

**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.

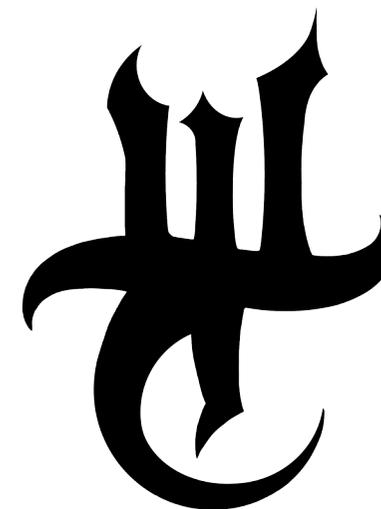
**Vuelo a gran altitud 1 pts** Puede mover en altura 3.

**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](http://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.