

RESUMEN DE REGLAS

TIRADAS

Tirada de Atributo

Debe sacarse en 1d10 igual o menos que el Atributo. Los modificadores se aplican sobre el valor del Atributo.

Tirada enfrentada

Ambos jugadores deben sumar 1d10 y los modificadores correspondientes. Vencerá el que saque en la suma total más que el rival. En caso de empate, la tirada la ganará el jugador cuya Fase de activación esté en juego, exceptuando las tiradas enfrentadas de Combate, donde ambos tendrían éxito.

TURNO DE JUEGO

La partida se divide en Turnos de juego. Finalizan cuando todas las miniaturas han realizado sus Acciones al pasar por todas las Rondas de Agilidad necesarias.

Ronda de Agilidad

Una Ronda de Agilidad es el momento en el que actúan las miniaturas con ese valor de Agilidad.

Fase de activación

Es el momento en que una miniatura lleva a cabo sus Acciones. Una miniatura debe terminar su Fase de activación antes de pasar a la de otra miniatura.

Orden de actuación

Si solo un bando tiene miniaturas en una Ronda de Agilidad, el jugador de ese bando es quien decide el orden de actuación de sus miniaturas. Si varias miniaturas de distintos bandos tienen el mismo valor de Agilidad, cada jugador lanza 1d10 y el que obtenga el resultado más alto (en caso de empate, se repetirá la tirada hasta que alguien saque un resultado superior) elige si una miniatura suya comienza su Fase de activación o lo hace una del rival.

Después se irán alternando entre miniaturas de uno y otro bando.

MOVIMIENTO

Terreno chachi

Salvo Regla especial, la miniatura puede Mover hasta 10 cm por cada Acción.

Terreno chungo

La miniatura debe superar una tirada de Agilidad para Mover como si fuera Terreno chachi. Si falla solo podrá Mover hasta la mitad de su distancia máxima de Movimiento.

Si ya ha movido más de la mitad del Movimiento antes de entrar en el Terreno chungo y falla la tirada, se queda justo al borde del Terreno chungo.

Terreno pila chungo

Puede Mover hasta la mitad de su Movimiento habitual.

Si ya ha movido más de la mitad del Movimiento antes de entrar en el Terreno pila chungo, se queda justo al borde del Terreno pila chungo.

Puede intentar Mover su distancia habitual, superando una tirada de Agilidad, pero si falla, habrá sufrido una Caída y se considerará Tumbada.

Terreno impasable

Una miniatura no puede realizar Acciones de Movimiento ni Tregar por este tipo de terreno.

Terreno contaminado

Una miniatura perderá un punto de Dureza de manera permanente cuando finalice su Fase de activación con alguna parte de su peana sobre este tipo de terreno. La *protección contra la contaminación* o algunas reglas de algunas facciones, pueden proteger a la miniatura de este terreno.

Atravesar obstáculos

Cualquier miniatura puede subir a un elemento de escenografía de tamaño 1 sin gastar Movimiento vertical y las de peana mayor de 40 mm también en la tamaño 2. En caso contrario lo deberán rodear o intentar Tregar.

Si el elemento tiene una anchura igual o menor al tamaño de la peana, la miniatura podrá ponerse directamente al otro lado.

Saltar

- Hueco igual o inferior al doble del tamaño de su peana: sin necesidad de tirar.
- Hueco mayor del doble del tamaño de la peana hasta un máximo del triple de su tamaño: superar tirada de Agilidad o sufrir una Caída.
- Hueco mayor del triple del tamaño de la peana hasta un máximo del cuádruple de su tamaño: superar tirada de Agilidad con un penalizador de -2 o sufrir una Caída.
- Hueco mayor del cuádruple del tamaño de la peana: no es posible Saltar.

Tregar

- Tregar por una escalerilla: como Terrano chachi.
- Tregar por otro lugar: como Terreno chungo.

Caídas

Si una miniatura sufre una Caída deberá hacer una tirada enfrentada de Dureza (sin modificadores por Blindaje) contra la Fuerza de la Caída, que depende de la altura:

Si supera la tirada, la miniatura habrá quedado Tumbada en el suelo, y deberá gastar su siguiente Acción en Levantarse. Si no supera la tirada, la Caída habrá resultado fatal y la miniatura se considera Abatida.

ALTURA	FUERZA
Hasta tamaño de peana x 2	Sin daño
Hasta tamaño de peana x 4	2
Hasta tamaño de peana x 6	4
Hasta tamaño de peana x 8	6
Más allá	8

Una miniatura puede dejarse caer voluntariamente de una altura como máximo igual al doble del tamaño como parte de una Acción de Movimiento sin consumir distancia. Más allá de esa altura, deberá seguir las reglas de Caída.



RAPIÑAR UN CADÁVER

Una miniatura puede gastar 1 Acción en registrar una miniatura Abatida en contacto, amiga o enemiga, y hacerse con cualquier arma o equipo especial que esta tuviera.

INTERCAMBIAR BALAS

Una miniatura puede gastar 1 Acción en Intercambiar *balas* con otra miniatura amiga en contacto.

COMBATE

Asaltar

Si una miniatura termina en contacto con miniaturas enemigas, se considera un Asalto. Para poder hacerlo, la miniatura debe tener al enemigo en su Línea de visión al comienzo de su Acción de Movimiento. Si no se cumple no puede ponerse en contacto.

Realizar un Asalto implica no solo el Movimiento, sino también una Acción inmediata y gratuita de Combatir, con los siguientes bonificadores al Combate:

- +1 por Asaltar.
- +1 adicional por cada Acción de Movimiento anterior consecutiva en la que tuviera Línea de visión hacia el enemigo.
- +1 si la miniatura asaltada no llega a tener Línea de visión hacia el atacante durante la Fase de Activación de este.

Se puede Asaltar a una miniatura que esté por debajo de su altura. Como dejarse caer, pero la miniatura siempre quedará Tumbada. Se aplicará al Asalto un -1 al Combate y +1 a Fuerza por cada fracción de 5 cm de altura de la Caída. Ese Combate se resolverá siempre antes de que la miniatura atacante quede Tumbada en el suelo o resulte Abatida por la Caída.

Una vez en contacto con miniaturas enemigas, solo tendrá dos opciones: Combatir o Separarse del Combate.

Combatir

Ambas miniaturas realizan una tirada enfrentada de sus Atributos de Combate, sumando 1d10 + Combate + bonificadores del arma + bonificadores varios.

La miniatura con el resultado más alto habrá Impactado a su rival. En caso de empate, ambas miniaturas habrán resultado Impactadas.

Combate múltiple

La miniatura con la Fase de activación debe decidir a qué miniatura enemiga quiere Impactar. Cada miniatura del mismo bando con un Atributo de Combate de 5 o menos, concederá un bonificador de +1 a la tirada de Combate de su compañero. y las miniaturas con un Atributo de Combate de 6 o más, concederán un bonificador de +2.

Separarse del combate

La miniatura debe vencer una tirada enfrentada de su Agilidad contra la de su oponente u oponentes. Si gana la tirada, la miniatura podrá moverse inmediatamente siguiendo las reglas de Movimiento habitual. Si pierde su tirada, cualquier oponente que haya superado su tirada le habrá Impactado automáticamente y seguirá trabada en el Combate.

DISPARO

Disparar

Una miniatura no trabada puede usar una Acción para Disparar un arma a distancia a un enemigo en su Línea de visión.

Para Impactar debe superar una tirada de Precisión, aplicando los siguientes modificadores:

- +1 si la miniatura objetivo no tenía Línea de visión hacia el atacante
- +1 si el objetivo está a distancia corta del arma.
- -1 si el objetivo está a distancia larga del arma.
- +3 si gasta una Acción en Apuntar.
- -3 si trata de evitar una Cobertura.
- -2 si está en Fuego defensivo.
- -3 si dispara a un Combate (si falla a causa de este penalizador, habrá impactado a una miniatura amiga).

IMPACTAR

Debe hacerse una tirada enfrentada.

El agresor suma 1d10 + Fuerza del Impacto + modificadores varios. La miniatura Impactada suma 1d10 + Dureza + Blindaje + modificadores varios.

Si el agresor gana la tirada enfrentada, la miniatura Impactada se considerará Abatida.

Blindaje y Penetración

El valor de Blindaje se sumará a la Dureza de una miniatura al ser Impactada por un ataque, pero el valor de Penetración de un arma reducirá el valor de Blindaje de una miniatura hasta un mínimo de 0.

COBERTURAS

COBERTURA	PROTECCIÓN
Ligera	Blindaje +3
Media	Blindaje +5
Pesada	Blindaje +7

Aplicando la Cobertura

Si la miniatura tiene Cobertura total:

- Cobertura de tamaño 1: da Cobertura a las miniaturas en peana de 25 mm y de 40 mm y no a las más grandes.
- Cobertura de tamaño 2: oculta a las miniaturas en peana de 25 mm y de 40 mm y da Cobertura a las más grandes.
- Cobertura de tamaño 3: oculta a todas las miniaturas.

Si la miniatura tiene Cobertura parcial:

- Cobertura de tamaño 1: da Cobertura a las miniaturas en peana de 25 mm y de 40 mm y no a las más grandes.
- Cobertura de tamaño 2 y 3: da Cobertura a todas las miniaturas.

Si una miniatura tiene Cobertura, su valor debe sumarse al Blindaje de la miniatura objeto del Disparo. Si está tras varias Coberturas se usará el bonificador al Blindaje más alto, y luego se sumaría +1 adicional por cada Cobertura extra.

Si unas miniaturas dan Cobertura a una miniatura objetivo de un disparo, se usarían las reglas de Disparar a un Combate.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Coste	Combate	Fuerza	Penetración	Reglas especiales	Página
Arma improvisada	-	-1	+0	0		132
Botafumeiro tóxico	7	-1	+3	2	A dos manos, Armatoste, Contaminante, Escasa	74
Chasqueador	25	+2	6	Ign. Blindaje	Descarga, Escasa	44
Desarmado	-	-2	+0	0		132
Filo medio	10	+1	+2	3		133
Filo pequeño	4	+0	+1	2		132
Filo pesado	8	+0	+3	4	A dos manos, Armatoste	133
Garras y dientes	-	+0	+0	1		122
Guante de boxeo extensible	4	+2	+2	1	Escasa, Lentorra (1)	104
Hoz	5	+0	+1	3		64
Látigo	4	+0	+1	3	Avivar (Domador)	104
Maza	5	+0	+2	1		132
Maza ligera	3	+0	+1	0		132
Maza pesada	6	-1	+4	2	A dos manos	133
Motosierra	10	+0	+5	8	A dos manos, Armatoste, Combustible (5), Escasa	54
Puño balístico	6	+2	+5	2	Escasa, Lentorra (2)	44

ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Coste	Distancia	Fuerza	Penetración	Reglas especiales	Página
Arco	10	20/40/60	3	2	A dos manos, Difícil de usar	133
Ballesta	8	15/30/45	4	3	A dos manos, Lentorra (1)	133
Bomba de humo	5	Fuerza x 5	-	-	Bomba, Escasa	44
Bomba incendiaria	7	Fuerza x 5	2	2	Bomba, Escasa, Incendiaria (2)	44
Bombedora	8	10/20/30	1	1	A dos manos, Escasa	44
Cañón de confeti	6	1d10 x 5	3	5	Escasa, Lentorra (1), Postas	104
Cóctel molotov	8	Fuerza x 5	3	3	Bomba, Escasa, Incendiaria (3)	54
Cuchillos arrojadizos	3	5/10/15	+0/-1/-2	2/1/0		133
Escopeta	6	10/20/30	7/6/5	3	A dos manos, Arma de fuego, Escasa, Postas	133
Granada santa	5	Fuerza x 5	-	-	Bomba, Escasa	74
Lanzaarpones	18	20/40/60	7	10	A dos manos, Armatoste, ¡¡¡CATAPUM!!!, Escasa, Lentorra (2), Mamotreto	44
Lanzallamas	20	Plantilla de lágrima	Cargas usadas	Cargas usadas	A dos manos, Armatoste, Combustible (10), Escasa, Plantilla	54
Lanzarresiduos	15	Plantilla de lágrima	3	7	A dos manos, Armatoste, Contaminante, Escasa, Lentorra (2), Plantilla	74
Pistola	5	15/30/45	6	4	Arma de fuego, Escasa	
Rifle	8	30/60/90	6	5	A dos manos, Arma de fuego, Escasa	133
Rifle automático	10	30/60/90	6	5	A dos manos, Arma de fuego, Automático, Escasa	133
Trabuco	5	10/15/20	5/4/3	2	A dos manos, Escasa, Lentorra (1), Postas	45
Vaporeta	8	20	Especial	Ign. Blindaje y Cobertura	A dos manos, Armatoste, Escasa	45