

EUPHORIA

SEASON 2



THE SHOW MUST GO ON



EUPHORIA
MINIATURES

BETA

v.0.3.3



THE SHOW MUST GO ON

Efectivamente el dispositivo de acceso al bunker había sido manipulado. Sin duda esta era la razón por la que los errores de clonación habían conseguido escapar y sembrar el caos haciendo necesaria la intervención de los Ghost.

Los años han pasado y el número de errores de clonación era muy superior al que se había informado a la par que las cuentas habían sido falseadas para ocultar la catastrófica situación económica en la que se encontraba el show que a duras penas conseguía pagar las facturas.

Tras mucho tiempo sin reportar beneficios los patrocinadores comenzaban a ponerse nerviosos esperando con ansiedad esos suculentos ingresos que les prometieron al firmar los contratos y que tan solo se habían hecho efectivos los 2 primeros años mientras que el número de Ghosts disponibles descendía drásticamente. Estos sin duda eran muy superiores tácticamente a los errores de clonación, pero la gran superioridad numérica estaba poniendo en apuros a los curtidos mercenarios que día a día veían como disminuían sus efectivos y sus ingresos ya que los últimos pagos se estaban retrasando.

Edmund Allue, líder de los Ghost había sido informado de que el enemigo era numeroso y pese a que inicialmente consiguieron controlar la situación a posteriori salieron a la luz varios almacenes que habían sido ocultados por el show y que también habían sufrido brechas de seguridad. Edmund se encontraba ahora en una situación complicada, había perdido a 2 hombres más en el último combate cuando con estupor vio como el Ghosted 210 que los acompañaba era derribado a causa de unos líquidos corrosivos que le escupieron varios errores de clonación.

Más que un trabajo, se estaba convirtiendo en una pesadilla, aunque aún conservaba la plena confianza de sus hombres, los enemigos parecían no acabar.

Tan solo han pasado 7 años desde que todo empezó pero parece que hayan transcurrido 2 generaciones. Eran otros tiempos, así comenzó Eric a contarle a su hijo Stefan como se vivía el Show de Euphoria cuando todo comenzó.

Magníficos escenarios creados para la ocasión donde se libraban intensos combates para conseguir el premio económico y la tan ansiada libertad... libertad... falsa libertad... mentiras y más mentiras, nunca se volvió a ver a un ganador del show públicamente... solo vídeos de escenas idílicas en las que se les veía disfrutar de su supuesto éxito, pero cuando preguntabas a la gente si alguna vez les habían visto por la calle o en algún evento la respuesta era siempre la misma, nunca.

No obstante la gente no quiere ver la realidad, o simplemente no quiere darse cuenta de ella, pero, ¿qué es la realidad?, ¿Lo que vemos?, ¿Lo que oímos? Nuestros sentidos nos engañan, nos dan falsas esperanzas, nos hacen ver lo imposible como real, nos hacen creer. ¿Y qué es creer?

Bienvenidos al show de Euphoria!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Estamos en 2080 y se inicia una nueva temporada llena de sorpresas que estamos seguros no os dejarán indiferentes. Nuevos escenarios, contacto directo de los concursantes con sus patrocinadores y como siempre público, mucho público que podrá ser decisivo en el resultado final del combate.

PAG 01



ÍNDICE

DEFINICIONES	03
MATERIALES NECESARIOS	04
ATRIBUTOS DE UNA MINIATURA	05
PREPARACIÓN DE UNA PARTIDA	06
INICIO DE UNA PARTIDA	07
SECUENCIA DE UN TURNO	08
INICIO DE TURNO	08
FASE DE HABILIDADES ESPECIALES	08
FASE DE MOVIMIENTO	09
FASE DE DISPARO	11
FASE DE COMBATE CUERPO A CUERPO	13
FINAL DEL TURNO	14
FIN DE LA PARTIDA	14
CLASES Y CARACTERÍSTICAS	15
FACCIONES	17
ARMAS	18
RECOMPENSAS DEL PÚBLICO	18
OBJETOS	19
MEJORAS GENÉTICAS	20



DEFINICIONES

- **Show:** un enfrentamiento entre dos bandas de Euphoria se considera un show, uno de los programas de esta temporada que os tendrá a tu rival y a ti como protagonistas.
- **Línea de visión:** Una miniatura tendrá línea de visión con otra siempre y cuando desde cualquier parte de la figura o de la peana se pueda trazar una línea recta hasta cualquier parte de la figura o peana del objetivo (incluyendo las armas). La línea de visión es recíproca. Si una miniatura ve a otra, esta miniatura es vista también por el objetivo. Las miniaturas tienen 360 grados de visión y salvo en casos en los que se especifique claramente no tienen parte frontal, lateral o trasera.
- **Miniatura:** se trata de una figura montada sobre una peana que es controlada por los jugadores y puede realizar acciones. Todos los personajes son miniaturas pero no todas las miniaturas son personajes. En la descripción de cada miniatura se indicará si se trata o no de un personaje.
- **Personaje:** toda aquella miniatura que puede ser elegida para formar parte de tu lista sin tener que ser seleccionado como objeto de uno de tus personajes. Cabe destacar que existen personajes que son la combinación de varias miniaturas que a su vez pueden ser personajes como ocurre con el caso de Mariskal Richelle y su Benkei. Debido a esta circunstancia es necesario acabar con todas las miniaturas para considerar que el conjunto de personajes está muerto y en caso de que no mueran todos solo se obtendrán los puntos correspondientes a los personajes eliminados. Solo los personajes pueden interactuar con el entorno y cumplir misiones.
- **Equipo:** todos tus personajes y equipamiento componen tu equipo.
- **Equipamiento:** objetos, modificaciones y miniaturas que los personajes pueden llevar consigo y no son modificaciones de atributos ni objetivos en misiones.
- **Facción:** Grupo de personajes unidos por ideas o intereses comunes dentro de una agrupación o colectividad.
- **Miniatura/personaje amigo:** todas las miniaturas/personajes que forman parte de tu equipo.
- **Miniatura/personaje enemigo:** todas las miniaturas/personajes que no forman parte de tu equipo y no son neutrales.
- **Miniatura/personaje neutral:** miniaturas que todavía no pertenecen a ningún equipo.
- **Trabado:** una miniatura se considera trabada cuando tiene al menos una miniatura enemiga en contacto peana con peana o si estando en planos diferentes no se encuentran a una distancia superior a 1" (midiendo de peana a peana), por no haber podido colocar la miniatura adecuadamente debido al terreno, después de haber realizado una carga con los requisitos necesarios. Una miniatura trabada no puede gastar puntos de acción en la fase de movimiento.
- **Redondeo:** en cualquier tipo de movimiento o tirada se redondeará siempre hacia arriba el valor necesario para realizarlo. Por ejemplo si la miniatura va a mover 1,2 o 1,7 pulgadas necesitará 2 puntos de acción.
- **Mediciones:** solo se podrán realizar mediciones en los siguientes supuestos.
 - Antes de iniciar la partida para colocar correctamente la escenografía y los marcadores necesarios.
 - Cuando se vaya a utilizar una habilidad especial que requiera alcance.
 - Para comprobar que una miniatura está a distancia de carga de otra.
 - Para comprobar que una miniatura está al alcance de un arma a distancia.

En estos supuestos las mediciones se realizarán en el mismo momento en que se vaya a ejecutar la acción y se deberá indicar cuantos puntos de acción se van a utilizar antes de realizar la medición.



MATERIALES NECESARIOS

CINTA MÉTRICA EN PULGADAS

En ciertos momentos será necesario tomar mediciones para ver si un arma está a alcance o una carga puede llegar hasta su objetivo por lo que es necesario que ambos jugadores dispongan de cinta métrica en pulgadas.

DADOS DE 10 CARAS

Durante la partida se realizan numerosas tiradas de dados, y para ello utilizamos dados de 10 caras (D10).

Para la lectura del dado utilizaremos el método de valor posicional considerando que el resultado de 0 equivale a un 10.

En algunas ocasiones se puede requerir la tirada de varios dados (porque se tienen varios ataques por ejemplo). En estos casos, a no ser que se especifique lo contrario se lanzarán todos los dados a la vez.

MARCADORES DE DESPLIEGUE (3)

Los marcadores de despliegue tienen un diámetro de 30mm.

MARCADORES DE PUNTOS DE ACCIÓN

Los marcadores de puntos de acción pese a no ser estrictamente necesarios son extremadamente útiles ya que nos permite recordar fácilmente cuantos puntos le quedan a nuestras miniaturas en cada fase del juego. Se recomienda tener uno por cada miniatura.

TARJETAS DE MINIATURAS

Será necesario disponer de las tarjetas de las miniaturas para poder consultar en cualquier momento alguno de los atributos o características.

SUPERFICIE DE JUEGO

Un aspecto fundamental de la partida es la superficie de juego junto con la escenografía. Las partidas de Euphoria se desarrollan en una mesa de juego de 60cm x 60cm (24" x 24") la cual deberá disponer de escenografía suficiente para el buen desarrollo de la partida.

Un elemento de escenografía es un elemento colocado en la mesa de juego que interacciona con las miniaturas dándole cobertura, delimitando el movimiento y/o interaccionando con ellas como por ejemplo mecanismos.



ATRIBUTOS DE LAS MINIATURAS

- **Nombre:** el nombre del personaje
- **Puntos de acción:** la cantidad de puntos que tiene disponibles para poder realizar acciones como mover, disparar, atacar, utilizar...

¿Cómo se usan los puntos de acción?

Al realizar una acción debes reducir los puntos de acción que aún puede usar tu miniatura según el coste de dicha acción. Por ejemplo, realizar un disparo cuesta 1 punto de acción, por lo que si la miniatura realiza 3 disparos, deberá restar 3 a los puntos de acción que aún puede usar durante el turno, las miniaturas no pueden usar más puntos de acción de los que le queden disponibles, y una vez lleguen a 0, no podrán seguir gastando puntos de acción.

- **Euphoria:** este atributo indica el grado de excitación y de adrenalina que le supone al personaje entrar al show.
- **Puntos de vida:** la cantidad de daño que la miniatura aguanta antes de ser eliminado.
- **Puntería:** bonificador a la tirada para impactar.
- **Disparos:** representa la cantidad de disparos que la miniatura puede realizar.
- **Alcance:** la distancia máxima a la que puede disparar el arma.
- **Daño disparo:** daño de disparo que causa la miniatura por cada impacto que realiza en otra miniatura.
- **Combate:** la suma total de dados que puede destinar para realizar ataques o defensas en combate cuerpo a cuerpo.
- **Fuerza:** daño de combate que causa la miniatura en combate cuerpo a cuerpo sin usar armas, puede ser básico, perforante, brutal o extremo.
- **Factor Blindaje:** en función de la resistencia o de la protección que lleve cada miniatura existe un factor de blindaje (FB) que reducirá el valor indicado en el atributo del total de daño recibido por cada oponente en cada fase.

La reducción del daño solo se aplicará una vez por enemigo y fase independientemente del número de heridas que reciba la miniatura.
- **Audiencia:** el coste de la miniatura a la hora de reunir el equipo, cuanto mejor sea un personaje o mejores objetos lleve más seguidores tendrá por lo que la audiencia subirá cuando esté en pantalla.
Facción: indica a la facción a la que pertenece.
- **Clase:** las miniaturas tienen diferentes palabras clave que interactúan con las reglas y la habilidades especiales a la hora de ver a quien afectan como por ejemplo “vivo”, “mecánico”, “Bad born”, “Clon”, “Ghost”, “Pistolero”....
- **Reglas especiales:** las miniaturas pueden tener diferentes reglas especiales que tienen preferencia sobre las reglas generales de Euphoria en caso de contradecirlas.
- **Habilidad especial:** algunas miniaturas tienen una habilidad especial única que pueden usar una sola vez por show en la fase de habilidades especiales.
- **Ataques especiales:** algunas miniaturas tienen un ataque especial que pueden cuando luchan cuerpo a cuerpo.



PREPARACIÓN DE UNA PARTIDA

SELECCIÓN DE PERSONAJES Y EQUIPO

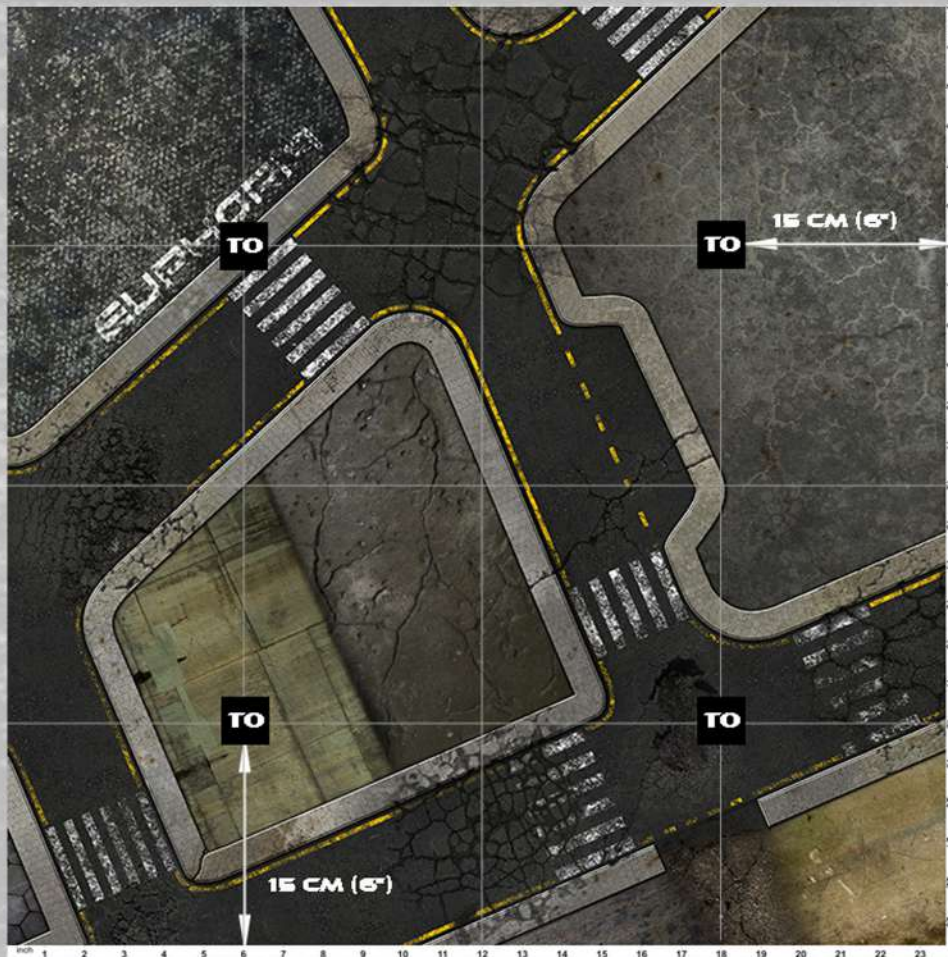
En función de la facción elegida cada jugador podrá seleccionar unos u otros personajes. Estos personajes podrán equiparse con objetos, mejoras genéticas y habilidades especiales mediante puntos de audiencia de tal manera que la suma del coste total no podrá superar los puntos acordados por ambos jugadores.

DISPOSICIÓN DE LAS RECOMPENSAS DEL PÚBLICO

Consisten en 4 trampillas redondas de 2,5 cm (1"). Se colocarán en la superficie de juego según el siguiente esquema antes de colocar los elementos de escenografía.

No se consideran elementos de escenografía y no se podrá colocar un elemento de escenografía encima de ellos.

En el caso de mesas temáticas, si en esa posición hay un elemento de escenografía se colocará encima de él.



DISPOSICIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA EN EL TABLERO

Se deberá colocar en la mesa una cantidad de escenografía adecuada para el buen desarrollo de la partida. En caso de tratarse de una mesa temática será necesario indicar que partes de la mesa se consideran obstáculos y por lo tanto el movimiento costará el doble (atravesar)



INICIO DE LA PARTIDA

Colocación de los marcadores de despliegue

El jugador cuyo equipo tenga la mayor Euphoria (suma de la Euphoria de todos sus personajes) colocará su primer marcador dentro de su zona de despliegue de tal manera que no podrá colocarlo ni dentro ni encima de un elemento de escenografía. Una vez colocado el otro jugador colocará su marcador y repetirán el proceso hasta que ambos jugadores hayan colocado sus 3 marcadores.

En caso de que los equipos de ambos jugadores tengan la misma Euphoria deberán tirar un dado para determinar quién coloca el primer marcador.



Despliegue de las miniaturas

El jugador en colocar el último marcador será el primero en desplegar a uno de sus personajes. Para poder colocar un personaje en un marcador es necesario que la peana del personaje esté en contacto con el marcador y que toda la peana permanezca dentro de su área de despliegue. A continuación el otro jugador desplegará a uno de sus personajes en uno de sus marcadores. Ambos jugadores irán repitiendo esta operación hasta que uno de ellos se quede sin personajes que desplegar. En este momento el otro jugador colocará el resto de sus personajes. El despliegue acabará cuando no quede ningún personaje por desplegar o no tenga sitio para poder ser desplegado en cuyo caso no podrá participar en el show.

Si un personaje lleva como equipo a alguna miniatura esta se desplegará a la vez en contacto tanto con el personaje como con el marcador de despliegue debiendo permanecer dentro de la zona de despliegue. En caso de no poder colocar a la miniatura en contacto con el personaje y el marcador no se podrá desplegar.

Una vez acabado el despliegue retira todos los marcadores de despliegue de la mesa.



SECUENCIA DE UN TURNO

- FASE DE INICIO DEL TURNO
- FASE DE HABILIDADES ESPECIALES
- FASE DE MOVIMIENTO
- FASE DE DISPARO
- FASE DE COMBATE CUERPO A CUERPO
- FIN DEL TURNO

El sistema de juego se basa en turnos simultáneos de tal manera que todas las miniaturas se activan en cada una de las fases del turno.

FASE DE INICIO DEL TURNO

En esta fase se calcularán los puntos de acción disponibles que va a tener cada miniatura teniendo en cuenta los diversos factores que puedan influir.

- **Herido grave:** sus puntos de acción se reducen en 2.
- **Herido muy grave:** sus puntos de acción se reducen en 5. Si las tiene, perderá las características ágil, reflejos y esquivar, además recibirá un penalizador de -2 a su puntería.

Los puntos de acción disponibles resultantes del cálculo ya no se verán alterados durante el turno si el personaje es herido.

Cada jugador tirará un dado, el jugador que consiga la tirada más alta tendrá la **proridad** en ese turno.

Según su Euphoria se decidirá el orden en el que se activarán las miniaturas activando primero las de mayor Euphoria. Si varias miniaturas tienen la misma Euphoria pueden darse 2 situaciones.

- En caso de que ambos jugadores tengan miniaturas con la misma Euphoria el jugador con la prioridad será el primero en activar a su miniatura siempre que se de esta circunstancia durante ese turno.
- Si las miniaturas con la misma euphoria son de su equipo el jugador elegirá el orden de activación.

Si no existe ninguna acción que deba realizarse en este momento debido a cualquier circunstancia pasaremos a la fase de habilidades especiales.

FASE DE HABILIDADES ESPECIALES

La mayoría de los personajes disponen de una habilidad especial única que solo pueden utilizar una vez en la partida.

En esta fase y por oden de Euphoria se cada jugador decide si su personaje activa o no su habilidad especial que aplicará los efectos cuando sea necesario.

Existen ciertas habilidades especiales que requieren de un alcance determinado. Si una vez declarado el uso de la habilidad especial, cuando llegue el momento se mide y la miniatura objetivo está fuera del alcance, la habilidad especial se considerará como utilizada sin surtir efecto alguno.

FASE DE MOVIMIENTO

En esta fase se realizan todos los movimientos e interacciones con otras miniaturas (exceptuando combates y disparos) y escenografía.

A no ser que se encuentren trabadas siempre debe haber al menos 1 pulgada de distancia entre la peana de tus miniaturas y la de miniaturas enemigas. Puedes pasar a menor distancia durante un movimiento pero al finalizarlo deberá haber al menos 1 pulgada entre miniaturas enemigas. Las miniaturas amigas pueden estar a menos de 1 pulgada en cualquier momento.

La peana de una miniatura no puede pasar por encima de la peana de otra miniatura enemiga bajo ninguna circunstancia.

La peana de una miniatura sí que podrá pasar por encima de la peana de una miniatura amiga **excepto en el movimiento de carga.**

Una miniatura podrá mover tantas pulgadas como puntos de acción tenga disponibles y deberá finalizar su movimiento en una superficie estable. Existen diferentes tipos de movimiento:

- **Carga:** este movimiento es el primero que se declara indicando hacia qué miniatura se realiza la carga y cuantos puntos de acción se van a destinar. Se usa para ponerse en contacto con una miniatura enemiga. Se combina con el resto de movimientos que se describirán más adelante. Si la miniatura acaba en contacto con una miniatura enemiga deberán combatir en la fase combate. Para poder realizar una carga han de cumplirse los siguientes requisitos.

- Tener como mínimo tantos puntos de acción disponibles como pulgadas haya entre ambas miniaturas teniendo en cuenta cualquier acción que realice durante el movimiento.
- Poder colocar la peana de su miniatura en contacto peana con peana con la miniatura objetivo de la carga o en caso de estar esta en un plano diferente poder colocarla a menos de 1 pulgada.

Si la miniatura no dispone de suficientes puntos de acción para llegar a su oponente la carga se considerará fallida y moverá el número de pulgadas indicado hacia la miniatura objetivo de la carga.

Si la miniatura que carga tiene línea de visión con la miniatura objetivo de la carga, la miniatura que cargue a otra ganará un ataque extra que no requerirá el uso de puntos de acción y le permitirá superar el número de ataques establecido en su perfil. Una carga no anula a otra por lo que si en un combate existen varias miniaturas que cargan y todas tenían línea de visión, todas ellas ganarán ese ataque extra.

- **Mover:** moverá 1 pulgada por cada punto de acción que utilice a no ser que la miniatura sufra alguna penalización de algún tipo. Una miniatura no podrá salirse de la mesa de juego bajo ninguna circunstancia de tal modo que en caso de que esto fuera a ocurrir por cualquier motivo la miniatura permanecerá dentro del tablero con su peana en contacto con el borde por donde hubiera salido.
- **Atravesar:** mover a través de un terreno con obstáculos, atravesar una barricada, saltar por una ventana, escalar o descolgarse por un muro. Para desplazarse 1 pulgada atravesando serán necesarios 2 puntos de acción.
 - Si el objeto a atravesar es igual o más alto de 2 pulgadas se considerará que se desplaza atravesando la altura del objeto, la miniatura se colocará en la parte superior del objeto a atravesar y se restarán tantos puntos de acción como si hubiera movido el doble de pulgadas de la altura del obstáculo. Una vez arriba habrá que considerar si es necesario seguir atravesando para moverse debido al terreno o se convierte en un movimiento normal.
 - Sin embargo, si la altura es inferior a 2 pulgadas, se considerará que se desplaza atravesando el ancho del objeto, como si se tratara de unas ruinas.

FASE DE MOVIMIENTO

- **Usar:** un personaje puede usar un único objeto de equipo que lleve encima en cada fase de movimiento. No requiere el uso de puntos de acción.
- **Interactuar:** hacer cualquier cosa con algún elemento de escenografía o miniatura de la partida como activar trampas coger objetos o dar un objeto a otra miniatura. Cuesta 2 puntos de acción.
- **Subir escaleras:** utilizará un punto de acción por cada pulgada que suba por escaleras. Una miniatura podrá utilizar escaleras incluso si estas son más pequeñas que su peana y solo en este supuesto se podrá dejar a una miniatura en una posición “no estable”
- **Saltar:** una miniatura deberá realizar este movimiento para saltar un hueco entre dos elementos de escenografía, un agujero o grieta de más de 1 pulgada siempre y cuando la distancia del salto no sea superior a 3 pulgadas en cuyo caso no podrá realizar el salto. Para realizar un salto la miniatura deberá realizar una tirada (1D10), en caso de saque un 1 la miniatura tropezará antes de realizar el salto y se quedará justo en el borde sin poder realizar ningún otro movimiento en el resto de la fase de movimiento, aunque no perderá puntos de acción adicionales a los requeridos para el salto. Cualquier otro resultado permitirá realizar el salto que requerirá tantos puntos de acción como distancia salte. Si la miniatura no dispone de suficientes puntos de acción no podrá realizar el salto. Este movimiento se puede utilizar para realizar una carga.
- **Dejarse caer:** se puede realizar este movimiento para tirarse desde una posición elevada a una inferior. En este caso el personaje perderá puntos de vida en función de la diferencia de altura según la siguiente tabla.
 - de 3 a 4 pulgadas sufrirá 20 puntos de daño sin posibilidad de aplicar el reductor por el FB
 - de 5 a 7 pulgadas sufrirá 50 puntos de daño sin posibilidad de aplicar el reductor por el FB
 - 8 o más pulgadas sufrirá 80 puntos de daño sin posibilidad de aplicar el reductor por el FB
- **Volar:** una miniatura con la capacidad de volar podrá volar 3 pulgadas por cada punto de acción que utilice. La distancia se medirá de manera real por lo que si necesita volar hasta cierta altura para superar un elemento de escenografía habrá que contabilizar todas las pulgadas que se haya desplazado. Una miniatura que vuela siempre ha de acabar su movimiento en el suelo. Se pueden combinar en un mismo turno volar y el resto de movimientos.
- **Aguantar y disparar:** una miniatura podrá aguantar y disparar a una única miniatura que le esté cargando siempre y cuando no esté trabada en combate.

Puede realizar tantos disparos como indique su atributo de “Disparos” y restará esos puntos de acción de su total disponible para ese turno.

De manera excepcional el disparo se resolverá en el momento del movimiento con un único penalizador de -3 para la miniatura que sufre la carga, siendo posible que la miniatura objetivo de los disparos muera o quede herido antes de llegar al combate. El disparo se resolverá tal y como se indica en la fase de disparo. No se puede aguantar y disparar con un arma de plantilla.

Una miniatura que ha aguantado y disparado podrá realizar en su fase de disparo tantos disparos como indique su atributo de “Disparos” menos los que haya utilizado durante su aguantar y disparar y siempre que tenga puntos de acción disponibles.

Una miniatura solamente puede aguantar y disparar una vez por turno.

A no ser que pueda permanecer estable en esa posición una miniatura no podrá subirse a ninguna parte estructural del elemento (cornisas, barandillas, columnas...) a excepción de propio suelo.

Una miniatura podrá pasar siempre por una puerta y podrá pasar por un hueco o una ventana si tiene unas dimensiones de al menos 1x1 pulgada. Se considera que todas las puertas pueden abrirse, y en caso de que una puerta esté cerrada la miniatura podrá pasar como si la abriera y considerando que la vuelve a dejar cerrada.

FASE DE DISPARO

Una miniatura puede realizar tantos disparos como muestre su tarjeta en el atributo de disparos, si pone 3 la miniatura podrá realizar hasta tres disparos. Por cada punto de acción que utilices en disparar, podrás realizar 1 disparo. Por norma general no se puede disparar a un combate aunque existen clases que permiten hacerlo.

Cuando hayas decidido la cantidad de disparos que vas a realizar, deberás comprobar que el objetivo está dentro del alcance del arma. Si la miniatura objetivo no se encuentra dentro del alcance se perderán los puntos de acción designados para los disparos y se considerará como si hubiera disparado sin conseguir ningún efecto. Si se encuentra dentro del alcance tira tantos D10 como disparos realices. Por cada disparo la miniatura objetivo podrá gastar un punto de acción para realizar una tirada y evitar el impacto si consigue un resultado igual o superior incluyendo los modificadores.

Existen una serie de modificadores en función de la situación en la que se realice el disparo

Modificador	Aplicación al resultado de la tirada
Puntería	Ver tarjeta personaje
A bocajarro	+1
Cobertura ligera	-1
Cobertura pesada	-2
Dos armas	-1
Disparo a varios objetivos	-1
Disparo en movimiento	-1
Objetivo en movimiento	-1
Escudo humano	-2

- **A bocajarro (+1):** cuando una miniatura dispara a otra a un máximo de 5 pulgadas.
- **Cobertura ligera (-1):** se tendrá cobertura ligera si existe algún objeto o miniatura entre ambas miniaturas que no permita que se vean totalmente entre sí. El penalizador para impactarle será de -1 (en caso de duda por parte de alguno de los jugadores se deberá tirar un dado de 10 de tal modo que con un resultado de 1-5 se considerará que no tiene cobertura y con un resultado de 6-0 se considerará que tiene cobertura). La cobertura en contacto con la peana del que dispara se ignora siempre que haya línea de visión.
- **Cobertura pesada (-2):** si la miniatura objetivo está en contacto con lo que le esté proporcionando la cobertura (escenografía) entonces se considerará que tiene cobertura pesada y el penalizador para impactarle será de -2. La cobertura en contacto con la peana del que dispara se ignora siempre que haya línea de visión.
- **Dos armas (-1):** si la miniatura que dispara usa dos armas de disparo en el mismo turno, esto se representa generalmente en el atributo de disparos como (1-1) o (1-2); o si la miniatura utiliza algún tipo de objeto de equipo que se considere un arma de disparo como una granada.
- **Disparo a varios objetivos (-1):** las miniaturas pueden disparar a distintas miniaturas en una misma fase de disparo. Realiza las tiradas de impactar por separado, todas las tiradas recibirán un penalizador de -1 a su puntería que no será acumulable independientemente de a cuantos objetivos diferentes dispare.
- **Disparo en movimiento (-1):** si la miniatura que dispara gastó puntos de acción en la fase de movimiento.
- **Objetivo en movimiento (-1):** si la miniatura objetivo gastó puntos de acción en la fase de movimiento.

FASE DE DISPARO

- **Escudo humano (-2):** si la miniatura objetivo tiene alguna miniatura en la trayectoria del disparo, aplica un -2 a la tirada de disparo si la trayectoria atraviesa una miniatura que está en contacto con la miniatura objetivo. Sin embargo, las miniaturas que proporcionan el penalizador al disparo pueden ser impactadas, si el resultado del dado hubiera sido un impacto sin el penalizador de la miniatura en la trayectoria, esta será impactada por el disparo en vez de la miniatura objetivo.

Este penalizador será el último en tenerse en cuenta. Si hay más de una miniatura en la trayectoria, aplica solo el penalizador por la miniatura más cercana a la miniatura objetivo, e ignora las demás.

Existen armas y objetos que no requieren de esta tirada. Simplemente hay que verificar que se encuentran a la distancia adecuada. Estas armas u objetos que se denominan de plantilla utilizan una plantilla para comprobar qué miniaturas han sido impactadas. En este caso el daño lo sufrirán únicamente las miniaturas impactadas por la plantilla independientemente de si estaban en combate o contacto con otras miniaturas.

- **Lanzallamas:** para disparar un arma con la regla lanzallamas coloca la plantilla de lanzallamas en contacto con la miniatura que dispara por el borde estrecho, todas las miniaturas a las que toque la plantilla son impactadas automáticamente y reciben el daño ocasionado por el arma.

Una miniatura que esté trabada o haya estado trabada en combate durante ese turno no podrá disparar y contará como que ha movido.

Como conseguir hacer una herida:

Ambos jugadores lanzarán un dado por cada disparo. El atacante sumará sus modificadores a cada dado y compararán las tiradas. Primero se comparará el dado de mayor resultado de ambos. En caso de que la tirada del atacante incluyendo los modificadores sea mejor que la del defensor le causará una herida. A continuación se comparará el siguiente dado de mayor valor de ambos jugadores del mismo modo hasta que no queden dados por comparar.

Como aplicar el daño causado a una miniatura:

La miniatura que ha sufrido la herida deberá reducir tantos puntos de vida como indique el atributo de daño de la miniatura que le ha disparado más los modificadores que pueda haber conseguido menos el factor de blindaje, teniendo en cuenta que el factor de blindaje se reduce una única vez del total de daño recibido en cada fase por cada miniatura enemiga.

Eliminado: Si por el resultado de disparos una miniatura se queda con 0 puntos de vida esa miniatura morirá. Retírala junto con cualquier objeto que pudiera tener de la superficie de juego a no ser que haya un “The gravekeeper” en la partida ya que podría utilizar su habilidad especial con ella. Cada vez que una miniatura mate a una enemiga el marcador de audiencia que al inicio de la partida será cero subirá para su equipo tantos puntos de audiencia como costase la miniatura eliminada al inicio de la partida.

FASE DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Un factor muy importante a tener en cuenta en un combate es que las miniaturas podrán realizar como máximo el número de ataques que le permita su perfil más los modificadores que puedan existir.

Secuencia de un combate:

Resolver una carga: si el combate se produce porque se ha realizado una carga, la miniatura que ha cargado será la primera en indicar cuantos dados va a utilizar para atacar a la miniatura objetivo. Si en un mismo combate se realizan varias cargas, estas se resolverán en el orden inverso al que se han realizado, es decir, la primera miniatura en realizar el ataque será la última miniatura que haya cargado (LIFO).

Si las miniaturas ya estaban trabadas en combate y no han recibido ninguna carga se considerará como miniatura atacante a la que tenga mayor Euphoria.

La miniatura atacante decidirá cuantos dados va a usar para atacar, a continuación y antes de que la miniatura atacante lance los dados la miniatura objetivo decidirá cuantos dados va a utilizar para defenderse.

El resultado del combate viene determinado por la suma de la tirada de los dados del atacante a la que se restará la suma de la tirada de dados de la miniatura objetivo.

Por cada 5 puntos de diferencia la miniatura atacante habrá obtenido un éxito. La miniatura objetivo recibirá el daño de combate correspondiente a la fuerza del personaje atacante multiplicado por el número de éxitos. A la suma del daño recibido de todos los ataques de un mismo personaje se le restará el factor blindaje. En caso de que la miniatura objetivo obtenga mejor puntuación que la atacante no ocurrirá nada.

En caso de que la miniatura realice el ataque con más de un dado y consiga una diferencia de puntos superior al número de dados lanzados $\times 5 + 5$ conseguirá un "FATALITY" y matará automáticamente a la miniatura enemiga.

A continuación será la miniatura objetivo la que realizará el ataque sobre la miniatura atacante del mismo modo descrito anteriormente considerando los puntos de combate y de acción disponibles restantes de cada miniatura.

Una miniatura puede ser atacada por varias miniaturas, siempre que esté en contacto peana con peana con ellas, en el mismo turno a lo que se denomina un **combate múltiple**. Este tipo de combates sigue las normas descritas anteriormente considerando que las miniaturas solo disponen del número de ataques de su perfil que deberán distribuir entre todos los combates.

Las miniaturas pueden utilizar armas cuerpo a cuerpo que mejorarán su atributo de fuerza.

Las miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo no pueden moverse, pero a efectos de recibir disparos se aplicará el penalizador por objetivo en movimiento.

Eliminado: Si por el resultado de un combate una miniatura se queda con 0 puntos de vida esa miniatura morirá. Retírala junto con cualquier objeto que pudiera tener de la superficie de juego a no ser que haya un "The gravekeeper" en la partida ya que podría utilizar su habilidad especial con ella. Cada vez que una miniatura mate a una enemiga el marcador de audiencia que al inicio de la partida será 0 subirá para su equipo tantos puntos de audiencia como costase la miniatura eliminada al inicio de la partida.





FIN DE LA PARTIDA

FINAL DEL TURNO

Cuando se haya resuelto el último combate cuerpo a cuerpo de la fase se dará por terminado el turno y se comprobará si se dan las condiciones necesarias para dar por finalizada la partida o por el contrario hay que empezar otro turno.

FIN DE LA PARTIDA

La partida tendrá una duración máxima de 6 turnos y esta acabará si se cumple uno de los siguientes supuestos:

- Finaliza el turno 6.
- Un equipo consigue matar a todas las miniaturas del otro equipo.
- Un equipo consigue cumplir una misión determinada.

Los puntos de audiencia conseguidos por cada jugador corresponderán a los puntos de audiencia eliminados de su rival. El equipo ganador de la partida será el que consiga más puntos de audiencia del equipo rival añadiendo los puntos por objetivos o bien el equipo que consiga cumplir con la misión específica. El tipo de victoria se clasificará en función de la diferencia entre ambos equipos y según el siguiente baremo.

0-100 Victoria marginal
101-300 Victoria
301-500 Arrasamiento
+501 Masacre



CLASES Y CARACTERÍSTICAS

- **Animal:** esta miniatura solo puede gastar 1 punto de acción en defensa durante cada combate.
- **Ágil:** esta miniatura puede mover 2 pulgadas extra en la fase de movimiento. No consume puntos de acción.
- **Bad born:** la miniatura es producto de un fallo de clonación, y su inteligencia ha pasado a ser una sed de violencia hacia todo lo que se cruce en su camino, además
 - No podrá utilizar ningún tipo de cobertura.
 - No permite que la miniatura tenga la clase vivo.
 - No puede coger, rescatar ni transportar objetos ni personajes.
 - No puede atacar a personajes neutrales.
 - No puede modificar sus atributos.
 - No se ve afectado por habilidades especiales de personajes que le hagan a él objetivo.
 - Solo puede usar su ataque especial si es el único Bad Born involucrado en el combate.
- **Certero:** La miniatura suma +1 a su puntería si no mueve.
- **Carga aumentada:** si la miniatura realiza con éxito una carga, sumará 1 a su atributo de combate si consigue realizar una carga.
- **Clon:** el personaje es un clon, producto de la ingeniería genética del show de Euphoria, hay reglas y habilidades que solo afectan a clones. Todos los clones tienen las siguientes reglas especiales: modificar Euphoria y Euphoria variable.
- **Dron:** los drones tienen también la regla especial volar, no pueden beneficiarse de cobertura, pero las miniaturas que les disparen tienen un -1 a su puntería, no se les puede atacar en combate a no ser que se posen en el suelo. Si un dron no ha sido controlado al inicio de su activación, se posará en el suelo y perderá todos sus puntos de acción. Si un dron se traba en combate se considerará posado en el suelo y otras miniaturas podrán atacarle.
- **Escalador:** el personaje puede subir por cualquier superficie. El número de puntos de acción utilizado será el equivalente al número de pulgadas que se mueva.
- **Esquivar:** cuando esta miniatura sufra un impacto en combate, si obtiene un resultado de 8+ en 1D10, no sufrirá el daño.
- **Experimento:** No puede equiparse con objetos pero si puede equiparse con mejoras genéticas.
- **Explosivo:** si impactas a una miniatura con un ataque explosivo, centra la plantilla de explosión en la miniatura enemiga objetivo del ataque, y aplica a todas las miniaturas bajo la plantilla daño disparo: perforante.
 - **Explorador:** no sufre penalizador por atravesar.
 - **Extraño:** un objeto extraño no puede ser recogido por ninguna miniatura personaje que lo llevara al principio del show.

CLASES Y CARACTERÍSTICAS

- **Herido:** cuando una miniatura ha perdido puntos de vida por cualquier motivo.
- **Herido grave:** una miniatura con 40 o menos y más de 20 puntos de vida.
- **Herido muy grave:** una miniatura con 20 o menos puntos de vida.
- **Lento:** esta miniatura puede mover como máximo sus “puntos de acción- 4 pulgadas” en la fase de movimiento. Solo consumirá los puntos de acción utilizados.
- **Mejora genética:** Los personajes con esta clase pueden elegir mejoras genéticas.
- **Mecánico:** la miniatura adquiere adicionalmente la regla especial reparable. Hay reglas y habilidades que solo afectan a miniaturas mecánicas.
- **Muy ágil:** esta miniatura puede mover 4 pulgadas extra en la fase de movimiento. No consume puntos de acción.
- **No Hay dolor:** la miniatura no reduce sus puntos de acción independientemente de los puntos de vida que le queden.
- **Objeto:** los objetos pueden ser comprados por los personajes al crear las bandas, pagando su coste de audiencia, si el objeto es una miniatura, usara siempre la Euforia de su dueño, y si su dueño es eliminado, el objeto será eliminado también. Algunos personajes llevan ya equipados objetos de equipo, siguen las mismas reglas que los objetos comunes, pero no hay que pagar su coste.
- **Peana 30:** la miniatura debe ir montada en una peana de 30mm de diámetro.
- **Peana 40:** la miniatura debe ir montada en una peana de 40mm de diámetro.
- **Peana singular:** la miniatura debe ir montada en una peana de unas dimensiones especiales.
- **Pistolero:** si el personaje dispone de más de un arma en su perfil de atributos, puede disparar cada arma a un objetivo distinto sin aplicar el modificador de disparo múltiple, y sin importar la distancia entre los objetivos. Si con alguna de esas armas divides disparos de nuevo, aplica los penalizadores correspondientes por disparo múltiple.
- **Reflejos:** suma 1 a la tirada para esquivar el impacto del disparo.
- **Reparable:** la miniatura puede ser reparada por miniaturas que sean capaces de hacerlo.
- **Torpe:** esta miniatura no puede subir escaleras, atravesar escenografía, saltar, ni dejarse caer.
- **Único:** no puedes repetir el personaje en tu equipo.
- **Vivo:** esta no es una regla en sí, simplemente hay habilidades y reglas que solo afectan a miniaturas vivas.
- **Volar:** una miniatura con la capacidad de volar podrá volar 3 pulgadas por cada punto de acción que utilice. La distancia se medirá de manera real por lo que si necesita volar hasta cierta altura para superar un elemento de escenografía habrá que contabilizar todas las pulgadas que se haya desplazado. Una miniatura que vuela siempre ha de acabar su movimiento en el suelo. Se pueden combinar en un mismo turno volar y el resto de movimientos.



FACCIONES

Cuando varios personajes tienen algo en común se pueden agrupar en lo que denominamos facciones y por ello reciben bonificaciones.

Sin embargo, a la hora de formar tu equipo, si incluyes en él a una miniatura de una facción diferente a la seleccionada, perderás el bonificador que te otorgaba esa facción. Recuerda que sí que puedes añadir miniaturas MERCENARY sin que por ello pierdas el bonificador a no ser que se indique expresamente lo contrario y que nunca podrás añadir a un Bad Born en una facción fuera de su propia facción

SOLDIERS: +1 a la Puntería de cada miembro del equipo.

- No puedes incluir en tu equipo ningún personaje de la facción CLON.

CLONES: no reciben ninguna bonificación.

- Puedes incluir un máximo de 1 GHOST por cada CLON que tengas en tu equipo.
- No puedes incluir en tu equipo personaje HUNTER.
- Puedes incluir en tu equipo un máximo de un LEGEND.

HUNTERS: +10 Fuerza y Daño disparo contra CLON.

- No puedes incluir ningún personaje de la facción CLON en tu equipo.

GHOST: +10 Fuerza y Daño Disparo contra BAD BORN.

- No pueden modificar sus atributos.
- No pueden equiparse con objetos aunque sí que pueden coger objetos durante la partida.
- Si no están en combate cuerpo a cuerpo pueden disparar a un enemigo aunque esté en combate con una miniatura amiga.
- Si unes miniaturas Mercenary a un equipo Ghost no podrás utilizar un Sargento.
- No puedes incluir en tu equipo ningún personaje de la facción E.S.T.A.R.S.

CYBORG: +10 factor de Blindaje.

LEGENDS: no reciben ningún bonificador por facción .

- Pueden equiparse con objetos pero no pueden modificar sus atributos.
- Todas las miniaturas de tu equipo sufrirán un penalizador de -1 a sus puntos de acción por cada miniatura no LEGEND que incluyas en el equipo.

BAD BORN: +2 Puntos de Acción.

- No pueden unirse al equipo personajes que no sean Bad Born a excepción de un único "The Gravekeeper" lo que ocasionará que pierdan su bonificador por facción.
- Se pueden tener hasta 3 personajes Bad Born iguales en tu equipo.
- Consideran cualquier misión como si fuera masacre aunque su rival puede cumplir la misión.
- Si en un escenario o una misión se habla de atacante /defensor, siempre serán los atacantes.

E.S.T.A.R.S.: +10 Fuerza y Daño disparo contra GHOSTS y BAD BORN.

- No puedes incluir en tu equipo ningún personaje de la facción GHOST.
- A la hora de confeccionar tu equipo no puedes incluir dentro de esta facción a ningún personaje de otra facción, ni siquiera MERCENARY con la excepción de la facción SOLDIER.



ARMAS

ARMAS A DISTANCIA

Cada personaje lleva un arma o varias armas predefinidas según su perfil inicial, no obstante durante la partida puede encontrarse con objetos que mejoren susodichas armas o armas diferentes. Cada personaje tiene asociada su arma a su ADN por lo que no podrá utilizar ni coger el arma de otro personaje pero sí de una recompensa del público u otro factor.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Cuando un personaje recoge un arma de cuerpo a cuerpo o recibe un bonificador en forma de arma aumenta su atributo de Fuerza.

RECOMPENSAS DEL PÚBLICO

Cuando un personaje se ponga en contacto peana con peana con una de las recompensas del público tendrá la posibilidad, aunque no es obligatorio, de desvelar el contenido mediante la tirada de 1D10. El contenido de la recompensa equivaldrá al resultado de la tirada en esta tabla.

- 1- **Explota una granada:** coloca la plantilla de la granada centrada en la trampa.
- 2- **Explota una granada cegadora:** coloca la plantilla de la granada centrada en la trampa.
- 3- **Botiquín:** el personaje que ha abierto la trampa obtiene un botiquín.
- 4- **Granada:** el personaje que ha abierto la trampa obtiene una Granada.
- 5- **Inyección de adrenalina:** el personaje que ha abierto la trampa obtiene una Inyección de adrenalina.
- 6- **Estabilizador:** el personaje que ha abierto la trampa obtiene un estabilizador.
- 7- **Espada:** +20 a la fuerza del personaje.
- 8- **Fusil:** (2 - 12" - daño 40). Puede elegir no coger el arma y seguir con la que lleve equipada.
- 9- **Cargador ampliado:** el personaje que abre la trampa obtiene un +1 a su atributo de "Disparo".
En caso de no tener arma de disparo no surte efecto. No influye en granadas.
- 0- **Chaleco antibalas:** el personaje que ha abierto la trampa obtiene un +10 a su atributo de "Factor de blindaje".

En caso de que un personaje decida no coger la recompensa esta permanecerá en el marcador y otro personaje podrá cogerla.



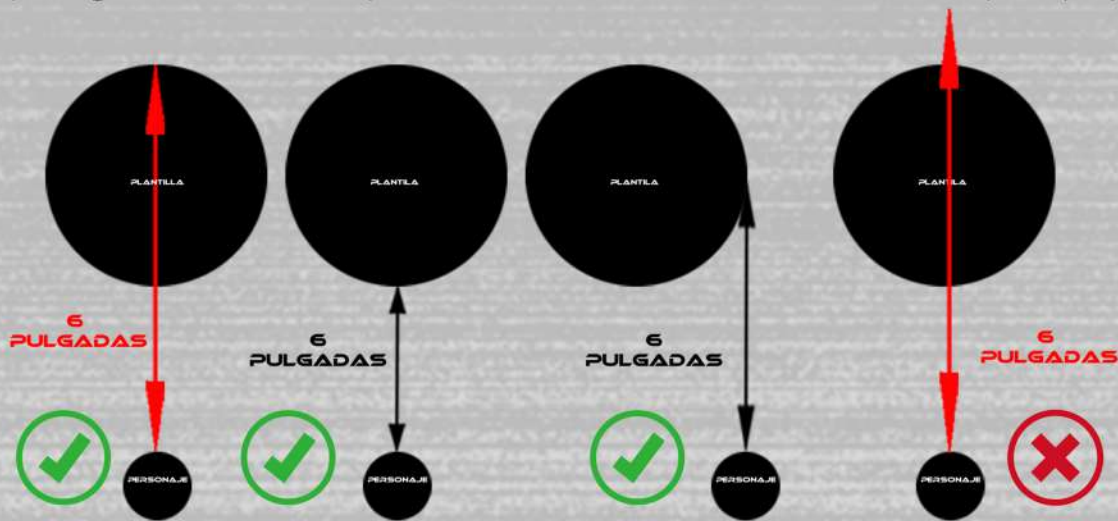
OBJETOS

Solo los personajes pueden llevar objetos, pero hay ciertos objetos que solo pueden ser utilizados por personajes de determinadas clases o facciones.

Inyección de adrenalina: se utiliza al inicio de la fase de movimiento. Añade 5 puntos de acción que se sumarán a los disponibles en ese momento. (50 puntos)

Botiquín: Se utiliza al inicio de la fase de movimiento. Es necesario tener la característica "vivo". Recuperas 50 puntos de vida. (30 puntos)

Granada Explosiva: Se utiliza al inicio de la fase de disparo. Puedes colocar la plantilla de una granada en cualquier punto del tablero teniendo en cuenta que algún borde la plantilla tiene que estar tocando el límite de alcance (6") desde la peana de la miniatura que la lanza. Todas las miniaturas que toque la granada sufrirán 30 puntos de daño. Se considera un arma de disparo (50 puntos)



Granada cegadora: se utiliza al inicio de la fase de disparo. Puedes colocar la plantilla de una granada en cualquier punto del tablero teniendo en cuenta que algún borde la plantilla tiene que estar tocando el límite de alcance (6") desde la peana de la miniatura que la lanza. Todas las miniaturas que toque la granada reducirán sus puntos de acción a 0 hasta el final del turno. Se considera un arma de disparo. (20 puntos)

Gancho y cuerda de escalada: el personaje tiene la regla escalador, 1 solo uso. La altura máxima vendrá determinada por los puntos de acción disponibles que tenga el personaje. (30 puntos)

Estabilizadores: el personaje ignora el penalizador disparo en movimiento cuando dispara. (30 puntos)

Benkei: cada personaje puede equiparse con un Benkei como si se tratara de su mascota fiel. Benkei se desplegará peana con peana con su dueño aunque en turnos posteriores podrá separarse de él. Utiliza el atributo de Euphoria de su dueño. Si su dueño muere Benkei pasa a tener Euphoria 0. (50 puntos)

BENKEI	DUÑO EUPHORIA	10 P. ACCION	0 F. BLINDAJE	40 FUERZA	1 COMBATE	50 VIDA	VIVO PEANA 40 ANIMAL CLASE	50 AUDIENCIA
---------------	---------------	--------------	---------------	-----------	-----------	---------	----------------------------	--------------

B-TO: Cada personaje puede equiparse con un B-TO como si se tratara de su mascota fiel. B-TO se desplegará peana con peana con su dueño aunque en turnos posteriores podrá separarse de él. Utiliza el atributo de Euphoria de su dueño. Si su dueño muere B-TO pasa a tener Euphoria 0. (40 puntos)

B-TO	DUÑO EUPHORIA	6 P. ACCION	2 F. BLINDAJE	+2 PUNTERIA	1 DISPAROS	12 ALCANCE	40 DAÑO DISP.	MECANICO PEANA 40 TORPE CLASE	40 AUDIENCIA
-------------	---------------	-------------	---------------	-------------	------------	------------	---------------	-------------------------------	--------------



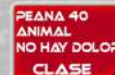
MEJORAS GENÉTICAS

Ciertos personajes han sufrido experimentos por parte del centro de investigación del Show con el supuesto fin de encontrar curas para nuevas enfermedades. En muchos casos el resultado es bien distinto y el sujeto adquiere habilidades muy diferentes a las esperadas. Solo las miniaturas con la regla **experimento** pueden equiparse con una única de estas mejoras.

- **Agresividad descontrolada:** se activa en la fase de combate. Suma +1 a su atributo de combate pero pierde 20 puntos de vida al inicio de cada turno posterior a su activación (20 puntos).

- **Benkei Bad Born (30 puntos):** usa la euphoria inicial del Bad Born propietario junto al que es desplegado peana con peana. Si éste muere la euphoria de Benkei bad Born pasará a ser 0.

BENKEI BB



- **Bramido:** en la fase de habilidades especiales lanzas un grito ensordecedor que producirá a elegir uno de los siguientes efectos. Un solo uso (20 puntos)
 - reducirá en 2 los puntos de acción disponibles de todas las miniaturas enemigas a 6 o menos pulgadas durante ese turno.
 - aumentará en 2 los puntos de acción disponibles a una única miniatura amiga a 6 o menos pulgadas durante ese turno.Solo 2 miniaturas de un mismo equipo pueden usar un Bramido en una misma fase de Habilidades Especiales.
- **Defensa perfecta:** los enemigos pierden el ataque extra si cargaron a esta miniatura en este turno (20 puntos)
- **Desequilibrio mental:** se activa en la fase de habilidades especiales y suma o resta 1 a la Euphoria. Se resetea al final de cada turno (10 puntos)
- **Experto en combate:** puede usar su ataque especial aunque haya más Bad Born involucrados en el combate. (20 puntos)
- **Proyección Gástrica:** puede realizar un disparo de lanzallamas (plantilla) una vez por turno en la fase de disparo gastando 1 punto de acción.
- **Sangre Explosiva:** cuando muera puedes centrar en él una plantilla de granada (no es obligatorio). Las miniaturas bajo la plantilla recibirán el daño de una granada explosiva. (20 puntos).
- **Salto Mortal:** pasa automáticamente todas las tiradas para saltar.(10 puntos)
- **Canibal:** recupera 20 puntos de vida utilizando 2 puntos de acción al inicio de cada turno. (20 puntos)
- **Escudo humano:** no puede ser atacado si hay otros Bad Born en el combate sin esta mejora. (10 puntos)
- **Sacrificable:** si es impactado por una plantilla de granada puede colocarse debajo del punto central de la plantilla. Ninguna otra miniatura debajo de la plantilla sufrirá daños. (20 puntos)
 - **Inflamable:** si es herido por un lanzallamas o una granada y no muere prenderá en llamas. mismo y todas las miniaturas en contacto con su peana sufrirá 30 puntos de daño al inicio cada turno (30 puntos)