

REGLAMENTO - HOJA DE AYUDA

RESUMEN DE RONDA

TURNO DE LOS BUSCACÁMARAS:

1. Activa a cada Buscacámaras.

TURNO DE LOS ENEMIGOS:

1. Aplica las órdenes de la primera carta bocarriba de la Cola de Anuncios, en orden descendente.
2. Gasta la primera carta de la Cola de Anuncios.

FIN DE RONDA:

1. Haz la tirada de limpieza.
2. Regenera a todos los Buscacámaras eliminados.
3. Comprueba las condiciones de victoria del escenario.
4. Todas las fichas de Acción Gastadas se vuelven a dejar con el lado Disponible bocarriba.

ACCIONES BÁSICAS

- **MOVIMIENTO:** mueve tantas zonas como correspondan a la ficha de Acción utilizada (1 zona con fichas **ROJAS**, 2 zonas con fichas **AMARILLAS** y 3 zonas con fichas **VERDES**).
- **CUERPO A CUERPO:** ataca a un enemigo dentro del alcance **ROJO** (1 zona de distancia como máximo) mediante el Atributo Cuerpo a cuerpo.
- **CAMBIO DE ARMAS:** intercambia un objeto equipado por uno de tu Inventario.
- **INTERACCIÓN:** interactúa con un elemento del escenario (cada escenario te indica cómo hacerlo).
- **TRUEQUE:** intercambia fichas de Botín con otro Buscacámaras situado en tu misma zona.
- **RECOLECCIÓN:** una acción gratuita que te permite recoger fichas de Botín cuando activas a tu Buscacámaras, cuando entras en una zona o cuando aparecen fichas de Botín en tu misma zona.

ÓRDENES ENEMIGAS

- **ACTIVAR LA ESCABECHINA:** dale la vuelta a la ficha de Protagonismo para dejarla con el lado rojo bocarriba.
- **ATAQUE:** todos los enemigos que tengan a algún Buscacámaras a su alcance y en su línea de visión realizan un ataque. Si un enemigo no tiene a NINGÚN Buscacámaras a su alcance ni en su línea de visión durante una orden de Ataque, dicho enemigo realiza una orden de Movimiento.
- **EVENTO:** roba una carta de Evento y resuélvela inmediatamente.
- **MOVIMIENTO:** todos los enemigos se mueven tantas zonas como indica su valor de Movimiento.
- **SIN MUNICIÓN:** al menos un Buscacámaras se queda Sin Munición.
- **GENERACIÓN:** genera enemigos según se indica en la tabla de generación del escenario.
- **ACCIÓN ESPECIAL:** todos los enemigos que tengan una acción especial la ejecutan.

FICHAS DE ACCIÓN Y DADOS



Ficha de Acción **ROJA**: tira un dado **ROJO** (d6).



Ficha de Acción **AMARILLA**: tira un dado **AMARILLO** (d8).



Ficha de Acción **VERDE**: tira un dado **VERDE** (d12).



FICHAS DE DAÑO ELEMENTAL

Cuando una miniatura realice un ataque que tenga un efecto de daño elemental, tira 1d4. Si sale un Crítico, coloca la ficha de Daño elemental correspondiente sobre el objetivo (independientemente de que el ataque tenga éxito o no). Esta tirada solo sirve para colocar fichas de Daño elemental y NO se suma a la tirada del propio ataque.



CORROSIÓN: el objetivo reduce todas sus tiradas de Defensa en 1 por cada ficha de Corrosión. Durante la tirada de limpieza, si sale el resultado de Fin de efectos, retira todas las fichas de Corrosión de todas las miniaturas.



CRIOGENIZACIÓN: una miniatura con una ficha de Criogenización no se puede mover. Al final del turno de la miniatura, retira todas las fichas de Criogenización que tenga.



QUEMADURA (provocado por Ígneo): al final de cada turno de los enemigos, todas las miniaturas con fichas de Quemadura sufren tantas heridas como fichas tengan. Durante la tirada de limpieza, si sale el resultado de Fin de efectos, retira todas las fichas de Quemadura de todas las miniaturas.



RADIACIÓN: cuando una miniatura con una ficha de Radiación resulta eliminada, tira 1d10. Todas las miniaturas situadas en la misma zona que la miniatura irradiada sufren inmediatamente un ataque de Fuerza igual al resultado de la tirada y que se defiende con Reflejos. Es posible que haya que resolver estas tiradas durante el mismo ataque que ha irradiado a la miniatura, en caso de que ese ataque también la elimine. Durante la tirada de limpieza, si sale el resultado de Fin de efectos, todas las miniaturas con una ficha de Radiación sufren 1 herida (la ficha no se retira).



ELECTRICIDAD: las miniaturas con una o más fichas de Electricidad no pueden recargar sus Escudos. Durante la tirada de limpieza, si sale el resultado de Fin de efectos, retira todas las fichas de Electricidad de todas las miniaturas.



SLAG: las miniaturas con una o más fichas de Slag sufren 1 herida adicional cuando son el objetivo de un ataque exitoso. Al final de la ronda, durante la tirada de limpieza, retira todas las fichas de Slag (independientemente del resultado de la tirada).

BORDERLANDS

LA PALESTRA

SANGRIENTA

DEL SEÑOR

TORGUE



MONSTER
FIGHT CLUB

REGLAMENTO



gearbox
entertainment

ÍNDICE

SISTEMA [RE]ACTION™	3	Acciones con objetivos múltiples	12	HERIDAS	18
Acciones	3	Acciones con atributo asociado	12	Curarse	18
[RE]acciones	3	Acciones fáciles	12	Lucha por tu vida	18
Dados	3	Acciones gratuitas	12	ÁRBOLES DE HABILIDADES	18
PREPARACIÓN	4	ACCIONES BÁSICAS	13	AYUDANTES	19
SECUENCIA DE JUEGO	6	Acción de Movimiento	13	TURNO DE LOS ENEMIGOS	20
Turno de los Buscácamaras	6	Acción de Cuerpo a cuerpo	13	ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS	21
Turno de los enemigos	6	Acción de Cambio de armas	13	Cartas de Enemigo	21
Fin de ronda	6	Acción de Interacción	13	Tipos de enemigos	21
GASTAR	6	Acción de Trueque	13	Orden de Ataque	22
ESCENARIOS	6	Acción de Recolección	13	[RE]acciones	22
PEANAS DE COLORES	6	BOTÍN	14	Órdenes	23
CARTAS DE BUSCACÁMARAS	7	Salud	14	Enemigos con Escudos	24
ATRIBUTOS	7	Munición	14	ANUNCIO DE RANGO O	24
LÍNEA DE VISIÓN	8	Arma	14	JEFES	24
MOVERSE POR LA PALESTRA	9	Dinero	14	FIN DE RONDA	25
ACCIONES	10	Subida de nivel	14	ENTREACTO	26
Activar a un Buscácamaras	10	Se busca	15	MISIONES DE SE BUSCA	27
Fichas de Acción iniciales	10	Robar carta	15	REGLAS DEL ESCENARIO	28
Anatomía de una acción	10	Valor de reventa	15	REGLAS DEL TERRENO	28
Resolución de acciones	11	MOVIMIENTOS ESTRELLA Y PROTAGONISMO	15	EFFECTOS DE ACCIONES Y PROPIEDADES	30
Acciones de Ataque	12	EQUIPAMIENTO	16	MAPAS DE SE BUSCA	32
Críticos y Pifias	12	Ranuras de equipamiento	16		
Dado de Obstáculos	12	Armas	16		
		Escudos	17		
		Modificadores	17		

BORDERLANDS ES UNA CREACIÓN DE GEARBOX ENTERTAINMENT. BORDERLANDS ES UNA PUBLICACIÓN DE 2K GAMES.

MONSTRUO AL MANDO
John Kovaleski

CREATIVOS
John Kovaleski
John Cadice
Deke Stella

DIRECCIÓN DE OPERACIONES
Peter Przekop

GESTIÓN DEL PROYECTO
Deke Stella
Sam Healey

DISEÑO DEL JUEGO
Justin Gibbs
John Kovaleski
Deke Stella
John Cadice

DISEÑO GRÁFICO
Elena Lorenzo
Autumn Haynes
Kris Aubin
Katie Dillon
Nishita Mohan
Mariah Bryant
Sophie Engerman

ILUSTRACIÓN DE LA CAJA
Katie Dillon

ILUSTRACIONES

Autumn Haynes
Elena Lorenzo
Katie Dillon
Mariah Bryant
David Lanza

REDACCIÓN

Justin Gibbs
Deke Stella
William Niebling
Mack Martin

MODELADO DE MINIATURAS

Charles Woods
Celia Fermoselle Infante
Huge Mini
Tiny Factory
Russell Barton

PINTURA

Ángel Giráldez

PRUEBAS DE JUEGO

Matt Brown
Daniel Hurtado
Paul Zuñiga Neira
Matt Ingrassia
Len Wasserman
Trevor Shannon
Frost
Barry Murthy
David Mosely

GESTIÓN DE VENTAS
Dan Scillieri

MARKETING

Allison Duryea
Jameson Andrews

AGRADECIMIENTOS

Chris Kovaleski
Charlie Matthews
Tom Dimech
Liesa Dornan
Stephanie Smith
Aaron Dill
Ryan Caragher
Nuestros increíbles mecenas de Kickstarter
¡¡¡EXPLOSIONES!!!

LICENCIA DE GEARBOX

Meredith Hershey
Erica Hollinshead Stead
Barbara Radziwon
Mikayla Jackson

Monster Fight Club y el Sistema [RE]action son marcas comerciales de Monster Fight Club, LLC. Todos los derechos reservados. ©2023 Gearbox. Gearbox, Borderlands y los logotipos de Gearbox y Borderlands son marcas comerciales registradas. Gearbox Entertainment es una marca registrada de Gearbox.





Borderlands®: La palestra sangrienta del señor Torgue™ es un juego de mesa cooperativo en el que os enfrentaréis a una horda de bandidos, monstruos y villanos controlados por el propio juego. Sois un grupo de Buscacámaras que acaba de toparse con el Torneo de Torgue, una violenta palestra de gladiadores que Torgue atiborará de psicópatas, skags y cualquier otra cosa que se le ocurra para divertir a su público (y llenar los bolsillos de sus patrocinadores).

Este juego se compone de una serie de escenarios que forman una campaña. Después de cada escenario, podréis pasaros por las máquinas expendedoras y mejorar a vuestro personaje para ser aún más cabronazos antes de empezar el siguiente. En el último escenario os enfrentaréis a un engendro horroroso, el jefe final que Torgue se reserva para el último acto de la función. ¡Si sobrevivís, habréis ganado!

SISTEMA [RE]ACTION™

El elemento esencial de *Borderlands®: La palestra sangrienta del señor Torgue™* es el Sistema [RE]action™.

ACCIONES

En tu turno, realizarás acciones con tus Buscacámaras. Las acciones incluyen moverse, atacar, curar heridas y muchas más cosas. Cada Buscacámaras dispone de cierto número de acciones de color **VERDE**, **AMARILLO** o **ROJO**. Las fichas de Acción sirven para llevar la cuenta de las acciones que tiene cada Buscacámaras. Cuando un Buscacámaras realiza una acción, le da la vuelta a una de sus fichas de Acción para indicar que ya se ha utilizado. El color de la ficha de Acción determina el color del dado que se tira para comprobar si la acción tiene éxito o falla. Por lo general, las acciones **VERDES** son las mejores, seguidas por las **AMARILLAS** y, por último, las **ROJAS**, que son las que tienen menos probabilidades de éxito.

[RE]ACCIONES

Si un Buscacámaras resulta herido, tendrá la oportunidad de reaccionar en lugar de limitarse a dejar que le partan la cara. Las [RE]acciones requieren una ficha de Acción, igual que las acciones, pero se pueden llevar a cabo durante el turno de los enemigos.



DADOS

Borderlands®: La palestra sangrienta del señor Torgue™ emplea dados de acción de tres colores distintos: un dado **VERDE** de doce caras (d12), un dado **AMARILLO** de ocho caras (d8) y un dado **ROJO** de seis caras (d6). Para comprobar si una acción tiene éxito o no, tendrás que tirar un dado.

Los dados que no son de acción, como el dado de veinte caras (d20), el de diez caras (d10) y el de cuatro caras (d4) también se usan cuando lo indica el reglamento.

Cada dado de acción tiene un resultado de **CRÍTICO** (el resultado máximo) y otro de **PIFIA** (el 1). Por lo general, los Críticos implican el éxito de la acción y, en algunos casos, la aplicación de reglas especiales. Del mismo modo, las Pifias suelen implicar un fallo en la acción deseada e incluso la aplicación de consecuencias negativas adicionales.



CRÍTICO



PIFIA

PREPARACIÓN

PASO 1 - ELEGIR A LOS BUSCACÁMARAS: En primer lugar, cada jugador elige un Buscacámaras. Siempre hay que jugar con cuatro Buscacámaras, pero un mismo jugador puede controlar a más de un Buscacámaras si lo prefiere. Toma la carta de tu Buscacámaras y las cartas de sus armas iniciales y déjalas en tu zona de juego. Toma las fichas de Acción correspondientes a los símbolos de acción que aparecen en la carta de tu Buscacámaras y déjalas sobre la carta o a su lado.

PASO 2 - PREPARAR EL MAPA DE LA CAMPANA: A continuación, elegid qué campaña vais a jugar; cada una se describe en su propio reglamento. Empezad por el primer escenario de la campaña y preparad el tablero de juego como se indica (a partir de ahora el tablero se denomina «la Palestra»). Cualquier regla especial, como las condiciones de victoria o la forma de generar enemigos, se describe en el propio escenario. Además, toma todas las cartas de Evento asociadas al Jefe al que os enfrentaréis al final de la campaña y mézclalas con el mazo de Eventos.

PASO 3 - COLOCAR FICHAS Y ENEMIGOS EN EL ESCENARIO: Coloca en la Palestra todos los elementos de juego y los enemigos que se indican en el mapa del escenario. Todos los escenarios tienen enemigos, pero algunos también pueden incluir fichas de Botín, Barriles explosivos, etc. El escenario también describe la cantidad y el tipo de enemigos que se generan durante el turno de los enemigos. Separa los enemigos que puedan generarse durante el escenario y déjalos cerca del tablero para tenerlos a mano.

PASO 4 - ELEGIR ÁRBOL DE HABILIDADES: Cada jugador elige una de las tres cartas de Árbol de Habilidades de las que dispone su Buscacámaras. Las cartas de Árbol de Habilidades se utilizan para señalar el avance del Buscacámaras a medida que sube de nivel y adquiere nuevas Habilidades.

PASO 5 - CARTAS DE MOVIMIENTO ESTRELLA: Baraja el mazo de Movimientos estrella y reparte una carta al azar a cada Buscacámaras. Tu carta de Movimiento estrella determina cómo puedes obtener la ficha de Protagonismo, que conservarás hasta que la obtenga otro jugador. Determina al azar qué Buscacámaras empieza la partida con la ficha de Protagonismo. El uso de la ficha de Protagonismo se explica más adelante (ver página 15).

PASO 6 - DINERO INICIAL: Deja el dinero inicial del grupo al lado del tablero, al alcance de todos los jugadores. Cada escenario indica cuánto dinero inicial tienen los Buscacámaras. Cada ficha de Dinero vale 500 \$. Este dinero se usará para regenerar a los Buscacámaras durante el escenario en una Estación Nuevo Tú o para comprar Equipamiento al final de la partida.

PASO 7 - DESPLEGAR A LOS BUSCACÁMARAS: Coloca a los Buscacámaras en la Estación Nuevo Tú verde o en una zona adyacente.

PASO 8 - MAZO DE ANUNCIOS: En primer lugar, deja a un lado la carta de rango 0. Si estás jugando la primera partida de una campaña, prepara el mazo de Anuncios de la campaña con todas las cartas de rango 1. Después, baraja el mazo de Anuncios y crea la Cola de Anuncios robando cierto número de cartas (lo indica el escenario) y dejándolas bocarriba en una hilera. Por último, coloca la carta de Anuncio de rango 0 al final de la hilera.

Las cartas de Anuncio se dividen en cuatro rangos: rango 1, rango 2, rango 3 y rango 0. El rango 1 está compuesto por los Anuncios menos peligrosos. A medida que avanza la campaña, el mazo de Anuncios se modificará sustituyendo determinadas cartas.

La Cola de Anuncios determina las acciones de los enemigos durante la partida (ver página 20). También hace las veces de cronómetro, porque nunca se añaden cartas nuevas a la Cola de Anuncios. Al llegar a la carta de rango 0, el Sr. Torgue pierde la paciencia con los Buscacámaras y esa carta se repite hasta que la partida termine de un modo u otro (suele ser aconsejable intentar ganar la partida antes de que eso pase).

PASO 9 - PREPARAR LA BOLSA DE BOTÍN: Mete todas las fichas de Botín en la bolsa de Claptrap y agítala bien.

PASO 10 - BARAJAR LOS MAZOS DE EVENTOS Y EQUIPAMIENTO: Baraja el mazo de Eventos y los cuatro mazos de las Máquinas expendedoras (ARMA\$, Depósito de munición, Medicinas del Dr. Zed y el mazo de Torgue) y déjalos al lado de la Palestra.

PREPARACIÓN DEL ESCENARIO

8 Cards: ¡ANUNCIOS!, ¡MIRAD LO QUE HA TRAJIDO EL SKAG!, ¡PUEDE QUE POR FIN ME RESPETEN!, ¡VOY A POR TI!, ¡NO TE VAS A LLEVAR DE ESTA!, ¡DESPEDIDOS!

9 Loot bag with 'LOOT' text.

10 Cards: AMARAS, GUNS, AMMO, MEDS, and a character card.

1 Character cards: AMARA, SALVADOR, MORDECAI, MOZE.

2 Tokens: Orange and blue circular tokens.

3 Tokens: Orange circular tokens.

4 Cards: AMARA (ADAPTING SKAG!), SALVADOR (DARACAL), MORDECAI (NUCLEAR BLOODGON, SUPERLADY SCAR), MOZE (NUCLEAR BLOODGON).

5 Cards: AMARA (¡QUÉ CAGADA!), SALVADOR (¡QUE CORRA LA SANGRE!), MORDECAI (¡FLIPANTE!), MOZE (¡BRUTAL!).

6 Dice: Green, yellow, red, black, and purple dice.

7 Tokens: Blue circular tokens.

SECUENCIA DE JUEGO

Una partida de *Borderlands®: La palestra sangrienta del señor Torgue™* se divide en varias rondas. Cada ronda se compone de un turno de los Buscacámaras y un turno de los enemigos. Los Buscacámaras siempre juegan primero. En cada ronda se siguen estos pasos:

TURNO DE LOS BUSCACÁMARAS:

1. Elige un Buscacámaras y actívalo.
2. El Buscacámaras realiza acciones hasta que ya no le queden o decida pasar.
3. Se repiten los pasos 1 y 2 hasta que todos los Buscacámaras en juego se hayan activado. A continuación, empieza el turno de los enemigos.

TURNO DE LOS ENEMIGOS:

1. Aplica las órdenes de la primera carta de la Cola de Anuncios en orden descendente. Es obligatorio completar cada orden con todos los enemigos antes de pasar a la siguiente. *Por ejemplo, si la primera orden es «Movimiento» y la segunda es «Ataque», en primer lugar todos los enemigos se mueven hacia el Buscacámaras con la ficha de Protagonismo. Después, una vez que todos los enemigos hayan terminado de moverse, todos los enemigos realizan un ataque si pueden.*
2. Después de completar todas las órdenes, Gasta la carta de Anuncio (poniéndola boca-bajo). Las cartas de Anuncio Gastadas se ignoran en los siguientes turnos. La carta de rango 0 nunca se Gasta.

FIN DE RONDA:

1. Realiza la tirada de limpieza para comprobar si las fichas de Botín desaparecen o si dejan de aplicarse los efectos persistentes.
2. Regenera en las Estaciones Nuevo Tú a los Buscacámaras eliminados.
3. Comprueba las condiciones de victoria del escenario para saber si habéis ganado (o perdido) la partida.
4. Todas las fichas de Acción Gastadas se vuelven a dejar con el lado Disponible bocarriba. Si hay otras cartas o fichas que también se reactivan al final de la ronda, dales la vuelta ahora.
5. ¡Empieza una nueva ronda!

GASTAR

A veces se indicará que «Gastes» una carta o una ficha. Para Gastar una carta o una ficha, dale la vuelta para dejarla con el dorso bocarriba. Suele aplicarse cuando las Armas de fuego se quedan Sin Munición o al utilizar fichas de Acción. Las cartas y fichas Gastadas no se pueden usar y se consideran inactivas a todos los efectos a menos que se indique lo contrario. *Por ejemplo, las fichas de Acción Gastadas todavía se pueden utilizar para defenderse de un ataque.* Cuando haya que reactivar una carta o una ficha, se vuelve a poner bocarriba y puede utilizarse de la manera habitual.

LA MINIATURA ACTIVA

Durante la partida, las miniaturas siempre se «activan» y realizan acciones de una en una. La miniatura que está activa en cada momento se denomina «miniatura activa».

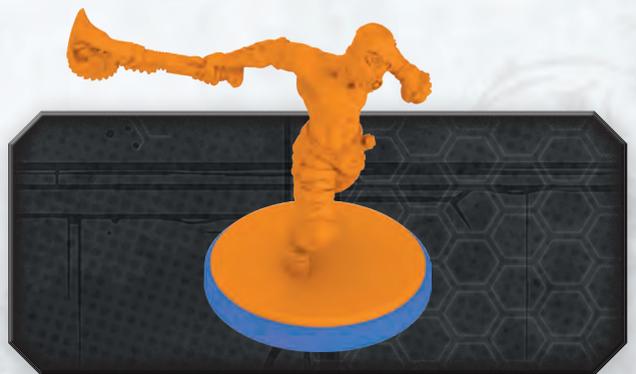
ESCENARIOS

Cada partida de *Borderlands®: La palestra sangrienta del señor Torgue™* representa un escenario. Las reglas de cada escenario se encuentran en el reglamento de la campaña que se incluye en esta caja. El escenario te indica qué enemigos se generan y cómo se gana la partida; también puede incluir reglas especiales nuevas y más difíciles. Para saber más sobre los escenarios, ve a la página 28.

PEANAS DE COLORES

A veces tendrás que añadir una anilla a la peana de una miniatura para indicar que se trata de una versión diferente de ese enemigo. Los círculos de colores que se muestran en las cartas de los enemigos solo son sugerencias: puedes utilizar otros colores si lo prefieres.

Por ejemplo, el enemigo Único Nueve Dedos se representa con una miniatura de Psicópata, como aparece en su carta, pero también se indica que debes colocar una anilla azul en su peana para saber que no se trata de un Psicópata corriente.



CARTAS DE BUSCACÁMARAS

Cada Buscacámaras tiene una carta que define sus habilidades durante la partida.

NOMBRE Y PROPIEDADES

El nombre y las posibles propiedades del Buscacámaras aparecen en la parte superior.

ACCIONES

Cada carta muestra con cuántas acciones empieza la partida el Buscacámaras. Las acciones pueden ser **VERDES**, **AMARILLAS** o **ROJAS**. Cada Buscacámaras tiene un Equipamiento inicial que puede incluir armas con acciones de ataque.

ATRIBUTOS

Casi todos los Buscacámaras tienen tres Atributos. Cuando un Buscacámaras intenta realizar una acción que emplea uno de sus Atributos, suma su valor a la tirada del dado.

REGLAS ESPECIALES

Casi todos los Buscacámaras tienen una regla especial o una acción especial en su carta. Si la regla especial es una acción, se mostrará un icono de Atributo o se indicará un tipo de acción. De lo contrario, la regla especial no requiere el uso de una acción.

EQUIPAMIENTO INICIAL

Es el equipamiento con el que empieza el Buscacámaras en el primer escenario.

ATRIBUTOS

Estos son los seis Atributos que pueden tener los Buscacámaras. Un valor más alto en un Atributo aumenta las posibilidades de que las acciones que emplean dicho Atributo tengan éxito.



VOLUNTAD

Se utiliza para dominar, para intimidar y para acciones psíquicas.



MEDICINA

Se utiliza para la curación, las drogas, los venenos y las acciones médicas.



A DISTANCIA

Se utiliza para los ataques a distancia.

Por lo general, los enemigos realizan ataques a distancia o cuerpo a cuerpo, así que los Buscacámaras normalmente se defienden con sus Atributos Reflejos o Cuerpo a cuerpo.



REFLEJOS

Se utiliza para moverse, escalar, saltar, lanzar objetos y defenderse de los ataques a distancia.



CUERPO A CUERPO

Se utiliza para los ataques cuerpo a cuerpo, para el combate cercano y para defenderse de otras acciones cuerpo a cuerpo.



TECNOLOGÍA

Se utiliza para la maquinaria, el pirateo y las acciones tecnológicas.

NOMBRE Y PROPIEDADES



ACCIONES

REGLAS ESPECIALES

EQUIPAMIENTO INICIAL

ATRIBUTOS

ACCIÓN DE ATAQUE



LÍNEA DE VISIÓN

Todas las acciones requieren que haya «línea de visión» (LdV) entre la miniatura activa y su objetivo a menos que se indique lo contrario. Si la miniatura activa no tiene línea de visión con un objetivo, no puede elegirlo objetivo de la acción.

Para determinar si una miniatura tiene línea de visión con su objetivo, comprueba si hay **zonas de obstáculo** entre ambos. Las zonas de obstáculo son zonas que contienen una o varias miniaturas enemigas y/u otros elementos de juego que bloquean la línea de visión (generalmente se describen en cada escenario). Si hay una o más zonas de obstáculo entre una miniatura y su objetivo, la miniatura no tiene línea de visión.

Las miniaturas aliadas nunca obstaculizan la línea de visión.

Una miniatura siempre tiene línea de visión con todas las miniaturas que se encuentran en su misma zona.

Si hay alguna miniatura enemiga en la zona de la miniatura activa, la miniatura activa no tiene línea de visión más allá de su misma zona (pero las miniaturas enemigas situadas en su zona sí que están en su línea de visión).

Los espacios sin piezas de Palestra (como el hueco que hay entre dos pasillos paralelos e inconexos) obstaculizan la línea de visión.

Cada zona tiene un punto en el centro. Para tener línea de visión, debes ser capaz de trazar una línea recta desde el punto central de la zona de la miniatura activa y el punto central de la zona de su objetivo, sin cruzar zonas de obstáculo ni espacios sin piezas de Palestra. Podéis utilizar cualquier objeto con bordes rectos, como una regla métrica o incluso el borde de una carta, para determinar la línea de visión.

Si la línea de visión pasa por el borde de una sola zona de obstáculos, esta no bloquea la acción. Sin embargo, si la línea de visión pasa por el borde de dos o más zonas de obstáculo, estas bloquean la línea de visión.

LÍNEA DE VISIÓN

1 – El Buscacámaras no puede trazar una línea de visión hasta la zona A porque la línea no puede pasar por espacios sin piezas de Palestra.



3 – El Buscacámaras puede trazar una línea de visión hasta la zona C porque no la bloquea ningún obstáculo. En cambio, no puede trazarla hasta la zona D porque la zona C está ocupada por una miniatura enemiga.

2 – El Buscacámaras puede trazar una línea de visión hasta la zona B porque la línea pasa por el borde de la zona F, que no está ocupada.

4 – El Buscacámaras puede trazar una línea de visión hasta la zona E, porque pasar por el borde de una sola zona de obstáculo (la zona C) no bloquea la línea de visión. Si la zona F también fuera una zona de obstáculo, el Buscacámaras no tendría línea de visión con la zona E.

MOVERSE POR LA PALESTRA

ZONAS

Las piezas hexagonales que conforman la Palestra se denominan zonas. Las miniaturas y otros elementos de juego siempre estarán situados en una única zona mientras estén en juego.

Cuando una miniatura quiera moverse a una zona, es posible que otras miniaturas bloqueen su movimiento. Una zona puede contener tres miniaturas pequeñas o una miniatura grande, pero no puede contener a la vez miniaturas pequeñas y grandes. Para mover una miniatura pequeña a una zona, dicha zona no puede estar llena. Para mover una miniatura grande a una zona, dicha zona no puede contener ninguna miniatura.



ZONAS LLENAS

Una zona puede contener hasta tres miniaturas de peana pequeña o una sola miniatura de peana grande. Si una zona tiene tres miniaturas de peana pequeña (o una de peana grande), se considera «llena».

MOVIMIENTO DE LAS MINIATURAS

Durante su movimiento, una miniatura puede moverse a cualquier zona adyacente a la suya.

Las miniaturas pueden moverse en cualquier dirección, pero no pueden cruzar por una zona llena ni terminar su movimiento en ella.



ACCIONES

Durante cada turno de los Buscacámaras, los jugadores se turnan para activar a su Buscacámaras.

ACTIVAR A UN BUSCACÁMARAS

Los Buscacámaras se activan en el orden que elijan los jugadores.

Cuando se activa a un Buscacámaras, este se considera la miniatura activa. La miniatura activa puede realizar acciones hasta que se quede sin fichas de Acción Disponibles, pero también puede terminar su turno sin haber utilizado todas sus fichas de Acción. Los Buscacámaras no están obligados a utilizar fichas de Acción. ¡A veces viene bien ahorrarlas!

Cuando un Buscacámaras termina su activación, los jugadores eligen al siguiente Buscacámaras que se va a activar. Una vez que todos los Buscacámaras se hayan activado, el turno de los Buscacámaras termina.

FICHAS DE ACCIÓN INICIALES

Cada Buscacámaras empieza la partida con las fichas de Acción que se indican en su carta. Las fichas de Acción empiezan la partida Disponibles (bocarrriba). Déjalas encima o al lado de la carta para tener claro qué fichas pertenecen a cada Buscacámaras.



DISPONIBLES



GASTADAS



REALIZAR ACCIONES

Las fichas de Acción se utilizan para saber siempre cuántas acciones de cada color tiene el Buscacámaras y si dichas acciones están Disponibles o Gastadas.

Cuando un Buscacámaras realiza una acción, Gasta una de sus fichas de Acción Disponibles. Si es necesario tirar un dado, el color de la ficha de Acción elegida determina el color del dado que se tirará para decidir el éxito o el fracaso de la acción.

ANATOMÍA DE UNA ACCIÓN

Todas las acciones tienen tres componentes: el Atributo empleado, el alcance y el resultado.



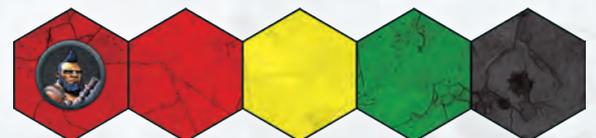
1. ATRIBUTO

Si la acción muestra un icono de Atributo, tendrás que hacer una tirada de Atributo para determinar si tiene éxito. Si no se muestra ningún icono de Atributo, es una acción fácil que tiene éxito automáticamente.

2. ALCANCE

El alcance de una acción se mide en zonas y se representa mediante colores: el **ROJO** es el alcance 1 (incluye la zona de la miniatura activa), el **AMARILLO** es el alcance 2 y el **VERDE** es el alcance 3. Ciertas acciones pueden usarse a Largo Alcance, que se representa mediante una barra negra con un símbolo de suma. Las acciones de Largo Alcance pueden afectar a objetivos situados a 4 o más zonas de distancia, sin límite máximo.

Si la barra muestra el color de un alcance (**ROJO**, **AMARILLO** o **VERDE**), la acción puede elegir objetivos situados dentro de ese alcance. Si alguno de los colores no aparece, la acción no puede elegir objetivos dentro de ese alcance. Si una acción puede elegir objetivos situados a Largo Alcance, mostrará el icono de Largo Alcance.



ALCANCE 1 ALCANCE 2 ALCANCE 3 ALCANCE 4+

3. RESULTADO

Ciertas acciones provocan efectos especiales, como Slag, Letal, Explosivo, etc. A menos que las reglas de la acción o del efecto indiquen lo contrario, la acción **DEBE** tener éxito para que se aplique el efecto.

EJEMPLOS DE ALCANCES



Una acción con alcance **ROJO** puede afectar a objetivos situados en la zona de la miniatura activa o en una zona adyacente. Es el más habitual en acciones de corto alcance, como los ataques cuerpo a cuerpo.



Una acción con alcance **AMARILLO** y **VERDE** puede afectar a objetivos situados a dos o tres zonas de distancia, pero no a objetivos situados en la zona de la miniatura activa ni en una zona adyacente.



Una acción con alcance **ROJO**, **AMARILLO** y **VERDE** puede afectar a objetivos situados en la zona de la miniatura activa o hasta tres zonas de distancia.



Una acción que no tiene alcance **ROJO**, **AMARILLO** ni **VERDE**, pero muestra el icono de Largo Alcance, no puede afectar a objetivos situados en la zona de la miniatura activa ni hasta tres zonas de distancia. Sin embargo, sí que puede afectar a objetivos situados a más de tres zonas de distancia, sin límite máximo. Es lo más habitual en armas como los Fusiles de francotirador.

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Después de elegir una acción y Gastar las fichas de Acción necesarias, sigue los siguientes pasos para resolverla:

- 1. Elegir el objetivo de la acción:** elige un objetivo y comprueba si está dentro del alcance de la acción y si tienes línea de visión con él.
- 2. Determinar el resultado mínimo:** se trata del número que debes sacar para que la acción tenga éxito. Si atacas a una miniatura enemiga, el resultado mínimo será el valor de Defensa del enemigo. *Por ejemplo, si el enemigo tiene Defensa 5, debes sacar un 5 o más para tener éxito.*
- 3. Tirar el dado:** tira el dado y suma el valor del Atributo asociado y cualquier otro modificador aplicable (como las habilidades especiales).
- 4. Determinar el resultado:** si el total de la miniatura activa es igual o superior al resultado mínimo, la acción tiene éxito. De lo contrario, la acción falla.
- 5. Aplicar los efectos:** si la acción ha tenido éxito, aplica sus efectos. Si la acción ha fallado y el fallo tenía consecuencias, aplícalas.



ACCIONES DE ATAQUE

Las acciones de ataque solo pueden tener como objetivo miniaturas enemigas y, cuando tienen éxito, infligen una herida al objetivo. Cualquier acción con el símbolo de ataque se considera una acción de ataque.

HERIR A LOS ENEMIGOS

Cada enemigo tiene un número de Puntos de vida que se indica en su carta. Cuando un enemigo sufre una herida, coloca una ficha de Herida junto a su miniatura (o sobre su carta si solo hay una miniatura de ese tipo en juego). Cuando un enemigo sufre tantas heridas como Puntos de vida tiene, resulta eliminado y se retira del tablero. Es posible que el enemigo suelte fichas de Botín cuando lo elimines (ver páginas 14-15).

CRÍTICOS Y PIFIAS

Si sacas un Crítico, la acción es un éxito automático. Si sacas una Pifia, la acción es un fallo automático. Muchas miniaturas tienen reglas especiales que se aplican al sacar un Crítico o una Pifia.

Estadísticamente, los Críticos y las Pifias son más frecuentes en dados con valores más bajos (como el d6) que en dados más grandes (como el d12). No está de más recordarlo cuando tu objetivo es sacar un Crítico o una Pifia.



CRÍTICO



PIFIA

DADO DE OBSTÁCULOS



A veces los Buscacámaras tendrán que hacer una tirada de Atributo que no tenga como objetivo a un enemigo. En esos casos, tira el dado negro de Obstáculos (d10) para determinar el resultado mínimo. ¡Recuerda que es necesario tirar un dado para realizar cualquier acción que muestre un icono de Atributo!

ACCIONES CON OBJETIVOS MÚLTIPLES

Cuando una acción tiene como objetivo a más de una miniatura, el atacante hace una única tirada que luego se compara con la Defensa de cada objetivo. Por lo tanto, es posible que un mismo ataque cause heridas a unas miniaturas y no a otras.

ACCIONES CON ATRIBUTO ASOCIADO

Cuando un Buscacámaras realiza una acción que muestra un icono de Atributo, debe tirar un dado y sumar el valor del Atributo de la miniatura al resultado para determinar si la acción tiene éxito o no.

Tira el dado del color que coincida con la ficha de Acción utilizada para realizar la acción. Por ejemplo, una acción **VERDE** utiliza el d12 **VERDE**. Si un Buscacámaras realiza una acción asociada a un Atributo que no posee, su modificador por Atributo es 0.

ACCIONES FÁCILES

Cuando un Buscacámaras realiza una Acción que no muestra ningún icono de Atributo, es una acción fácil y siempre tiene éxito. Aun así, las acciones fáciles requieren Gastar una ficha de Acción (a menos que también sean acciones gratuitas).

ACCIONES GRATUITAS

Cuando una Habilidad o un efecto permite que un Buscacámaras realice una acción gratuita, no necesita Gastar una ficha de Acción para ello. Para determinar el color de esta acción, el Buscacámaras puede elegir cualquiera de las fichas de Acción que tenga, tanto Disponibles como Gastadas.

Salvador ataca a distancia a un Psicópata. Gasta una ficha de Acción **AMARILLA** para realizar la acción, así que tira el dado **AMARILLO** (d8). Saca un 6. Puesto que es un ataque a distancia, también suma el valor de su Atributo A distancia (2) a la tirada y obtiene un total de 8. El total es igual o mayor que el valor de Defensa del Psicópata (6), así que la acción tiene éxito.

$$6 + 2 > 6$$

SALVADOR

GUNZERKER
Al final de su activación, esta miniatura puede realizar un ataque a distancia gratuito, siempre que lo haga con un arma equipada que no haya usado todavía durante este turno.

EQUIPAMIENTO INICIAL: Caracal

PSICÓPATA

Alcance: 1
Fuerza: 7

ESPECIAL
HACHA ARROJADIZA: si es posible, realiza un ataque contra el Buscacámaras más cercano que no tenga la ficha de Protagonismo; este ataque tiene alcance 3 y se defiende con Reflejos.

ACCIONES BÁSICAS

Todos los Buscacámaras disponen de seis acciones básicas, aunque estas no aparezcan en su carta personal. Para realizar una acción básica, el Buscacámaras debe Gastar una ficha de Acción Disponible. Las acciones básicas son:

ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Cuando un Buscacámaras realiza una acción básica de Movimiento, se mueve tantas zonas como correspondan a la ficha de Acción que haya Gastado. Puede moverse hasta 1 zona si gasta una ficha **ROJA**, hasta 2 zonas si gasta una ficha **AMARILLA** y hasta 3 zonas si gasta una ficha **VERDE**. Esta acción se considera fácil.

ACCIÓN DE CUERPO A CUERPO

Cualquier Buscacámaras puede utilizar la acción básica de Cuerpo a cuerpo para atacar a un enemigo situado dentro del alcance **ROJO** (misma zona o adyacente). Si tiene éxito, esta acción inflige una sola herida.



ACCIÓN DE CAMBIO DE ARMAS

Intercambia un objeto equipado por un objeto de tu Inventario (ver Inventario, página 16). Esta acción se considera fácil.

ACCIÓN DE INTERACCIÓN

Esta acción te permite interactuar con algún elemento de la Palestra. Las acciones de Interacción suelen describirse en el escenario. Si la acción de Interacción requiere una tirada de dados, el Buscacámaras tira un dado del mismo color que la ficha de Acción utilizada. A menos que el escenario indique lo contrario, esta acción se considera fácil. *Por ejemplo, un escenario puede permitirte utilizar la acción de Interacción para recoger explosivos situados en la zona de tu Buscacámaras y dejarlos en su carta.*

ACCIÓN DE TRUEQUE

Si tu Buscacámaras lleva encima fichas de Botín, puede entregar tantas como quiera a otro Buscacámaras que se encuentre en su zona (también puede recibir fichas de Botín de otro Buscacámaras, siempre que este acepte dárselas). Se considera una acción fácil. Nota: esta acción no se puede utilizar para intercambiar Equipamiento.

ACCIÓN DE RECOLECCIÓN

Esta acción es fácil y gratuita, así que no requiere tirar dados ni Gastar fichas de Acción. Además, se puede realizar varias veces durante la activación de un Buscacámaras. Cuando un Buscacámaras inicie su activación, y también cada vez que se mueva a una zona nueva, puede realizar una acción de Recolección gratuita para recoger las fichas de Botín que haya en esa zona y dejarlas en su carta de Buscacámaras (ver fichas de Botín, páginas 14-15). Esta acción se suele utilizar para recoger fichas de Botín, pero ciertos escenarios pueden permitir la recolección de otros elementos del escenario (bombas, etc.). También puedes realizar una acción de Recolección cuando una ficha de Botín aparezca en la zona en la que te encuentras durante tu activación (por ejemplo, cuando eliminas a un enemigo situado en tu zona y este suelta fichas de Botín).

EJEMPLO: Salvador se activa en una zona que contiene 2 fichas de Botín y utiliza la acción gratuita de Recolección para recoger una de ellas, pero deja la otra para que la recoja otro Buscacámaras. Después se mueve a otra zona que contiene 3 fichas de Botín y vuelve a utilizar la acción de Recolección para llevárselas todas.



BOTÍN



Los enemigos abatidos sueltan fichas de Botín (por lo general, cada enemigo eliminado suelta una única ficha). Las fichas de Botín se roban al azar de la bolsa de Claptrap. Las fichas de Botín que muestran el icono de Robar carta en el dorso se dejan en la zona que ocupaba el enemigo. TODAS las demás fichas las recoge automáticamente (y las deja encima de su carta) el Buscacámaras que haya eliminado al enemigo, independientemente de la distancia a la que se encuentre.

Cuando un Buscacámaras entra (o se activa) dentro de una zona que contiene fichas de Botín, puede utilizar la acción básica de Recolección para apoderarse de las fichas de Botín y dejarlas en su carta de Buscacámaras.

Puedes utilizar las fichas que haya en tu carta de Buscacámaras libremente y en cualquier momento (no se considera una acción). Cada tipo de ficha de Botín tiene un efecto distinto.



ENEMIGOS ÚNICOS

En ocasiones te encontrarás con un enemigo Único debido a una carta de Evento o a una regla del escenario. Los enemigos Únicos son iguales que cualesquiera otros, con la diferencia de que suelen ser más duros y sueltan fichas de Botín de otra manera.

Cuando elimines a un enemigo Único, no robes fichas de Botín al azar. En vez de eso, deja la ficha de Botín Legendario en la zona que ocupaba el enemigo. Al recogerla, esta ficha se puede utilizar inmediatamente para robar una carta del mazo de Torgue. Las fichas de Botín Legendario no se meten en la bolsa de Claptrap; solo las sueltan los enemigos Únicos u otros efectos del juego.



SALUD

Descarta una ficha de Salud para curarte inmediatamente una herida más tantas heridas como indique el valor de tu Atributo Medicina (con un valor de Medicina de 1 te curas 2 heridas en total, etc.). Al curarte una herida, elige una ficha de Acción herida y sustitúyela por una de su color original (ver página 18).

Cuando utilices una ficha de Salud, puedes decidir retirar fichas de Daño elemental de tu Buscacámaras en lugar de curarte heridas. Por cada herida que decidas no curarte, puedes retirar 1 ficha de Daño elemental. Puedes combinar como prefieras la curación de heridas con la eliminación de fichas. *Por ejemplo, Salvador utiliza una ficha de Botín de Salud que le permite curarse 3 heridas (1 más su valor de Medicina de 2), pero elige curar 2 fichas de Acción **ROJAS** para que vuelvan a ser **AMARILLAS** y retirar una ficha de Criogenización.*



MUNICIÓN

Descarta una ficha de Munición para recargar (volver a poner bocarriba) todas tus Armas y Granadas equipadas que estén Sin Munición (ver página 23).



ARMA

Descarta una ficha de Arma para intercambiar inmediatamente un arma equipada por otra de tu Inventario sin necesidad de Gastar una ficha de Acción.



DINERO

El dinero se puede utilizar para regenerar a los Buscacámaras que hayan sido eliminados (ver Regeneración de Buscacámaras, página 25). También se puede emplear en el Entreacto para comprar objetos en las Máquinas expendedoras.



SUBIDA DE NIVEL

Cuando robas una ficha de Subida de nivel, todos los Buscacámaras mejoran inmediatamente su Árbol de Habilidades una vez (ver Árboles de Habilidades, página 18). Además, el Buscacámaras que haya robado la ficha de Subida de nivel (y nadie más) también se cura todas sus heridas y recarga todos sus Escudos. Esta ficha se deja a un lado después de robarla; no volverá a meterse en la bolsa de Claptrap hasta el siguiente escenario.



SE BUSCA

¡Tu Buscacámaras ha encontrado un chivatazo sobre una misión de lo más lucrativa! Utilízala al final de la partida para jugar una misión de Se busca (ver página 27). Esta ficha se deja a un lado después de robarla; no volverá a meterse en la bolsa de Claptrap hasta el siguiente escenario.



ROBAR CARTA

Si una ficha tiene el icono de Robar carta en el dorso, puedes elegir descartarla para robar una carta del mazo correspondiente en lugar de para aplicar su efecto normal. Las fichas de Arma roban cartas de ARMA\$, las fichas de Munición roban cartas de Depósito de munición, las fichas de Salud roban cartas de Medicinas del Dr. Zed y las fichas Legendarias roban cartas del mazo de Torgue. La carta robada se equipa o se añade al Inventario inmediatamente, como prefieras (puedes descartarla si no te queda sitio y tampoco quieres descartar otra). Recuerda que las fichas de Botín con el icono de Robar carta se dejan en la zona del enemigo que las suelta; el Buscacámaras no las obtiene inmediatamente al abatir a dicho enemigo. ¡Si quieres equipamiento nuevo, te toca ir a por él!



VALOR DE REVENTA

Si una ficha tiene el icono de Valor de reventa en el dorso, puedes decidir gastarla en el Entreacto para comprar Equipamiento de las Máquinas expendedoras. El Valor de reventa NO se puede utilizar para regenerar a un Buscacámaras en una Estación Nuevo Tú. ¡Las Estaciones Nuevo Tú funcionan con efectivo, no con quincalla!

Las fichas de Botín no se quedan eternamente donde están: pueden desaparecer al final de una ronda (ver página 25). ¡Píllalas mientras puedas!

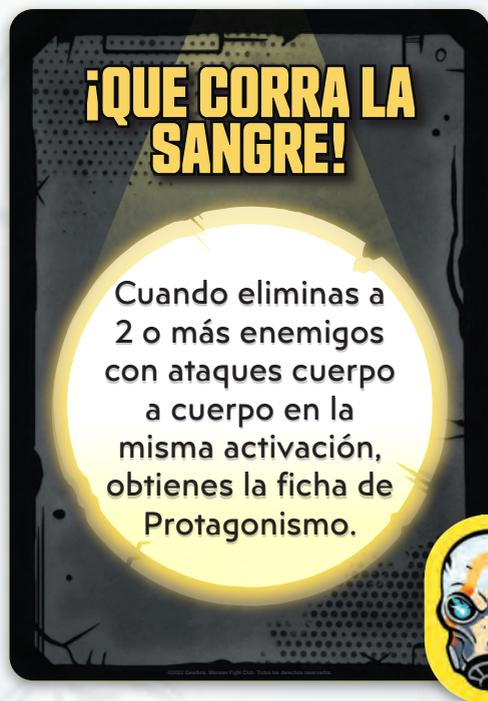
Al descartar una ficha de Botín (por ejemplo, si utilizas una ficha de Munición para recargar), déjala en una pila de descarte de fichas de Botín, al lado de la bolsa de Claptrap. Si la bolsa de Claptrap se vacía, retira inmediatamente todas las fichas de Botín de la Palestra y mételas en la bolsa junto con todas las fichas de Botín de la pila de descarte (los Buscacámaras conservan las fichas de Botín que ya hubieran recogido). Recuerda que las fichas de Subida de nivel y Se busca no se dejan en la pila de descarte y por lo tanto no vuelven a meterse en la bolsa hasta que termine el escenario.

MOVIMIENTOS ESTRELLA Y PROTAGONISMO

Durante todo el escenario, cada Buscacámaras tiene una carta de Movimiento estrella que define de qué manera puede obtener la ficha de Protagonismo. Solo hay una ficha de Protagonismo que siempre está en poder de un único Buscacámaras (el «Buscacámaras Protagonista»). Si un Buscacámaras obtiene la ficha de Protagonismo, el Buscacámaras que la tuviera la pierde. Al principio del escenario, determinada al azar (con una tirada de dados) qué Buscacámaras empieza con la ficha de Protagonismo.

El Buscacámaras Protagonista es el objetivo principal de todos los enemigos. Por lo general, los enemigos siempre intentarán moverse hacia el Buscacámaras Protagonista y atacarlo si es posible (ver páginas 22-23).

Si el Buscacámaras Protagonista resulta eliminado, le entrega la ficha al Buscacámaras en juego que tenga más fichas de Acción **ROJAS**. Si hay varios Buscacámaras empatados, el Buscacámaras eliminado elige quién se la queda.



Por ejemplo, si Mordecai tiene esta carta de Movimiento estrella y elimina a 2 o más miniaturas enemigas con ataques a distancia durante su activación, después recibe la ficha de Protagonismo del Buscacámaras que la tuviera y la deja encima de su carta.

EQUIPAMIENTO

Borderlands®: La palestra sangrienta del señor Torgue™ viene hasta los topes de armamento. ¡Encontrarás todo lo necesario para matar, mutilar y machacar de camino a la fama!

RANURAS DE EQUIPAMIENTO

Cada objeto de tu Equipamiento ocupa una ranura de Equipamiento. Todos los Buscacámaras empiezan con las siguientes ranuras:

- 2 ranuras de Arma
- 1 ranura de Escudo
- 1 ranura de Granada
- 2 ranuras de Modificador

Estas ranuras representan el número máximo de objetos de cada tipo de Equipamiento que un Buscacámaras puede llevar equipados al mismo tiempo. *Por ejemplo, un Buscacámaras con dos ranuras de arma puede llevar dos armas equipadas como máximo.*

Si hay que descartar una carta de Equipamiento por algún motivo, se vuelve a mezclar con el mazo del que procede. Si un Buscacámaras roba una carta de Equipamiento y no tiene ranuras libres para equipársela, puede guardarla en su Inventario. Si el Inventario también está lleno, debe elegir entre descartar la carta de Equipamiento robada o descartar una de sus cartas equipadas (o de su Inventario) para hacerle hueco.

INVENTARIO

Cada Buscacámaras también dispone de su propio Inventario. Aquí se guardan todos los objetos que no se pueden equipar inmediatamente. Los objetos del Inventario no se pueden utilizar ni tienen efecto alguno en la partida. Cada Buscacámaras puede guardar un máximo de tres objetos en su Inventario.

Los Buscacámaras pueden realizar la acción básica de Cambio de armas para intercambiar un objeto de una de sus ranuras de Equipamiento por un objeto de su Inventario (no tiene por qué ser un arma). Esta acción puede resultar útil para quitarte de encima un arma que se haya quedado Sin Munición, pero ten en cuenta que las armas Sin Munición que guardes en tu Inventario siguen estando Sin Munición. Si el Escudo equipado de un Buscacámaras tiene alguna ficha de Escudo Gastada, no puede cambiárselo.

ARMAS

¡En *La palestra sangrienta del señor Torgue* hay muchísimas armas, desde hachas sierra hasta lanzacohetes! Todas las armas incluyen al menos una acción nueva que tu Buscacámaras podrá utilizar para atacar. Cada acción define su Atributo asociado, el alcance del ataque y su efecto en caso de que tenga éxito.

ARMAS DE FUEGO

Las Armas de fuego son el tipo de arma más habitual que encontrarás. El ataque que ofrecen suele tener un alcance decente, pero pueden quedarse Sin Munición.



ARMAS CUERPO A CUERPO

¡Cuando el enemigo se te echa encima, toca sacar las Armas cuerpo a cuerpo! Las Armas cuerpo a cuerpo nunca se quedan Sin Munición.

GRANADAS

Las Granadas son armas que, al igual que las Armas de fuego, incluyen un ataque nuevo para tu Buscacámaras. Hay cuatro diferencias principales entre las Granadas y otras armas:

- Usar una Granada es una acción gratuita que no requiere Gastar una ficha de Acción.
- Las Granadas muestran un tipo de dado (**VERDE**, **AMARILLO** o **ROJO**). Este dado se usará para realizar el ataque, independientemente de las fichas de Acción que tenga el Buscacámaras.
- Las Granadas siempre están Sin Munición y se Gastan después de utilizarlas (además de cuando el Buscacámaras se queda Sin Munición de la manera habitual). Se puede usar una ficha de Botín de Munición para recargar las Granadas, reactivándolas para poder volver a usarlas.
- Cada Buscacámaras puede realizar un solo ataque con Granada por turno (incluso si recarga la Granada).



ESCUDOS

Los Buscacámaras emplean los Escudos para defenderse de los ataques sin necesidad de utilizar sus fichas de Acción. Los Escudos muestran un número determinado de fichas de Escudo que se colocan encima del Escudo al equipárselo. Los Escudos también pueden otorgar al Buscacámaras habilidades adicionales que se indican en la propia carta.

Las fichas de Escudo solo se pueden utilizar para defenderse de ataques, pero por lo demás funcionan igual que las fichas de Acción. Un Buscacámaras debe utilizar fichas de Escudo para defenderse de cualquier ataque antes de gastar sus fichas de Acción. Si el ataque inflige una herida, la ficha de Escudo se Gasta y el Buscacámaras no sufre la herida.

Cuando te defiendes con un Escudo, no se añaden modificadores por Atributo a la tirada. Si un mismo ataque inflige más de una herida, Gasta todas las fichas de Escudo que puedas antes de infligir las heridas sobrantes al Buscacámaras.

Cuando se Gastan todas las fichas de un Escudo, no se puede volver a utilizar hasta que se recargue. Cuando un Buscacámaras recarga su Escudo, reactiva sus fichas de Escudo. Los Escudos se reactivan al final de la partida, cuando el Buscacámaras se regenera o cuando lo indique alguna regla.

Cada Buscacámaras puede llevar un solo Escudo equipado al mismo tiempo. Si el Escudo equipado de un Buscacámaras tiene alguna ficha de Escudo Gastada, no puede cambiarlo por otro.



MODIFICADORES

Los Modificadores son mejoras diversas que obtiene tu Buscacámaras en su paso por la Palestra. Cada Buscacámaras puede equiparse hasta dos Modificadores. Los Modificadores proporcionan una amplia variedad de mejoras, desde Atributos aumentados hasta ataques más mortíferos. El efecto de cada Modificador se indica en su carta y se aplica al Buscacámaras que lo tenga equipado.



PRIORIDAD DE REGLAS

Muchas cartas y escenarios sustituyen o modifican partes del reglamento. A menos que se indique lo contrario, las cartas tienen prioridad sobre el reglamento del escenario y este tiene prioridad sobre el reglamento básico.

NÚMEROS ALEATORIOS

En ciertas situaciones habrá que tirar un dado para generar un valor numérico. En estos casos, un resultado de Pífa es un 1 y un Crítico es el resultado más alto posible para ese dado (un 6 para el d6, un 8 para el d8, etc.). Por ejemplo, si el Segador Psicópata te inflige 1d4 heridas adicionales, sufrirás 1 herida adicional si sacas una Pífa y 4 heridas adicionales si sacas un Crítico.

Ejemplo: Salvador lleva un Escudo equipado y la ficha de Escudo VERDE ya está Gastada. La próxima vez que Salvador sea el objetivo de un ataque, deberá defenderse con la ficha de Escudo AMARILLA. No podrá sumar su Atributo al resultado de la tirada, pero en caso de que falle, Gastará la ficha de Escudo AMARILLA en lugar de sufrir una herida.



HERIDAS

Cuando un Buscacámaras no logra defenderse de un ataque (ver página 22), sufre una herida y la ficha de Acción que haya utilizado para defenderse se sustituye por una ficha de Acción **ROJA**. Si un Buscacámaras se defiende con una ficha de Acción **ROJA** y falla, resulta eliminado y se retira de la partida.

CURACIÓN

Ciertos efectos te permiten curar heridas. Se identifican por la expresión «curarse [X]», siendo X el número de heridas curadas. Cada herida curada restaura una ficha de Acción **ROJA** a su color original.

Los Buscacámaras no pueden utilizar la curación para obtener más fichas de Acción de las que tuvieran al empezar la partida.

Las miniaturas deben estar en la Palestra para poder utilizar la curación. Una vez que una miniatura resulta eliminada, ya no puede curarse.

LUCHA POR TU VIDA

Cuando una herida provoca la eliminación de un Buscacámaras, este aún tiene la oportunidad de [RE]accionar, siempre que tenga una ficha de Acción Disponible (ver página 22). Si el Buscacámaras consigue eliminar al menos un enemigo durante la [RE]acción de Lucha por tu vida, no queda eliminado. En vez de eso, se cura todas las heridas y recarga todos sus Escudos. En cambio, si el Buscacámaras no logra eliminar ningún enemigo con su [RE]acción, resulta eliminado de la manera habitual.

HERIDAS NO PROVOCADAS POR ATAQUES

Excepcionalmente, los Buscacámaras pueden resultar heridos sin haber sufrido ningún ataque (por ejemplo, mediante una Habilidad que causa heridas automáticamente). En otras ocasiones, una miniatura puede sufrir más de una herida por un mismo ataque, de forma que aún queden heridas por aplicar después de haber sustituido por una ficha de Acción **ROJA** la ficha de Acción que se ha utilizado para defenderse (por ejemplo, con un ataque Letal).

En estos casos, el jugador que controla a la miniatura elige las fichas de Acción que se sustituyen por fichas de Acción **ROJAS**. Si una miniatura solo tiene fichas de Acción **ROJAS** y sufre una herida, resulta eliminada.

ÁRBOLES DE HABILIDADES

A medida que avance por la Palestra, tu Buscacámaras subirá de nivel y mejorará su Árbol de Habilidades al encontrar fichas de Subida de nivel o al ganar en ciertos escenarios. Cada Buscacámaras solo puede utilizar una de sus tres cartas de Árbol de Habilidades, que se elige al principio de cada escenario. Cada Árbol de Habilidades se compone de una serie de ranuras divididas en rangos por los que hay que avanzar de menor a mayor.

Cuando tu Buscacámaras suba de nivel, puede llenar una de las ranuras de su Árbol de Habilidades. Para llenar una ranura, es obligatorio tener al menos una ranura llena en el rango anterior. Se puede llenar más de una ranura del mismo rango.

Cada ranura de un Árbol de Habilidades contiene alguna mejora (aumentar el valor de un Atributo, conseguir una Habilidad nueva, etc.). Si asignas una ficha de Subida de nivel a una ranura, tu Buscacámaras obtiene la mejora correspondiente de manera inmediata.

Durante el Entreacto, todos los Buscacámaras tendrán la oportunidad de reasignar las fichas de su Árbol de Habilidades o incluso cambiar de Árbol de Habilidades (ver página 18).

El árbol de habilidades de Salvador MASCABALAS está dividido en rangos numerados del 1 al 4. El rango 1 contiene una ranura con el efecto 'Precisión'. El rango 2 contiene dos ranuras: una con 'distancia +1' y otra con 'Durante una [RE]acción de Lucha por tu vida, puedes realizar un ataque de GUNZERKER gratuito.'. El rango 3 contiene una ranura con 'Tu ataque de GUNZERKER obtiene el efecto Control de masas.'. El rango 4 contiene dos ranuras: una con 'Puedes realizar dos ataques de GUNZERKER por turno.' y otra con 'Tus ataques de GUNZERKER obtienen el efecto Letal.'. Una ficha de Subida de nivel (un trofeo dorado) está colocada en la ranura de rango 1. Flechas amarillas indican que se puede elegir entre llenar la otra ranura de rango 2 o la ranura de rango 3.

SALVADOR
MASCABALAS

Tus ataques de GUNZERKER obtienen el efecto Precisión.

distancia +1.

Durante una [RE]acción de Lucha por tu vida, puedes realizar un ataque de GUNZERKER gratuito.

Tu ataque de GUNZERKER obtiene el efecto Control de masas.

Puedes realizar dos ataques de GUNZERKER por turno.

Tus ataques de GUNZERKER obtienen el efecto Letal.

Salvador ha colocado una ficha de Subida de nivel en el rango 1 de su Árbol de Habilidades y en una de las dos ranuras de rango 2. La próxima vez que suba de nivel, podrá elegir entre llenar la otra ranura de rango 2 o la ranura de rango 3.

AYUDANTES

En la carta de ciertos Buscacámaras se menciona un Ayudante. *Por ejemplo, en la carta de Mordecai aparece: «Ayudante (Bloodwing)».* Por lo tanto, *Bloodwing es su Ayudante.*

Los Ayudantes tienen una miniatura y una carta propias, así que recuerda dejarlas en tu zona si eliges un Buscacámaras con Ayudante.

Los Ayudantes siempre empiezan la partida en la misma zona que el Buscacámaras que los controla o en una zona adyacente, y ocupan espacio como cualquier otra miniatura. Permanecen en el tablero, se mueven y realizan acciones igual que un Buscacámaras.

Los Ayudantes pueden realizar acciones y [RE] acciones como cualquier otro Buscacámaras, pero no cuentan con fichas de Acción propias, sino que utilizan las fichas de Acción del Buscacámaras que los controla. Al activar a Mordecai, el jugador elige si quiere utilizar sus fichas de Acción para realizar acciones con Mordecai, con Bloodwing o con ambos: puede realizar las tres acciones con Mordecai, las tres con Bloodwing o combinarlas como prefiera. Las acciones se pueden realizar en cualquier orden. *Por ejemplo, puedes realizar una acción con Mordecai, luego una con Bloodwing y finalmente otra con Mordecai.*

Los Ayudantes nunca obtienen la ficha de Protagonismo, no pueden ser el objetivo de las acciones de los enemigos ni sufrir heridas (a menos que tengan una regla especial que diga lo contrario). Si el Buscacámaras que controla al Ayudante resulta eliminado, su Ayudante también resulta eliminado. Cuando el Buscacámaras regresa a la partida, su Ayudante hace lo mismo, colocándose en su zona o en una zona adyacente.

Cuando un Ayudante deba obtener la ficha de Protagonismo, se la queda su Buscacámaras. Cuando un Ayudante deba ser el objetivo de un ataque, el objetivo es su Buscacámaras. Cuando un Ayudante deba obtener una ficha de Botín, la obtiene su Buscacámaras.

Los Ayudantes no pueden realizar la acción básica de Recolección, pero sí el resto de las acciones básicas. Los Ayudantes tampoco pueden utilizar acciones para interactuar con objetivos del escenario.

Ciertos Ayudantes tienen fichas de Acción en su carta. En tal caso, pueden utilizarlas igual que los Buscacámaras. Los Ayudantes realizan acciones durante el turno de su Buscacámaras y pueden realizar [RE]acciones de la manera habitual. Los ayudantes no pueden compartir sus fichas de Acción con su Buscacámaras, pero el Buscacámaras sí que puede compartir sus fichas con su Ayudante.



Por ejemplo: Bloodwing realiza un ataque que elimina a un Psicópata y roba una ficha de Botín de Munición con 100 \$ en el dorso. Mordecai obtiene la ficha de Munición. A continuación, Bloodwing realiza otro ataque contra otro Psicópata y saca una Pifia, lo que activa la Pifia en ataque del Psicópata (ver página 21). El Psicópata se mueve hacia Mordecai y trata de atacarlo.



TURNO DE LOS ENEMIGOS

Durante el turno de los enemigos, la primera carta de la Cola de Anuncios determina las acciones que realizarán los enemigos en ese turno: solo hay que aplicar todas las órdenes indicadas en la carta en orden descendente. Todos los enemigos de peana pequeña cumplen sus órdenes antes que los enemigos de peana grande. Por lo demás, puedes elegir en qué orden cumplen las órdenes los enemigos, pero todos los enemigos en juego deben haber cumplido cada orden antes de pasar a la siguiente.

Ciertas cartas de Anuncio pueden incluir una misma orden dos o más veces; en esos casos, la orden se aplica varias veces.



SELECCIÓN DE OBJETIVOS

Si es posible, el objetivo de los enemigos siempre será el Buscacámaras Protagonista. Si el Buscacámaras Protagonista está fuera de su alcance, no está en su línea de visión o no puede ser elegido objetivo por cualquier otra razón, el enemigo elegirá objetivo a otro Buscacámaras siguiendo estos criterios:

1. El objetivo del enemigo será el Buscacámaras con más fichas de Acción **ROJAS**.
2. Si varios Buscacámaras dentro de su alcance y su línea de visión tienen el mismo número de fichas de Acción **ROJAS**, el objetivo será el más cercano.
3. Si varios Buscacámaras tienen el mismo número de fichas de Acción **ROJAS** y se encuentran a la misma distancia, los jugadores eligen cuál de ellos es el objetivo.

Hay siete órdenes básicas. Son las siguientes:



ACTIVAR LA ESCABECHINA: dale la vuelta a la ficha de Protagonismo para dejarla con el lado rojo bocarriba.



ATAQUE: todos los enemigos que tengan a algún Buscacámaras a su alcance y en su línea de visión realizan un ataque. Si un enemigo no tiene a NINGÚN Buscacámaras a su alcance ni en su línea de visión durante una orden de Ataque, dicho enemigo realiza una orden de Movimiento.



EVENTO: roba una carta de Evento y resuélvela inmediatamente.



MOVIMIENTO: todos los enemigos se mueven tantas zonas como indica su valor de Movimiento.



SIN MUNICIÓN: al menos un Buscacámaras se queda Sin Munición.



GENERACIÓN: genera enemigos según se indica en la tabla de generación del escenario.



ACCIÓN ESPECIAL: todos los enemigos que tengan una acción especial la ejecutan.



ESCABECHINA

Cuando recibas una orden de Activar la Escabechina, dale la vuelta a la ficha de Protagonismo para dejarla con el lado rojo bocarriba. La Escabechina permanece activa (en rojo) hasta que empiece el siguiente turno de los enemigos. Cada escenario describe lo que sucede cuando la Escabechina está activa. (Por ejemplo, los enemigos pueden aumentar su Fuerza, etc.). La Escabechina también suele cambiar los enemigos que se generan en una orden de Generación.

DESACUERDOS ENTRE JUGADORES

A veces los jugadores tendrán que tomar una decisión en grupo. Si no se ponen de acuerdo, el jugador que tenga la ficha de Protagonismo toma la decisión final. Si por algún motivo el jugador con la ficha de Protagonismo prefiere no elegir, se puede resolver la cuestión con una tirada de dados.

ORDEN DE ATAQUE

Los enemigos no se van a quedar quietecitos como sacos de boxeo hechos de carne. ¡Te van a dar guerra! Cuando un enemigo ataca a un Buscacámaras, este tirará un dado para defenderse. Sigue estos pasos:

- 1. DETERMINAR EL RESULTADO MÍNIMO:** se trata del número que debes sacar para defenderte con éxito. Es igual a la Fuerza del enemigo atacante más cualquier modificador aplicable. *Por ejemplo, si el enemigo tiene Fuerza 5, debes sacar un 5 o más para defenderte con éxito, a menos que una carta de Evento o alguna otra cosa modifique la Fuerza del enemigo.*
- 2. ELEGIR LA FICHA PARA DEFENDERTE:** elige una ficha de Acción (Disponible o Gastada) con la que defenderte (ver más abajo) o utiliza una ficha de Escudo si tienes alguna (ver página 17).
- 3. TIRAR EL DADO:** tira el dado correspondiente al color de la ficha de Acción elegida y súmale el valor del Atributo de Resistencia y cualquier otro modificador aplicable (como las habilidades especiales). La carta del enemigo te indica cuál es el Atributo de Resistencia.
- 4. DETERMINAR EL RESULTADO:** si el total del Buscacámaras es igual o superior al resultado mínimo, el Buscacámaras se defiende con éxito y no sufre ninguna herida.
- 5. APLICAR LOS EFECTOS:** si el Buscacámaras no ha conseguido defenderse con una ficha de Acción **AMARILLA** o **VERDE**, sustituye la ficha de Acción utilizada por una ficha de Acción **ROJA**. (Si la ficha de Acción original estaba Disponible, la ficha de Acción **ROJA** también lo estará; lo mismo se aplica si la ficha original estaba Gastada).
- 6. ELIMINACIÓN:** si el Buscacámaras no consigue defenderse con una ficha de Acción **ROJA**, queda eliminado y se retira de la partida.

Si un enemigo no puede atacar a ningún Buscacámaras durante una orden de Ataque debido al alcance o la línea de visión, realiza una orden de Movimiento. Ten en cuenta que los enemigos que ignoran las órdenes de Ataque (como los Psicópatas suicidas) ignoran la orden al completo, incluida esta regla.



FUERZA DE ENEMIGOS

La Fuerza de un enemigo se representa con un icono de Atributo y un valor numérico. El icono de Atributo determina el Atributo que deben usar los Buscacámaras para defenderse de este ataque. El valor numérico es el resultado mínimo para defenderse del ataque (antes de aplicar posibles modificadores). Este valor de Fuerza se aplica a todos los ataques de este enemigo.

DEFENSA

Cuando un enemigo ataca a un Buscacámaras, este debe elegir una de sus fichas de Acción (Disponible o Gastada) para defenderse. El color de la ficha de Acción determina el color del dado para la tirada de Defensa (igual que se hace para atacar). Las fichas de Acción no se Gastan cuando se utilizan para defenderse, pero, si la tirada de Defensa falla, la ficha utilizada se sustituirá por una ficha de Acción **ROJA**.

¡Recuerda que tanto las fichas **VERDES** como las **AMARILLAS** pasan a ser fichas **ROJAS** al sufrir una herida! Las fichas **VERDES** no pasan primero a ser **AMARILLAS**.

[RE]ACCIONES

Las [RE]acciones representan la capacidad de adaptación de vuestros Buscacámaras a medida que el combate se encarniza: pueden pegarle un tiro o darle un puñetazo al enemigo que acaba de hacer daño a un miembro del grupo... o apartarse de la línea de tiro para eludir nuevos ataques.

Cuando un Buscacámaras sufre una herida por un ataque, cualquier Buscacámaras en su línea de visión (incluido el Buscacámaras herido) puede realizar inmediatamente una [RE]acción. Las [RE]acciones utilizan fichas de Acción, igual que las acciones normales, así que el Buscacámaras debe tener una ficha de Acción Disponible para poder darle la vuelta si quiere utilizar una [RE]acción.

Una [RE]acción es una única acción que se realiza después de resolver por completo la acción del enemigo que provoca la herida. Interrumpe la secuencia normal del turno de los enemigos.

Cada Buscacámaras puede [RE]accionar una sola vez por cada ataque enemigo, incluso si dicho ataque provoca más de una herida (como sucede con los ataques Letales o Veloces). Si un ataque distinto vuelve a herir a un Buscacámaras, pueden volver a utilizarse [RE]acciones (siempre que los Buscacámaras tengan suficientes fichas de Acción Disponibles).

Si varios Buscacámaras quieren reaccionar al mismo tiempo, deben elegir el orden en el que se resuelven sus [RE]acciones.

Si un Buscacámaras sufre una herida no provocada por un ataque, los Buscacámaras no pueden [RE]accionar a esa herida.

Después de haber resuelto la [RE]acción, el turno de los enemigos continúa de la manera habitual.



ORDEN DE EVENTO

Los Eventos son exactamente lo que parecen: eventos aleatorios. Cuando una orden te indique que robes una carta de Evento, roba la primera carta del mazo de Eventos, resuelve inmediatamente sus efectos y descártala. Un Evento puede contener órdenes. En tal caso, aplícalas como si se tratara de una carta de Anuncio.

Al final del escenario, deja la pila de descartes de Eventos debajo del mazo. No barajes las cartas: solo se barajan cuando la campaña se termina o si se agota el mazo. Así podréis ver la mayor cantidad posible de Eventos distintos.



ORDEN DE MOVIMIENTO

Los enemigos se mueven tantas zonas como indica su valor de Movimiento. Siempre se mueven directamente hacia el Buscámaras Protagonista y se detienen en cuanto este se encuentra al alcance de sus ataques y en su línea de visión. Si el movimiento de un enemigo no le permite tener al Buscámaras Protagonista a su alcance, se acercará lo máximo posible.

En caso de que un enemigo disponga de más de una ruta para tener a su objetivo a su alcance y en su línea de visión, los jugadores eligen la ruta que sigue.



Este Merodeador ha recibido una orden de Movimiento. Su valor de Movimiento es 2, así que puede moverse un máximo de 2 zonas. Sin embargo, después de moverse una zona ya tiene al Buscámaras Protagonista dentro de su alcance de 3 y en su línea de visión, así que se detiene.



ORDEN DE SIN MUNICIÓN

Al menos un Buscámaras se queda Sin Munición. La orden especificará qué Buscámaras se ven afectados. Todas las Armas de fuego y las Granadas equipadas de dichos Buscámaras se Gastan y no pueden volver a usarlas hasta que las recarguen. Ten en cuenta que los objetos del Inventario de los Buscámaras no se Gastan de este modo.



ORDEN DE GENERACIÓN

El escenario indica cuántos enemigos se generan, qué tipo de enemigos son y en qué Zona de Generación aparecen. El mapa de cada escenario señala ciertas zonas como Zonas de Generación. Las Zonas de Generación están numeradas y el escenario describe cómo se usan.

Al generar enemigos, el primer enemigo se coloca en la Zona de Generación. A continuación, los jugadores colocan miniaturas en las zonas adyacentes. Cuando todas las zonas adyacentes contengan al menos una miniatura, pueden colocarse miniaturas adicionales en la Zona de Generación o en zonas adyacentes, a elección de los jugadores.

Si la Zona de Generación y todas las zonas adyacentes están llenas y todavía quedan enemigos por generar, los enemigos restantes se generan tan cerca de la Zona de Generación como sea posible.



Si quedan más órdenes después de aplicar una orden de Generación, los enemigos recién generados las cumplirán.

Si se generan enemigos y no quedan suficientes miniaturas de ese tipo de enemigo, genera todas las miniaturas de ese tipo que queden. Sin embargo, si hay que generar un enemigo y todas las miniaturas de ese tipo de enemigo ya están en la Palestra, todos los enemigos de ese tipo realizan una orden de Movimiento seguida por una orden de Ataque.

Por ejemplo, si hay que generar 5 Psicópatas y solo queda 1 miniatura disponible, se genera el último Psicópata que queda y la partida continúa de la manera habitual. Sin embargo, si hay que generar 5 Psicópatas y no queda ninguno disponible, todos los enemigos que utilizan la miniatura de Psicópata se mueven y luego atacan.

Cuando haya que generar un enemigo Único, este siempre se generará, incluso si la miniatura correspondiente no está disponible. Simplemente elige un enemigo que utilice el mismo tipo de miniatura que el enemigo Único, retíralo de la Palestra y généralo de nuevo. Esto no provoca que los enemigos se muevan y ataquen.



ORDEN DE ACCIÓN ESPECIAL

Muchos enemigos disponen de acciones especiales en su carta. Suelen ser ataques, pero no siempre. Cuando se ordene realizar la acción especial, todos los enemigos utilizan todas sus acciones especiales disponibles. Si un enemigo dispone de varias acciones especiales, las realizará en orden descendente.

ENEMIGOS CON ESCUDOS

Ciertos enemigos disponen de Escudos, representados por el icono de Escudo de su carta. En estos casos, cuando el enemigo sufre un ataque se sigue el mismo proceso que con los Buscacámaras que tienen Escudo: el enemigo tira un dado determinado por el color de su Escudo y el Buscacámara debe obtener un resultado igual o superior para que su ataque tenga éxito. Los Escudos enemigos se Gastan igual que los Escudos de los Buscacámaras. Si un Buscacámara inflige heridas múltiples, es posible que consiga Gastar el Escudo del enemigo e infligirle las heridas sobrantes con el mismo ataque. Si un Evento indica que todas las miniaturas recargan sus Escudos, los enemigos también lo hacen.

Ejemplo: Salvador dispara a un Merodeador cabronazo. El Merodeador cabronazo tira un dado por su Escudo y saca un 4. Salvador saca un 3 y le suma su Atributo A distancia, que es 2, lo que da un total de 5, así que el ataque tiene éxito. Su Arma de fuego es Letal (inflige 2 heridas), así que el Escudo del Merodeador cabronazo se Gasta y este sufre la segunda herida, que es suficiente para eliminarlo. Los enemigos que tienen un Escudo siempre lo utilizan en lugar de su valor de Defensa, incluso si su Defensa es mayor.

$$2 + 3 > 4$$



FICHAS DE QUEMADURA

Al final de cada turno de los enemigos, todas las miniaturas con fichas de Quemadura sufren tantas heridas como fichas de Quemadura tengan. Durante la tirada de limpieza, si sale el resultado de Fin de efectos (un Crítico), retira todas las fichas de Quemadura de todas las miniaturas.



ANUNCIO DE RANGO 0

Siempre hay una carta de Anuncio de rango 0 al final de la Cola de Anuncios. En el juego básico solo hay un Anuncio de rango 0: «¡Despedidos!». Otras expansiones pueden incluir diferentes cartas de Anuncio de rango 0. En tal caso, cada campaña te indicará la carta que debes usar.



Los Anuncios de rango 0 están diseñados para aumentar drásticamente la dificultad de la partida, puesto que representa que los Buscacámaras se han quedado sin tiempo. ¡Procurad ganar la partida antes de que llegue esa carta! La carta «¡Despedidos!» representa que el señor Torgue se harta de vosotros, enciende unas luces rojas intermitentes y os echa encima a sus peores bestias mientras brotan llamas del suelo de la Palestra.

Al llegar a la carta de Anuncio de rango 0, esta permanece en juego y se repite en cada turno de los enemigos hasta que la partida termine. Esta carta de Anuncio se añade al número de Anuncios normales indicado por el escenario. *Por ejemplo: si un escenario tiene tres Anuncios, roba tres cartas de Anuncio y añade la carta de rango 0 al final de la hilera, lo que da un total de cuatro cartas.*

JEFES

Durante el último escenario de una campaña, los Buscacámaras se enfrentarán a un Jefe. Los Jefes tienen las mismas características que cualquier otro enemigo. ¡Si los Buscacámaras eliminan al Jefe, ganan la campaña! El escenario del Jefe es muy chungo, ¡así que andaos con ojo!

EVENTOS DE JEFE

Un Jefe puede tener sus propias cartas de Evento. Mézclalas con el mazo de Eventos al principio de la campaña; de esta manera, el Jefe podrá influir en las partidas antes incluso de jugar el escenario final.

FIN DE RONDA

Cuando termine una ronda (al final del turno de los enemigos), seguid estos pasos:

TIRADA DE LIMPIEZA

Para realizar una tirada de limpieza, 1d4 y resuelve el resultado en función de la siguiente tabla:

1. Pifia: se retiran las fichas de Botín. Todas las fichas de Botín de la Palestra y la pila de descarte se retiran y se vuelven a meter en la bolsa de Claptrap. Los Buscacámaras conservan las fichas de Botín que tengan en su carta. Si la ficha de Botín Legendario está en juego, se retira de la partida, pero no vuelve a meterse en la bolsa.
2. No ocurre nada.
3. No ocurre nada.
4. Crítico: Fin de efectos. Retira las fichas de efectos (como las de Daño elemental) de las miniaturas de la Palestra. Cada efecto específica si se ve influido por este resultado.



RESUCITAR A LOS BUSCACÁMARAS

Si tu Buscacámaras ha sido eliminado durante la ronda, debes gastar 500 \$ en fichas de Dinero para regenerarlo en cualquier zona que tenga una Estación Nuevo Tú. Este dinero puede proceder de la carta de un Buscacámaras o del dinero inicial del grupo. Coloca a tu Buscacámaras en la zona de la Estación Nuevo Tú con todas las heridas curadas y los escudos, las armas y las granadas recargados. Sus fichas de Daño elemental se retiran. Si la zona de la Estación Nuevo Tú está llena, coloca a tu Buscacámaras en la zona disponible más cercana. El Buscacámaras conserva todas las fichas de Botín o de Objetivo que llevara. En la próxima ronda, puede volver a jugar de la manera habitual.

Los Buscacámaras solo pueden regenerarse con fichas de Dinero (ya sean del dinero inicial del escenario, fichas de Botín o dinero encontrado en cofres). El Valor de reventa de las armas no se puede usar para regenerar a un Buscacámaras; tampoco fichas como las fichas de Munición o de Salud.

CONDICIONES DE VICTORIA (O DERROTA)

Si al final de una ronda hay algún Buscacámaras fuera de la partida por haber sido eliminado y es incapaz de regenerarse, la partida termina con la derrota de los jugadores.

Ciertos escenarios también pueden incluir condiciones de derrota específicas, pero la regla anterior se sigue aplicando también en esos casos.

Cada escenario describe sus condiciones de victoria.

Ver Entreacto (página 26) para saber lo que pasa al terminar un escenario.

SIGUIENTE ANUNCIO

Gasta la carta de Anuncio que se ha utilizado en esta ronda. Recuerda que hay un número fijo de cartas de Anuncio en cada partida que NO se sustituyen ni se reactivan.

La carta de rango 0 no se Gasta nunca. Si la carta de rango 0 es la única carta de Anuncio que queda, se repetirá en cada nuevo turno de los enemigos.

REACTIVAR FICHAS DE ACCIÓN

Todas las fichas de Acción Gastadas se vuelven a dejar con el lado Disponible bocarriba. Cualquier otra carta o ficha que se reactive al final de la ronda se reactiva en este momento.

ENTREACTO

Después de cada partida, los Buscacámaras pueden pasarse por las Máquinas expendedoras para comprar Equipamiento nuevo y prepararse para el próximo escenario.

MÁQUINAS EXPENDEDORAS

Al final de la partida, los Buscacámaras tienen la oportunidad de adquirir Equipamiento nuevo en las Máquinas expendedoras.

Roba dos cartas de los mazos de ARMA\$, Depósito de munición y Medicinas del Dr. Zed. Después, roba una carta del mazo de Torgue. Estas cartas se dejan bocarriba para que las vean todos los jugadores.

Empezando por el Buscacámaras que tuviera la ficha de Protagonismo al final de la partida, y continuando en sentido horario, los Buscacámaras se turnan para comprar una de las cartas reveladas si lo desean.

Cada carta tiene un coste en dólares. Si un Buscacámaras paga su coste, coloca la carta en su Inventario. Los Buscacámaras solo pueden comprar las cartas de una en una (aunque pueden seguir turnándose hasta que todos los Buscacámaras hayan pasado y no compren más cartas).

Los Buscacámaras pueden gastar fichas de Dinero, además de fichas de Botín y cartas de Equipamiento con un Valor de reventa. Las fichas que se usen para comprar cartas se meten de nuevo en la bolsa de Claptrap. Cuando la fase de las Máquinas expendedoras termine, las cartas de Equipamiento revendidas se mezclan con el mazo correspondiente.

Las cartas que no se hayan comprado se mezclan de nuevo con el mazo correspondiente.



Los jugadores tienen total libertad para entregar dinero a otros jugadores en forma de fichas de Botín, cartas de Equipamiento para revenderlas, fichas de Dinero, etc., a fin de que sus compañeros tengan suficiente para comprar el Equipamiento que quieran. Sin embargo, los jugadores no están obligados a ayudar a sus compañeros.

Si queda algo del dinero inicial del escenario, ahora también puede gastarse. En este caso es un recurso común y los jugadores deberían acordar cómo gastarlo, pero el Buscacámaras con la ficha de Protagonismo sigue siendo el primero que tiene acceso a él.

Las fichas de Dinero y Botín no se conservan entre partida y partida, ¡gástalas ahora!

SUBIR DE NIVEL Y RESTAURAR ÁRBOL DE HABILIDADES

Ciertos escenarios te permiten subir de nivel (ver página 18) cuando ganas. Si el escenario te permite subir de nivel, este es el momento de hacerlo.

También puedes elegir restaurar tu Árbol de Habilidades en este momento. Si prefieres cambiar tu carta de Árbol de Habilidades por otra distinta, retira todas las fichas de Subida de nivel de la carta actual y colócalas en el nuevo Árbol de Habilidades elegido.

REPOSAR, REABASTECERSE Y RECARGAR

Vuelve a meter en la bolsa de Claptrap cualquier ficha de Botín sobrante. El dinero sobrante se descarta. Los Buscacámaras se curan todas las heridas y recargan todos sus Escudos, Armas de fuego y Granadas. Todos los efectos del juego (como las Quemaduras) se retiran. También puedes aprovechar este momento para intercambiar Equipamiento con los demás jugadores. Los Buscacámaras pueden intercambiar CUALQUIER Equipamiento.

¡Recuerda que puedes intercambiar todo el Equipamiento que quieras con los demás Buscacámaras en el Entreacto!

MODIFICAR LOS ANUNCIOS

Este es el momento de hacer ajustes en el mazo de Anuncios. El mazo de Anuncios siempre tiene 12 cartas; al principio de la campaña, son las 12 cartas de rango 1.

Si los Buscacámaras han subido un nivel durante el escenario, roba 4 cartas al azar del rango más bajo del mazo y sustitúyelas por 4 cartas al azar del rango inmediatamente superior. Si los Buscacámaras han subido más de un nivel, este proceso se repite por cada nivel obtenido.

Si todas las cartas del mazo de Anuncios ya son de rango 3, se omite este paso.

Por ejemplo, en este momento el mazo de Anuncios está compuesto por 8 cartas de rango 1 y 4 cartas de rango 2. Si los Buscacámaras han subido de nivel durante esta partida, hay que sustituir 4 cartas de rango 1 por 4 cartas de rango 2. Toma todas las cartas de rango 2 que no están ya en el mazo de Anuncios, roba 4 cartas al azar y añádelas al mazo. Después, separa las 8 cartas de Anuncio de rango 1 del mazo de Anuncios y descarta 4 al azar. Ahora el mazo de Anuncios está compuesto por 8 Anuncios de rango 2 y 4 Anuncios de rango 1.

MISIONES DE SE BUSCA

Cuando los Buscacámaras consiguen el chivatazo de una misión lucrativa, pueden emprender una misión de Se busca durante el Entreacto. Las misiones de Se busca no están relacionadas con la historia de la campaña principal; son breves misiones secundarias que permiten obtener botín adicional.

Los Buscacámaras tienen la oportunidad de irse de misión si tienen la ficha de Se busca al final de una partida. Las misiones de Se busca son siempre opcionales; el grupo puede decidir saltársela si todos están de acuerdo. En tal caso, la oportunidad se pierde.

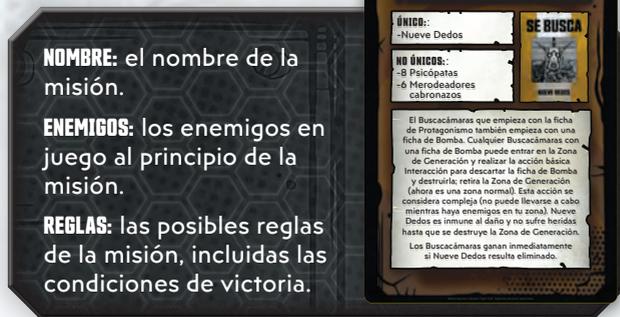
Antes de empezar una misión de Se busca, sacad las fichas de Subida de nivel y Se busca de la bolsa, puesto que en una misión de Se busca no se puede encontrar otra misión de Se busca ni subir de nivel (acordaos de volver a meter estas fichas en la bolsa al final de la misión).

Roba una carta de Se busca del mazo de Se busca. La carta de Se busca indica a qué enemigos os vais a enfrentar (normalmente habrá un enemigo Único como mínimo), además de incluir cualquier regla especial que se aplique durante la misión.

A continuación, tira 1d10 para determinar en qué mapa se jugará la misión. Los mapas de Se busca están numerados y se encuentran al final de este reglamento (ver páginas 32-35).

El mapa muestra cómo se colocan las piezas de Palestra, dónde se encuentran la Zona de Generación y la Estación Nuevo Tú inicial y dónde empiezan la partida los enemigos Únicos (si los hay).

Las misiones de Se busca emplean las cartas de Anuncio de la manera habitual. Sin embargo, al ser partidas breves, solo hay dos cartas de Anuncio antes de llegar a la carta de rango 0.



Los enemigos no Únicos de la misión empiezan la partida en el tablero, como si se hubieran generado en la Zona de Generación. Los enemigos Únicos empiezan la partida en la zona del mapa designada para ellos.

Los Buscacámaras empiezan la misión en la Estación Nuevo Tú o en una zona adyacente, como de costumbre.

Los Buscacámaras empiezan la misión de Se busca sin fichas de Dinero y no pueden regenerarse. Si algún Buscacámaras resulta eliminado, los Buscacámaras pierden inmediatamente. La única penalización por perder una misión de Se busca es no ganar ninguna recompensa.

¡Evidentemente, si ganáis la misión de Se busca, os embolsáis la recompensa! Robad dos cartas de Torgue del mazo de Torgue, elegid una y dejad la otra debajo del mazo. Solo podéis quedaros con una carta de Torgue (aunque haya cuatro Buscacámaras en la partida). Después de la misión de Se busca, seguid los pasos habituales del Entreacto (visitar las Máquinas expendedoras, etc.) antes de pasar al siguiente escenario.

ORDEN DE GENERACIÓN EN UNA MISIÓN DE SE BUSCA

La orden de Generación se ignora durante las misiones de Se busca. Si llega una orden de Generación, todos los enemigos Únicos en juego (y ninguno más) realizan la orden de Acción especial.

ACTIVAR LA ESCABECHINA DURANTE UNA MISIÓN DE SE BUSCA

Si llega la orden de Activar la Escabechina durante una misión de Se busca, todos los enemigos Únicos recargan sus escudos y se curan 2 heridas. Además, los ataques de los enemigos Únicos adquieren el efecto Letal mientras la Escabechina permanezca activa.

CAMPAÑA EN VARIAS SESIONES

Lo más probable es que haga falta más de una sesión de juego para completar una campaña, por lo que es importante recordar cierta información entre sesión y sesión. Anota el nivel de tu Buscacámaras y su Equipamiento actual. Además, los mazos de Anuncios y Eventos no pueden modificarse entre sesión y sesión.

REGLAS DEL ESCENARIO

Los escenarios indican cómo se prepara la Palestra y cualquier regla especial que se aplique durante la partida. Todos los escenarios incluyen las siguientes secciones:

PREPARACIÓN

Aquí se muestra el mapa de la Palestra, para saber cómo colocar las piezas y dónde situar los enemigos, las fichas, otros elementos de juego (como los barriles) y cualquier otra cosa que esté en juego al principio de la partida. También muestra dónde están las Estaciones Nuevo Tú y las Zonas de Generación de los enemigos.

DINERO

Esa la cantidad de dinero inicial que comparten los Buscacámaras al principio del escenario y que pueden utilizar para regenerarse o para comprar objetos después del escenario.

ANUNCIOS

Aquí se indica cuántas cartas de Anuncio forman la Cola de Anuncios. No se tiene en cuenta la carta de rango 0, que siempre se añade al final de la Cola. *Por ejemplo, si un escenario tiene tres Anuncios, coloca la carta de rango 0 al final de la Cola y roba tres cartas de Anuncio aleatorias para completarla.*

GENERACIÓN

Esta sección indica qué tipo de enemigos se generan, dónde se generan y cuántos se generan cada vez que una carta de Anuncio así lo indique.

REGLAS ESPECIALES

Aquí se incluye cualquier regla especial que se aplique a la partida.

VICTORIA

Las condiciones de victoria y derrota del escenario se describen aquí.

DESPUÉS DEL ESCENARIO

Esta sección explica si los Buscacámaras suben de nivel u obtienen Equipamiento especial (normalmente dependerá de lo bien que hayáis jugado) y qué escenario se juega a continuación.

RECUADROS CON EL SÍMBOLO !!!

Si hay algún recuadro con el símbolo **!!!**, no lo leas hasta que el escenario te lo indique. ¡Torgue os tiene reservada una sorpresita!

REGLAS DEL TERRENO

Los escenarios utilizan ciertos elementos de terreno. El mapa de cada escenario muestra el terreno que requiere y dónde se coloca. Si no encuentras aquí las reglas de un elemento de terreno, el propio escenario indica cómo se usa. Si un escenario describe reglas diferentes a estas para un elemento de terreno (por ejemplo, si en un escenario las Vomitonas de skag sirven para alimentar a un Goliat), las reglas del escenario tienen prioridad. El terreno no obstaculiza la línea de visión ni ocupa espacio a menos que se indique lo contrario.

NEUMÁTICOS

Los neumáticos amontonados son ideales para ponerse a cubierto. Un Neumático ocupa un espacio dentro de una zona: si una zona contiene un Neumático, solo caben dos miniaturas; si contiene dos Neumáticos, solo cabe una miniatura; si contiene tres o más Neumáticos, la zona se considera llena y nadie puede entrar en ella ni cruzarla. Una zona con tres o más Neumáticos también obstaculiza la línea visual (pero no lo hace si tiene menos Neumáticos).

Los Buscacámaras obtienen +1 en todas las tiradas de Defensa por cada Neumático en su zona. Los enemigos obtienen +1 en su valor de Defensa por cada Neumático en su zona.



BARRILES

Puedes disparar a los barriles para hacerlos explotar, ¡y con suerte llevarte por delante a unos cuantos enemigos!

Los Barriles tienen un valor de Defensa de 5 y pueden ser el objetivo de un ataque, igual que si fueran enemigos. Cuando sufre una herida, el Barril explota y se retira del tablero. Todas las miniaturas situadas en la zona del Barril sufren un ataque de Fuerza 1d10 que se defiende con Reflejos. Si el Barril tiene un efecto de daño elemental en el dorso, dicho efecto se aplica automáticamente a cualquier miniatura situada en su zona. A menos que el escenario así lo indique, el Barril que tiene una llave en el dorso nunca se coloca al principio de la partida.

VOMITONAS DE SKAG

¡Los charcos de vómito de skag ocultan toda clase de cosas útiles! Puedes retirar las Vomitonas de Skag con la acción básica de Recolección. Al hacerlo, roba una ficha de Botín.



MÁQUINAS EXPENDEDORAS

¡Siempre mola mejorar tu equipamiento! Hay dos fichas de Máquina expendedora: una de Depósito de munición y otra de Medicinas del Dr. Zed. Al principio de la partida, la ficha se elige aleatoriamente (sin mirar el anverso). Después de colocarla donde lo indique el escenario, dale la vuelta para descubrir de cuál se trata.

Un Buscacámaras situado a una zona de distancia o menos de una Máquina expendedora puede utilizar la acción básica de Interacción para utilizarla; al hacerlo, le da la vuelta para indicar que ya se ha usado. Al final de la partida, si has utilizado la Máquina expendedora de Medicinas del Dr. Zed, robas 2 cartas más del mazo de Medicinas del Dr. Zed al comprar Equipamiento nuevo. Si has utilizado la Máquina expendedora de Depósito de munición, robas 2 cartas más del mazo de Depósito de munición. La única ventaja es tener más opciones durante el Entreacto.



COFRES DE MUNICIÓN/ COFRES DE BOTÍN/BUZONES

Todos estos elementos de terreno funcionan de manera parecida: el mapa del escenario indica cuántos necesitas y dónde se colocan. Al preparar la Palestra, separa todos los elementos de terreno que necesites, déjalos bocabajo, mézclalos para no saber lo que contienen y colócalos en la Palestra según indique el escenario.

Por ejemplo, si el mapa de un escenario muestra dos Cofres de botín, separa las cuatro fichas de Cofre de botín y mézclalas bocabajo. Después coloca dos fichas de Cofre de botín al azar donde lo indique el escenario. ¡Así no sabrás qué clase de botín alucinante te espera en esos cofres!

Un Buscacámaras situado en la misma zona que el elemento de terreno puede utilizar la acción básica de Interacción y realizar una tirada con su Atributo de Tecnología y un resultado mínimo de 4. ¡Si tiene éxito, dale la vuelta a la ficha para ver lo que has pillado! Los objetos que los Buscacámaras encuentran en estos elementos de terreno se obtienen inmediatamente, a menos que el escenario indique lo contrario. Entre otras cosas, puedes conseguir:



Robas una carta del mazo de Depósito de munición.



Robas una carta del mazo de Medicinas del Dr. Zed.



Robas una carta del mazo de ARMA\$.



Robas una ficha de Botín de la bolsa.



Ganas 500 \$ para regenerarte o para comprar Equipamiento al final de la partida.



¡Robas una carta del mazo de Torque!



Este es un objetivo del escenario, el cual te indica cómo se utiliza.



Todas las miniaturas situadas en esta zona sufren un ataque Ígneo de Fuerza 1d10 que se defiende con Reflejos.

Por lo general, los Cofres de botín tienen mejores recompensas, los Cofres de munición están relacionados con los objetivos del escenario (y son los únicos que pueden contener bombas o terminales de control) y los Buzones también pueden ser útiles.

ELEMENTOS DE TERRENO FÍSICOS

Es más divertido utilizar miniaturas para representar el terreno. Si necesitas mantener información oculta (por ejemplo, cuando no sabes lo que contiene un Cofre de botín), no tienes más que colocar la ficha debajo de la miniatura del elemento de terreno.

EFECTOS DE ACCIONES Y PROPIEDADES

Cada acción tiene un efecto en la partida cuando tiene éxito (y a veces cuando falla!). A menudo incluye una o más «propiedades» que describen los efectos más habituales. A continuación se describen estas propiedades y algunas habilidades especiales.

REGLA DE LA X

Cuando una regla incluye una (X), la X se sustituye por un número. Por ejemplo: «Corrosión 2».

ACCIONES COMPLEJAS: estas acciones no pueden llevarse a cabo si hay enemigos en la zona del Buscacámaras.

ACCIONES FÁCILES: estas acciones no requieren una tirada de Atributo y tienen éxito de forma automática.

ACCIONES GRATUITAS: estas acciones no requieren gastar una ficha de Acción. Si una acción gratuita requiere una tirada de Atributo, el Buscacámaras puede elegir un dado del color de cualquiera de sus fichas de Acción, tanto Gastadas como Disponibles.

ATURDIMIENTO: cuando un enemigo realiza con éxito un ataque con Aturdimiento, el Buscacámaras recibe una ficha de Aturdimiento (además de otros efectos, como las heridas). La próxima vez que el Buscacámaras reactive sus fichas de Acción, reactiva una ficha menos (a su elección) por cada ficha de Aturdimiento que tenga. A continuación, el Buscacámaras retira todas sus fichas de Aturdimiento.

CARGADORES PEQUEÑOS: si esta miniatura saca una Pifia durante un ataque con esta arma, el arma se Gasta; está Sin Munición.

CONTROL DE MASAS: cuando una miniatura realiza un ataque con Control de masas, elige una zona y tira 1d4. El resultado del d4 determina el número de enemigos de la zona elegida que pueden verse afectados por el ataque (se hace una sola tirada de ataque, pero cada objetivo se defiende por separado). Si no todos los enemigos de una zona se ven afectados, los Buscacámaras pueden elegir cuáles se ven afectados.

CORRE Y DISPARA: cuando un Buscacámaras se equipa un arma con Corre y dispara, coloca una ficha de Acción **AMARILLA** en dicha arma. El Buscacámaras puede utilizar esta ficha de Acción, pero únicamente para realizar ataques de [RE]acción con esta arma. Esta ficha de Acción se reactiva cuando el Buscacámaras reactiva sus fichas de Acción de la manera habitual.

CORROSIÓN (X): cuando una miniatura realiza un ataque con Corrosión, también tira 1d4. El resultado no se suma al total de la tirada de Atributo. Si sacas un Crítico en el d4, el objetivo se empieza a corroer (independientemente de que el ataque tenga éxito o falle). Coloca X fichas de Corrosión en el objetivo. Todas las tiradas de Defensa se reducen en 1 por cada ficha de Corrosión que tenga el objetivo. Durante la tirada de limpieza, si sale el resultado de Fin de efectos, retira todas las fichas de Corrosión de todas las miniaturas.

CRIOGENIZACIÓN: cuando una miniatura realiza un ataque con Criogenización, también tira 1d4. El resultado no se suma al total de la tirada de Atributo. Si sacas un Crítico en el d4, el objetivo queda congelado (independientemente de que el ataque tenga éxito o falle). Coloca una ficha de Criogenización en el objetivo. Las miniaturas con una ficha de Criogenización no se pueden moverse. Al final del turno de la miniatura, retira todas las fichas de Criogenización que tenga.

EFFECTOS DE CRÍTICOS: algunas reglas especiales se aplican cuando se saca un Crítico y tiene éxito. Esto se indica mediante la fórmula «Críticos (regla especial)». Por ejemplo: «Críticos Letales».

ELECTRICIDAD: cuando una miniatura realiza un ataque con Electricidad, también tira 1d4. El resultado no se suma al total de la tirada de Atributo. Si sacas un Crítico en el d4, el objetivo queda electrocutado (independientemente de que el ataque tenga éxito o falle). Todos los Escudos del objetivo se Gastan inmediatamente; no puede utilizarlos para defenderse de este ataque. Coloca una ficha de Electricidad en el objetivo. Las miniaturas con una o más fichas de Electricidad no pueden recargar sus Escudos. Durante la tirada de limpieza, si sale el resultado de Fin de efectos, retira todas las fichas de Electricidad de todas las miniaturas.

ELIMINACIÓN: cuando un Buscacámaras no logra defenderse de un ataque con una ficha de Acción **ROJA**, o cuando una miniatura enemiga pierde su último Punto de vida, la miniatura se retira de la partida.

EMBESTIDA: al realizar un ataque con Embestida, el Buscacámaras primero puede moverse tantas zonas como correspondan a la ficha de Acción utilizada para realizar el ataque. Por ejemplo, si un Buscacámaras utiliza una ficha de Acción **VERDE** para realizar un ataque con Embestida, puede moverse hasta 3 zonas antes de realizar el ataque; si la ficha de Acción es **AMARILLA**, serían 2 zonas, etc.

EXPLOSIVO: los ataques Explosivos afectan a todas las miniaturas situadas en la zona del objetivo (amigas y enemigas). Se hace una sola tirada para determinar si el ataque tiene éxito, pero cada objetivo se defiende por separado.

ÍGNEO: cuando una miniatura realiza un ataque Ígneo, también tira 1d4. El resultado no se suma al total de la tirada de Atributo. Si sacas un Crítico en el d4, el objetivo se prende fuego (independientemente de que el ataque tenga éxito o falle). Coloca una ficha de Quemadura en el objetivo. Al final de cada turno de los enemigos, todas las miniaturas que tengan fichas de Quemadura sufren tantas heridas como fichas de Quemadura tengan. Durante la tirada de limpieza, si sale el resultado de Fin de efectos, retira todas las fichas de Quemadura de todas las miniaturas.

LETAL: los ataques Letales infligen una herida adicional cuando tienen éxito.

PIÑATA (X): este enemigo suelta X fichas de Botín adicionales. Por ejemplo, si un enemigo tiene la propiedad Piñata 1, soltará 2 fichas de Botín en total (la ficha de Botín habitual y una ficha más por Piñata 1). Aquí también puede aparecer un tipo de dado, en cuyo caso se hará una tirada para determinar cuántas fichas de Botín adicionales suelta el enemigo. Por ejemplo, si un enemigo tiene Piñata (1d4), soltará una ficha de Botín más tantas fichas como indique el resultado de la tirada de un 1d4.

PISTOLA: un Buscámaras que tenga al menos una Pistola equipada puede utilizar su Atributo A distancia para defenderse de los ataques cuerpo a cuerpo. Este efecto se pierde si la Pistola está Sin Munición.

PRECISIÓN: puedes repetir la tirada de una acción que tenga Precisión. Ninguna tirada se puede repetir más de una vez.

RADIACIÓN: cuando una miniatura realiza un ataque con Radiación, también tira 1d4. El resultado no se suma al total de la tirada de Atributo. Si sacas un Crítico en el d4, el objetivo sufre una irradiación (independientemente de que el ataque tenga éxito o falle). Coloca una ficha de Radiación en el objetivo. Cuando una miniatura con una ficha de Radiación queda eliminada, tira 1d10: todas las demás miniaturas situadas en la misma zona que la miniatura irradiada sufren inmediatamente un ataque de Fuerza igual al resultado de esta tirada y que se defiende con Reflejos. Es posible que esto suceda durante el mismo ataque que ha irradiado a la miniatura, en caso de que ese ataque también la elimine. Durante la tirada de limpieza, si sale el resultado de Fin de efectos, todas las miniaturas con una ficha de Radiación sufren 1 herida (la ficha no se retira).

SLAG: cuando una miniatura realiza un ataque con Slag, también tira 1d4. El resultado no se suma al total de la tirada de Atributo. Si sacas un Crítico en el d4, el objetivo queda pringado de slag (independientemente de que el ataque tenga éxito o falle). Coloca una ficha de Slag en el objetivo. Una miniatura con una o más fichas de Slag sufre una herida adicional cuando un ataque contra ella tiene éxito. Al final de la ronda, durante la tirada de limpieza, retira todas las fichas de Slag de todas las miniaturas (independientemente del resultado de la tirada).

SOBRECARGA: las armas con Sobrecarga aplican sus efectos de daño elemental cuando sacas un 3 o un Crítico en el dado correspondiente.

SUPRESIÓN: al realizar un ataque con Supresión, el Buscámaras puede ignorar los efectos de la Pifia en Ataque de su objetivo la primera vez que saque una Pifia durante ese turno (los enemigos reaccionan de la manera normal ante nuevas Pifias).

TRAGABALAS: después de resolver este ataque, el Arma se Gasta; está Sin Munición.

USAR Y TIRAR: después de completar una acción de Usar y tirar, la carta de Equipamiento correspondiente se descarta.

VELOZ (X): Las acciones Veloces te permiten repetir la misma acción X veces sin utilizar fichas de Acción adicionales. Siempre se usa el mismo tipo de dado para todas las acciones adicionales realizadas gracias a Veloz. Cada acción adicional por Veloz se resuelve por separado (cada una es una tirada distinta). Una acción Veloz puede elegir objetivo a la misma miniatura más de una vez o elegir a varias miniaturas distintas. Si una acción Veloz tiene varios objetivos, cada nuevo objetivo debe estar en la misma zona que el objetivo anterior o en una zona adyacente.

VULNERABLE (X): cuando una miniatura con la propiedad Vulnerable (X) recibe un ataque con el tipo de daño elemental correspondiente y dicho ataque tiene éxito, la miniatura sufre una herida adicional. Esta regla se aplica incluso si la miniatura no recibe la ficha de Daño elemental. *Por ejemplo, un enemigo con la propiedad Vulnerable (Criogenización) sufrirá una herida adicional por ataques con Criogenización, independientemente de si recibe o no una ficha de Criogenización por sacar un Crítico en la tirada de 1d4.*

ACUMULACIÓN DE EFECTOS

Es habitual que los enemigos tengan habilidades que les permitan «adquirir» efectos. Estos efectos son acumulables. Por ejemplo, la habilidad «Perdigonazo» de los Tinks escopeteros otorga a todos sus ataques el efecto Control de masas. Si también utilizan su acción especial «Alto calibre», que hace que todos sus ataques obtengan +2 Fuerza y el efecto Letal, todos sus ataques tendrán +2 Fuerza y los efectos Control de masas y Letal.

Si una miniatura ya tiene el efecto Veloz (X) y adquiere Veloz (X) de nuevo, los valores no se suman; la miniatura se queda con el valor más alto. *Por ejemplo, si un enemigo tiene Veloz (2) y adquiere Veloz (3), su ataque tendrá Veloz (3), no Veloz (5).*

MAPAS DE SE BUSCA



1. LAS CUEVAS
MAPA DE SE BUSCA



2. EL BÚNKER DE LOS BARRILES
MAPA DE SE BUSCA



ESTACIÓN NUEVO TÚ INICIAL



ZONA INICIAL DEL ENEMIGO ÚNICO



BARRIL



BUZÓN



NEUMÁTICO



3 NEUMÁTICOS



COFRE DE BOTÍN



3. LA CENTRAL ELÉCTRICA
MAPA DE SE BUSCA



4. LA COCINA DEL INFIERNO
MAPA DE SE BUSCA

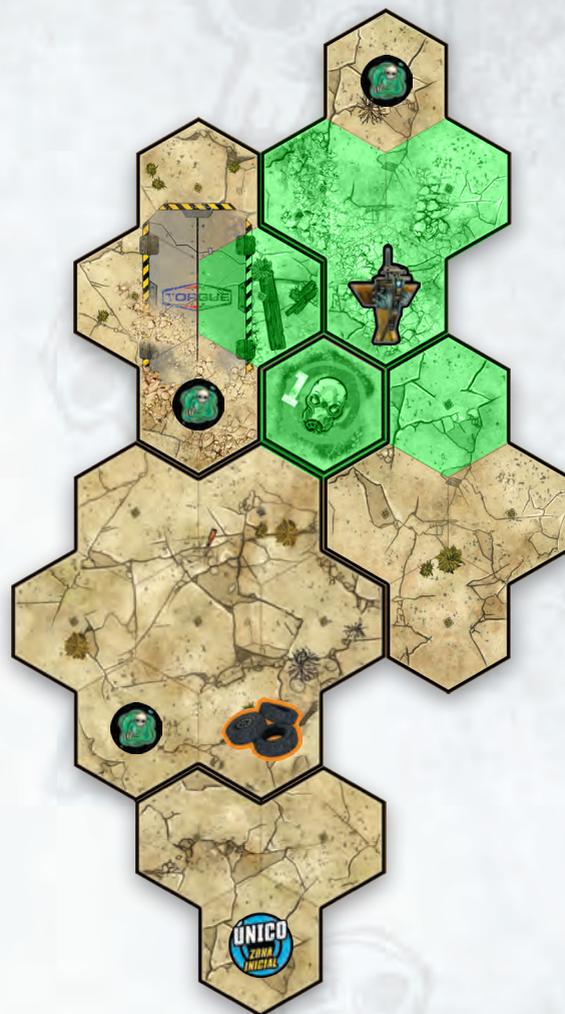


5. EL VERTEDERO DE NEUMÁTICOS
MAPA DE SE BUSCA

MAPAS DE SE BUSCA



6. EL BARRANCO DE LOS SKAGS
MAPA DE SE BUSCA



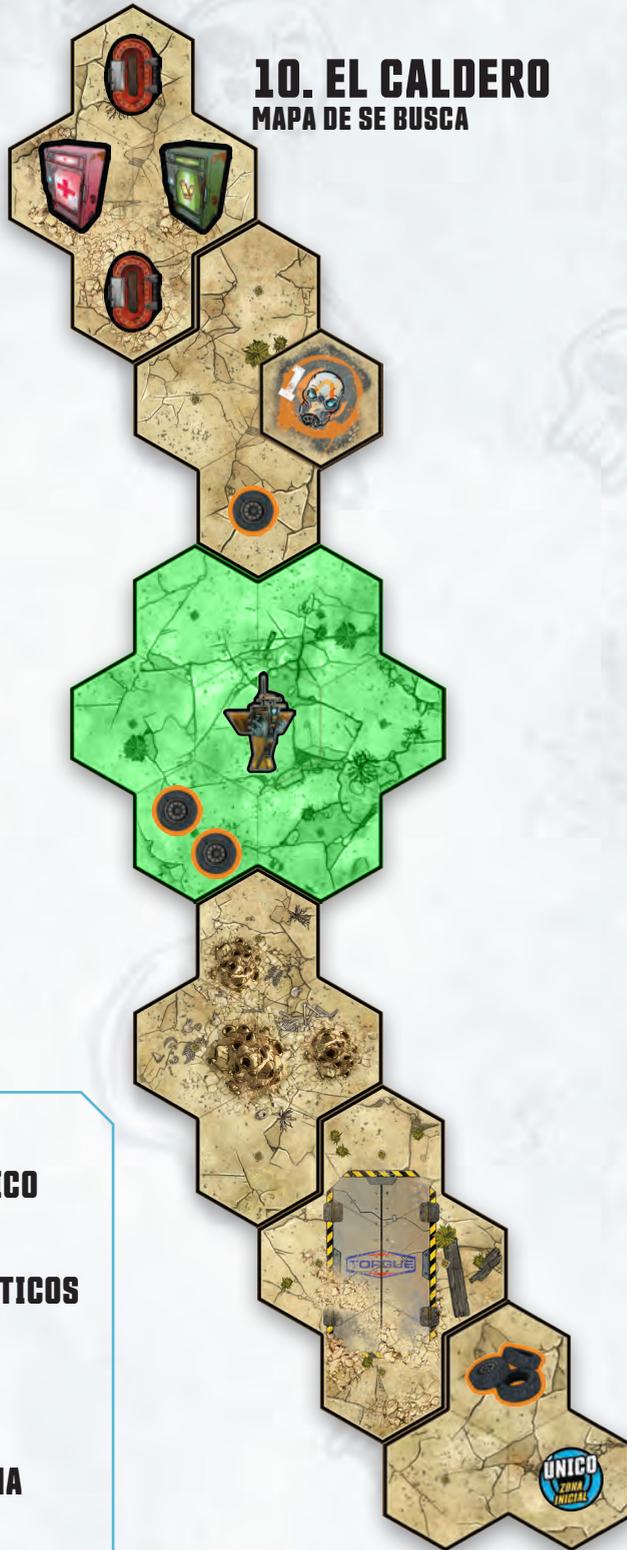
7. EL ABREVADERO
MAPA DE SE BUSCA



8. EL SÓTANO SECRETO
MAPA DE SE BUSCA



9. EL PUESTO FRONTERIZO
MAPA DE SE BUSCA



10. EL CALDERO
MAPA DE SE BUSCA



ESTACIÓN NUEVO TÚ INICIAL



ZONA INICIAL DEL ENEMIGO ÚNICO



BARRIL



COFRE DE MUNICIÓN



COFRE DE BOTÍN



NEUMÁTICO



3 NEUMÁTICOS



BUZÓN



VOMITONA DE SKAG



MEDICINAS DEL DR. ZED



DEPÓSITO DE MUNICIÓN