

INTRODUCCIÓN

D6 MINIS es un juego de escaramuzas para miniaturas (=minis) de 28mm., aplicable a cualquier ambientación. Modos de juego:

- **Solitario:** el jugador controla las minis jugadoras y se enfrenta a las minis no jugadoras (NJ);
- **Cooperativo:** varios jugadores se enfrentan a las minis NJ;
- **Enfrentado:** varios jugadores se enfrentan entre sí.

En cualquiera de los tres modos, los jugadores pueden tener aliados que sean minis NJ, dependiendo del escenario.

Todas las minis tienen tres atributos:

- **Puntería:** de 6+ a 2+ (en función de su experiencia; sin valor si no dispara)
- **Salvación:** de 6+ a 2+ (influyen la experiencia y las protecciones)
- **Combate:** normalmente de +0 a +4 (según la habilidad, la fuerza y las protecciones).

ACTIVACIÓN

Se juega mediante turnos alternos (determina al azar quién comienza). Las minis actúan de forma independiente, por lo que pueden dispersarse cuanto quieran.

En su turno, el jugador lanza 1d6/mini, y adjudica un dado a cada mini. Si un jugador controla más de 10 minis, deberá dividirlos en unidades: primero lanzará los dados para una unidad y finalizará su activación antes de pasar a la siguiente unidad.

Cuando haya que activar las minis NJ, comienza lanzando 1d6 y activando la más próxima a enemigos, y continúa así hasta finalizar con la más lejana.

Acciones según la puntuación del dado:

1) Vigilar: permite disparar una sola vez a una mini enemiga que mueva o dispare. Si la mini que está moviendo sobrevive, podrá finalizar su activación con normalidad. Si la mini enemiga dispara (sin haber movido), lo hará antes que la mini que vigila. Las minis de los jugadores que vigilen no podrán usar granadas ni lanzallamas y sólo tendrán una visibilidad de 180°; el jugador podrá girar la mini antes de colocar el marcador de "Vigilando". Las minis NJ no tienen estas restricciones. Si la mini que vigila no puede disparar, habrá desperdiciado su turno.

2) Acechar: mueve hacia su objetivo de misión (si no tiene, hacia el del adversario). Intentará no estar a la vista de enemigos y finalizar en cobertura. Queda **vigilando**.

3) Avanzar: mueve hacia su objetivo de misión o hacia el enemigo más próximo, pudiendo cargar. Las minis NJ cargan contra el enemigo más próximo siempre que sea posible; si no pueden, mueven hacia el objetivo intentando quedar ocultas o en cobertura (no se ocultarán ni se cubrirán si no hay peligro de recibir disparos).

4) Correr: **avanza** sumando +1d6". Si carga suma +1 a su Combate.

5) Disparar: las minis NJ siempre disparan contra el enemigo más próximo; los jugadores pueden elegir. Si no puede disparar **avanza** y, si es posible, intenta detenerse en cobertura para **disparar**.

6) Apuntar y disparar: **dispara** (suma +1 a su Puntería). Si no puede disparar **avanza**, intenta detenerse en cobertura y **dispara** (sin bono a la Puntería). Si tampoco así puede disparar, **corre** (en vez de avanzar).

MOVIMIENTO

En general las minis dejarán un espacio mínimo de 1" entre sí, excepto en los combates. Distancias de movimiento:

- **Infantería:** 6" (3" si trepan por escalas)
- **Monturas, motos:** 12" (no pueden trepar)
- **Con alas o retro-propulsores:** 12" (vuelan).

Si una mini lleva mucho peso (cargamento, un camarada herido, etc.) dividirá su movimiento a la mitad.

DISPARO

Visibilidad: 360° para todos excepto para las minis de los jugadores que estén vigilando (180°). No puede disparar si se interpone otra mini, incluso parcialmente.

Alcances:

- Granadas y lanzallamas: 6" y 12" respectivamente; afectan a todas las minis en un círculo de diámetro=5"
- Armas arrojadizas: 12"
- Resto: sin límite, pero deberá lanzar 1d6 más por cada 24" (cada 12" con arcos, ballestas, arcabuces o pistolas) y tomar el peor resultado.

Impactar (1d6): debe sacar ≥ que su Puntería para acertar. Un 1 siempre falla.

Salvación (1d6): para sobrevivir a un disparo certero, la mini debe sacar igual o más que su Salvación. Si sale 1 siempre es eliminada; si sale 6 sobrevive siempre. Modificadores:

- vs. ballesta o arma de plasma: -1
- vs. arma pesada (según ambientación): -2
- con escudo, o ≤1" de cobertura que se interpone al disparo, o asomado a puerta, ventana o esquina: +1 (+2 en fortalezas o búnkers); sin efecto vs. granadas o lanzallamas (pero necesitan abertura para entrar: puerta, ventana, etc.); la cobertura no protege a minis "descomunales".

COMBATE

Cada mini lanza 1d6 y suma su Combate. Vence el valor más alto; excepción: un 6 siempre vence a un 1. Modificadores:

- Personaje, líder, campeón...: +1
- Pistola o bayoneta: +1
- Lanza, espada, escudo, hacha, maza...: +1 (+2 con 2 armas o arma de 2 manos)
- Arma mágica, psíquica o de energía: +2 (+4 con 2 armas o arma de 2 manos)

El perdedor es eliminado (si empatan, el defensor). Si sobreviven ambos, la mini más débil (o el defensor) retrocede 1d6".

ESCENARIOS (elige o lanza 1d6)

- 1) **Asesinato:** eliminar a una determinada mini, que puede luchar o intentar huir.
- 2) **Capturar Enclave/s:** dominar el mayor número de enclaves prioritarios.
- 3) **Sabotaje:** incendiar o instalar explosivos en los emplazamientos marcados, y huir.
- 4) **Recuperar Objetivo/s:** encontrar y huir con rehenes, cargamentos, tesoros, etc.

5) **Defensa:** aguantar defendiendo un enclave determinado hasta la llegada de refuerzos o mientras queden enemigos.

6) **Ofensiva/Retirada:** atravesar el campo de batalla, saliendo por el lado opuesto.

Ejemplo: Si hay que liberar a un prisionero, al inicio el objetivo es el propio rehén; una vez se llega hasta él, el objetivo pasa a ser huir con el mismo por la zona de despliegue.

Puedes jugar los escenarios sin límite de tiempo o en X turnos, con o sin refuerzos, reglas especiales, localización de objetivos o enemigos conocida u oculta, etc. En general, diseña primero el campo de batalla (siempre con abundante escenografía) y posteriormente determina al azar las zonas de despliegue de cada facción.

CAMPAÑAS

Puedes enlazar varios escenarios en una campaña. Tras cada misión, lanza 1d6 por cada mini eliminada que no haya sido abandonada en el campo de batalla:

1 ó 2) Fallecida;

3 ó 4) Convaleciente: no participa en la siguiente escaramuza;

5 ó 6) Recuperada.

Intenta enlazar los escenarios creando una historia emocionante y heroica.

Opcionalmente y tras cada misión, una sola de las minis jugadoras puede mejorar en 1 punto uno de sus atributos, pero sólo si lo probó con éxito durante la misión.

Ejemplos con valores orientativos de Puntería, Salvación y Combate

Edad Media / Fantasía:

- Campesino, fraile: -, 6+, +0
- Hostigador, montaraz: 4+, 6+, +1
- Arquero o ballestero regular: 3+, 5+, +2
- Arquero o ballestero de élite: 2+, 4+, +2
- Soldado o mercenario: -, 4+, +2
- Soldado de élite: -, 3+, +3
- Caballero: -, 2+, +3
- Caballero de élite, orden militar: -, 2+, +4

Salvaje Oeste:

- Campesino, comerciante: 6+, 6+, +0
- Vaquero, jugador, buscavidas: 5+, 6+, +1
- Soldado, ayudante de sheriff: 4+, 5+, +1
- Desperado, forajido: 4+, 4+, +2
- Sheriff, cazarrecompensas: 3+, 3+, +2
- Pistolero veterano: 2+, 3+, +3
- Pistolero legendario: 2+, 2+, +4

Warhammer 40.000:

- Cultista: 4+, 6+, +0
- Guardia imperial: 4+, 5+, +0
- Guardia de élite, marine explorador o neófito: 4+, 4+, +1
- Marine espacial: 3+, 3+, +3
- Exterminador: 2+, 2+, +4
- Dreadnought: 2+, 2+, +7 (tiene 4 "vidas", no se beneficia de cobertura)
- Robagenes: -, 5+, +7 (+2" al movimiento, trepan sin penalización)
- Líder de la progenie robagenes: -, 3+, +10 (idem, tiene 2 "vidas").