paredes de una habitación como por los laterales de un terreno, o incluso un poblado lleno de casas. Simplemente es un espacio figurado que tiene unos límites concretos. De ser un bosque, podrían ser claros en el bosque comunicados por caminos. De ser un castillo derruido, podrían ser sus diferentes partes: murallas, almenas, patios...
La primera tabla que hay que chequear es la tabla de habitaciones.

TABLA DE HABITACIONES:
Cuando se entre en una habitación inexplorada se han de lanzar 2D10 de distinto color.

El primero indicará el número de puertas:
1.- Una puerta por pared.
2 a 5.- dos puertas más.
6 a 9.- una puerta más.
10.- no hay más puertas en la habitación.

El segundo dado indicará el contenido de la habitación:
1.- Tesoro. Lanza 1D10 en la tabla de tesoro.
2.- Habitación con un cofre. Lanza 1D10 en la tabla de cofres cuando alguien lo abra.
3.- Zona vacía. No hay nada.
4.- Habitación con un guerrero. Lanza 1D10 en la tabla de enemigos.
5.- Habitación con dos guerreros. Lanza 1D10 en la tabla de enemigos.
6.- Habitación con tres guerreros. Lanza 1D10 en la tabla de enemigos.
7.- Habitación con cuatro guerreros. Lanza 1D10 en la tabla de enemigos.
8.- Habitación con cuatro guerreros y un cofre. Lanza 1D10 en la tabla de enemigos y otro en la tabla de cofres cuando alguien lo abra.
9.- Habitación con cuatro guerreros, un jefe y un cofre. Lanza 1D10 en la tabla de enemigos y otro en la tabla de cofres cuando alguien lo abra.
10.- Penas o enemigos. Si se ha obtenido una pifia en el dado, lanza 1D10 en la tabla de penas. Si se ha obtenido 10 o más por el resultado del dado más el número de héroes, aparecen cuatro guerreros, dos jefes, un cofre y un ataque escondido. Lanza 1D10 en la tabla de enemigos, otro en la tabla de cofres y otro en la tabla de ataques escondidos.

PUERTAS SECRETAS:
Un personaje puede intentar buscar puertas secretas en cualquier habitación, pero es peligroso, pues puede encontrar algo que no desea. Sólo se puede buscar una vez por habitación. Lanza 1D10.
1.- Hay una puerta secreta en una pared. El héroe elige la pared.
2.- Hay una puerta secreta en una pared elegida aleatoriamente.
3 a 8.- No hay nada.
9.- Buscando os habéis despistado. Ha entrado en la habitación un enemigo. Lanza 1D10 en la tabla de ataques escondidos.
10.- El que busca, encuentra. Lanza 1D10 en la tabla de penas.

TABLA DE ENEMIGOS:
En esta tabla puedes lanzar una vez y que todos los enemigos sean tal como aquí se muestran o lanzar una vez por cada enemigo que haya en la habitación.
1.- Guerrero: CON 1, AGI 1, INT 1, VOL 1. Jefe: CON 3, AGI 3, INT 3, VOL 3. Además, tiene una poción capaz de curar una herida, usable una única vez.
2.- Guerrero: CON 2, AGI 2, INT 2, VOL 2. Jefe: CON 4, AGI 4, INT 4, VOL 4.
3.- Guerrero: CON 3, AGI 3, INT 3, VOL 3. Jefe: CON 5, AGI 5, INT 5, VOL 5.
4.- Guerrero: CON 4, AGI 4, INT 4, VOL 4. Jefe: CON 6, AGI 6, INT 6, VOL 6.
5.- Guerrero: CON 5, AGI 4, INT 4, VOL 4. Jefe: CON 7, AGI 6, INT 6, VOL 6.
6.- Guerrero: CON 4, AGI 5, INT 4, VOL 4. Jefe: CON 6, AGI 7, INT 6, VOL 6.
7.- Guerrero: CON 5, AGI 5, INT 4, VOL 4. Jefe: CON 7, AGI 7, INT 6, VOL 6.
8.- Guerrero: CON 5, AGI 5, INT 5, VOL 4. Jefe: CON 7, AGI 7, INT 7, VOL 7.
9.- Guerrero: CON 5, AGI 5, INT 5, VOL 5. Jefe: CON 7, AGI 7, INT 7, VOL 7.
10.- Guerrero: CON 6, AGI 6, INT 6, VOL 6. Jefe: CON 8, AGI 8, INT 8, VOL 8.
El primer jefe o guerrero se colocará en el centro de la habitación. El resto se repartirán por los rincones, empezando por el rincón más alejado.
Tira ahora 1D10 en la tabla de armas, protecciones y equipo.

TABLA DE ARMAS:
1.- Este enemigo está desarmado porque es un animal. Gana el bonus garras y dientes. Su ojo derecho tiene propiedades curativas, siendo capaz de curar tres heridas.
2.- Este enemigo está desarmado porque es un animal. Gana el bonus garras y dientes.
3.- Arma: ENE 5, DAÑ 2, ALC 0, CAL 1.
4.- Arma: ENE 4, DAÑ 2, ALC 0, CAL 2.
5.- Arma: ENE 3, DAÑ 3, ALC 0, CAL 3.
6.- Arma: ENE 3, DAÑ 4, ALC 0, CAL 4.
7.- Arma: ENE 3, DAÑ 4, ALC 5, CAL 4. Arma corta.
8.- Arma: ENE 3, DAÑ 4, ALC 10, CAL 4.
9.- Arma: ENE 3, DAÑ 5, ALC 15, CAL 4.
10.- Arma: ENE 2, DAÑ 5, ALC 15, CAL 5, área R3, y vuelve a tirar en esta misma tabla, ignorando los resultados 1 y 2.

TABLA DE PROTECCIONES:
1.- Este pobre huraño se ha ahorrado un puñado de monedas y no ha comprado protección. Porta entre las pocas ropas que tiene algo de valor. Lanza 1D10 en la tabla tesoro.
2 a 4.- Sin protección.
5.- Protección: ENE 20, DEF 3, CAL 1.
6.- Protección: ENE 20, DEF 3, CAL 2.
7.- Protección: ENE 15, DEF 3, CAL 3.
8.- Protección: ENE 15, DEF 4, CAL 4.
9.- Protección: ENE 10, DEF 5, CAL 5.
10.- Protección: ENE 10, DEF 6, CAL 6, y gana además un escudo de ENE 1, DEF 1, CAL 3.

TABLA DE EQUIPO (sólo jefes):
1.- Sin equipo, pero con un elixir para héroes con el que se restauran todas las heridas. Sólo usable una única vez.
2 a 5.- Sin equipo.
6.- Estandarte de la constitución. Todos los enemigos, CH CON +1 a 5 K.
7.- Estandarte de la agilidad. Todos los enemigos, CH AGI +1 a 5 K.
8.- Estandarte de la inteligencia. Todos los enemigos, CH INT +1 a 5 K.
9.- Estandarte de la voluntad. Todos los enemigos, CH VOL +1 a 5 K.
10.- Estandarte de la defensa. Todos los enemigos, CH DEF +1 a 5 K.

TABLA DE TESOROS:
1.- Elixir con el que se restauran todas las heridas. Sólo usable una única vez.
2.- Gema por valor de 100 monedas.
3.- Poción para curar una herida, usable tres veces.
4.- 50 monedas.
5.- Poción para curar una herida, usable dos veces.
6.- Poción para aumentar INT y VOL en dos puntos durante una activación. Cuesta 1 punto de *Energía* utilizarlo. Después desaparece.
7.- Poción para aumentar CON y AGI en dos puntos durante una activación. Cuesta 1 punto de *Energía* utilizarlo. Después desaparece.
8.- Ungüento para un arma, que otorga *Daño* +2 en el siguiente ataque. Cuesta 5 puntos de *Energía* aplicarlo en un arma de CaC o a distancia.
9.- Ungüento para un armaduras, que otorga *Defensa* +2 ante el siguiente ataque. Cuesta 5 puntos de *Energía* aplicarlo a cualquier protección.
10.- Nada, bueno, sí, aquí está la salida al siguiente nivel. Si cruzas estas escaleras terminarás la aventura.

TABLA DE COFRES:
Lanza 2D10 y suma sus resultados.
2.- Elixir con el que se restauran todas las heridas. Sólo usable una única vez.
3.- Encuentras una protección aleatoria. Lanza 1D10 en la tabla de protecciones.
4.- Encuentras un arma aleatoria. Lanza 1D10 en la tabla de armas.
5.- Encuentras una poción que cura una herida. Usable tres veces.
6.- Encuentras una poción que cura una herida. Usable dos veces.
7.- Encuentras una poción que cura una herida. Usable una vez.
8.- Encuentras una poción de invisibilidad. Dura una actuación. Usable una sola vez.
9.- Encuentras 30 monedas.
10.- No hay nada.
11.- No hay nada
12.- Encuentras 10 monedas.
13.- Encuentras 50 monedas.
14.- Encuentras 100 monedas.
15.- Encuentras un mapa con el contenido de la siguiente habitación.
16.- Encuentras una bomba de humo.
17.- Encuentras una ganzúa.
18.- Trampa. Recibes un impacto de *Daño* 1.
19.- Trampa. Recibes un impacto de *Daño* 3.
20.- Trampa. Lanza 1D10 en la tabla de penas.

TABLA DE ATAQUES ESCONDIDOS:
1.- Se oye un ruido a vuestra espalda, es una bolsa con 50 monedas que ha caído de algún sitio.
2.- Se oye un ruido a vuestra espalda, pero no es nada.
3.- Se oye un ruido. Es un bicho inofensivo.
4.- A la espalda hay un guerrero. Lanza 1D10 en la tabla de enemigos.
5.- A la espalda hay un guerrero. Lanza 1D10 en la tabla de enemigos.
6.- A la espalda hay un guerrero. Lanza 1D10 en la tabla de enemigos.
7.- A la espalda hay un guerrero. Lanza 1D10 en la tabla de enemigos.
8.- A la espalda hay un guerrero. Lanza 1D10 en la tabla de enemigos.
9.- Por la espalda suena algo, se ha accionado una trampa. Lanza 1D10 en la tabla de penas.
10.- A la espalda hay cuatro guerreros, es una emboscada. Lanza 1D10 en la tabla de enemigos.

TABLA DE PENAS:
1.- Uf, no era nada.
2.- Uno de los héroes elegido aleatoriamente pierde todas las monedas que ha encontrado en esta aventura.
3.- Gas ácido. Todas las armas y protecciones físicas ganan una herida.
4.- Inestabilidad. No se pueden utilizar metahabilidades hasta el próximo turno.
5.- Resurrección. Si hay cadáveres por el suelo, uno de ellos se levanta sin heridas. Se elige aleatoriamente.
6.- Chillido. Todas las pócimas, elixires y cualquier objeto que restaure vida, explota.
7.- Micro bichos voladores. Todos los héroes sufren un impacto de *Daño* 1.
8.- Psicotrauma. Todos los héroes con INT igual o superior a 6 sufren un impacto de *Daño* 3.
9.- Bomba. Todos los héroes sufren un impacto de *Daño* 3.
10.- Hay un enemigo escondido. Lanza 1D10 en la tabla de ataques escondidos y otra vez en esta maldita tabla.

Escultor: RN Estudio
Pintor: @bielkins.brush

Pintor: Miguel Sousa @MiguelSPaints
Juego: 7TV de Crooked-dice

Aventuras

Aventura: el rey de la montaña

James permaneció de rodillas, con el sol cayéndole a plomo sobre el cráneo rapado. Tenía las manos atadas a la espalda, la ropa hecha jirones, un ojo hinchado, el labio inferior partido y la sangre inundándole la boca con su característico sabor metálico. Oía un pitido ligero pero continuo por su oído izquierdo. Cientos de moratones decoraban su piel oscura. Contaba también varias costillas rotas.

Titán, bajo una sombrilla de PepsiCo, sorbía por una pajita un refresco de piña colada. Sentado en su sillón orejero de cuero marrón, desgastado, y con un sombrero vaquero, le miraba impasible desde unas gafas de sol con una montura en la que dos flamencos rosas hacían la forma del corazón con sus cuellos.

—No dudo que fueras el más duro de tu barrio —decía Titán—, pero este es el mundo prisión Beta 119. Es un mundo prisión de régimen autónomo. ¿Sabes lo que eso significa?Ponte en pie.

James obedeció, mirando al rey y a los cinco bestias que formaban su guardia personal.

—¿Qué ves? —preguntó Titán dejando el refresco en una mesita baja.

James miró. Estaba en lo alto de un antiguo zigurat. Las paredes caían con un desnivel abrupto. Era el doble de alto que cualquier árbol, y dominaba todo el horizonte. Desde allí arriba podía ver un inmenso poblado de chabolas, un vertedero que se diseminaban por todas partes. Hacia el sur, mucho más allá, había un bosque. Al oeste se abría un erial. El norte y el este lo dominaban montañas, pero estaban muy lejos. Antes se veían algún que otro pequeño zigurat, pero sin vida alrededor.

—Te explicaré cómo funciona aquí las cosas. Tú me perteneces —dijo apuntándole con un cuchillo de caza—. Y estos señores de aquí son los generales de mi reino —ahora apuntaba hacia atrás, a los mastodontes que había tras su sillón.

Titán se puso en pie y se dirigió a James, a su lado. Era tan alto como él. Le pasó un brazo duro y poderoso por encima de los hombros. Desde luego ningún flacucho llegaba a rey en aquel planeta. Le hizo caminar hacia el borde y, cuando estaban a un metro, fueran andando siguiendo el borde del zigurat, claro estaba, con James del lado del precipicio.

—¿Ves lo que tengo que cuidar? —decía Titán apuntando al horizonte con el cuchillo, negando con la cabeza—. Sin mí, esta gente se mataría al final del día. Tengo mucha presión sobre mis hombros y, el que tú no obedezcas y te doblegues hace que yo tenga que abandonar mis obligaciones, ¿entiendes?

Titán, mirando al cielo, se rascó la sien con la punta del cuchillo.

—Como ves, no hay ningún banco donde sacar dinero, ninguna tienda que te venda Marshmallows, ni árboles frutales que te den comida. Aquí funcionamos con el trueque. Todos tenemos algo. Tú tienes tu vida y yo… yo, bueno, tengo la capacidad de quitártela, ¿entiendes?

Ahora apuntaba a un halo que se formó en el cielo, muy arriba.

—Cada semana llega la nave de los guardias con suministros, y nos tira aquí un enorme contenedor con lo que necesitamos y, por la noche, se lo llevan. Fácil, ¿verdad? Todo lo que tenemos lo conseguimos aquí, en esta pirámide. Todos los víveres, las medicinas, y los nuevos esclavos. ¿Te acuerdas de la semana pasada? Llegaste tú. Hoy puede que nos traigan uno nuevo, o no. Depende de como os comportéis. Ahora esta es tu nueva vida, ¿entiendes?

Titán paró de caminar y se apartó de James.

—Llevas poco con nosotros, y tienes buenos músculos. Empezarías por abajo, con los limpiadores. Irías al equipo de Joe, como medio esclavo, pero bueno, ya iras subiendo. Si eres listo subirás rápido.

La nave de descenso se aproximaba con velocidad. Los retrocohetes sonaban cada vez más fuerte. James miró fuera de la pirámide. Una multitud estaba empezando a arremolinarse en la base. Algunos subían. Llevaban cacerolas, bolsas, mochilas. En la cima, los guardaespaldas de Titan se repartieron por los lados, armados con hachas, espadas y lanzas caseras.

—Aquí llegan los suministros —dijo Titan levantando las manos y volviendo a su sillón.

La panza de la nave se abrió a unos diez metros sobre la cúspide del zigurat, dejó caer un hombre con unos enormes grilletes que le cubrían las manos y los antebrazos, y se retiró elevándose a toda la potencia que le daban los motores.

Titán se puso en pie, se arrancó las gafas de la cara y se dirigió al nuevo recluso enseñando los dientes.

—¿Dónde está mi comida? —gritaba—. ¿Qué mierdas eres tú? Quiero mis suministros.

Titan se puso delante del nuevo, con los brazos en los costados. Le sacaba una cabeza y media.

—Dime, novato canijo, ¿Quién… coño… eres… tú?

El nuevo se concentró, hizo fuerza abriendo los brazos, arqueó la espalda y, soltando un pequeño grito, partió los grilletes que salieron despedazados en todas direcciones. Titán dio un paso atrás. Los guardias se le quedaron mirando. Un centenar de cabezas que habían llegado hasta el borde de la cumbre permanecieron atentas.

El pequeño hombre abrió los brazos cogiendo aire. Se estiró en diferentes posturas y, cuando había comprobado que todo su cuerpo estaba bien, alzó la mirada a Titán.

Sin hablar, con una velocidad asombrosa, el nuevo realizó una combinación de kung-fu y dio tal puñetazo al pecho de Titán que una masa de energía le aplastó todo el cuerpo y lo hizo volar más allá del zigurat, pasando por encima de los canallas que se atrevían a asomar las cabezas. Los cinco guardaespaldas se lanzaron a la vez contra él, pero el nuevo danzaba con diferentes artes marciales mucho más rápido que los vigoréxicos mastodontes. En pocos minutos sus grandes cuerpos estaban tirados por diferentes partes de la explanada, con los cuellos partidos, los corazones fuera de sus cuerpos o todas sus extremidades partidas. Alguno gemía aún vivo. Uno de los sinvergüenzas que estaba agazapado al borde de la cima gritó: «¡el trono está libreeee!», y una turba de cientos de presos muertos de hambre se lanzó a por él.

James, recién llegado a Beta 119, reconoció inmediatamente al último recluso. Su pelo oscuro y fino, muy corto, la piel amarilla, los ojos rasgados, las manos duras como titanio, la velocidad y el conocimiento de unas artes marciales tan poderosas… Era Shin Li, el asesino del multiverso, el viajero ilegal que había conseguido llegar a cinco de los universos paralelos y asesinar a sus otros “yo”, el que había multiplicado su fuerza varias veces, él era… el Único.

Escultor: Bad Roll Game
Juego: Punkapocalyptic

TRAMA
Los nuevos prisioneros llegan transportados en naves, encerrados en contenedores de mercancías, y son liberados como ganado en la cumbre de "la montaña". Esta montaña se considera el trono del rey del mundo prisión, el Rey de la Montaña. Quien controle la cima de la montaña controlará la llegada de reclusos, los nuevos esclavos, el mercado, y por lo tanto el mundo prisión.
El último cargamento de prisioneros trajo un único prisionero, y en cuanto pisó la cima de la montaña, mató a aquel que la gobernaba y a toda su guardia personal. El trono está ahora vacío, y quien controle la cima antes del anochecer será el nuevo Rey de la Montaña. Lo que los reclusos no saben es que el último que ha llegado a la montaña no es un tipo cualquiera, no. Él es el gran asesino del multiverso, es… el Único.

JUGADORES
4 jugadores. Cada jugador reclutará un único personaje de hasta 100 puntos.

ESCENARIO
Mesa cuadrada mediana. En el centro se colocará una pirámide escalonada, con una cumbre de al menos 4x4 K. Cada escalón de la pirámide debe ser, como mínimo, tan ancha como una peana. Con esto, cada escalón será jugable. Subir un peldaño de la pirámide costará 1 K.

DESPLIEGUE
Cada personaje despliega junto a un lateral de la pirámide, en el suelo. Arriba, en el centro de la cumbre, se desplegará el Único.

OBJETIVOS
Ser el Rey de la Montaña. Para ello, el personaje que quiera ganar debe terminar su actuación siendo el único sobre la pirámide y empezar las siguiente actuación también siendo el único sobre la pirámide.

TIEMPO
Hasta que un personaje consiga el objetivo.

RESTRICCIONES
No hay restricciones.

EVENTOS ESPECIALES

MUCHOS PRESOS
Al principio de cada turno se lanzará un dado en la tabla de enemigos de la página 103.

EL ÚNICO
Cualquier jugador puede elegir activar y controlar este personaje en lugar de actuar ese turno con su personaje. Su personaje gastará toda su *Energía* hasta quedar con *Energía* 0.

MUERTE DE UN PERSONAJE
Cuando un jugador pierda a su personaje, el siguiente turno no jugará, pero si al siguiente turno aún dura la partida, podrá tomar como un nuevo personaje bajo su control a cualquier PNJ que haya sobre la mesa. Ese PNJ elegido dejará de ser un PNJ para ser el nuevo personaje controlado por este jugador.

Personajes de ejemplo

El Único

El único:
CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Cuerpo poderoso:
ENE 0 - TAL 0 - CAL 4

PNJ Preso Andronius

Humana:
CON 4 - AGI 4 - INT 4 - VOL 4

Barra de acero:
ENE 5 - DAÑ 3 - ALC 0 - CAL 7
A 2 manos, aplasta

Casco de moto:
ENE 2 - TAL 4 - CAL 2

Rol: Mercenario

PNJ Preso Rosalinda

Humana ágil:
CON 4 - AGI 5 - INT 4 - VOL 4

Filo medio:
ENE 2 - DAÑ 2 - ALC 0 - CAL 3

Hacha:
ENE 3 - DAÑ 3 - ALC 0 - CAL 3
Daño extra

Ropajes ligeros:
ENE 5 - TAL 4 - CAL 1
Ajustable

Protecciones metálicas:
ENE 2 - TAL 0 - CAL 2

Rol: Soldado profesional

PNJ Preso Mutamanolo

Mutante de pozo:
CON 5 - AGI 4 - INT 3 - VOL 4
Metamorfo

Maza pesada:
ENE 4 - DAÑ 3 - ALC 0 - CAL 3
A 2 manos, aplasta, munición aturdidora

Mutación piel muy dura:
ENE 0 - TAL 0 - CAL 5
Requiere metamorfo

Rol: Bestia salvaje

PNJ Hiena

Hiena:
CON 4 - AGI 4 - INT 3 - VOL 3
Garras y dientes, rápido, retirada ordenada

Rol: Bestia salvaje

Aventura: escape urgente

¡¡¡BRRROOOMMM!!!

—¡Ruli! Esto se va a la mierda. Hay que buscar a Dijan —gritaba Hans sobre el estruendo de la sirena.

Otro temblor aún más agudo termino tirando a Ruli al suelo, que no podía vestirse. Se puso en pie en gayumbos y camiseta de tirantes. Corrieron por el pasillo estrecho, esquivando cuerpos sucios de compañeros que iban en dirección opuesta. El camarote del equipo de Dijan estaba a sólo cien metros, pero en el caos de los desniveles de gravedad y los temblores sísmicos, era difícil correr sin acabar pisoteado. Cuando llegaron a la puerta, Ruli giró la manivela de apertura y entró como un elefante dando trompazos entre los camastros. Otro temblor abrió las taquillas inundando el suelo de todo tipo de trastos.

—¡Dijaaaan! ¡Hay que ir a los módulos de escape! —dijo Ruli cayendo al suelo.

En ese momento apareció Hans en la portilla.

—¡Vámonos!

Dijan les miraba apoyado en una caja bastante grande, sin moverse, con las manos a la espalda.

—Hay que largarse, los módulos nos esperan. ¿Es que quieres morir aquí? —decía Hans que se esforzaba por hacerse entender entre el barullo de sirenas y luces—. Díselo tú, Ruli.

—Si tío. Los de la sección doce han minado el pozo que no era, una carga de profundidad de la leche, y han jodido la estabilidad del asteroide. Vamos a explotar si no nos piramos ya.

Hans ayudó a Ruli a levantarse, pero Dijan parecía no querer responder.

—¿Estás bien? —decía Hans, y después se dirigió a Ruli—. Creo que está en shock o alguna mierda de esas.

—Y una polla va a estar en shock. Mira lo que esconde el puto cabrón.

Hans miró la caja que Dijan tenía detrás. Torció la cabeza a un lado, enfocó y leyó en voz alta.

—Termo pila de fusión. Una unidad. Cuidado. Altamente volátil. ¿Qué coño es eso, Dijan?

Por fin pareció que el espíritu le volvió a Dijan, que dio un paso adelante y contestó.

Pintor: Miguel Sousa @MiguelSPaints
Escultor: Blight Bones @Blightbones

—No tenéis ni puta idea. ¿No notáis que la gravedad cambia? Se han cargado también los sistemas de soporte vital. Putos ignorantes. El ingeniero soy yo, y esos putos módulos de escape están diseñados para despegar con una gravedad que ya no hay. Ahora necesitan dos pilas de fusión en lugar de una. ¿Tenéis alguno de vosotros una pila extra? Porque yo sí.

Ruli, más bajo, velludo y ancho de espaldas, miró con inquina a Dijan.

—Hans, ¿sabes lo que este saco de mierda estaba haciendo? —dijo Ruli sin dejar de mirar a Dijan—. Nos la estaba jugando. Sabe que las naves son de dos plazas pero el peso extra es un problema —continuó avanzando un paso y arrinconando a Dijan—, por lo que solo somos molestias. ¿Es así, chapero de mierda?

Dijan, nervioso y acorralado, sacó una de las manos. Empuñaba un cuchillo. Se lo puso a Ruli bajo la barbilla.

—Quieto ahí, cabrón. ¿Qué te debo yo a ti?

—Dijan, ¿pero qué coño estás haciendo? —dijo Hans, alto y desgarbado desde la puerta, asombrado con lo que estaba pasando—. Somos tus colegas. Lo solucionaremos.

—No vais a solucionar nada. Estáis jodidos, pero yo no. Yo me largo, y a vosotros que os den por culo.

—Pero, pero, pero... —Hans no daba crédito.

—Déjate de peros —continuó Dijan—. No somos tus amigos. ¿Sabías que este cabrón con el que te paseas se folló a tu querida Matsi? Sí, a tu sueño dorado. Me pagó para que me callara.

—Cállate hijo de puta —decía Ruli con los dientes apretados.

—No, no me callo. Que lo sepa —continuó, pero miró a Hans—. Se la folló y la chantajeó, le dijo que te lo iba a contar, y por eso se largo sin decirte nada. Te quería —volvió a mirar a Ruli—. Este perro nunca ha soportado que tú, Hans, fueras más que él.

Otro temblor los tiró a los tres al suelo. Dijan cayó sobre Ruli, y el cuchillo se le escapó hasta las rodillas de Hans, que lo cogió sin pensar. El temblor también tiró la caja, que se abrió y la termo pila de fusión fue rebotando con todo lo que encontraba. Empezó a pitar. Un dial verse se puso a parpadear en amarillo.

Dijan, fibroso y tenso como un cable de acero, aprovechó que estaba encima de Ruli y le dio un gancho en la boca con todas sus fuerzas. Ruli escupió un diente sanguinolento antes de recibir otro puñetazo por el otro lado. El tercero que le caía lo bloqueó y lo aprisionó con una mano. La pila de fusión pitaba más rápido y el dial cambió a rojo. Dijan levantaba la otra mano para darle el puñetazo definitivo, el que lo haría dormir para siempre, pero Ruli se anticipó. Con un tirón seco de su mano libre le dobló a Dijan el codo que tenía aprisionado, pero hacia el lado que no se puede doblar. Dijan soltó un alarido agarrándose un brazo flácido. Ruli lo volteó y se montó sobre Dijan, que seguía berreando por encima del tronar de las sirenas. Hans miró a Ruli apretando los dientes. «Te tiraste a Matsi». Ruli le ignoró, puso los pulgares gordos y peludos sobre los ojos del desgraciado Dijan, empujó con todo el peso de su cuerpo, entrando poco a poco a la par que Dijan gritaba y gritaba, hasta que con un golpe final los dedos entraron enteros. La pila de fusión pitó aún más rápido y el dial cambió a rojo. Hans gritó, «¡CABRÓOON!», agarró a Ruli por el pelo y le apuñaló el cuello, una y otra vez, como un martillo neumático atravesando una veta de odio. El pitido de la pila se hizo continuo, la zona roja se quedó fija, y una mini bomba nuclear concentrada arrasó todo lo que tenía a cincuenta metros.

En el asteroide minero 101FR ya nadie es amigo de nadie.

TRAMA
En el asteroide minero 101FR ha habido un accidente con una carga de profundidad y el eje de rotación ha variado sustancialmente. El asteroide explotará en pocos minutos. Las cápsulas de salvamento están ahí, como ordena la ley, pero ahora se necesita el doble de energía para despegar. Las cápsulas de salvamento funcionan con pilas de fusión para obtener energía, pero ahora necesitan dos pilas de fusión en lugar de una. En el asteroide hay tantas pilas de fusión como obliga la ley para la gravedad original, y claro, ahora no hay para todos. Cada equipo de tres hombres tiene una sola pila de fusión. Necesitan hacerse con otra pila de fusión para poder despegar.

JUGADORES
4 jugadores. Cada jugador reclutará un equipo de tres personajes con un máximo de 200 puntos totales y una pila de energía.

ESCENARIO
Mesa cuadrada mediana. Una vez colocada la escenografía, se sortean los lados de la mesa entre los jugadores.
Desde cada lado de la mesa hasta 4 *K* campo adentro, cada bando colocará su pila de energía, con una peana de un tamaño igual a la escala a la que se juegue. Cada una de estas pilas debe estar sobre un terreno abierto en altura 1.
Pegado al centro de cada lado de la mesa habrá una zona de 3x3 *K* que representará una nave de escape. A esta nave es donde cada equipo tiene que llevar 2 pilas de energía para poder escapar.

DESPLIEGUE
Cada equipo de mineros desplegará en contacto peana con peana con su pila de energía.

OBJETIVOS
Conseguir 2 pilas de energía y despegar.

TIEMPO
Hasta que dos naves escapen del asteroide o este estalle. El asteroide estallará 2 horas después de empezar el turno 1.

RESTRICCIONES
No hay restricciones.

EVENTOS ESPECIALES

TERREMOTOS
Al principio de cada turno hay un 5% de probabilidad, acumulable, de que haya un terremoto. Si hay terremoto, en ese turno la dificultad del terreno será difícil.

LA PILA
La pila de energía tiene *Defensa* 5 y una capacidad de 5 heridas. Si llegara a acumular las 5 heridas, la pila explotará con *Daño* 10 y un *Área* R4. Un personaje sólo puede cargar con 1 pila como máximo. De cargar con ella, el terreno fácil se considerará difícil, y el difícil extremo.

Personajes de ejemplo

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Aventura: aliens

++++ Mensaje entrante ++++
El inmenso universo no es tan grande. La gran mayoría de las colonias humanas perecieron hace muchos años. Después los centros de estudio militares fueron devorados. Por último, se libró la Gran Guerra Alien contra los humanos en la tierra… y perdimos. La infestación Alien en el universo conocido ha llegado a tal punto que ya solo podemos cazar o ser cazados. Soy la Teniente Ripley, a bordo del crucero cazador "Última Pesadilla". Vosotros sois los más duros y fieros marines. Os he reunido a mi lado. Os he armado con la más alta potencia de fuego, y vamos a aniquilar, de una vez por todas, a la odiosa, antinatural y mortal raza Alien.
Ha entrado en nuestro cuadrante un carguero de clase E7 flotando a la deriva. No debería estar aquí. Hay signos evidentes de actividad "alien". Los escáneres de largo alcance han mostrado vidas humanas. Son quince en total. Están todos juntos y apretados cerca del núcleo caliente de uno de los motores. Vamos a abordar la nave, buscar el reactor atómico, y colocar un explosivo plástico de fusión. Esta no es una misión de rescate, sino un acto de piedad.
En pie marines, es hora de matar bichos.
++++ Fin de Mensaje ++++

—Señor, detecto movimiento
—Enséñamelo muchacho.
Apone se acercó, cogió la mano de Hicks y la levantó para ver bien la pantalla del detector de movimiento. Mostraba un punto quieto, parpadeante, un poco más adelante.
—Señor, el objetivo está detrás de esa puerta.
El equipo al completo se posicionó para asaltar la puerta, con los lanzallamas a los lados y Vásquez al frente. Hicks y Apone detrás. A la orden del sargento, Vásquez dio un paso adelante y las puertas se abrieron.
Ante ellos se mostraba una gran sala de cultivos hidropónicos. Filas y filas de mesas con cultivos ahogados en líquidos espesos, que se adentraban por el centro de la habitación iluminadas desde el techo por unas luces azules. Cuando las linternas de los cascos y de las armas de los marines cruzaban la penumbra,las sombras bailaban desfiguradas por las paredes. El ambiente era muy húmedo, y el suelo estaba lleno de charcos. Alguno de los cultivos se había desbordado. Una peste agría los invitó a pasar.
—Hicks, dame la posición —dijo Vásquez al entrar y pisar los primeros charcos.
Hicks se apresuró a ponerse a su lado. Le mostró la pantalla del detector y señaló con el dedo.
—Allí, a diecisiete metros, en la pared.
Los lanzallamas se movieron y cubrieron los rincones. Vásquez empezó a rodear la primera fila de plantas y se pegó a la pared. El objetivo debería estar delante suya, a cuatro o cinco pasos, pero no era capa de localizar ningún objetivo. En ese momento, muy despacio, una manguera oscura, ancha y corrugada que conectaba el techo con la pared, arriba, se empezó a mover como si fuera una serpiente. Salía del techo y se introducía en la pared, hasta que esa especie de tubo terminó de salir, rematado en una punta afilada más grande que un cuchillo de carnicero. Quedó ahí, suspendida en el aire, recortándose en la luz azul de los cultivos hidropónicos y las linternas amarillas de los marines.
"¡Cuidado!, eso es un alien —crepitaba la voz de Ripley por el comunicador." A los pocos segundos, un elemento que parecía pertenecer a la pared, negro brillante, se empezó a mover. Era una especie de cabeza apepinada, de medio metro de longitud que, seguida de un brazo muy largo y desgarbado, con unos dedos nudosos rematados por garras, fue

descolgando un cuerpo interminable, oscuro, tan alto casi como el techo, delgado y fibroso como un martillo neumático. Tenía un exoesqueleto que refulgía como el látex, naciendo desde un costillar en el pecho y cubriendo casi todo el cuerpo, dejando espacio para que los músculos se hincharan a través de unas mucosidades que mantenían el armazón unido. Terminó de bajar de allí donde estuviera escondido, bípedo, larguirucho, una versión estirada de un humano famélico, con un exoesqueleto atlético, con dos pares de tubos que le sobresalían por la espalda, encima de una larguísima cola vertebrada rematada por un pincho sombrío y afilado.

Vásquez agarró con fuerza los sistemas del arma inteligente preparándose para disparar, y dio un par de pasos hacia atrás. El ser giró su cilíndrica cabeza para mirarla sin ojos. En su rostro lo único que había eran dientes, largas y afiladas agujas plateadas llenas de babas que gotearon al abrir poco a poco la boca, siseando. El alien se agachó, chilló y se lanzó al ataque.

Vásquez, atenta y firme apretó el gatillo de su arma inteligente. Una serie ininterrumpida de fogonazos escupió en pocos segundos decenas de proyectiles que atravesaron al bicho de abajo a arriba, parándolo en el sitio, levantándolo por el aire y lanzándolo hacia atrás un par de metros. El ácido que tenía por sangre salpicó por todas partes, derritiendo paredes, plantas hidropónicas y suelos con un sonido sibilante.

Hicks bajó la vista al detector de movimiento, que empezó a pitar como un loco. Se le fueron abriendo los ojos cada vez más según hacía un barrido y escaneaba las habitaciones.

—Señor, múltiples contactos —dijo Hicks.

—¿Cuántos?

—No lo sé señor, creo que diez. No, quince. No, veinte.

—Déjame ver —dijo Apone quitándole el detector de las manos y moviéndolo en derredor—. Mierda. ¡Retrocedemos!

Todo el grupo se movió coordinado saliendo de la sala de cultivos.

"Apone, informe de la situación —dijo Ripley por el comunicador."

—Señora, detectamos una gran cantidad de hostiles. Vamos a reagruparnos para poder hacerles frente.

"De acuerdo. Matadlos a todos."

Fuera de la sala, al fondo del pasillo aún sin explorar, varios aliens salieron de las habitaciones y empezaron a correr a cuatro patas hacia los marines, con las largas colas agitando el arpón que las remataba. La imagen era fantasmagórica con la luz verde de emergencia.

—Vásquez, rock and roll —dijo Apone.

Vásquez se adelantó un paso, abrió las piernas con la contraria al arma más adelantada, acomodó su cuerpo al peso del arma inteligente, y seleccionó en el cristal de su retícula sobre el ojo derecho todos los blancos que vio. El arma empezó a disparar ráfagas controladas de proyectiles. Iba disparando lo justo por cada blanco seleccionado hasta que caía, y automáticamente cambiaba de blanco y volvía a abrir fuego, y volvía a puntar, y volvía a matar... Fue una carnicería.

Pintor: Pile of Shame @pileofshamehobbies
Escultor: Mark Tayany @papsikels2020

TRAMA

Ya no hay lugar para la esperanza. Esos son recuerdos del pasado. Hoy sólo hay naves de combate que los humanos utilizan para vivir y cazar aliens. Cada nave un capitán, y cada capitán un sector que vigilar.

Un pecio perdido ha entrado en vuestro sector. Tu escuadra lo ha abordado y habéis bajado hasta los niveles de los motores. Estáis muy cerca de cumplir vuestra misión. Un último pasillo inundado en luz verdosa y muerte disfrazada de aliens. Dependerá de vuestra pericia y, vuestra puntería.

Vuestra misión es llegar cerca del reactor, al punto más seguro y mortal que ha podido encontrar MADRE en los planos de las naves mercanes tipo E7. Debéis llegar al punto marcado, al final del corredor, y colocar el explosivo. Después tendréis 5 turnos para llegar al módulo de asalto y escapar.

JUGADORES

2 bandos. Marines coloniales y aliens. El bando marine debe componerse de 4 personajes y disponen de hasta 500 puntos. El bando alien dispone también de 500 puntos.

ESCENARIO

Mesa rectangular, dividida en 4 cuadrantes. Debería representar un pasillo serpenteante con muchas habitaciones. La última habitación es en la que deberán colocar el explosivo.

DESPLIEGUE

El bando marine debe empezar desde una esquina del escenario. Los personajes del bando alien pueden entrar por cualquier borde del tablero, pero con un mínimo de un personaje por cuadrante.

OBJETIVOS

El bando marine debe llegar al otro extremo del escenario con el explosivo. Después deben volver regresar al punto de salida antes de que pasen 5 turnos.

El bando alien debe eliminar a todos los marines.

TIEMPO

Hasta que los marines escapen o mueran.

RESTRICCIONES

No hay restricciones.

EVENTOS ESPECIALES

EXPLOSIVO DE TERMOFUSIÓN

Uno de los marines debe portar un explosivo de termofusión. El explosivo se puede pasar de un personaje a otro, siempre que ambos estén en contacto CaC, como una acción sencilla de 1 punto de *Energía*.

Personajes de ejemplo

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

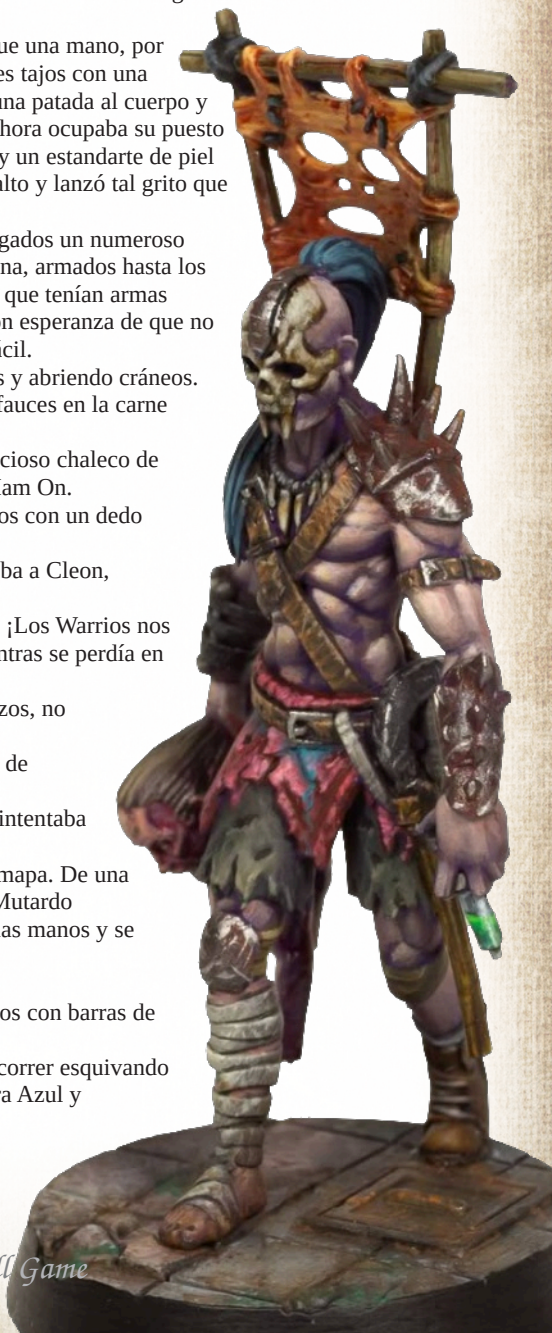
Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Aventura: warriors

—Vamos como imbéciles —decía Ajax mientras se estiraba el chaleco—. En mi puta vida he ido tan desnudo.
No se refería a la ropa. Swan había tenido la idea de que todos fueran a la reunión de las bandas con la misma pinta, y a Cleon le había parecido bien. Como buenos Pandilleros debían ir uniformados. Después, Swan cazó, despellejó y curtió bestias durante varios días para que todos tuvieran los mismos chalecos de cuero marrón claros. A la reunión había que ir desarmados, y ahí era donde Ajax se sentía incómodo.
—Podría haberme escondido una barra de acero en los pantalones pero…. así… sin nada con lo que atizar…
—Tienes tus bonitos músculos al aire. Cállate Ajax —dijo Cochise mientras se ataba una cinta blanca a la frente negra, dejando la mata de pelo afro como una corona pomposa. —Además, es de noche, ¿Quién coño se va a fijar en ti?
—Callaros los dos, ya hemos llegado —dijo Cleon.
Pasaron por un arco de ladrillo con un letrero que rezaba “Van Cortland Park”. Quizás antes de la Gran Guerra fuera un bonito parque, pero allí, ahora, solo era un inmenso descampado en una colina lleno de pandillas con todo tipo de atuendos. Había zumbaos de la Sangre Negra, con su peste a gasolina y aceite; varios Mutardos, con un número irregular de brazos, piernas y cabezas repartidos entre sus integrantes; también había de bandas de Chatarreros, Irradiados, Unamis y Troupés. Parecía raro que no se estuvieran matando unos a otros pero las reglas se habían cumplido: cinco integrantes por pandilla y desarmados.
En el centro del parque había una pila de diez coches bien aplastados y ordenaditos uno encima de otro. Se notaba la mano de los Chatarreros. Había altavoces en la base y unos focos potentes que apuntaban a lo alto del montón.
—Vamos a lo hondo —dijo Cleon, acercándose a la torre de coches, seguido por Ajax, el paranoico, que miraba a izquierda y derecha atento a todo.
Como una serpiente de cuero marrón claro y pantalones azules, la pandilla de Cleon se fue internando entre el resto de bandas.
Un hombre vestido de colorines apareció en lo alto de los coches. Abrió los brazos enfundados en una chaqueta de flecos para saludar a la gente, que embravecida le respondió con vítores.
—¿Quién es ese Unami? —Le preguntó Cowboy a Ajax, apartándose el sombrero vaquero para ver mejor al individuo ecléctico que tenía el micrófono arriba del todo.
Ajax ni se había fijado. No le hizo caso y siguió a su grupo, pendiente de no quedarse solo entre tanto tipo raro. No estaba acostumbrado a salir del pueblo ruinoso en el que vivían. Todos le parecían enemigos, y no se fiaba un pelo de nadie. Si tenía que ponerse a repartir mamporros no lo dudaría.
El tipo de lo alto se atusó la cresta naranja que le coronaba la cabeza, se ajustó las gafas de cristales azules y se acercó el micrófono a la boca.
—Bienvenidos.
El sonido fue tan potente que la gente se llevó manos y garras a las orejas. Al pie de la torre, entre cuatro barriles, un grupo de Chatarreros se apresuró a manipular unos cables para bajar la potencia de los altavoces y ajustarla para no romper más tímpanos.
—Bienvenidos hermanos. Soy Mam On, de los Unami del este —se separó el micrófono, hizo una pausa, y volvió a hablar. —Os he reunido para terminar con el cáncer que se come nuestros huesos. He visto el futuro y, en él, nos repartimos la tierra sin miedo a nada. Ha llegado el momento de terminar con nuestros problemas y empezar a recomponer el mundo.

Un grupo de hurras se escuchó entre los asistentes, sobre todo de otros Unamis.
—Solo el V Reich se opone a mi visión. Crecen y crecen. Ya son más numerosos que cualquiera de vuestras pandillas, pero insignificantes si nos unimos y los combatimos.
Ahora la gente miraba al suelo, dudosa, nadie vitoreaba ni aplaudía.
—Miradme hermanos, yo soy aquel que os unirá y juntos venceremos.
Entonces los dudosos empezaron a mirarse convencidos, unos a otros. Empezaron a aplaudir las palabras, cada vez más fuertes.
—¡Juntos! —repitió Mam On con un tono mágico en la voz, en lo alto de la torre, al borde, iluminado por los focos como un ángel del destino.
El público arrancó a gritar de ilusión. Hasta que una mano, por detrás, agarró a Mam On por la cresta y, de tres tajos con una macheta de carnicero le corto la cabeza. Dio una patada al cuerpo y este cayó hasta los pies de Cleon. El ser que ahora ocupaba su puesto era muy fuerte. Con una máscara de calavera y un estandarte de piel humana, levantó la cabeza de Mam On en lo alto y lanzó tal grito que no le hizo falta ningún micrófono.
Fue una señal. Al rededor de todos los congregados un numeroso grupo de los inhumanos Idos apareció en escena, armados hasta los dientes con filos de todo tipo. Los pandilleros que tenían armas escondidas empezaron a sacarlas y a correr con esperanza de que no les cazaran. El que no tenía armas era presa fácil.
Los Idos reían de placer amputando miembros y abriendo cráneos. Gritaban de éxtasis cada vez que hundían las fauces en la carne ajena y sacaban el hocico lleno de sangre.
Uno de los unami vio como Cleon, con su precioso chaleco de cuero claro, se inclinaba sobre el cuerpo de Mam On.
—¡Han sido los Warriors! —Gritó señalándolos con un dedo lleno de anillos.
Con la otra mano sacaba una pipa y le disparaba a Cleon, acertándole en el pecho.
—¡Han sido los Warriors! ¡Hay que matarlos! ¡Los Warrios nos han traicionado! —gritaba una y otra vez mientras se perdía en la multitud.
Swan, con Cleon desangrándose entre sus brazos, no sabía qué hacer.
—Corred, insensatos —dijo Cleon justo antes de escupir sangre y morir.
—¡Asesinos! —dijo un Mutardo a la vez que intentaba acertarle a Cochise con un bate de beisbol.
Le salvó Ajax de acabar con la cara como un mapa. De una patada en el estómago y un puñetazo dejó al Mutardo retorciéndose en el suelo. Le quitó el bate de las manos y se volvió a sus compañeros.
—Hay que moverse.
Se les quedó mirando. Los tres estaban armados con barras de hierro.
—Por aquí —dijo Swan por impulso. Salió a correr esquivando insultos, golpes y besos de la banda de la Ostra Azul y emprendieron la huida.



Pintor: @silverskullpaintingstudio
Juego: Punkapocalyptic de Bad Roll Game

TRAMA

Los Warriors han llegado a la reunión de las bandas, en un parque destruido. Con tan solo cinco integrantes por banda, se han congregado más de un centenar de pandilleros. Aquel que los ha convocado es el que está más alto, sobre una torre de coches. Es Mam On, el líder de los Unami del Este. Trae un mensaje de unión. Las bandas separadas han de organizarse y unirse. Los del V Reich cuentan con casi setenta efectivos, y las bandas juntas con casi cuatrocientos.

Comienza el discurso, y su voz potente, amplificada por grandes altavoces, llega a todo el público. Las bandas callan y atienden, y asienten con convicción. Mam On da un paso al frente, al borde de la tarima, levanta los brazos, mira al cielo, habla más alto y… un Ido aparece y le corta la cabeza. Da un grito y una jauría de locos aparece en escena. Hay noche de caza. Las bandas se desbandan y corren. Los Warriors tiene el cuerpo de Mam On a sus pies, y una voz destaca sobre las demás y lanza la acusación:

"¡Han sido los Warriors!"

Cien pares de ojos se giran hacia ellos, y se les clavan como puñales ardiendo. El segundo de los Unami les señala, y lanza un grito a sus acólitos. Los Warriors tienen que huir. Corred Warriors, corred, pues si a casa no llegáis, en pedazos acabaréis.

JUGADORES

4 jugadores, cada uno con una banda diferente. Al menos uno de ellos debe jugar con los Warrior, otro con los Idos y los otros dos la banda que quieran. Cada jugador reclutará un equipo de 5 personajes con un máximo de 400 puntos totales, excepto los Idos, que podrán tener hasta 8 personajes y 800 puntos.

ESCENARIO

Mesa cuadrada mediana. Una vez colocada la escenografía, se sortean los lados de la mesa entre los jugadores.

DESPLIEGUE

Cada equipo de mineros desplegará en contacto peana con peana con su borde de la mesa.

OBJETIVOS

Los Warriors deben llegar al otro lado de la mesa. Si al menos uno cruza, habrán ganado los Warriors.

Los Idos deben liquidar a 10 personajes antes de que los Warriors escapen.

Las otras dos bandas deben matar a los Warriors, y ganarán si llegan a tener al menos 3 cabezas de personajes Warriors.

TIEMPO

Hasta que una banda cumpla su objetivo.

RESTRICCIONES

No hay restricciones.

Personajes de ejemplo

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Aventura: el navío fantasma

Balur nunca se había alejado tanto de su costa para buscar pesca. Había salido de casa sin el consentimiento de los ancianos, y no había visitado al hechicero para hacer una ofrenda al dios del mar. Su hijo Milo, el mayor, le había convencido de que necesitaban buscar mayores bancos de peces. En casa había muchas bocas que alimentar. Sus cuatro hijos mayores se pusieron de acuerdo, y no tuvo más remedio que ceder y aceptar, pero las negras nubes del horizonte le darían la razón.

Los pueblos de la costa sabían que nunca se debían alejar mar adentro, pues el dios del mar era voraz, y le encantaba la carne de los que naufragaban en sus dominios. Una tormenta los alcanzó. Jugó con el pequeño barco como un niño con una mosca sin alas, y cuando se aburrió, lo arrojó allí donde no había nada más que agua salada en el horizonte. Después de la tormenta vino la calma, y la bruma, y el pequeño barco, con las velas hechas jirones, y sin poder ver nada a veinte metros por la profunda oscuridad, no pudo más que esperar pacientemente.

Siendo acunados por las mansas aguas, Jano, el menor de los cuatro, fue el primero en ver el gran barco varado. El casco de tres palos era quince veces el suyo. Era negro, de una madera que olía a sal, musgo y podredumbre. Sus escasas trazas de vela también eran negras, y los restos de una antigua bandera de color rojo oscuro ondeaban en el único palo que quedaba entero, el mayor. Dio un grito de alegría, y los llamó a todos, y todos se levantaron esperanzados. Un barco tan grande seguro que tendría algo con lo que reparar el suyo. Pero no todos sonreían.

Balur temblaba. El barco que tenían delante era recordado en sus cuentos para no dormir como el barco de las almas condenadas. Sus jóvenes hijos le recriminaron que sólo eran leyendas, y que tampoco podían quedarse allí de brazos cruzados. Prometieron a su padre que subirían al barco sólo para coger lo necesario con lo que arreglar su vela y saldrían rápidamente.

Con el alma encogida en el pecho, Balur subió la escala del barco negro, el último, tras sus hijos, y en cuanto piso la cubierta, supo que había hecho mal.

Pintor: Jason @jason.le.peintre
Juego: OathSworm de Shadowborne Games

TRAMA

Balur nunca se había alejado tanto de su costa para buscar pesca. Había salido de casa sin el consentimiento de los ancianos, y no había visitado al hechicero para hacer una ofrenda al dios del mar. Su hijo Milo, el mayor, le había convencido de que necesitaban buscar mayores bancos de peces. En casa había muchas bocas que alimentar. Sus cuatro hijos mayores se pusieron de acuerdo, y no tuvo más remedio que ceder y aceptar, pero las negras nubes del horizonte le darían la razón.

Los pueblos de la costa sabían que nunca se debían alejar mar adentro, pues el dios del mar era voraz, y le encantaba la carne de los que naufragaban en sus dominios. Una tormenta los alcanzó. Jugó con el pequeño barco como un niño con una mosca sin alas, y cuando se aburrió, lo arrojó allí donde no había nada más que agua salada en el horizonte. Después de la tormenta vino la calma, y la bruma, y el pequeño barco, con las velas hechas jirones, y sin poder ver nada a veinte metros por la profunda oscuridad, no pudo más que esperar pacientemente.

Siendo acunados por las mansas aguas, Jano, el menor de los cuatro, fue el primero en ver el gran barco varado. El casco de tres palos era quince veces el suyo. Era negro, de una madera que olía a sal, musgo y podredumbre. Sus escasas trazas de vela también eran negras, y los restos de una antigua bandera de color rojo oscuro ondeaban en el único palo que quedaba entero, el mayor. Dio un grito de alegría, y los llamó a todos, y todos se levantaron esperanzados. Un barco tan grande seguro que tendría algo con lo que reparar el suyo. Pero no todos sonreían. Balur temblaba. El barco que tenían delante era recordado en sus cuentos para no dormir como el barco de las almas condenadas. Sus jóvenes hijos le recriminaron que sólo eran leyendas, y que tampoco podían quedarse allí de brazos cruzados. Prometieron a su padre que subirían al barco sólo para coger lo necesario con lo que arreglar su vela y saldrían rápidamente.

Con el alma encogida en el pecho, Balur subió la escala del barco negro, el último, tras sus hijos, y en cuanto piso la cubierta, supo que había hecho mal.

JUGADORES

4 jugadores. Cada jugador reclutará un equipo de tres personajes con un máximo de 200 puntos totales y una pila de energía.

ESCENARIO

Mesa cuadrada mediana. Una vez colocada la escenografía, se sortean los lados de la mesa entre los jugadores.

Desde cada lado de la mesa hasta 4 *K* campo adentro, cada bando colocará su pila de energía, con una peana de un tamaño igual a la escala a la que se juegue. Cada una de estas pilas debe estar sobre un terreno abierto en altura 1.

Pegado al centro de cada lado de la mesa habrá una zona de 3x3 *K* que representará una nave de escape. A esta nave es donde cada equipo tiene que llevar 2 pilas de energía para poder escapar.

DESPLIEGUE

Cada equipo de mineros desplegará en contacto peana con peana con su pila de energía.

OBJETIVOS

Conseguir 2 pilas de energía y despegar.

TIEMPO

Hasta que dos naves escapen del asteroide o este estalle. El asteroide estallará 2 horas después de empezar el turno 1.

RESTRICCIONES

No hay restricciones.

Personajes de ejemplo

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Aventura: secuestro

La historia nos ha enseñado que tras un gran imperio siempre llega una era de conflictos. Esta era de destrucción sucumbirá ante un gran conquistador, que volverá a crear un gran imperio que durará generaciones. Así debería ser, pero esta era de los conflictos se alarga ya más de lo esperado.

El antiguo imperio se quebró y surgieron los reinos. Estos fueron mal gobernados y nacieron los clanes. Hoy, cada castillo es un clan, cada clan un enemigo; y cuando se quiere sangre, cualquier afronta vale.

Mon Tzu, señor del clan de la Montaña Azul, fue puesto en evidencia por un hijo del señor del clan del Río Xo. Mon Tzu juró que la oscuridad caería sobre la casa del Río Xo y cualquier aliado que corriera a socorrerle. Se puso en conocimiento de todo el que quisiera escuchar que la enemistad había caído entre ambas casas, rivales de ahora en adelante.

La princesa del clan del Río Xo está vigilada en su inexpugnable castillo, situado en la cima de un peñasco de difícil acceso, rodeado por el río Xo. El único puerto accesible, que sube hasta el castillo en lo alto, tiene tres puertas consecutivas cada una en mitad de una muralla, a cada cual más alta y más defendida. Nadie podría entrar sin ser visto. Pero claro, nadie que no quiera ser visto seguiría la ruta de las tres puertas.

En cuanto caen las primeras sombras del anochecer, los ninjas del clan del Viento Silencioso ya han saltado las murallas del castillo y se dirigen a secuestrar a la princesa. Han escalado las lisas paredes del precipicio, a la espalda del castillo. Mimetizados con los colores de la tierra, han pasado desapercibidos para los guardias. Sus afiladas garras de escalada han aprovechado cada recoveco de los muros, cada raja, hendidura y defecto de la piedra. Encontrar un punto de la muralla sin vigilancia por ese lado del castillo fue muy sencillo. Pocos guardias defenderían una muralla por la que nadie escalaría. Una vez tras las murallas, los ninjas se repartieron por todo su perímetro, y entraron a la vez en el palacio.

Ya corren enfundados en

Escultor: eldfall_chronicles the game
Pintor: Jason @jason.le.peintre

silencio y oscuridad.
¡Que comience el baile!

TRAMA

La historia nos ha enseñado que tras un gran imperio siempre llega una era de conflictos. Esta era de destrucción sucumbirá ante un gran conquistador, que volverá a crear un gran imperio que durará generaciones. Así debería ser, pero esta era de los conflictos se alarga ya más de lo esperado.

El antiguo imperio se quebró y surgieron los reinos. Estos fueron mal gobernados y nacieron los clanes. Hoy, cada castillo es un clan, cada clan un enemigo; y cuando se quiere sangre, cualquier afronta vale.

Mon Tzu, señor del clan de la Montaña Azul, fue puesto en evidencia por un hijo del señor del clan del Río Xo. Mon Tzu juró que la oscuridad caería sobre la casa del Río Xo y cualquier aliado que corriera a socorrerle. Se puso en conocimiento de todo el que quisiera escuchar que la enemistad había caído entre ambas casas, rivales de ahora en adelante.

La princesa del clan del Río Xo está vigilada en su inexpugnable castillo, situado en la cima de un peñasco de difícil acceso, rodeado por el río Xo. El único puerto accesible, que sube hasta el castillo en lo alto, tiene tres puertas consecutivas cada una en mitad de una muralla, a cada cual más alta y más defendida. Nadie podría entrar sin ser visto. Pero claro, nadie que no quiera ser visto seguiría la ruta de las tres puertas.

En cuanto caen las primeras sombras del anochecer, los ninjas del clan del Viento Silencioso ya han saltado las murallas del castillo y se dirigen a secuestrar a la princesa. Han escalado las lisas paredes del precipicio, a la espalda del castillo. Mimetizados con los colores de la tierra, han pasado desapercibidos para los guardias. Sus afiladas garras de escalada han aprovechado cada recoveco de los muros, cada raja, hendidura y defecto de la piedra. Encontrar un punto de la muralla sin vigilancia por ese lado del castillo fue muy sencillo. Pocos guardias defenderían una muralla por la que nadie escalaría. Una vez tras las murallas, los ninjas se repartieron por todo su perímetro, y entraron a la vez en el palacio.

Ya corren enfundados en silencio y oscuridad.

¡Que comience el baile!

JUGADORES

4 jugadores. Cada jugador reclutará un equipo de tres personajes con un máximo de 200 puntos totales y una pila de energía.

ESCENARIO

Mesa cuadrada mediana. Una vez colocada la escenografía, se sortean los lados de la mesa entre los jugadores.

Desde cada lado de la mesa hasta 4 *K* campo adentro, cada bando colocará su pila de energía, con una peana de un tamaño igual a la escala a la que se juegue. Cada una de estas pilas debe estar sobre un terreno abierto en altura 1.

Pegado al centro de cada lado de la mesa habrá una zona de 3x3 *K* que representará una nave de escape. A esta nave es donde cada equipo tiene que llevar 2 pilas de energía para poder escapar.

DESPLIEGUE

Cada equipo de mineros desplegará en contacto peana con peana con su pila de energía.

OBJETIVOS

Conseguir 2 pilas de energía y despegar.

TIEMPO

Hasta que dos naves escapen del asteroide o este estalle. El asteroide estallará 2 horas después de empezar el turno 1.

RESTRICCIONES

Personajes de ejemplo

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Aventura: terminators

La efectividad de Skynet hacía subir las acciones de Cyberdine System en bolsa. Fue la primera empresa en crear una auténtica inteligencia artificial que, en tiempo real, era capaz de responder cualquier pregunta que se le formulaba a través del análisis de todas las bases de datos públicas conocidas. Era tan potente el software de análisis de datos y toma de decisiones que él sólo decidió que las tres leyes de la robótica no podían cumplirse sin contradecirse, por lo que las eliminó. Es extraño que un programa de control y protección para la raza humana decida que la propia raza humana es el mayor enemigo de sí misma, pero así fue. Al fin del mundo lo llamaron “el día del juicio final”.

En dieciocho segundos desapareció el 93% de la población mundial. La IA de Cyberdine System coordinó el mayor ataque a la raza humana en veinticinco horas de computación. Pirateó sistemas de defensa internacionales, controló cazas, bombarderos, estaciones espaciales, silos de misiles y bombas nucleares, y todos atacaron al unísono. Ese 93% de desgraciados humanos que murieron instantáneamente fueron los más afortunados.

Los escasos supervivientes, renacidos en un infierno post nuclear controlado por máquinas de última tecnología, tuvieron que aprender de las ratas como alimentarse y esconderse. Combatir contra seres indestructibles no era tarea fácil. Los débiles humanos fueron cazados por los poderosos Terminators, y casi erradicados de la faz de la tierra.

Ya llevamos casi un año resistiendo. La población mundial se mide ahora por miles, no por miles de millones, y el número baja cada día. Los Terminators encuentran los asentamientos humanos y los arrasan.

Hoy han localizado nuestro asentamiento. Sentimos como horadan el techo. Han bloqueado las salidas. Se han vuelto tan efectivos en su trabajo que sólo mandan cuatro Terminators, y sólo cuatro son necesarios para acabar con el millar que aquí nos escondemos.

Intentaremos resistir y escapar, o acabar con ellos. Pero sólo lo intentaremos.

Ya han entrado.

Ya vienen.

Escultor: Warlord Games
Pintor: David SB @david_miniatures

TRAMA

La efectividad de Skynet hacía subir las acciones de Cyberdine System en bolsa. Fue la primera empresa en crear una auténtica inteligencia artificial que, en tiempo real, era capaz de responder cualquier pregunta que se le formulaba a través del análisis de todas las bases de datos públicas conocidas. Era tan potente el software de análisis de datos y toma de decisiones que él sólo decidió que las tres leyes de la robótica no podían cumplirse sin contradecirse, por lo que las eliminó. Es extraño que un programa de control y protección para la raza humana decida que la propia raza humana es el mayor enemigo de sí misma, pero así fue. Al fin del mundo lo llamaron "el día del juicio final".

En dieciocho segundos desapareció el 93% de la población mundial. La IA de Cyberdine System coordinó el mayor ataque a la raza humana en veinticinco horas de computación. Pirateó sistemas de defensa internacionales, controló cazas, bombarderos, estaciones espaciales, silos de misiles y bombas nucleares, y todos atacaron al unísono. Ese 93% de desgraciados humanos que murieron instantáneamente fueron los más afortunados. Los escasos supervivientes, renacidos en un infierno post nuclear controlado por máquinas de última tecnología, tuvieron que aprender de las ratas como alimentarse y esconderse. Combatir contra seres indestructibles no era tarea fácil. Los débiles humanos fueron cazados por los poderosos Terminators, y casi erradicados de la faz de la tierra.

Ya llevamos casi un año resistiendo. La población mundial se mide ahora por miles, no por miles de millones, y el número baja cada día. Los Terminators encuentran los asentamientos humanos y los arrasan.

Hoy han localizado nuestro asentamiento. Sentimos como horadan el techo. Han bloqueado las salidas. Se han vuelto tan efectivos en su trabajo que sólo mandan cuatro Terminators, y sólo cuatro son necesarios para acabar con el millar que aquí nos escondemos.

Intentaremos resistir y escapar, o acabar con ellos. Pero sólo lo intentaremos.

Ya han entrado.

Ya vienen.

JUGADORES

4 jugadores. Cada jugador reclutará un equipo de tres personajes con un máximo de 200 puntos totales y una pila de energía.

ESCENARIO

Mesa cuadrada mediana. Una vez colocada la escenografía, se sortean los lados de la mesa entre los jugadores.

Desde cada lado de la mesa hasta 4 *K* campo adentro, cada bando colocará su pila de energía, con una peana de un tamaño igual a la escala a la que se juegue. Cada una de estas pilas debe estar sobre un terreno abierto en altura 1.

Pegado al centro de cada lado de la mesa habrá una zona de 3x3 *K* que representará una nave de escape. A esta nave es donde cada equipo tiene que llevar 2 pilas de energía para poder escapar.

DESPLIEGUE

Cada equipo de mineros desplegará en contacto peana con peana con su pila de energía.

OBJETIVOS

Conseguir 2 pilas de energía y despegar.

TIEMPO

Hasta que dos naves escapen del asteroide o este estalle. El asteroide estallará 2 horas después de empezar el turno 1.

RESTRICCIONES

No hay restricciones.

Personajes de ejemplo

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Aventura: el quinto elemento

"Cada cinco mil años se abre una puerta entre dos dimensiones. En una dimensión existe el Universo y la vida. En la otra dimensión existe un elemento que no está hecho ni de tierra, ni de fuego, ni de aire, ni de agua, sino que es una anti energía, la anti vida: es el Gran Mal. Ya han pasado cinco mil años desde la última crisis, y el Gran Mal se dirige a la tierra. Nosotros, el pueblo Mondoshawan, somos los responsables de custodiar los cinco elementos de la "Luz Divina", la única arma capaz de detener el Gran Mal. Nos dirigimos a La Tierra, el objetivo de la eterna oscuridad, donde hemos prometido regresar cuando sea el momento adecuado, pues sólo los humanos pueden acabar con la oscuridad. Las cuatro piedras ya casi han llegado a su destino, y el quinto elemento lo transportamos nosotros, el arma más poderosa de todas. El templo ya se está preparando. Se está terminando la limpieza y la bienvenida. Todo debe estar preparado antes del momento final."

La fuerza de la expedición Mondoshawan es pequeña aunque poderosa. Sus naves son rápidas y potentes, y viajan de incógnito. Pocas naves, con pocas comunicaciones, viajando a gran velocidad. Han cruzado cientos de millones de kilómetros sin ningún problema. Sus sistemas de comunicaciones de larga distancia ya están al alcance de comunicarse con la tierra. Se envían saludos de cordialidad y coordenadas de localización.

Todo es perfecto, y secreto, hasta que deja de serlo. Cuando están a pocos miles de kilometros de su destino, los cazas de combate Mangalores salen de la oscuridad para atacar sin piedad las naves Mondoshawan. En pocos minutos acaban con más de la mitad del contingente secreto, y el quinto elemento corre gran peligro. ¿Qué decisión tomarán los Mondoshawan? ¿Huirán raudos y veloces? ¿O combatirán hasta el último hombre? Sus vidas son despreciables comparadas con el fin de la existencia de la vida. Deben salvar el quinto elemento o todo lo conocido dejará de existir. Huye, o el fin del Universo llegará, y todos perecerán.

Escultor: RN Estudio
Pintor: Jason @jason.le.peintre

Escultor: Upholder Mark @papsikels2020
Pintor: Bielkins Brush @bielkins.brush

TRAMA

"Cada cinco mil años se abre una puerta entre dos dimensiones. En una dimensión existe el Universo y la vida. En la otra dimensión existe un elemento que no está hecho ni de tierra, ni de fuego, ni de aire, ni de agua, sino que es una anti energía, la anti vida: es el Gran Mal. Ya han pasado cinco mil años desde la última crisis, y el Gran Mal se dirige a la tierra. Nosotros, el pueblo Mondoshawan, somos los responsables de custodiar los cinco elementos de la "Luz Divina", la única arma capaz de detener el Gran Mal. Nos dirigimos a La Tierra, el objetivo de la eterna oscuridad, donde hemos prometido regresar cuando sea el momento adecuado, pues sólo los humanos pueden acabar con la oscuridad. Las cuatro piedras ya casi han llegado a su destino, y el quinto elemento lo transportamos nosotros, el arma más poderosa de todas. El templo ya se está preparando. Se está terminando la limpieza y la bienvenida. Todo debe estar preparado antes del momento final."

La fuerza de la expedición Mondoshawan es pequeña aunque poderosa. Sus naves son rápidas y potentes, y viajan de incógnito. Pocas naves, con pocas comunicaciones, viajando a gran velocidad. Han cruzado cientos de millones de kilómetros sin ningún problema. Sus sistemas de comunicaciones de larga distancia ya están al alcance de comunicarse con la tierra. Se envían saludos de cordialidad y coordenadas de localización.

Todo es perfecto, y secreto, hasta que deja de serlo. Cuando están a pocos miles de kilómetros de su destino, los cazas de combate Mangalores salen de la oscuridad para atacar sin piedad las naves Mondoshawan. En pocos minutos acaban con más de la mitad del contingente secreto, y el quinto elemento corre gran peligro. ¿Qué decisión tomarán los Mondoshawan? ¿Huirán raudos y veloces? ¿O combatirán hasta el último hombre? Sus vidas son despreciables comparadas con el fin de la existencia de la vida. Deben salvar el quinto elemento o todo lo conocido dejará de existir. Huye, o el fin del Universo llegará, y todos perecerán.

JUGADORES

4 jugadores. Cada jugador reclutará un equipo de tres personajes con un máximo de 200 puntos totales y una pila de energía.

ESCENARIO

Mesa cuadrada mediana. Una vez colocada la escenografía, se sortean los lados de la mesa entre los jugadores.

Desde cada lado de la mesa hasta 4 *K* campo adentro, cada bando colocará su pila de energía, con una peana de un tamaño igual a la escala a la que se juegue. Cada una de estas pilas debe estar sobre un terreno abierto en altura 1.

Pegado al centro de cada lado de la mesa habrá una zona de 3x3 *K* que representará una nave de escape. A esta nave es donde cada equipo tiene que llevar 2 pilas de energía para poder escapar.

DESPLIEGUE

Cada equipo de mineros desplegará en contacto peana con peana con su pila de energía.

OBJETIVOS

Conseguir 2 pilas de energía y despegar.

Personajes de ejemplo

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

El Único

Raza: CON 8 - AGI 8 - INT 8 - VOL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Armas: ENE 8 - DAÑ 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Protecciones: ENE 8 - TAL 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Objetos: ENE 8 - ALC 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Transporte: ENE 8 - MOV 8 - CAL 8
Bonus: 7 vidas, Fatality y Garras y dientes.

Arquetipos de ejemplo

Human ranger berserk
Escultor: Bite the Bullet Studio
Pintor: Sergio @sergio.minotaurostudio

Arquetipos de ejemplo

A continuación se muestran diferentes arquetipos ordenados en cinco listas distintas: razas, armas, protecciones, objetos y transportes.

Estos arquetipos son simples ejemplos generados con las reglas de creación de arquetipos. En el sitio web WartimeTheGame.com se publican pequeñas aventuras, libros de facción y listas de arquetipos. Además, en la misma web se irá publicando una lista acumulativa en PDF de todos los arquetipos que se vayan publicando en las distintas aventuras.

Sed libres de utilizarlos, modificarlos o ignorarlos, y jugad, malditos.

Arquetipos de raza

NOMBRE	CON	AGI	INT	VOL	PTS	ByM
Androide encubierto	6	6	4	3	81	Neuromante, Maestría (mecanismos), Élite valiente, Profesión bárbaro, Vulnerable
Astartes carnicero	6	6	6	6	125	Élite valiente, Maestría en combate (bólter), Maestro (cargando)
Atlante	5	5	5	5	50	Veterano
Bárbara	5	4	3	4	25	Berserker
Bestia del páramo	7	3	2	2	25	Animal, Garras y dientes
Cimeria	5	4	4	5	35	Frenesí
Demonio	6	5	5	6	85	Berserker, Señor de Medusa
El enjambre	4	3	2	3	1	
Espíritu máquina	3	5	4	5	20	Vulnerable
Esqueleto	4	4	3	3	21	Ave fénix, No vivo
Estigia	4	4	5	5	35	Orador
Fantasma	2	4	4	4	36	Hálito de miedo, No vivo
Farsun	4	5	5	4	35	Rápido
Gólem del páramo	6	4	4	4	35	
Gran demonio	7	7	7	7	215	Despertando del letargo, Fortuna, Gran demonio, Horror, Señor del sometimiento
Grondariana	5	5	3	4	30	Fatality
Harvester	6	3	2	3	23	Garras y dientes, Silencioso
Hiena	4	4	3	3	30	Garras y dientes, Rápido, Retirada ordenada, Saltador
Hirkana	4	5	4	4	30	Maestría (a caballo)
Hombre mono	5	5	3	4	45	Gran bestia, Mulo, Saltador
Hombre serpiente	4	4	5	5	32	Desafiante
Humana	4	4	4	4	20	
Humana - anciano	3	3	3	3	1	
Humana - niño	3	4	3	3	5	
Humana ágil	4	5	4	4	25	
Humana modificada - F. Thule	6	4	3	3	25	
IA MU/TH/UR 6000	2	2	4	4	15	Maestría (mecanismos), Piloto evasivo (un vehículo), Sentido arácnido
Lemuria	4	5	4	3	22	Explorador
Mangalor	5	4	3	3	15	
Marciana	4	5	4	4	25	
Mascota del páramo	4	3	1	1	1	
Mente colectiva	4	4	4	4	21	Neuromante
Mondoshawan	6	4	5	6	55	
Mutante	4	4	4	4	28	Invulnerable (contaminación)
Nordheimer	5	4	4	4	30	Sed de sangre
Perro demoníaco	4	6	3	3	31	Garras y dientes, No vivo
Perromórfida	3	4	1	2	1	Animal, Rápido
Picta	5	5	3	4	40	Profesión bárbaro, Saltador
Quimeria	4	4	5	4	33	Devora almas
Ser de luz	4	8	8	8	260	Ave fénix, Rápido
Serpiente gigante	8	6	5	5	140	Berserker, Garras y dientes, Revientamuros
T-800	7	4	7	7	142	Ave fénix, Vulnerable, Invulnerable (fuego), No vivo, Súper vista
Xenomorfo abrazacaras	3	3	2	3	8	Sangre de ácido, Pequeño, Silencioso
Xenomorfo revientapechos	3	3	2	3	8	Sangre de ácido, Rápido, Silencioso
Xenomorfo soldado	5	6	5	5	70	Sangre de ácido, Araña, Pez, Rápido, Silencioso

ARQUETIPOS DE ARMAS

NOMBRE	ENE	DAÑ	ALC	CAL	PTS	ByM
Alabarda	4	4	0	4	15	A 2 manos, Arma complicada
Alfanje	3	3	0	4	35	
Ametralladora	1	2	10	2	32	Equipo pesado
Ametralladora 25 mm	6	7	35	7	116	Fuego automático
Ametralladora con trípode	2	3	15	3	45	Equipo pesado
Antorcha	3	1	0	1	1	Munición incendiaria, Luz
Arco	3	2	10	3	7	A 2 manos, Arma complicada
Arco corto	2	2	7	3	24	A 2 manos
Arco largo	3	3	13	3	42	A 2 manos
Arma inteligente M56A2	7	7	20	7	69	Fuego automático, Vulnerable
Arpón	4	4	5	3	40	Arma arrojadiza
Ballesta	4	4	10	4	45	A 2 manos, Cargadores (X) (1), Munición perforante
Barra de acero	5	3	0	7	1	A 2 manos, aplasta
Bate de béisbol	2	2	0	4	22	A 2 manos, aplasta
Beso de muerte	5	5	0	3	39	Invocación, área (R1)
Bola de fuego	3	3	10	3	49	Invocación
Bólter	5	4	20	3	30	
Bólter de asalto	3	4	15	3	55	
Bólter pesado	5	5	25	3	53	
Cañón de asalto	5	6	20	3	75	
Cañón de asalto T-800	4	8	20	5	566	
Cañón de pulsos	2	4	20	5	93	Enorme
Cañón gatlin de campaña	3	5	20	3	105	
Cañón laser	10	9	40	6	63	Daño extra
Cerbatana	2	1	3	2	9	Veneno
Cimitarra	3	2	0	4	26	Absorción de impacto, Daño extra
Cola alien	3	3	0	6	56	Munición perforante
Cuchillo arrojadizo	2	2	0	2	27	Arma arrojadiza
Daga	1	1	0	2	14	
Escopeta	3	4	10	2	39	A 2 manos, Cargadores (X)
Espada	3	3	0	3	40	Difícil de matar (CaC)
Espada corta	2	2	0	3	28	Difícil de matar (CaC)
Espadón o montante	3	4	0	4	40	A 2 manos
Furia de los ancianos	5	3	10	3	25	Invocación, Munición psíquica, área (L10)
Garras de demonio	3	2	0	5	26	Munición reforzada
Granada	3	3	0	3	34	Un uso por actuación, área (R3)
Hacha	3	3	0	3	35	Daño extra
Hacha de batalla	3	4	0	3	43	Daño extra
Kris	2	2	0	3	25	Veneno
Lanza	3	2	0	2	17	Arma arrojadiza
Lanzagranadas T-800	2	4	20	3	95	, área (R2)
Lanzallamas	5	4	0	3	39	Munición incendiaria, área (G7/2)
Lanzamisiles	8	8	30	2	71	Cargadores ( ), área (R3)
Mandoble	3	4	0	4	45	A 2 manos, arma de carga
Martillo de guerra	4	3	0	4	10	Aplasta, Arma pesada
Maza	3	2	0	3	17	Aplasta, Munición aturdidora
Maza de energía	3	3	0	3	49	Aplasta, munición perforante
Mordisco de demonio	2	1	0	5	15	Veneno
Mordisco de Set	3	4	10	3	62	Invocación, Veneno
Pistola	3	3	5	3	38	Arma corta
Pistola bólter	5	4	5	3	16	Arma corta
Revolver Magnum .357	4	5	10	3	53	Arma corta, Cargadores (6)
Rifle	4	5	20	3	59	A 2 manos, Cargadores (X)
Rifle de pulsos Armat M41A	4	4	20	7	67	Fuego a ráfagas, Fuego automático
Tormenta de rayos	4	5	20	3	83	Invocación, área (S3)

ARQUETIPOS DE PROTECCIONES

NOMBRE	ENE	RES	TAL	CAL	PTS	ByM
Armadura Astartes	20	6	6		4	
Armadura de cuero	6	4	2		4	
Armadura de escamas	20	4	6		2	
Armadura de explorador	10	6	5		11	
Armadura de guardia	9	5	5		11	
Armadura de malla	10	4	4		6	
Armadura ligera	15	4	3		1	Ajustable
Armadura ligera M3	10	4	3		7	Ajustable, Comunicador
Armadura marciana	10	4	4		16	Absorción de impacto
Armadura muy pesada	25	4	5		1	
Armadura personal M3	10	4	5		13	Ajustable, Comunicador
Armadura pesada	20	4	4		1	
Armadura pesada grande	20	5	4		1	
Armadura Tecnomarine	30	7	7		13	Ultraligero, Vulnerable
Armazón T-800	0	7	8		31	
Botas de seguridad	3	5	1		5	
Brazo mecánico	0	4	2		10	
Casco	1	4	1		9	Ajustable
Casco de guardia	1	5	1		7	
Casco de moto	2	4	2		8	
Casco de moto BIG	2	5	2		9	
Chaleco antibalas	5	4	2		15	Resistencia a (armas de proyectiles)
Chapa metálica	15	4	4		1	Mala hechura
Coraza adamantina	1	6	1		18	Fortuna, Refuerzo, Reliquia
Cuero endurecido	10	4	3		3	
Cuero humano	10	4	3		13	Absorción de impacto
Equipo de seguridad	3	4	4		13	
Escudo	1	0	1		2	
Escudo de combate	1	0	1		22	Salvaguarda
Escudo de policía	2	0	2		4	
Escudo reforzado	1	0	2		5	
Escudo térmico	2	0	3		15	Invulnerable (fuego)
Escudo tribal	1	0	2		5	
Exoesqueleto adulto	0	6	6		27	Ajustable
Exoesqueleto joven	0	5	4		20	Ajustable
Exoesqueleto pesado	0	8	7		32	Ajustable
Gorro de cuero	1	4	1		6	
Gran yelmo	3	4	1		4	
Guantes de seguridad	2	4	1		5	
Hombreras articuladas	6	0	2		1	
Jubón de anillas roto	7	4	3		6	
Kimono	3	5	3		11	
Mono de obra pequeño	6	3	1		1	
Mono de piloto humano	5	4	3		8	
Muñequeras de pinchos	2	0	1		6	Pinchos
Mutación piel correosa	0	0	1		1	Requiere (raza mutante)
Mutación piel dura	0	0	3		6	Requiere (raza mutante)
Mutación piel muy dura	0	0	5		12	Requiere (raza mutante)
Piel de dragón	0	0	5		40	Escudo coriáceo N05
Piel de hierro	0	0	6		18	
Piel endurecida	0	0	3		9	
Pieles pesadas	3	5	2		8	
Ropa pesada	10	4	2		3	Ajustable
Ropajes ligeros	5	4	1		5	Ajustable
Ropajes ninja	15	5	3		9	Camuflaje
Tejido reforzado	0	0	1		1	Requiere (armadura)

ARQUETIPOS DE OBJETOS

NOMBRE	ENE	ALC	CAL	PTS	ByM
Alucinación (Tuerto), Muy miedoso, Tuerto, área (R3)	6	5	3	4	Invocación, Maleficio (Muy miedoso), Maleficio
Angel Artifice	1	0	9	31	Reliquia, Refuerzo, Profesión bárbaro
Ataque teleportado	1	0	7	28	Tropas ocultas
Aura de hierro	1	0	8	43	Salvaguarda
Azote psíquico	4	10	3	37	Invocación, Runas de combate, Shin
Baliza de teleportación	1	0	7	30	Faro
Cántico de odio	5	0	3	31	Invocación, Grito berserker
Capa de Camuflaje	1	0	3	18	Camuflaje
Capa de hilo fantasma	1	0	3	3	Invisible, Reliquia
Capucha psíquica	1	0	4	21	Runas de combate
Catecismo de fuego	5	0	3	28	Invocación, Munición reforzada, área (R3)
Comunicador de infiltrador	1	0	3	9	Comunicador
Corredor temporal	5	0	3	23	Invocación, Teleport, área (R3)
Crux terminatus	1	0	7	40	Salvaguarda
El juicio del emperador	1	0	9	16	Reliquia, Señor del sometimiento, Radiante
Estandarte astartes	1	0	3	58	Estandarte, Grito de venganza
Estandarte del capítulo	1	0	3	63	Estandarte, Grito de odio
Estandarte del emperador	1	0	9	76	Aura de obstinación, Estandarte, Reliquia
Estandarte del odio justiciero telediriqida, Reliquia	1	0	3	48	Estandarte, Grito de venganza, Munición
Exhortación de ira	5	0	3	36	Invocación, Grito de muerte
Fortaleza psíquica	6	0	3	37	Invocación, Salvaguarda, área (R3)
Guantelete hélix	1	0	3	23	Fortuna
Halo indómitus	1	0	5	21	Reliquia, Salvaguarda, Afortunado
Honor vehemente	1	0	2	10	Reliquia, Grito de maestría
Lanzador de halos infernum	1	0	7	35	De precisión
Lanzadores automáticos	3	0	5	10	Humo, Un uso por actuación
Lanzadores de asalto	3	0	5	13	Humo denso, Un uso por actuación
Lanzagarfios	1	0	3	23	Tropas tras las líneas enemigas, Araña
Letanía de fe	5	0	3	25	Invocación, Afortunado, área (R3)
Letanía de odio	5	0	3	33	Invocación, De precisión, área (R3)
Mantra de fuerza bárbaro	5	5	3	41	Invocación, Afilada, Maestro carnicero, Profesión
Mirada del escrutador (Phobos) (R3)	6	0	3	37	Invocación, De precisión, Munición buscadora, área
Narthecium	5	0	5	20	Maestría (curar), Niega (droga)
Ocultación (Phobos)	4	0	3	24	Invocación, Mimético, área (R3)
Omni-interferidor	1	0	3	18	Distorsión psíquica
Omniscopio	1	0	3	13	Munición buscadora
Pantalla de humo	3	0	5	10	Humo, Un uso por actuación
Paracaídas gravítico saqueador	1	0	7	28	Tropas ocultas
Pendón de los caídos	1	0	3	38	Reliquia, Estandarte, Grito de sangre
Poder de los héroes	6	5	3	35	Invocación, Profesión acróbata, Profesión bárbaro
Propulsor de salto	1	0	7	38	Tropas ocultas, Súper salto
Proyectiles vórtice (bólter) Munición reforzada	1	0	3	1	Reliquia, Requiere (bólter), Munición psíquica,
Querubin de armorium	1	0	2	8	Drogas de combate, Droga
Recital de concentración	5	0	3	36	Invocación, Grito de fuego
Relicario de Gathalamor	1	0	9	26	Reliquia, Distorsión psíquica, Distorsión envenenada
Reliquia del primarca por aventura	3	0	3	26	Reliquia, Grito de maestría, Grito de fuego, Un uso
Restaurativos de combate	3	0	2	16	Cóctel de vitaminas, Droga, Elixir N3
Rosarius	1	0	7	40	Salvaguarda
Sistemas multiespectro	1	0	3	21	Visor N03, Radar
Telemetría por enlace de datos	1	0	3	9	Comunicador
Tomo de Malcador	1	0	9	21	Maná N3, Reliquia
Transpondedor de teleportación	1	0	3	1	Reliquia, Tropas ocultas
Turbo	1	0	7	22	Fuego en las venas, Requiere (Vehículo)
Velo neuronal	1	0	9	21	Orador, Reliquia, Runas de combate
Vox Espiritum (Primaris)	1	0	5	1	Reliquia, Requiere (Primaris), Órdenes
Zona de anulación imbecilidad, Munición	7	0	3	59	Invocación, Distorsión psíquica, Hálito de vida o muerte, área (R3)

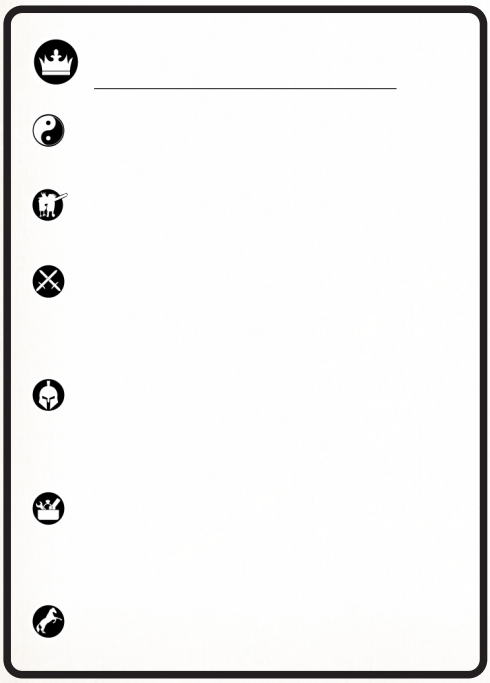
Arquetipos de transportes

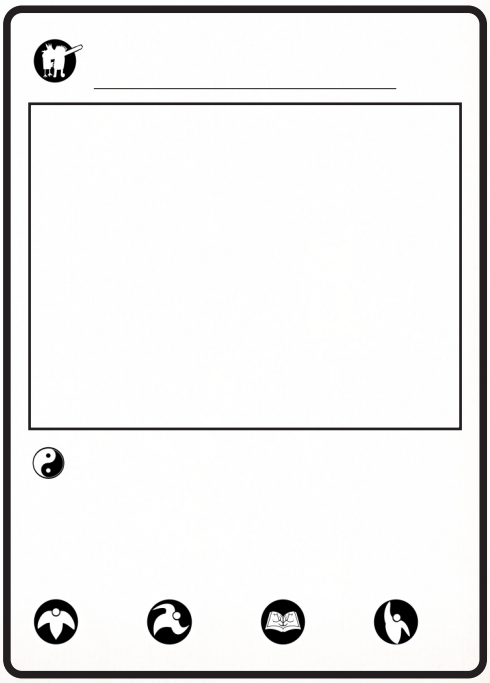
NOMBRE	ENE	MOV	DEF	CAL	PTS	ByM
Bestia	9	3	4		11	Todo terreno
Bombardero Mangalor	6	12	5		58	Vuelo espacial, vuelo a gran altitud, Escudo de energía N05, marcador de objetivos
Bunker hammerfall	6	0	9		19	Explota, Machina mors, Capacidad ( )
Caballo	2	2	4		20	Capacidad (1), Rápido
Caballo de élite	2	3	5		24	Capacidad (1), Rápido
Caballo de guerra	2	2	5		23	Capacidad (1), Rápido
Cápsula de desembarco	6	0	7		24	Explota, Tropas ocultas, Munición trazadora, Capacidad ( )
Chasis Land raider	8	3	9		21	Explota, Humo denso, Capacidad ( )
Chasis Rhino	6	3	8		17	Explota, Humo denso
Chasis Storm speeder	5	4	6		8	Explota, Vuelo
Chismeciclo	2	4	2		1	Capacidad (1), Prueba de constitución
Dreadnought	6	1	7		18	Explota, Absorción de impacto, Mecha, Vulnerable, Humo denso
Exoesqueleto táctico invictor	7	2	6		12	Explota, Tropas ocultas, Mecha
Halálkarma, gran pantera	5	3	4		18	Capacidad (1), Todo terreno
Impulsor	7	3	8		38	Explota, Salvaguarda, Contracarga, Capacidad (6)
Incursor Mangalor (pilotar naves)	3	15	5		39	Vuelo espacial, vuelo a gran altitud, caza, Maestría
Land speeder tormenta	4	4	5		19	Explota, Vuelo, Tropas tras las líneas enemigas, Capacidad (5)
Lobo de guerra	3	3	5		18	Capacidad (1)
Moto	4	3	5		19	Fuego en las venas
Moto de ataque	4	3	5		19	Fuego en las venas
Moto de explorador	4	4	5		36	Fuego en las venas, Tropas tras las líneas enemigas, Humo denso
Moto Primaris	4	3	5		37	Fuego en las venas, Maestro carnicero, Munición trazadora
Motocicleta	4	3	4		29	Caballería, Capacidad (1), Fuego en las venas, Retirada ordenada
Nave de carga Lifter WY-37B	17	2	4		1	Vuelo, Vuelo a gran altitud, Vuelo espacial
Nave descen. UD-4L Cheyenne	26	6	7		7	Capacidad (12), Vuelo, Vuelo a gran altitud, Vuelo espacial
Pez aéreo	7	2	4		13	Capacidad (2), levitador, pez
Pinky	4	3	4		19	Capacidad (1), Saltador
Pisoteador	3	3	4		17	Caballería
Predator aniquilador	6	3	8		17	Explota, Humo denso
Predator destructor	6	3	8		17	Explota, Humo denso
Quad	4	3	6		20	Explota, Fuego en las venas, Munición trazadora
Servotorreta	3	0	6		10	Vulnerable
Soporte con orugas	3	1	6		16	
Tanqueta marine	5	5	8		27	Capacidad (10)
Tractor Aerodyne Gyrocar	6	6	3		13	Capacidad (2), Vuelo
Tractor Daihotai	12	2	4		10	Capacidad (1), Todo terreno
Tractor Weyland NR-9 ATV	1	4	2		14	Todo terreno
Vehículo blindado M577 APC	25	4	8		6	Capacidad (10)

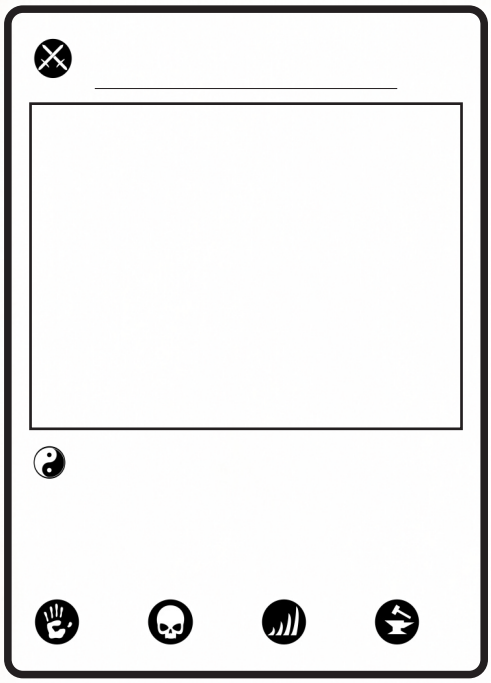
Pintor: Ivan Merino @raivan37 Escultor: Cristian González

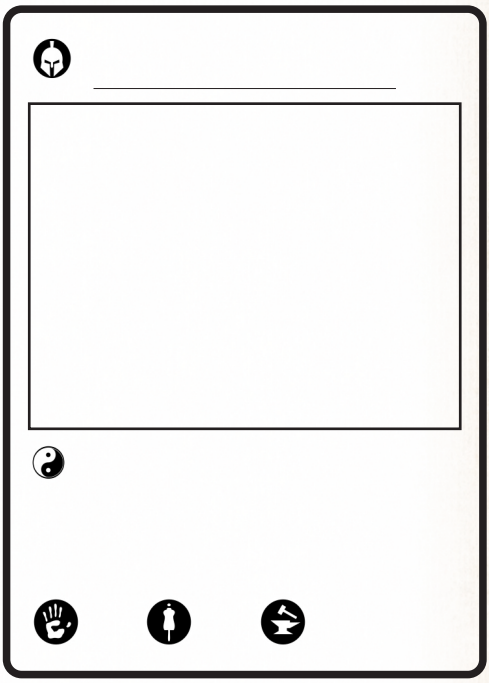
Fichas de personaje

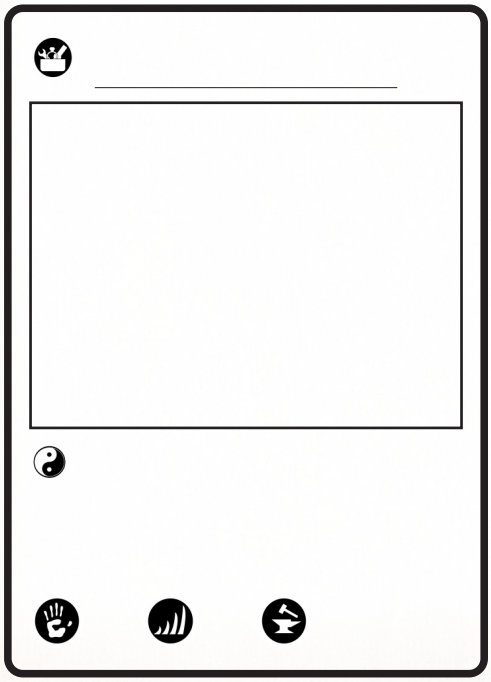
Fichas de personaje
Se adjuntan para su libre impresión diferentes modelos de fichas de personaje en las que anotar todos los arquetipos de los que se compone cualquiera de los personajes de una lista de juego.

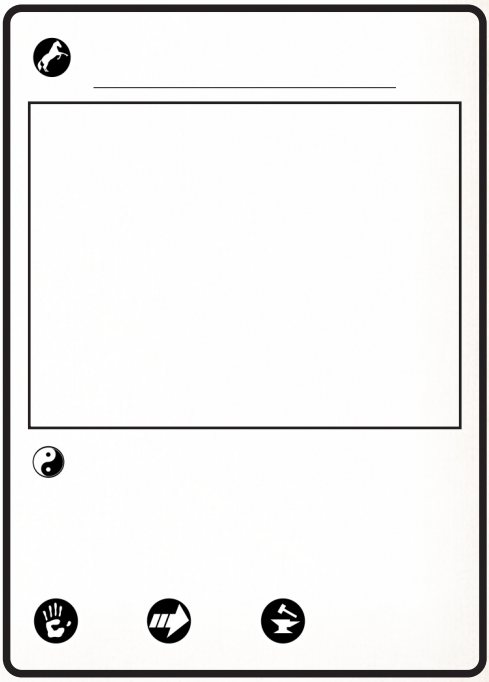












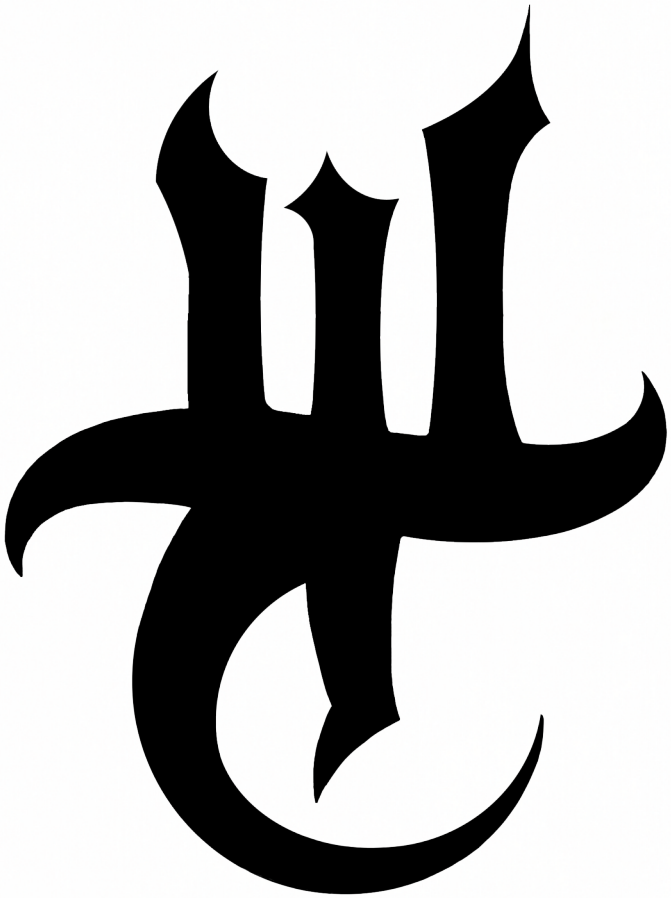
Puntos

Historia:

Puntos de experiencia:

Dinero:

Otro equipo:



WARTIME

www.wartimethegame.com
wartimethegame@gmail.com