

Explota -10 pts 50% de explotar al morir. Si explota, DAÑ igual al del ataque que lo hizo explotar, a tantos K como MOV.

Fanático 5 pts Nunca huirá ni entrará en pánico.

Faro 10 pts A 5 K: niega dispersión y distorsión y permite despliegue o teleport a 5 K de enemigos.

Fatality 5 pts Si mata en CaC, enemigos a 5K, acobardamiento.

Filo romo -10 pts DAÑ-1

Fortuna 15 pts Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Fosforito -10 pts CH IMP +1 a distancia.

Franco tirador 5 pts Siempre acierta a un enemigo trabado en CaC o en una formación.

Frenesí 5 pts Puede DAÑ +2 en 1 combate CaC, y DEF=0 hasta el inicio de su siguiente actuación.

Fuego a larga 5 pts Puede ALCx2 y ENEx2.

Fuego a ráfagas 5 pts Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.

Fuego automático 5 pts CH IMP -1 y ENE -1 cada ataque a distancia consecutivo (ENE mín. 1).

Fuego en las venas 5 pts Puede +3 K en cualquier acción de movimiento. Gana 1 herida.

Fuego pesado 5 pts ENE +3 y DAÑ +3.

Fuego sostenido 5 pts DAÑ+1 por cada impacto consecutivo a un mismo enemigo.

Gallina -3 pts Huye de CaC si su bando es inferior.

Garras y dientes 5 pts DAÑ CaC sin armas igual a CON/2. No puede coger equipo.

Genio estrategia 5 pts Aliados a 3 K, ENE+1 al iniciar su actuación.

Golpe de los dioses 10 pts [Dispersión] Puede atacar a cualquier punto a su alcance, a cielo abierto, sin LdV.

Gran bestia 10 pts Solo es herido con DAÑ > CON/2.

Gran demonio 10 pts Enemigos a tantos K como VOL: CH PSI. Si falla: CH LOC -2.

Grito berserker 20 pts Aliados a 5K, distancia carga +2.

Grito de combate 25 pts Ali. a 5K, DAÑ+1 en 1er ataque cargando.

Grito de fuego 25 pts Ali. a 5K, CH IMP +1 en combate a distancia.

Grito de guerra 30 pts Aliados a 5K, repiten CH IMP.

Grito de hielo 25 pts Enemigos a 5K DAÑ-1 en CaC.

Grito de maestría 25 pts Armas de aliados a 5K ENE-1, mín. 1.

Grito de muerte 25 pts Aliados 5K sin cargar DAÑ+1 CaC.

Grito de odio 25 pts Aliados a 5K CH IMP+1 en CaC.

Grito de oscuridad 25 pts Enemigos atacando a aliados a 5K de este personaje sufren CH IMP-1.

Grito de puntería 25 pts Los objetivos a distancia de los aliados a 5K sufren CH DEF -1.

Grito de sangre 20 pts Aliados a 5K, si matan en CaC, movimiento +2 para trabarse en CaC.

Grito de venganza 20 pts Aliados a 5K, si muere CaC, 1 ataque gratis contra su asesino.

Grito de veterano 25 pts Aliados a 5K con crítico en CH IMP ganan ataque extra (ENE 0).

Guardaespalda 2 pts Puede asignarse el impacto de un ataque a un aliado a 3K. Cruza este Pj en la LdF.

Hálito de debilidad 25 pts Enemigos a 5K CH CON -1.

Hálito de entumecimiento 25 pts Enemigos a 5K CH AGI -1.

Hálito de hambre 25 pts Enemigos a 5K ENE -1.

Hálito de imbecilidad 25 pts Enemigos a 5K CH INT -1.

Hálito de miedo 25 pts Enemigos a 5K CH VOL -1.

Hálito de podredumbre 30 pts Enemigos a 5K CH DEF -1.

Héroe 2 pts Si Her >= CON, inconsciente, -1 herida cada actuación.

Hielo 5 pts Puede combate mental contra corrupción / hackeo, con INT, VOL y CAL = 3.

Horror 5 pts Enemigo CH PSI para poder atacar CaC.

Humo 3 pts Crea esferas de humo de hasta 2 K. Ataques hacia o desde el humo CH IMP -1.

Humo denso 6 pts Crea esferas de humo de hasta 4 K. Ataques hacia o desde el humo CH IMP -3.

Incapacidad () -5 pts CH ATR -1 en una acción genérica o de movimiento a elegir, o con un objeto.

Incapacidad de combate () -10 pts CH ATR -1 en una acción de combate, o con un arma.

Incorpóreo 5 pts Se hace traslúcido y puede cruzar obstáculos; pero no interactuar con otros, ni combatir, ni ser elegido para una acción.

Inflamable -5 pts Si muere, explota. Si pifia, 30% de explotar. Explosión: DAÑ=DAÑ/2 y ARE R(DAÑ).

Invisible 15 pts Puedes retirar la miniatura del tablero (ENE1 y CH VOL). Se marcará su posición de alguna manera, a escondidas.

Invocación 7 pts [Neuromante] CH INT Sigue reglas de metahabli.

Invulnerable () 8 pts Inmune a una sustancia o elemento.

Ira 10 pts Si es herido en CaC pero no muere, su siguiente actuación CH IMP y DAÑ +1 en combate CaC.

La mano de la muerte 5 pts Puede (ENE 3, CH VOL) pasar 1 Her a otro Pj voluntario o inconsciente. Con VOL6, puede elegir origen y destino a VOL K. Con enemigo, CH VOL ENF.

Laborioso -5 pts No se puede comerciar con este objeto.

Larga vida 15 pts No sufre heridas si supera el CH DEF.

Lastrado -5 pts No puede correr ni esprintar.

Lento -10 pts ENE+1 en acciones de movimiento.

Levitador 1 pts Flota en altura 1 a una altura de 1/2 K.

Líder 3 pts Comparte su nivel de VOL a 5K.

Loco -10 pts CH LOC -1.

Locura asesina -5 pts Al inicio de la actuación, si no hay CaC, 20% de que ataque a distancia a la mini más cercana, o a CaC con carga.

Lucha con 2 armas 10 pts CH IMP +1 en CaC con dos armas CaC.

Luchador consumado 3 pts Enemigos en CaC múltiple no ganan bonus por superioridad numérica.

Luz 2 pts Ves y te ven en la oscuridad.

Machina mors 5 pts Este arma puede reaccionar disparando con ENE 0 y sin CH VOL a todo en su CdT. CH IMP 4.

Maestría () 5 pts CH ATR +1 en una acción genérica o de movimiento a elegir, o con un objeto.

Maestría en combate () 10 pts CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero 10 pts ENE -1 en armas con AGI.

Maestro de esgrima 10 pts CH IMP, DAÑ o CH DEF +1 en CaC. Elige antes del CH IMP.

Maestro guerrero 20 pts Repite CH IMP en CaC.

Maestro rúnico 10 pts ENE -1 en armas con el bonus invocación.

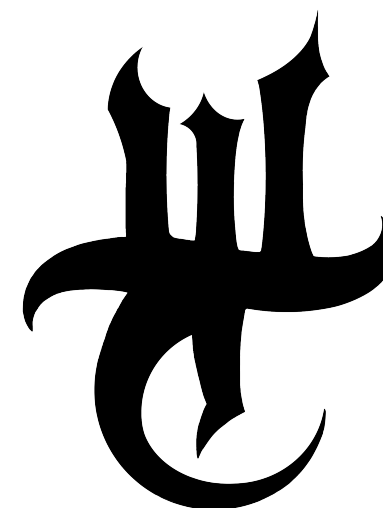
Magia: anular 5 pts [Metahabilidad] Anula un efecto, bonus, malus o invocación sobre un objetivo, hasta el inicio de la siguiente actuación del personaje anulando.

Magia: despistar 5 pts [Metahabilidad] Mueve a un enemigo tantos K como INT.

Magia: dormir 5 pts [Metahab.] Duerme a un enemigo tranquilo.

Magia: resucitar 5 pts [Metahabilidad, Shin] Puede poseer un cadáver a tantos K como VOL. CON original, AGI 3, INT y VOL 1.

Magia: telekinesis 5 pts [Metahabilidad] Mueve un objeto inanimado a distancia hasta tantos K como VOL. CON máx. = VOL.



WARTIME THE GAME

BONUS Y MALUS

7 Vidas - Magia: telekinesis

2025

www.wartimethegame.com

7 vidas 20 pts Tiene un segundo CH DEF con DEF -1.

A 2 manos -3 pts Necesita 2 miembros útiles para poder usarse. A una mano, CH IMP -1.

Absorción de impacto 10 pts Enemigo tiene DAÑ -1.

Acobardamiento 2 pts Si impacta, objetivo CH PSI.

Aerostático 5 pts En altura 3, puede pivotar como acción y realizar cualquier acción consecutiva.

Afilada 5 pts DAÑ +1 en CaC. Se pierde con pifia.

Afortunado 7 pts Si sufre DAÑ, 1D10: 1 ignorar DAÑ.

Ajustable 3 pts Sin penalización para CON <> TAL en 1 punto.

Alcance infinito 5 pts Sin ALC máx. Debe estar en LdV. Si objetivo fuera del CdV, dispersión.

Alérgico () -5 pts Una sustancia te provoca DAÑ x2.

Anfibio 2 pts El transporte puede moverse sobre tierra y agua. Nadar cuesta la misma

Animal -10 pts No puede reclamar puntos ni realizar acciones netamente humanas.

Animal interior -5 pts Siempre carga sin un aliado a 10 K con bonus líder, aura de obstinación o presencia de honor.

Anónimo 10 pts No se le puede cargar a este personaje. Tampoco disparar si hay otro Pj a 3K.

Ansia de sangre -5 pts Siempre carga si puede.

Anulador de agilidad 20 pts Enemigo a 2 K, AGI /2.

Anulador de escudo 5 pts Esta arma no hace DAÑ, pero si impacta quita 1 nivel de escudo de energía, sin CH DEF.

Anulador de inteligencia 20 pts Enemigo a 2 K, INT /2.

Anulador de voluntad 20 pts Enemigo a 2 K, VOL /2.

Anulador físico 20 pts Enemigo a 2 K, CON /2.

Apestoso -5 pts Ningún aliado puede terminar su movimiento a menos de 3 K.

Aplasta 2 pts Si impacta, CAL-1 a una protección enemiga.

Araña 5 pts Puede mover por paredes y techos como si terreno fácil.

Arco concentrado 15 pts [Área de gota] Si dispara en modo concentrado, el área pasa a tipo lineal y DAÑ+2.

Área () X pts Este equipo tiene un área de efecto. X=coste del área.

Área de activación 5 pts Se activa cuando una mini entra a tantos K como ALC tenga el objeto.

Área despreciable 3 pts Coste de ARE = 0 puntos.

Área menguante -3 pts El DAÑ de esta área se reduce en 1 por cada K que se aleje del centro.

Área permanente 5 pts Si el objetivo es afectado o herido, los efectos permanecen en el punto de impacto.

Ariete 5 pts DAÑ +1 embistiendo.

Arma arrojadiza 10 pts Si se lanza, ALC=CON+AGI y DAÑ+1.

Arma ATA 1 pts Permite combate entre distintas alturas.

Arma complicada -10 pts CH IMP -1.

Arma corta 1 pts ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Arma de campaña -5 pts Después de disparar esta arma ya no se puede disparar otra arma de campaña.

Arma de carga 5 pts DAÑ +2 extra cargando y DEF -2 hasta el final del combate.

Arma de enjambre 3 pts Disparar con otras armas de enjambre a la vez. Cada crítico, DEF-1. Cada pifia, anula un crítico. Puede llegar a ENE -10 actuando.

Arma de francotirador 15 pts 1 y 2, críticos en el CH IMP.

Arma muy larga 3 pts Esta arma, con ALC 0, se puede CaC sin estar trabado. Enemigo a 2 K máx.

Arma pesada -5 pts El personaje debe tener más CON que DAÑ el arma para poder utilizarla.

Artificio 5 pts DAÑ+1 en armas con fuego o área > 0.

Artillero 4 pts Sin negativos disparando desde y/o hacia un transporte en movimiento.

Artillero requerido -5 pts Necesita 1 Pj extra para poder utilizarse.

Asiento eyectable 3 pts Si explota, sobrevive y dispersa a 1D10K.

Atadura 7 Pts [Titiritero] CH VOL Sigue reglas de metahabilidades.

Aura blindada 45 pts Aliados a 5K repiten CH DEF.

Aura de acero 40 pts Aliados a 5K repiten CH CON.

Aura de obstinación 40 pts Aliados a 5K repiten CH VOL.

Aura de sabiduría 40 pts Aliados a 5K repiten CH INT.

Aura de talento 40 pts Aliados a 5K repiten CH AGI.

Avatar -20 pts Este personaje sólo puede desplegarse si se le invoca (ENE 3, CH INT).

Ave Fénix 10 pts Si muere, 1D10: Crítico, revive sin heridas. 2 a 5, revive con CON-1 heridas. 6 a 9 espera. Pifia, es baja.

Baño de acero 15 pts DEF +1.

Berserker 5 pts Distancia de carga +2 si así llega a CaC.

Blandito -20 pts Sufre DAÑ x2.

Bomba autónoma 3 pts [Área de activación] Se lanza a lo que entre en su área de activación si se mueve a 5 K o menos.

Bomba viviente 5 pts Si muere: DAÑ = CON/2, ARE = AGI/2.

Borracho -10 pts Después del 3er turno, CH ATR -1 acumulativo cada turno.

Bunkai 7 Pts [Cinético] CH AGI Sigue reglas de metahabilidades.

Caballería 5 pts Cargando, DAÑ +2 en lugar de +1.

Caer con estilo 5 pts Sin daño cayendo desde altura.

Campo ciego -5 pts por nivel hasta nivel 5 Esta arma no puede disparar en los 5 primeros K/N.

Campo de oscuridad 2 pts por nivel hasta nivel 5 A 2 K/N se perderán los objetivos marcados. Si explota, anula tantos niveles de escudo de energía y a tantos K como nivel.

Camuflaje 10 pts Enemigo tiene CH IMP -1 a distancia.

Capacidad () 3 pts (N) serán los niveles de carga. Una peana ocupa tantos N como K² de grande sea.

Cargadores () -5 pts Esta arma usa cargadores, 1 montado. (X) = munición. Si no hay X, X=10-DAÑ. Hay que recargar.

Cargas () -5 pts Usable un número de veces.

Caza 5 pts Puede hacer un giro extra de 45° tras mover. CH AGI.

Cinético 1 pts Puede realizar bunkais.

Cobarde -10 pts Debe superar un CH PSI para atacar.

Cóctel de vitaminas 3 pts +1 nivel de un atributo por cóctel durante el resto de la actuación. Siguiendo actuación, -1 a todos los atributos.

Cojitranco -5 pts Terreno un nivel más difícil.

Comunicador 1 pts Puede comunicarse con otro con comunicador.

Condenado -10 pts Gana la mano de la muerte. Pierde 1 nivel de CON, AGI, INT, REA y VOL si empieza con heridas y no asigna 1.

Contracarga 5 pts Sin bonus cuando le cargan.

Contramidas 10 pts Cualquier misil, torpedo, obús o proyectil similar, CH IMP -1.

Control del CHI 8 pts Repite un chequeo por actuación.

Control remoto 3 pts [Vulnerable] Se activará cuando quiera su controlador (ENE 1) sin LdV.

Corrector de puntería 15 pts Repite dispersión.

Corto de vista -5 pts CdV -5K.

Cuerpo de luz 3 pts Este personaje es invulnerable al DAÑ de las invocaciones que él mismo lanza.

Dañino -10 pts Cuando se usa, +1 herida.

Daño extra 3 pts DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

De Padrón -10 pts 50% DAÑ=0.

De precisión 15 pts Repite CH IMP, si no hay pifia.

Defectuoso -5 pts Cuando se use, 10% de +1 herida.

Desafiante 2 pts Puede realizar la acción "desafiar" (ENE 3 y CH VOL ENF) para que otro Pj le ataque CaC.

Desaparecer 5 pts Si el personaje no está en CaC, 1 vez por avent., puede retirarse y volver a entrar por su borde de área de despliegue.

Despertando del letargo 5 pts VOL igual al turno en juego.

Devora almas 8 pts -1 herida si mata en CaC.

Difícil de matar 8 pts Enemigo CH IMP -1.

Dios de la roca 60 pts Supera CH CON con un crítico.

Dios del acero 60 pts Supera CH DEF con un crítico.

Dios del agua 60 pts Supera CH INT con un crítico.

Dios del fuego 60 pts Supera CH VOL con un crítico.

Dios del viento 60 pts Supera CH AGI con un crítico.

Dirección resistida -5 pts No puede girar más de 45° por acción.

Dispersión -5 pts Si en el CM IMP no hay crítico, dispersa: con LdV 1D10 K por cada 30 K, y sin LdV 1D10 K por cada 20 K.

Distorsión envenada 10 pts A 5 K de este objeto: 9 y 10 en 1D10 se considera pifia realizando invocaciones.

Distorsión psíquica 10 pts A 5 K: neomantes y titiriteros CH ATR -1, tropas desplegadas o teleportadas terreno difícil, y tropas por aire CH AGI. Si se falla, CH CON. Si se falla, 3 heridas.

Droga -5 pts 30% de crear una adicción. El adicto deberá utilizar el objeto cada turno o sufrir: 1 estrés, CH PSI, CH ATR -1 el resto de la actuación y 10% de hacerse "yonki".

Drogas de combate 8 pts [Droga] +5 ENE. ENE 0 en la siguiente actuación, sin poder reaccionar. 2 drogas de combate el mismo turno = 5 heridas al final de la actuación.

Duro 15 pts DEF +1. No cuenta para sobrecarga.

Élite bestia 25 pts Puede repetir CH CON.

Élite blindado 30 pts Puede repetir CH DEF.

Élite combate 25 pts Puede repetir CH AGI.

Élite erudito 25 pts Puede repetir CH INT.

Élite ultra 35 pts Puede repetir CH ATR.

Élite valiente 25 pts Puede repetir CH VOL.

Elixir 5 pts por nivel hasta nivel 5 Sana 1 herida /N y elimina efectos como veneno. Después se elimina del juego.

Empuñadura larga 3 pts Puede DAÑ+1 y DEF-1.

Energía psíquica 5 pts Puede estrés+1 y ENE+3.

Energía vital 5 pts En CaC, antes de CH DEF, puede DAÑ+X. X=heridas ganadas.

Enfermo terminal -10 pts +1 herida tras cada actuación.

Enorme -5 pts sólo se puede equipar en transportes.

Entrenado para matar 5 pts Repite CH IMP si pifia.

Entrenado para vivir 5 pts Repite CH DEF si pifia.

Equipo pesado -5 pts Si el personaje tiene CON 4 o menos, terreno difícil. En transporte no.

Escuchimizado -10 pts DEF -1 (mínimo 0).

Escudo coriáceo 5 pts por nivel hasta nivel 10 Antes de sufrir heridas tiene que perder niveles de este bonus.

Escudo de energía 5 pts por nivel hasta nivel 10 CH DEF 4 para defenderte de un ataque a distancia. Si falla, se pierde un nivel de escudo. Se puede recuperar un nivel con ENE 4 si tiene nivel 1 o más.

Escudo de energía avanzado 10 pts por nivel hasta nivel 10 Como escudo de energía pero CH DEF 6 y ENE6 para recuperar escudo.

Estandarte 30 pts CH VOL +1 a aliados a 10 K.

Explorador 2 pts +1 a la tirada de ventaja.