

Saltador 5 pts Distancia de saltos +2 K. Puede saltar objetos tan altos como el pj. DAÑ/2 en caídas.

Salvaguarda 20 pts Tiene un 2º CH DEF con DEF = 5.

Sangre de ácido 5 pts Si le hieren, todos en CaC sufre una herida, sin CH DEF, y una Protección, -1 CAL.

Sanguinario 5 pts Cada actuación, DAÑ +1 en CaC si hiere en CaC.

Sed de energía 5 pts Puede robar ENE 3 a otro personaje, a tantos K como VOL (ENE 1 y CH VOL). Puede oponerse con CH VOL ENF. No se puede trabado en CaC.

Sed de sangre 5 pts Tras acabar con su oponente en CaC, movimiento +2 si así puede volver a trabarse.

Sentido arácnido 5 pts Puede reaccionar contra Pj escondidos, en silencio o invisibles, fuera de CdV, a tantos K como VOL. Puede pivotar hace ellos sin gastar ENE ni CH VOL.

Señor de la confusión 20 pts Enemigos CaC o a distancia, CH INT -2 contra este personaje.

Señor de la congelación 20 pts Enemigos CaC o a distancia, ENE -2 contra este personaje.

Señor de la corrosión 30 pts Enemigos CaC o a distancia, CH DEF -2 contra este personaje.

Señor de la laceración 20 pts Enemigos CaC o a distancia, DAÑ -2 contra este personaje.

Señor de Medusa 20 pts Enemigos CaC o a distancia, CH AGI -2 contra este personaje.

Señor del hambre 20 pts Enemigos CaC o a distancia, CH CON -2 contra este personaje.

Señor del sometimiento 20 pts Enemigos CaC o a distancia, CH VOL -2 contra este personaje.

Señuelo 20 pts Una vez por av., al final de su actuación, puede decir que fue un señuelo. Se ignora todo lo realizado excepto la ENE consumida y las heridas que este señuelo haya infligido o sufrido.

Serpiente 2 pts Mover por recovecos es terreno fácil.

Servus 20 pts CON y AGI +1.

Shin 5 pts [Neuromante] DAÑ+1 en Ataque psíquico / Hackear.

Silenciador 3 pts No hace ruido

Silencioso 3 pts Mover sin hacer ruido cuesta ENE como mover.

Sin cura -20 pts No puede recuperar heridas ni ser curado.

Sin daño -10 pts Esta arma no inflige heridas.

Sin dientes -10 pts No puede hacer críticos.

Sin estudios -5 pts No sabe leer

Sin miembro -5 pts Si la acción requiere ese miembro, será DIF.

Sin munición -5 pts Antes de realizar el CH IMP, 10% de que el arma no tenga munición. Se

Sin sangre -5 pts Cualquier arma cuesta ENE +1.

Sin suerte -15 pts Resultados 9 y 10 son pifia.

Sobrecalentamiento -10 pts Si el transporte acumula 5 heridas, y realiza acciones de movimiento, CH DEF. Fallo, 1 herida.

Sombra 5 pts DEF +1 tras cobertura. Puede "escondarse" sin estar tras cobertura.

Sub 1 pts Puede mover en altura -3.

Súper fuerza 10 pts Puede lanzar objetos como coches, CH CON, o camiones CH CON D -2, o cosas más grandes D -4. Si falla CH, +1 her sin CH DEF.

Súper salto 10 pts Puede saltar 10 K (ENE 5 y CH AGI). Si despega o cae en terreno difícil, CH AGI. Si falla, ENE-2 y CH CON. Si falla, 3 her.

Súper sentidos 5 pts Ignora elementos finos en la LdV, como humo, paredes de papel o noche, ventisca...

Súper vista 3 pts CdV +5 K.

Suspenso en gimnasia -10 pts Menos mover, todas las acciones de

movimiento CH AGI.

Susto o muerte 2 pts El objetivo puede elegir no hacer el CH DEF y DAÑ/2, o si hacerlo.

Talón de Aquiles () -20 pts DEF/2 contra ().

Teleport 5 pts Puede tele transportarse una vez por av. a un punto.

Teletrans 5 pts Puede desaparecer y aparecer a 5 K (ENE 3).

Tembleque -30 pts CH IMP -3.

Temporizador 5 pts [Vulnerable] Se activará pasado un tiempo.

Tempus: aventura -5 pts Efectos hasta el final de la aventura.

Tempus: actuación -5 Pts Si es el personaje actuando, dura hasta el inicio de su siguiente actuación.

-Si es otro personaje, hasta el final de la actuación de ese personaje.

Terrestre 0 pts Puede mover 1 K en altura 1.

Terror 5 pts Enemigos entrando o empezando su actuación a tantos K como VOL: CH PSI.

Tirador mortal 5 pts Crítico a distancia = DAÑ +2 (no +1).

Tiro parabólico 1 pts El arma tiene tiro parabólico. Dispersa 1D10K por cada 30K al objetivo.

Titiritero 1 pts Puede realizar ataduras.

Todo terreno 5 pts Dificultad del terreno inferior.

Transmutación 10 pts Si muere o quiere (ENE3), se cambia por un nuevo Pj sin heridas, que debe tener comprado. Puede volver al Pj.

Trilero 8 pts Repite 1 CH por turno.

Tripode -5 pts Si no se dispara apoyado, CH IMP -3.

Tripulación mínima () -3 pts Requiere (N) Pj para poder utilizarse.

Tropas avanzadas 5 pts Puede mover hasta 5 K cuando se despliega, gratuitos y sin coste de ENE.

Tropas de incursión 5 pts Puede entrar por cualquier borde del tablero a partir del turno 3, que no sea zona de despliegue enemiga.

Tropas de infiltración 5 pts Despliega fuera de la zona del enemigo, a +10 K de un enemigo.

Tropas ocultas 8 pts Despliega en cualquier punto del escenario, a +10 K de un enemigo.

Tropas tras las líneas enemigas 10 pts Puede entrar por cualquier borde del tablero a partir del turno 3.

Tuerto -10 pts CH IMP -1.

Tullido -10 pts No puede cruzar obstáculos más de su rodilla, ni alcanzar a más de su pecho.

Ultraligero 20 pts DEF -2 en sobrecarga.

Ultrarresistente 20 pts DAÑ sufrido = DAÑ/2.

Un clavo ardiendo 3 pts Si muere, 1D10. 1 ignora DAÑ.

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

Un uso por aventura -10 pts Sólo puede utilizarse una vez por av.

Velocista 5 pts Puede esprintar 2 veces por actuación.

Veneno 5 pts El objetivo sufrirá 1 herida al comenzar cada actuación. Si hay pifia en el CH IMP, se infecta el portador.

Venganza 5 pts Si muere en CaC, ataque extra con ENE 0.

Veterano 10 pts Si crítico en combate, otra igual por ENE 0.

Vínculo () -15 pts Puede ser poseído por () aunque estrés < VOL.

Visor 3 pts por nivel hasta nivel 10 Ve con claridad de día, a 5 K/N. Anula los modificadores negativos al atacar a larga distancia.

Vivir cansado -10 pts Las acciones cuestan ENE +1.

Vuelo 1 pts Puede mover en altura 2.

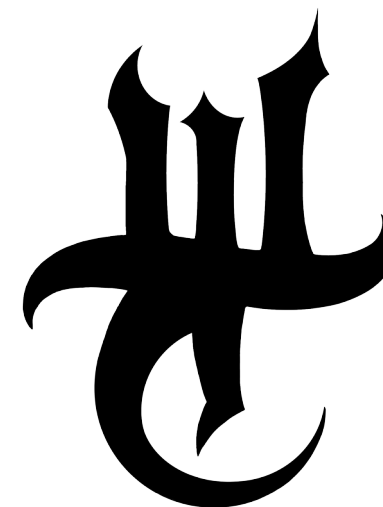
Vuelo a gran altitud 1 pts Puede mover en altura 3.

Vuelo espacial 1 pts Puede mover en altura 4.

Vulnerable -5 pts Sufre +1 estrés con "ataque psíquico / hackear".

Yonki -5 pts Puede usar droga sin ganar heridas, pero con CH LOC y CH CON. Si falla CH CON, inconsciente hasta su siguiente turno.

Zona de vacío 10 pts Anula los bonus o malus.



WARTIME THE GAME

BONUS Y MALUS

Magia: tranquilizar - Zona de vacío

2025

www.wartimethegame.com

Magia: tranquilizar 2 pts [Metahab.] Tranquiliza a un enemigo.

Mal agüero -1 pts CH ATR -1 con bonus héroe.

Mala hechura -10 pts CH AGI -1.

Maldita armadura -10 pts CH DEF -1.

Maleficio () 1 pts El malus en () afecta al objetivo de la acción.

Malvado -10 pts Estrés+1 a quien lo use.

Maná 5 pts por nivel hasta nivel 3 Otorga cada principio de turno tanta ENE como N para usar metahabilidades.

Manipulador 3 pts [Titiritero] Puede CH VOL ENF para dar un CH IMP-1 a quien le ataque a distancia, si tiene más VOL.

Marcador de objetivos 10 pts Permite marcar un objetivo (ENE 1) a tantos K como ALC. CH IMP +1 con el objetivo marcado.

Más alcance 5 pts ALC +5 K.

Más munición 5 pts Cada cargador, proyectiles x2.

Mascota mágica 10 pts Acompaña al personaje: CON y DEF 3.

Tiene 3 bonus. El Pj puede usar uno de estos bonus por aventura (ENE 1) que dura hasta el final de su siguiente actuación.

Matamuertos 10 pts DAÑ +2 a enemigos "no vivos".

Matarife 10 pts Con crítico en el CH IMP en CaC, DAÑ+2, no +1.

Mecha 1 pts Este transporte se puede trabar en CaC. Se usan los atributos del piloto, excepto CON. Actúa como un Pj a pie.

Mega armadura 3 pts Puede equiparse con armas "enorme".

Mente centrada 5 pts La acción concentrarse otorga +2, no +1.

Meta visión 10 pts Ve y selecciona objetivos a través de obstáculos opacos a tantos K como INT. Anula invisible o mimético.

Metamorfo 1 pts Puede realizar mutaciones.

Miedo en las manos -5 pts Disparando debe elegir el más cercano.

Miembro extra 3 pts Este personaje tiene un miembro útil más.

Miembros prescindibles 20 pts Divide su cuerpo en zonas prescindibles (extremidades) y 1 zona crítica (Cabeza/tronco). Se acumularán heridas en cada extremidad hasta CON/2, que se perderá. Después en cabeza.

Mimético 5 pts Este personaje y el enemigo que le ataque tienen CH IMP -3. Activar / desactivar, ENE 1.

Mucho más alcance 10 pts ALC +10 K.

Mulo 5 pts CON+1 para calcular DAÑ en CaC, embestir, mover objeto y sobrecarga.

Munición aliento de dragón 5 pts ALC /2, DAÑ +2 y CAL -1.

Munición anti () 15 pts DAÑ+2 contra ().

Munición atascada -5 pts 10% de que el arma se atasque. Terminará la acción.

Munición aturdiradora 5 pts Si el objetivo es impactado, aunque no hiera, no podrá reaccionar y gana CT ATR -1.

Munición autopropulsada 10 pts ALC x2.

Munición bendecida 10 pts DAÑ +2 contra INT 6 o más.

Munición buscadora 5 pts Niega DEF por cobertura.

Munición cegadora 5 pts Si es impactado, ENE-3.

Munición corrosiva 10 pts El objetivo, si supera el CH DEF, sufrirá 1 herida. Con pifia la sufre el atacante, sin CH DEF.

Munición de parada 5 pts El objetivo retrocede DAÑ +2 - CON.

Munición de pulso 5 pts DAÑ +2 contra vulnerable. Si no, DAÑ -2.

Munición de racimo 5 pts DAÑ /2. ARE R(DAÑ).

Munición desestabilizadora 5 pts Si el objetivo no muere, sus armas se descargarán, perderá los objetivos marcados, y anulará sus bonus hasta su siguiente actuación.

Munición estabilizadora 5 pts Dispersa la mitad.

Munición excepcional 20 pts Objetivo repite CH DEF si no lo supera con un crítico.

Munición experimental 20 pts DAÑ +3 a ALC/2

Munición explosiva 20 pts Impacta 2 veces (2 CH DEF).

Munición ígnea 5 pts Si el arma hiera, el objetivo ganará el malus sobrecalentamiento.

Munición incendiaria 5 pts Incendia si impacta. Al principio de la actuación, impacto de DAÑ 1. Apagar fuego: CH PSI y ENE 3.

Munición magnética 5 pts La DEF de escudos de energía del objetivo = DEF/2. Sin escudos de energía, DAÑ/2.

Munición paralizante 10 pts El objetivo, si es impactado, pierde tanta ENE como DAÑ.

Munición perforante 15 pts El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Munición psíquica 5 pts Inflige estrés

Munición radiactiva 10 pts Si hiere o mata, en ese punto se genera un área R3 permanente de DAÑ = DAÑ del arma.

Munición reforzada 10 pts DAÑ +1 a distancia.

Munición regenerativa 2 pts Gana 1 munición con una acción de ENE 1 y CH CAL. Si falla, CAL-1.

Munición silenciosa 10 pts CH DEF -1 atacando por un flanco o por detrás. No hace ruido.

Munición teledirigida 10 pts El CH IMP siempre es 8.

Munición trazadora 8 pts CH IMP +2 a distancia.

Munición ultraperforante 10 pts DEF-5 si crítico.

Munición vida o muerte 8 pts Niega repetir CH DEF.

Muro 5 pts Esta protección protege de estrés en lugar de heridas.

Mutación 7 pts [Metamorfo] CH CON Sigue reglas de metahabilidad.

Muy débil -10 pts CH CON -1.

Muy miedoso -10 pts CH VOL -1.

Muy tonto -10 pts CH INT -1.

Muy torpe -10 pts CH AGI -1.

Necrófago 8 pts Sanará 1 herida si se alimenta de un cadáver, ENE 5. Cada heridas recuperada, CON-1 del cadáver.

Neuromante 1 pts Puede realizar invocaciones.

Neuropsico -20 pts CH PSI cuando se use este equipo.

Niega () 5 pts Niega un bonus o característica.

No vivo 1 pts No está vivo. Inmune a enfermedades y venenos.

Odiado -20 pts Enemigo en CaC CH IMP +1 y DAÑ +1.

Odio 20 pts CH IMP y DAÑ +1 en CaC.

Orador 5 pts Alcance VOLx2.

Órdenes 5 pts 1 vez por turno, puede dar 3 ENE a un aliado a tantos K como VOL. Ese aliado actuará. Cuando termine, seguirá este Pj.

Orgulloso 15 pts Si gana heridas en CaC y no muere, podrá 1 ataque gratis a su agresor.

Otra oportunidad 15 pts Tiene un 2º CH DEF con DEF /2.

Peligro -5 pts Si pifia en CH IMP, gana 1 DAÑ extra.

Pequeño 5 pts CH IMP -1 en CaC. Enemigos CH IMP -1.

Perdido -5 pts Lo despliega el siguiente jugador enemigo.

Pez 2 pts Respira bajo el agua. Nadar es como mover.

Piernas muy cortas -10 pts No puede esprintar. CH IMP -1 en CaC.

Piloto evasivo 5 pts CH AGI +1 en acciones de mov. complejas.

Pinchos 5 pts DAÑ 2 en crítico de CH DEF en CaC.

Pista de aterrizaje -5 pts Necesita una superficie libre de obstáculos de 30 K de larga en línea recta para despegar y aterrizar.

Pivotante 5 pts Puede pivotar, ENE 1.

Planeador 5 pts Puede despegar, actuar en altura 2, y aterrizar por ENE 3. Si despega o aterriza en terreno difícil, CH AGI. Fallo, ENE -3 y CH CON. Fallo, 3 heridas.

Poderoso 10 pts Poder +1 si recibe o inflige 1 herida (máx. 10).

Puede incrementar DAÑ con Poder.

Ponzoña () 5 pts Se puede derramar sobre armas para infectar al

objetivo, al que se debe herir.

Presencia de claridad 25 pts Aliados a 5K CH INT +1.

Presencia de destreza 25 pts Aliados a 5K CH AGI +1.

Presencia de fuerza 25 pts Aliados a 5K CH CON +1.

Presencia de honor 25 pts Aliados a 5K CH VOL +1.

Presencia de protección 30 pts Aliados 5K CH DEF +1.

Profesión acróbata 10 pts CH AGI +1.

Profesión arquero 10 pts CH IMP +1 a distancia.

Profesión bárbaro 10 pts CH CON +1.

Profesión caballero 15 pts CH DEF +1.

Profesión gladiador 10 pts CH IMP +1 en CaC.

Profesión mago 10 pts CH VOL +1.

Profesión sabio 10 pts CH INT +1.

Proveedor pirata -20 pts Si pasa el CH DEF, hace otro.

Prueba de agilidad -10 pts Requiere superar un CH AGI.

Prueba de constitución -10 pts Requiere superar un CH CON.

Prueba de inteligencia -10 pts Requiere superar un CH INT.

Prueba de voluntad -10 pts Requiere superar un CH VOL.

Psicópata 5 pts ENE +1 cada vez que hiera a alguien.

Pusilánime -5 pts ATR/2 sin un aliado a 10 K con bonus líder, aura de obstinación o presencia de honor.

Rabia 10 pts CH IMP +1, DAÑ +1 y DEF -1 en CaC.

Radar 4 pts Ignora invisible y mimético. Ve en oscuridad.

Radiante -10 pts Enemigos a 10 K deben atacarle a distancia antes que a otro, si no supuran un CH VOL.

Rambo 5 pts Cualquier arma tendrá ENE 4 como máx.

Rápido 5 pts Correr o esprintar +1 K.

Refuerzo 15 pts CH DEF +1.

Regeneración 8 pts Puede ENE 3 y CH CON para quitar 1 herida.

Reliquia -20 pts No se puede repetir en una lista de juego.

Rematador 3 pts Lo que mata no puede resucitar.

Requiere () -3 pts El equipo exige al usuario una condición, objeto, bonus o cierto nivel.

Resistencia a () 10 pts DEF+2 contra ().

Resistencia mental 5 pts CH ATR -1 a las acciones contra este personaje que requieran CH VOL ENF.

Resonador 5 pts Un neuromante puede invocar desde este Pj, que recibe 1 estrés y CH PSI. Puede resistirse con CH VOL ENF.

Resurrección 5 pts Cada turno, después de morir, lanza 1D10.

Crítico: vive con tantas her como CON-1.

Retirada ordenada 5 pts CH ATR +2 destrabándose.

Retros 5 pts Puede parar su movimiento en el aire, en altura 3 (ENE 1). Cuenta como acción de movimiento.

Revientamuros 10 pts DAÑ+3 en CaC a puertas, muros, tanques.

Rey Dragón 40 pts Siempre supera los CH VOL.

Rey Hechicero 40 pts Siempre supera los CH INT.

Rey Inmortal 50 pts Siempre supera los CH DEF.

Rey Mono 40 pts Siempre supera los CH AGI.

Rey Titán 40 pts Siempre supera los CH CON.

Runas de combate 10 pts CH VOL ENF +1.

Runas de protección 3 pts No sufre "peligros de las metahabs".

Runas de rechazo 10 pts Puede repetir CH VOL ENF cuando es el objetivo de una acción.

Runas de vacío 5 pts Puede anular, una vez por turno, los efectos de una metahabilidad sobre su persona con 5 o - en 1D10. Crítico, inflige un nivel de estrés al atacante (CH DEF = CH PSI).

Saikikku 5 pts Si le hieren, todos en CaC ganan 1 estrés, sin CH DEF. Y un bonus deja de funcionarles hasta sus actuaciones.