



WARTIME
LIBRO DE FACCIÓN

MARS ATTACKS



Photo: Wartime the Game

"Bonito planeta. ¡¡Lo invadiremos!!"

ÍNDICE

¡Nos atacan!

| | |
|----------------------------|---|
| El concilio de Marte | 4 |
| Acuerdo de invasión | 4 |
| Hostilidades | 5 |
| Greenville | 5 |
| Desorganizada organización | 6 |

Personajes pregenerados

| | |
|--|---------|
| General Tor | 8 y 12 |
| Comandante marciano | 8 y 12 |
| Soldado marciano con rayo congelante | 8 y 13 |
| Soldado marciano con rifle desintegrador | 8 y 13 |
| Sargento estadounidense | 9 y 14 |
| Soldado estadounidense con ametralladora | 9 y 14 |
| Soldado estadounidense con lanzamisiles | 9 y 15 |
| Soldado estadounidense con carabina | 9 y 15 |
| Ashley | 9 y 16 |
| Deke | 9 y 16 |
| Brandi | 10 y 17 |
| Buddy | 10 y 17 |
| Edwyn | 10 y 18 |
| Eva | 10 y 18 |
| Phil | 10 y 19 |
| Troy | 10 y 19 |
| Joe | 11 y 20 |

Arquetipos

| | |
|--------------|----|
| Razas | 22 |
| Armas | 22 |
| Protecciones | 22 |
| Invocaciones | 22 |
| Objetos | 23 |

Versión: 17 de febrero de 2025

Aviso Legal - Disclaimer

This book is completely unofficial and in no way endorsed by Edge Entertainment, Mantic Entertainment or The Topps Company. Mantic and all characters, names, places and objects are either ®, TM and/or © Copyright 2014 The Topps Company, Inc. All images and instances on this website used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.



Todas las miniaturas que aparecen en este libro de facción han sido pintadas por mi, y sí, son horrosas. Por favor, si alguien tiene las minis bien pintadas, que se ponga en contacto conmigo para sustituirlas:
Correo: WartimeTheGame@gmail.com

¡NOS ATACAN!

EL CONCILIO DE MARTE

Como cada fin de año marciano, el concilio era obligatorio para todos los generales. El general Tor debía acudir inevitablemente. Era aburrido, y el hastío le desesperaba, aunque el picoteo no estaba mal. Los datos se repetían una y otra vez sobre las pantallas, y el emperador chillaba y chillaba explicando lo grandioso y rico que era, y que todos los demás no eran más que lacayos a su servicio. Ya harto de todo, Tor masculló para sí que él también podría ser grandioso y rico con la fuerza naval imperial bajo su mando. El emperador lo escuchó, y le preguntó directamente qué es lo que haría él, el desgraciado Tor, con una flota semejante bajo su mano. El resto de generales se sorprendieron de que Tor hablara lo suficientemente alto para que se dejara escuchar por el emperador, pues bien sabían que todo aquél al que el emperador se dirigía se convertía en sopa ácida si se equivocaba en la respuesta. Todos temblaban. Tor pensó qué decir que pudiera apaciguar a su líder, pero, pero, pero ¿Qué demonios? ¡Moriría de todas formas! Vio como el emperador movía su mano diestra, despacio, a la empuñadura de su pistola desintegradora. Él no tenía ningún arma. Todo aquél que se reunía con el emperador siempre lo hacía desarmado. Tenía que pensar rápido. Se hartó, se enfadó, arrugó el ceño y gritó: "¡Conquistar la galaxia!"

El emperador, así como todos los generales, abrieron mucho los ojos sorprendidos por el grito y la decisión. Tor se había puesto en pie y había dado un golpe en la mesa. El emperador, al ver que todos le miraban, soltó una gran

risotada, y al momento, todos los demás desgraciados se rieron con él. Preguntó a Tor cómo pensaba hacerlo, y fue ahí cuando el general Tor se dirigió a su colega de la derecha con una sonrisa en los labios y dijo: "Sujétame el cubata".

ACUERDO DE INVASIÓN

Las inmensas naves nodrizas de la flota imperial rodeaban el planeta Tierra. Tan sólo un par de ellas por continente serían suficientes para aplastar la primitiva vida terrícola.

Una nave emisaria bajó a cada ciudad densamente poblada. Las invasiones, como todo, tenían su protocolo, y no había porqué cambiarlo. Los emisarios bajaron y dieron sus discursos: que si los terrícolas serían sometidos, que se ocuparían sus tierras, mares y espacios aéreos por los marcianos, que si ahora todo su planeta era posesión del emperador marciano, que si comenzaría una recomposición de la atmósfera y probablemente toda su raza se extinguiría. Vamos, lo normal del protocolo y las invasiones.

Cuando los emisarios terminaron de dar sus discursos, los terrícolas que caminaban erguidos y cubrían sus cuerpos con ropa sonreían y asentían. Estaba claro que conocían la lengua marciana y asumían todas las cláusulas del acuerdo de invasión. Particularmente, en la ciudad densamente poblada que se hacía llamar Nueva York, uno de los terrícolas que caminaba a 4 patas, con una corta cola que se movía impetuosa, con un collar del que colgaba un pequeño hueso de oro, cubierto de un pelo rizado blanco, y que no



Fuente: <http://wargameterrain.blogspot.com/>

debía medir más de un palmo y pesar 2 o 3 kilos, se acercó al emisario marciano y empezó a gritarle con toda la fuerza de sus minúsculos pulmones, enseñando los dientes.

El emisario lo tomó como una ofensa, pues no entendía nada de lo que decía. Sacó su pequeña pistola desintegradora, apuntó al pequeño terrícola gritón, y lo convirtió en huesos desmembrados en un santiamén.

El resto de terrícolas, los que caminaban a dos patas y cubrían sus cuerpos con ropa, que muy probablemente serían subordinados del pequeño terrícola que había osado plantarle cara, empezaron a gritar y correr.

Qué alboroto, qué algarabía más innecesaria en un acuerdo de invasión. El emisario dio una orden para que sus soldados les hicieran callar, y chorros de rayos desintegradores empezaron a volar por todas partes.

HOSTILIDADES

Cuando el ataque de Nueva York fue retransmitido por todos los medios de difusión conocidos, las hostilidades se multiplicaron por todo el planeta Tierra. Algunos gobernantes hicieron intentos por apaciguar a los marcianos, suponiendo que la matanza de Nueva York fue por un error de concepto en la ceremonia de bienvenida, pero todos los intentos fueron fallidos, y otros cientos de vidas fueron segadas por los rayos desintegradores marcianos.

Aun así, con las muertes retransmitidas una y otra vez por los medios, muchos grupos religiosos o pro alienígenas intentaron conseguir la paz y la concordia entre humanos y marcianos, pero igualmente acabaron convertidos en sopa líquida verde. No había tiempo para la paz. Las fuerzas de seguridad y los ejércitos de todos los países se defendieron, y atacaron a los marcianos.

En el momento en el que el primer marciano murió bajo fuego terrícola, las inmensas panzas de las naves nodrizas se abrieron y empezaron a parir miles de pequeños platillos volantes que bajaron a la tierra en cascada. Parecía que llovieran marcianos.

La mayoría de los ataques se concentraron en EE.UU., pues el servicio de inteligencia marciano se nutría preferentemente de las ondas de televisión que cazaban de la tierra, y de esas elegían sobre todo los documentos videográficos de la potencia militar de cada continente, o películas, como las llamaban los terrícolas. Con esa información, los inteligentes marcianos supusieron que el gran rival a batir sería Nueva York, pues muy por encima de todas las demás películas, los terrícolas de aquel pueblo siempre vencían a los invasores.

Los platillos volantes, tan sólo por número, se hicieron rápidamente con el control aéreo. Los pocos aviones de combate que llegaban a enfrentarse a ellos, aunque tuvieran los mejores pilotos, era tal el número de enemigos que eran rápidamente abatidos. Miles de misiles tierra aire intentaban matar moscas a cañonazos, pero pocos conseguían impactar. Los platillos volantes estaban equipados con ágiles rayos desintegradores multi direccionales que destruían cualquier tipo de proyectil que se les acercaba.

Con el control del cielo, pasaron al desembarco de tropas a pie. Como pétalos de cerezo, miles de blancas naves de desembarco fueron posándose plácidamente sobre la superficie terrestre. Los platillos volantes que las escoltaban incendiaban todo lo que hubiera cerca del punto de aterrizaje. Cuando las naves de desembarco abrieron sus compuertas, miles de desgarrados marcianos verdes de armaduras azules desfilaron por las calles, caminos y carreteras del planeta Tierra, rodeados por inmensas llamas y construcciones destruidas. Una vez asegurada la posición, nunca antes, de la nave desembarcaba el sargento de la unidad. Este era un dios en su posición, y hacía y deshacía como le venía en gana. Los había que visitaban las cafeterías locales y exigían ese líquido negro que los terrícolas

llamaban café, que habían visto en todos los documentos videográficos, hasta probarlo, escupirlo, y desintegrar todo lo que hubiera alrededor. A otros les daba por coleccionar curiosidades, como rocas, plantas o cabezas de animales. Los más particulares eran aquellos con aspiraciones científicas que disfrutaban capturando terrícolas, de 2 o 4 patas, o incluso de los que vuelan, e intercambiaban sus cuerpos y estudiaban cómo se interrelacionaban con el resto de terrícolas.

La potencia militar de los marcianos era infinitamente superior a la de los terrícolas, pero según se iban esparciendo los pieles verdes, más difícil era que mantuvieran la red de comunicaciones y la organización, y así es como los grupos de humanos supervivientes tuvieron alguna oportunidad de rechazarlos. Aunque las armas terrícolas eran inferiores y la mayoría ineficaces, cuando algún rifle desintegrador caía en manos terrícolas, se desataba el caos en su máximo esplendor. Poco a poco los humanos fueron abasteciéndose de armas marcianas, pero era demasiado poco a poco, hasta el extraño caso de Greenville.

GREENVILLE

La población de Greenville es la típica ciudad pequeña con todos los servicios, desde un pequeño aeródromo y una bucólica iglesia hasta un hospital, un parque de caravanas, una emisora de radio propia y un gran centro comercial.

La dotación de marcianos que aterrizaron en este punto no fue ni superior ni inferior a la de otras poblaciones normales. La diferencia de Greenville fue la desorganizada organización de sus ciudadanos.

La noche que las naves de desembarco marcianas llegaron, los platillos volantes que las acompañaban iniciaron su protocolo de seguridad y tierra quemada. Si no hay nada vivo cerca, nada podrá atacarles. Los edificios más cercanos a las naves volaron en pedazos. La bucólica iglesia se incendió y la campana labrada por un zurdo en 1952 cayó desde el campanario directa contra el furgón del correo postal, empujándolo en la oficina del Banco Americano del Comercio Nacional. Las alarmas de la oficina saltaron, y un último rayo desintegrado las silenció de un solo disparo. Todos los árboles se contagiaron de las llamas de la iglesia y colaboraron a aumentar el caos y el descontrol. Los servicios de bomberos y policía de Greenville no podían hacer mucho, pues sendos edificios habían volado por los aires.

Bajo el agradable sonido de los gritos de los ciudadanos, el crepitar del fuego y el colapsar de los edificios, los marcianos de ojos saltones avanzaron tranquilos por la plaza mayor de Greenville. Al poco, 3 Jeeps de soldados americanos llegaron a la misma plaza desde el lado opuesto, justo cuando iba a desembarcar el sargento marciano. Los soldados, rápida y disciplinadamente, tomaron posiciones de disparo y abrieron fuego. Una lluvia de proyectiles alcanzó a los marcianos que torpes y confiados como eran tardaron en encontrar cobertura. El piloto de la nave de desembarco, al verlo, despegó inmediatamente, y el sargento marciano cayó de la bodega dándose de bruces contra el suelo. En mitad de la ascensión, un soldado con lanzamisiles disparó a la nave alienígena con tal fortuna que el pequeño proyectil entró en la bodega de carga e hizo que el aparato explotara desde dentro en una enorme bola de fuego. Los trozos de nave se desperdigaron por toda la plaza y una de las secciones más grandes y pesadas se precipitó sobre el sargento de la unidad marciana. Fue apoteósico. Los soldados comenzaron a saltar como locos, embravecidos por haber aniquilado a los malditos pieles verde. Pero en ese momento se levantó el sargento marciano. La gracia le había sonreído, y el mamparo que debía aplastarlo tenía un gran hueco de una puerta en medio, y ese hueco fue el que no le aplastó. Cuando se puso en pie sobre el amasijo de acero, rodeado de llamas, apuntó el dedo más largo que tenía a los soldados,



chilló una orden, y a los pocos segundos los platillos volantes dieron una pasada con los cañones desintegradores y vaporizaron la carne de los huesos de todos los soldados americanos de un plumazo. Ahora eran los soldados marcianos los que intentaban gritar de alegría, pues no podían más que emitir molestos graznidos. Su euforia era máxima.

DESORGANIZADA ORGANIZACIÓN

Los soldados del ejército americano dejaron de enfrentarse al enemigo de forma directa. Pasaron entonces a la guerra de guerrillas, que es lo que hace el que tiene menos tropas o peor equipadas. Intentaban acosarles cuando los marcianos osaban dividirse en grupos pequeños, y les fue bien.

Eva y Troy.

Eva, agente de policía de Greenville, estaba echándole la bronca a Troy, un chaval malcriado, por pintar grafitis en paredes ajenas. En ese momento en el que el alegato llega a su culmen varios edificios empezaron a estallar. Ambos se agacharon y fueron a ver qué pasaba, si eran los marcianos o qué, y fueron testigos de la ascensión al cielo de los heroicos soldados americanos de la plaza. Huyeron a hurtadillas de las intermediaciones y fueron a buscar ayuda, o a esconderse. El caos ya era tal que todo eran gritos y fuego. En la huida se cruzaron con un par de Jeeps del ejército, a los que dieron el alto y avisaron de lo sucedido. El sargento americano pareció afectado por la caída de sus compañeros, y maldijo sobre las supuestas progenitoras de todos los marcianos en general. El sargento los ordenó armarse, esconderse, intentar vengar a los caídos y destruir todo bicho viviente de color verde con ojos saltones. Pobres batracios.

Buddy y Brandi.

De momento todo el plan iba sobre ruedas. El botrón había funcionado y ya estaban dentro del despacho del director del banco vaciando la caja fuerte de seguridad. Las bolsas empezaban a pesar demasiado, y eso les alegraba mucho a ambos. Sufrirían con placer el tener que transportarlas. Lo malo era volver a meterse por el pequeño agujero y acabar de nuevo en las alcantarillas. A Brandi no le apetecía nada de nada volver a esquivar ratas e intentar no mancharse. Ya tenían el dinero, ¿Por qué no salir por la puerta principal? Buddy ya le había dicho que si cruzaban la puerta, la alarma saltaría y estarían jodidos, pero justo cuando estaba mirando el maldito agujero, un estruendo de edificios explotando y cayendo hizo que todo se moviera. Una explosión sonó más de la cuenta y, de repente, una enorme camioneta de reparto de correos se estampó contra la puerta y aparcó en el hall del banco con una inmensa campana incrustada en un lateral.

La alarma empezó a chillar de forma ensordecedora y Brandi, de los nervios, gritó más aún: "¡Cállate maldita!" y como si sus deseos fueran ordenes, un rayo desintegrador silbó y silenció cualquier cacharro que sonara.

Buddy y Brandi salieron a la calle tranquilos, por su propio pie, con dos inmensas bolsas repletas de dinero.

Ashley y Phil.

Una de las casas que terminó arrasada, con todos sus ocupantes muertos, fue la de Ashley. Allí estaba ella, a los pies de los escombros con la cara desencajada por la ira, por la sorpresa, y por la incredulidad de lo que estaba pasando a su alrededor. Se giró en redondo, recogiendo una barra de hierro que sobresalía de los escombros. Se dirigió hacia el lugar del que provenían los disparos, apretando los dientes para no gritar y cogerlos a todos desprevenidos. Dobló una esquina oscura en el camino a su fatal destino y se dio de bruces con un imbécil que dio un brinco hacia atrás. De las manos del imbécil salió un rayo que partió una farola por la mitad y se llevó media esquina de una casa. El muy estúpido

tenía en sus manos un rifle desintegrador marciano. Phil, que era su nombre, se recompuso del susto, se ajustó las gafas con el dedo corazón de su mano izquierda y, mirando anonadado a Ashley le preguntó "¿Estás bien? Perdona, sólo quiero matar marcianos." Y ahí fue cuando se empezaron a llevar bien.

Deke.

Cuando la ciudad empezó a iluminar el cielo nocturno de rojo fuego, tres Jeeps del ejército que estaban de camino pararon a un par de kilómetros de la ciudad. El capitán había visto un platillo volante marciano aterrizando en mitad de los árboles. Ordenó un despliegue rápido y se lanzaron a pie por el bosque. A los 10 minutos llegaron hasta el aparato, pero allí no había bicho verde ninguno. Cuando se relajaron, escucharon una risotada, y 5 marcianos aparecieron detrás suya. Los estaban apuntando con sus rifles desintegradores. Sabían que estaban condenados, y cuando el que parecía el líder dio la orden de disparar, un impresionante tableteo retumbó entre las sombras, detrás de los marcianos, y los soldados americanos vieron como los pieles verdes de ojos saltones se desmembraban en pedazos en pocos segundos. Cuando paró el ruido y los trozos de marcianos dejaron de caer, apareció un civil más armado que todos los soldados juntos. "Soy Deke. Seguidme".

Joe.

Una patrulla de marcianos tenía atrapados a 5 soldados americanos. Se reían de ellos, apuntándoles con los rifles desintegradores, y ordenándoles que se pusieran rectos pegados a la pared. Los marcianos estaban apostando a ver si eran capaces de desintegrarlos pero sólo de cintura para abajo. Cuando el primero iba a disparar, el viejo Joe tosió un par de veces a unos 10 metros de la calle. Cuando los marcianos se giraron, Joe señaló hacia el cielo, justo encima de los marcianos. Cuando estos miraron no vieron nada, y se volvieron de nuevo a Joe. Este sacó un mando del bolsillo y apretó un botón rojo. En ese momento sonó el chirrido de lo que parecía una pesada grúa y de alguna parte que nadie vio salió disparada una enorme bola de demolición que arrasó con todos los marcianos y los estampó contra un muro. Trozos de ladrillo y marciano salieron despedidos más allá, y Joe sonrió satisfecho porque los planes salían bien.

Edwyn.

La nave avanzaba, y los formidables ciudadanos de Greenville parecía que estaban plantando cara a los malditos pieles verdes de ojos saltones. Sólo faltaba una chispa que hiciera retroceder definitivamente a los marcianos, y eso estaba por llegar.

Entre los restos de la nave de desembarco marciana, ardiendo aún, había una gran cápsula de unos 3 metros de larga, con una forma extraña y unos símbolos que se iluminaron en ámbar y pitaron tres veces. La cápsula se abrió, y de ella surgió Sir Edwyn de Hoo, miembro de la Caballería del Rey de 1504. Parecía despertar de un sueño largo y reparador. Salió de la cápsula y se estiró como si no lo hubiera hecho en siglos. Su brillante armadura se le ajustaba perfectamente, como siempre. Quizá fuera ayer cuando fue hecho prisionero por los ojos saltones, pero ahora estaba libre. A sus pies había una espada con una forma extraña, y cuando la cogió empezó a crepitar y soltar una extraña luz. Escuchó gritos a unas calles y, como le ordenaba su código, allí fue a poner a paz. Cuando llegó vio a los infames pieles verdes disparando con aquellas extrañas armas. Se puso a trotar hacia los marcianos, cada vez más rápido, y cuando llegó a distancia de carga dio un enorme alarido y se lanzó espada en mano. Se movió con la gracia y fuerza que le había caracterizado siempre, y al mismo tiempo que bailaba su melena rubia, la espada partía por la mitad un marciano tras otro, hasta quedar él solo en la calle, rodeado de cadáveres.



PERSONAJES PREGENERADOS

FICHAS DE PERSONAJES

A continuación se muestran una serie de cartas o fichas de personajes pregenerados con los que se puede empezar a jugar. Estos personajes deben servir de ejemplo, y siempre puedes utilizarlos, modificarlos o ignorarlos y crear tus propios personajes.

Se muestran en 3 partes, con una primera parte en la que se ve la imagen de la miniatura con sus características raciales

y los bonus del personaje, además de su nombre y el coste en puntos que supone reclutarlo; una segunda parte con el detalle de cada arquetipo que tiene equipado el personaje, y una tercera parte con la descripción de cada bonus y malus utilizado por el personaje.

La disposición de cada parte se ha colocado para que se pueda imprimir el libro y recortar, y así que por delante queden la foto y los arquetipos, y por detrás la descripción de bonus y malus.

 **General Tor** 

121

Fanático, fortuna, genio estratega, neuromante.



 **Marciano con cañón** 

140



 **Marciano comandante** 

133

Órdenes.



 **Marciano con rifle** 

106



 Sargento estadounidense 

115



Entrenado para vivir, guardaespaldas, órdenes.



 Soldado con lanzamisiles 

118



Entrenado para vivir, guardaespaldas.



 Soldado con ametralladora 

90



Entrenado para vivir, guardaespaldas.



 Soldado estadounidense 

85



Entrenado para vivir, guardaespaldas.



 Ashley 

104



Anónima, órdenes, profesión maga.



 Deke 

69



Fortuna





Brandi



67



Desafiante, sed de sangre.



Phil



97



Entrenado para vivir, ira, un clavo ardiendo.



Buddy



78



Desafiante, sed de sangre.



Eva



101



Exploradora, silenciosa, tropas ocultas.



Edwyn



82



Profesión gladiador.



Troy



54



Tropas ocultas.





Z

PUNTOS:

RAZA       

ARMAS       

PROTECCIONES       

METAHABS       

OBJETOS       

General Tor

PUNTOS: 121



RAZA

Marciana superior
Bonus



4 5 5 4



45
11



Fortuna
Fanático, genio estratega, neuromante



ARMAS

Lanza de energía



3 3 0 3



41



Arma arrojadiza, munición perforante



PROTECCIONES

Armadura marciana pesada



10 4 4 8



24



Escudo de energía avanzado N1

Arma arrojadiza. Si se lanza, $ALC=2x(CON+MOV)$ y $DAÑ+1$.

Escudo de energía avanzado N. Puedes CH DEF 6 para defenderte de un ataque a distancia. Si falla, se pierde un nivel de escudo. Se puede recuperar un nivel con ENE 6 si tiene nivel 1 o más.

Fanático. Nunca huirá ni entrará en pánico.

Fortuna. Una vez por turno: ignorar $DAÑ$ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, $DAÑ+1$.

Genio estratega. Aliados a 3 K, ENE+1 al iniciar su acutación.

Munición perforante. El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Neuromante. Puede realizar invocaciones.

Comandante marciano

PUNTOS: 133



RAZA

Marciana
Bonus



4 5 4 4



25
5



Órdenes



ARMAS

Rifle desintegrador
Pistola



5 5 10 5



59



Fuego a ráfagas, munición experimental
Arma corta

3 3 5 3



22



PROTECCIONES

Armadura marciana



10 4 4 6



22



Absorción de impacto

Arma corta. $ALC = 0$ en CaC en armas con hasta $ALC 5$.

Absorción de impacto. Enemigo tiene $DAÑ -1$.

Fuego a ráfagas. Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.

Munición experimental. $DAÑ +3$ a $ALC/2$.

Órdenes. 1 vez por turno, puede dar hasta 3 ENE a un aliado a tantos K como VOL. Ese aliado actuará. Cuando termine, seguirá el Pj con "órdenes".

Marciano con Cañón

PUNTOS: 140



RAZA

Marciana



4



5



4



4



25



ARMAS

Rayo congelante



4



3



10



3



27



Área (R2), munición paralizante



PROTECCIONES

Armadura marciana



10



4



4



6



22



Absorción de impacto

Absorción de impacto. Enemigo tiene DAÑ -1.

Munición paralizante. El objetivo, si es impactado, pierde tanta ENE como DAÑ.

Marciano con rifle

PUNTOS: 106



RAZA

Marciana



4



5



4



4



25



ARMAS

Rifle desintegrador



5



5



10



5



59



Fuego a ráfagas, munición experimental



PROTECCIONES

Armadura marciana



10



4



4



6



22



Absorción de impacto

Absorción de impacto. Enemigo tiene DAÑ -1.

Fuego a ráfagas. Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.

Munición experimental. DAÑ +3 a ALC/2.

Sargento estadounidense

PUNTOS: 115



RAZA

Humana soldado
Bonus



Entrenado para vivir, guardaespaldas, órdenes



ARMAS

Carabina
Cuchillo
Granada
Pistola



Área (R3), un uso por actuación
Arma corta



PROTECCIONES

Equipación de soldado americano 8



Ajustable

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Entrenado para vivir. Repite CH DEF si pifia.

Guardaespaldas. Puede asignarse el impacto de un ataque a un aliado a 3K. Cruza este Pj en la LdF.

Órdenes. 1 vez por turno, puede dar hasta 3 ENE a un aliado a tantos K como VOL. Ese aliado actuará. Cuando termine, seguirá el Pj con "órdenes".

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

Soldado con ametralladora

PUNTOS: 90



RAZA

Humana soldado
Bonus



Entrenado para vivir, guardaespaldas



ARMAS

Ametralladora con trípode



Equipo pesado



PROTECCIONES

Equipación de soldado americano 8



Ajustable

Entrenado para vivir. Repite CH DEF si pifia.

Equipo pesado. Si el personaje tiene CON 4 o menos, terreno difícil. En transporte no.

Guardaespaldas. Puede asignarse el impacto de un ataque a un aliado a 3K. Cruza este Pj en la LdF.

Soldado con lanzamisiles

PUNTOS: 118



RAZA

Humana soldado
Bonus



30
7



Entrenado para vivir, guardaespaldas



ARMAS

Lanzamisiles



67



Área (R3), cargadores



PROTECCIONES

Equipación de soldado americano 8



14



Ajustable

Cargadores (). Esta arma usa cargadores, con un cargador montado. (X) = munición. Si no hay X, X=10-DAÑ. Hay que recargar.

Entrenado para vivir. Repite CH DEF si pifia.

Guardaespaldas. Puede asignarse el impacto de un ataque a un aliado a 3K. Cruza este Pj en la LdF.

Soldado estadounidense

PUNTOS: 85



RAZA

Humana soldado
Bonus



30
7



Entrenado para vivir, guardaespaldas



ARMAS

Carabina



34



PROTECCIONES

Equipación de soldado americano 8



14



Ajustable

Entrenado para vivir. Repite CH DEF si pifia.

Guardaespaldas. Puede asignarse el impacto de un ataque a un aliado a 3K. Cruza este Pj en la LdF.

Ashley

PUNTOS: 104



RAZA

Humana
Bonus



4 4 4 4



20
25



Anónima, órdenes, profesión maga



ARMAS

Submachine gun



3 4 12 6



59



Fuego a ráfagas, fuego automático

Anónimo. No se le puede cargar a este personaje. Tampoco disparar si hay otro Pj a 3K.

Fuego a ráfagas. Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.

Fuego automático. CH IMP -1 y ENE -1 cada ataque a distancia consecutivo (ENE mín. 1).

Órdenes. 1 vez por turno, puede dar hasta 3 ENE a un aliado a tantos K como VOL. Ese aliado actuará. Cuando termine, seguirá el Pj con "órdenes".

Profesión mago. CH VOL +1.

Deke

PUNTOS: 69



RAZA

Humana
Bonus



4 4 4 4



20
15



Fortuna



ARMAS

Carabina



4 4 15 3



34



Fortuna. Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Brandi

PUNTOS: 67



RAZA

Humana
Bonus



4 4 4 4



20
25



Desafiante, sed de sangre



ARMAS

Pistola



3 3 5 3



22



Arma corta

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Desafiante. Puede realizar la acción "desafiar" (ENE 3 y CH VOL ENF) para que otro Pj le ataque CaC.

Sed de sangre. Tras acabar con su oponente en CaC, movimiento +2 si así puede volver a trabarse.

Buddy

PUNTOS: 78



RAZA

Humana
Bonus



4 4 4 4



20
7



Desafiante, sed de sangre



ARMAS

Revolver
Bate de béisbol



3 4 5 5

2 2 0 4



37
14



Arma corta, cargadores (8)
A 2 manos, aplasta

A 2 manos. Necesita 2 miembros útiles para poder usarse. A una mano, CH IMP -1.

Aplasta. Si impacta, CAL-1 a una protección enemiga.

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Cargadores (). Esta arma usa cargadores, con un cargador montado. (X) = munición. Si no hay X, X=10-DAÑ. Hay que recargar.

Desafiante. Puede realizar la acción "desafiar" (ENE 3 y CH VOL ENF) para que otro Pj le ataque CaC.

Sed de sangre. Tras acabar con su oponente en CaC, movimiento +2 si así puede volver a trabarse.

Edwyn

PUNTOS: 82



RAZA

Humana soldado
Bonus



5 5 4 4



30
10



Profesión gladiador



ARMAS

Espada de energía



3 3 0 3



39



Difícil de matar (CaC), munición perforante



PROTECCIONES

Armadura pesada grande



20 4 5 6



3



Difícil de matar. Enemigo CH IMP -1.

Munición perforante. El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Profesión gladiador. CH IMP +1 en CaC.

Eva

PUNTOS: 101



RAZA

Humana
Bonus



4 4 4 4



20
13



Exploradora, silenciosa, tropas ocultas



ARMAS

Escopeta corredera
Pistola



3 4 8 2



46



Munición de parada
Arma corta

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Explorador. +1 a la tirada de ventaja.

Munición de parada. Necesita 2 miembros útiles para poder usarse. A una mano, CH IMP -1.

Silencioso. Mover sin hacer ruido cuesta tanta ENE como mover.

Tropas ocultas. Despliega en cualquier punto del escenario, a +10 K de un enemigo.

Troy

PUNTOS: 54



RAZA

Humana
Bonus



4 4 4 4



20

8



Tropas ocultas



ARMAS

Ballesta ligera



4 3 8 2



26



Munición perforante

Munición perforante. El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Tropas ocultas. Despliega en cualquier punto del escenario, a +10 K de un enemigo.

Phil

PUNTOS: 97



RAZA

Humana
Bonus



4 4 4 4



20

18



Entrenado para vivir, ira, un clavo ardiendo



ARMAS

Rifle desintegrador



5 5 10 5



59



Fuego a ráfagas, munición experimental

Entrenado para vivir. Repite CH DEF si pifia.

Fuego a ráfagas. Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.

Ira. Si es herido en CaC pero no muere, su siguiente actuación CH IMP y DAÑ +1.

Munición experimental. DAÑ +3 a ALC/2.

Un clavo ardiendo. Si muere, 1D10. 1 ignora DAÑ.

Joe

PUNTOS: 39



RAZA

Humana
Bonus



4 4 4 4



20



Borracho, maestría (mecanismos)



ARMAS

Llave de grifa
Martillo ligero



3 2 0 4

3 2 0 4



8

7



Daño extra
Aplasta



OBJETOS

Cacharros de mecánico



1 0 5



9



Maestría (reparar)

Aplasta. Si impacta, CAL-1 a una protección enemiga.

Borracho. Después del 3er turno, CH ATR -1 acumulativo cada turno.

Daño extra. DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

Maestría (). CH ATR +1 en una acción genérica o de movimiento a elegir, o con un objeto.

Marciano con rifle

PUNTOS: 106



RAZA

Marciana



4 5 4 4



25



ARMAS

Rifle desintegrador



5 5 10 5



59



Fuego a ráfagas, munición experimental



PROTECCIONES

Armadura marciana



10 4 4 6



22



Absorción de impacto

Absorción de impacto. Enemigo tiene DAÑ -1.

Fuego a ráfagas. Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.

Munición experimental. DAÑ +3 a ALC/2.



ARQUETIPOS



RAZA

| | | | | |
|--------------------|---|---|---|---|
| Humana | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Humana - anciano | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Humana - niño | 3 | 4 | 3 | 3 |
| Humana cazatesoros | 4 | 5 | 5 | 5 |
| Humana jefe | 4 | 4 | 4 | 5 |
| Humana soldado | 5 | 5 | 4 | 4 |
| Mangalor | 5 | 4 | 3 | 3 |
| Marciana | 4 | 5 | 4 | 4 |
| Marciana superior | 4 | 5 | 5 | 4 |
| Mondoshawan | 6 | 4 | 5 | 6 |
| T-800 | 7 | 4 | 7 | 7 |



| | |
|-----|---|
| 20 | Fortuna, Sentido arácnido |
| 1 | Anulador de voluntad, Órdenes |
| 5 | |
| 55 | |
| 50 | |
| 30 | |
| 15 | |
| 25 | |
| 45 | Fortuna |
| 55 | |
| 142 | Ave fénix, Vulnerable, Invulnerable (fuego), No vivo, Súper vista |



ARMAS

| | | | | |
|------------------------------|---|---|----|---|
| Ametralladora con trípode | 2 | 3 | 15 | 3 |
| Apoyo - ataque de artillería | 6 | 5 | 30 | 1 |
| Apoyo - barrido | 6 | 4 | 30 | 1 |
| Apoyo - hostigamiento | 6 | 2 | 30 | 1 |
| Apoyo - Rayo congelante | 6 | 3 | 30 | 1 |
| Apoyo - Rayo de calor | 6 | 5 | 30 | 1 |
| Ballesta ligera | 4 | 3 | 8 | 2 |
| Bate de béisbol | 2 | 2 | 0 | 4 |
| Carabina | 4 | 4 | 15 | 3 |
| Cuchillo | 2 | 2 | 0 | 3 |
| Escopeta corredera | 3 | 4 | 8 | 2 |
| Espada de energía | 3 | 3 | 0 | 3 |
| Gatito | 3 | 3 | 0 | 3 |
| Granada | 3 | 3 | 0 | 3 |
| Lanza de energía | 3 | 3 | 0 | 3 |
| Lanzamisiles | 8 | 8 | 30 | 2 |
| Llave grifa | 3 | 2 | 0 | 4 |
| Martillo ligero | 3 | 2 | 0 | 4 |
| Pistola | 3 | 3 | 5 | 3 |
| Rayo congelante | 4 | 3 | 10 | 3 |
| Revolver | 3 | 4 | 5 | 5 |
| Rifle desintegrador | 5 | 5 | 10 | 5 |
| Sabotaje | 4 | 5 | 0 | 3 |
| Submachine gun | 3 | 4 | 12 | 6 |



| | |
|----|--|
| 39 | Equipo pesado |
| 39 | Área (R2). Golpe de los dioses, Dispersión |
| 36 | Área (G7/2). Golpe de los dioses |
| 1 | Área (R3). Golpe de los dioses, Dispersión, Acobardamiento |
| 1 | Área (R3). Golpe de los dioses, Corrector de puntería |
| 59 | Área (R2). Golpe de los dioses, Corrector de puntería |
| 26 | Munición perforante |
| 14 | A 2 manos, aplasta |
| 34 | |
| 14 | |
| 46 | Munición de parada |
| 39 | Difícil de matar (CaC), Munición perforante |
| 29 | Área (R2). Arma arrojadiza, Sin daño, Munición paralizante |
| 18 | Área (R3). Un uso por actuación |
| 41 | arma arrojadiza, Munición perforante |
| 67 | Área (R3). Cargadores () |
| 8 | Daño extra |
| 7 | Aplasta |
| 22 | Arma corta |
| 27 | Área (R2). Munición paralizante |
| 37 | Arma corta, Cargadores (8) |
| 59 | Munición experimental, Fuego a ráfagas |
| 57 | Área (R2). Control remoto, Revientamuros |
| 59 | Fuego a ráfagas, Fuego automático |



PROTECCIONES

| | | | | |
|------------------------------|----|---|---|---|
| Armadura marciana | 10 | 4 | 4 | 6 |
| Armadura marciana pesada | 10 | 4 | 4 | 8 |
| Armadura pesada grande | 20 | 4 | 5 | 6 |
| Equipación soldado americano | 8 | 4 | 4 | 3 |



| | |
|----|--------------------------------|
| 22 | Absorción de impacto |
| 24 | Escudo de energía avanzado N01 |
| 3 | |
| 14 | Ajustable |



INVOCACIONES

| | | | |
|---------|---|---|---|
| ¡Plaf! | 3 | 0 | 3 |
| Disputa | 3 | 0 | 3 |



| | |
|----|---------------------------------------|
| 12 | Invocación, Maleficio (escuchimizado) |
| 6 | Invocación, Magia: despistar |



OBJETOS

| | | | |
|------------------------|---|---|---|
| ¡Cuerpo a tierra! | 2 | 0 | 5 |
| ¡Llegan los refuerzos! | 1 | 0 | 3 |
| Apoyo - descaro | 3 | 0 | 3 |
| Astucia alienígena | 1 | 0 | 4 |
| Cacharros de mecánico | 1 | 0 | 5 |
| Huida afortunada | 1 | 0 | 4 |
| Ingenio humano | 3 | 0 | 3 |
| Metal pesado | 2 | 0 | 6 |
| Retirada táctica | 1 | 0 | 2 |
| Sigilo | 1 | 0 | 3 |
| Somos vuestros amigos | 2 | 0 | 3 |
| Venimos en son de paz | 2 | 0 | 3 |



| | |
|----|--|
| 1 | Escudo de energía N01, Un uso por aventura |
| 10 | Tropas ocultas |
| 20 | Hálito de entumecimiento, Un uso por actuación |
| 8 | Órdenes |
| 9 | Maestría (arreglar) |
| 18 | Elixir N3 |
| 1 | Trilero, Un uso por aventura |
| 19 | Baño de acero |
| 1 | Área (R2). Humo denso, Un uso por aventura |
| 1 | Teleport, Un uso por aventura |
| 1 | Droga, Profesión gladiador, un uso por actuación |
| 1 | Droga, Profesión arquero, Un uso por actuación |



Este libreto es un libro de facción del juego de miniaturas:

WARTIME

www.wartimethegame.com