

AWAY TEAM



ASTRO MINIATURES SKIRMISH GAME

ASTROMINIATURES.BLOGSPOT.COM

Away Team es un sencillo juego de combate con miniaturas basado en el universo de Astro-miniatures.

- Exploradores - Valientes miembros de la Astro Flota en busca de nuevos mundos y civilizaciones.
- Conquistadores - infames Guerreros con ansias de dominación galáctica.
- Imperiales - Nobles guerreros espaciales que luchan por imponer su voluntad en la galaxia.
- Kelvanos - Enigmáticos forasteros de una galaxia muy lejana.
- Piratas - Una variedad de malhechores empeñados en el crimen y el caos.
- Raptors - Brutos reptilianos astutos y taimados que sólo siguen su propia ley.
- Sybots - Construcciones mecánicas que intentan erradicar la vida biológica en su búsqueda del orden.

Para jugar necesitarás

- Al menos 4 dados de seis caras y al menos de 2 colores de dados
- Miniaturas y un área de juego de unas 24 pulgadas por 24 pulgadas
- Una regla de 12 pulgadas por jugador (si no se utiliza un mapa cuadrículado o hexagonado).
- Un amigo con quien jugar.

Cada casilla de un mapa cuadrículado o de una loseta hexagonal se considera 1" a efectos de juego.

Uso de los dados

Cada vez que tiras los dados intentas sacar un número igual o INFERIOR al número objetivo. Si sacas por encima del número objetivo, fallas en tu intento.

Por ejemplo, si mi Explorador intenta golpear a un Sybot, y tiene una Fuerza (FUE) de 3, significa que debe sacar 3 o menos para golpear. Si saca un 4, 5 o 6, ¡fallará!

Descripción de las miniaturas

En Away Team cada figura está clasificada según sus habilidades para: Fuerza (FUE), Destreza (DES), Inteligencia (IQ) y Movimiento (MOV). El número inicial en un atributo es el número básico que necesitas sacar igual o menos para tener éxito con un ataque. Ten en cuenta que una habilidad que comienza con un 0 significa que dicha figura no puede intentar esa habilidad a menos que tenga equipo que le ayude.

Fuerza (FUE) se usa para todos los ataques cuerpo a cuerpo, Destreza (DES) se usa para todos los ataques a distancia e Inteligencia (IQ) se usa para arreglar, reparar o resolver problemas. El Movimiento (MOV) se da como un número y no requiere el uso de dados. El número es el número máximo de pulgadas (o casillas en un mapa de cuadrícula/o hexagonal) que la figura puede mover en su turno.

Armas

Las armas son de dos tipos: cuerpo a cuerpo, para el combate cuerpo a cuerpo, y a distancia, para el combate a distancia. La bonificación indicada por cada arma se añade al atributo apropiado de la figura.

Por ejemplo, un Explorador con una FUE de 2, añadiría +2 al usar un hacha. Ahora su FUE sería un 4. Un Explorador con una DES de 2 añade un Rifle que tiene un bono de +2. Ahora su DES sería un 4 al realizar ataques. Ten en cuenta que un ### significa que se hacen dos tiradas de ataque para esa arma cuando se dispara, pero el objetivo sólo necesita hacer UN tiro de SALVACION (SV) para sobrevivir.

Equipo

El equipo puede aumentar la habilidad de una figura para completar una tarea. La bonificación se añade a la habilidad IQ de la figura.

Por ejemplo, un técnico con un IQ de 2 recibe una Caja de Herramientas. La Caja de Herramientas es +2 así que el IQ del humano es ahora 4 si está reparando algo. Ten en cuenta que algunos objetos tienen habilidades especiales, como el botiquín médico. Un botiquín hace que una figura inconsciente vuelva al combate. Los objetos especiales como comunicadores y Tricorders tendrán usos específicos basados en el escenario que estés jugando.

Botiquín médico

Si una figura con botiquín es incapaz de revivir a una figura inconsciente en el primer intento, puede volver a intentarlo; pero si vuelve a fallar, la figura muere y es retirada del juego. “Capitán, lo hemos perdido...”

Armadura

La armadura protege a tu miniatura cuando es impactada con éxito por un adversario. Primero, averigua qué tipo de armadura lleva tu miniatura. Al lado verás el número de su tiro de salvación (SV).

Debes obtener un resultado igual o INFERIOR a este número para estar protegido de un impacto. Si no lo haces, tu modelo queda inconsciente. Tumba esa figura para mostrar que está KO.

Escudos de energía

Si tu figura usa un escudo de energía, tiras 2 dados, uno para la armadura y otro para el escudo. Es mejor usar 2 dados de distinto color, uno para la armadura y otro para el escudo. Si obtienes un resultado igual o inferior al número de salvación de la armadura O del escudo, ¡tu miniatura permanece en combate! Un escudo de energía siempre tiene un tiro de salvación de 2 o menos.

Desarrollo del juego

Away Team se desarrolla en turnos compuestos por fases alternas. A continuación se muestra el orden de las fases de cada turno. Cada fase se completa antes de pasar a la siguiente. Cuando se completa la fase de cuerpo a cuerpo comienza un nuevo turno.

1. Iniciativa - Tira los dados para ver quién va primero en este turno.
2. Movimiento - El primer jugador, luego el segundo.
3. Disparo a distancia - El primer jugador, luego el segundo.
4. Melee - El primer jugador, luego el segundo.

Fases de un giro

1. Iniciativa

Al comienzo de cada turno, ambos jugadores tiran un dado y suman su número total de miniaturas activos (vivos, no los que estén inconscientes) al total. El total más alto va primero en este turno.

2. Movimiento

El jugador que ganó la iniciativa puede ir primero O hacer que el otro jugador mueva primero. El jugador puede mover todas, algunas o ninguna de sus miniaturas hasta el número máximo de MOV de cada figura.

Una miniatura no puede moverse a través de obstáculos ni a través de otras miniaturas. Una vez que todas las miniaturas de un bando se han movido, el otro jugador mueve todas, algunas o ninguna de sus figuras.

Terreno accidentado

Algunos terrenos como escombros, edificios, colinas, árboles, pantanos, rocas, arroyos y otros tipos pueden estar en el campo de batalla. Cualquier figura que se mueva en terreno abrupto debe detener su movimiento inmediatamente al entrar en el terreno.

En la siguiente fase de movimiento mueve a $\frac{1}{2}$ MOV (redondeando hacia arriba) hasta que salga del terreno. Los Sybots ignoran esta regla en cualquier terreno.

Movimiento fuera del cuerpo a cuerpo

Una figura no puede moverse si está en contacto con un enemigo durante la fase de movimiento. Sólo puede moverse SI no está adyacente (bases tocándose) a un modelo enemigo.

3. Combate a distancia

El jugador que ganó la iniciativa puede elegir disparar primero o hacer que el segundo jugador actúe primero. El jugador activo puede atacar con todas, algunas o ninguna de sus miniaturas que dispongan de fuego a distancia. Cualquier figura con armas de distancia, y que NO esté adyacente a una figura contraria puede disparar su arma a distancia una vez.

El combate se considera simultáneo. Si derribas a un enemigo disparando antes de su turno de acción en esta fase, aún tendrá la oportunidad de disparar en el turno de ese jugador.

Una vez que todos los disparos a distancia de ambos bandos se hayan completado, y todos las miniaturas derribadas de ambos bandos estén tumbadas sobre el tablero, se pasa a la fase de cuerpo a cuerpo. Para atacar, tiras un dado por el arma utilizada de la figura y lo comparas con la puntuación de DES de la figura. Si el resultado es igual o menor, se acierta, si no, se falla.

Es mejor ir figura por figura para determinar si se ha acertado o fallado. Si se acierta, el modelo objetivo tira por su armadura y compara el resultado del dado con su SV por armadura. Si la tirada es igual o menor que SV, la miniatura permanece en el combate. En caso contrario, la figura queda fuera de combate.

Línea de visión y cobertura

Para disparar a un objetivo, la miniatura que dispara debe tener una línea de visión clara hacia el objetivo sin terreno o figuras que bloqueen el camino. Una figura está a cubierto si entre el 50 y el 75% de su cuerpo dispone de cobertura de algún tipo.

El atacante debe sumar un d6 extra a cada disparo que realice para atacar a una figura a cubierto. Para acertar al enemigo objetivo, AMBOS dados deben ser iguales o inferiores a la puntuación de DES del tirador. Si uno o ambos dados son mayores, el disparo falla.

Disparar en un combate cuerpo a cuerpo

Puedes disparar a un combate cuerpo a cuerpo entre figuras, pero añade un dado extra a cada disparo realizado. Si alguno de los dados falla, el ataque falla.

4. Combate cuerpo a cuerpo

El jugador que ganó la iniciativa del turno puede elegir atacar primero o hacer que el segundo jugador ataque primero. El jugador activo puede atacar con todas, algunas o ninguna de sus miniaturas. Cualquier figura activa con un arma cuerpo a cuerpo, que esté adyacente (bases tocándose) a una figura del oponente puede atacar a su oponente una vez, incluso si atacó en la fase de combate a distancia.

El combate se considera simultáneo. Si dejas inconsciente a un enemigo durante el combate en fase de melee antes de que le llegue el turno de actuar, aún tendrá la oportunidad de atacar en el turno de ese jugador. Una vez completados todos los ataques cuerpo a cuerpo de ambos bandos, todas las figuras noqueadas de ambos bandos se tumban. Cuando cada jugador termina el combate cuerpo a cuerpo, comienza un nuevo turno y se tira la iniciativa para cada jugador.

Para atacar, se tira un d6 por el atacante y se compara con la puntuación de FUE de la figura más el modificador del arma. Si la tirada es igual o inferior a la FUE de la figura más el modificador del arma, aciertas, si no, fallas.

Es mejor ir figura por figura para determinar si se acierta. Si la figura objetivo es impactada, debe de tirar un dado y compararlo con su salvación de armadura (SV). Si la tirada es igual o menor que la Salvación de Armadura, la figura impactada permanece en combate. En caso contrario, queda inconsciente.

Granadas

Son armas especiales. Cuando se lanza una granada, debe hacerse durante un Combate a Distancia. Se realiza una tirada de DES. Si se tiene éxito, la granada cae donde el lanzador quiere, hasta máximo de 6 pulgadas desde su posición. Todas las figuras que estén hasta a 1 pulgada de la granada lanzada deben hacer una tirada de salvación de armadura (SV) o morir.

Si la tirada DES es fallida tira un d6. Un resultado de 1 o 2 y la granada cae a 1 pulgada más allá del área objetivo. Un resultado de 3 y la granada cae a 1 pulgada a la derecha del área objetivo. Un resultado de 4 y la granada cae a 1 pulgada a la izquierda del área objetivo. Un resultado de 5 o 6 y la granada cae 1 pulgada antes del área objetivo. Luego aplica los efectos según las reglas de la granada.

Experiencia y avance

Sobrevivir a una batalla da a una figura 1 punto para gastar. Pudiendo añadir 1 punto a cualquier atributo, incluido el movimiento. Alternativamente, la figura puede guardar el punto y en una nueva puntuación llamada SUERTE (SUE). Cada punto de suerte permite a la figura repetir una tirada fallida una vez durante la partida. Una vez se han invertido puntos en SUERTE no se puede reutilizar para aumentar atributos.

Rapiñar

Si una figura muere en combate, otra figura puede recoger su equipo o armas. Para ello, debe moverse adyacente a la figura muerta. Al rapiñar, la figura no puede realizar ningún ataque durante ese turno. Puedes usar un marcador de equipo para mostrar el equipo o las armas que se han dejado. Las armaduras no se pueden recoger.

Elección de fuerzas para la batalla

A cada jugador se le debe dar el mismo valor en puntos para construir sus fuerzas.

Pequeña escaramuza = 40 puntos, una batalla mayor = 80 puntos, un asalto serio = 120 puntos por bando.

GENERADOR DE ESCENARIOS

Tirada	Generador de escenarios (1d6)	Tirada	Nave/Estación (1d6)
1-3	Planeta	1-3	Instalación de La Astro Flota
4-6	Nave/Estación	4-6	Instalación Alienígena

Tirada	Planeta (1d6)	Tirada	Oponente (2d6)
1	Antiguo	2	Exploradores (Lucha interna/...)
2	Primitivo	3	Conquistadores
3	Moderno	4	Conquistadores
4	Avanzado	5	Imperiales
5	Paraíso	6	Imperiales
6	Tira otra vez.	7	Kelvan
		8	Piratas
		9	Raptors
		10	Sybot
		11-12	Crea uno a tu gusto

UNIDADES / ARMAS / ARMADURAS Y EQUIPO

EXPLORADORES	Coste	FUE	DES	IQ	MOV	SV
Líder	4	2	2	2	4	Armadura
Ingeniero	3	1	2	2	4	Armadura
Científico	3	1	1	2	4	Armadura
Seguridad	3	2	2	1	4	Armadura
CIVILES	Coste	FUE	DES	IQ	MOV	SV
Dignatario	2	1	1	2	3	Armadura
Comerciante	3	2	1	2	3	Armadura
Civil	1	1	1	2	3	Armadura
CONQUISTADORES	Coste	FUE	DES	IQ	MOV	SV
Líder	4	2	2	2	4	Armadura
Ingeniero	3	1	2	2	4	Armadura
Científico	3	1	1	2	4	Armadura
Soldado	3	2	2	1	4	Armadura
IMPERIALES	Coste	FUE	DES	IQ	MOV	SV
Líder	4	2	2	2	5	Armadura
Ingeniero	3	1	2	2	5	Armadura
Científico	3	1	1	2	5	Armadura
Soldado	3	2	2	1	5	Armadura
OTROS HOSTILES	Coste	FUE	DES	IQ	MOV	SV
Kelvan	4	2	2	1	4	4
Pirata	3	1	2	1	4	Armadura
Raptor	3	3	2	1	3	4
Sybot	6	3	2	1	4	4
Arma de Meleé	FUE +	Coste	Arma a Distancia	DES+	Alcance	Coste
Pelea	+0	0	Pistola (láser)	+1	7	1
Cuchillo	+1	1	Rifle (láser)	+2	14	2
Hacha de mano	+1	1	Pistola (disruptora)	+1	6	1
Martillo	+1	1	Rifle (disruptor)	+2	12	2
Maza/Hacha	+2	1	Pistola (proyectil solido)	+1	6	1
Porra Eléctrica	+2	2	Rifle (proyectil solido)	+2	12	2
Espada	+2	2	Arma Primitiva de Proyectiles	+1	6	1
Hoja (Conquistador)	+2	2	Granada	*	6	4
Armadura	SV	Coste	Objeto	IQ +	Coste	
Ninguna	1	0	Herramientas	+2	2	
Ligera	2	2	Botiquín	+2	2	
Pesada	4	4	Tricorder	+2	2	
Escudo de Energía	2	2	Comunicador	0	0	

Juego diseñado por Fenways

Traducido por OCL