

STAR WARS MINIATURES WARGAME

Las reglas para jugar al Star Wars Miniatures Wargame son las de Star Wars Miniatures pero con algunas excepciones que explicamos a continuación:

MOVIMIENTOS Y MEDIDAS:

Las miniaturas pasan de mover en cuadrícula a mover en pulgadas ("), contando cada cuadrícula como si fuera 1". Cuando se refiere en las reglas a X cuadrículas será convertido a X pulgadas.

Por lo tanto, el movimiento habitual de las figuras es de 6 cuadrículas, pues pasa a ser 6".

Cuando se refiere en las reglas a Adyacente pasa a ser todo lo que esté dentro de 1" de la figura u objeto.

En todo momento se puede medir y se hará siempre desde el borde de la peana para todos los casos. Si tienes que medir desde una figura a otra, se hará desde el borde más cercano de la peana hasta el borde más cercano de la peana de la otra miniatura.

LINEA DE VISION:

Para tener línea de visión libre, y que la miniatura no se considere en cobertura, de un enemigo o amigo debes ver más de la mitad de la figura o la figura entera. En caso contrario la figura estará en cobertura. Lo mejor es ponerte a la misma altura que la miniatura y así poder trazar una mejor línea de visión.

OBJETOS BAJOS:

Sillas, consolas, cajas, bidones,... Proporcionan cobertura tal y como se indica en el apartado de 'Línea de Visión'. Si en cualquier parte del movimiento de la figura se pasa por encima de uno o varios objetos bajos, el movimiento queda reducido a la mitad desde el principio del movimiento (De 6" pasa a 3" y de 12" pasa a 6", por ejemplo).

TERRENO DIFICIL:

Pedregales, matorros, cubiertas destrozadas,... No proporcionan cobertura. Si la figura pasa por encima de un terreno difícil, sólo en ese tramo el movimiento se verá reducido a la mitad, recuperando el movimiento normal una vez superado el terreno.

ESCALERAS, ESCALAS,...

En un elemento de escenografía de este tipo no se puede 'Correr' y se considera un Objeto Bajo a todos los efectos de juego. La miniatura puede acabar el movimiento en medio de este tipo de terreno.

PUERTAS:

Para abrir una puerta cerrada la figura debe estar a 1" o menos de ella. Si no hubiera ninguna figura a 1" o menos de la puerta se cerrará automáticamente tal y como se describe en el reglamento básico de juego de Star Wars Miniatures.

TABLERO DE JUEGO:

Más o menos debe de tener unas medidas entre 1'00 X 0'80 metros y 1'20 X 1'20 metros, aunque es algo orientativo y puedes ponerlo como más te guste o convenga.

Para la escenografía, puedes usar todo tipo de elementos tales como ríos, interiores de naves, vegetación,... el universo de Star Wars es muy variado y puedes usar tu imaginación para preparar la mesa.

Para evitar mal entendidos en medio de la partida, se debe aclarar qué tipo de terreno es cada elemento de escenografía. Esto es que se debe asignar qué es terreno bajo, difícil, irregular,... y demás tipos de terrenos que podemos encontrar en el reglamento básico de Star Wars Miniaturas.

DESPLIEGUE:

Para saber quién despliega primero los jugadores lanzan 1D20, el jugador que saque mayor puntuación elegirá qué jugador empieza con el despliegue. En caso de empate, se vuelve a lanzar tantas veces como sean necesarias hasta que uno de los dos jugadores saque el valor más alto.

Debe escogerse un borde estrecho (en caso de haberlo, ya que el tablero puede ser de 120 cm X 120 cm) del tablero y se despliega la escuadra al completo en una zona delimitada de hasta a 2" del borde y en un ancho de 12". El rival hace lo mismo en el lado opuesto del tablero.

COMENZAR LA PARTIDA:

El jugador que primero haya desplegado es el primero en comenzar la partida.

ESCUADRAS:

Los puntos de las escuadras por bando deberán ser de 100 a 150 puntos, siempre una cifra igual para ambos jugadores y se deben de poner de acuerdo entre los participantes antes de la partida.

Las figuras de una escuadra deben pertenecer a la misma 'Era' y a la misma facción. Si la facción elegida son figuras Fringe (por ejemplo, puedes llevar una banda de Tusken) todas deben ser de la misma raza, a excepción si incluye Mercenarios.

En las escuadras podrás meter de distintos tipos de figuras con un rango específico:

- General: Figura con habilidad 'Unique' con 100 o más Hit Points.
- Cazarrecompensas: Figura Fringe con la habilidad 'Unique'.
- Comandante: Figura 'Unique' que puede tener habilidad de 'Efecto Comandante' con Hit Points entre 30 y 99.
- Oficial o Capitán: Figura entre 20 y 99 Hit Points no 'Unique' con la habilidad de 'Efecto Comandante'.
- Tropa de Elite: Figura entre 40 y 99 Hit Points no 'Unique' y que no tenga 'efecto Comandante'.
- Tropas: Figuras con Hit Points entre 1 y 39 no 'unique'.
- Mercenarios: Figuras Fringe con Hit Points entre 1 y 39.

FIGURAS EN LAS ESCUADRAS:

En las escuadras podrás meter un mínimo y un máximo de figuras según el tipo de rango:

0-1 General
0-1 Cazarrecompensas
0-1 Comandante
0-2 Oficial o Capitán
0-2 Tropas de Elite
+2 Tropas
0-2 Mercenarios
0-1 Vehículo

TRAICIÓN:

Los Fringes que entren dentro de una escuadra pueden traicionar a sus contratadores. Así pues, antes de activar una figura Fringe debe hacer una tirada de 1D20, con un resultado de 1 la figura pasará a controlarla el rival. Es posible que cambie de bando varias veces en la partida.

Si la facción esta compuesta por una raza de Fringes (Bespin, Gamorreanos, Jawas...), solo las figuras que no sean de esa raza deben hacer la tirada de Traición. También está exenta de hacer la tirada de Traición cuando incluyes un raza de Fringe como Mercenario o Cazarrecompensas y al menos uno de los mando de la escuadra es el la misma raza (Llevas una escuadra compuesta por Clones, Kit Fisto (nautoliano) y 2 figuras de mercenarios Nautolianos, así no debes hacer la tirada.