

Half Life Arena v2.1



Principios generales

La regla más importante: Cuando las reglas no sean claras usa el sentido común y preferencia personal. ¡Diviértete!

Preparación

Las bandas: Cada jugador toma una banda y elige los modelos siguiendo las reglas de composición de banda.

Iniciativa: Los jugadores deben tirar dados, y el ganador tiene la iniciativa.

La arena: El jugador inicial toma un tablero hexagonal y lo coloca sobre la mesa con algún borde alargado apuntando hacia él, y el oponente toma otro tablero hexagonal y lo coloca por algún borde alargado haciendo coincidir las esquinas entre sí.

Trampas (3): Empezando por el jugador con la iniciativa, los jugadores colocan un marcador de trampa cada uno, contando como hexágonos mortales, que solo pueden ser colocados en hexágonos completos que no sean hexágonos iniciales o bloqueados.

Objetivos (3): Empezando por el jugador con la iniciativa, los jugadores se alternan en la colocación de un marcador de objetivo cada uno, hasta que tres hayan sido colocados. Los marcadores solo se pueden colocar en hexágonos completos que no sean de inicio, bloqueados, mortales o hexágonos de borde, y no puede estar dentro de dos hexágonos de cualquier otro objetivo.

Prioridad: Cada jugador tira un D3, y si durante su siguiente turno de descanso uno de sus modelos permanece en ese número de objetivo, cuenta como si lo hubiera capturado.

Despliegue: Empezando por el jugador con la iniciativa, los jugadores se alternan en colocar un modelo cada uno en un hexágono de inicio dentro de su propio tablero.

Gloria: Cada banda empieza con 3 glorias.

Ganando el juego: El primer jugador en puntuar 6 PV durante su turno de descanso gana el juego.

Jugando el juego

El juego es jugado con dos jugadores alternándose en activar un modelo cada uno, o jugando un turno de descanso si todos sus modelos tienen fatiga.

Activaciones

Primero el jugador puede remover una fatiga de algún modelo no exhausto. Luego selecciona otro modelo que no tenga fatiga y puede tomar tantas acciones como el jugador quiera:

Acción	Notas
Mover	Gratis, un solo uso
Prisa	+1 fatiga, un solo uso
Atacar	+1 fatiga
Poderoso	+2 fatigas
Guardia	+2 fatigas, un solo uso

Note que nunca puede tomar una acción que cause que un modelo tenga más fatigas que su valor de estamina (stamina).

Exhaustación: Un modelo que tenga tantas fatigas como su valor de estamina, pasa a estar exhausto y no puede ser activado.

Acciones de Mover / Prisa

Los modelos pueden mover la cantidad de hexágonos hasta su valor de Movimiento / Prisa en cualquier dirección, pero no pueden mover a través de hexágonos bloqueados u ocupados por otros modelos, y no pueden terminar su movimiento en el hexágono del cual inició.

Hexágonos mortales: Los modelos toman 2 daños cuando entran en hexágonos mortales.

Acción de Ataque

Los modelos toman una de sus armas y atacan a un modelo enemigo en rango y línea de visión, pero solamente las armas cuerpo a cuerpo (rango 1) pueden ser usadas para atacar a modelos adyacentes.

Para Impactar: El atacante tira 2D6, agrega su valor de precisión (accuracy), y lo compara con la evasión del enemigo. Si el resultado es igual o superior, el enemigo es impactado.

Para Dañar: El atacante tira 2D6, agrega su valor de fuerza (strength), y lo compara con la resistencia (toughness) del enemigo. Si el resultado es igual o superior, el enemigo toma daño, y si el daño es superior a su valor de salud, es asesinado.

Poderoso: Los modelos pueden usar acciones poderosas siguiendo las mismas reglas del ataque, pero agregan +1 al dado a sus tiradas para impactar y dañar.

Efectos críticos: Cuando se tira para impactar o dañar, si el resultado tiene algún doble, puedes usar uno de los efectos críticos del modelo que su valor sea igual o inferior al resultado doble.

Empujando: Enemigos adyacentes pueden ser empujados 1 hexágono en dirección lineal, y si esto es imposible, el enemigo permanece en el lugar y toma 1 fatiga. Si el enemigo estaba adyacente al atacante, el modelo que empuja puede ser colocado en el hexágono original del enemigo empujado.

Acción de Guardia

Los modelos que usan la acción de guardia cuentan con +2 de evasión, y permanecen en guardia hasta que toman otra acción.

Turnos de descanso

Si todos los modelos de una banda tienen marcadores de fatigas en ellos, puedes jugar un turno de descanso. Remueve 1 fatiga de cada modelo, luego puntúa puntos de victoria, y después puedes gastar puntos de gloria para usar estrategias de la banda. Los modelos no pueden ser activados durante el turno de descanso.

Último en pie: Si a una banda le queda solamente un modelo, el jugador puede activar inclusive durante su turno de descanso.

Muertes: Puntúa 1 PV si tu asesinaste uno o más modelos enemigos desde tu último turno de descanso, más +1 PV si asesinaste un héroe.

Prioridad: Puntúa 1 PV o gana 2 glorias si un modelo amigo capturó un marcador de objetivo. Luego tira un D3 para obtener un nuevo objetivo (vuelve a tirar si se obtuvo el mismo resultado).

Puntos de Gloria

La primera vez que un modelo obtiene daño y reduce a la mitad o menos su valor de salud, así como si es asesinado, su banda gana 1 gloria.

Turnos normales: Los jugadores pueden gastar puntos de gloria para potenciar sus ataques, agregando +1 al resultado de dados para sus tiradas de impactar o dañar por cada punto de gloria que hayan gastado.

Turnos de descanso: Los jugadores pueden gastar puntos de gloria para usar estrategias propias de su banda, y todos tienen acceso a las siguientes:

* **Reagruparse:** Gasta 1 punto de gloria para que un modelo haga una acción de movimiento (solo un uso por modelo).

* **Recuperarse:** Gasta 1 punto de gloria para remover 1 fatiga de un modelo.

Reglas Especiales

Emboscada (ambush): Este modelo puede permanecer en reserva en vez de desplegarse al principio del juego. Como una acción, este modelo puede obtener 1 fatiga y ser colocado en algún hexágono de inicio que no esté ocupado.

Explosión (blast): Si el enemigo es impactado, todos los modelos adyacentes (amigos o enemigos) tienen un impacto (resolver cada uno separadamente).

Refuerzo (bolster): Como una acción, este modelo puede gastar 1 punto de gloria para remover 1 fatiga de todos los modelos amigos adyacentes.

Ráfaga (burst): Hace objetivo a todos los modelos adyacentes (amigos o enemigos) cuando ataca (resolver cada uno separadamente).

Comandar (command): Como una acción, este modelo puede obtener 1 fatiga para que un modelo amigo dentro de 5 hexágonos realice una acción, obteniendo 1 fatiga menos de la que normalmente obtendría por esa acción.

Atrapar (ensnare): Un modelo enemigo adyacente obtiene 1 fatiga para poder mover.

Temor (fear): Como una acción, este modelo puede obtener 1 fatiga para empujar a todos los enemigos adyacentes, pero no puede moverse de su lugar.

Sin temor (fearless): Este modelo no puede ser empujado.

Volador (flying): Este modelo puede mover a través de otros modelos y obstáculos (pero no puede terminar su movimiento sobre ellos), y no tiene daños extras por entrar en hexágonos mortales.

Furioso (furious): Una vez por activación este modelo puede usar una acción de ataque con un arma de rango 1 sin obtener fatiga, después de moverse hacia un enemigo del cual no estaba adyacente.

Sanar (heal): Como una acción, este modelo puede gastar 1 gloria para remover 2 daños de un modelo amigo adyacente.

Impacto (impact): Después de moverse para atacar a un enemigo que no estaba adyacente a él, este modelo puede empujarlo después de tirar para impactar.

Inspirar (inspire): Como una acción, este modelo puede gastar 1 gloria y todos los modelos amigos adyacentes pueden moverse 1 hexágono.

Retroceso (knockback): Cuando empuja a un modelo enemigo puede ser movido 1 hexágono extra.

Veneno (poison): Si el enemigo es impactado puedes poner un marcador de veneno en él. Los modelos envenenados deben tirar un dado por cada contador en ellos cuando son activados. Por cada 1-3 obtiene 1 daño, y por cada 4+ uno de los marcadores es removido.

Regeneración (regeneration): Remueve 2 daños sobre este modelo al principio de tu turno de descanso.

Despiadado (relentless): Una vez por activación este modelo puede usar una acción de ataque con esta arma sin obtener fatiga, mientras no se mueva durante su activación (antes o después de atacar).

Perforar (rending): Si obtienes dobles para impactar, el enemigo obtiene 1 daño.

Revivir (revive): Como una acción, este modelo puede obtener 2 fatigas y gastar 2 glorias para colocar un modelo amigo no-héroe que fue asesinado en un hexágono de inicio sin ocupar en su tablero amigo.

Explorador (scout): Cuando despliega puede inmediatamente mover hasta 2 hexágonos, pero no puede terminar su movimiento en ningún hexágono de inicio.

Cambio (shift): Puede mover 1 hexágono en cualquier dirección después de atacar.

Zancada (strider): Puede mover a través de otros modelos y obstáculos (pero no puede terminar su movimiento sobre ellos).



Heridas.



Modificación de estadística.



Posición de Guardia.



Punto de Gloria.



Puntos de Victoria.



Fatiga.



Movimiento / Prisa.

Tabla de partida (tracker):

JUGADOR 1	JUGADOR 2
Puntos de Victoria	Puntos de Victoria
-6	-6
Puntos de Gloria	Puntos de Gloria
3	3
Prioridad	Prioridad
D3	D3

«El hombre adecuado en el sitio equivocado puede cambiar el rumbo del mundo»