

## 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; metahabilidades, 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:

-Sufrir una o más heridas.

-Lo requiera una acción o un bonus.

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

-Sufrir 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 provoque 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.

-Si se usa sobre el propio Pj: el efecto dura hasta el inicio de su siguiente actuación.

-Si se usa sobre un Pj aliado: el efecto dura hasta el final de su siguiente actuación.

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

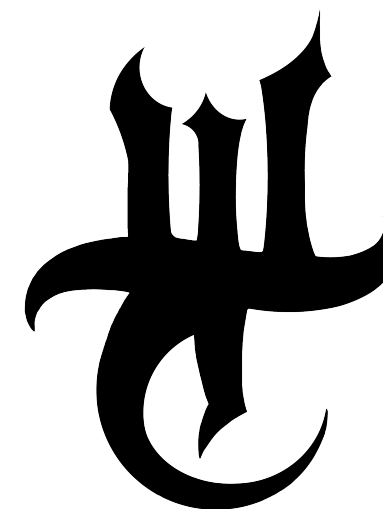
**Mantener una metahabilidad.**- Seguir en el siguiente turno ejerciendo una metahabilidad que se ha lanzado exitosamente en el turno anterior no requerirá volver a realizar el CH ATR. Será suficiente con volver a pagar la ENE que se requiera.

**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 corromper o hackear, sin considerarse una reacción, inmediatamente después de la acción corromper / hackear.

**Poseión.**- 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.



# WARTIME THE GAME

## REGLAMENTO

2025

[www.wartimethegame.com](http://www.wartimethegame.com)

## 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 INI x 5.

**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. Cuanto 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.

**Actuación.**- 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 trabarse 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.