

WARTIME
THE GAME

Reglamento completo en versión super reducida A4 imprimible

REGLAMENTO

CONCEPTOS BÁSICOS

Peanas.- Redondas. No se pueden solapar entre sí.

Kliks.- 1 K = tantos cm como la escala a jugar.

Dispersión.- Desplaza el objeto tantos K como los obtenidos en 1D10 en una dirección aleatoria.

Redondeo.- Hasta N'49 se redondean a N, y para N'5 o más a N+1.

Probabilidad.- Porcentaje. Se resuelve con 1D100.

PERSONAJES

Arquetipos.- Un personaje (Pj) se compone de arquetipos: 1 de rol, 0+ de armas, protecciones, metahabilidades y objetos, y 0 o 1 de transporte. Un arquetipo se compone de atributos.

RAZA	ARMA	TRANSPORTE
CON Constitución	ENE Energía	ENE Energía
AGI Agilidad	DAÑ Daño	MOV Movimiento
INT Inteligencia	ALC Alcance	DEF Defensa
VOL Voluntad	CAL Calidad	CAL Calidad
PROTECCIÓN	METAHABILIDADES	OBJETO
ENE Energía	ENE Energía	ENE Energía
DEF Defensa	ALC Alcance	ALC Alcance
TAL Talla	CAL Calidad	CAL Calidad
CAL Calidad		

ENTORNO

Campo de visión (CdV).- Un personaje (Pj) puede elegir objetivos en su CdV, que comprende un arco de 180° y alcance igual a VOLx5.

Línea de visión (LdV).- Línea recta trazada desde los ojos del Pj hasta un objetivo.

Línea de fuego (LdF).- Línea recta trazada desde la boca del cañón de un arma hasta un objetivo.

Campo de tiro (CdT).- Área comprendida entre el alcance de un arma y su ángulo de tiro. Un arma fija tiene un campo de tiro de 90°.

Ruido.- Todas las arma con ALC > 0 hacen ruido, excepto armas de viento o cuerda. Se oyen a tantos K como DAÑx2. Las armas CaC tipo motosierras también hacen ruido. Mover, correr y esprintar se oyen a tantos K como MOVx2. Los muros reducen el alcance del ruido a la mitad desde su base.

SECUENCIA DE JUEGO

Turnos e iniciativa.- El juego se divide en turnos. Cada turno, los jugadores lanzan 1D10 + VOL de uno de sus Pj vivos sobre el escenario. Quien saque más se lleva la iniciativa, y empieza a actuar con uno de sus Pj en cada fase de iniciativa.

Fases de iniciativa.- Hay 10 fases. Se empieza por la fase de iniciativa 10 y se termina por la 1.

Secuencia.- El jugado con la ventaja debe comprobar si tiene algún Pj con tanta VOL como la fase de iniciativa en juego. De ser así, elegirá uno de ellos y actuará con ese Pj. Cuando termine de actuar ese Pj, cederá el turno al siguiente jugador. Cuando hayan actuado todos los Pj con tanta VOL como la fase de iniciativa, se pasará a la siguiente fase de iniciativa. Cuando hayan actuado todos los Pj sobre la mesa, comenzará un nuevo turno.

CHEQUEOS

Hacer un chequeo (CH).- Lanza 1D10. Si el resultado es igual o inferior al éxito a chequear se pasa el chequeo. Si es superior, no.

Críticos y pifias.- 1 en 1D10 es un crítico, CH superado ignorando modificadores. 10 en 1D10 es una pifia, CH no superado ignorando modificadores.

Tipos de chequeos:

CH ATR: de atributo, contra CON, AGI, INT o VOL;

CH ENF: enfrentado, un CH ATR por Pj, y gana el que pase el CH con el menor valor;

CH COM: combate, se divide en CH IMP (impacto) con el atributo del arma, y CH DEF (defensa) con el sumatorio de los atributos de DEF de las protecciones que tenga equipado el Pj;

CH PSI / LOC: psíquico / locura. Ver sección de psicología.

ACCIONES

Acciones.- Cuando un Pj actúa, decide sus acciones sobre la marcha.

Tipos de acciones.- Sencillas, sin CH; complejas, con CH; difíciles, CH -1; enfrentadas, CH ENF.

Acciones combinadas.- Un personaje puede hacer varias acciones encadenadas. Cada acción conllevará un CH ATR -1. Cualquier Pj que quiera reaccionar deberá hacerlo después de todas las acciones.

Requisitos.- Una acción puede exigir un valor de atributo mínimo.

ENERGÍA

Energía.- Toda acción cuesta un mínimo de ENE 1. Cuando un Pj actúa, va realizando acciones, y gastando su ENE.

Inicio.- La partida se empieza con ENE = 0.

Inicio actuación.- Un Pj, al principio de su actuación, suma a su ENE actual tanta como CON + AGI - heridas, hasta un máx. de 10.

Acción.- Un Pj puede hacer acciones en su actuación hasta quedar con ENE = 0. Puede decidir terminar antes y reservar ENE.

REACCIONES

Reaccionar.- Acción de un Pj fuera de su actuación, que responde a la acción de un enemigo en su CdV. Requiere pasar CH VOL. Reaccionando se puede gastar ENE hasta llegar a ENE-10.

Reaccionar antes de terminar la acción.- Es materializar la reacción al mismo tiempo que la acción del personaje actuando. A parte de requerir el CH VOL, la reacción tendrá un CH ATR -1.

Tiempo bala.- Si un Pj supera el CH VOL de una reacción, podrá intercambiar acciones y reacciones con el personaje actuando sin necesitar superar de nuevo el CH VOL.

Reaccionar al ruido.- El ruido de las armas se escucha a tantos K como DAÑx2 y de las acciones de movimiento a tantos K como los K recorridos x2. Los muros restan tanto alcance desde que llega el sonido como DEF tengan. Si un Pj está en el radio de ruido, puede intentar reaccionar a lo que escucha.

MOVIMIENTO

Mover.- Los Pj tienen un MOV natural igual a tantos K como veces sean de alto lo que un humano. Los transportes eligen su MOV. Para mover, desplaza la peana hasta, como máximo, el MOV de la mini.

Crítico en acciones de movimiento.- Mueve +1 K.

Girar y pivotar.- Los Pj giran y pivotan cuando actúan sin coste de ENE. Un Pj no puede pivotar fuera de su actuación. Los transportes giran hasta 45° al final de su movimiento, y pivotan con una acción.

Terreno y Energía.- Acciones de movimiento por terreno fácil ENE+0, por terreno difícil ENE+1, y por terreno extremo ENE+2.

Obstáculos.- Un obstáculo que llegue al pecho de la miniatura será terreno difícil. Más alto, la mini deberá escalar (ENE=3 y CH AGI).

Alturas de movimiento.- Altura 1, sobre el terreno; Altura 2, a 3 K sobre altura 1; Altura 3, gran altitud; Altura 4, el espacio; Altura -1, bajo tierra / agua. Los peatones mueven en "altura 1".

Relación entre alturas.- Una mini solo puede interactuar con otras minis moviéndose en su misma altura. Las minis en alturas 1 y 2 pueden interactuar con acciones a distancia, como disparar.

Volar en altura 3.- Las minis que muevan en altura 3:

-No pueden hacer 2 acciones seguidas que no sean de movimiento.

-No pueden realizar las acciones "pivotar" ni "180°".

-Siempre mueven su MOV completo.

Restricciones.- Una mini no puede acercarse a un enemigo a 1 K, salvo para tabarse CaC o embestirle.

Casillas.- 1 K = 1 casilla. Siempre moverá cruzando un lado o vértice contiguo con otra casilla. No se puede cruzar en diagonal si no están ambas casillas laterales libres.

ÁREAS

Tipos de áreas:

-Redonda, R+K de diámetro, afecta a todo a tantos K de un punto.

-Lineal, L+K de largo, afecta a todo en ese largo.

-Gota, G+K largo +K diámetro, es una combinación de área L y R.

-Salto, S+N saltos, afecta a N minis empezando por el objetivo y luego va saltando a la más cercana a 3 K.

Daño.- Las minis, ellas o sus peanas, totalmente cubiertas por el área sufren todo el DAÑ del ataque. Cubiertas parcialmente, la mitad del DAÑ del ataque. La dirección del ataque: desde el centro del área.

Dispersión.- Un ataque sin el malus dispersión, pero con el bonus Área, y ALC > 0 que falle el CH IMP, dispersará 1D10 K por cada 15 K hasta el objetivo.

COMBATE

Combate.- Se divide en CH IMP y CH DEF.

-CH IMP: lo realiza el atacante con un CH ATR. Si lo supera, el objetivo habrá sido impactado. Armas físicas, CH AGI; meta-habilidades, depende del tipo.

-CH DEF: lo realiza el objetivo con un CH cuyo éxito es igual al sumario de los atributos DEF de todas las protecciones que vista. Si un Pj supera un CH DEF, gana tantas heridas como DAÑ-DEF; Si lo falla, gana tantas heridas como DAÑ.

Un objetivo que gana heridas se considera herido y debe realizar un CH PSI.

Críticos y pifias.-

-Crítico en CH IMP: ignora cobertura y DAÑ+1.

-Crítico en CH DEF: 0 heridas y, en CaC, un impacto automático de DAÑ 1 al atacante.

-Pifia en CH IMP: se recibe un impacto automático de DAÑ 1, y el arma gana 1 herida.

-Pifia en CH DEF: DAÑ +1 para el atacante, una protección gana 1 herida.

Atacar a distancia.- El objetivo debe estar dentro de CdV, del ALC del arma y poder trazar contra él una LdV. El atacante no puede estar trabado en combate CaC.

Atacar CaC.- El objetivo debe estar trabado en contacto CaC. El atacante sumará al DAÑ su CON-4 y -heridas sufridas.

Atacar con metahabilidades.- Según la metahabilidad, el CH IMP se realizará con: mutación CH CON, bunkai CH AGI, invocación CH INT y atadura CH VOL.

Combate CaC múltiple.- CaC contra varios enemigos. Se lucha contra 1 sólo enemigo. Si el objetivo es baja podemos: combatir con otro Pj trabado, combatir con otro Pj no trabado a 1 K, o apartarnos.

Se puede mover por encima de aliados y enemigos para llegar a una posición libre en un combate CaC múltiple.

Cobertura.- Atacar a distancia a un objetivo oculto en más del 50%, supone CH DEF +2. Y a un objetivo oculto 100%, 1º un CH DEF de la cobertura y, si falla, un 2º CH DEF +2 normal.

Heridas.- Se puede curar o reparar si las heridas no superan la CON o CAL del objetivo.

-Pj con tantas heridas como CON: incapacitado, no puede realizar acciones y contará como baja.

-Pj con más heridas que CON: muerto. No se puede curar. Cuenta como baja.

-Equipo con tantas heridas como CAL: inutilizado, no se puede usar.

-Equipo con más heridas que CAL: destruido. Un transporte explotará con DAÑ = DEF, y un radio = MOV, de un mínimo de 3 K.

Las armas sufren DAÑ-1 por cada herida, mínimo DAÑ 1.

Las protecciones sufren DEF-1 por cada herida, mínimo DEF 1.

PSICOLOGÍA

Cuándo chequear PSI.- Un Pj chequeará PSI cuando:

-Sufra una o más heridas.

-Lo requiera una acción o un bonus.

-Tenga más enemigos que VOL + aliados a 5 K.

-Sufra una situación traumática.

CH PSI.- Se realiza con un CH VOL.

Crítico: CH ATR +1 hasta el final de la actuación.

Supera: continúa normalmente.

Fallo: falla la acción y +1 estrés.

Pifia: falla la acción, +1 estrés, CH LOC.

CH LOC.- Se realiza con un CH VOL.

Crítico: carga contra lo que provoca el CH.

Supera: continúa normalmente.

Fallo: pánico y gana un malus.

Pifia: pánico, gana un malus y VOL-1 permanente.

Pánico.- El Pj tendrá CH ATR -1 hasta salir del pánico. Para salir, debe superar un CH VOL al principio de su actuación (VOL+1 por cada aliado sin pánico a 5K). Un Pj en pánico siempre huye.

Huir.- Un Pj huyendo sólo puede correr alejándose del enemigo, hacia sus aliados, una cobertura o su zona de despliegue.

Estrés.- Se cura con la acción "curar" realizada por un neuromante.

-Si estrés=VOL: fin de la actuación, CH LOC y puede ser poseído.

-Si empieza a actuar con estrés=VOL: CH LOC y puede ser poseído.

-Si estrés > VOL: inconsciente. Se considera baja al final de la aventura.

Puede ser poseído. De ser así, se levantará, y volverá a caer cuando deje de estar poseído.

METAHABILIDADES

Metamorfo.- Puede realizar **mutaciones** con un CH CON.

Cinético.- Puede realizar **bunkais** con un CH AGI.

Neuromante.- Puede realizar **invocaciones** con un CH INT.

Titiritero.- Puede realizar **ataduras** con un CH VOL.

Usar una metahabilidad.- Requiere un CH ATR según el tipo.

-Sobre el propio Pj: dura hasta el inicio de su siguiente actuación.

-Sobre un Pj aliado: dura hasta el final de su siguiente actuación.

-Sobre un Pj enemigo: requiere superar un CH VOL ENF extra, y el efecto dura hasta el final de su siguiente actuación.

Mantener una metahabilidad.- Seguir en el siguiente turno ejerciendo una metahabilidad que se ha lanzado exitosamente en el turno anterior no requerirá volver a realizar el CH ATR. Será suficiente con volver a pagar la ENE que se requiera.

Pifias con metahabilidades.- +1 estrés. Se evita con un CH PSI.

Corrupción y Hacking.- Acción para que un objetivo gane estrés, realizada por un Neuromante (INT) sobre cualquier objetivo, o un titiritero (VOL) sobre un personaje vivo.

Combate mental.- Un titiritero o neuromante, o un objeto con el bonus hielo, puede realizar la acción "combate mental" contra aquel que le intente romper o hackear, sin considerarse una reacción, inmediatamente después de la acción corromper / hackear.

Posesión.- Acción para tomar el control de otro personaje o de un objeto. Requiere que el objetivo tenga tantos niveles de estrés como VOL o CAL, excepto si el objetivo se presta voluntario a la posesión.

 Constitución	 0
 Agilidad	 1
 Inteligencia	 2
 Voluntad	 3
 Energía	 4
 Daño	 5
 Alcance	 6
 Calidad	 7
 Defensa	 8
 Talla	 9
 Movimiento	 10
	 +10

ACCIONES

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Mover (1) Avanza tantos K como MOV.

Correr (2) MOV+1K. CH AGI +1 si la siguiente acción es de movimiento, y CH AGI -1 si no lo es. No afecta a Cargar.

Esprintar (3) MOV+5K. Una vez por actuación. Su siguiente acción CH ATR -3. No puede atacar este turno. CH IMP -1 contra este Pj.

Agacharse (1) El personaje mide la mitad. Terreno fácil es difícil.

Un personaje agachado atacando a distancia: CH IMP +1.

Un personaje agachado atacando CaC: CH IMP -1.

Atacar a dist. a un personaje agachado a más de 3 K: CH IMP -1.

Atacar CaC a un personaje agachado: CH IMP +1.

Cuerpo a tierra (1) Se tira al suelo o se cubre 100% tras cobertura.

Un personaje cuerpo a tierra atacando a distancia: CH IMP +1.

Un personaje cuerpo a tierra atacando CaC: CH IMP -2.

Atacar a distancia a un pj cuerpo a tierra a más de 3 K: CH IMP -2.

Atacar CaC a un personaje cuerpo a tierra: CH IMP +2.

Levantarse (1) El personaje se pone de pie.

Mover sin hacer ruido (2) Mueve su MOV sin hacer ruido.

Mover cargado con un objeto (X) Mueve transportando un objeto:

<= CON/2 del personaje, terreno difícil.

<= CON del personaje, terreno muy difícil.

> CON del personaje, no se puede.

<= CON de varios, terreno difícil.

Dejarse caer (1) Permite dejarse caer:

-Altura <= miniatura x2, DAÑ=0.

-Altura <= miniatura x3, DAÑ=4.

-Altura <= miniatura x4, DAÑ=7.

-Altura > miniatura x4, DAÑ=10.

Escalar (3, AGI) Ascende tantos K como su MOV.

Nadar (2, AGI) Nada tantos K como MOV.

Salto de longitud (3, AGI) Salto en horizontal:

-AGI <= 3, salta tantos K como MOV.

-AGI <= 5, salta tantos K como MOVx2.

-AGI <= 7, salta tantos K como MOVx3.

-AGI > 7, salta tantos K como MOVx4.

Si se falla el chequeo, se cae al vacío.

Subir a un alto (3, AGI) Permite saltar en vertical y subir.

-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.

La altura se incrementa si alguien ayuda.

180° (4, AGI D) MOV+4K en línea recta, y 1 giro de hasta 180° al final. D=CON-AGI. Si falla no gira; con pifia DAÑ = K movidos. Por terreno difícil, CH AGI -1 extra. Requiere MOV mínimo de 4K.

Cambiar de altitud (1) Cambiar un nivel entre altura -3, 1, 2, 3 o 4, en línea recta hasta el máximo de su movimiento. En terreno difícil o extremo, CH AGI. Si falla ENE-3. Si pifia, 3 heridas.

Despegar / aterrizar (1) Como la acción "cambiar de altitud".

Embarcar / desembarcar (1) subir o bajar de un transporte. Un transporte en marcha requiere CH AGI D.

Maniobrar (1, AGI) Mueve un transporte hasta 1 K después de mover o correr, sin alterar su encaramiento. Si ha movido 10K o más, CH AGI D, y 20K o más, D -3.

Pivotar (3/1) Transporte 3 o Pj reaccionando 1: gira sobre su base.

ACCIONES DE COMBATE

Ataque a distancia (X, AGI) Arma con ALC>0. X=ENE del arma. Objetivo dentro de ALC y CdV.

-CH IMP: CH AGI-1 por cada 10 K hasta el objetvido después de los primeros 10 K. DAÑ=DAÑ del arma.

-CH DEF: Si pasa, heridas = DAÑ-DEF. Si falla, DAÑ completo.

Ataque a distancia a bulto (X, AGI D) Como "ataque a distancia", pero más allá del CdV, hasta +50%.

Ataque a distancia a ciegas (X, AGI D) Como "ataque a distancia", pero sin LdV. Un aliado debe ver el objetivo.

Ataque a distancia a larga distancia (X, AGI D) Como "ataque a distancia", pero más allá del ALC, hasta un máximo de +50%.

Ataque a distancia a un combate CaC (X, AGI) Como "ataque a distancia", pero, sin crítico en el CH IMP debe realizar un segundo CH IMP. Si se pasa, acierta al blanco; si falla, acierta a otro luchador.

Lanzar armas / objetos (2, AGI) A tantos K como MOV+CON. DAÑ: Si es acero o roca dura, DAÑ=2; si es madera, DAÑ=1.

Ataque CaC (X, AGI) Arma ALC=0. X=ENE del arma.

-CH IMP: CH AGI. DAÑ=DAÑ del arma+CON-4-heridas (mín. 1).

-CH DEF: Si pasa, heridas = DAÑ-DEF. Si falla, DAÑ completo.

Ataque CaC con arma de disparo (X, AGI) Como "ataque CaC", pero si pasa el CH IMP, deberá pasar un segundo CH IMP.

Ataque CaC con objeto improvisado (3, AGI) Como "ataque CaC", pero CH IMP-1. DAÑ: Si es acero o roca dura, DAÑ=2; si es madera, DAÑ=1.

Ataque CaC sin armas (1, AGI) Como "ataque CaC", pero DAÑ=CON-4. Sólo se puede infligir máx 1 herida + 1 por crítico.

Ataque sorpresa (0) El atacante debe llegar: en silencio, invisible o mimético a la espalda del defensor. CH IMP superado automáticamente y DEF-2 en la siguiente acción de combate CaC.

Cargar (2) Permite luchar con un enemigo en la LdV. Mueve MOV+3K, mín. 2K, y trábete. CH IMP +1 y DAÑ +1 en la siguiente acción de combate CaC.

Contracarga (3) CH DEF+1 contra carga.

Desarmar (3, AGI ENF) Como "ataque CaC", pero si se pasa el CH IMP, en lugar de CH DEF, CH AGI ENF. Si pasa, un objeto empuñado cae al suelo.

Destrabarse del combate CaC (2, PSI) El personaje se alejará hasta 2 K. Si el bando trabado del personaje supera al bando del enemigo, puede huir libre. Si no, CH PSI. Si pasa, huye libre. Si no, el enemigo más próximo hará un ataque con CH IMP +1 y ENE=0.

Empujar (1, CON ENF) Como "ataque CaC", pero en lugar de CH DEF, CH CON ENF. Si pasa, empujará hasta tantos K como CON-CON del objetivo, mínimo 1K. No se puede contra CON o DEF x2. Crítico, se tumba al objetivo.

Esquivar en CaC (3, AGI ENF) En lugar de CH IMP, CH AGI ENF. Si pasa, el atacante no impactará. Crítico, DAÑ 1 contra el atacante; Pifia, DAÑ +1 al ataque. Se declara después de elegir el objetivo.

Corromper / Hackear (3, INT o VOL) [Neuromante o titiritero] A tantos K como INT / VOL para cargar de estrés a un objetivo.

- CH IMP: CH INT / VOL. DAÑ Estrés = INT / VOL -4 (mínimo 1).

- CH DEF: CH VOL, si pasa el objetivo gana tanto estrés como DAÑ-VOL. Si falla, gana tanto estrés como DAÑ completo.

Un objetivo sin VOL tiene un CH DEF = 1.

Combate mental (3, INT o VOL) [Neuromante o titiritero] Si es objetivo de una corrupción / hackeo, atacante y defensor se enredan en una serie de ataques mentales hasta que uno deje de atacar.

- CH IMP: CH INT / VOL ENF. DAÑ = 1 punto de Estrés.

- CH DEF: No hay.

Tras el primer envite, si alguien quiere continuar debe pagar ENE 3. Si ninguno quiere, no continuará el combate. Si uno quiere combatir y el otro no, el que no quiera cerrará el combate a cambio de 1 punto de estrés.

Contramagia (3, INT ENF) [Neuromante] A tantos K como INT, CH INT ENF en lugar de CH INT contra un neuromante actuando. Si gana el Pj actuando, continua, si no, falla la acción. Con crítico o pifia, se recibe 1 nivel de estrés (DEF=CH VOL).

Poseer (3, INT / VOL) [Neuromante o titiritero] A tantos K como INT / VOL. Elige un objetivo con tantos puntos de estrés como VOL o CAL.

Si se pasa el CH INT / VOL, el objetivo habrá sido poseído. De ser así, el personaje actuando podrá gastar su propia ENE para realizar acciones con el objetivo poseído. Si se trata de una pieza de equipo, el hacker podrá activar o desactivar el objetivo, o generarle tantas heridas como considere, hasta un máximo de la CAL+1.

Desenfundar (1, AGI ENF) Para resolver un duelo.

Embestir (X+1, AGI) Se debe recorrer, mín. 2 K.

Transporte: hace DAÑ = CON + K en línea recta (máx. CON x2). Se recibe DAÑ = CON del embestido + K/2. Lo embestido se desplaza tantos K como DAÑ-CON.

Personaje: DAÑ máx. = CON. No recibe impacto. X=1+ENE de "correr".

Huir (1, PSI) Permite a un Pj no trabado en combate CaC mover hasta 3K en cualquier dirección. CH PSI después de mover. Se declara inmediatamente después de que el personaje actuando declare su acción y el objetivo.

Inmovilizar enemigo (1, CON ENF) Como "ataque CaC", pero si pasa el CH IMP, en lugar de CH DEF, CH CON ENF. Si pasa, inmoviliza hasta el comienzo de la actuación de este. Podrá liberarse con una acción, ENE 3 y CH CON ENF. Después, puede atarle con una acción de ENE 3 y un nuevo CH CON ENF.

Noquear (1, CON ENF) Como "ataque CaC", pero CH CON ENF en lugar de infligir heridas. Si pasa, enemigo inconsciente hasta que le atienda un tercero.

ACCIONES GENÉRICAS

Apoyar (3) CH ATR +1 a un aliado a 2 K.

Buscar (1, INT) Busca e investiga en un elemento.

Comerciar (1) Entrega y/o recibe 1 pieza de equipo empuñada o sencilla de coger con un personaje en contacto.

Concentrarse (2) Por cada acción consecutiva CH ATR+1, máx. +3, para el primer CH ATR de la siguiente acción.

Curar / Reparar (3, INT) Anula "veneno" o recupera 1 herida.

Crítico recupera 3 heridas.

Fallo inflige 1 herida extra.

Pífa inflige 3 heridas extra.

[Neuromante] puede elegir curar estrés en lugar de heridas.

Desatarse (4, AGI D) Permite soltarse. Acero: se necesitan 2 críticos seguidos. Si pífa, +1 herida.

Eliminar (2, CON, AGI, INT) Retira un cadáver en contacto. CH AGI, CON o INT, y usa algo para decapitar, incendiar o desintegrar el cadáver de forma rápida.

En guardia (2) No puede pivotar. LdV de 180°. El éxito de su siguiente CH VOL por una reacción se verá incrementado en +2 puntos. Este beneficio desaparece si realiza cualquier otra acción.

Esconderse (2) Debe cubrirse más del 50%. No puede pivotar. LdV de 180°. Enemigos, CH INT ENF para descubrirle y poder actuar sobre él.

Esperar (1) Un personaje que no esté trabado en combate CaC puede pasas a la siguiente fase de iniciativa. No cuenta que haya actuado.

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

Percibir (2, INT) Descubre enemigos en las inmediaciones, a tantos K como INT. Si pasa, se colocan marcadores de ubicación. Si hay crítico, se colocan las miniaturas.

Recargar (X) Cambia el cargador de un arma. X=DAÑ del arma.

Saquear (3) Roba a un cadáver. CH AGI -1 durante este turno por cada objeto saqueado.

Soltar (X) Deja caer algo de las manos. Si es una bomba o similar. X=ENE del arma. Si no, X=0. La bomba será operativa después de que el personaje actuando termine su actuación.

Usar (X) Usa un elemento. X=ENE del elemento.

MODIFICADORES

DAÑ en CaC.- DAÑ=DAÑ del arma + CON - 4 - heridas sufridas (mínimo 1).

CH IMP atacando a distancia.- CH IMP-1 por cada 10 K hasta el objetivo después de los primeros 10 K.

Por reaccionar antes que actúe el oponente.- CH IMP -1 reaccionando durante o antes de la acción del personaje actuando.

Por sobrecarga.- CH IMP y CH AGI -1 por cada punto de DEF por encima de CON - heridas.

Por superioridad numérica.- CH IMP +1 en combate CaC si un bando es superior a otro en CaC múltiple.

Por TAL Vs CON.- CH AGI -1 por cada punto de diferencia entre TAL y CON.

Por tamaño.- CH IMP +1 atacando a distancia si el objetivo tiene un movimiento natural superior.

Por velocidad.- CH IMP -1 por disparar desde o hacia a un objetivo moviendo a más de 5 K.

CREACIÓN DE PERSONAJES

PERSONAJES Y ARQUETIPOS

Personajes (Pj).- Cada una de las miniaturas capaz de actuar.

Arquetipos.- El equipo del que se compone cada miniatura, que puede clasificarse como raza, arma, protección, metahabilidad, objeto o transporte.

Atributos.- Cada una de las características de un arquetipo.

Puntos.- Coste de los elementos:

-Los atributos cuestan *Puntos*.

-La suma de los *Puntos* de los atributos nos da el coste del arquetipo.

-La suma de los *Puntos* de los arquetipos nos da el coste del Pj.

-La suma de los *Puntos* de los Pj nos da el coste de la lista de juego.

Las listas de juego están limitadas a un número máximo de *Puntos*.

DISEÑO DE PERSONAJES

Componer un personaje.- Un Pj se compone de 1 arquetipo de raza obligatorio, 0 o + arquetipos de armas, protecciones, metahabilidades y objetos, y 0 o 1 arquetipo de transporte.

Paso 1: Arquetipos.- Elegimos los arquetipos que consideremos.

Paso 2: Puntos.- Es igual a la suma de los costes de cada arquetipo elegido.

CREACIÓN DE RAZAS

Atributos particulares:

CON.- Constitución, aspecto, fuerza y vitalidad.

AGI.- Agilidad, destreza, soltura, gracia.

INT.- Inteligencia, entender, comprender, resolver problemas.

VOL.- Voluntad, libre albedrío, dominar, fe, cordura.

Paso 1: Atributos principales.- Elige un valor para cada atributo CON, AGI, INT y VOL entre 1 y 10.

Paso 2: Bonus y malus.- Elige bonus y malus para el arquetipo.

Paso 3: Puntos.- Suma el coste de cada atributo CON, AGI, INT y VOL según el valor elegido:

Valor: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Pts: -10 -5 0 5 10 20 40 80 150 300

Y suma al resultado el coste de los bonus y malus.

CREACIÓN DE PROTECCIONES

Atributos particulares:

ENE.- Energía que debe gastar un Pj para vestir/activar el arquetipo.

DEF.- Defensa. El CH DEF = la suma de las DEF equipadas.

TAL.- Talla. Un Pj puede equiparse con TAL= CON. Recibe un -1 a la Agilidad por cada punto de TAL por encima de CON.

CAL.- Calidad, resistencia al desgaste y durabilidad.

Paso 1: Energía.- Elige un valor igual a 0 o mayor. Un valor 0 indica una protección que no se puede desvestir, como la piel.

Paso 2: Defensa.- Elige un valor de 1 a 10.

Paso 3: Talla.- Elige un valor de 0 a 10. Un valor 0 indica una protección que no se viste, como un escudo o un amuleto.

Paso 4: Calidad.- Elige un valor de 1 a 10 para CAL.

Paso 5: Bonus y malus.- Elige bonus y malus para el arquetipo.

Paso 6: Puntos.- Suma el valor de DEFx3, más la TAL elegida, más la CAL elegida, más el coste de los bonus y malus elegidos, menos la ENE elegida.

CREACIÓN DE METAHABILIDADES

Atributos particulares:

ENE.- Energía que debe gastar un Pj para usar este arquetipo.

ALC.- Alcance, distancia a la que podemos elegir un objetivo.

CAL.- Calidad, resistencia al olvido y fuerza del arquetipo.

Paso 1: Energía.- Elige un valor superior a 0.

Paso 2: Alcance.- Elige un valor igual a 0 o mayor.

Paso 4: Calidad.- Elige un valor de 1 a 10 para CAL.

Paso 4: Bonus y malus.- Elige bonus y malus para el arquetipo.

Paso 5: Puntos.- Suma el coste del ALC, más el valor de CAL, menos el valor de ENEx3, más los bonus y malus elegidos.

CREACIÓN DE ARMAS

Atributos particulares:

ENE.- Energía que debe gastar un Pj para usar este arquetipo.

DAÑ.- Daño, heridas que inflige el arma al impactar.

ALC.- Alcance, distancia de fuego efectiva del arma.

CAL.- Calidad, resistencia al desgaste y durabilidad.

Paso 1: Capacidad de daño.- Elige valores para ENE y DAÑ.

		DAÑO									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ENERGÍA	1	8	21	52	125	302	729	x	x	x	x
	2	-5	11	26	63	151	365	880	x	x	x
	3	-15	1	13	31	76	182	440	1062	x	x
	4	-35	-20	1	16	38	91	220	531	1282	x
	5	-75	-60	-25	1	19	46	110	266	641	1548
	6	-155	-140	-75	-29	0	23	55	133	321	774
	7	-315	-300	-175	-89	-38	1	28	66	160	387
	8	x	-620	-375	-209	-114	-43	2	33	80	193
	9	x	x	-775	-449	-266	-131	-51	1	40	97
	10	x	x	x	-929	-570	-307	-155	-63	2	48

Paso 2: Alcance.- Elige un valor igual a 0 o mayor. El ALC máximo es igual a 5 veces el daño.

Paso 3: Calidad.- Elige un valor de 1 a 10 para CAL.

Paso 4: Bonus y malus.- Elige bonus y malus para el arquetipo.

Paso 5: Puntos.- Suma el valor de la tabla al cruzar la ENE y DAÑ elegido más el ALC elegido, más el valor de CAL, más los bonus y malus elegidos.

FORMA DEL ÁREA TAMAÑO (K) ÁREA (K²) PUNTOS

Redonda.....	R1	diámetro = 1	0,78	1
	R2	diámetro = 2	3,14	3
	R3	diámetro = 3	7,06	7
	R4	diámetro = 4	12,57	13
	R5	diámetro = 5	19,63	20
	R6	diámetro = 6	28,27	28
	R7	diámetro = 7	38,48	38
	R8	diámetro = 8	50,27	50
	R9	diámetro = 9	63,61	64
	R10	diámetro = 10	78,54	79
Lineal.....	L1	largo = 1	3,00	3
	L2	largo = 2	6,00	6
	L3	largo = 3	9,00	9
	L4	largo = 4	12,00	12
	L5	largo = 5	15,00	15
	L6	largo = 6	18,00	18
	L7	largo = 7	21,00	21
	L8	largo = 8	24,00	24
	L9	largo = 9	27,00	27
	L10	largo = 10	30,00	30
	L12	largo = 12	36,00	36
	L15	largo = 15	45,00	45
L20	largo = 20	60,00	60	
Salto.....	S1	saltos = 1	3,00	3
	S2	saltos = 2	6,00	6
	S3	saltos = 3	9,00	9
	S4	saltos = 4	12,00	12
	S5	saltos = 5	15,00	15
	S6	saltos = 6	18,00	18
	S7	saltos = 7	21,00	21
	S8	saltos = 8	24,00	24
	S9	saltos = 9	27,00	27
	S10	saltos = 10	30,00	30
Gota.....	G3/2	l = 3, d = 2	12,14	12
	G3/3	l = 3, d = 3	16,06	16
	G4/2	l = 4, d = 2	15,14	15
	G4/3	l = 4, d = 3	19,06	19
	G4/4	l = 4, d = 4	24,57	25
	G5/2	l = 5, d = 2	18,14	18
	G5/3	l = 5, d = 3	22,06	22
	G5/4	l = 5, d = 4	27,57	28
	G6/2	l = 6, d = 2	21,14	21
	G6/3	l = 6, d = 3	25,06	25
	G6/4	l = 6, d = 4	30,57	31
	G7/2	l = 7, d = 2	24,14	24
	G7/3	l = 7, d = 3	28,06	28
	G7/4	l = 7, d = 4	33,57	34

CREACIÓN DE OBJETOS

Atributos particulares:

ENE.- Energía que debe gastar un Pj para usar este arquetipo.

ALC.- Alcance, distancia a la que podemos elegir un objetivo.

CAL.- Calidad, resistencia al desgaste y durabilidad.

Paso 1: Energía.- Elige un valor superior a 0.

Paso 2: Alcance.- Elige un valor igual a 0 o mayor.

Paso 3: Calidad.- Elige un valor de 1 a 10 para CAL.

Paso 4: Bonus y malus.- Elige bonus y malus para el arquetipo.

Paso 5: Puntos.- Suma el valor de ALC, el valor de CAL, más los bonus y malus elegidos, y resta el valor de ENE.

CREACIÓN DE TRANSPORTES

Atributos particulares:

ENE.- Energía que debe gastar un Pj para arrancar el motor o azuzar a la bestia e iniciar la marcha.

MOV.- Movimiento, K que se desplaza el transporte por acción.

DEF.- Defensa. El CH DEF = la suma de las DEF equipadas.

CAL.- Calidad, resistencia al desgaste y durabilidad.

Paso 1: Energía.- Elige un valor superior a 0.

Paso 2: Movimiento.- Elige un valor superior a 0.

Paso 3: Defensa.- Elige un valor entre 1 y 10.

Paso 4: Calidad.- Elige un valor de 1 a 10 para CAL.

Paso 5: Equipo.- Equipa, opcionalmente, al transporte con otros arquetipos de armas, protecciones, invocaciones y objetos.

Paso 6: Bonus y malus.- Elige bonus y malus para el arquetipo.

Paso 7: Puntos.- Suma el valor de los atributos MOV, DEFx3, CAL, y los bonus y malus elegidos, y resta el valor de ENE.

LISTAS DE JUEGO

Listas de juego y puntos.- Una lista de juego es una relación de los personajes con los que va a jugar un jugador. Cada aventura indica un número máximo de puntos con los que cada jugador debe formar su lista de juego.

Creación de listas de juego.- El jugador debe comprar personajes con los puntos máximos indicados en la aventura a jugar.

Paso 1: Crear arquetipos.- El jugador puede crearse sus propios arquetipos o elegirlos de las listas predefinidas que se publican cada poco tiempo en la web.

Paso 2: Crear personajes.- Con los arquetipos, el jugador compone personajes (1 raza, 0+ armas, protecciones, metahabilidades y objetos, y 0-1 transporte).

El coste mínimo de cualquier personaje es de 10 puntos.

Paso 3: Reclutar personajes.- Con los personajes creados, el jugador elige los que crea conveniente para formar su lista de juego. El sumatorio del coste de todos esos personajes será el coste en puntos de la lista de juego.

A cada personaje, le corresponde una miniatura sobre el escenario.

MODIFICADORES

DAÑ en CaC.- DAÑ=DAÑ del arma + CON - 4 - heridas sufridas (mínimo 1).

CH IMP atacando a distancia.- CH IMP-1 por cada 10 K hasta el objetivo después de los primeros 10 K.

Por reaccionar antes que actúe el oponente.- CH IMP -1 reaccionando durante o antes de la acción del personaje actuando.

Por sobrecarga.- CH IMP y CH AGI -1 por cada punto de DEF por encima de CON - heridas.

Por superioridad numérica.- CH IMP +1 en combate CaC si un bando es superior a otro en CaC múltiple.

Por TAL Vs CON.- CH AGI -1 por cada punto de diferencia entre TAL y CON.

Por tamaño.- CH IMP +1 atacando a distancia si el objetivo tiene un movimiento natural superior.

Por velocidad.- CH IMP -1 por disparar desde o hacia a un objetivo moviendo a más de 5 K.

BONUS Y MALUS

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 manguante -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 arrojada 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.

Artificiero 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. Siguiente 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.

Contramedidas 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 envenenada 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: neuromantes 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.

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 estratega 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).

Guardaespaldas 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 metahabili.

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.

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

Mal agujero -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 hiere, 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 [Metamorfó] 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. Cuanto 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 despegue o aterrice 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.

Reventamuros 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.

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 "esconderse" sin estar tras cobertura.

Sub 1 pts Puede mover en altura -3.

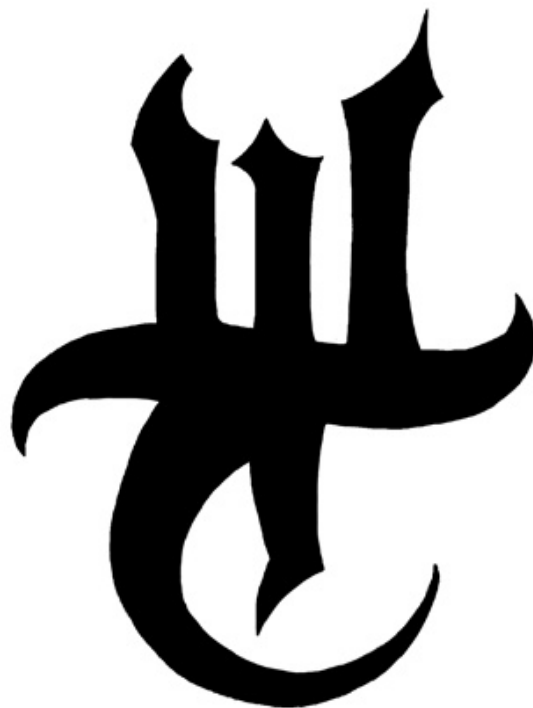
Súper fuerza 10 pts Puede lanzar objetos como coches, CH CON, o camiones CH CON D -2, o cosas más grandes D -4. Si falla CH, +1 her sin CH DEF.

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



WARTIME THE GAME

www.wartimethegame.com