T-MAN

TACTIC MAN: Un par de reglas para mejorar tus partidas de Shadow War Armaggedon

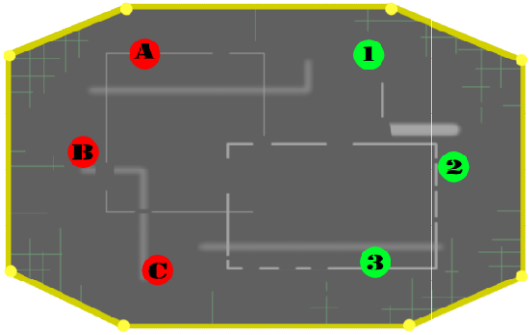
T-Man es una pequeña contribución al reglamento de Shadow War Armageddon (a partir de aquí SWA) de GW, para darle un punto más de diversión y variedad a las partidas. Te permitirán añadir una dosis extra de realismo y diversión a las acciones que pueden realizar tus comandos.

ACTIVACIÓN POR MINIATURAS

De siempre en los juegos de GW un jugador realiza su turno completo mientras el otro mira pacientemente. Con esta regla, el turno se convierte en algo más dinámico.

La regla de activación de miniaturas consiste en lo siguiente:

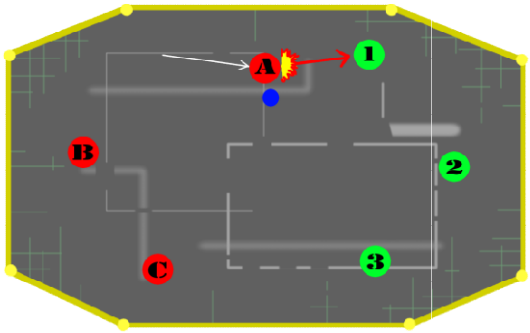
- El jugador que inicia el turno selecciona una (o más, se detalla más adelante) miniatura y la usar por completo como si fuera su turno.
- La miniatura podrá mover, disparar, etc.
- Una vez haya sido activada, el jugador oponente activa una (o más) miniaturas de la misma manera.
- Cuando termine, el jugador que inició el turno activa otra miniatura que AUN NO HA ACTUADO, y cuando la haya activado lo hace el otro jugador. Así hasta que todas las miniaturas hayan sido activadas.
- Para que no hayas dudas de qué miniaturas han sido activadas coloca un marcador al lado de cada miniatura que ha sido activada (puedes usar desde monedas de céntimo a fichas de parchís de un todo a un euro).
- Una vez todas lo hayan sido, retirad los marcadores y empezad un nuevo turno.



Ejemplo 1:

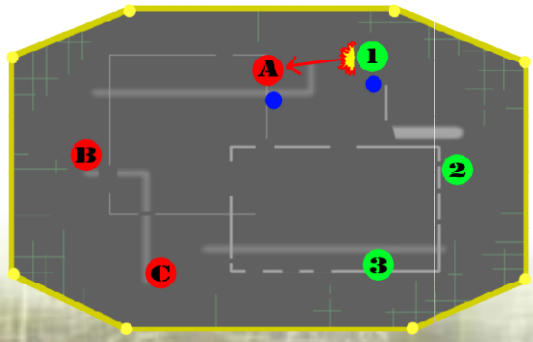
El jugador que empieza el turno tiene las miniaturas A, B y C. Su oponente tiene las 1, 2 y 3.

El jugador del comando ABC decide iniciar su turno activando la miniatura "A".

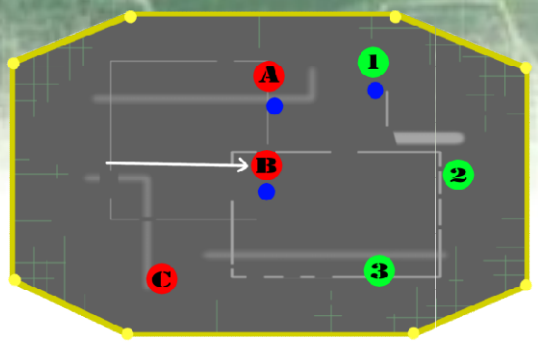


Decide que su miniatura mueva hacia la miniatura "1" para mejorar su posibilidad de impactar.Dispara pero falla para impactar y ya no puede hacer mas hasta su próximo turno con esta miniatura. Le coloca un marcador (azul) para saber que la ha activado.

Sin embargo podrá activar el resto de sus miniaturas sin activar.



El jugador oponente activa su primera miniatura. Decide responder con la miniatura 1. Responde disparando a la miniatura "A", pero tampoco impacta y ya no puede seguir actuando. Marca la miniatura y le pasa la activación al primer jugador.



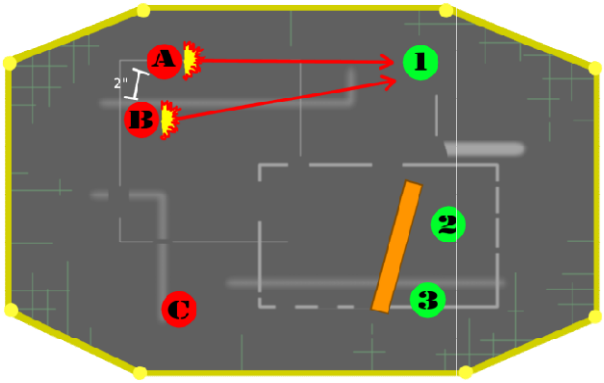
El jugador inicial decide usar ahora la miniatura "B" y corre hacia el enemigo. Y asi hasta que todas las miniaturas hayan sido activadas.

Cuando todas hayan actuado, retira los marcadores y comienza un turno nuevo.

ACTIVAR VARIAS MINIATURAS A LA VEZ

A veces puede resultar útil usar varias miniaturas a la vez. Por ejemplo, puede ocurrir que varios guardias imperiales quieran concentrar el fuego de sus armas sobre un noble orko antes de que tenga la oportunidad de moverse detrás de cobertura. Para ello usa las siguientes reglas:

- Se pueden activar 2 o más miniaturas en la misma activación siempre que las miniaturas estén a una distancia máxima de 2" entre ellas.
- Cuando se activan varias miniaturas, tienen que realizar las mismas acciones. Eso quiere decir que si una miniatura corre, todas las que actives a la vez correrán, si una miniatura disparara, todas lo harán, etc.
- Las miniaturas que usen sus acciones para atacar a otra miniatura, deben atacar a la misma miniatura, salvo que otras miniaturas enemigas estén a 2" o menos del objetivo, en cuyo caso también podrán atacarlas.
- Si una miniatura es capaz de hacer una acción que otra no pueda hacer no se podrá activar a la vez. Por ejemplo, si una miniatura con arma pesada y otra con arma básica quieren mover y disparar, el arma pesada no podría y por tanto no se podrán activar a la vez.
- LAS REGLAS DE CHEQUEOS DE LIDERAZGO del reglamento se aplican normalmente (por ejemplo, si una miniatura es abatida a 2" o menos de otra).



Ejemplo 2:

El jugador ABC decide abrir fuego sobre la miniatura 1.

Si la miniatura1 consigue llegar a cobertura el jugador ABC estará en un aprieto, asi que decide disparar con todo lo que puede.

Como las miniaturas A y B están a 2" entre si, decide activar ambas y disparar sobre la miniatura 1.

El jugador ABC no puede disparar con A y decidir mover con B, por ejemplo. Ambas miniaturas deben de hacer lo mismo y también atacar al mismo objetivo.

ACTIVACION Y APOSTAR MINIATURAS

Las miniaturas apostadas funcionan igual que en el reglamento, con las siguientes consideraciones:

Una miniatura se considera apostada desde que recibe el marcador de apostada al activarse, hasta que vuelve a ser activada.

Una miniatura puede perder su condición de apostada como se describe en reglamento de SWA.

NUEVAS SECUENCIAS DE TURNO

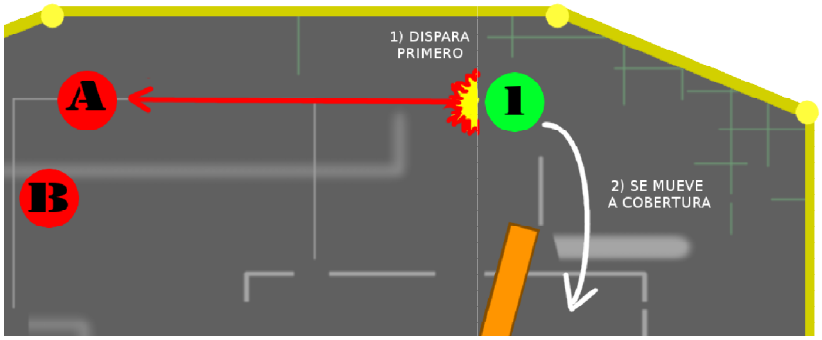
Durante 30 años, en los juegos de GW (salvo alguna excepción) siempre se ha tenido que mover, disparar y asaltar. Eso impide que los jugadores pudieran hacer algo tan básico disparar y luego mover. Para aumentar la variedad en las secuencias de turno puedes usar las siguientes:

DISPARAR Y LUEGO MOVER

Declara al inicio de la activación que tu miniatura/s va a disparar y luego mover.

El turno se desarrollará como indican las reglas generales con la salvedad de que realizas primero la fase de disparo y luego la de movimiento.

Las restricciones son las mismas que siempre, lo que quiere decir que un arma pesada no podrá disparar y luego mover, ni tampoco se podrá usar el movimiento para, una vez se ha disparado, mover para entrar en combate cuerpo a cuerpo (salvo que reglas especiales lo permitan).



Ejemplo 3:

La miniatura 1 se ve al descubierto mientras las miniaturas A y B se acercan peligrosamente.

Como tiene una cobertura cercana, decide hacer un último disparo mientras corre a cubrirse.

ASOMARSE, DISPARAR Y CUBRIRSE

Una miniatura puede abandonar un instante su cobertura para disparar cubrirse inmediatamente.

Para ello declara que la miniatura va a ASOMARSE, DISPARAR Y CUBRIRSE.

Mueve la miniatura un máximo de 1” para adoptar la posición de disparo.

Luego realiza el disparo con un modificador de -1 para impactar, usando también el resto de modificadores generales de disparo aplicables.

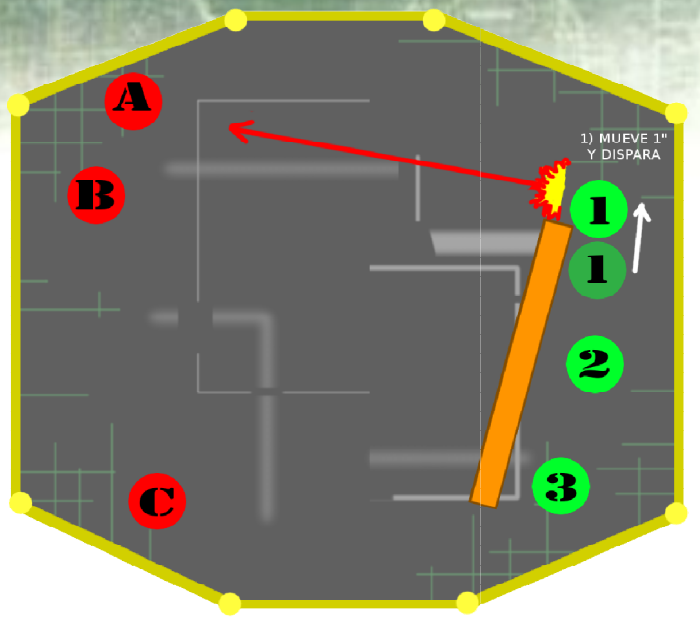
Una vez resuelto, vuelve a mover a la miniatura a su posición tras cobertura.

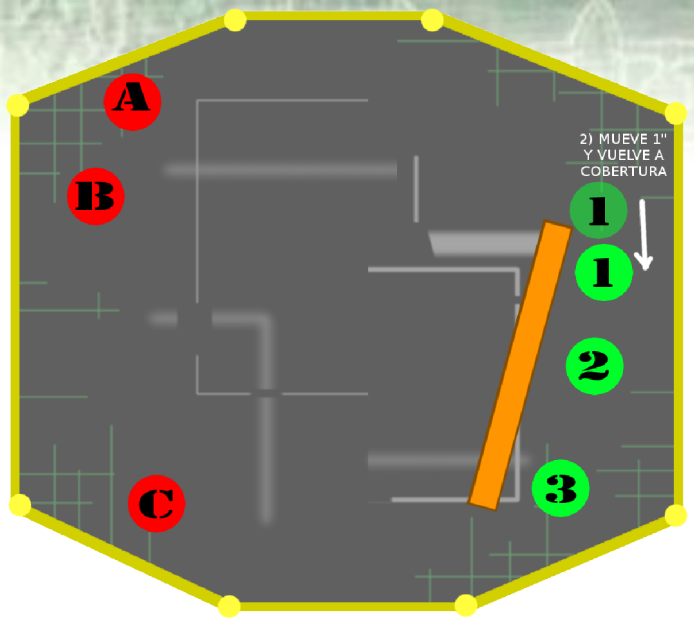
Si una miniatura enemiga está APOSTADA y abre fuego contra una miniatura que realiza un ASOMARSE, DISPARAR Y CUBRIRSE, podría llegar a abatirla antes de dispare.

Las miniaturas apostadas disparan siempre primero sobre las que realizan un ASOMARSE, DISPARAR Y CUBRIRSE (se consideran que están preparadas mientras que las otras tienen que apuntar al moverse).

Si la miniatura apostada abate a la que realiza el disparar y cubrirse, la miniatura abatida no podrá realizar ese disparo y quedará en el lugar donde resultó abatida.

Aplica las reglas sobre miniaturas abatidas del reglamento.





Ejemplo 4:

La miniatura 1 sale de cobertura, dispara sobre la miniatura A y vuelve a lugar seguro. Si cualquier miniatura ABC hubiese estado apostada, podría haber hecho fuego sobre la miniatura 1 antes de que volviese a lugar seguro

DISPARAR EN MOVIMIENTO

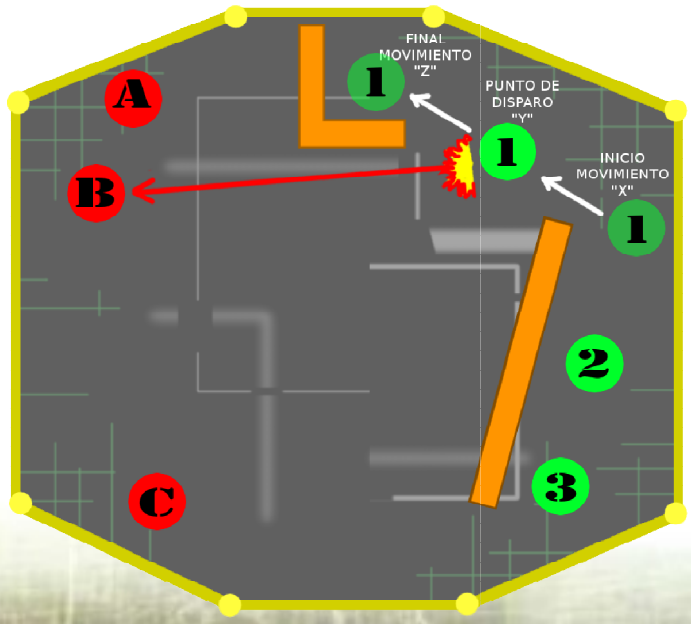
Una miniatura que se desplaza de un punto a otro tras cobertura puede usar su arma básica o pistola para disparar en movimiento. El disparo seguramente será de lo más impreciso pero puede bastar para tener un golpe de suerte.

Escoge la miniatura que quieras que haga un DISPARAR EN MOVIMIENTO. Declara de que punto a que otro punto se va a desplazar la miniatura antes de mover.

En cualquier punto en mitad del desplazamiento puedes realizar el disparo en movimiento.

Realiza el disparo con un modificador de -2 para impactar, usando también el resto de modificadores generales de disparo aplicables.

Si una miniatura apostada dispara sobre una que hace DISPARAR EN MOVIMIENTO procede igual que con ASOMARSE, DISPARAR Y CUBRIRSE, salvo que si la miniatura no es abatida, esta puede terminar su movimiento.



Ejemplo 5:

La miniatura 1 se desplaza de cobertura a cobertura abriendo fuego.

El jugador declara que va a mover desde el punto X al punto Z. Durante el movimiento, se detiene en el punto Y y dispara sobre la miniatura B.

Si cualquiera de las miniaturas ABC estuvieran apostadas podría disparar en cualquier punto de su desplazamiento a la miniatura 1.