

SHIELDBURSTERS por Franco Moreno

En un futuro lejano donde la superficie de la tierra es 100% agua, la humanidad prevalece en ciudades flotantes en forma de burbujas sostenidas por tecnología antigravitacional. Defendidas por mechas capaces de proyectar campos repulsores a su alrededor, las ciudades luchan entre sí por los recursos encontrados en misteriosas islas flotantes que empezaron a aparecer en los cielos alrededor del planeta.

- **Materiales de juego**

- Un espacio de juego de por lo menos 40x65 cm.
- Papel y Lápiz.
- 1 o más paletas de madera de 14 cm.
- Fichas/Tokens para personajes. El tamaño recomendado de los personajes es 2, 3 y 4 cm de diámetro para personajes ligeros, medianos y pesados respectivamente.
- Terreno variado, tanto de cartón como simples dibujos en papel. Desde nubes hasta montañas o edificios gigantes.

- **Medidas y movimientos**

- Las distancias se miden en “unidades”, una paleta de madera de 14 cm se divide en 3 unidades de 4.7 cm cada una.
- Todos los personajes tienen una estadística de velocidad, esta define cuántas unidades deben recorrer al tomar una acción de movimiento.
- Los movimientos siempre son en línea recta, y siempre cubren la distancia completa determinada por la estadística de velocidad del personaje.

- **Atributos de personaje**

Los personajes cuentan con un conjunto de estadísticas que determinan su maniobrabilidad y durabilidad:

- **ESCUDO:** Define la durabilidad máxima del escudo de un personaje, si este valor llega a 0, todo el daño que reciba el personaje después de perder su ESCUDO se le sustrae al HP.
- **HP:** Define la vida máxima de un personaje, si este valor llega a 0, el personaje queda fuera de combate.
- **VELOCIDAD:** Define cuántas unidades recorre un personaje con cada acción de movimiento.
 - **Ligero:** 3 unidades/movimiento.
 - **Mediano:** 2 unidades/movimiento.
 - **Pesado:** 1 unidad/movimiento.
- **PESO:** Todas las estadísticas son definidas por la categoría de peso del personaje.
 - **Ligero:**
ESCUDO 10, HP 6, VELOCIDAD 3
 - **Mediano:**
ESCUDO 12, HP 8, VELOCIDAD 2
 - **Pesado:**
ESCUDO 16, HP 12, VELOCIDAD 1

- **Equipo**

Un equipo consiste de varios robots, cada uno con un costo determinado por su peso y equipamiento, el costo máximo de un equipo es de 30 pts.

- **Como jugar**

- **Objetivo**

El objetivo del juego es eliminar a todos los robots de tu oponente, si al final del 5to turno todavía hay robots en pie, el jugador que haya derribado el mayor costo de puntos acumulados, gana.

- **Secuencia de juego**

El juego progresa por turnos, estos se dividen en 3 fases:

- **Activación:** Los personajes se activan de manera intercalada en orden de valor ascendente, del más barato al más costoso.
 - **Resolución:** Una vez que todos los personajes se activan, se activa cualquier elemento secundario (NPCs, Proyectiles de baja velocidad, elementos móviles del escenario, etc.)
 - **Reabastecimiento:** Todos los equipos recuperan 2 puntos de CONCENTRACIÓN. Todos los puntos de CONCENTRACIÓN que no fueron utilizados en el turno anterior se pierden.

- **Acciones**

Cada personaje tiene tres acciones por turno, las cuales pueden ser:

- **De movimiento:** El personaje se mueve una distancia definida por su estadística de velocidad.
 - **De ataque:** El personaje utiliza una de sus armas equipadas contra un enemigo que esté a su alcance. A la hora de atacar, se tiran los dados respectivos dependiendo del arma.
 - **De uso:** El personaje utiliza una de sus piezas de equipamiento.

- **CONCENTRACIÓN**

Los puntos de concentración simbolizan la astucia de los pilotos a bordo de los robots. Son un recurso que se repone al final de cada turno, son utilizados por los personajes para llevar a cabo acciones como esquivar un ataque o proyectil guiado.

Otros usos a nivel narrativo/mecánico para los puntos de concentración quedan en mano de los jugadores.

- **Creación de robots**

El proceso de creación se lleva a cabo de la siguiente manera, tomando en cuenta el costo máximo por personaje, indicado por su categoría de peso.

- **Peso**

- **Ligero:** Costo máximo 5 Pts.
ESCUDO 10, HP 6, VELOCIDAD 3
- **Mediano:** Costo máximo 6 Pts.
ESCUDO 12, HP 8, VELOCIDAD 2
- **Pesado:** Costo máximo 8 Pts.
ESCUDO 16, HP 12, VELOCIDAD 1

- **Armas**

Todas las armas (a menos que se especifique lo contrario) tienen sistemas automáticos de adquisición de objetivos, y por lo tanto, si el objetivo se encuentra dentro del Alcance Efectivo de un arma, no hay que tirar dados para saber si el ataque acierta.

Todas las armas, a menos que tengan la propiedad Rápido, solo pueden ser utilizadas una vez por turno.

Ataques fuera del Alcance Efectivo de un arma, (siempre y cuando estén dentro del Alcance Máximo) requieren de que cada jugador tire 2d6, el jugador con el resultado más alto, gana. Si el atacante gana, el ataque acierta y procede a tirar los dados de daño respectivos, si el ataque falla, la acción de ataque se consume y da paso a la siguiente.

- **Puntos de ensamblaje**

Cada personaje tiene 4 puntos de ensamblaje, 2 manos y 2 hombros. Diferentes armas y piezas de equipamiento requieren 1 o 2 puntos de ensamblaje para su instalación. Toma en cuenta el costo de cada pieza y recuerda el costo máximo que permite cada uno de los personajes según su peso.

- **L2 / MP1**

Armas con esta especificación en la casilla de Manos solo pueden ser utilizadas por personajes de peso Ligero con ambas manos. Medianos y Pesados pueden hacer uso de estas armas con una sola mano.

Armas a Distancia	Manos	Daño	Alcance (Efectivo/Máximo)	Propiedades	Puntos
Pistola	1	1d6-1	1-2 / 3	—	0
Pistola Pesada	1	1d6+1	1-3 / 4	—	1
Pistola Flak	1	1d6	1-2 / 3	Antiaéreo	1
Subfusil	1	1d6+1	1-2	Rápido	2
Rifle de Asalto	L2 / MP1	1d6	1-3 / 4-5	—	1
Ametralladora Ligera	L2 / MP1	1d6+2	AoE 2, Rango Máximo 4	AoE 2	2
Escopeta	L2 / MP1	Mejor de 2d6	1 / 2	—	2
Rifle de Francotirador	2	1d6+2	5-6 / 3-4	Recarga 2, Incómodo	3
Lanzador Inteligente	1	1d6+1	1 - 9	Proyectil de baja velocidad, Recarga 1	3

Armas Cuerpo a Cuerpo	Manos	Daño	Alcance	Propiedades	Puntos
Guantes	2	1d6	Cuerpo a cuerpo	Agarre, Rápido	1
Espada	L2 / MP1	1d6	Cuerpo a cuerpo	Corte fugaz	2
Martillo	2	Mejor de 2d6	Cuerpo a cuerpo	Empuje	3
Lanza	L2 / MP1	1d6+1	Cuerpo a cuerpo / 1	Arma larga	2
Escudo	1	4		Defensivo	2

Armas de Hombro	Hombros	Daño	Alcance (Efectivo/Máximo)	Propiedades	Puntos
Cañón Automático	1	1d6+2	4-5 / 6	Recarga 1, Incómodo	2
Cañón Pesado	2	Mejor de 2d6+1	5 / 6	Recarga 2, Incómodo, Pesado, Estabilización	3
Cañón de Riel	1	1d6	1-6	Recarga 2, Pesado, Penetración	2
Cañón Flak	1	Mejor de 2d6	4-5 / 6	Recarga 1, Antiaéreo	2

Misiles	Hombros	Daño	Cantidad de misiles	Alcance	Velocidad	Propiedades	Puntos
Micro-Misiles Guiados Clase L	1	1xMisil	10	3-6	3	Enjambre, Recarga 2	1
Misiles Guiados Clase M	1	3xMisil	3	4-6	2	Enjambre, Recarga 2	2
Misiles Guiados Clase P	2	6xMisil	1	4-6	2	Proyectil de baja velocidad, Recarga 1	2

- **Propiedades**

- **Agarre:** Esta arma cuerpo a cuerpo puede decidir lanzar a un oponente 3 unidades en cualquier dirección en vez de hacer daño.
- **Antiaéreo:** Esta arma no afecta a los robots, pero puede ser utilizada contra Enjambres y Proyectiles de baja velocidad.
- **AoE X:** Esta arma tiene un área de efecto circular que se extiende X unidades desde su centro.
- **Arma Larga:** Esta arma cuerpo a cuerpo puede atacar a enemigos a 1 unidad de distancia.
- **Corte fugaz:** Personajes con esta arma pueden tomar una acción de movimiento que pase adyacente a un personaje enemigo para atacar con esta arma.
- **Defensivo:** Esta arma no puede ser utilizada para atacar, su estadística de daño indica HP que debe ser reducido antes de atacar el HP del personaje.
- **Empuje:** Ataques con esta arma empujan al recipiente 3 unidades en la dirección opuesta al atacante.
- **Enjambre:** Armas con esta propiedad generan un Token de Enjambre a tantas unidades del atacante como indique la velocidad del arma. Los enjambres hacen una cantidad de daño igual a su cantidad de vida actual, definida por el daño x misil. El enjambre toma una acción de movimiento en línea recta cada fase de resolución hasta que es destruido o alcanza su objetivo.
- **Estabilización:** Armas con esta propiedad no pueden ser utilizadas en un turno donde el personaje ya haya tomado acciones de movimiento. El personaje puede tomar acciones de movimiento después de usar el arma.

- **Incómodo:** Esta arma funciona de tal manera que no puede atacar a objetivos a menos que se encuentren a una distancia mínima indicada en la sección de Alcance (Efectivo/Máximo).
- **Penetración:** Esta arma afecta a todos los objetivos a su alcance en una línea recta, tanto enemigos como aliados.
- **Pesado:** Esta arma y sus municiones reducen la maniobrabilidad del usuario. Personajes que tengan armas con esta propiedad equipadas reciben un -1 a su velocidad, con un mínimo de 1.
- **Proyectil de baja velocidad:** Armas con esta propiedad generan un Token de Proyectil de baja velocidad a tantas unidades del atacante como indique la velocidad del arma. Los Proyectiles de baja velocidad hacen una cantidad de daño que no cambia, irrelevantemente de la cantidad de HP restantes. El Proyectil de baja velocidad toma una acción de movimiento en línea recta cada fase de resolución hasta que es destruido o alcanza su objetivo.
- **Recarga X:** Después de usar esta arma, deben pasar X acciones antes de volverla a utilizar. Ej: Recarga 1 = Ataque > Recarga > Ataque. Recuerda que a menos que el arma tenga la propiedad Rápido, no puede ser utilizada más de una vez por turno.
- **Rápido:** Armas con esta propiedad pueden ser utilizadas más de una vez por turno, aplicando un -1 al resultado de cada acción después de la primera.

