

# 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	 Arqueología
 Armamento	 Mando
 Destreza	 Sigilo
 Ingeniería	 Mecánica
 Razonamiento	 Nervios de acero
 Estrategia	 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 P38:** 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



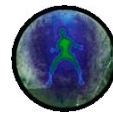
**Botiquín:** Descartar al curarse para +1 herida curada.



**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.