

INDICE DE CONTENIDOS

1. Presentación

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a NEBULA, un wargame con ambientación futurista donde tomas el control de una fuerza de combate perteneciente a una de las numerosas razas que existen en el universo conocido.

TRASFONDO

Por definir.

ÚTILES BÁSICOS

Para el desarrollo de las partidas necesitaremos una serie de útiles esenciales para poder jugar una partida. Estos son Cinta Métrica, Dados, Plantillas y Marcadores.

En NEBULA, las partidas se desarrollan en centímetros. Así pues, cuando nos refiramos a movimientos o distancias, el valor numérico o la línea entre dos puntos serán esos centímetros. Para medir las distancias, necesitaremos una regla o una cinta métrica. Otro detalle a tener en cuenta es que no se puede premedir en ningún momento, tan solo cuando se haya declarado una acción o intención, no pudiendo dar vuelta atrás una vez declarada.

En cuanto a los dados, durante la partida usaremos de seis caras, que en ocasiones pasaremos a llamarlos D6. Si decimos que se debe tirar 2D6, significa que tiramos dos dados de seis caras. Necesitaremos unos 6 dados por jugador aproximadamente.

Algunas armas tienen un área de efecto cuando impactan en su objetivo, debiendo poder una plantilla concreta. Las plantillas las encontramos de 3 tipos: Pequeña de 8cm, Grande de 12cm y Lágrima de 20cm de largo, con la parte más estrecha de 1cm de ancho, ensanchándose hasta los 6cm en la parte final más ancha.

También necesitaremos algunos marcadores que nos facilitarán el desarrollo de la partida y tener más claras cada una de las situaciones que pueden darse.

ATRIBUTOS

Cada miniatura tiene unos valores numéricos que influirán durante las partidas y deberán ser comparados, sumados o superados en las tiradas de los dados. Con estos atributos se averigua si las miniaturas son capaces de hacer ciertas acciones. Existen 7 atributos para cada miniatura:

- **Movimiento:** Representa los centímetros que puede desplazarse una miniatura o vehículo por la superficie de juego.
- **Pericia:** Es un número que expresa la capacidad general del personaje de reacción y habilidad, teniendo en cuenta su entrenamiento, experiencia y motivación.
- **Entereza:** Representa la sangre fría del personaje ante distintas situaciones.
- **Puntería:** Es la capacidad de acertar cuando dispara a un objetivo con un arma de ataque a distancia.
- **Destreza:** Es la capacidad de causar daños cuando se Combate Cuerpo a Cuerpo en la corta distancia.
- **Corpulencia:** Representa la capacidad de aguante de un personaje ante los disparos o combates cuerpo a cuerpo.
- **Heridas:** Es el daño que puede aguantar una miniatura antes de quedar fuera de combate cuando el valor del atributo llegue a 0.

DATOS GENERALES Y PERFILES

Cada Fuerza de Combate deberá tener un Registro. Una ficha de jugador donde encontrarás una zona para rellenar con los datos generales de la Fuerza de Combate, y otra zona para cada miembro que la compone, el cual tendrá un apartado propio donde se rellenarán las características de la miniatura y los atributos de la misma. En los datos generales encontrarás:

- **Facción:** Indica la facción a la que pertenece tu Fuerza de Combate.
- **Coste Total:** Es el coste en puntos de todos los miembros de la Fuerza de Combate, incluyendo el equipo adicional que porte.
- **Miembros:** Indica el número de miniaturas que incluyes en tu Fuerza de Combate.

En las características de cada miembro de la Fuerza de Combate encontrarás los siguientes apartados:

- **Nombre:** Indica el nombre de la unidad
- **Rango:** Indica el tipo de unidad de tu Fuerza de Combate. Pueden ser Mando, Ligera, Tropa, Choque, Pesada, Mech y Droide.
- **Coste:** Es el coste en puntos total de la miniatura incluyendo todo su equipo.
- **Atributos:** Son los valores numéricos de los siete atributos que tiene cada miniatura antes explicado.
- **Equipo:** Son las armas u objetos que puede llevar la miniatura. Habrá seis apartados: uno para el arma en la Mano, dos para las armas Enfundadas y otras tres para los objetos.
- **Cualidades:** Son las reglas especiales que tiene la unidad que condicionan algunos lances del juego.

MARCADORES

En NEBULA se usan una serie de marcadores de estados, que facilitarán algunas situaciones de juego.

Marcador de Descargada

En ocasiones, las armas se quedan sin munición o afectadas por un pulso electromagnético, no pudiendo usar dicha arma hasta que se Recargue. Mientras tanto, el arma se señala con el marcador o junto a la miniatura, que pasará a estar Descargada. Habrá que gastar una acción de Recargar en el siguiente turno activo de la miniatura, a no ser que tengas un objeto que la recargue automáticamente, como los Cargadores.

Marcadores de Registrado

En algunos escenarios, tendrás que buscar un elemento concreto para obtener la victoria. Para ello, se coloca un marcador de Registrado en un edificio, planta, vehículo o atrezzo que haya sido rebuscado. Esta zona no puede volver a ser registrada en lo que queda de partida, a no ser que se indique lo contrario.

Marcadores de Equipo

Algunas armas u objetos a veces son soltados por distintas situaciones que encontrarás en las partidas, teniendo que representar los equipos que se dejan en su lugar con marcadores concretos. Estos equipos tienen la Cualidad de Acaparar.

Otros Marcadores

A parte de los otros marcadores citados, también usaremos los de Atrincherado, Huyendo, Averiado, Mano, Enfundada y Cuerpo a Tierra, los cuales iremos viendo sus características conforme avanzamos en la lectura del reglamento. Incluso podéis usar algunos más adicionales que os faciliten el desarrollo de la partida si lo veis conveniente.

REGLAS COMUNES

Algunas situaciones de las partidas, conllevan a una serie de reglas habituales que se aplican en varios momentos del juego y aparecen en más de un apartado de reglas.

Chequeos de Atributo

En algunas situaciones de la partida tendrás que realizar una o varias tiradas con 1D6 para determinar cómo te afecta una situación o evento en concreto, ya sea positivo o negativo. A eso le llamaremos Chequeos. Según el atributo con el que se tenga que comparar el resultado de la tirada, será el nombre del chequeo. *Ej.: Chequeo de Pericia, usa el atributo de Pericia.*

Para superar un Chequeo, debes obtener un resultado igual o inferior al valor numérico del atributo después de haber aplicado los modificadores pertinentes, considerándose Éxitos. Si no se supera, se considera que el chequeo a resultado fallido. Un resultado de 6 en un dado siempre se considera un fallo.

Línea de visión

La Línea de Visión, que lo abreviaremos en ocasiones como LdV, es una línea imaginaria recta desde un objetivo a otro, tomando como referencia la visión real que pueda tener cualquier miniatura. Lo mejor es ponerse a la altura de la miniatura para observar la línea de visión que tiene. Puedes utilizar un puntero láser u otro sistema para facilitar el trazar la línea imaginaria.

Para poder atacar a un objetivo necesitas tener Línea de Visión con sus puntos vitales, aunque sean parcialmente. Los puntos vitales de las miniaturas son toda parte del cuerpo de la escultura, excluyendo equipo o adornos. Una miniatura tanto amiga como enemiga bloquea la Línea de Visión de la miniatura.

La Línea de Visión abarca todo el tablero de día. Pero se puede ver reducida según la franja horaria, el tiempo meteorológico u cualquier otra regla que se aplique en los escenarios que se vayan a jugar.

Cuando la Línea de Visión imposibilita ver la mitad o más de la escultura, teniendo en cuenta los puntos vitales, diremos que la miniatura está en Cobertura.

En Cobertura

Una miniatura en Cobertura es más difícil de atacar y causarle daño. Por eso, se librará de sufrir Heridas en la Tirada de Fortuna con 4+, en vez del 5+ habitual, ya sea por ataque de Disparo como Cuerpo a Cuerpo.

EQUIPO Y CUALIDADES DE MIEMBROS DE LAS FUERZAS DE COMBATE

Los miembros de las Fuerzas de Combate pueden portar armas de disparo, de combate cuerpo a cuerpo u objetos para desarrollar su misión. No todas las Fuerzas podrán llevar todo el equipo que existe en NEBULA, más adelante expondremos el equipo para cada facción.

Armas de Disparo

Los atributos de las armas de disparo muestran tres valores numéricos. Ej.: Pistola: 25-1 a 2-6. Vamos a ver cada uno de ellos:

- El primero indica el alcance máximo del arma en centímetros a pleno rendimiento, pudiendo ser un valor numérico o la palabra Plantilla.
- El segundo indica la cadencia de disparo que usa el arma al atacar, es decir, el número de disparos que puedes hacer. En ocasiones serán valores fijos y en otras ocasiones variables donde podrás elegir entre unos parámetros establecidos.
- El tercero es la munición del arma, es decir, el número de proyectiles que tiene el cargador y puedes disparar antes de quedar descargada.

A la hora de determinar el alcance se mide desde la peana de la miniatura que dispara hasta la peana del objetivo. Aclarar que se tira un dado por cada proyectil que elijamos disparar dentro de los parámetros de la cadencia de disparo.

Armas Cuerpo a Cuerpo

Las armas de mano solo se pueden usar en combate cuerpo a cuerpo, a no ser que el perfil del arma especifique la abreviatura CaC más un perfil de arma de Disparo, de ese modo podrá usarse de las dos formas aplicando cualquier Cualidad que tenga en ambos casos.

Objetos

Las figuras pueden portar algunos objetos que le ayudarán a desarrollar su labor en las misiones, con unas Cualidades concretas.

Cualidades

Algunos miembros de las Fuerzas de Combate y su equipo, poseen Cualidades que explotan en su lucha por conseguir sus objetivos otorgándoles reglas especiales a las miniaturas. Cada miembro de la fuerza podrá tener unas Cualidades específicas que vendrán expuestas en su perfil y explicaremos más adelante.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Para el desarrollo de la partida, debes montar una superficie de juego, dotarla de escenografía, hacer tu Fuerza de Combate y disfrutar. Empezaremos paso a paso a explicarlo todo en orden.

Secuencia de juego

Jugar a NEBULA es realmente muy sencillo y con una secuencia de juego muy rápida y concisa. La secuencia de juego se divide en dos partes: ronda de juego y turno de jugador.

Ronda de juego

Una ronda de juego se completa cuando todos los miembros de las distintas Fuerzas de Combate han realizado sus movimientos y acciones, es decir, una vez se hayan activado todos. Cada ronda de juego tiene 2 fases:

1. Fase de Iniciativa: Los jugadores tiran 1D6 por Fuerza de Combate y el que obtenga la puntuación mayor, elige qué jugador empieza la Ronda de Juego. Si se obtiene un resultado repetido, se vuelven a tirar los dados. Esta fase sólo se realiza al principio de la Ronda de Juego.
2. Fase de Desarrollo: Después de la Fase de Iniciativa, se llevan a cabo los Turnos de Jugadores de ambas Fuerzas de Combate.

Turno de jugador

El turno de jugador es cuando un jugador comienza a realizar los movimientos y acciones con una miniatura, es decir, cuando vaya a activarse y actuar con ella. Cada turno de jugador tiene 2 fases:

1. Fase de Declaración de Intenciones: una vez elijas un miembro de la Fuerza de Combate con el que quieras actuar, debes realizar la declaración de intenciones antes de activarla.
2. Fase de Acción: El miembro de la Fuerza de Combate puede moverse y llevar a cabo una acción de la lista de acciones.

Una vez hayas realizado las fases con uno de tus miembros, pasará al turno de jugador del contrincante. El otro jugador hará con una miniatura elegida las fases del Turno de Jugador, pasándole el turno una vez haya acabado nuevamente al rival, alternándose las activaciones de las figuras una a una, es decir, posee un sistema de turno alternos.

Cuando todas las miniaturas han sido activadas, terminará el turno de juego, pasando a una nueva ronda de juego.

DECLARACIÓN DE INTENCIONES

Antes de realizar un movimiento o llevar a cabo una acción, debes hacer una Declaración de Intenciones sin premedir en ningún momento. Esto consiste en explicar hacia donde quieres mover o qué acción quieres hacer. No hace falta que declares las intenciones de todas las miniaturas de tu Fuerza de Combate en esa fase, ya que, al ser los turnos de jugador alternos, solo actuarás con la elegida en ese instante.

Una vez se haga una Declaración de Intenciones con una miniatura, no habrá vuelta atrás, se debe hacer sí o sí.

MOVIMIENTO

Todas las miniaturas pueden desplazarse los centímetros que estipule el atributo de Movimiento de su perfil, pudiendo costarle entrar en cada terreno diferente una penalización.

El movimiento no se considera una acción a efectos de juego. No se puede premedir antes de desplazar una figura, al igual que no se pueden guardar centímetros de movimiento de un turno a otro, ni se pueden usar más de los que tienen, aunque sí menos.

Por su puesto, antes de mover una miniatura debes realizar una Declaración de Intenciones tal y como hemos descrito antes. Las miniaturas pueden guardar una Coherencia entre ellos para obtener una serie de modificadores en algunas situaciones.

Coherencia

La Fuerza de Combate puede mantenerse unida y guardar una distancia entre unos y otros por el bien de los miembros y de la misión. Eso se denomina Coherencia. La distancia de Coherencia es de 15 cm de peana a peana entre los individuos pertenecientes a una misma Fuerza de Combate.

La diferencia entre que una Fuerza de Combate guarde la Coherencia o no, es que, si lo hacen, todas las tiradas que realicen las miniaturas obtienen un modificador de +1 al atributo en los chequeos de Pericia y Entereza. En caso de que, por cualquier motivo, un individuo rompa la Coherencia, tanto voluntaria como involuntariamente, ya no se beneficiará de este modificador positivo al disparo.

Ej.: Si una miniatura está en Coherencia y debe hacer un Chequeo de Entereza con un atributo de 3, lo superará con un 4 o menos, en vez de con 3 o menos.

La Coherencia la marca el General de la Fuerza de Combate, que se denomina Líder Guía, y a la vez, todas las miniaturas que estén a 15 cm de él se consideran como Miembros Guías. Estos Miembros Guía, marcan la Coherencia como si fueran el Líder Guía mientras mantengan la Coherencia con este. Así que mantienen la Coherencia y la dan a otras miniaturas de la Fuerza de Combate a 15 cm de ellas.

Ejemplo del cuadro inferior: Si entre las miniaturas hay una distancia de 15 cm, todas estas estarían en Coherencia. Entre el Líder Guía y el Individuo 1 existe una distancia de 15 cm, existiendo Coherencia. Como entre el Individuo 1 y el Individuo 4 existe una distancia de 15 cm, el Individuo 1, convertido en Miembro Guía, hace que el Individuo 4 esté en Coherencia también. Igual al caso anterior, el Individuo 3 es Miembro Guía. Pero como la distancia entre el Individuo 3 y el 5 es mayor de 15 cm, el Individuo 5 no está en Coherencia y no se beneficia de los modificadores.

En caso que cualquier miembro de la Fuerza de Combate recupere la Coherencia en cualquier movimiento en algún Turno Activo, se considerará automáticamente en Coherencia. Cuando una Fuerza de Combate se queda con tan solo 3 miembros o menos, esta regla se ignora, no obteniendo ningún modificador.

Esprintar

Los miembros de las Fuerzas de Combate pueden intentar Esprintar en vez de mover normal. Para hacerlo, el jugador hace una Declaración de Intenciones sin poder premedir; y antes de desplazar la miniatura, debe hacer dos Chequeos de Pericia. Por cada resultado igual inferior en los dados al valor de la Pericia se consideran Éxitos, y por cada Éxito obtenido la miniatura añadirá 5 cm adicionales a su movimiento ese turno de jugador.

Si la miniatura que está Esprintando entra en un Terreno Difícil, verá reducido su movimiento de la forma habitual. Además, el intento de Esprintar se considera una acción y no se podrá llevar a cabo otra acción, tanto si tiene éxito como si no.

Saltar

Una miniatura puede saltar desde una zona elevada, a otra zona elevada, escalera o edificio con una separación máxima de 10 cm de largo y de 8 cm. de altura. Esos centímetros, ya sean de alto o ancho deben de ser sumados al movimiento de la miniatura como si moviera normal.

Para poder saltar debes acabar tu movimiento en zona firme y no se puede premedir antes de realizarlo. Al realizar dicho salto solo podrás mover obligatoriamente 3 cm adicionales en línea recta como si siguieras la inercia del salto, pero si no queda espacio para ese movimiento, recorrerá todo el movimiento posible.

Una vez realizado el movimiento de inercia antes citado, debes hacer un Chequeo de Pericia si la altura del hueco u obstáculo es de más de 5cm. Si es superado, no ocurre nada. En cambio, si no es superado, el individuo ha caído mal y se ha hecho daño, así que no podrá hacer ningún tipo de movimiento su próximo turno de jugador, ni si quiera los de Reacciones; aunque sí podrá hacer acciones. Deja a la miniatura donde acabó su movimiento y colócale un marcador de Cuerpo a Tierra, ya que se considera en ese estado a efectos de juego.

En caso de que al saltar calcules mal el hueco y te quedes corto en el movimiento, la miniatura sufrirá una Caída.

Caídas

Por cada 5 cm completos que haya de altura desde el emplazamiento de la miniatura al suelo, la miniatura sufrirá 1 Herida automática. Coloca la figura donde haya caído y no podrá hacer ni movimiento, ni acciones en el siguiente turno en caso de sobrevivir. Se considerará Cuerpo a Tierra.

Atrincherarse

Un miembro de la Fuerza de Combate puede quedar completa o parcialmente cubierto, escondiéndose detrás de un Obstáculo no mayor de su propia altura y de 2cm de altura como mínimo, eso se denomina Atrincherarse.

No se considera acción, pero se deberá indicar al principio del turno en la Declaración de Intenciones y colocar un marcador para indicar que está Atrincherado.

Si una miniatura está Atrincherada y es objetivo de Disparos, el enemigo tendrá una penalización de -1 al resultado del dado el en ataque a dicho objetivo. Una miniatura Atrincherada puede Disparar sin ninguna penalización por ello.

Una miniatura que decida Atrincherarse perderá el resto de movimiento ese turno, y al salir de su parapeto en los turnos posteriores, gastará 5 cm de su movimiento. Al estar Atrincherado y recibir disparos de otras miniaturas enemigas, no será necesario tirar en la Tabla de Reacción al Recibir Disparos, podrá reaccionar como de la manera que quiera indicadas en la Tabla de Reacción.

ACCIONES

Los miembros de las Fuerzas de Combate solo pueden llevar a cabo una acción por turno además de moverse y combatir cuerpo a cuerpo, que no se considera acción. Las acciones se pueden realizar en cualquier momento del movimiento. Por su puesto, antes de hacer dichas acciones debe hacerse la Declaración de Intenciones. Las posibles acciones son:

- Equipar otra arma.
- Recoger equipo del suelo.
- Cargar o Destrabarse de un combate.
- Disparar un arma de Disparo.
- Recargar un arma.
- Tirarse o Levantarse Cuerpo a Tierra.
- Intentar esprintar.
- Usar algún tipo de equipo.

ARMAS

Las miniaturas al portar armas, pueden hacer una serie de acciones de ataque.

Múltiples armas

Es posible que una miniatura porte varias armas. Se coloca el indicador de Enfundada en el espacio del arma guardada, y el indicador de Mano en la en el espacio del arma lista para usar. Solo se puede disparar las armas que estén en Mano en ese momento, a excepción de las armas con la cualidad de Preparadas que pueden estar enfundadas o en la casilla de objetos, y armas combinables que pueden llevarse dos en Mano.

Armas Combinables

Existen armas con la Cualidad de Combinable. Esto hace que se consideran ambas armas en Mano, pudiéndose usar ambas durante el turno activo sin necesidad de equipar otra arma. Eso sí, no puede tener otra arma Enfundada, ya que ocupa la casilla destinada para eso.

Equipar otra arma

Se puede cambiar de arma en cualquier momento del turno siempre que no se haya realizado ninguna acción, ya que, Equipar otra arma que está en Funda se considera una acción. Al hacerlo, automáticamente el arma anteriormente equipada pasa a estar Enfunda y la otra a la Mano. Cambia los marcadores del Registro para representarlo y facilitar la partida.

Recoger equipo del suelo

Si un miembro intenta Recoger un equipo, este deberá estar a 1 cm de distancia como máximo del marcador del equipo para recogerlo. El equipo debe tener la Cualidad de Acaparar para poder ser puesto en el suelo y ser recogido. Con una sola acción puede recogerse tanto equipo como quieras mientras no superes el máximo de 3 armas y 3 objetos en tu posesión.

ATAQUES

Existen dos formas básicas de infligir daño. La primera es a distancia mediante el uso de armas de Disparo y la otra es en Combate Cuerpo a Cuerpo, que nos referiremos a ella con la abreviatura de CaC.

ATAQUES CON ARMAS DE DISPARO

Disparos

Una miniatura equipada con un arma de ataque a distancia puede Disparar en cualquier momento de su turno de jugador, incluso en medio de su movimiento. También puede darse el caso de que Dispare como reacción a los Disparos del enemigo. Para poder hacerlo debe cumplir tres requisitos:

1. Debe poseer un arma cargada, que no esté Descargada.
2. El objetivo debe estar en la Línea de Visión del tirador, aunque sea parcialmente.
3. El objetivo no debe estar CaC con una miniatura de tu misma Fuerza de Combate.

Si se cumplen todos los requisitos, el atacante elegirá un objetivo y, sin premedir, tirará los D6 que elija siempre sin sobrepasar la cadencia de disparo indicado en el atributo del arma. Los dados se pueden dividir para dañar a distintos objetivos, siempre previo aviso en la Declaración de Intenciones y no pudiendo estar a una distancia superior de 20cm unos de otros. A cada dado que se adjudiquen al objetivo se le añade el valor de Puntería por separado.

Para averiguar si un Disparo causa un Impacto, debes comparar el resultado obtenido en la suma de la tirada del dado más el valor numérico del atributo de Puntería, con el valor del Atributo de Corpulencia del objetivo. Se pueden dar tres casos concretos:

- Si el resultado es menor, se considera que no ha Impactado al objetivo.
- Si el resultado es igual, le causará un Impacto Leve.
- Si el resultado es superior, le causará 1 Impacto Grave.

Si declaras una acción de disparo y el alcance del arma no llega al objetivo, deberás descontar los proyectiles del cargador de munición. Por supuesto, no podrás cambiar de objetivo una vez lo hayas elegido o realizar cualquier otra acción en ese turno de jugador.

Resumen de Modificadores al Disparo

Aquí tiene una tabla resumen para consultar los modificadores a los Disparos que puedes encontrar en NEBULA.

MODIFICADORES A LA TIRADA
-1 si disparas desde dentro de un edificio a un objetivo dentro del mismo.
-1 si disparas desde fuera de un edificio a un objetivo que está dentro de un edificio.
-1 si disparas a un Objetivo en Cobertura.
-1 si Disparas a una miniatura que está Volando.
-1 si tu miniatura está Volando y Dispara.
+1 si estás en una posición elevada de más de 10 cm. del objetivo al que disparas.
+1 si estas a 5cm o menos de distancia del objetivo (A Bocajarro).

Se debe aclarar que los modificadores a la tirada son acumulables entre sí en todo momento de la partida.

Disparar armas con Plantillas

Al disparar algunas armas, tienen como Cualidad o alcance un efecto de área con las Plantillas, pudiendo ser esta Pequeña, Grande o Lágrima.

Cuando disparar un arma que usa la plantilla Pequeña o Grande, debes colocar la plantilla correspondiente completamente dentro del alcance mínimo y máximo en un punto de la superficie de juego que quieras. Al disparar un arma que usa la plantilla de Lágrima, debes colocar la parte estrecha de la plantilla en contacto con la peana de la miniatura que la dispara orientada como quieras.

Acto seguido, debes comprobar a cuantas miniaturas puedes impactar, siendo estas las que se encuentran debajo de la plantilla que hayas usado, aunque sea parcialmente, incluyendo miniaturas tanto amigas como enemigas. Eso lo denominaremos Objetivos Fijados a cada una de las miniaturas.

Por último, por cada Objetivo Fijado, lanza 1D6 y se resuelve como si fueran Disparos de la manera habitual antes explicada.

Recargar un arma

Al disparar, vas gastando la munición del cargador. Por cada dado que lances al disparar, se considera que has gastado un proyectil del cargador, las cuales deberán apuntarse en el apartado de la miniatura correspondiente en el Registro.

Una vez hayas gastado todos los proyectiles del cargador o se vea inutilizada por un lance del juego, se considera que tienes el arma Descargada y habrá que Recargar el arma. Si tienes uno o varios Cargadores puedes recargar tu arma sin considerarse acción al siguiente turno de juego. En cambio, si no tienes como equipo uno o varios Cargadores, tendrás que gastar una acción para Recargar el arma en el siguiente turno.

A bocajarro

Cuando el blanco de los disparos se encuentra a 5 cm o menos del tirador, este obtiene un modificador de +1 al resultado final de los dados. Además, puede elegir un objetivo en Combate Cuerpo a Cuerpo, ignorando que esté Trabado.

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Combate Cuerpo a Cuerpo

Cuando se produce el contacto de una peana de una miniatura con la peana de otra miniatura enemiga por medio de una Carga, estaremos ante un Combate Cuerpo a Cuerpo. A veces, incluso puede darse el caso de un Combate Múltiple.

El Combatir Cuerpo a Cuerpo no se considera acción, aunque para iniciarlo debe ser por medio de una acción de Cargar y como única forma de Trabarse en dicho combate.

Realizar una Carga

Para llevar a cabo una Carga, lo principal es que la miniatura objetivo tiene que tener Línea de Visión hacia el objetivo, ya sea total o parcial. También se debe hacer la Declaración de Intenciones sin premedir.

Una vez hecho esto, si se lleva a cabo las circunstancias de que la miniatura atacante cargue contra la miniatura objetivo, esta puede hacer una acción gratuita de Esprintar, pudiendo sumar los centímetros extras a su movimiento normal, para después de realizar las tiradas de Reacción del objetivo pertinentes.

El atacante se moverá hacia el objetivo en línea recta en la medida de lo posible, pudiendo gastar hasta el máximo de su movimiento hasta que queden en contacto peana con peana las miniaturas implicadas en el Combate Cuerpo a Cuerpo, denominándose que las miniaturas están Trabadas.

Las miniaturas también podrán Cargar a miniaturas que están en Cobertura tras un elemento de escenografía del tipo Obstáculo, pudiendo Combatir Cuerpo a Cuerpo, aunque haya un elemento entre ellas. Para ello, dicho Obstáculo no puede tener más de 2cm de ancho y las miniaturas deben estar en contacto con el Obstáculo en cuestión una frente a otra como si estuvieran en contacto en sí. Aunque no estén peana con peana, se consideran Trabadas.

Si en su movimiento de Carga se interpone una miniatura amiga u elemento de escenografía que sea Terreno Impasable, este lo esquivará volviendo a tomar la misma dirección inicial inmediatamente después de rebasarlo en la medida de lo posible. En caso de ser otro tipo de terreno que puede ser atravesado, puede elegir entre rodearlo, como se ha indicado anteriormente, o atravesarlo con los penalizadores al movimiento pertinentes asociados al tipo de terreno.

Solo se podrá Cargar a la miniatura más cercana enemiga, no pudiendo hacerlo a otras miniaturas enemigas más alejadas, ya que se consideran que no son tanta amenaza como la que está más cerca.

En caso de que la distancia entre el atacante y el objetivo sea mayor que el movimiento del atacante, se considera que la Carga ha fallado y no se Trabarán. El atacante moverá el máximo de su atributo máximo sin los modificadores que le diera la acción gratuita de Esprintar, y no podrá llevar a cabo ninguna otra acción o movimiento.

Resolver el Combate Cuerpo a Cuerpo

Una vez Trabados en Combate Cuerpo a Cuerpo, se hace una tirada enfrentada. Cada jugador tira un dado y le suma el valor que indique el atributo de Destreza, y a cada resultado se les suma los modificadores que te confieran las armas de combate cuerpo a cuerpo, si los tuvieras. Hay ocasiones en las que el modificador se obtiene en forma de dados adicionales, en ese caso, lanza el dado habitual más los dados adicionales.

Quien obtenga un resultado mayor en la tirada después de la suma, ganará el combate y causará un Impacto Grave. En caso de empate, se repite el combate.

Si después de combatir uno de las dos miniaturas quedara libre del Combate Cuerpo a Cuerpo, podrá moverse si le quedan centímetros de movimiento y hacer una acción si no la ha realizado anteriormente, ya que Combatir Cuerpo a Cuerpo no se considera acción, pero sí el Cargar.

Si una figura se encuentra Trabada con 2 o más miniaturas enemigas, el atributo de Destreza de dicha figura se verá reducida en -1 punto para combatir contra estas. No es necesario tener un arma de CaC específica para poder hacer este tipo de ataque.

Combate múltiple cuerpo a cuerpo

Se considera combate múltiple cuando 2 o más miniaturas se encuentran trabados en Combate Cuerpo a Cuerpo con otra miniatura enemiga.

Cuando se da el caso, la miniatura que está en inferioridad, combatirá con todas y cada una de las miniaturas enemigas que estén Trabadas con ella. Si es al contrario, es el mismo caso, las que están en superioridad atacarán a la miniatura o miniaturas en inferioridad.

En resumidas cuentas, todos atacan el número de veces que sea necesario hasta que todas las miniaturas hayan Combatido Cuerpo a Cuerpo contra todas los que estén Trabados en el Combate Múltiple una vez.

Destrarse de un combate

Las miniaturas pueden intentar Destrarse en su turno de juego gastando una acción y realizando una tirada. Ambos jugadores lanzan 1D6 y suman la Pericia de los implicados, pero ten en cuenta que si estas en un combate con más de 2 miniaturas enemigas, la Pericia se reduce en -1. El jugador que obtenga el resultado mayor decide si se Destra o resuelven un nuevo Combate Cuerpo a Cuerpo. En caso de empate se quedan Trabados y se resuelve otro combate.

Si la miniatura que intenta Destrarse logra hacerlo, esta podrá mover con normalidad. Si se combate dentro de un edificio, las miniaturas pueden Destrarse del combate en cualquier momento sin realizar ninguna tirada, aunque seguirá contando como acción.

TIRADA DE FORTUNA

En ocasiones, los Impactos solo rozan al objetivo causándole un simple rasguño, o los elementos defensivos consiguen amortiguar el daño. Para representar eso, una miniatura podrá hacer una Tirada de Fortuna por cada Impacto Leve o Impacto Grave que sufra, ya sea causado por Disparos como en Combate Cuerpo a Cuerpo. Para saber si la miniatura ha tenido suerte, debes lanzar 1D6. Los Impactos Leves se cancelarán con un resultado de 3+ y los Impactos Graves con un resultado de 5+, para así evitar sufrir una Herida. Si no obtienen los resultados anteriores, la miniatura sufrirá una Herida.

Habrán ocasiones que el equipo de las miniaturas modifique la tirada debido a sus blindajes u otras reglas. Esos modificadores pueden ser tanto positivos como negativos y siempre se acumulan.

Los 1 siempre se consideran fallo independientemente del resultado a obtener para cancelar los Impactos. Si por cualquier modificador el resultado para a ser más de 7+, se convertirá en Heridas sin tener que hacer la Tirada de Fortuna, se considera que se cancela dicha tirada.

CUERPO A TIERRA

Una miniatura que haya sido Impactada y no haya realizado una acción en esa ronda, ya que se considera acción, puede tirarse al suelo para salvar in extremis su vida, eso sí, antes de realizar la Tirada de Fortuna. A esto lo denominaremos Cuerpo a Tierra. Si lo hace, tanto voluntariamente como si ha sido por una Reacción a los Disparos, no podrá hacer nada más esa ronda, pero podrá repetir la Tirada de Fortuna si es fallida. Debes ponerle un marcador para de Cuerpo a Tierra para señalarlo.

A partir de su siguiente turno de jugador podrá moverse arrastrándose por el suelo 5 cm, Disparar si se cumplen los requisitos, Combatir Cuerpo a Cuerpo con un modificador de -2 al atributo de Destreza o Levantarse gastando una acción.

HERIDAS

Cuando una miniatura falla una Tirada de Fortuna, ya sea por Disparos como por Combate Cuerpo a Cuerpo, el Impacto causará una Herida. Las Heridas se marcan en la hoja de Registro de la miniatura que las sufren, teniendo que ir restándolas conforme la sufren.

Si una miniatura pierde todas sus Heridas, es decir, su atributo de Heridas para a ser 0, esta es puesta Fuera de Combate.

LESIONES

Aunque los miembros de las Fuerzas de Combate puedan sufrir Heridas que no son mortales, quizás dicha herida haga que sufran percances que les condicionen en ese momento. Por eso, cada vez que un miembro de una Fuerza de Combate sufra una Herida, debe lanzar 2D6 y comparar el resultado en la Tabla de Percances.

El efecto de los percances es automático, durando este percance desde el momento que la sufre hasta el final de la ronda siguiente. Por su puesto, si la Herida hace que la figura quede Fuera de Combate, esta se retira y no es necesario tirar en la tabla.

TIRADA	PERCANCE	EFEECTO
2	Rasguño	Sin efecto.
3	Rasguño	Sin efecto.
4	Rasguño	Sin efecto.
5	Retroceso	Mueve hacia el lado contrario de lo que le causó la herida 2 cm.
6	Retroceso	Mueve hacia el lado contrario de lo que le causó la herida 2 cm.
7	En la pierna	- 5 cm al movimiento de la miniatura.
8	Aturdido	No puede usar armas de ningún tipo ni aplicar sus modificadores.
9	Aturdido	No puede usar armas de ningún tipo ni aplicar sus modificadores.
10	Daño en el ojo	El alcance de las armas de disparo obtiene un modificador de -15 cm al alcance, nunca puede ser menor de 5 cm.
11	Malherido	No puede hacer ninguna acción, pero si mover.
12	Inconsciente	No puede hacer acciones ni mover. Si recibe un ataque CaC sufrirá 1 Herida automática. Si recibe un ataque de Disparo, no Reaccionará, tan solo hará la Tirada de Fortuna.

FUERA DE COMBATE

Una vez marcadas todas las Heridas y que el atributo quede a 0, la miniatura se retira del juego quedando esta Fuera de Combate y no podrá participar más en ese escenario. Todo su equipo con la Cualidad de Acaparar se colocará en el suelo donde se encontraba del escenario por medio de marcadores, pudiendo ser recogidos por otros miembros de las Fuerzas de Combate.

Ruptura de Líneas

Conforme vaya pasando las rondas, algunos miembros de las Fuerzas de Combate irán cayendo en medio del combate. Si una Fuerza de Combate pierde más de la mitad de sus miembros, redondeando hacia abajo, o les queda solo 3 miembros en la superficie de juego, deberá realizar un Chequeo de Entereza con el valor más alto de los miembros de la Fuerza de Combate que queden en la partida.

Si el chequeo es superado, la Fuerza de Combate continuarán luchando. En cambio, si el chequeo es fallido, la Fuerza de Combate se retira del juego inmediatamente.

A partir que se realice el primer chequeo de Ruptura de Líneas, la Fuerza de Combate deberá realizar un chequeo por cada miembro puesto Fuera de Combate adicional en lo que resta de partida. Una Fuerza de Combate puede retirarse voluntariamente cuando tenga que realizar un chequeo de Ruptura de Líneas.

Hay que tener en cuenta que los resultados de 6, ya sean con modificadores o no, se consideran fallos a todos los efectos de juego.

REACCIONES

Desafortunadamente, las miniaturas no siempre reaccionaran como tú quieres en el fragor de la batalla. A lo largo de la partida se tendrán que realizar tiradas de reacción en 2 situaciones específicas: cuando recibes una carga y cuando recibas disparos.

Para averiguar cómo reaccionan las miniaturas, estos deben superar un Chequeo de Entereza con 1D6 en las situaciones nombradas antes. Si el resultado es igual o menor al valor del atributo de Entereza del objetivo, se considera superado. En caso de obtener un resultado mayor al valor del atributo de Entereza se considera fallido. Después de averiguar el resultado compara la reacción en la tabla correspondiente. Hay que tener en cuenta que los resultados de 6, ya sean con modificadores o no, se consideran fallos a todos los efectos de juego.

Tabla de reacción al Recibir una Carga

Siempre que se declare la intención de Cargar contra una miniatura, la miniatura objetivo tendrá que realizar una tirada de reacción antes de recibir a la miniatura cuerpo a cuerpo.

Los Disparos como reacción a una carga se harán siempre a la miniatura que Carga. Las miniaturas pueden usar el atributo de Entereza de las miniaturas con la cualidad Líder si están dentro de un radio de 15 cm o si está en Coherencia, para averiguar la reacción.

RESULTADO	REACCION
Superado	-Aquellos que reúnan los requisitos habituales para Disparar, lo harán y luego Combatirán Cuerpo a Cuerpo. -Aquellos que no puedan Disparar, Combatirán Cuerpo a Cuerpo.
Fallido	-Aquellos que se encuentren en Terreno Díficil no podrán Disparar y Combatirán Cuerpo a Cuerpo. -Aquellos que estén en Terreno Abierto, Huirán.

Tabla de Reacción al ser Tiroteado

Siempre que una miniatura reciba disparos de otra figura, esta deberá realizar una tirada de Reacción al ser atacado con armas de Disparo. Las miniaturas pueden usar el atributo de Entereza de las miniaturas con la cualidad Líder si están dentro de un radio de 15 cm o si está en Coherencia, para averiguar la reacción.

RESULTADO	REACCION
Superado	-Aquellos que tengan el arma Descargada o no pueden usarla por que el objetivo no está dentro del alcance de la misma, no devolverán el Disparo y se pondrán a Cubierto. -El resto actuará normal devolviendo el Disparo inmediatamente (Fuego Cruzado).
Fallido	-Los que estuvieran en Combate Cuerpo a Cuerpo o en Terreno Díficil no devolverán el Disparo y se pondrán a Cubierto. -El resto Huirán después del ataque.

15.1 Huir

Una miniatura que obtenga un resultado de Huir al reaccionar o que decide hacerlo voluntariamente, se moverá lo más recto posible hacia el borde más cercano de su zona de despliegue. Se regirá por las reglas de Esprintar a todos los efectos de juego, con la excepción de que no se realiza ninguna tirada, simplemente se le añade 10 cm al valor de atributo de movimiento que aparece en su perfil.

Si en su Huida se interpone una miniatura o Terreno Impasable, este lo esquivará volviendo a tomar la misma dirección de Huida inmediatamente después de rebasarlo en la medida de lo posible. La miniatura se detendrá si no puede continuar la Huida por cualquier elemento de escenografía. Si una miniatura en el movimiento de Huida se sale por uno de los bordes del tablero, se contará como Fuera de Combate a todos los efectos de juego.

Si una miniatura que esté Huyendo es cargada por otra miniatura enemiga, ya sea en la misma ronda o rondas posteriores, seguirá huyendo de la forma habitual, pero hacia el borde de la superficie de juego más cercana.

Recuperación

Una miniatura que Huye, puede intentar recuperarse para seguir con su cometido. Para averiguarlo, la miniatura debe superar un Chequeo de Entereza. Si el resultado es igual o menor al valor del atributo de Entereza de la miniatura, se considera Recuperado y podrá actuar con total normalidad. En caso de obtener un resultado mayor al valor del atributo de Entereza, se considera fallido y esta seguirá huyendo con las reglas antes citadas, pero hacia el borde más cercano del tablero.

Se hará así sucesivamente durante sus siguientes turnos de juego hasta que salga de la superficie de juego o se consiga centrar de nuevo en combatir. Hay que tener en cuenta que los resultados de 6, ya sean con modificadores o no, se consideran fallos a todos los efectos de juego.

A Cubierto

Una miniatura que tenga que retirarse a Cubierto, se moverá de tal manera que busque la protección dentro de un Terreno Díficil o Edificio, o bloquee la Línea de Visión del tirador, aunque sea parcialmente con cualquier elemento de escenografía de la superficie de juego. Las miniaturas no pueden usar más movimiento del que indique su perfil y no podrán Esprintar.

Si la miniatura al final del movimiento de a Cubierto no ha conseguido la protección anteriormente citada, no realizará ninguna acción en su siguiente turno de jugador, aunque sí podrá moverse con libertad. En caso de haber conseguido ponerse a Cubierto, se considerará Atrincherado a efectos de juego.

Fuego cruzado

En ocasiones, y según la Reacción, cuando una miniatura es objetivo de ataque de Disparos, esta puede reaccionar devolviendo el fuego. Automáticamente, y después de comprobar que el tirador no ha puesto Fuera de Combate al objetivo, este realizará una acción de Disparo con la miniatura al enemigo que acaba de atacarle de la manera habitual y reuniendo todos los requisitos habituales. El tirador original no tendrá que tirar para Reaccionar a dicho disparo de Fuego Cruzado.

Si el jugador original que Dispara decidió dividir disparos, se resolverá el Fuego Cruzado primero (en caso de haberlo), y si no es puesto Fuera de Combate o Herido en dicho Fuego Cruzado, disparará al siguiente objetivo elegido con anterioridad.

LAS FUERZAS DE COMBATE

Cada Fuerza de Combate puede incluir varios tipos de unidades diferentes, con cada uno de ellas con perfiles diferentes ya que están especializados en un estilo de combate distinto.

Como apuntamos antes, al principio del reglamento, las unidades pueden tener perfiles variados dependiendo de la facción a la que pertenezca, que a la vez les da acceso a distintos tipos de armamento.

Aparte, cada unidad tendrá un mínimo y un máximo que puedas incluir en tu Fuerza de Combate, dependiendo de su Rango.

- 0-2 Mandos
- 2+ Tropas
- 0-2 Ligeras
- 0-2 Choque
- 0-2 Pesada
- 0-1 Mech
- 0-3 Droides
- 0-1 Mercenario

Pueden estar compuestas de entre cuatro y ocho miniaturas, que podrán variar entre esta cantidad según el coste que quieras invertir en las distintas unidades y equipo.

Cada jugador tendrá 300 puntos para gastar en su Fuerza de Combate. En esos puntos entran las unidades, armas, equipo, etc. Puedes construir una Fuerza de Combate con menos de 300 puntos, pero jamás puede pasar del máximo.

Adicionalmente, debes elegir a uno de tus miembros con la Cualidad de Líder para que sea el General de la Fuerza de Combate. Si el General que Fuera de Combate durante la partida, tomará su lugar otra miniatura con la Cualidad de Líder, o en su defecto, si no tuvieras en la superficie de juego una con dicha Cualidad, será la miniatura con el atributo de Entereza mayor.

FACCIONES

Las Fuerzas de Combate pueden pertenecen a distintas facciones del universo; grupos militares que luchan por los recursos planetarios o por el control de ellos para otros fines.

Federación Terra

- Unidades y perfiles de las Fuerzas de Combate:

NOMBRE	RANGO	EQUIPO	CUALIDADES	MOV	PER	ENT	PNT	DES	COR	HER	PTOS
Comandante en Jefe	Mando	Ametralladora, chaleco Kevlar, Pistola, Macuto	Táctica de Combate, Líder, Tenaz	10	5	5	5	5	9	4	53
Comandante Táctico	Mando	Ametralladora, chaleco Kevlar, Pistola, Macuto	Táctica de Combate, Líder, Tenaz	10	5	5	4	4	9	4	51
Ranger	Tropa	Rifle Táctico, Pistola		10	3	3	4	3	7	3	31
Ranger	Tropa	Ametralladora, Pistola		10	3	3	4	3	7	3	34
Comando	Ligera	Escopeta, Cuchillo Táctico	Camuflaje, Infiltración	10	4	4	3	4	8	3	34
Comando	Ligera	Pistola, Cuchillo Táctico	Camuflaje, Infiltración	10	4	4	3	4	8	3	33
Marine de Combate	Choque	Lanzagranadas, chaleco Kevlar, Pistola, Máscara de Sellado, Cuchillo Táctico	Tenaz	10	4	4	4	4	8	3	44
SWAT	Choque	Ametralladora, chaleco Kevlar, Pistola, Máscara de Sellado	Tenaz	10	4	4	4	3	8	3	41
SWAT	Choque	Rifle de Precisión, chaleco Kevlar, Pistola, Máscara de Sellado	Tenaz	10	4	4	4	3	8	3	41
Cañonero	Pesada	Lanzamisiles, Pistola, chaleco Kevlar, Casco Táctico	Experto Armero	10	3	4	5	3	8	3	36
Cañonero	Pesada	Lanzagranadas, Pistola, chaleco Kevlar, Casco Táctico	Experto Armero	10	3	4	5	3	8	3	38
Cañonero	Pesada	Lanzagranadas Pesado, Pistola, chaleco Kevlar, Casco Táctico	Experto Armero	10	3	4	5	3	8	3	41
Thunderbolt (Dragon)	Mech	Rifle Superpesado, Filo de Combate, Blindaje Aditanium	Tecnológico, Auto-Reparación	15	4	5	4	4	9	4	52
Tanque Ligero Goliath	Droide	Fusión de Repetición, Blindaje Chobham	Tecnológico	8	3	5	5	2	8	3	40
Droideka Medikit	Droide	Pistola	Tecnológico, Medikit	8	3	5	2	2	6	2	25
Droideka Hacker	Droide	Pistola	Tecnológico, Reparador, Control Tecnológico	8	3	5	2	2	6	2	28
Droideka Explosivo	Droide	Pistola	Tecnológico, Auto-Detonador	8	3	5	2	2	6	2	25
Droideka de Impacto	Droide	Ametralladora	Tecnológico	8	3	5	3	2	6	2	30
Droideka de Combate	Droide	Filo de Combate	Tecnológico	8	3	5	2	3	6	2	26
Droideka Flamígero	Droide	Lanzallamas	Tecnológico	8	3	5	3	2	6	2	29
NOMBRE	RANGO	EQUIPO	CUALIDADES	MOV	PER	ENT	PNT	DES	COR	HER	PTOS

- Equipo:

TIPO DE EQUIPO	PERFIL (Armas Disparo: Alcance/Cadencia/Proyectiles) (Armas Combate Cuerpo a Cuerpo: CaC) (Objetos: Objetos)	CUALIDADES
Ametralladora (MG)	35/1 a 5/12	Fuego de Cobertura
Blindaje Aditanium	Objeto	Protección Superpesada
Blindaje Chobham	Objeto	Protección Pesada, Anti-Perforante
Blindaje de Kevlar	Objeto	Protección Pesada
Bomba de Humo	20/1/1	Alcance Mínimo (10), Plantilla Grande, Humo, Acaparar, Preparada
Cargador	Objeto	Regargar, Acaparar, Preparada
Casco Táctico	Objeto	Protección Adicional
Chaleco de Kevlar	Objeto	Protección Ligera
Cuchillo Táctico	CaC	Combinable, Arma Blanca, Acaparar
Escopeta	30/2/6	
Filo de Combate	CaC	Combinable, Arma Larga
Fusión de Repetición Gemelo	40/2/8	Armas Gemelas, Antiblindaje
Granadas Explosivas	20/1/1	Alcance Mínimo (20), Plantilla Pequeña, Ignora Cobertura, Acaparar, Preparada
Lanzagranadas	40/1/3	Alcance Mínimo (20), Plantilla Pequeña, Ignora Cobertura
Lanzallamas	Plantilla/1/3	Plantilla Lágrima, Ignora Cobertura, Antiblindaje
Lanzamisiles	40/1/1	Alcance Mínimo (20), Carga Hueca
Macuto	Objeto	Almacenaje
Máscara de Sellado	Objeto	Anti-Tóxico, Anti-Humo
Pistola	25/1 a 2/6	Combinable, Acaparar
Rifle de Precisión	60/1/6	Precisa
Rifle Superpesado	50/2/6	Perforante
Rifle Táctico	50/1 a 3/10	
Visor Táctico	Objeto	Anti-Humo, Lente Ocular
Visor Térmico	Objeto	Infrarrojos, Lente Ocular
TIPO DE EQUIPO	PERFIL (Armas Disparo: Alcance/Cadencia/Proyectiles) (Armas Combate Cuerpo a Cuerpo: CaC) (Objetos: Objetos)	CUALIDADES

- Mejoras. Pueden ser compradas para equipar a cualquier miembro de la Fuerza de Combate sumando el coste correspondiente al coste de la miniatura. Un miembro no puede comprar más de dos Mejoras.

TIPO DE EQUIPO	COSTE
Blindaje de Kevlar	4
Bomba de Humo	3
Cargador	1
Chaleco de Kevlar	2
Cuchillo Táctico	1
Granada Explosiva	3
Máscara de Sellado	1
Pistola	2
Visor Táctico	3
Visor Térmico	4

Alianza Orion

- Unidades y perfiles de las Fuerzas de Combate:

NOMBRE	RANGO	EQUIPO	CUALIDADES	MOV	PER	ENT	PNT	DES	COR	HER	PTOS
Etnarca Alfa	Mando	Rifle de Precisión, Visor Térmico, Camuflaje Incorpóreo, Placas de Corindón	Táctica de Combate, Líder, Infiltración	10	5	5	5	5	9	4	55
Etnarca Beta	Mando	Rifle de Energía, Placas de Corindón, Visor Térmico, Cuchillo Táctico	Táctica de Combate, Líder	10	5	5	4	4	9	4	48
Hoplidex	Tropa	Rifle de Asalto		10	3	3	4	3	7	3	29
Horatix	Tropa	Rifle de Energía		10	3	3	4	3	7	3	30
Dmôs	Tropa	Pistola Pesada	Tecnológico, Visor Táctico, Reparador	8	4	5	4	3	7	3	35
Harpía	Ligera	Escopeta, Cuchillo Táctico, Casco de Corindón	Volar	10	4	4	3	4	8	3	37
Harpía	Ligera	Rifle de Energía, Cuchillo, Casco de Corindón	Volar	10	4	4	4	3	8	3	40
Medaus	Choque	Rifle Pesado, Placas de Corindón, Máscara de Sellado	Tenaz, Camuflaje Térmico	10	4	4	4	3	8	3	39
Medaus	Choque	Rifle de Pulso, Placas de Corindón, Máscara de Sellado	Tenaz, Camuflaje Térmico	10	4	4	4	3	8	3	40
Licaen	Pesada	Cañón de Fusión, Armadura de Corindón, Máscara de Sellado, Filo de Combate	Experto Armero, Marcha Táctica	12	3	4	5	3	8	4	49
Minotaen	Pesada	Rifle de Fusión, Armadura de Corindón, Cuchillo Táctico	Experto Armero, Robusto	10	3	5	5	4	8	3	41
Giges	Mech	Rifle de Asalto x 2, Exoesqueleto de Corindón	Tecnológico, Armas Gemelas Auto-Reparación,	15	4	5	4	4	9	4	53
Droideka Medikit	Droide	Pistola	Tecnológico, Medikit	8	3	5	2	2	6	2	25
Droideka Hacker	Droide	Pistola	Tecnológico, Reparador, Control Tecnológico	8	3	5	2	2	6	2	28
Droideka Explosivo	Droide	Pistola	Tecnológico, Auto-Detonador	8	3	5	2	2	6	2	25
Droideka de Impacto	Droide	Ametralladora	Tecnológico	8	3	5	3	2	6	2	30
Droideka de Combate	Droide	Filo de Combate	Tecnológico	8	3	5	2	3	6	2	26
Droideka Flamígero	Droide	Lanzallamas	Tecnológico	8	3	5	3	2	6	2	29
NOMBRE	RANGO	EQUIPO	CUALIDADES	MOV	PER	ENT	PNT	DES	COR	HER	PTOS

- Equipo:

TIPO DE EQUIPO	PERFIL (Armas Disparo: Alcance/Cadencia/Proyectiles) (Armas Combate Cuerpo a Cuerpo: CaC) (Objetos: Objetos)	CUALIDADES
Armadura de Corindón	Objeto	Protección Pesada
Bomba de Humo	20/1/1	Alcance Mínimo (10), Plantilla Grande, Humo, Acaparar, Preparada
Camuflaje Incorpóreo	Objeto	Incorpóreo
Cañón de Fusión	40/1 a 2/4	Antiblandaje
Casco de Corindón	Objeto	Protección Adicional
Cargador	Objeto	Recargar, Acaparar, Preparada
Cuchillo Táctico	CaC	Combinable, Arma Blanca, Acaparar
Exoesqueleto de Corindón	Objeto	Protección Superpesada
Filo de Combate	CaC	Combinable, Arma Larga
Granadas Explosivas	20/1/1	Alcance Mínimo (20), Plantilla Pequeña, Ignora Cobertura, Acaparar, Preparada
Lanzallamas	Plantilla/1/3	Plantilla Lágrima, Ignora Cobertura, Antiblandaje
Máscara de Sellado	Objeto	Anti-Tóxico, Anti-Humo
Placas de Corindón	Objeto	Protección Ligera
Pistola	25/1 a 2/6	Combinable, Acaparar
Pistola Pesada	30/1 a 2/6	Combinable
Rifle de Asalto	40/1 a 3/10	-
Rifle de Energía	40/1 a 2/6	Aturdir
Rifle de Fusión	30/1 a 2/6	Antiblandaje
Rifle de Precisión	60/1/6	Precisa
Rifle de Pulso	40/1 a 2/6	Pulso Electromagnético
Rifle Pesado	45/1 a 3/8	-
Visor Táctico	Objeto	Anti-Humo, Lente Ocular
Visor Térmico	Objeto	Infrarrojos, Lente Ocular
TIPO DE EQUIPO	PERFIL (Armas Disparo: Alcance/Cadencia/Proyectiles) (Armas Combate Cuerpo a Cuerpo: CaC) (Objetos: Objetos)	CUALIDADES

- Mejoras. Pueden ser compradas para equipar a cualquier miembro de la Fuerza de Combate sumando el coste correspondiente al coste de la miniatura. Un miembro no puede comprar más de dos Mejoras.

TIPO DE EQUIPO	COSTE
Armadura de Corindón	4
Bomba de Humo	3
Cargador	1
Cuchillo Táctico	1
Granada Explosiva	3
Pistola	2
Placas de Corindón	2
Visor Táctico	3
Visor Térmico	3

Imperio Annunak

- Unidades y perfiles de las Fuerzas de Combate:

NOMBRE	RANGO	EQUIPO	CUALIDADES	MOV	PER	ENT	PNT	DES	COR	HER	PTOS
Endursaga	Mando	Filo de Combate, Armadura de Crisoberilum, Pistola	Táctica de Combate, Líder, Tenaz	10	5	5	5	5	9	4	49
Dagon	Mando	Rifle Táctico, Filo de Combate, Armadura de Crisoberilum, Casco de Crisoberilum	Táctica de Combate, Líder, Tenaz	10	5	5	4	5	9	4	52
Telal	Tropa	Rifle Táctico, Protector de Crisoberilum,		10	3	3	4	3	7	3	31
Telal	Tropa	Rifle de Energía, Protector de Crisoberilum,		10	3	3	4	3	7	3	32
Mah-Telal	Tropa	Rifle Táctico, Armadura de Crisoberilum, Casco de Crisoberilum	Tenaz	10	3	4	4	3	7	3	37
Mah-Telal	Tropa	Rifle de Energía, Armadura de Crisoberilum, Casco de Crisoberilum	Tenaz	10	3	4	4	3	7	3	38
Lilith	Ligera	Rifle de Asalto, Filo de Combate, Máscara de Sellado, Protector de Crisoberilum	Infiltración, Maestría	10	4	4	4	4	8	3	44
Nergal	Ligera	Rifle de Precisión, Visor Térmico	Infiltración, Camuflaje	10	4	4	4	3	8	3	41
Elimmu	Choque	Rifle de Energía, Protector de Crisoberilum	Volar	10	4	4	4	3	8	3	40
Elimmu	Choque	Rifle Gauss, Protector de Crisoberilum	Volar	10	4	4	4	3	8	3	39
Gibil	Pesada	Cañón Gauss	Tecnológico, Reparador	8	3	4	5	3	8	3	34
Enurta	Mech	Lanza de Energía, Blindaje de Crisoberilum	Tecnológico, Auto-Reparación, Marcha Táctica	15	4	5	4	4	9	4	48
Isimud	Droide	Rifle de Asalto, Disruptor Electromagnético	Tecnológico	12	3	5	4	2	7	3	38
Droideka Medikit	Droide	Pistola	Tecnológico, Medikit	8	3	5	2	2	6	2	25
Droideka Hacker	Droide	Pistola	Tecnológico, Reparador, Control Tecnológico	8	3	5	2	2	6	2	28
Droideka Explosivo	Droide	Pistola	Tecnológico, Auto-Detonador	8	3	5	2	2	6	2	25
Droideka de Impacto	Droide	Ametralladora	Tecnológico	8	3	5	3	2	6	2	30
Droideka de Combate	Droide	Filo de Combate	Tecnológico	8	3	5	2	3	6	2	26
Droideka Flamígero	Droide	Lanzallamas	Tecnológico	8	3	5	3	2	6	2	29
NOMBRE	RANGO	EQUIPO	CUALIDADES	MOV	PER	ENT	PNT	DES	COR	HER	PTOS

- Equipo:

TIPO DE EQUIPO	PERFIL (Armas Disparo: Alcance/Cadencia/Proyectiles) (Armas Combate Cuerpo a Cuerpo: CaC) (Objetos: Objetos)	CUALIDADES
Armadura de Crisoberilium	Objeto	Protección Pesada
Bastón de Energía	Objeto	Combinable, Arma Larga, Aturdir
Blindaje de Crisoberilium	Objeto	Protección Superpesada
Bomba de Humo	20/1/1	Alcance Mínimo (10), Plantilla Grande, Humo, Acaparar, Preparada
Cañón Gauss	40/1 a 2/4	Antiblindaje
Cargador	Objeto	Recargar, Acaparar, Preparada
Casco Táctico	Objeto	Protección Adicional
Cuchillo Táctico	CaC	Combinable, Arma Blanca, Acaparar
Disruptor Electromagnético	Objeto	Radiación Electromagnética
Filo de Combate	CaC	Combinable, Arma Larga
Granadas Explosivas	20/1/1	Alcance Mínimo (20), Plantilla Pequeña, Ignora Cobertura, Acaparar, Preparada
Lanza de Energía	CaC	Aturdir, Orbe de Energía, Arma Larga
Lanzallamas	Plantilla/1/3	Plantilla Lágrima, Ignora Cobertura, Antiblindaje
Máscara de Sellado	Objeto	Anti-Tóxico, Anti-Humo
Pistola	25/1 a 2/6	Combinable, Acaparar
Protector de Crisoberilium	Objeto	Protección Ligera
Rifle de Asalto	40/1 a 3/10	
Rifle de Energía	40/1 a 2/6	Aturdir
Rifle de Precisión	60/1/6	Precisa
Rifle Gauss	30/2/6	Antiblindaje
Visor Táctico	Objeto	Anti-Humo, Lente Ocular
Visor Térmico	Objeto	Infrarrojos, Lente Ocular
TIPO DE EQUIPO	PERFIL (Armas Disparo: Alcance/Cadencia/Proyectiles) (Armas Combate Cuerpo a Cuerpo: CaC) (Objetos: Objetos)	CUALIDADES

- Mejoras. Pueden ser compradas para equipar a cualquier miembro de la Fuerza de Combate sumando el coste correspondiente al coste de la miniatura. Un miembro no puede comprar más de dos Mejoras.

TIPO DE EQUIPO	COSTE
Armadura de Crisoberilium	4
Bomba de Humo	3
Cargador	1
Cuchillo Táctico	1
Granada Explosiva	3
Pistola	2
Protector de Crisoberilium	2
Visor Táctico	3
Visor Térmico	4

La Simbiosis

- Unidades y perfiles de las Fuerzas de Combate:

NOMBRE	RANGO	EQUIPO	CUALIDADES	MOV	PER	ENT	PNT	DES	COR	HER	PTOS
Reina Simbionte	Mando	Rifle Devastador, Aguijón, Corteza Quitinosa	Táctica de Combate, Líder	10	5	5	5	5	9	4	46
Apidae	Mando	Rifle Púa, Visor Térmico, Aguijón	Táctica de Combate, Líder, Volar	10	5	5	4	5	9	4	53
Formicidae	Tropa	Rifle Devastador		10	3	3	4	3	7	3	30
Formicidae	Tropa	Rifle de Racimo		10	3	3	4	3	7	3	30
Vespidae	Ligera	Rifle de Racimo, Corteza Quitinosa, Aguijón, Casco Quitinoso	Infiltración, Volar	10	4	4	4	4	8	3	44
Vespidae	Ligera	Rifle Devastador, Corteza Quitinosa, Aguijón, Casco Quitinoso	Infiltración, Volar	10	4	4	4	3	8	3	44
Caelífero	Choque	Rifle de Racimo, Cota Quitinosa, Aguijón	Tenaz, Marcha Táctica	10	4	4	4	5	8	3	44
Caelífero	Choque	Cañón de Esporas, Cota Quitinosa, Aguijón	Tenaz, Marcha Táctica	10	4	4	4	3	8	3	46
Aphididae	Choque	Espuito Tóxico, Corteza Quitinosa	Salto Parabólico, Irracional	8	4	4	4	3	8	3	36
Coleopto	Pesada	Cañón Telsónido, Cota Quitinosa, Casco Quitinoso	Experto Armero	10	3	4	5	3	8	3	38
Coleopto	Pesada	Cañón de Esporas Pesado, Casco Quitinoso	Experto Armero	10	3	4	5	3	8	3	44
Weta	Mech	Garras Necrosantes, Espuito Tóxico, Exoesqueleto Quitinoso	Auto-Curación	15	4	5	4	4	9	4	52
Droideka Medikit	Droide	Pistola	Tecnológico, Medikit	8	3	5	2	2	6	2	25
Droideka Hacker	Droide	Pistola	Tecnológico, Reparador, Control Tecnológico	8	3	5	2	2	6	2	28
Droideka Explosivo	Droide	Pistola	Tecnológico, Auto-Detonador	8	3	5	2	2	6	2	25
Droideka de Impacto	Droide	Ametralladora	Tecnológico	8	3	5	3	2	6	2	30
Droideka de Combate	Droide	Filo de Combate	Tecnológico	8	3	5	2	3	6	2	26
Droideka Flamígero	Droide	Lanzallamas	Tecnológico	8	3	5	3	2	6	2	29
NOMBRE	RANGO	EQUIPO	CUALIDADES	MOV	PER	ENT	PNT	DES	COR	HER	PTOS

- Equipo:

TIPO DE EQUIPO	PERFIL (Armas Disparo: Alcance/Cadencia/Proyectiles) (Armas Combate Cuerpo a Cuerpo: CaC) (Objetos: Objetos)	CUALIDADES
Aguijón	CaC	Veneno, Combinable
Bomba de Humo	20/1/1	Alcance Mínimo (10), Plantilla Grande, Humo, Acaparar, Preparada
Cañón de Esporas	40/1/3	Alcance Mínimo (15), Plantilla Pequeña, Ignora Cobertura, Tóxico
Cañón de Esporas Pesado	45/1/3	Alcance Mínimo (20), Plantilla Grande, Ignora Cobertura, Tóxico
Cañón Telsónido	40/1/1	Perforante, Veneno, Zootoxina
Cargador	Objeto	Regargar, Acaparar, Preparada
Casco Quitinoso	Objeto	Protección Adicional
Corteza Quitinosa	Objeto	Protección Ligera
Cota Quitinosa	Objeto	Protección Pesada
Cuchillo Táctico	Objeto	Combinable, Arma Blanca, Acaparar
Espujo Tóxico	Plantilla/1/3	Plantilla de Lágrima, Tóxico
Exoesqueleto Quitinoso	Objeto	Protección Superpesada
Garras Necrosantes	CaC	Veneno, Armas Gemelas
Granadas Esporas	20/1/1	Alcance Mínimo (10), Plantilla Pequeña, Acaparar, Preparada
Granadas Explosivas	20/1/1	Alcance Mínimo (20), Plantilla Pequeña, Ignora Cobertura, Acaparar, Preparada
Máscara de Sellado	Objeto	Anti-Tóxico, Anti-Humo
Pistola	25/1 a 2/6	Combinable, Acaparar
Rifle Púa	50/1 a 2/6	Veneno
Rifle de Racimo	45/1 a 2/6	Ignora Cobertura
Rifle Devastador	40/1 a 3/6	Perforante
Visor Táctico	Objeto	Anti-Humo, Lente Ocular
Visor Térmico	Objeto	Infrarrojos, Lente Ocular
TIPO DE EQUIPO	PERFIL (Armas Disparo: Alcance/Cadencia/Proyectiles) (Armas Combate Cuerpo a Cuerpo: CaC) (Objetos: Objetos)	CUALIDADES

- Mejoras. Pueden ser compradas para equipar a cualquier miembro de la Fuerza de Combate sumando el coste correspondiente al coste de la miniatura. Un miembro no puede comprar más de dos Mejoras.

TIPO DE EQUIPO	COSTE
Bomba de Humo	3
Cargador	1
Corteza Quitinosa	2
Cota Quitinosa	4
Cuchillo Táctico	1
Granada Espora	4
Granada Explosiva	3
Pistola	2
Visor Táctico	3
Visor Térmico	4

Hermandad Corsaria de Perseo

- Unidades y perfiles de las Fuerzas de Combate:

NOMBRE	RANGO	EQUIPO	CUALIDADES	MOV	PER	ENT	PNT	DES	COR	HER	PTOS
Capitán	Mando	Fusil Ráfaga, Filo de Combate, Coletto de Waku	Táctica de Combate, Líder, Tenaz	10	5	5	5	5	9	4	52
Contramaestre	Mando	Pistola de Abordaje, Filo de Combate, Coletto de Waku	Táctica de Combate, Líder, Tenaz,	10	5	5	4	4	9	4	47
Corsario	Tropa	Rifle de Asalto, Filo de Combate		10	3	3	4	3	7	3	33
Asaltadora	Ligera	Escopeta	Infiltración	10	4	4	3	4	8	3	31
Asaltadora	Ligera	Fusil Ráfaga	Infiltración	10	4	4	3	4	8	3	35
Maestre de Abordaje	Choque	Fusil Ráfaga, Filo de Combate	Tenaz, Robusto, Maestría	12	4	4	4	4	8	3	45
Condestable con Mate de Abordaje	Choque	Rifle de Asalto, Cuchillo Táctico	Piloto Guía, Reparador	10	4	4	4	3	8	3	73
Condestable con Carronada de Abordaje	Choque	Rifle de Asalto, Cuchillo Táctico	Piloto Guía, Reparador	10	4	4	4	3	8	3	61
Artillero de Cubierta	Pesada	Lanzamisiles, Granadas Explosivas	Experto Armero	10	3	4	5	3	8	3	37
Artillero de Cubierta	Pesada	Lanzagranadas, Granadas Explosivas	Experto Armero	10	3	4	5	3	8	3	39
Albatros	Pesada	Rifle de Precisión, Visor térmico, Multiplacas de Waku	Experto Armero	10	3	4	5	3	8	3	43
	Mech										
Mate de Abordaje	Droide	Pistola de Abordaje, Disruptor Electromagnético	Tecnológico, Irracional	10	3	5	4	2	7	3	-
Carronada de Abordaje	Droide	Cañón Falconete	Tecnológico, Marcha Táctica, Irracional	12	3	5	5	2	8	3	-
Droideka Medikit	Droide	Pistola	Tecnológico, Medikit	8	3	5	2	2	6	2	25
Droideka Hacker	Droide	Pistola	Tecnológico, Reparador, Control Tecnológico	8	3	5	2	2	6	2	28
Droideka Explosivo	Droide	Pistola	Tecnológico, Auto-Detonador	8	3	5	2	2	6	2	25
Droideka de Impacto	Droide	Ametralladora	Tecnológico	8	3	5	3	2	6	2	30
Droideka de Combate	Droide	Filo de Combate	Tecnológico	8	3	5	2	3	6	2	26
Droideka Flamígero	Droide	Lanzallamas	Tecnológico	8	3	5	3	2	6	2	29
NOMBRE	RANGO	EQUIPO	CUALIDADES	MOV	PER	ENT	PNT	DES	COR	HER	PTOS

- Equipo:

TIPO DE EQUIPO	PERFIL (Armas Disparo: Alcance/Cadencia/Proyectiles) (Armas Combate Cuerpo a Cuerpo: CaC) (Objetos: Objetos)	CUALIDADES
Bomba de Humo	20/1/1	Alcance Mínimo (10), Plantilla Grande, Humo, Acaparar, Preparada
Cañón Falconete	50/1 a 2/6	Antiblindaje
Cargador	Objeto	Recargar, Acaparar, Preparada
Coletos de Waku	Objeto	Protección Ligera
Cuchillo Táctico	CaC	Combinable, Arma Blanca, Acaparar
Disruptor Electromagnético	Objeto	Radiación Electromagnética
Escopeta	30/2/6	
Filo de Combate	CaC	Combinable, Arma Larga
Fusil Ráfaga	40/1 a 4/10	Fuego de Cobertura
Granadas Explosivas	20/1/1	Alcance Mínimo (20), Plantilla Pequeña, Ignora Cobertura, Acaparar, Preparada
Lanzagranadas	40/1/3	Alcance Mínimo (20), Plantilla Pequeña, Ignora Cobertura
Lanzallamas	Plantilla/1/3	Plantilla Lágrima, Ignora Cobertura, Antiblindaje
Lanzamisiles	40/1/1	Alcance Mínimo (20), Carga Hueca
Máscara de Sellado	Objeto	Anti-Tóxico, Anti-Humo
Multiplacas de Waku	Objeto	Protección Pesada
Pistola	25/1 a 2/6	Combinable, Acaparar
Pistola de Abordaje	30/2 a 3/6	Combinable
Rifle de Asalto	40/1 a 3/10	
Visor Táctico	Objeto	Anti-Humo, Lente Ocular
Visor Térmico	Objeto	Infrarrojos, Lente Ocular
TIPO DE EQUIPO	PERFIL (Armas Disparo: Alcance/Cadencia/Proyectiles) (Armas Combate Cuerpo a Cuerpo: CaC) (Objetos: Objetos)	CUALIDADES

- Mejoras. Pueden ser compradas para equipar a cualquier miembro de la Fuerza de Combate sumando el coste correspondiente al coste de la miniatura. Un miembro no puede comprar más de dos Mejoras.

TIPO DE EQUIPO	COSTE
Bomba de Humo	3
Cargador	1
Coletto de Waku	2
Cuchillo Táctico	1
Granada Explosiva	3
Máscara de Sellado	1
Multipelacas de Waku	4
Pistola	2
Visor Táctico	3
Visor Térmico	4

Mercenarios

- Perfiles de los Mercenarios que puedes incluir en tu Fuerza de Combate:

NOMBRE	RANGO	EQUIPO	CUALIDADES	MOV	PER	ENT	PNT	DES	COR	HER	PTOS
Espectro	Mercenario	Rifle de Precisión, Visor Macro-Fóveo, Camuflaje Incorpóreo, Casco de Grafeno, Peto de Grafeno, Macuto	Tenaz, Experto Armero	10	5	5	5	5	9	4	60
Víper	Mercenario	Pistola, Macuto, Indumentaria FLAK, Granada de Pulso x 2	Control Tecnológico, Reparador, Infiltración, Medikit	10	5	5	4	4	9	4	56
Droideka Medikit	Droide	Pistola	Tecnológico, Medikit	8	3	5	2	2	6	2	25
Droideka Hacker	Droide	Pistola	Tecnológico, Reparador, Control Tecnológico	8	3	5	2	2	6	2	28
Droideka Explosivo	Droide	Pistola	Tecnológico, Auto-Detonador	8	3	5	2	2	6	2	25
Droideka de Impacto	Droide	Ametralladora	Tecnológico	8	3	5	3	2	6	2	30
Droideka de Combate	Droide	Filo de Combate	Tecnológico	8	3	5	2	3	6	2	26
Droideka Flamígero	Droide	Lanzallamas	Tecnológico	8	3	5	3	2	6	2	29
NOMBRE	RANGO	EQUIPO	CUALIDADES	MOV	PER	ENT	PNT	DES	COR	HER	PTOS

- Equipo:

TIPO DE EQUIPO	PERFIL (Armas Disparo: Alcance/Cadencia/Proyectiles) (Armas Combate Cuerpo a Cuerpo: CaC) (Objetos: Objetos)	CUALIDADES
Bomba de Humo	20/1/1	Alcance Mínimo (10), Plantilla Grande, Humo, Acaparar, Preparada
Camuflaje Incorpóreo	Objeto	Incorpóreo
Cargador	Objeto	Regargar, Acaparar, Preparada
Casco de Grafeno	Objeto	Protección Adicional
Cuchillo Táctico	CaC	Combinable, Arma Blanca, Acaparar
Granadas Explosivas	20/1/1	Alcance Mínimo (20), Plantilla Pequeña, Ignora Cobertura, Acaparar, Preparada
Macuto	Objeto	Almacenaje
Pistola	25/1 a 2/6	Combinable, Acaparar
Rifle de Precisión	60/1/6	Precisa
Visor Macro-Fóveo	Objeto	Anti-Humo, Lente Ocular, Infrarrojos

- Mejoras. Pueden ser compradas para equipar a cualquier miniatura de Mercenarios sumando el coste correspondiente al coste de la miniatura. Una miniatura no puede comprar más de dos Mejoras.

TIPO DE EQUIPO	COSTE
Bomba de Humo	3
Cargador	1
Cuchillo Táctico	1
Granada Explosiva	3
Pistola	2

CUALIDADES

Algunos miembros de las Fuerzas de Combate y Equipo poseen una serie de Cualidades que otorgan reglas especiales a las miniaturas, las cuales se indican en los perfiles de las miniaturas y equipo.

- **Acaparar:** Un Equipo con esta habilidad se colocará en el suelo si su portador es puesto Fuera de Combate, pudiendo ser recogida por otras miniaturas.
- **Alcance Mínimo (X):** Indica la distancia mínima que debe cumplir un arma de Disparo, siendo X dicha distancia en centímetros.
- **Almacenaje:** Puede llevar dos piezas de Equipo adicionales a lo habitual. Además, el equipo con esta regla, no ocupa uno de los espacios.
- **Antiblandaje:** La miniatura objetivo atacada con un arma con esta Cualidad, sufre un modificador de -1 a su Tirada de Fortuna.
- **Anti-Humo:** Ignora todos los efectos de la Cualidad Humo.
- **Anti-Infrarrojos:** Anula los efectos de la Cualidad de Infrarrojos para ignorar los Camuflajes.
- **Anti-Tóxico:** Ignora los efectos de los ataques con la Cualidad Tóxico.
- **Arma Blanca:** Suma +1 al resultado de uno de los dados de ataque CaC.
- **Arma Larga:** Tira 1 dado adicional cuando Combate Cuerpo a Cuerpo.
- **Armas Gemelas:** Cuando ataque tirará 2 dados adicionales.
- **Aturdir:** Si una miniatura enemiga sufre una Herida de un arma con esta Cualidad, se considera Aturdido como se explica en la Tabla de Lesiones.
- **Auto-Curación:** Puede gastar una acción para lanzar 1D6. Con un resultado de 4+ recupera 1 Herida, con otro resultado no tiene efecto.
- **Auto-Detonador:** Puede decidir auto-detonarse en cualquier momento de su turno de jugador para usarse como si se tratase de un arma de plantilla pequeña con las Cualidades de Ignora Cobertura. Si pierde una Herida durante la partida, debes tirar 1D6 y con un resultado de 5+ se auto-detona automáticamente. Si es puesto Fuera de Combate de auto-detona automáticamente.
- **Auto-Reparación:** Puede gastar una acción para lanzar 1D6. Con un resultado de 4+ recupera 1 Herida, con otro resultado no tiene efecto.
- **Camuflaje:** Si la miniatura es objetivo de Disparos y está en Cobertura, se considera Oculta para esos Disparos.
- **Carga Hueca:** Los ataques con un arma con esta Cualidad suman +1 al resultado de los dados contra miniaturas enemigas con la Cualidad Tecnológico.
- **Combinable:** Puede portar dos armas con esta cualidad en Mano. Si ambas armas son iguales, obtienes la Cualidad de Armas Gemelas.

- **Control Tecnológico:** Puede desactivar una miniatura con la Cualidad Tecnológico en un radio de 30cm gastando una acción. Tira 1D6 y si obtiene un resultado de 4+, la miniatura objetivo se considerará Inconsciente como se explica en la Tabla de Lesiones. También puede eliminar el estado de Inconsciente de una miniatura amiga con la tirada que hemos explicado antes, pudiendo esta actuar si se recupera en turnos posteriores.
- **Experto Armero:** Empiezan la partida con 1 Cargador adicional sin coste en puntos.
- **Fuego de Cobertura:** Puede realizar la acción de Disparar con un modificador de -1 a la Puntería para que otra miniatura amiga, que no se haya activado esa ronda, se active para hacer un movimiento y una acción de Esprintar después de resolverse el Disparo. La miniatura que mueve se considerará activada en esa ronda.
- **Humo:** Toda miniatura dentro por completo de una plantilla de Humo se considera Oculta. Además, bloquea la Línea de Visión, tanto desde dentro como desde fuera.
- **Ignora Cobertura:** Los ataques a miniaturas enemigas en Cobertura, no obtienen ningún modificador negativo por ello.
- **Incorpóreo:** Se considera que la miniatura siempre se está en Cobertura a efectos de juego.
- **Infiltración:** Su zona de Despliegue aumenta en 10cm, pero siguiendo las restricciones habituales.
- **Infrarrojos:** Ignora todo tipo de Camuflajes y no le penaliza el alcance en escenarios con visibilidad reducida.
- **Irracional:** No puede portar armar Equipo de las Mejoras, ni elementos de los escenarios.
- **Lente Ocular:** Aumenta el alcance de las armas que porte en +10cm.
- **Líder:** Puede dar su atributo de Entereza a otras miniaturas amigas en un radio de 20cm para cualquier chequeo con ese atributo.
- **Maestría:** Puede tener dos armas en Mano, aunque no tengan la Cualidad de Combinable.
- **Marcha Táctica:** Puede hacer una acción gratuita de Esprintar al principio de su turno de jugador.
- **Medikit:** Puede gastar una acción para lanzar 1D6. Con un resultado de 4+ recupera 1 Herida tanto propia como de otra miniatura en contacto peana con peana con ella. Con otro resultado no tiene efecto. No puede ser usado con miniaturas con la Cualidad Tecnológico.
- **Orbe de Energía:** se considera un arma de Disparo con el perfil 30/1/6 y la Cualidad Aturdir.
- **Perforante:** La miniatura objetivo obtiene un modificador de -1 a su atributo de Corpulencia.

- **Piloto Guía:** Debe llevar su Droide estipulado en Coherencia en todo momento. Si pierde la Coherencia, su droide se considera Inconsciente como se describe en la Tabla de Lesiones hasta que vuelvan a recuperar la Coherencia. Cuando se active la miniatura con esta Cualidad, también se activa el Droide, pero primero tiene que hacer su turno activo una de las miniaturas por completo y después la otra. Si la miniatura con la Cualidad Piloto Guía es puesta Fuera de Combate, el Droide quedará Inconsciente hasta que otra miniatura con la Cualidad Piloto Guía, sin que ya guíe un Droide, esté en Coherencia.
- **Precisa:** Tiene la Cualidad Ignora Cobertura y puede repetir uno de los dados fallidos al Disparar.
- **Protección Adicional:** Puede repetir un dado fallido en la Tirada de Fortuna.
- **Protección Ligera:** Obtiene un modificador de +1 a la Tirada de Fortuna.
- **Protección Pesada:** Obtiene un modificador de +2 a la Tirada de Fortuna.
- **Protección Superpesada:** Obtiene un modificador de +1 a la Tirada de Fortuna y al atributo de Corpulencia
- **Pulso Electromagnético:** Si logra Impactar a una miniatura enemiga con un arma de Disparo, tira 1D6. Con un resultado de 4+, el arma de la miniatura enemiga objetivo quedará Descargada.
- **Preparada:** No es necesario que esté equipada en Mano para poder usar este Equipo. Incluso puede ir equipada en la parte de Objetos, aunque se aun Arma.
- **Radiación Electromagnética:** Todas las miniaturas con armas de Disparo y con la Cualidad Tecnológico dentro totalmente de un radio de 20cm de la miniatura con esta Cualidad, deben tirar 1D6. Con un resultado de 5+, las armas quedan Descargadas y las miniaturas con Tecnológico Inconscientes como se explica en la Tabla de Lesiones.
- **Recargar:** Recarga automáticamente un arma sin considerarse acción. Acto seguido, el objeto se descarta y no podrá ser usado más en la partida.
- **Reparador:** Puede gastar una acción para lanzar 1D6. Con un resultado de 4+ recupera 1 Herida tanto propia como de otra miniatura en contacto peana con peana con ella. Con otro resultado no tiene efecto. Solo puede ser usado con miniaturas con la Cualidad Tecnológico.
- **Robusto:** Se considera que tiene la Cualidad Protección Adicional.
- **Salto Parabólico:** No le penaliza por traspasar cualquier tipo de Terreno, incluso el Impasable.
- **Táctica de Combate:** Puede dar una acción extra a una miniatura amiga en un radio de 20cm de la miniatura con esta Cualidad.
- **Tecnológico:** La miniatura es inmune a ataques con la Cualidad Tóxico y Veneno. Además, no puede ser curado con la Cualidad Medikit pero sí arreglado con Reparador.

- **Tenaz:** Puede repetir el Chequeo de Reacción al Recibir Disparos una vez por ronda. Se debe aceptar el segundo resultado, aunque sea más desfavorable.
- **Tóxico:** La miniatura objetivo de un ataque Tóxico debe repetir uno de los dados con éxito de la Tirada de la Fortuna.
- **Veneno:** Causa el doble de Heridas de los habitual.
- **Volar:** La miniatura puede mover como si hubiera Esprintando con dos éxitos sin considerarse como acción, considerándose que está volando. Si está volando, esa ronda no tendrá penalizador al mover o traspasar cualquier tipo de Terreno, incluso los Impasables, pero no podrá acabar su movimiento sobre el Terreno Impasable. Tanto la miniatura volando como los enemigos tendrán un modificador de -1 a la Puntería al Disparar y -10cm al alcance de las armas. No podrá estar Trabado a no ser que sea por una miniatura enemiga que está volando. No puede tomar objetivos ni transportar otras miniaturas. Si decide no volar, se aplican las reglas habituales como cualquier otra miniatura.
- **Zootoxina:** Los ataques con un arma con esta Cualidad suman +1 al resultado de los dados contra miniaturas enemigas que no tengan la Cualidad Tecnológico.

PREPARACIÓN DE LA MESA

Superficie de Juego

La mesa para las partidas deberá tener una superficie de juego de 90cm x 90cm como medida oficial. Por su puesto, cabe la posibilidad de que ambos jugadores se pongan de acuerdo para elegir la medida del tablero, ya que NEBULA es un juego abierto y caben todas las posibilidades mientras haya consenso entre los participantes. También necesitaremos un buen puñado de elementos de escenografía tanto para decorar la superficie de juego como para que no se convierta en un campo de tiro.

Terrenos y Elementos de escenografía

Hay variedad de terrenos por los que se desarrolla la acción en el NEBULA. Antes de comenzar la partida los jugadores deben ponerse de acuerdo y aclarar de qué tipo son todos y cada uno de los elementos. Hay seis tipos de terreno:

- **Despejado:** Son los terrenos normales en los que no se aprecia ninguna característica especial y no tienen penalización ninguna al movimiento.
- **Obstáculos (vallas, setos, muros...):** Según la altura de los obstáculos tienen o no penalización al movimiento. El movimiento de una miniatura no puede terminar en medio de un obstáculo. Si el obstáculo tiene menos de 3 cm de altura, no tiene penalización ninguna al movimiento. Si el obstáculo tiene entre 3 y 10 cm de altura, debes medir que altura tiene y esos serán los cm que debes emplear para pasar el obstáculo, colocando acto seguido la miniatura en el otro lado del obstáculo y pudiendo mover si le sobra centímetros.
- **Difícil:** Son terrenos como bosques, escaleras, escombros, etc. Para moverse por ellos se ven penalizados con la mitad de la capacidad de movimiento. Ofrecen cobertura a los miembros de las Fuerzas de Combate frente a ataques con armas de Disparo.
- **Edificios:** Son como propiamente dice, edificaciones. A dichos edificios se puede entrar o salir por las puertas o ventanas que tengan los mismos. Para subir o bajar plantas solo se podrá realizar por las escaleras. Los edificios ofrecen cobertura a los individuos frente a ataques de armas de fuego.
- **Impasable:** Son los obstáculos de más de 10 cm de alto y no pueden ser rebasados de ninguna manera, excepto con escaleras.

Colocando la escenografía

En las partidas de NEBULA la escenografía es muy importante, por eso es aconsejable tener muchos elementos variados para colocar en la mesa de juego e intentar bloquear la mayoría de Líneas de Visión, aunque no todas para que la cosa no se alargue demasiado. Los jugadores pueden ponerse de acuerdo para colocar un tablero con escenografía estipulada a su gusto, pero vamos a daros un método sencillo para colocar elementos variados al azar.

NUMERO	ELEMENTOS	SEPARACIÓN MINIMA ENTRE ELLOS
1D3+1	Edificios	20 cm
1D6	Vehículos	10 cm
2D6	Obstáculos variados	10 cm
1D6	Vegetación	20 cm
1D3	Escenografía Volátil	30 cm

Conforme vayan saliendo los elementos de escenografía, por turno, cada jugador coloca un elemento. En caso de que no se pueda respetar la distancia mínima entre ellas, se pondrán lo más separado posible.

Una vez colocada toda la escenografía generada aleatoriamente, si ves que hay demasiadas Líneas de Visión abiertas, podéis hacer otra ronda de tiradas dividiendo los dados a tirar por la mitad.

Escenografía volátil

Cuando un individuo recibe disparos estando parapetado, ya sea a Cubierto como Atrincherado, o tan solo estando a 5 cm de un elemento de escenografía volátil, debemos averiguar si la escenografía explota. Se resuelven los Disparos de la manera habitual y por cada Disparo que no haya obtenido Impacto, debes lanzarlo de nuevo. Con un resultado de 5 o menos no ocurre nada especial, pero con un resultado de 6, la escenografía volátil estalla, teniendo que colocar en su sitio escombros o chatarra de un tamaño similar para representar que pasa a ser Terreno Difícil.

Todas las miniaturas a 5 cm o menos del elemento volátil deben superar una Tirada de Fortuna. Si la supera, las miniaturas se desplazan 3 cm en dirección contraria desde donde se produjo la explosión sin sufrir daño alguno, pero teniendo en cuenta que pueden caer desde una zona elevada con ello. Si no es superado sufre 2 heridas automáticas y se desplazan 3 cm en dirección contraria desde donde se produjo la explosión.

Despliegue

El despliegue es la posición en la que se colocan las miniaturas en el tablero antes de empezar la partida. Para saber quién comienza a desplegar, los jugadores tiran 1D6 y el que obtenga la puntuación más alta en el dado, elige qué jugador empieza a desplegar. Si se obtiene un empate, se vuelven a tirar los dados. El ganador de la tirada coloca a toda su Fuerza de Combate.

El tablero se divide en cuadrantes de 45cm x 45cm, y cada cuadrante será una posible zona de despliegue. La Fuerza de Combate que comience a desplegar, coloca las miniaturas, pudiéndose colocar hasta a 15 cm del borde del tablero como máximo del cuadrante escogido, y al menos a 30 cm de una miniatura enemiga; se puede dar el caso que se desplieguen las Fuerzas de Combate en cuadrantes contiguos.

Puede ser que, dependiendo del escenario, tenga unas reglas de despliegue concreto, prevaleciendo las del escenario.

Meteorología y Franja Horaria

Las reglas especiales de un escenario pueden ser miles, siempre que haya acuerdo entre los jugadores. Aquí te exponemos la Meteorología y Franja Horaria para darle más emoción o personalizar aún más las partidas.

Lanza 1D6 antes de la partida para averiguar el clima o franja horaria que reinará durante la partida.

TIRADA	CONDICIONES	RESTRICCIONES DE VISIBILIDAD (máximo alcance)
1	Lluvia, Amanecer o Atardecer	40 cm
2	Niebla	35 cm
3	Noche	30 cm
4-6	Día	Sin penalizador

MISIONES

Os presentamos 3 Misiones distintas, pudiendo elegir las al azar o poniéndote de acuerdo con el otro jugador. Lo recomendable es al azar, así nunca sabes lo que te deparará la partida.

RECUPERACIÓN DE DATOS

Se ha filtrado que un carguero comercial se ha estrellado en una zona rocosa con unos planos digitales muy valiosos. Es de vital importancia hacerte con ellos antes que el enemigo.

- **Superficie de juego:** Será la habitual.
- **Escenografía:** Será la habitual a excepción de que debes colocar 1D6+3 contenedores (ya sean container, cajas, bidones o similares) repartidos por el tablero de juego, ubicándolos alternamente los jugadores a al menos 20 cm de distancia uno de otro y de los bordes del tablero en la medida de lo posible antes de empezar con la partida.
- **Despliegue:** Será el habitual.
- **Objetivo:** En este escenario el objetivo es buscar un pequeño proyector holográfico registrando los contenedores estrellados y dispersos por la orografía.
- **Rondas:** Se jugarán un total de 10 rondas.
- **Victoria:** Ganará el escenario la Fuerza de Combate que logre rescatar el pequeño proyector, lo lleve a su zona de despliegue y lo mantenga en posesión con una de sus miniaturas que no esté Fuera de Combate. Si ninguna de las dos Fuerzas de Combate consigue la misión, se considera un Empate.
- **Reglas Específicas:** Para llevar a cabo el registro del container, la miniatura debe estar en contacto con el mismo, sin estar en Combate Cuerpo a Cuerpo ni haber Esprintado. Si cumples esto lanza 1D6; con un resultado de 6 habrás encontrado el pequeño proyector, llevándolo contigo el resto de la partida. Pero ojo, debe tener un hueco libre en la casilla de Equipo o deshacerse de algún elemento de la forma habitual; con otro resultado, está vacío y esa miniatura no puede volver a buscar en ese contenedor, pero se puede registrar nuevamente con otra miniatura. Si el portador es puesto Fuera de Combate, el marcador del pequeño proyector se colocará en la superficie de juego donde estaba el portador hasta que otra miniatura lo recoja como Equipo de la forma habitual, pasando a portarla esa nueva miniatura.

EL TRANSPORTE DESPEGA

La inestabilidad del hábitat llega al límite y el piloto mercenario intenta encender los propulsores de la nave ahora averiados. Le da igual quién se suba a bordo, solo quiere los créditos. La importancia de mantenerse cerca de ella para embarcar y mantener a raya al enemigo es vital.

- **Superficie de juego:** Será la habitual.
- **Escenografía:** Será la habitual a excepción de que debes colocar un vehículo de transporte aéreo justo en el centro de la superficie de juego.
- **Despliegue:** Será el habitual.
- **Objetivo:** En este escenario el objetivo es mantener el control de los alrededores del transporte aéreo colocado en el centro.
- **Rondas:** Se jugarán un total de 8 rondas.
- **Victoria:** Ganará el escenario la Fuerza de Combate que tenga el control de los alrededores del transporte aéreo.
- **Reglas Específicas:** Para mantener el control de los alrededores del transporte aéreo, las Fuerzas de Combate deben tener más miniaturas que el enemigo a 8cm o menos del transporte al final de las 8 rondas. En caso de ambas Fuerzas de Combate tengan el mismo número de miniaturas, se considerará un Empate. Los Mechs no cuentan para el computo de miniaturas al final de la partida.

¡ACABAD CON ELLOS!

El planeta es pequeño y era lógico que las Fuerzas de Combate se encontraran. El producto está muy localizado y es un cargamento muy valioso como para que el enemigo se haga con él. Solo uno podrá comerciar con el Trítio.

- **Superficie de juego:** Será la habitual.
- **Escenografía:** Será la habitual.
- **Despliegue:** Será el habitual.
- **Objetivo:** En este escenario el objetivo es conseguir dejar al máximo número de miniaturas enemigas Fuera de Combate.
- **Rondas:** Se jugarán un total de 10 rondas.

- **Victoria:** Ganará el escenario la Fuerza de Combate que obtenga más puntos de aniquilación al final de la partida. En caso de empate, se tomará como factor de desempate el coste total de todas las miniaturas puestas Fuera de Combate incluyendo su equipo adicional, siendo el ganador el que más puntos de coste haya aniquilado. En caso de un nuevo empate, la partida se considera Empate.
- **Reglas Específicas:** Los puntos de aniquilación se consiguen cuando dejas fuera de combate un tipo de unidad concreto, siendo estos los puntos:
 - 3 puntos por el General de la Fuerza de Combate
 - 3 puntos por una unidad de Mando.
 - 3 puntos por una unidad de Mech.
 - 2 puntos por una unidad de Choque.
 - 2 puntos por una unidad Pesada.
 - 1 punto por una unidad Ligera.
 - 1 punto por una unidad de Tropa.
 - 1 punto por una unidad de Droide.

CRÉDITOS

Creación y adaptación de reglas: Javi Imperio

Trasfondo: Javier Aparicio

