

Tannhäuser

Resumen de reglas — v1.1

1. Introducción

1.1. Características



Combate



Resistencia



Mente



Movimiento

1.2. Equipo desechable

Tiene borde discontinuo. Puede dejarse caer, entregarse a otros personajes, etc. Si el personaje muere, cae al suelo (se apilan).

1.3. Círculos

Los personajes ven todos los círculos de su ruta, otros personajes no bloquean su línea de visión.



Punto de acceso: Por donde se introducen los personajes al tablero. No pueden detenerse sobre ellos.



De Acción: Están fuera de las rutas. Sobre ellos se ponen las fichas de Caja.



Objetivo: Están fuera de las rutas. Sobre ellos se ponen los Objetivos (según el icono de mayor tamaño).



Bode verde: Modificador +1 a la característica indicada.



Borde rojo: Modificador -1 a la característica indicada. En el caso de Movimiento sólo se aplica el mayor modificador al *desplazamiento* en el momento de *salir* del círculo.

2. Preparación

Elegir nivel de dificultad: El número de Tropas (0-2) que pueden regresar como refuerzos.

Elegir modo de juego.

Equipar cada personaje: Su objeto especial y uno de los paquetes, o 3 objetos apropiados pero no el especial.

Puntos de victoria (PV): 2 a cada Unidad.

Tirada de Despliegue: Cada Unidad tira un dado. El ganador escoge el punto de acceso de su Unidad.

2.1. Modos de juego

2.1.1. Historia

Objetivo: Termina cuando una Unidad cumple sus 2 Objetivos principales, o 1 principal y 2 secundarios. Gana el que tenga más PV.

Preparación: Cada Unidad coloca 4 fichas de Objetivos mediante tiradas de Preparación. Boca abajo, mezcla y coloca las fichas de Caja que contengan PV sobre los círculos de Acción.

Acción especial: Cumplir un Objetivo *propio*: Sólo si está adyacente y no hay enemigos adyacentes al Objetivo.

Secundario: El personaje debe tener la habilidad indicada, o gastar 1 PV: Retiras la ficha y ganas 1 PV.

Principal: Cada habilidad requiere una acción separada. Puedes gastar 2 PV para cumplir una de las habilidades requeridas, pero no la otra: Retiras la ficha y ganas 2 PV.

2.1.2. Competitivo

Objetivo: Matar a todos los personajes enemigos.

Preparación: Boca abajo, mezcla y coloca las fichas de Caja sobre los círculos de Acción y Objetivo (los de Objetivo se consideran de Acción).

2.1.3. Capturar la bandera

Objetivo: Gana la Unidad que capture dos banderas enemigas y las *coloque* en su propio punto de acceso o en los círculos de objetivo en los que hubiera una de sus banderas propias al principio de la partida.

Preparación: Coloca las fichas de Bandera mediante tiradas de Preparación sobre círculos de Objetivo. Boca abajo, mezcla y coloca las fichas de Caja que contengan sólo equipo sobre los círculos de Acción.

Acción especial: Coger una Bandera *enemiga*: Sólo si está adyacente y no hay enemigos adyacentes a la Bandera. Las Banderas se tratan como equipo desechable, pero no ocupan ranuras de equipo.

2.1.4. Dominación

Objetivo: Gana el que coloque 4 fichas de Bandera en 4 círculos de Objetivo distintos.

Preparación: Boca abajo, mezcla y coloca las fichas de Caja sobre los círculos de Acción. Las fichas de Bandera se consideran compartidas por toda la Unidad.

Acción especial: Colocar una Bandera en un círculo Objetivo adyacente. Si en él ya hay una Bandera enemiga, se devuelve al enemigo.

2.2. Tiradas de Preparación

Elige las fichas de Objetivos, y ordénalas.

Cada Unidad tira un dado: La que obtenga el resultado más alto elige un círculo de Objetivo principal (borde dorado) y coloca en él un Objetivo principal al azar (de la misma categoría) boca arriba; ídem la otra Unidad.

Se repite el procedimiento con el resto de Objetivos principales, y después con los secundarios en círculos de Objetivos secundarios (borde plateado).

Las Banderas se colocan de forma análoga.

3. Transcurso del turno

Tirada de Iniciativa: Cada Unidad tira un dado con un +1 por cada uno de sus personajes que haya muerto. El ganador decide qué Unidad empieza ese turno.

Orden: Cada personaje sólo puede actuar una vez por turno (Movimiento y 1 Acción) y las Unidades deben alternarse activando sus personajes.

3.1. Movimiento

Cada personaje puede interrumpir su Movimiento para realizar una Acción, y después continuar moviéndose (si su característica de Movimiento cambió debe tener en cuenta su nuevo valor). Sólo puede detenerse en círculos vacíos.

Un personaje puede pasar a través de otro, pero si es enemigo debe efectuar una *embestida*.

Cuesta 1 punto de Movimiento entrar desde fuera del tablero.

3.2. Acciones

Atacar a un adversario.

Embestir: Se hace un duelo de Resistencia. Si vence puede atravesarlo. Si hay varios enemigos juntos, sólo necesita vencer al primero.

Usar equipo.

Desechar equipo: Se coloca en un círculo adyacente vacío de la misma ruta.

Entregar equipo: Tantas fichas como se quiera, sólo a personajes adyacentes en la misma ruta, con ranuras vacías para recibirlas.

Recoger equipo: Todas las fichas que quiera que estén en un único círculo de la misma ruta (adyacente al personaje, o bajo él), con ranuras vacías para recibirlas.

Registrar una Caja: Sólo si está adyacente y no hay enemigos adyacentes a la Caja. Una vez revelada se coloca en una ranura vacía. Si es un arma, puede dejar una antigua en la Caja, o apilarla en su hoja de equipo con un arma del mismo tipo.

4. Armas

Permiten atacar en la misma ruta, con los círculos intermedios ocupados o no. Las heridas automáticas se aplican *tras* la Absorción. (Entre paréntesis se indica la distancia *mínima* al objetivo, *A* significa adyacente y *R* toda la ruta.)

Cuerpo a cuerpo (A).

Corta distancia (mín. 2).

Automática (mín. 3).

Pesada (mín. 4): No se puede utilizar munición. Si no se posee la habilidad de atletismo para moverse se usa el menor valor de Movimiento.

Granada (mín. 4): Se lanza a un círculo vacío. Se descarta y se pone un Escombros -1 en el círculo. Se hace una tirada de combate por cada personaje adyacente (aunque no esté en la misma ruta). Causa 1 herida automática.

Granada de humo (R): Se descarta y se coloca en un círculo vacío una ficha de pantalla de humo. Se aplican penalizadores a Combate y Resistencia (pero nunca pueden bajar de 1):

- -5 sobre la granada.
- -3 en el resto de la ruta.
- Si hay varias sólo se aplica el peor valor.

Hermetica (R): Se coloca en un círculo vacío, corrompiendo toda la ruta. No afecta al movimiento. Sólo puede haber una por ruta. Si el conjurador muere se retira.

5. Combate

No se pueden aplicar bonificadores a los 1 naturales ni penalizadores a los 10 naturales.

Cada impacto no absorbido se convierte en una herida.

5.1. Tirada de Combate

Reserva de dados: Valor actual de combate del atacante.

Dificultad: Valor actual de combate del defensor.

Cuerpo a cuerpo: Si el personaje (atacante o defensor) *no* lleva arma de cuerpo a cuerpo, se usa el valor de combate de su última fila.

5.2. Tirada de Absorción

Reserva de dados: Valor actual de resistencia del defensor.

Dificultad: Valor de combate que usó el atacante.

6. Duelo

Reserva de dados: Valor actual de la característica.

Dificultad: Valor actual de la característica del oponente.

Cada uno hace una tirada. En caso de empate pierde el que inició el duelo.

7. Puntos de Victoria

Los PV pertenecen a toda la Unidad.

Los puntos de bonificación son iguales a los PV, pero no cuentan en las condiciones de victoria.

Máximo que puede gastar un personaje por turno:

- Héroe: 2 PV.
- Tropa: 1 PV.

Se declara el gasto de PV antes de realizar la acción (entre paréntesis se indica el gasto necesario):

Moverte (1–2): Avanzas 1 círculo más por cada PV gastado.

Curar una herida (1–2): Si no has muerto tras la Absorción, por cada PV gastado curas una herida. No puedes contraatacar.

Contraatacar (1): No puede hacerse con armas pesadas, granadas o gastando munición. El contraatacante usa su valor de combate más bajo. Ninguno de ambos puede gastar PV. No se puede re-contraatacar.

Repetir Iniciativa (1): Sólo si sacaste la tirada más baja. El oponente no puede repetir la suya.

Recompensas:

- Matar a todos los Héroes: 2 PV.
- Matar 2 Tropas cualesquiera: 1 PV.

8. Habilidades



Atletismo



Armamento



Destreza



Ingeniería



Razonamiento



Estrategia



Arqueología



Mando



Sigilo



Mecánica



Nervios de acero



Combate
cuerpo a cuerpo



Corrupción demoníaca: Arma cuerpo a cuerpo. Si impacta, daño +1.



Cuchillo de combate: Arma cuerpo a cuerpo. Si impacta, daño +1.



Metralla: Arma cuerpo a cuerpo (1-2, incluso con círculo intermedio ocupado). Si impacta, daño +1. Si *Eva* lo maneja, el objetivo no puede hacer su tirada de Absorción.



Luger P-08: Arma a corta distancia (mín. 2). +1 a cada dado de Combate.



Mauser C96: Arma a corta distancia (mín. 2). +2 a cada dado de Combate.



Perdición: Arma a corta distancia (mín. 2, máx. Mente +1, incluso en otra ruta). +1 a cada dado de Combate. No puede usar Munición.



Walther P.38: Arma a corta distancia (mín. 2).



MP 40: Arma automática (mín. 3). Combate +1.



Stielhandgranate: Granada (mín. 4).



Hermetica Atra: En la ruta corrupta todos los Obscura Korps tienen Resistencia +1



Hermetica Occulta: En la ruta corrupta todos los Obscura Korps tienen Mente +1.



Hermetica Umbra: En la ruta corrupta todos los Obscura Korps tienen Combate +1.



Amuleto de Patmos: Haz un duelo mental a distancia máxima Mente +1, incluso en otra ruta. Si ganas, mueve a la víctima tantos círculos como éxitos; si no ha sido activada, usará sus valores de características más bajos y perderá su fase de Acción.



Sha-Na-Ra: Si vence un duelo mental causa tantas heridas como éxitos, sin tirada de Absorción. En la misma ruta, sólo una vez por partida.



Fuerza sobrenatural: En combate cuerpo a cuerpo usa el valor mayor de Combate.



Impacto crítico: En combate cuerpo a cuerpo puede repetir el dado menor (no 1).



Munición: Se repite la tirada de Combate (la primera se ignora). No durante un contraataque. Descartar tras usar.



Minuto salvaje: +2 a cada dado de Combate. Sólo con armas a corta distancia o automáticas. No puede moverse.



Fuego sostenido: +1 a cada dado de Combate. Sólo con armas a corta distancia o automáticas. En el turno anterior debe haber atacado con la misma arma y en la misma ruta.



Inmunidad al dolor: En las tiradas de Absorción usa el mayor valor de Resistencia.



Reacio a morir: Si recibe una herida que lo mata, su salud vuelve a la última fila. Entonces se anula el uso de Inmunidad al dolor, Fuerza sobrenatural y Celeridad. Descartar tras usar. Sólo una vez por partida



Botiquín: Descartar al curarse para +1 herida curada.



El ojo de Tages: Al curarse +2 heridas curadas. Uso único.



Celeridad: En los desplazamientos usa el mayor valor de Movimiento.



Infiltración: Puede usar cualquier punto de acceso. En el 1º turno no bloquea el movimiento del enemigo, ni es bloqueado por él.



Ringkragen: Mente cambia a 6-6-5-5.



Cruz de Hierro de 1ª clase: +2 puntos de bonificación.



Cruz de Hierro de 2ª clase: +1 punto de bonificación.



Generalleutnant: Despliegue +6.



Oberleutnant: Despliegue +4, no acumulativo.



Cuchillo: Arma cuerpo a cuerpo.



Colt 45 1911 A1: Arma a corta distancia (mín. 2). +2 a cada dado de Combate.



Smith & Wesson 1917: Arma a corta distancia (mín. 2). +1 a cada dado de Combate.



Fusil de fuego rápido Mk-1: Arma automática (mín. 3). En una tirada de Combate, si obtienes al menos un 10 natural (no de una repetición) y la víctima no lo anula con un 10 natural en su Absorción, muere instantáneamente.



Reising M50: Arma automática (mín. 3). Combate +1.



Subfusil M3: Arma automática (mín. 3). Combate +1.



Ametralladora de fuego rápido A6a: Arma pesada (mín. 4). Daño +1 *tras* la Absorción. En una tirada de Combate, si obtienes al menos un 10 natural (no de una repetición) y la víctima no lo anula con un 10 natural en su Absorción, muere instantáneamente.



440g de TNT: Granada (mín. 4), pero se coloca una ficha de escombros de -2, -1 a cada dado de Absorción, y daño +2 *tras* la Absorción. Necesaria la habilidad ingeniería.



MKII A1: Granada (mín. 4).



M15: Granada de humo.



Munición: Se repite la tirada de Combate (la primera se ignora). No durante un contraataque. Descartar tras usar.



BA-27: La Ametralladora de fuego rápido también admite un 9 natural (pero no la víctima).



Ojos nocturnos: Ignora las penalizaciones de las granadas de humo. Si se impacta con arma a corta distancia o automática, daño +1.



Fuerza increíble: En Absorción puedes repetir el dado menor (no 1).



BG-42: En Absorción, si obtienes al menos un 10 natural puedes ignorar todo el daño de la tirada de Combate. No sirve contra ataques de Mente ni cuerpo a cuerpo.



Botiquín: Descartar al curarse para +1 herida curada.



Inyección de morfina: Descartar al curarse para +1 herida curada. *Tala* puede usarlo para curar a un personaje adyacente (-1 PV, +2 heridas curadas).



Seguid avanzando: Los penalizadores al movimiento de los círculos se reducen en 1 punto.



¡Adelante!: Sacrifica tu fase de Acción y contraataques de ese turno para Movimiento +1.



Insignia a la Infantería de Combate: Combate cambia a 6-6-5-5.



Insignia a la Infantería Experta: Resistencia cambia a 5-5-5-5.



Medalla de Honor: Hasta el final del turno usará los valores iniciales de Combate, Mente y Movimiento. Uso único.



Estrella de Plata: +2 puntos de bonificación.



Capitán: Despliegue +4.



Sargento: Despliegue +2.



Cabo: Despliegue +1.