

INFINITY DEATHMATCH TAG RAID



MANUAL DE REGLAS

W.I.P.

INFINITY DEATHMATCH TAG RAID



© 2010



ÍNDICE

OBJETIVO DEL JUEGO Y PREPARACIÓN	4	TIRADAS	21
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA	4	ÉXITO EN LA TIRADA	21
BIENVENIDOS A TAG RAID	7	MODIFICADORES (MOD)	21
CONDICIONES DE VICTORIA	8	CRÍTICOS	21
NEOMATERIALES: UNIDADES		TIRADAS NORMALES	21
DE TESEUM Y T-BEZOAR	9	TIRADAS ENFRENTADAS	22
SECUENCIA DE JUEGO	9	DAÑO	26
LÍNEA TEMPORAL	9	REAPARICIÓN	27
DESPLIEGUE INICIAL	9	HABILIDADES Y HERRAMIENTAS	28
RONDA DE JUEGO	10	HABILIDADES	28
CARTA DE MINERO	11	HERRAMIENTAS	33
ATRIBUTOS	11	TERRENOS	38
INFORMACIÓN ADICIONAL	12	TERRENOS ESPECIALES	39
ACTIVACIÓN DE UN MINERO	12	MEGABESTIA	40
ORDEN Y ORA	12	CARTA DE MEGABESTIA	40
SECUENCIA DEL GASTO DE UNA ORDEN	14	MODOS DE JUEGO	45
PANEL DE CONTROL DE PROSPECCIÓN	16		
ALMACÉN	16		
LÍNEA DE TIRO (LDT), DISTANCIAS Y MEDIDAS	17		
LÍNEA DE TIRO	17		
DISTANCIAS Y MEDIDAS	19		

Infinity Deathmatch TAG RAID Is A Trademark Of Corvus Belli S.L. Polígono Industrial Castiñeiras Nave 19, 36939 Bueu, Po. España. All Rights Reserved: Copyright 2021 Corvus Belli S.L.

Any Unauthorized Reproduction, Copying, Transmission Or Stocking Of This Book Or Any Part Thereof Is An Infringement Of The Relevant Copyright And Will Subject The Infringer To Civil And Criminal Penalties.

Printed In China

www.infinitytheuniverse.com | www.corvusbelli.com



OBJETIVO DEL JUEGO Y PREPARACIÓN

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador representa a una de las Corporaciones Mineras que ha conseguido una concesión de explotación en Khurland, al sur del territorio ariadno.

El objetivo de estas Corporaciones es recolectar a cualquier precio la mayor cantidad posible de Neomaterial, ya sea Teseum o el preciado T-Bezoar.

Las labores de extracción no serán una tarea sencilla. Además del entorno hostil del territorio Khurland, poblado por terribles MegaBestias, cada jugador deberá enfrentarse también a la avaricia de las demás Corporaciones, en combates e incursiones tan letales como implacables.

¡Bienvenidos a Infinity Deathmatch: TAG Raid!

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Antes de empezar una partida hay que llevar a cabo los siguientes preparativos:

01 PREPARACIÓN DE COMPONENTES

Coloca el Panel de Control de Prospección en una zona de la mesa al alcance de todos los jugadores. Coloca sobre ella los Tokens de Botín asociados a los Mineros de las diferentes Corporaciones Mineras.

Baraja el Mazo de Herramientas y colócalo en la zona correspondiente del Panel de Control de Prospección.

Después baraja todos los Eventos (E). Elige 10 cartas al azar sin mirarlas y forma el Mazo de Eventos. Este mazo se usará durante el juego y determinará el fin de la partida. Coloca el mazo en la zona correspondiente del Panel de Control de Prospección.



REGLAS DE MOVIMIENTO



MAZO DE EVENTOS DE MEGABESTIA

CARTA MEGABESTIA



MAZO DE EVENTOS



MAZO DE HERRAMIENTAS



PANEL DE CONTROL DE PROSPECCIÓN



RESERVA DE NEOMATERIALES



PUNTOS DE ACCESO



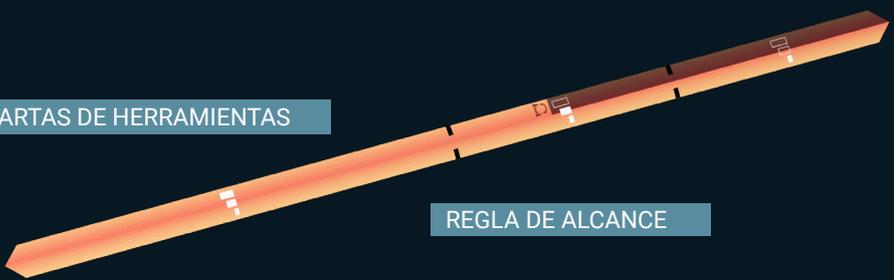
LÍNEA TEMPORAL



CARTAS DE HERRAMIENTAS



REGLA DE ALCANCE



02 ELEGIR MEGABESTIA

Los jugadores deben acordar a qué MegaBestia se van a enfrentar. Una vez elegida, coloca en la misma zona de la mesa la carta de MegaBestia, coloca los Tokens necesarios del Nivel de Furia en las posiciones indicadas y completa la Barra de Heridas con tantos Tokens de T-Bezoar como Heridas tenga la MegaBestia.

Coloca 3 Tokens de T-Bezoar en las casillas de Trofeo de caza.

Baraja el Mazo de Eventos de MegaBestia y colócalo junto a la Carta de MegaBestia en su zona del Panel de Control de Prospección.

CONSEJO GRATUITO DE MINERBOT

SI NO SOIS CAPACES DE PONEROS DE ACUERDO CON LA ELECCIÓN DE UNA MEGABESTIA, ELEGIDLA AL AZAR.

TOTAL, VUESTRO FINAL SERÁ EL MISMO.



03 ELECCIÓN DE CORPORACIÓN MINERA

Cada jugador elige con que Corporación Minera va a jugar y cogerá las cartas de Minero de su Corporación, su Equipo Inicial y la cantidad de Tokens de Orden necesarios (dos órdenes por el TAG).

CONSEJO GRATUITO DE MINERBOT

SI NO SOIS CAPACES DE PONEROS DE ACUERDO CON LA ELECCIÓN DE UNA CORPORACIÓN MINERA, ELEGIDLA AL AZAR.

SI YA OS HA PASADO ESTO CON LA ELECCIÓN DE LA MEGABESTIA, LA PARTIDA PROMETE.



04 COLOCACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO

Prepara la zona de juego colocando las losetas y la escenografía como se desee. Al colocar las losetas debes tener en cuenta la MegaBestia elegida para que la configuración de la zona de juego le permita ser desplegada y moverse por ella.

A continuación, coloca los Puntos de Acceso alrededor de la zona de juego, deben estar separados como mínimo 2 lados de Hexágono. Repártelos de modo que se cubra todo el perímetro de la zona de juego de una forma uniforme.

Coloca sobre la Zona de juego 4 Contenedores de Herramientas repartidos uniformemente. Separarlos entre sí mejorará la experiencia de juego.

CONSEJO GRATUITO DE MINERBOT

CADA MEGABESTIA TIENE UN TIPO DE DESPLIEGUE Y DE MOVIMIENTO. ESTAS CARACTERÍSTICAS PUEDEN AFECTAR A LA COLOCACIÓN DE LAS LOSETAS. PUEDES APRENDER MÁS SOBRE LAS MEGABESTIAS EN LA PÁGINA 40.

CRÉEME, TE VENDRÁ BIEN SABERLO SI NO QUIERES ACABAR MUERTO.



05 LÍNEA TEMPORAL

Baraja las cartas de las Corporaciones Mineras elegidas. Descúbrelas una a una para ir formando una línea. Esta línea determinará el orden del Turno de los Jugadores para toda la partida, empezando por la primera Carta colocada.

06 DESPLIEGUE INICIAL

Una vez establecida la Línea Temporal y siguiendo su orden, cada jugador realizará una Tirada de un d20 para determinar en qué Punto de Acceso aparecerán sus Mineros.

Una vez todos los jugadores estén sobre la mesa de juego, ¡todo estará listo para empezar la partida!



BIENVENIDOS A TAG RAID

Hay muy pocos motivos para acabar aquí, en Khurland, donde el clima es horrible, la cerveza es mediocre y la cobertura de tu comlog es de lo peor. Así que, al verte con ese mono de trabajo y ese taladro, sólo puedes estar aquí porque te gusta hacer agujeros y volar por los aires cosas o porque tienes una deuda que no puedes pagar.

Pero no te preocupes, novato. Te explicaré de forma rápida cómo funcionan las cosas en este lugar. Súbete a ese TAG y presta atención, porque de esto depende que vuelvas a ver la luz del día o acabes en una bolsa para cadáveres, en el mejor de los casos.

Como ya sabes, representas a una Corporación Minera y tu objetivo es **conseguir la mayor cantidad de Teseum y de T-Bezoar**. Estos Neomateriales se obtienen eliminando a otros Mineros o enfrentándote a una MegaBestia.

Una partida tiene una duración habitual de **10 Rondas**, pero puede terminar antes si algún jugador consigue 15 Unidades de Neomaterial o alguien mata a la MegaBestia.

Antes de empezar la primera Ronda, baraja las cartas de Corporación Minera y **crea la Línea Temporal**. Ésta determinará el orden en que los jugadores activarán a sus Mineros.

Siguiendo la Línea Temporal, los jugadores tiran un dado d20 para determinar en qué Punto de Acceso **despliegan a sus Mineros**.

Después empezará la **Ronda de juego**. ¡Abróchate el cinturón, que la prospección promete ser movidita!

Lo primero, **levanta una Carta de Evento** y resuélvela. Has robado "Plata o plomo". ¡Genial! Durante toda la Ronda los Ataques a distancia harán más daño. Pero no hay nada bueno sin que algo malo ocurra, esa carta tiene el símbolo  por lo que la situación se complica y la **MegaBestia aparece**. El último jugador de la Línea Temporal coloca a la MegaBestia en la mesa de juego.

Ahora **levanta una Carta de Evento de MegaBestia** y aplica su efecto. ¡Oh vaya, alguien se ha levantado con el pie izquierdo! La carta es "Depredador enfurecido"; esta carta hace que la MegaBestia pierda el doble de puntos del Atributo Heridas. Te vendrá bien para acabar con ella, antes de que te devore.

Así que prepárate, que empieza el **Turno de los Jugadores**. Este es el momento en el que, siguiendo la Línea Temporal, los jugadores utilizan sus Órdenes para realizar sus acciones. En tu Turno, puedes moverte y atacar a otros Mineros o a la MegaBestia. También puedes evadir ataques enemigos o rebuscar en los Contenedores de Herramientas y equiparte con equipo más letal. Durante tu turno puedes hacer lo que quieras, bueno... realmente, metido en esa "lata", solo eso. Pero por tu seguridad, casi mejor.

En tu **Turno Activo**, tu TAG tiene 2 Órdenes. Eso significa que puedes activarlo 2 veces. Cada Orden te permite moverte y realizar otra Habilidad a tu elección. Pero ten cuidado, porque, gracias a la ORA (Orden de Reacción Automática), por cada Orden que consumas, el resto de los Mineros enemigos o la MegaBestia en **Turno Reactivo** podrá reaccionar a tu activación.

En Turno Reactivo los Mineros pueden Evadir o Atacarte. Sin embargo, la ORA de la MegaBestia está definida por su Comportamiento, que está en la Carta de Evento de MegaBestia. Sí, así es, son esos símbolos en la parte inferior de su carta.

Durante un enfrentamiento puede que debas realizar **Tiradas Normales**, que realizarás con éxito si simplemente superas la tirada de dados. O **Tiradas Enfrentadas**, en las que deberás superar la Tirada del adversario si quieres lograr tu objetivo antes que tus enemigos.

Por ejemplo, si consumes una de tus Órdenes, la primera Habilidad que declararás será Mover. Después, el resto de los Mineros y la MegaBestia podrán declarar sus ORA, tras comprobar si tiene derecho a declarar ORA.

En este caso, sólo aquel TAG de entrenamiento tiene LDT hacia tu TAG. Así que declara un Ataque a Distancia con su Rattler.

Ahora es cuando debes decidir la segunda Habilidad de tu Orden. Decides enfrentar su Ataque a Distancia declarando también un Ataque a Distancia con tu Rattler. Se produce así una Tirada Enfrentada donde ambos lanzaréis un d20 y comprobareis si el resultado de esa Tirada es inferior al Valor de Éxito. Si lo es, entonces tu Tirada ha tenido éxito. Ahora sólo queda comparar ambos resultados, pues si ambos tenéis éxito en la Tirada Enfrentada se impondrá el Ataque con mayor valor. El perdedor de la Tirada deberá realizar una Tirada de Salvación que, en caso de fallar, le haría perder un punto de su Atributo Heridas o incluso podría morir.

Una vez todos los jugadores hayan consumido sus Órdenes, llegamos al **Fin de Ronda**. En este paso comprueba si algún

jugador ha conseguido 15 Unidades de Neomaterial o si la molesta MegaBestia ha muerto. Si se cumple alguna de estas condiciones la partida habrá acabado. Si no, empieza un nuevo turno.

Y con esto estás listo para salir ahí fuera y ganarte la vida. Pero, si aún te tiemblan las rodillas, puedes leerte antes el manual de instrucciones que te ha entregado tu Corporación y cualquier duda que tengas, no dudes en pedir mi consejo.

¡Y recuerda! Por nada del mundo presiones ese botón rojo.

CONSEJO GRATUITO DE MINERBOT

JUEGO LIMPIO:

PARA ACELERAR EL JUEGO, LOS RIVALES PUEDEN AYUDAR AL JUGADOR ACTIVO CON MEDICIONES, COMPROBAR LDT, ETC. HACIENDO EL JUEGO MÁS DIVERTIDO Y DINÁMICO. CON EL JUEGO LIMPIO SALEN GANANDO TODOS LOS JUGADORES, PORQUE ES LA BASE DE UN BUEN AMBIENTE DE JUEGO.

...SALVO QUE TU OBJETIVO SEA QUEDARTE SIN AMIGOS.



CONDICIONES DE VICTORIA

Una partida de TAG Raid termina cuando no se puedan robar más cartas de Eventos. Al finalizar la Ronda de Juego donde se robó el último Evento, los jugadores compararán la suma de sus Unidades de Neomaterial (Teseum y T-Bezoar); el jugador con más Unidades de Neomateriales en total ganará la partida. Algún escenario de Campaña podría modificar esta condición de victoria.

En caso de que más de un jugador termine la partida con la misma cantidad de Unidades de Neomaterial, entonces el ganador será aquél que disponga de más Unidades de T-Bezoar. Pero, si esto no sucede, la partida se dará por concluida con un empate, ¡ningún jugador ha logrado imponerse!

Sin embargo, si se cumple alguna de las siguientes situaciones al finalizar la Ronda de Juego, entonces la partida **terminará antes** de robarse el último Evento:

- > La MegaBestia ha muerto.
- > Un jugador alcanza un total de 15 o más Unidades de Neomaterial en su Zona de Puntuación y Almacén.

Estas situaciones sirven como condición de Fin de Partida para aquellas modalidades de juego sin Mazo de Eventos.





NEOMATERIALES: UNIDADES DE TESEUM Y T-BEZOAR

Además de determinar el ganador de una partida, las Unidades de Neomaterial, sean Unidades de Teseum  o de T-Bezoar , permitirán a los jugadores obtener mejoras durante una Campaña.

Durante una partida, se pueden obtener Unidades de Neomaterial y añadirlas a tu Zona de Puntuación mediante alguno de los siguientes métodos:

- > 1 Unidad de Teseum  por cada punto que se le reste del Atributo Heridas a un TAG enemigo.
- > 1 Unidad de T-Bezoar  por cada punto del Atributo Heridas que se le inflija a una MegaBestia.
- > Hasta 3 Unidades de T-Bezoar  del Trofeo de caza por matar a una MegaBestia.
- > Algunas cartas de Herramientas, Eventos o Condiciones de escenario de Campaña pueden proporcionar Unidades de Teseum  o T-Bezoar .

MINERBOT TE LO EXPLICA

A LA HORA DE OBTENER UNIDADES DE NEOMATERIAL, SI HAS CONSEGUIDO MATAR A LA MEGABESTIA, ADEMÁS DE LLEVARTE HASTA 3 UNIDADES DE T-BEZOAR , TE LLEVARÁS UNA UNIDAD POR CADA PUNTO DE HERIDA QUE LE HAGAS PERDER. ASÍ QUE, SI LE QUEDABA UN PUNTO DE HERIDA, LA HIERES Y SUMAS BIEN, TE LLEVARÁS HASTA 4 UNIDADES DE T-BEZOAR .

POR OTRO LADO, SI TU OBJETIVO FUE UN TAG ENEMIGO Y A ÉSTE LE QUEDA UN PUNTO DEL ATRIBUTO HERIDAS, AUNQUE LE HAGAS PERDER 3 PUNTOS DE HERIDAS, SÓLO OBTENDRÁS UNA UNIDAD DE TESEUM, PUES EL TAG ÚNICAMENTE TENÍA UN PUNTO DE HERIDAS.

EN EL CASO DE QUE FUESEN VARIOS JUGADORES LOS QUE PRODUJERON EL DAÑO, CADA UNO DE ELLOS OBTENDRÁ UNA UNIDAD DE TESEUM.

YA VES, GANAS PASTA POR MATAR, Y YA SABES EN QUÉ TE CONVIERTE ESO...



SECUENCIA DE JUEGO

LÍNEA TEMPORAL

La Línea Temporal es el orden en el que los jugadores activan a sus Mineros.

Para determinar la Línea Temporal, se barajan todas las cartas de Corporación Minera y se van descubriendo una a una para ir formando una línea. Esta Línea Temporal determinará el orden del Turno de los jugadores para toda la partida, empezando por el jugador de la primera carta de Corporación Minera que se haya colocado.

IMPORTANTE

DURANTE LA PARTIDA ALGUNOS EFECTOS PUEDEN MODIFICAR LA LÍNEA TEMPORAL.

EN OCASIONES, LOS JUGADORES PUEDEN TENER DUDAS DEL ORDEN EN EL QUE APLICAR ALGÚN EFECTO O REGLA DE JUEGO. LA LÍNEA TEMPORAL SE UTILIZARÁ PARA DETERMINAR CUÁL DE ELLOS SERÁ EL OBJETIVO O QUIÉN SERÁ EL PRIMERO EN RESOLVER EL EFECTO, SIENDO EL JUGADOR MÁS ADELANTADO EN LA LÍNEA TEMPORAL EL PRIMERO EN RESOLVER EL EFECTO O SER EL OBJETIVO.

DESPLIEGUE INICIAL

Una vez establecida la Línea Temporal y siguiendo su orden, cada jugador realizará una Tirada de un d20 para determinar en qué Punto de Acceso aparecerán sus Mineros.

El TAG se desplegará en contacto con el Punto de Acceso con el mismo número obtenido en su Tirada. Cualquier otro miembro de la Cuadrilla de Prospección, desplegará en cualquier parte del Hexágono o Hexágonos que estén en contacto con el Punto de Acceso.

Si en una Tirada, el valor del dado coincide con un Punto de Acceso con un Minero en contacto, el jugador deberá repetir la Tirada hasta obtener un resultado que coincida con un Punto de Acceso libre.

RONDA DE JUEGO

TAG Raid se desarrolla en una serie de Rondas de Juego, o Rondas. En cada una de ellas, los jugadores tendrán la oportunidad de jugar su Turno de manera activa. El número de Rondas de cada partida lo delimita el número de cartas del Mazo de Eventos o el tipo de Escenario. Lo habitual es que una partida dure un máximo de 10 Rondas.

Al inicio de la partida, se establece el orden de los Turnos de los Jugadores siguiendo el orden determinado en la Línea Temporal.

- > 1. Fase de Eventos:
 - > 1.1 Evento.
 - > 1.2 Evento de MegaBestia.
- > 2. Fase de Jugadores:
 - Un Turno por Jugador:
 - > 2.1 Activación de Mineros.
 - > 2.2 Fin de Turno.
- > 3. Fin de Ronda.

FASE DE EVENTOS

Durante esta fase se levanta una de las cartas del Mazo de Evento y se aplica el efecto descrito en la carta. Este efecto puede ser una acción inmediata o una condición que afecte durante toda la Ronda de Juego.

En algunas ocasiones, se pueden llegar a levantar varios Eventos . Cuando esto sucede, todos los efectos se mantienen hasta el final de la Ronda.

Después de resolver o aplicar el efecto, si la MegaBestia se ha desplegado en la mesa de juego, se lleva a cabo el Evento de la MegaBestia. Una vez resuelto, da comienzo el Turno de los Jugadores.

Si la MegaBestia no se ha desplegado en la mesa de juego o no se está utilizando, ya sea por un Modo de Juego o por las condiciones de un capítulo de campaña, se ignorará el paso de Evento de MegaBestia.

FASE DE JUGADORES

En cada Turno hay un Jugador Activo siendo los restantes los Jugadores Reactivos. Siguiendo el orden establecido en la Línea Temporal, el Jugador Activo es aquél que puede activar sus Mineros y actuar con ellos, mientras que los Jugadores Reactivos son los que pueden reaccionar a las Habilidades ejecutadas por los Mineros del Jugador Activo (ver ORA: Orden de Reacción Automática, pág. 13).

Cuando el Jugador Activo termine su Turno, comenzará el Turno del siguiente jugador en la Línea Temporal. Cuando todos los jugadores hayan realizado su Turno se dará por terminada la Fase Turno de los Jugadores y se pasará al Fin de Ronda.

Cada Turno de Jugador se compone de los siguientes pasos:

PASO 1: ACTIVACIÓN DE MINEROS

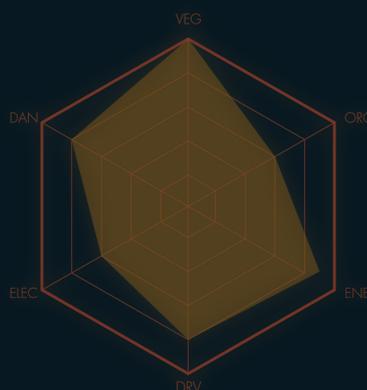
Durante este paso el Jugador Activo puede activar a cada uno de sus Mineros a través de sus propias Órdenes. Las Órdenes que no se usen **no** podrán acumularse para la siguiente Ronda.

PASO 2: FIN DE TURNO

Una vez el Jugador Activo ha agotado todas sus Órdenes, o ha decidido no utilizar más, se da por terminado el Turno Activo de Jugador.

FIN DE RONDA

Se comprueba si se cumple alguna de las condiciones de Fin de partida (Ver Condiciones de Victoria, pág. 8) y si no se cumple ninguna, los jugadores le dan la vuelta a las Órdenes consumidas por sus Mineros, dando comienzo una nueva Ronda de Juego.

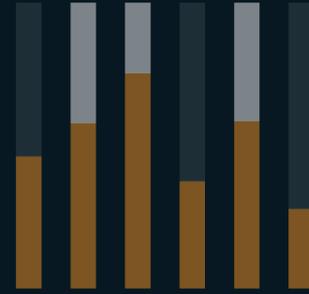


CARTA DE MINERO

Los Mineros representan a los diferentes miembros de las Corporaciones Mineras. Cada Minero tendrá una carta con sus Atributos y Habilidades.

Los tipos de Mineros en TAG RAID son:

◆ **TAG:** Su gran tamaño, su capacidad de carga y su fuerza le convierten en el principal activo de la explotación minera.



STATUS: SYSTEM OK

1 Logotipo de la Corporación Minera.

2 Silueta e indicador de si es Hackeable.

3 Identificación del Minero.

4 Capacidad Especial de los TAG.

5 Ranuras para colocar Cartas de [icon].

6 Atributos.

7 Cantidad de Órdenes.

8 Ranuras para el Equipo Inicial y las Mejoras de Campaña.

9 Identificador de la Carta.

1 Logotipo de la Corporación Minera.

2 Silueta e indicador de si es Hackeable.

3 Identificación del Minero.

4 Capacidad Especial de los TAG.

5 Ranuras para colocar Cartas de [icon].

6 Atributos.

7 Cantidad de Órdenes.

8 Ranuras para el Equipo Inicial y las Mejoras de Campaña.

9 Identificador de la Carta.

Todos los Perfiles de los Mineros contienen la misma información que se detalla a continuación:

ATRIBUTOS

Los Mineros y algunas Herramientas Desplegables tienen Atributos que se utilizan en las Tiradas, determinando el éxito o el fracaso de sus Habilidades.

MOVIMIENTO (🌀)

Indica la cantidad de Segmentos que puede mover. El Atributo de 🌀 dispone de dos valores, que se aplicarán en función de la cantidad de veces que se mueva en una misma Orden.

ATAQUE CUERPO A CUERPO (🗡️)

Señala la capacidad de lucha en cuerpo a cuerpo.

ATAQUE A DISTANCIA (🔫)

Indica la capacidad de combate con Armas de Combate a Distancia.

EVASIÓN (🏃)

Abarca todas las destrezas físicas y tecnológicas de Evasión (por ejemplo: fuerza, agilidad, firewall de sus equipos informáticos, etc.).

BLINDAJE (🛡️)

Es el valor que señala la armadura y el blindaje. Cuanto mayor sea este valor, más resistente será la armadura y más reducirá el Daño de las Armas enemigas.

HERIDAS (💧)

Indica los niveles vitales y el daño que pueden recibir antes de morir y ser retirados de la mesa de juego.

SILUETA [◆]

El Atributo de Silueta ayuda al Jugador a determinar el volumen de una Miniatura y permite establecer su límite de anchura y altura.

En términos de juego, la Silueta determina el volumen que ocupan los Mineros, las Herramientas Desplegables, las MegaBestias, etc.

En caso de duda respecto al volumen de un Minero, Herramienta Desplegable o MegaBestia, el ancho está determinado por su base o peana y la altura se define con la Silueta incorporada en la Regla de Movimiento o de Alcance. Todas las partes de la Miniatura que sobresalgan de la peana no se considerarán parte de su volumen.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ÓRDENES (📋)

Cantidad de Órdenes del Minero disponibles en cada Ronda de Juego.

HACKEABLE (🔧)

Indica si el Minero es susceptible a sufrir Ataques de un Hacker.

ASEGURADO (🔒)

Cuando muere el Minero, las cartas colocadas en las Ranuras con este símbolo no se pierden ni se colocan en la Zona de Botín del Panel de Control de Prospección.

ACTIVACIÓN DE UN MINERO

En TAG Raid, usaremos el término Orden para referirnos al número de activaciones que tiene cada Minero durante su Turno. Por tanto, una Orden es un concepto de juego que permite activar un Minero. Cada Orden pertenece a su correspondiente Minero y no puede ser usada para activar a otro Minero.

Los TAG poseen 2 Órdenes 📋 para ser activados durante su Turno de Jugador.

MINERBOT TE LO EXPLICA

DURANTE UNA PARTIDA DE TAG RAID, LAS ÓRDENES DE LAS QUE PUEDE DISPONER UN MINERO PUEDE VARIAR POR CONDICIONES DE JUEGO, CARTAS DE HERRAMIENTA 📋 O POR DESCRIPCIÓN DE LA PROPIA MISIÓN.



IMPORTANTE

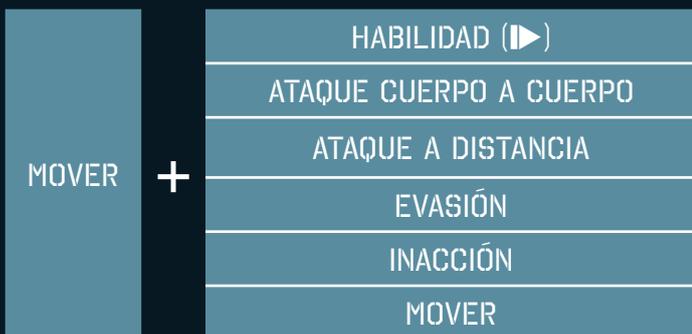
LOS JUGADORES DEBEN SITUAR CADA UNA DE SUS ÓRDENES EN UN LUGAR DE LA MESA QUE RESULTE VISIBLE PARA SUS ADVERSARIOS, JUNTO A LAS CARTAS DE LOS MINEROS, ASÍ COMO ANUNCIAR A SUS RIVALES SU USO PARA ACTIVAR UN MINERO.

ORDEN Y ORA

¡En TAG Raid la acción nunca para! Cada jugador actúa en su propio Turno Activo usando sus Órdenes, pero gracias a la ORA (Orden de Reacción Automática) también puede actuar durante el Turno Activo de sus adversarios, reaccionando con sus Miniaturas cada vez que éste active a uno de sus Mineros mediante el consumo de una Orden.

ORDEN

La Activación de un Minero mediante el consumo de una Orden permite declarar como primera Habilidad: Mover, que podrá combinar con otra Habilidad, tal y como muestra la tabla:



Todas estas Habilidades se explican en el apartado de Habilidades (pág. 26).

ORDEN DE REACCIÓN AUTOMÁTICA - ORA

En TAG Raid, la ORA permite tanto a los Jugadores Reactivos como a la MegaBestia reaccionar a las Activaciones de los Mineros del Jugador Activo.

Un Minero en Turno Reactivo **tiene derecho a declarar ORA** en los siguientes casos:

- > Si disponen de Línea de Tiro (LDT) con el Minero que está siendo activado por el Jugador Activo (Ver LDT, pág. 17).
- > Si dispone de Habilidades que le permitan declarar ORA sin LDT
- > Si el Minero carece de LDT con el Minero Activo, pero se da alguna de las siguientes situaciones:
 - > Si es objetivo de un Ataque.
 - > Si el Minero Activo se encuentra en el mismo Hexágono.

En estos casos, la ORA sólo puede ser Evasión.

Las únicas Habilidades que los Mineros pueden declarar como ORA son:

- > Ataque Cuerpo a Cuerpo .
- > Ataque a Distancia .
- > Evasión .
- > Inacción.
- > Habilidades (▶) que indiquen [ORA].

La MegaBestia **tiene derecho a declarar ORA** si:

- > Dispone de LDT con el TAG que está siendo activado por el Jugador Activo. Los Jugadores Reactivos comprueban la LDT de la MegaBestia. La MegaBestia declarará la ORA especificada por su Comportamiento, que se encuentra en su Carta de Evento de MegaBestia.

Es obligatorio que los Jugadores Reactivos declaren todas las ORA de aquellas Miniaturas que tengan derecho a declarar ORA, inmediatamente después de que el Jugador Activo realice la Habilidad Mover (ver Secuencia de gasto de una Orden, pág. 14). En caso contrario, dichos Mineros perderán su derecho a ORA frente a esa Orden. Si, al declarar la segunda Habilidad de la Orden, el Minero Activo concede oportunidad de ORA a otros Mineros Enemigos que carecieran de ella en la primera declaración de Mover, entonces éstos obtienen automáticamente derecho a declarar ORA.



Cada vez que el Jugador Activo activa un Minero consumiendo una Orden concede una única ORA a cada Minero Enemigo, independientemente del número de Habilidades que el Jugador Activo declare durante dicha Orden.

El objetivo de la ORA debe ser el Minero activado con la Orden a la que se está reaccionando.

No se puede reaccionar a una ORA. Sólo las Órdenes del Jugador Activo conceden ORA, y únicamente los Jugadores Reactivos pueden declarar ORA.

No hay límite al número de Mineros que pueden reaccionar al consumo de una Orden por parte de un Minero Enemigo.

IMPORTANTE

AQUELLAS ORA QUE POSEAN RÁFAGA DISPONEN SIEMPRE DE 1 SALVO QUE UNA HABILIDAD O CARTA OTORGUE UN MOD A LA RÁFAGA .

“TODO OCURRE A LA VEZ”

En TAG Raid, Órdenes y ORA son simultáneas. Por tanto, se ejecutan de manera simultánea entre sí, independientemente de las Habilidades y el orden en que se hayan declarado.

MINERBOT TE LO EXPLICA

POR EJEMPLO, SI UN MINERO EN TURNO ACTIVO DECLARA UNA ORDEN DE MOVER + ATAQUE EN EL QUE LOS DISPAROS SE REALIZAN AL INICIO DE SU MOVIMIENTO (POR SER LA DISTANCIA MÁS ADECUADA PARA SU ARMA) Y SU OBJETIVO REACCIONA A SU VEZ CON UN ATAQUE CONTRA ÉL, REALIZANDO SUS DISPAROS AL FINAL DE SU MOVIMIENTO (POR SER LA DISTANCIA MÁS ADECUADA PARA SU ARMA) SE CONSIDERARÁ IGUALMENTE QUE AMBAS HABILIDADES SON SIMULTÁNEAS Y SE HARÁN LAS TIRADAS DE DADOS QUE SEAN NECESARIAS.



PROFILE 7553-2V

OBJECT: C-34/25
STATUS: SYSTEM OK
MODE: STEADY
CHANGE SETTINGS



SECUENCIA DEL GASTO DE UNA ORDEN

Cada vez que el Jugador Activo quiera emplear una Orden para activar a uno de sus Mineros, deberá seguir los pasos siguientes:

1. Activación: El Jugador Activo declara qué Minero va a activar.

1.1. Consumo de la Orden: El Jugador Activo voltea el Token de Orden que va a consumir para activar a su Minero.

1.2. Declaración de la primera Habilidad de la Orden: Mover. El Jugador Activo mide la distancia hasta dónde quiere mover, declara la ruta seguida y sitúa al Minero en el punto final de dicho movimiento.

2. Declaración de la ORA de los Jugadores Reactivos.

2.1. Comprobación de ORA: Los Jugadores Reactivos comprueban si sus Mineros o la MegaBestia tienen derecho a declarar ORA.

2.2. Declaración de ORA: Siguiendo la Línea Temporal, los Jugadores Reactivos declaran cuáles son las ORA de los Mineros que obtuvieron derecho a ORA. Los Mineros no están obligados a declarar las ORA, pero si un Minero puede declarar una ORA y no lo hace en este momento, entonces la pierde.

La MegaBestia declarará la ORA que especifica su Comportamiento de MegaBestia.

3. Declaración de la Segunda Habilidad de la Orden: El Jugador Activo declara la segunda Habilidad de la Orden.

Si se declara Mover, el Jugador Activo mide la distancia hasta dónde puede mover, declara la ruta seguida y sitúa al Minero en el punto final de dicho movimiento.

4. ORA de los Jugadores Reactivos.

4.1. Comprobación de ORA: Los Jugadores Reactivos comprueban si aquellos Mineros y la MegaBestia que no obtuvieron derecho a ORA en el punto 2.1 tienen derecho a declarar ORA en este paso.



4.2. Declaración de ORA: Aquellos Mineros que hayan obtenido derecho a ORA declaran su ORA tal y como se explica en el punto 2.2. La MegaBestia declarará la ORA que especifica su Comportamiento de MegaBestia.

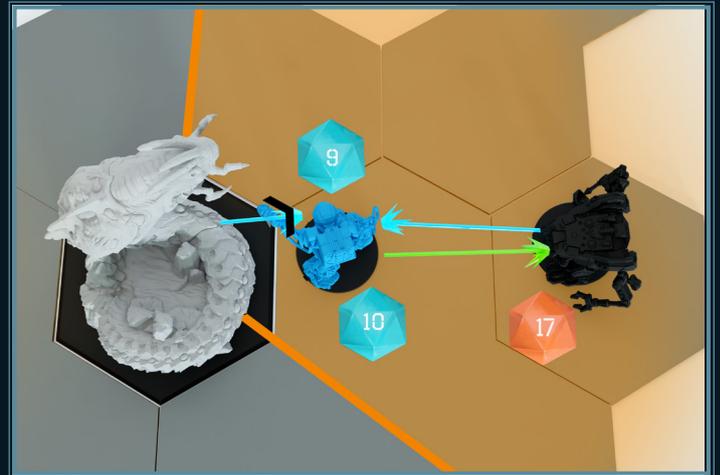
5.Resolución: Se comprueba que las Habilidades declaradas en la Orden y en las ORA cumplen sus respectivos Requisitos, se realizan las mediciones necesarias, se comprueban los Modificadores (MOD) a aplicar, y todos los jugadores realizan las Tiradas que sean pertinentes. Si alguna Habilidad no cumple sus Requisitos, se considerará que el Minero ha declarado una Inacción.

5.1. Efectos: Los jugadores aplican los Efectos de las Habilidades que hayan tenido éxito, y realizan las Tiradas de Salvación o el movimiento de Evasión.

5.2. Conclusión: Si la MegaBestia no ha ganado derecho a ORA, pero el Minero Activo la ha elegido objetivo o se encontró en algún momento de su activación en un Hexágono adyacente a la MegaBestia, reorientala (ver: ORA en MegaBestia, pág. 43).

5.3. Fin de la Orden.

Reactivos tienen derecho a declarar ORA. En este ejemplo, sólo un TAG y la MegaBestia tienen derecho a ORA, así que la ORA del TAG será Ataque a Distancia y la ORA de la MegaBestia será la determinada en su Comportamiento, en este caso, Mover y .

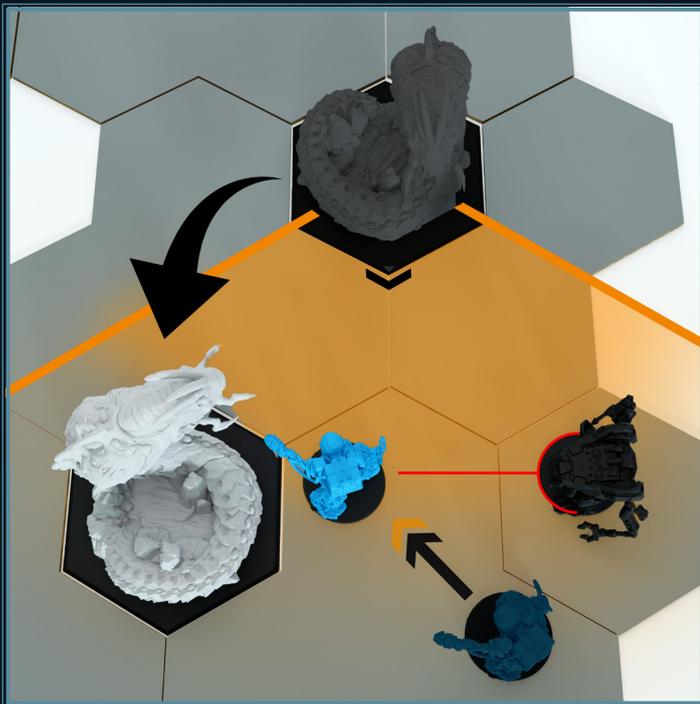


Después el Jugador Activo declara su segunda Habilidad de la Orden: Ataque a Distancia contra la MegaBestia y el TAG enemigo. Se comprueba que ningún otro Jugador ha obtenido derecho a ORA, por lo que se miden las Distancias con la Regla de Alcance y se efectúan las Tiradas.

Se producen dos Tiradas enfrentadas. La del TAG Activo contra el TAG Reactivo y otra contra la MegaBestia. El TAG Activo gana las dos Tiradas Enfrentadas. Por lo que gana un T-Bezoar por herir a la MegaBestia y obliga al TAG Reactivo a realizar una Tirada de Salvación.



EJEMPLO DE SECUENCIA DE GASTO DE UNA ORDEN



El Jugador Activo declara Mover con su TAG y lo mueve. Después se comprueba si la MegaBestia y los Jugadores

PANEL DE CONTROL DE PROSPECCIÓN

El Panel de Control de Prospección nos permite llevar un control absoluto de las Unidades de Neomaterial en nuestra posesión, así como de aquéllas que tengamos almacenadas. También nos permite administrar todo el Botín que se pueda encontrar en la mesa de juego.

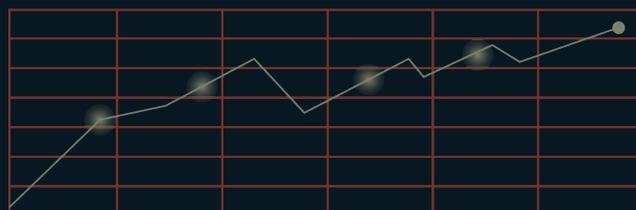
En el Panel también llevaremos el control de las Heridas y el Nivel de Furia de la MegaBestia.

Así mismo, el Panel de Control de Prospección nos servirá como elemento donde colocar la Carta de MegaBestia y todos los Mazos de Cartas necesarios durante la partida.

ALMACÉN

El Almacén es la zona donde se pueden acumular Neomateriales a través de los efectos de algunas Herramientas o las Habilidades de alguno de los Mineros.

Los Neomateriales del Almacén no se pierden a la hora de colocar el Botín cuando un Minero muere.



- 1 Espacio para la Carta de la MegaBestia.
- 2 Mazo de Eventos.
- 3 Mazo MegaBestia.
- 4 Mazo Herramientas.
- 5 Heridas de la MegaBestia.
- 6 Trofeo de caza.
- 7 Zona de Botín.
- 8 Espacio para cada Jugador.
- 9 Zona de Puntuación.
- 10 Botín TAG.
- 11 Almacén.

011791

BT - 67541
SYSTEM
675234 234 - 21351245
TEL
3245 **SECRET**
08982341 - 1324
124



LÍNEA DE TIRO (LDT), DISTANCIAS Y MEDIDAS

LÍNEA DE TIRO

En TAG Raid los Mineros tienen un **Ángulo de Visión fijo de 180°**, tal y como se marca en las peanas de las Miniaturas.

La Línea De Tiro (LDT) sirve para determinar si un Minero puede ver a su objetivo. Es una línea imaginaria trazada desde cualquier punto del volumen de su Silueta, hasta un punto de cualquier parte del volumen que ocupa otra Miniatura u objetivo válido.

Recuerda que el volumen de un Minero, Herramienta Desplegable o MegaBestia está determinado por el valor de su Atributo de Silueta.

Por tanto, un Minero puede trazar LDT hacia un objetivo siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

- > El objetivo debe encontrarse dentro del Ángulo de Visión, ya sea de manera total o parcial.
- > Se pueda trazar una línea recta entre un punto cualquiera de su Silueta y un punto cualquiera del volumen que ocupa la Silueta del objetivo sin que atravesase o sea obstruida por ningún obstáculo, Miniatura o Hexágono sin loseta.

Para facilitar el movimiento y las interacciones durante el juego, debemos tener en cuenta las siguientes excepciones a la hora de trazar la LDT:

- > Si un Minero puede trazar LDT hacia su objetivo, entonces éste podrá a su vez trazar LDT hacia el Minero siempre y cuando el Minero se encuentre dentro de los 180° frontales del objetivo.
- > Un Minero que ha declarado Mover, dispondrá de una LDT de 360° durante todo su recorrido.
- > Los Mineros que se encuentran en Contacto de Silueta con otro Minero enemigo disponen de una LDT de 360° aplicable únicamente al Contacto de Silueta. Por tanto, no pueden trazar LDT hacia Mineros, Herramientas Desplegables o MegaBestia que no se encuentren en Contacto de Silueta con ellos.

En el apartado MegaBestia de la página 45 puedes consultar cómo traza la MegaBestia su LDT y cómo se representan sus Ángulos de Visión.

CONSEJO GRATUITO DE MINERBOT

EN OCASIONES PUEDEN SURGIR DUDAS DE SI SE TIENE O NO LDT. DE SER ASÍ, LOS JUGADORES QUE NO ESTÁN IMPLICADOS DECIDIRÁN SI EXISTE O NO ESA LDT... Y SI ESTA DECISIÓN SE COMPLICA, LO MEJOR ES QUE LO ARREGLÉIS TIRANDO UN D20 Y QUE EL DESTINO DECIDA SI HAY O NO LDT.

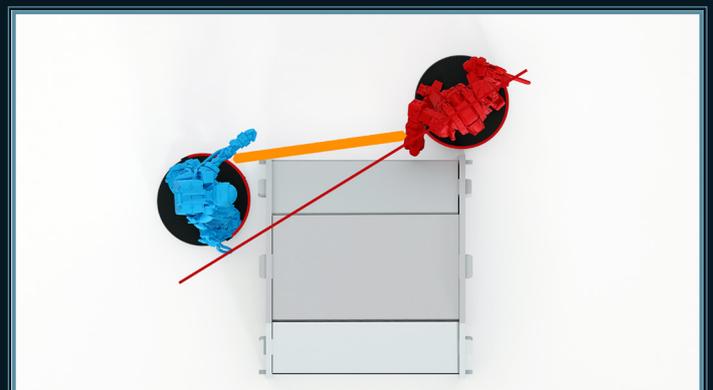
...RECUERDA QUE EL 7 ES EL NÚMERO DE LA BUENA SUERTE, ASÍ QUE APUESTA POR LOS NÚMEROS IMPARES.



EJEMPLOS DE LDT:



Volumen de una Miniatura y uso de la Silueta para comprobar la LDT.



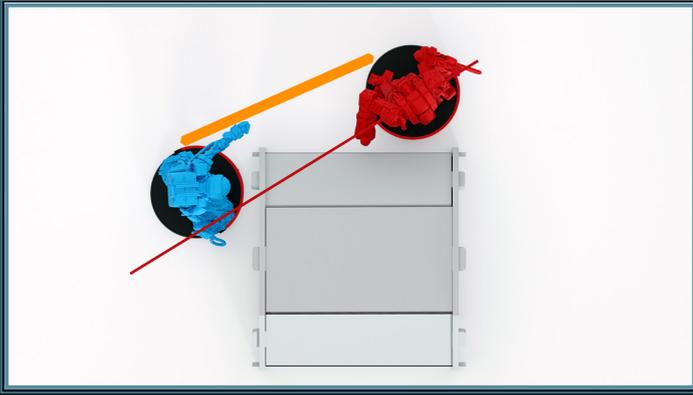
El Minero Rojo no tiene LDT y el Minero Azul sí.

INTERACCIÓN CON ZONAS Y SILUETAS

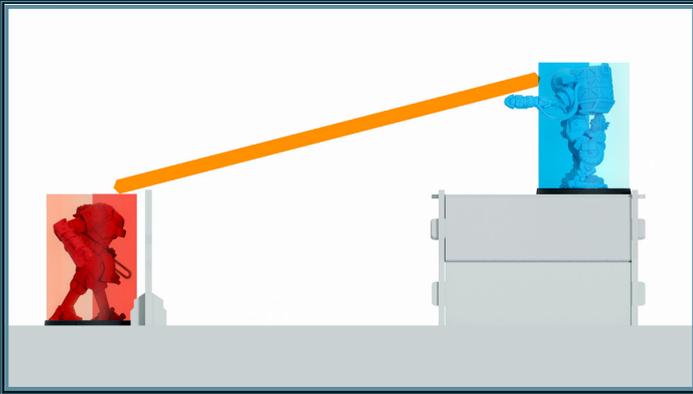
En este reglamento usaremos una serie de términos que definen la interacción de los Mineros entre sí y con otros elementos de juego.

CONTACTO DE SILUETA

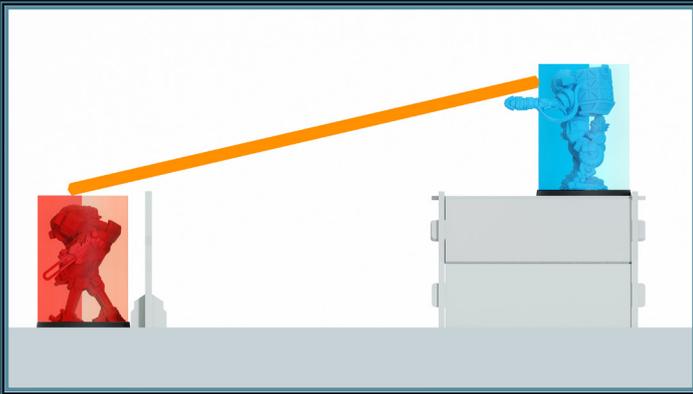
Los Mineros se encuentran situados de tal manera que los volúmenes de sus Siluetas se encuentran en contacto. Este término también se aplica cuando el Minero tiene su Silueta en contacto con una Herramienta Desplegable, MegaBestia, Tokens o un elemento de escenografía, que incluso puede no tener peana o Silueta definida.



Ambos Mineros tienen LDT.



Ambos Mineros tienen LDT.



El Minero Rojo no tiene LDT y el Minero Azul sí.



INTERACCIÓN CON ZONAS

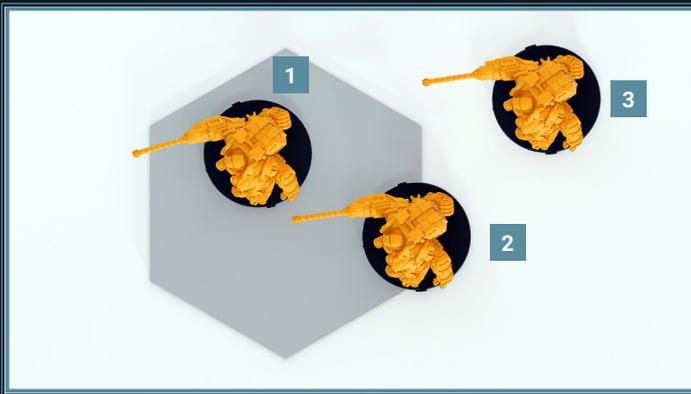
Para considerar que un Minero se encuentra dentro de un área de juego definida (por ejemplo, una Zona de Terreno de una loseta) es necesario que su Silueta se encuentre, al menos parcialmente, en el interior de dicha zona.

Cuando se especifica "completamente dentro de" entonces es obligatorio que la totalidad de la Silueta se encuentre en el interior de dicha zona.



192145
45125
254
812.2132.3213





1. Completamente dentro
2. Dentro
3. Fuera.

REGLA DE ALCANCE

Esta regla está dividida en tres Segmentos: Alcance Corto, Alcance Medio y Alcance Largo. Un Minero se encuentra **Fuera de Alcance** cuando está más allá del Segmento del Alcance Largo o más allá de los Segmentos para los que un Arma de Combate a Distancia tiene Modificador.

CONSEJO GRATUITO DE MINEBOT

UN MODIFICADOR DE 0, SIGUE SIENDO UN MODIFICADOR. NO SUMA, PERO APORTA MÁS QUE AQUELLA VEZ QUE INTENTASTE ATACAR A UNA MEGABESTIA CON EL TALADRO FIJO... A 2 KM DE DISTANCIA... ¡QUÉ LÁSTIMA!



DISTANCIAS Y MEDIDAS

En la mesa de juego, las distancias se miden empleando las reglas de medición incluidas en el set de juego. La Regla de Movimiento se utilizará para Mover los Mineros por la mesa de juego, mientras que para medir las distancias entre dos Miniaturas se utilizará la Regla de Alcance.

Para saber cuál es la distancia entre dos Mineros se sitúa la Regla de Alcance con el segmento Alcance Corto en contacto con el borde de la Silueta del Minero en Turno Activo y se orienta la regla hacia la Miniatura Objetivo **siguiendo la LDT**. El Segmento de valor más bajo que se solape con la Silueta del Objetivo determinará el Alcance existente entre ambos Mineros.

En TAG Raid, las Armas de Combate a Distancia (o Armas) aplican Modificadores (MOD) a sus usuarios según la Distancia que indique la Regla de Alcance. Únicamente aquellas Armas que así lo indiquen pueden disparar Fuera de Alcance.

REGLA DE MOVIMIENTO

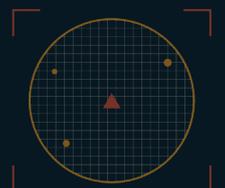
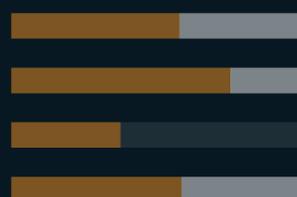
En el apartado de la Habilidad Mover (pág. 31) encontrarás explicadas las mecánicas de movimiento de TAG Raid.



En la imagen podemos observar que el CaveCrawler (TAG verde) se encuentra en Alcance Corto, ya que la regla de Alcance que sigue la LDT se solapa con su Silueta. Mientras que el StoneBreaker (TAG azul) se encuentra Fuera de Alcance.

Información que aporta la Regla de Movimiento y los usos que tiene en el juego.

- 1 Ancho mínimo para que los Mineros puedan pasar entre obstáculos.
- 2 Segmentos de Movimiento.
- 3 Altura de las diferentes Siluetas de los Mineros.
- 4 Ancho de la Silueta de los Mineros .



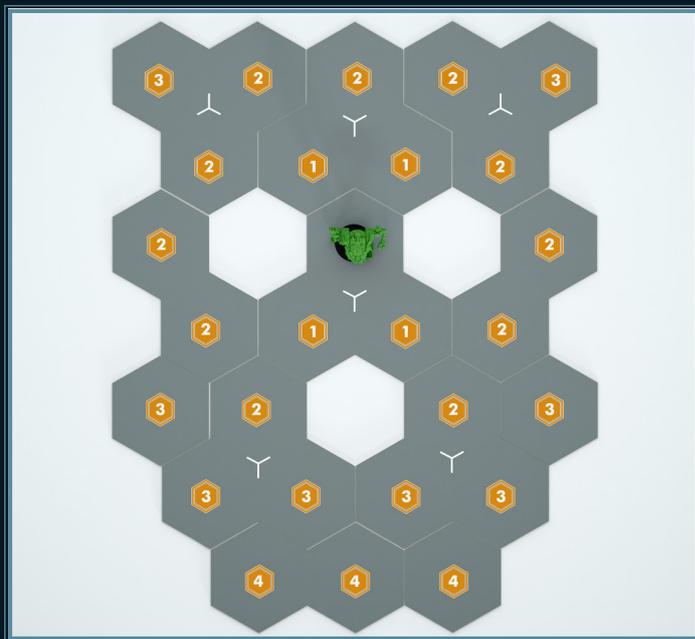
CONSEJO GRATUITO DE MINERBOT

EN TAG RAID SE RECOMIENDA USAR SIEMPRE COMO REFERENCIA LA MINIATURA PARA MEDIR LA DISTANCIA. DE ESTA MANERA RESULTA MÁS SENCILLO Y SE AGILIZA EL JUEGO. ÚNICAMENTE EN SITUACIONES PUNTUALES SERÁ NECESARIO EMPLEAR LA PLANTILLA DE SILUETA PARA DETERMINAR LA DISTANCIA EXACTA QUE PUEDA HABER ENTRE DOS MINEROS.



NO QUIERO HACER SPOILER, PERO ESAS PLANTILLAS DE SILUETA LAS ENCONTRARÁS EN LAS REGLAS DE MOVIMIENTO Y DE ALCANCE.

EJEMPLO DE DISTANCIAS EN HEXÁGONOS RESPECTO A UN MINERO.



DISTANCIA EN HEXÁGONOS

Algunas Habilidades o Carta de Herramientas  pueden indicar el Alcance de su efecto en Hexágonos:

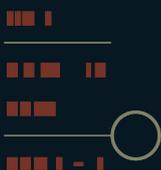
: Indica que el Alcance de efecto se limita sólo al propio Hexágono en el que se encuentre el Minero.

: Indica que el Alcance de efecto se limita sólo a Hexágonos adyacentes al que se encuentre el Minero o MegaBestia.

: Indica que el Alcance de efecto se limita al propio Hexágono donde se encuentra el Minero y los adyacentes a éste.

: Indica que el Alcance de efecto se extiende desde el propio Hexágono hasta 2 Hexágonos de distancia.

: Indica que el Alcance de efecto se limita a los Hexágonos adyacentes al que se encuentre el Minero o MegaBestia, hasta 2 Hexágonos de distancia.



011791
BT - 67541
SYSTEM
675234 234 - 21351245
TEL
3245 **SECRET**
08982341 - 1324
124



TIRADAS

En TAG Raid se emplean tiradas de dados de 20 caras (d20) como método para determinar si un Minero tiene éxito al realizar alguna Habilidad. Por ejemplo, para saber si logra impactar contra su objetivo al realizar un disparo, si es capaz de hackear a un adversario, si logra dañar a la MegaBestia, etc.

La mecánica de juego de TAG Raid se basa en dos tipos de tiradas diferentes, Normales y Enfrentadas, y en ambas se utiliza el d20.

ÉXITO EN LA TIRADA

Los Mineros y las Herramientas Desplegables tienen una serie de Atributos que definen sus aptitudes para realizar las diferentes Habilidades en el juego. Llamaremos **Valor de Éxito (VE)**, al valor numérico resultante de aplicar los Modificadores pertinentes, tanto positivos como negativos, al Atributo correspondiente para realizar una Habilidad.

Para saber si una Habilidad tiene éxito se lanzan d20 y se compara el resultado del dado con el Valor de Éxito. **Todo resultado igual o inferior al Valor de Éxito significa que la Habilidad ha sido exitosa.**

MODIFICADORES (MOD)

En determinadas ocasiones es necesario sumar o restar Modificadores (MOD) al Atributo antes de efectuar una Tirada. Al aumentar o reducir el valor de un Atributo del Minero, los MOD reflejan el nivel de dificultad de la Habilidad a ejecutar. Un MOD positivo refleja una Habilidad más sencilla de realizar de lo habitual, mientras que un MOD negativo representa una Habilidad más difícil de lo normal.

Los principales MOD que se aplican en juego suelen ser:

- > Distancia (pág. 19): modifica el Atributo
- > Cobertura Parcial: modifica el Atributo (pág. 26) y el Daño \rightarrow (pág. 26).
- > Habilidades y Cartas de Herramientas (pág. 28): modifican diversos Atributos, Ráfaga , Daño \rightarrow ...

IMPORTANTE

SIEMPRE QUE EN UNA REGLA SE MENCIONE EL VALOR DE UN ATRIBUTO SE ESTARÁ REFIRIENDO AL VALOR DE ÉXITO, EL QUE SE OBTIENE CUANDO SE HAN APLICADO TODOS LOS MOD.

IMPORTANTE - REDONDEOS

EN TAG RAID, SIEMPRE QUE HAYA QUE DIVIDIR UN NÚMERO (UN RESULTADO DE UNA TIRADA, UN ATRIBUTO, UN MOD... ETC.) SE REDONDEA HACIA ARRIBA.

CRÍTICOS

Los **Críticos** reflejan acciones exitosas que han salido excepcionalmente bien. Cuando el resultado de una tirada coincide con el Valor de Éxito (Recuerda: es el valor del Atributo una vez se han aplicado todos los MOD), se llama Éxito Crítico. Se ha logrado obtener el objetivo de la mejor forma posible, ¡felicidades, ha sido un éxito perfecto!

En las **Tiradas Enfrentadas los Críticos siempre ganan**, independientemente de los resultados que haya obtenido el adversario. Si ambos Jugadores obtienen uno o más Críticos, la Tirada Enfrentada es un empate y se considera que los dos Mineros han fallado.

MINERBOT TE LO EXPLICA

CUANDO OBTIENES UN CRÍTICO ATACANDO CON UN ARMA, ESE CRÍTICO PUEDE TENER UN EFECTO ADICIONAL AL DE GANAR LA TIRADA ENFRENTADA, QUE DEPENDERÁ DE LA MUNICIÓN UTILIZADA. PUEDES CONSULTAR ESOS EFECTOS EXTRA EN EL APARTADO DE MUNICIONES DE LA PÁGINA 34.



TIRADAS NORMALES

La Tirada Normal es la tirada básica de TAG Raid. Es el tipo de Tirada que se realiza cuando el Minero no se enfrenta a ningún adversario y únicamente debe medir su propia efectividad al utilizar una Habilidad determinada (por ejemplo, al disparar a un Minero por la espalda a más de un Hexágono de distancia

o al no tener Ráfaga suficiente para disparar contra todas los Mineros que te declaran ORA).

Cuando se realiza una Tirada Normal para saber si un Minero ha tenido éxito al usar una Habilidad, se tira el d20 y se compara el resultado con el Valor de Éxito del Atributo adecuado. Si el resultado obtenido es igual o inferior que el Valor de Éxito, la Habilidad se ejecuta con éxito y el Minero logra su objetivo.

EJEMPLO DE TIRADA NORMAL:

Un TAG tiene un Atributo en su perfil de = 12 y tiene que hacer una Tirada Normal de con un MOD-3, por lo que su Valor de Éxito es 9. Así que lanza el d20 y obtiene un 8. Como el Valor de Éxito del TAG es 9, la tirada es un éxito. Más adelante, el TAG tiene que realizar otra Tirada Normal de , pero esta vez el resultado es 12. Como el Valor de Éxito del TAG es 9, falla la tirada.

TIRADAS ENFRENTADAS

Las Tiradas Enfrentadas se utilizan cuando se enfrentan los ataques o la evasión contra un ataque de dos o más Mineros que son enemigos entre sí, y se quiere saber cuál de ellos actúa antes y de manera más efectiva, logrando así su objetivo, por encima de su adversario.

Al igual que en la Tirada Normal, en una Tirada Enfrentada todos los Jugadores deben realizar las tiradas necesarias por cada uno de sus Mineros involucrados en el enfrentamiento, y comparar los resultados de cada dado con el Valor de Éxito adecuado. Los fallos se descartan automáticamente. Sin embargo, a diferencia de la Tirada Normal, los éxitos de los Mineros de cada Jugador deben compararse también con los del adversario.

Al hacer la comparativa, los éxitos con un resultado más alto anulan los éxitos del adversario que hayan quedado por debajo, al haber obtenido un resultado inferior.

011791

BT - 67541

SYSTEM

675234 234 - 21351245

TEL

3245

SECRET

08982341 - 1324

124

MINERBOT TE LO EXPLICA



LO QUE PODRÍA PASAR EN UNA TIRADA ENFRENTADA ES:

- > **AMBOS FALLAN. POR TANTO, NINGUNO LOGRA SU OBJETIVO.**
- > **UNO FALLA Y EL OTRO TIENE ÉXITO. EL QUE HA TENIDO ÉXITO GANA LA TIRADA ENFRENTADA Y LOGRA SU OBJETIVO.**
- > **AMBOS TIENEN ÉXITO. EN ESTE CASO, EL JUGADOR QUE OBTUVO LA TIRADA EXITOSA MÁS ALTA ANULA LOS ÉXITOS DE SU ADVERSARIO, GANANDO LA TIRADA ENFRENTADA Y LOGRANDO SU OBJETIVO.**
- > **AMBOS TIENEN ÉXITO Y OBTIENEN EL MISMO RESULTADO. LOS JUGADORES EMPATAN Y NO SUCEDE NADA.**
- > **AMBOS TIENEN ÉXITO, PERO UNO DE ELLOS OBTIENE UN CRÍTICO. EL JUGADOR QUE HA OBTENIDO EL CRÍTICO GANA LA TIRADA ENFRENTADA, AUNQUE EL RESULTADO DE SU TIRADA SEA IGUAL O MÁS BAJO QUE EL DE SU ADVERSARIO.**
- > **AMBOS OBTIENEN UN CRÍTICO. LOS CRÍTICOS SE ANULAN MUTUAMENTE, CON LO QUE NO SE APLICA NINGÚN EFECTO. CUALQUIER RESULTADO EN ESTA TIRADA ENFRENTADA QUE NO SEA UN CRÍTICO SE DESCARTA TAMBIÉN.**
- > **UNO OBTIENE UN CRÍTICO Y SU ADVERSARIO OBTIENE DOS (O MÁS) CRÍTICOS. AL IGUAL QUE EN EL CASO ANTERIOR, LOS CRÍTICOS SE ANULAN SIN IMPORTAR SU NÚMERO.**

IMPORTANTE

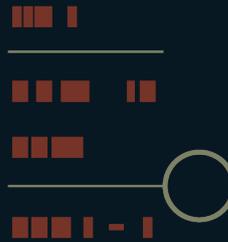
PARA QUE UNA TIRADA SEA ENFRENTADA, LAS HABILIDADES DE AMBOS MINEROS DEBEN AFECTARSE ENTRE SÍ. SI ALGUNA DE LAS DOS HABILIDADES NO AFECTA A LA OTRA, ENTONCES SE REALIZAN TIRADAS NORMALES.

EMPATES

A VECES, EN LAS TIRADAS ENFRENTADAS SE PUEDEN PRODUCIR EMPATES. EN CASO DE EMPATAR, YA SEA CON ÉXITOS SIMPLES O CON CRÍTICOS, ENTONCES SE ANULAN LAS TIRADAS, NO SE APLICA NINGÚN EFECTO Y LA ORDEN SE CONSIDERA CONSUMIDA.

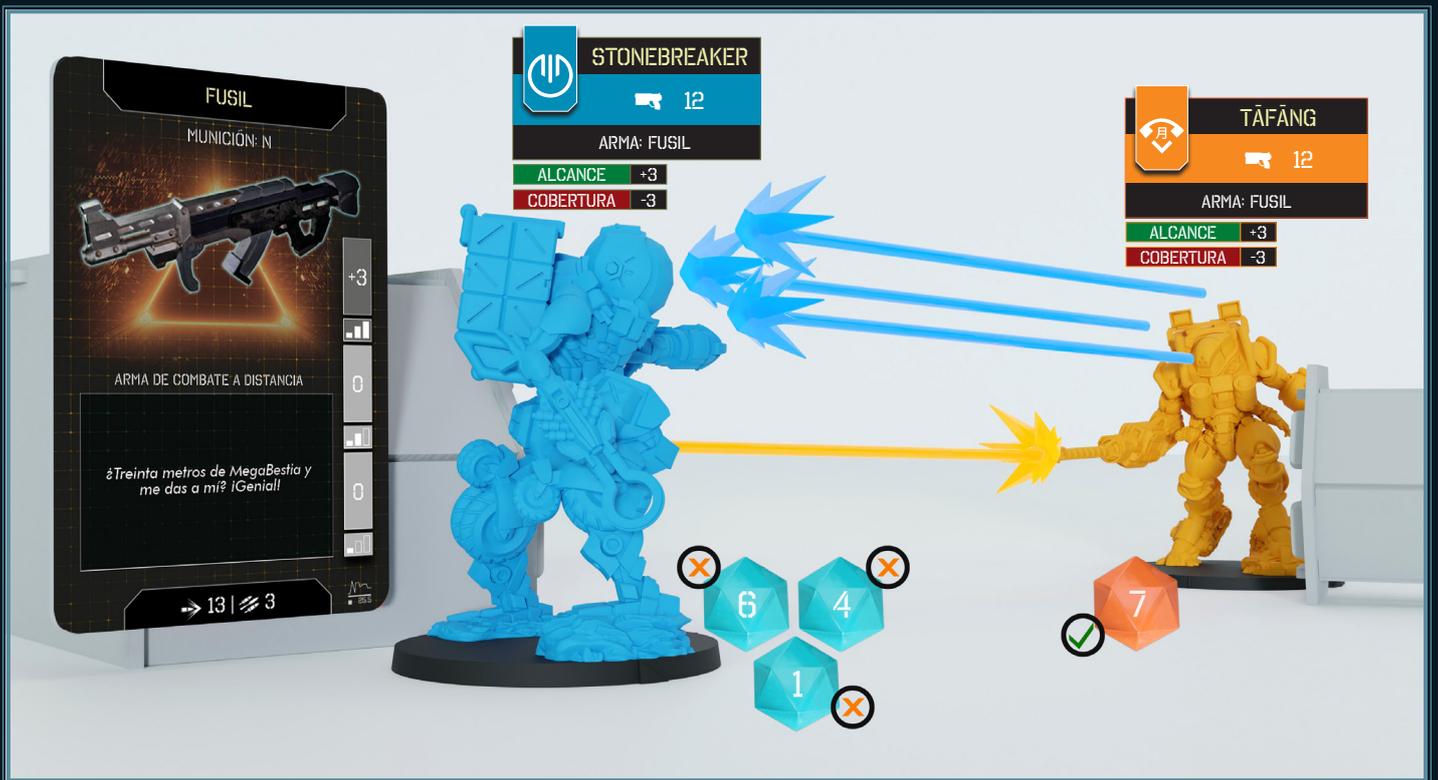
TIRADA ENFRENTADA: EVASIÓN

EN UNA TIRADA ENFRENTADA, EL ÉXITO CON LA HABILIDAD EVASIÓN NO AFECTA O ANULA LA ACCIÓN DEL ADVERSARIO MÁS ALLÁ DE EN LO QUE ATAÑE AL A PROPIO MINERO QUE HA TENIDO ÉXITO AL DECLARAR EVASIÓN. POR EJEMPLO, EVADIR UN ATAQUE QUE AFECTA TAMBIÉN A OTROS MINEROS EVITA QUE EL MINERO QUE HA EVADIDO SUFRA DICHO ATAQUE, PERO NO ANULA ESE ATAQUE PARA LOS DEMÁS MINEROS.



192145
45125
254
812.2132.3213

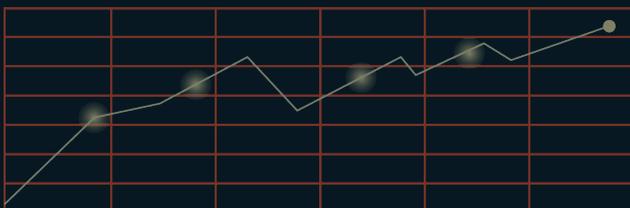
EJEMPLO TIRADA ENFRENTADA 1 VS 1



Durante su Turno Activo, el Stonebreaker declara Ataque con su Fusil contra el Tāfāng, que declara a su vez la ORA Ataque con otro Fusil. Ambos se encuentran en Cobertura y en Alcance Largo por lo que ambos TAG aplicaran un MOD de +3 por el Alcance del Arma y un MOD de -3 por la Cobertura.

El Valor de Éxito para ambos será: 12 (12+3-3). El Stonebreaker dispondrá de su Ráfaga completa del Fusil, mientras que el Tāfāng al estar en ORA solo dispone de Ráfaga 1.

Todas las Tiradas son exitosas, pero el valor más alto del Tāfāng gana la Tirada Enfrentada, anulando todos los éxitos del Stonebreaker, por lo que éste deberá realizar una Tirada de Salvación.

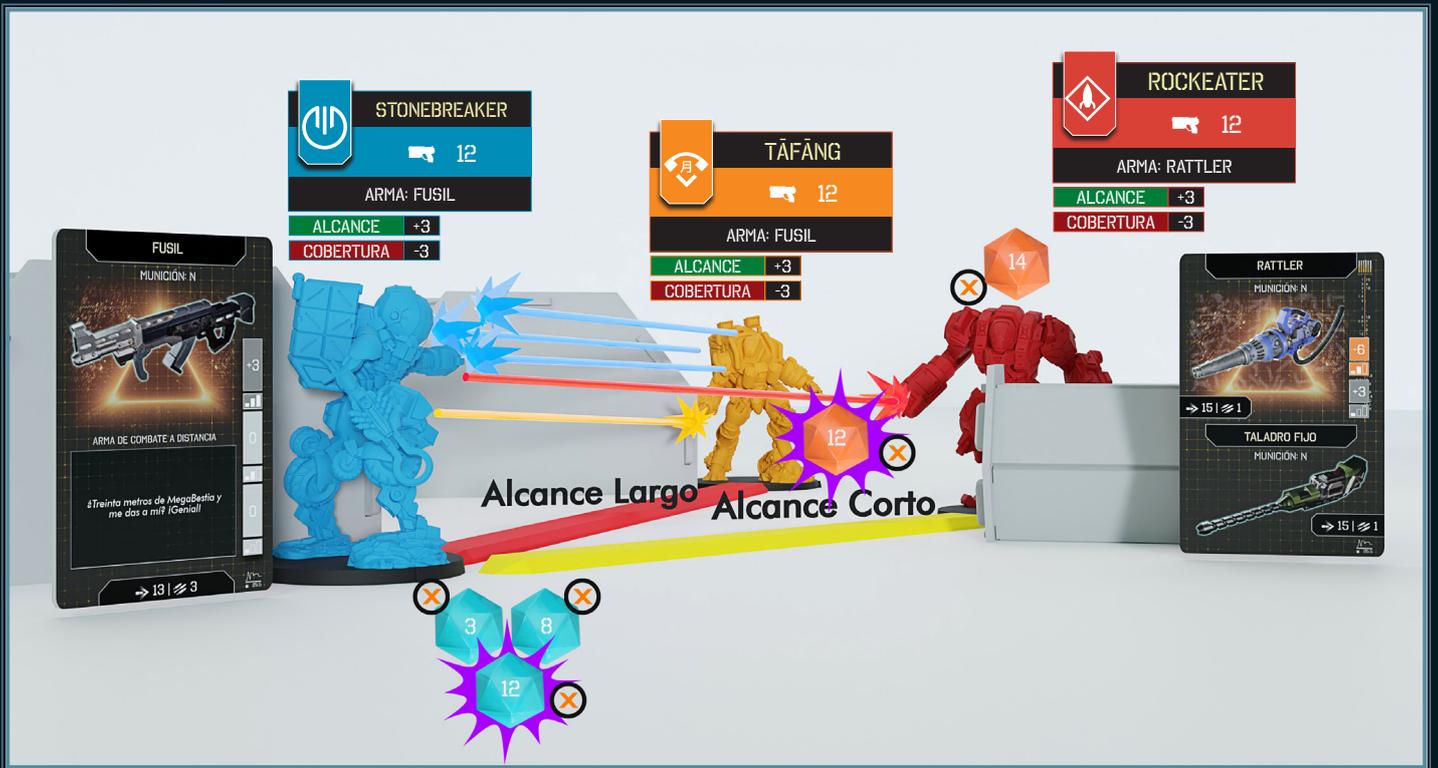


PROFILE 7553-2V

OBJECT: C-34/25
STATUS: SYSTEM OK
MODE: STEADY
CHANGE SETTINGS



EJEMPLO TIRADA ENFRENTADA Y TIRADA NORMAL

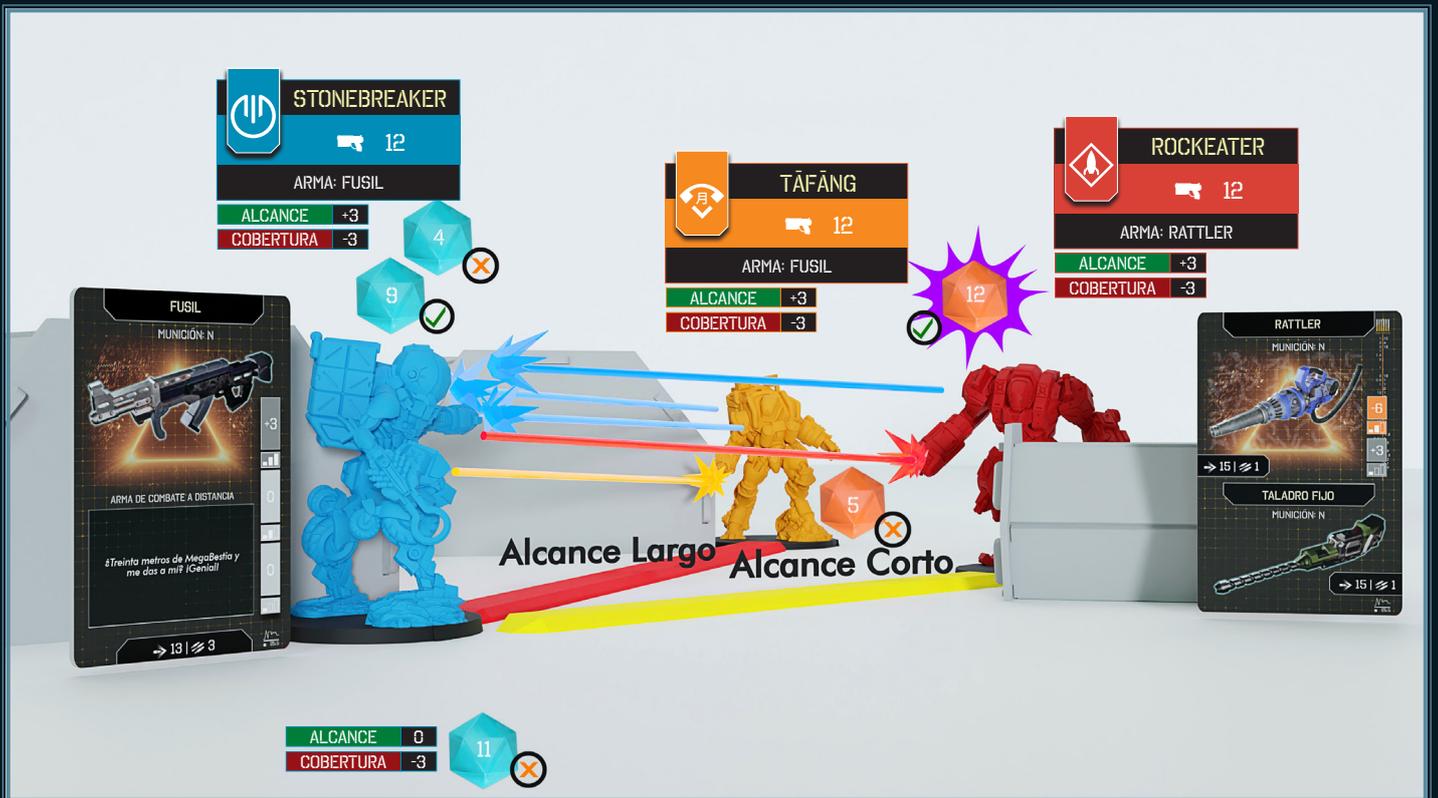


El Stonebreaker declara Ataque con su Fusil contra el Tāfāng, que declara a su vez la ORA Ataque con otro Fusil. Además, el Rockeater declara como ORA Ataque con su Rattler. Todos los Mineros se encuentran en Cobertura Parcial, el Stonebreaker y el Tāfāng en Alcance Largo y el Rockeater en Alcance Corto, por lo que todos Mineros aplicaran un MOD de +3 por el Alcance del Arma y un MOD de -3 por la Cobertura.

El Valor de Éxito para los TAG será: 12 (12+3-3). Se produce una Tirada Enfrentada entre el Stonebreaker y el Tāfāng. El Rockeater realizará una Tirada Normal ya que no tiene oposición por parte del Stonebreaker. En la Tirada Enfrentada ambos obtienen Crítico, por tanto, los éxitos se ven anulados. El Rockeater con un 14 como resultado falla la Tirada.



EJEMPLO DE DOS TIRADAS ENFRENTADAS



En un caso similar al del ejemplo anterior, con la salvedad de que ahora el Stonebreaker decide también enfrentarse a un disparo de su Fusil contra el TAG de RocaWorks.

El Valor de Éxito para las Tiradas enfrentadas entre los TAG Stonebreaker y Tāfāng sigue siendo 12. Contra el Rockeater, el Stonebreaker aplicará un MOD de 0 por encontrarse en Alcance Corto y un MOD de -3 por la Cobertura Parcial del TAG.

Por tanto, el Valor de Éxito para el Stonebreaker será: 9 (12+0-3) mientras que el Valor de Éxito del Rockeater es de 12 (12+3-3).

En la Tirada Enfrentada entre los TAG Stonebreaker y Tāfāng, gana el 9 del Stonebreaker, mientras que el 11 contra el Rockeater es un fallo. El Crítico del Rockeater sólo podría haber sido anulado si el Stonebreaker hubiera obtenido otro Crítico, un 9 en este caso.



DAÑO

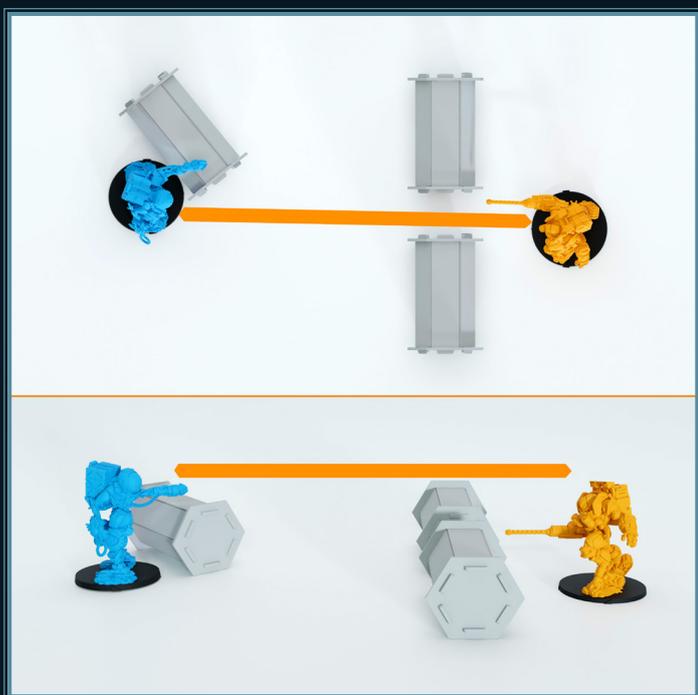
En TAG Raid, el Daño ➡ es la capacidad de un Arma, Ataque, Habilidad ... para causar algún tipo de detrimento o perjuicio a su objetivo. El Daño está expresado mediante un valor numérico.

Cada éxito no anulado obtenido en una Tirada de Ataque obliga al objetivo a realizar una Tirada de Salvación utilizando el Atributo .

COBERTURA PARCIAL

Se considera que un **Minero** se encuentra en Cobertura Parcial cuando se halla en **Contacto de Silueta** con un Elemento de Escenografía que no permite al atacante obtener una visión completa de su Silueta.

- > El objetivo del Ataque  reduce en 3 el Daño del Ataque para la Tirada de Salvación, si ésta fuera necesaria.
- > Cuando se realizan Ataques  los objetivos no se pueden beneficiar de Cobertura Parcial.



El Minero azul dispone de Cobertura Parcial y el Minero amarillo no.

TIRADA DE SALVACIÓN

La Tirada de Salvación tiene como función determinar si los impactos recibidos por un Ataque o efecto causan al objetivo la pérdida de puntos del Atributo Heridas o la Muerte.

Un Minero o Herramienta Desplegable perderá un punto de su Atributo Heridas  cuando el **resultado de la Tirada de Salvación sea igual o menor al Daño del Ataque**. En estos casos el Minero o Herramienta Desplegable sufre Daño y su perfil de Atributos y su estado se pueden ver alterados.

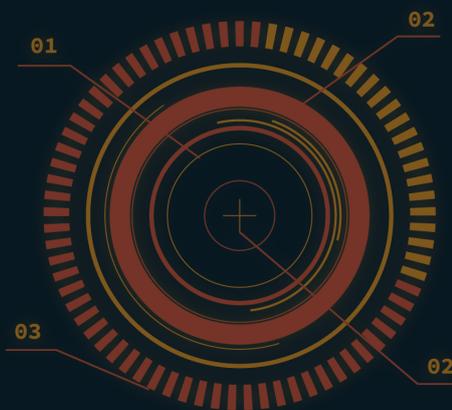
Para calcular el Daño del Ataque el Jugador debe **restar** al Daño del Arma ➡:

- > El Atributo Blindaje .
- > (-3) MOD por Cobertura Parcial si la hubiera.
- > Aplicar otros MOD (+ o -) por Habilidades, Propiedades o Cartas de Herramientas  si los hubiera.

Una vez conocido el valor del **Daño del Ataque** el Jugador lanza un d20 por cada impacto y compara el resultado:

- > Tirada de Salvación fallida:
Si el **resultado es igual o inferior** que el Daño del Ataque, el **impacto es exitoso** y el objetivo sufre la pérdida de un punto de su Atributo Heridas .
- > Tirada de Salvación superada:
Si el **resultado es superior** al Daño del Ataque, el **impacto no causa Daño** al objetivo y su Atributo  no se ve alterado.

Si el Arma o Habilidad causa algún Estado, el objetivo, tanto si supera como si falla la Tirada de Salvación, sufrirá dicho estado.





MUERTE

Si el valor del Atributo Heridas  de un Minero llega a 0, entonces el Minero muere. En tal caso:

- > Si el Minero que ha muerto es un TAG , todo Jugador que haya causado la pérdida de uno o más puntos del Atributo Heridas durante esta Orden a dicho Minero **ganará** una Unidad de Teseum por cada una de ellas.
- > Si procede, el Jugador colocará un Token de Botín en contacto con la peana del Minero (ver Botín, pág. 37).
- > El Minero se retira de la mesa de juego.
- > Retira todos los Tokens de Heridas  y Estados de la Carta de Minero.
- > El Minero regresa a la mesa de juego. Para ello realizará una Reparación (pág. 27).

IMPORTANTE

LOS PUNTOS DE HERIDA POR DEBAJO DEL VALOR 0 QUE PIERDA UN MINERO O UNA MEGABESTIA NO PROPORCIONAN UNIDADES DE TESEUM  NI DE T-BEZOAR  AL MINERO QUE HAYA CAUSADO SU PÉRDIDA.

MINERBOT TE LO EXPLICA:

EN CUALQUIER MOMENTO PUEDE DARSE EL CASO DE QUE, EN UNA MISMA ORDEN, VARIOS MINEROS DEBAN REALIZAR TIRADAS DE SALVACIÓN PROVOCANDO LA MUERTE A MÁS DE UNO. ¡MENUDA ESCABECHINA! CUANDO ESTO SUCEDA, LO PRIMERO QUE DEBÉIS HACER ES QUE CADA UNO OBTENGA LAS UNIDADES DE TESEUM QUE LE CORRESPONDAN. Y DESPUÉS, CADA MINERO QUE HAYA MUERTO, SIGUIENDO LA LÍNEA TEMPORAL, APLICARÁ LOS PASOS DE MUERTE.

CRUZA LOS DEDOS PARA NO SER TÚ EL QUE GANE UNIDADES DE TESEUM, PARA LUEGO ACABAR PERDIÉNDOLAS POR METERTE EN UNA PELEA DE LA QUE NO IBAS A SER CAPAZ DE SALIR.



CONSEJO GRATUITO DE MINERBOT

SI POR MOTIVOS DE JUEGO Y ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA NO HUBIERA SITIO PARA COLOCAR EL TOKEN DE BOTÍN EN CONTACTO CON LA PEANA DEL MINERO, RETIRA AL MINERO Y DEJA EL TOKEN EN EL CENTRO DEL HUECO QUE OCUPABA DICHO MINERO.



ALLÁ A DÓNDE VAS, NO VAS A NECESITAR NADA DE ESO.

REAPARICIÓN

La Reparación permite a los Mineros muertos ser desplegados de nuevo en la mesa de juego.

Para Reaparecer, el Jugador debe realizar una Tirada de un d20. El valor del dado determinará en qué Punto de Acceso desplegará a su Minero.

El TAG se desplegará en contacto con el Punto de Acceso, mientras que el resto de su Cuadrilla de Prospección desplegará en cualquier parte del Hexágono o Hexágonos que se encuentren en contacto con el Punto de Acceso.

Si el jugador obtiene el número de un Punto de Acceso que tiene un Minero enemigo en contacto con él, el jugador debe repetir la tirada hasta obtener un número de un Punto de Acceso libre.

Si es el Turno Activo del Minero y éste aún dispone de Órdenes, podrá continuar utilizándolas.

011791

BT - 67541

SYSTEM

675234 234 - 21351245

TEL

3245

SECRET

08982341 - 1324

124

HABILIDADES Y HERRAMIENTAS

Existen una serie de Habilidades y Herramientas que permiten al Minero actuar durante el juego.

MODIFICADORES (MOD) DE HABILIDADES Y CARTAS DE HERRAMIENTAS

Determinadas Habilidades de algunos Mineros o algunas Cartas de Herramientas  pueden aplicar MOD tanto al Minero que las use como a los Enemigos que Ataquen a su portador. En cualquier caso, la propia Habilidad o Carta explicará su uso y Efectos.

HABILIDADES

Las Habilidades que los Mineros pueden realizar son:

- > Habilidades comunes.
- > Habilidades  de una carta (ya sea de Minero o de Herramientas .
- > Habilidades  de una Misión en concreto.

Todas las Habilidades  vendrán explicada en la carta o Misión correspondiente.

Algunas Habilidades pueden tener un número limitado de usos, ya sea por Ronda o por Partida.

Las Habilidades que indiquen [ORA] pueden ser declaradas tanto en Turno Activo como en Turno Reactivo.

101100010
2.5  BT43
7.4.55
SYSTEM - 1324
4.5.88 
101100010
2.5  BT43
7.4.55
SYSTEM - 1324
4.5.88 
101100010



HABILIDADES COMUNES

ATAQUE CUERPO A CUERPO ()

Habilidad que permite el Combate Cuerpo a Cuerpo.

CONSEJO GRATUITO DE MINERBOT

EN LA MINERÍA LA MAYORÍA DE LAS HERRAMIENTAS SON DE USO POR CONTACTO, POR ELLO, NO HAY NADA MÁS PELIGROSO QUE UN MINERO EN LAS DISTANCIAS CORTAS...BUENO, ESO Y ENCENDER UNA CERILLA CERCA DE ESOS BIDONES.



ATAQUE CUERPO A CUERPO () [ORA]

REQUISITOS

- > Disponer de un Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo.
- > Encontrarse en Contacto de Silueta con un Minero Enemigo u objetivo.

EFFECTOS

- > Permite emplear el Atributo  para combatir en un Combate a Cuerpo a Cuerpo.
- > Al declarar  el Jugador debe escoger qué Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo empleará entre las disponibles.
- > Si dispone de varios Objetivos y un Arma con  superior a 1, el Jugador deberá clarificar cómo reparte la Ráfaga al declarar el Ataque .

MODIFICADORES (MOD) AL COMBATE CUERPO A CUERPO

- > Un Minero que se encuentre en Contacto de Silueta con más de un Minero Enemigo tipo TAG, debe aplicar un MOD de -3 a su Atributo  cuando declare un Ataque .



ATAQUE A DISTANCIA (🔫)

Habilidad que permite el Combate a Distancia.

CONSEJO GRATUITO DE MINERBOT

ANTE LA ESCASEZ DE ARMAMENTO MILITAR EN LAS MINAS, ADAPTAR LAS HERRAMIENTAS PARA HACER DAÑO EFECTIVO A DISTANCIA Y ELIMINAR AMENAZAS PUEDE SER UNA BUENA IDEA...SIEMPRE Y CUANDO NO LE DES A UN COMPAÑERO.



CONSEJO GRATUITO DE MINERBOT

DISPARAR A DOS ENEMIGOS QUE ESTÁN ENFRASCADOS EN UN COMBATE CUERPO A CUERPO, NO ES MUY HONORABLE.... AUNQUE NADA TE IMPIDE HACERLO. POR LO MENOS NO MORIRÁS INTENTANDO HACERTE EL HÉROE EN UN INTERCAMBIO DE DISPAROS.



ATAQUE A DISTANCIA (🔫) [ORA]

REQUISITOS

- > Disponer de un Arma de Combate a Distancia.
- > Es **obligatorio disponer de LDT con el objetivo.**
- > **No** encontrarse en **Contacto de Silueta** con un Minero Enemigo durante el paso de Activación de la Orden.

EFFECTOS

- > Permite emplear el Atributo 🔫 para establecer un Combate a Distancia.
- > Al declarar 🔫 el Jugador debe escoger qué Arma de Combate a Distancia empleará entre las disponibles.
- > Si dispone de varios Objetivos y un Arma con $\frac{\text{///}}$ superior a 1, el Jugador deberá clarificar cómo reparte la Ráfaga al declarar el Ataque 🔫.
- > Todos los Ataques se deben declarar desde el mismo punto.

MODIFICADORES (MOD) AL ATAQUE A DISTANCIA

- > Si el objetivo se encuentra en **Cobertura Parcial**, el atacante aplicará un MOD de -3 a su Tirada de Ataque 🔫.
- > Las Armas a **Distancia** aplican Modificadores (MOD) que dependen de la distancia que haya entre el atacante y su objetivo. Si el objetivo se encuentra Fuera de Alcance, el Ataque 🔫 se considera un fallo automático.

Únicamente las Armas que lo indiquen expresamente pueden disparar Fuera de Alcance, en dichos casos se señalará en la Carta respectiva el MOD que aplican Fuera de Alcance.

EVASIÓN (🏃)

Esta Habilidad aglutina las capacidades físicas y tecnológicas que permite a un Minero evitar Ataques que se hayan declarado contra él.

EVASIÓN (🏃) [ORA]

REQUISITOS

Para poder realizar Evasión se debe cumplir una de las siguientes condiciones:

- > El Minero se encuentra en Turno Activo.
- > En Turno Reactivo el Minero:
 - > Se ve afectado por un Ataque.
 - > Se encuentra en el mismo Hexágono que el Minero Activo.

EFFECTOS

- > Permite realizar una Tirada Enfrentada para evitar todos los Ataques de los enemigos, que se produzcan en una Orden u ORA, sin importar el valor de la Ráfaga $\frac{\text{///}}$.
- > El Minero que declara Evasión 🏃 realizará una única Tirada, que se enfrentará de forma individual a todos los ataques de enemigos, independientemente del Atributo que empleen para realizar su Ataque.
- > Si el Minero no está haciendo una Tirada Enfrentada

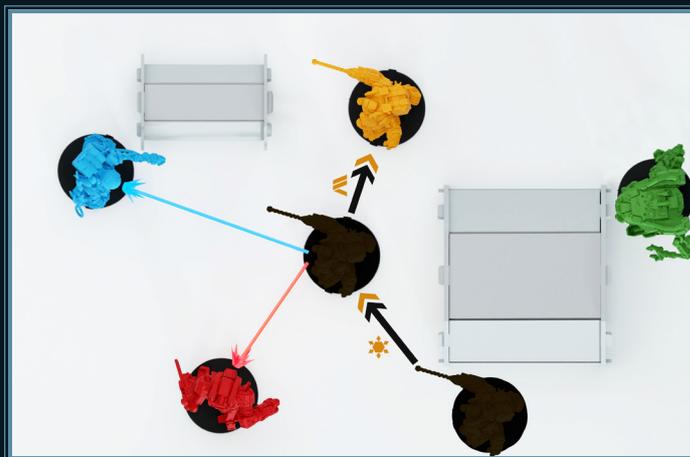
(si no ha sido atacado y está en el mismo hexágono que el minero activo), hará en su lugar una Tirada Normal de ≡.

> Una Tirada de ≡ exitosa, resultado de una Orden u ORA, permite mover un Segmento. Dicho movimiento permite tanto dejar como alcanzar el Contacto de Silueta con Mineros, Herramientas Desplegables o la MegaBestia.

> Una Tirada de Evasión durante un Evento o un Evento de MegaBestia no permite mover un Segmento.

> El movimiento de ≡ no genera ORA.

EJEMPLO DE EVASIÓN ≡



En la imagen superior vemos como el Minero de Yuè Minerals (TAG amarillo), que es el Minero Activo, declara Mover y se desplaza otorgando derecho a ORA a los Mineros de RocaWorks y de Minescorp (los TAG rojo y azul). Ambos declaran Ataque a Distancia como ORA.

La segunda Habilidad que declara el Minero de Yuè Minerals es Evasión ≡.

Se realizan las Tiradas pertinentes donde el Minero de Yuè Minerals gana las Tiradas Enfrentadas, por lo que si lo desea puede desplazarse un Segmento.

El movimiento de ≡ de Yuè Minerals no genera ORA, a pesar de que con ese desplazamiento el Minero de Sterling Forge (TAG verde) obtiene LDT.

MODIFICADORES (MOD) A LA EVASIÓN

El Minero debe aplicar un MOD de -3 a su Atributo ≡ en las siguientes situaciones:

- > Es objetivo de un Ataque y no dispone de LDT con el Atacante.
- > Si fuera de LDT algún Minero se activa en 0.
- > Si el Minero se encuentra en Contacto de Silueta con **más de un Minero Enemigo** tipo TAG.

El Minero aplicará un único MOD de -3 aunque se produzcan varias de estas situaciones.

IMPORTANTE

EN EL CASO DE VARIOS MINEROS LOGREN REALIZAR UNA EVASIÓN ≡ CON ÉXITO, EL MOVIMIENTO DE EVASIÓN LO REALIZA PRIMERO EL MINERO ACTIVO Y DESPUÉS EL RESTO DE LOS MINEROS REACTIVOS SIGUIENDO EL ORDEN DE LA LÍNEA TEMPORAL.

PROFILE 7553-2V

OBJECT: C-34/25
 STATUS: SYSTEM OK
 MODE: STEADY
 CHANGE SETTINGS □

1.4

5.4

2.7.5

8.6.5

3.10.21

7.4.55



INACCIÓN

Es la Habilidad que permite a los Mineros no realizar ningún tipo de acción.

INACCIÓN [ORA]

EFECTOS

> Cuando se declara esta Habilidad, el Minero no ejecuta ninguna acción, pero su uso igualmente activa dicho Minero, por lo que los adversarios pueden declarar sus ORA con normalidad.

> Del mismo modo, si se comprueba que el Minero declaró una Habilidad no permitida por las reglas se considerará que declara una Inacción. En este caso, si declaró el uso de un Arma que se debe descartar tras su uso, dicha Arma se descartará igualmente.

MOVER ()

Habilidad que permite a los Mineros desplazarse por la mesa de juego.

MOVER ()

REQUISITOS

La comprobación de Requisitos de esta Habilidad se realiza en el momento de su declaración.

> La superficie por la que se desplaza el Minero ha de tener una anchura igual o superior a la indicada por la Regla de Movimiento.

> El Minero debe poder situarse al final del Movimiento sobre una superficie que tenga un tamaño igual o superior al de su peana.

> El Minero no podrá desplazarse por Hexágonos sin losetas.

> El Minero no podrá finalizar su Movimiento sobre otra Miniatura o Token.

> El Minero no podrá atravesar con su Movimiento a otros Mineros, Herramientas Desplegables o MegaBestias.

EFECTOS

> El Minero podrá recorrer como máximo la cantidad de Segmentos que marca el primer valor de su Atributo . No es obligatorio mover todos los Segmentos, ni la totalidad del Segmento.

> Si en una misma Orden, ese Minero declara de nuevo Mover, entonces en esa segunda Habilidad de la Orden podrá recorrer la cantidad de Segmentos marcada por el segundo valor de su Atributo . De nuevo, no es obligatorio mover todos los Segmentos, ni la totalidad del Segmento.

> Durante todo su recorrido, un Minero dispone de una LDT de 360°.

> Al final del movimiento, el Minero puede reorientarse como prefiera.

> Subir o bajar de cualquier obstáculo, sin importar su altura, consume 1 Segmento entero del movimiento. **La posición a la hora de subir o bajar se tendrá en cuenta a efectos de LDT.**

> Si al declarar Mover el Minero alcanza el Contacto de Silueta con algún Minero Enemigo o MegaBestia, su movimiento termina de manera automática en ese punto.

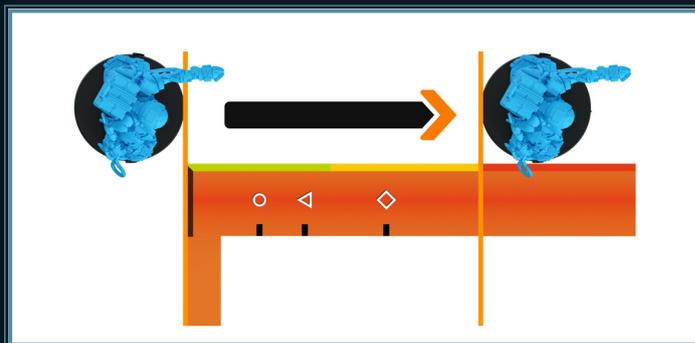
> Mover permite a los TAG robar una Carta de Herramientas  o recoger un Token de Botín si se alcanza el Contacto de Silueta con alguno de ellos gracias al movimiento. En dicho caso, el movimiento del Minero termina de manera automática en ese punto. En este momento, el Jugador decide con que  se equipa su Minero y añade las Unidades de Neomaterial  y  a su Zona de Puntuación (Ver Contenedores de Herramientas y Botín, pág. 36).

MOVER Y MEDIR

Al declarar Mover, antes de determinar el punto final del Movimiento, se puede medir inmediatamente, desde el borde exterior de la base de la peana para poder determinar el recorrido de la Miniatura.

Por tanto, la secuencia de declaración sería:

1. El Jugador declara la Habilidad Mover.
2. Coloca la Regla y mide la distancia para saber qué localizaciones puede alcanzar el Minero con dicha Habilidad.
3. Determina la posición final del Minero y la ruta exacta de su recorrido.
4. Mueve la Miniatura, situándola en la posición final.



Si el Minero declarase Mover como segunda Habilidad de la Orden, entonces podrá mover hasta 2 Segmentos, terminando su movimiento al final de dicho tramo.

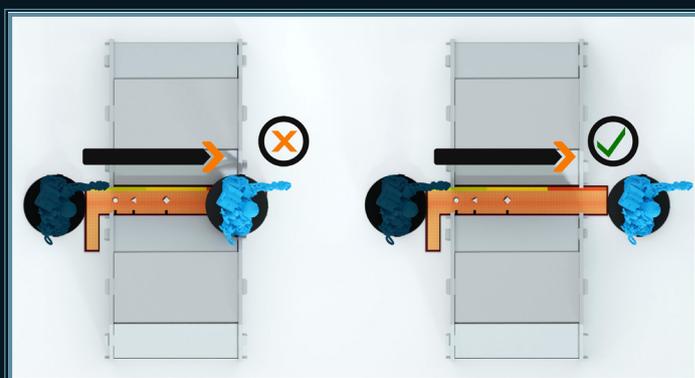
MINERBOT TE LO EXPLICA

EL QUE NO SEA OBLIGATORIO MOVER TODOS LOS SEGMENTOS O LA TOTALIDAD DE ÉSTOS SIGNIFICA QUE SI TIENES HASTA 3 SEGMENTOS CUANDO DECLARES MOVER, PODRÁS MOVERTE SÓLO 2 SEGMENTOS, 1 SEGMENTO Y MEDIO, O INCLUSO IR MOVIENDO POCO A POCO MIENTRAS RODEAS ESE EDIFICIO PARA QUE NO TE VEA ESA FEA MEGABESTIA.

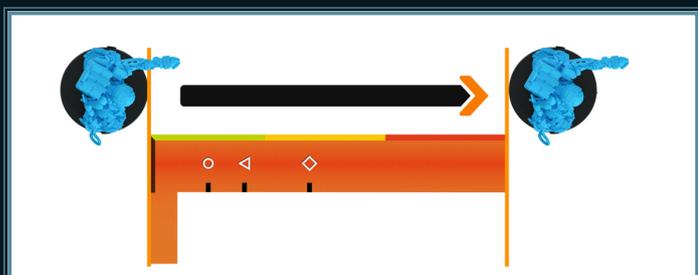


SABIENDO ESTO, QUÉ FÁCIL SE HA HECHO GIRAR LA ESQUINA DE UN EDIFICIO, ¿VERDAD?

EJEMPLO MOVER PASILLOS ESTRECHOS

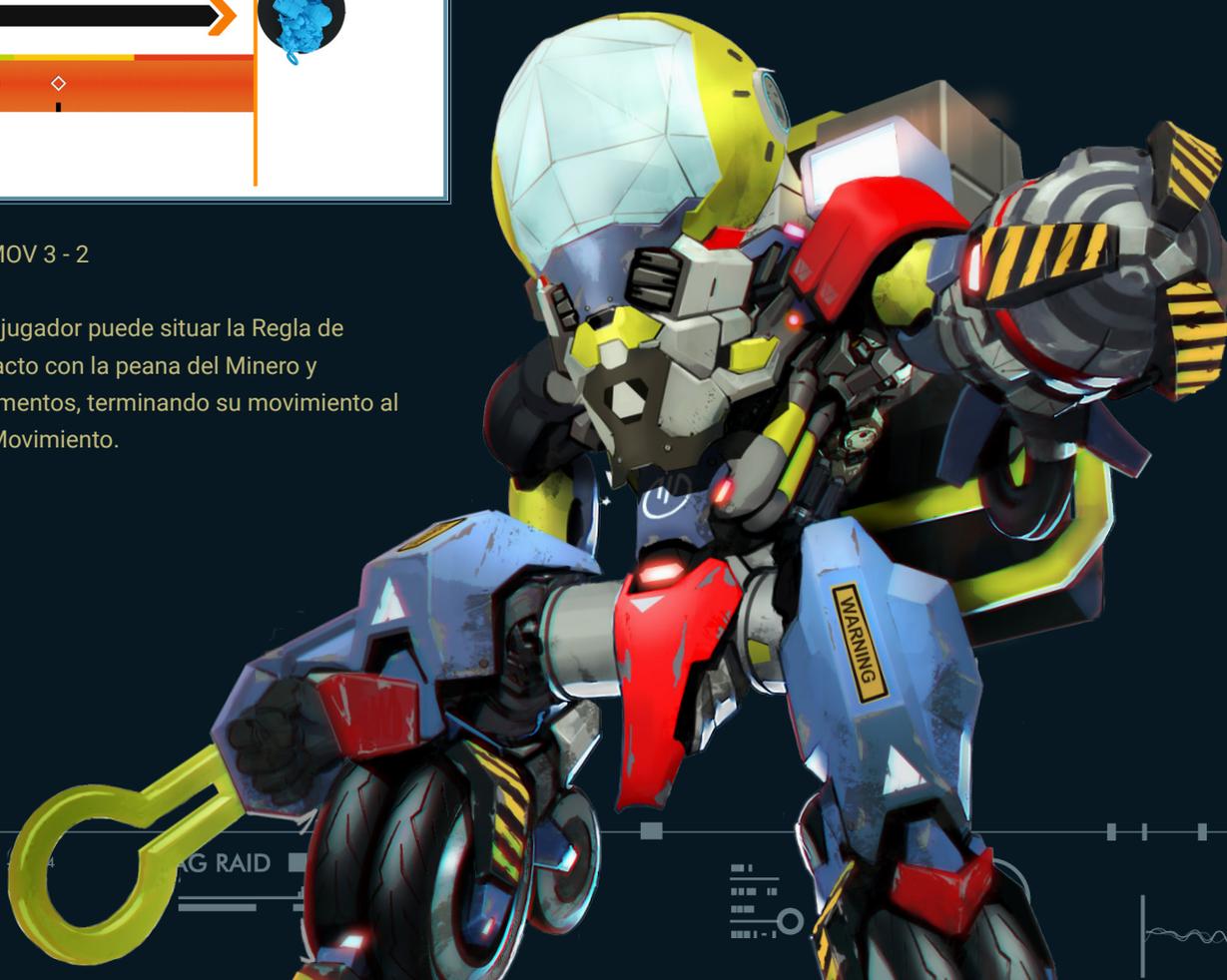


EJEMPLOS DE MOVER Y MEDIR

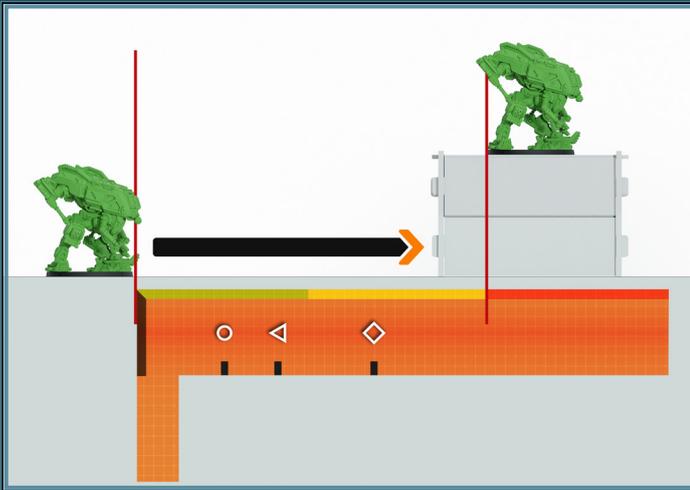


Con un Atributo de MOV 3 - 2

Al declarar Mover, el jugador puede situar la Regla de movimiento en contacto con la peana del Minero y recorrer hasta 3 Segmentos, terminando su movimiento al final de la Regla de Movimiento.



EJEMPLO DE MOVER Y SUBIR / BAJAR DE UN OBSTÁCULO



El Minero está a menos de 2 Segmentos del obstáculo, y como puede mover hasta 3, podría utilizar su tercer Segmento de movimiento para colocarse en la parte superior del Elemento de Escenografía.

HERRAMIENTAS

Las Herramientas son los instrumentos utilizados por las Corporaciones Mineras para la extracción de Neomateriales. La mayoría de estas Herramientas pueden ser utilizadas como Armas Cuerpo a Cuerpo o Armas de Combate a Distancia. Otras otorgan acceso a Habilidades, modifican el valor de los Atributos de los Mineros o mejoran las Armas.

1 TALADRO LÁSER

2 MUNICIÓN: N

3 ARMA DE COMBATE A DISTANCIA

4 Las Tiradas de Salvación del enemigo aplicarán $\heartsuit=0$.

5 \rightarrow 15 | \heartsuit 1

6

7

8

9

10

- 1 Nombre de la Herramienta.
- 2 Tipo de Munición.
- 3 Tipo de Arma.
- 4 Propiedades.
- 5 Daño.
- 6 Ráfaga.
- 7 MOD por Alcance Corto.
- 8 MOD por Alcance Medio.
- 9 MOD por Alcance Largo.
- 10 Fuera de Alcance.

> Tipo de Arma:

- > Las Armas de Combate a Distancia son aquellas que disponen de MOD por Distancia y utilizan el Atributo Ataque a Distancia \heartsuit . Además, las Armas de Combate a Distancia no se pueden usar en combate Cuerpo a Cuerpo.
- > Las Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo carecen de MOD por Distancia y utilizan el Atributo Ataque Cuerpo a Cuerpo \heartsuit .

> Alcance:

- > Si es un Arma de Combate a Distancia, indicará los MOD que aplica el Jugador al utilizar el Arma según el Alcance existente entre el Minero y su objetivo.



- > **Daño** (⇒):
 - > Valor numérico que los Mineros utilizarán para las Tiradas de Salvación.
- > **Ráfaga** (☄):
 - > Indica la Cantidad de dados d20 que lanza el Minero durante el Turno Activo al declarar un Ataque.
- > **Munición:**
 - > Indica la Munición que utiliza el Arma (Ver apartado Munición).
- > **Propiedades:**
 - > Indica si el Arma dispone de alguna Propiedad que actúe como MOD o si aplica un estado al objetivo en caso de un impacto (Ver Propiedades, pág. 36).

MUNICIÓN

Gracias a los distintos tipos de Munición, las Herramientas pueden producir diferentes efectos sobre las protecciones de los Mineros.

NORMAL (N)

La mayoría de las Herramientas carecen de efectos especiales y se caracterizan por este tipo de Munición.

DOBLE ACCIÓN (DA - DOUBLE ACTION)

Característica de aquellas Herramientas que producen impactos de alta intensidad en el objetivo.

MUNICIÓN DOBLE ACCIÓN (DA)

TIRADA

>La Munición de Doble Acción (DA) obliga a su objetivo a realizar **dos** Tiradas de Salvación por cada impacto recibido.

EFFECTOS

>Con la Munición DA cada Tirada de Salvación fallida causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo Heridas ☹.

>Un Crítico con Munición DA obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.

MINERBOT TE LO EXPLICA

POR CADA CRÍTICO RECIBIDO CON MUNICIÓN DA EL OBJETIVO DEBE REALIZAR 3 TIRADAS DE SALVACIÓN: 2 POR EL IMPACTO CON MUNICIÓN DA Y 1 MÁS POR LA TIRADA DE SALVACIÓN ADICIONAL.



MUNICIÓN NORMAL (N)

TIRADA

>La Munición Normal (N) obliga a su objetivo a realizar **una** Tirada de Salvación por cada impacto recibido.

EFFECTOS

>En caso de fallar la Tirada de Salvación, la Munición Normal (N) causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo Heridas ☹.

>Un Crítico con Munición Normal obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.



EXPLOSIVA (EXP - EXPLOSIVE)

Herramientas especialmente diseñadas para generar daños masivos por deflagración al entrar en contacto con el objetivo.

MUNICIÓN EXPLOSIVA (EXP)

TIRADA

>La Munición Explosiva (EXP) obliga a su objetivo a realizar **tres** Tiradas de Salvación por cada impacto recibido.

EFECTOS

>Con la Munición EXP cada Tirada de Salvación fallida causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo Heridas

>Un Crítico con Munición EXP obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.

MINERBOT TE LO EXPLICA

POR CADA CRÍTICO RECIBIDO CON MUNICIÓN EXP EL OBJETIVO DEBE REALIZAR 4 TIRADAS DE SALVACIÓN: 3 POR EL IMPACTO CON MUNICIÓN EXP Y 1 MÁS POR LA TIRADA DE SALVACIÓN ADICIONAL.



PERFORANTE (AP - ARMOUR PIERCING)

Estas Herramientas están especialmente diseñadas para lograr una mayor penetración en el blindaje del objetivo.

MUNICIÓN PERFORANTE (AP)

TIRADA

>La Munición Perforante (AP) obliga a su objetivo a realizar **una** Tirada de Salvación por cada impacto recibido, **reduciendo a la mitad** el valor de .

EFECTOS

>La Munición AP reduce el valor de a la mitad.

>En caso de fallar la Tirada de Salvación, la Munición AP causa a su objetivo la pérdida de 1 punto del Atributo Heridas .

>Un Crítico con Munición AP obliga a su objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional con el Atributo de reducido a la mitad.

MINERBOT TE LO EXPLICA

LA MUNICIÓN AP SE APLICA ÚNICAMENTE AL ATRIBUTO BLI DEL OBJETIVO, PERO NO AL MODIFICADOR POR COBERTURA PARCIAL.



RECUERDA

REDONDEOS:

SIEMPRE QUE HAYA QUE DIVIDIR UN NÚMERO EN TAG RAID (UN RESULTADO DE UNA TIRADA, UN ATRIBUTO, UN MOD... ETC.), SE REDONDEA HACIA ARRIBA.

PROFILE 7553-2V

OBJECT: C-34/25
STATUS: SYSTEM OK
MODE: STEADY
CHANGE SETTINGS



PROPIEDADES

Las Propiedades son aquellas características especiales que poseen algunas Herramientas.

Las Propiedades suelen estar vinculadas con efectos específicos que les dotan de una mayor singularidad. Algunas son evidentes y su nombre ya indica cuál es el efecto que causan. A continuación, las Propiedades de TAG Raid que requieren una explicación más detallada:

ATAQUE A DISTANCIA -3 {🔫(-3)}

Cualquier enemigo que declare un Ataque a Distancia 🔫 contra el Minero que lleve Equipada una Herramienta 🛠 con esta Propiedad, deberá aplicar un MOD de -3 a su Ataque a Distancia 🔫.

BLINDAJE 🛡 = 0

Esta Propiedad reduce el Atributo 🛡 del Objetivo a un valor de 0 al realizar la Tirada de Salvación.

ESTADOS

ESTADO RALENTIZADO (⚡)

Este Estado refleja una situación negativa en la que se puede encontrar un Minero presa de alguna condición de juego que disminuye su capacidad de movimiento.

RALENTIZADO

ACTIVACIÓN

>El Minero sufre un Ataque o Efecto exitoso de una Herramienta, condición o regla Especial de Escenario que especifique que provoca este Estado. El objetivo, tanto si supera como si falla la Tirada de Salvación, pasa a Estado ⚡, colocando el Token correspondiente a su lado.

EFECTOS

- >El Minero en Estado ⚡ al declarar la Habilidad ⚡ o 🏃 se desplazará un Segmento menos.
- >Si la cantidad de Segmentos es cero, el Minero solo podrá reorientarse.

CANCELACIÓN

- >El Minero puede cancelar este Estado al declarar la Habilidad ⚡ sin desplazarse.

IMPORTANTE

LOS MINEROS SE VEN AFECTADOS POR LOS ESTADOS AL FINAL DE LA ORDEN QUE HAN SUFRIDO EL ATAQUE O CONDICIÓN QUE LO IMPONE. SI EL ESTADO LO PRODUCE UNA CARTA DE EVENTO, SU EFECTO SE APLICA SEGÚN INDIQUE LA PROPIA CARTA.

UN MINERO SOLO PUEDE TENER 1 TOKEN POR CADA ESTADO.

CONTENEDORES DE HERRAMIENTAS Y BOTÍN

En TAG Raid, los Mineros encontrarán Contenedores de Herramientas y Botín dispersos por la mesa de juego. En ellos hallarán otros útiles mineros, equipos de mejora, Neomateriales como 🧰 y 🧰 o incluso armas de grado militar.

Para poder robar una Carta de Herramientas 🛠 o recoger un Token de Botín, el Minero debe cumplir:

- > Ser un Minero tipo TAG 🎴
- > No estar en Contacto de Silueta con ningún Minero enemigo.
- > Haber declarado la Habilidad Mover y acabar en Contacto de Silueta con una Caja de Herramientas 🛠 o Token de Botín.



IMPORTANTE

SALVO QUE UNA HABILIDAD O CARTA INDIQUE LO CONTRARIO, EN CADA RONDA DE JUEGO CADA MINERO SÓLO PUEDEN ROBAR UNA CARTA DE HERRAMIENTAS  DE CADA CONTENEDOR DE HERRAMIENTAS.

EQUIPARSE CARTAS DE HERRAMIENTAS O BOTÍN

Un Minero, al ejecutar la Habilidad Mover y terminar su movimiento en contacto con un Contenedor de Herramientas  o Token de Botín, puede equiparse con el material encontrado de la siguiente manera:

Si el Minero está en contacto con un **Contenedor de Herramientas**:

- > Roba una Carta de Herramientas  y ponla boca arriba.
- > Si es una Herramienta  y dispones de una Ranura de Herramienta libre, puedes decidir equiparla en este momento. En cualquier otro caso, sigue las instrucciones de la Carta.
- > Durante la Orden en la que te equipas una Herramienta, sólo podrás aplicar sus efectos o declarar Ataques con ella desde el punto donde ha sido equipada.
- > Si no tienes Ranuras de Herramientas libres, puedes descartar una Carta de Herramientas  equipada para colocar esta  en su lugar.
- > Las cartas descartadas se pondrán boca arriba en la Pila de Descartes del Mazo de Herramientas.

Si el Minero está en contacto con un **Token de Botín**:

- > Coge las Unidades de Neomaterial que haya en la Zona de Botín del Token correspondiente y sitúalas en tu Zona de Puntuación.
- > Coge las Cartas de Herramientas  que estén en la Zona de Botín del Token y sigue los pasos de Equiparse Cartas de Contenedor de Herramientas.
- > Devuelve el Token de Botín a la Zona de Botín correspondiente.

IMPORTANTE

NO SE PUEDEN ROBAR CARTAS DE HERRAMIENTAS  O BOTÍN DE LA MESA DE JUEGO SI EL MINERO SE HALLA EN CONTACTO DE SILUETA CON ALGÚN MINERO ENEMIGO O SE ENCUENTRA EN ESTADO BLOQUEADO.

BOTÍN

El Botín representa todas las  y Neomateriales ( y ) que pierden los Mineros cuando son aniquilados en la mesa de juego. Por tanto, sólo los TAG , tienen asociado un Token de Botín. Cada vez que uno de estos Mineros muera, el jugador seguirá estos pasos:

- > Muerte de un TAG :
 - > Colocará en la Zona de Botín del Panel de Control de Prospección todas aquellas Cartas que tuviera en sus Ranuras de Herramientas .
 - > El Jugador, a su elección, conservará en su **Zona de Puntuación** la mitad, redondeando hacia arriba, del total de las Unidades de Neomaterial ( o ) que disponga. El resto se situarán en la Zona de Botín del Panel de Control de Prospección.

Si un Minero muere y su Token de Botín ya está sobre la mesa de juego, el jugador devolverá a la reserva todas sus Unidades de Neomaterial y descartará todas las Cartas de Herramienta  de su Zona de Botín. Después sigue los pasos de Muerte y Botín con normalidad.

IMPORTANTE

SI LA MEGABESTIA INTERVIENE EN LA MUERTE DE UN MINERO, EL BOTÍN SE PIERDE; LAS CARTAS DE HERRAMIENTA  VAN AL MAZO DE DESCARTES Y LAS UNIDADES DE NEOMATERIAL AL MONTÓN DE RESERVA.

TERRENOS

Cada Hexágono de las losetas representa un tipo de Terreno que estará asociado a un símbolo:



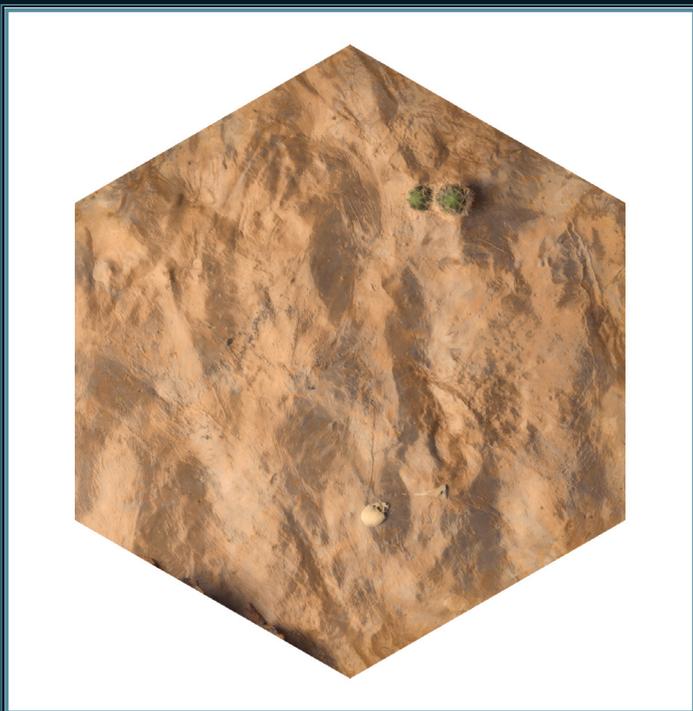
- VEGETACIÓN



- EXCAVACIÓN



- ARENA



- LOSETAS DE CAJAS Y ESCOMBROS



— ELEMENTOS ROCOSOS



TERRENOS ESPECIALES

Existen diferentes tipos de Terreno Especiales. Estos terrenos estarán determinados por Eventos, Eventos MegaBestia o por algunos escenarios de Campaña.

Para diferenciarlos de un Terreno normal se utiliza el Token de Terreno Especial .

Los diferentes tipos de Terreno Especial que se pueden encontrar en TAG Raid se explican en los escenarios de Campaña o en aquellas cartas en las que aparezcan. No obstante, los más comunes son los siguientes:

Terreno Impasable: Esta loseta no puede ser atravesada por ningún tipo de Minero.

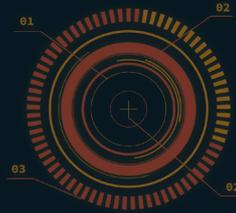
Terreno Difícil: Cualquier tipo de Minero que realice una Orden u ORA en esta loseta se verá afectado por el estado: Ralentizado , situando a su lado el correspondiente Token de estado al final de dicha Orden u ORA.

Estas losetas podrán verse afectadas por diferentes efectos durante el juego.

1.4

2.7.5

3.10.21



5.4

8.6.5

7.4.55



MEGABESTIA

Las MegaBestias son descomunales criaturas de la fauna local, que han seguido un camino evolutivo diferente a causa de la saturada carga electromagnética del entorno.

Su carácter extremadamente agresivo, junto a su enorme tamaño, las convierten en una letal amenaza para la prospección.

CARTA DE MEGABESTIA

Cada MegaBestia es única y todas sus características, rasgos específicos e información de juego estarán definidas en su Carta de MegaBestia.



- 1 Silueta.
- 2 Nombre de la MegaBestia.
- 3 Habilidades, Ataques y ORA.
- 4 Nivel de Furia.
- 5 Efectos del Nivel de Furia.
- 6 Identificador de la Carta.
- 7 Despliegue y Tipo de Movimiento.
- 8 Nivel de Amenaza.
- 9 Heridas.

SILUETA

Este valor determina el volumen de la MegaBestia y permite establecer su límite de anchura y altura.

Este volumen fijo se determina por la peana y la altura de la de la MegaBestia.

CONSEJO GRATUITO DE MINERBOT

EN CASO DE DUDA RESPECTO AL VOLUMEN DE UNA MEGABESTIA, EN LA REGLA DE MOVIMIENTO O DEL ALCANCE ENCONTRARÁS LAS DIFERENTES REFERENCIAS DE ALTURA DE CADA UNA DE ELLAS.



CUANTO MÁS GRANDE, MÁS RÁPIDO DEBERÍAS CORRER.



DESPLIEGUE Y TIPO DE MOVIMIENTO

Esta característica determinará en qué partes de la mesa de juego podrá la MegaBestia desplegar y moverse.

DESPLIEGUE

La primera vez que el símbolo aparezca en una carta de Evento , los jugadores deberán desplegar a la MegaBestia en la mesa de juego.

El jugador en la última posición de Línea Temporal colocará la MegaBestia en cualquiera de los espacios que permita su característica de Despliegue y Tipo de Movimiento, encarada como el jugador prefiera, pero siempre orientada hacia algún Minero tipo TAG que se encuentre dentro de su LDT.

MOVIMIENTO

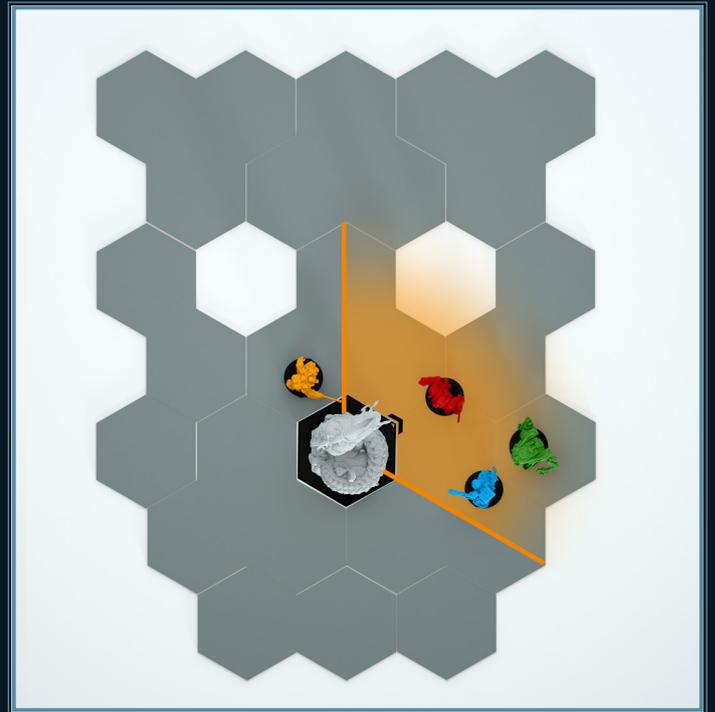
La forma en la que se mueve la MegaBestia por la mesa de juego dependerá de su tipo de Despliegue y Tipo de Movimiento.

El Comportamiento de MegaBestia, que se explica más adelante, determinará si la MegaBestia se mueve o no.

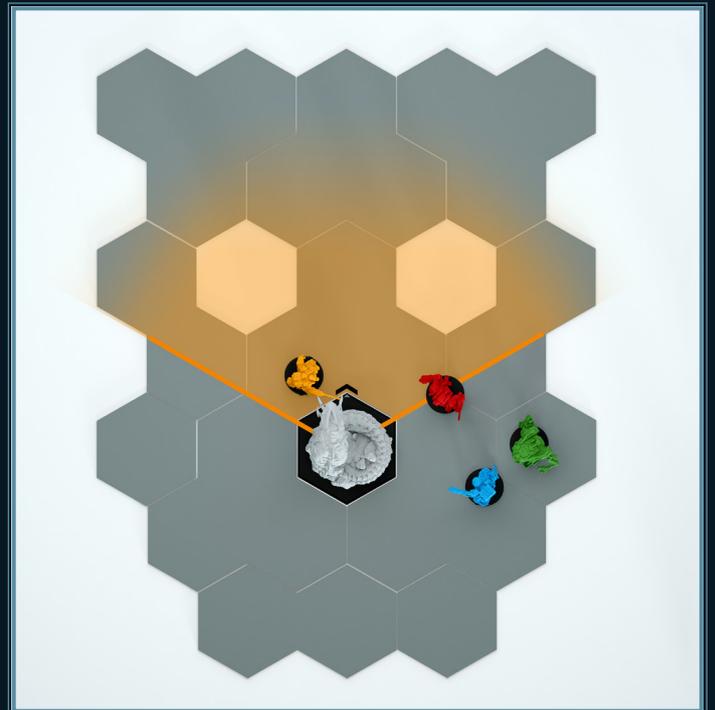
Dependiendo de su Tipo de Movimiento, el movimiento de la MegaBestia siempre se realizará hacia el Hexágono o Hexágono sin loseta que se encuentre más próximo al Minero Activo tipo TAG. La MegaBestia se orientará siempre manteniendo dentro de su Ángulo de Visión al Minero Activo y a la mayor cantidad de Mineros tipo TAG que sea posible.

La MegaBestia no se moverá ni se reorientará si en el momento de declarar su ORA ya dispone LDT y se encuentra en la posición más cercana al Minero Activo Tipo TAG.

EJEMPLO DE ENCARAMIENTO DE LA MEGABESTIA



Opción A



Opción B.

De las dos opciones de encaramiento de la MegaBestia en las que el Minero Activo (TAG rojo) se encuentra dentro de su Ángulo de Visión, se colocará como en la opción A porque tiene a un Minero más que en la opción B.

+ + + + + + + +

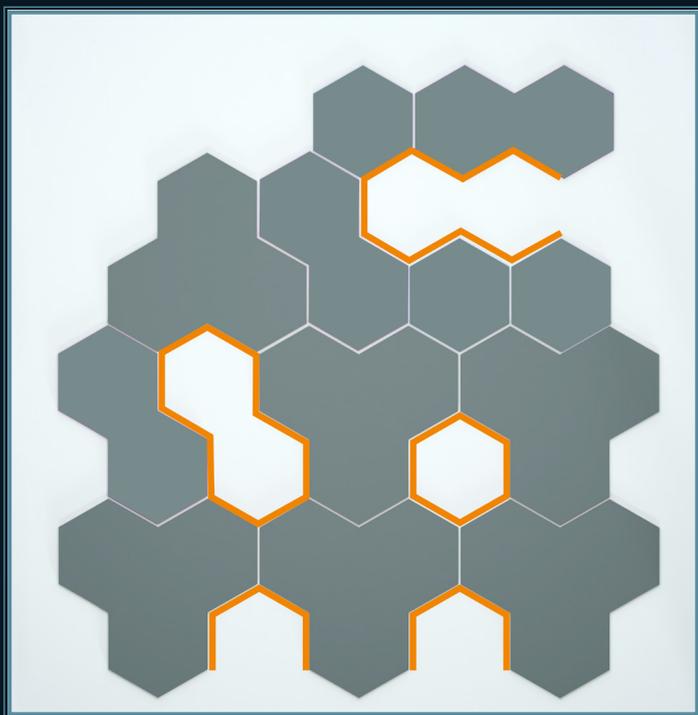
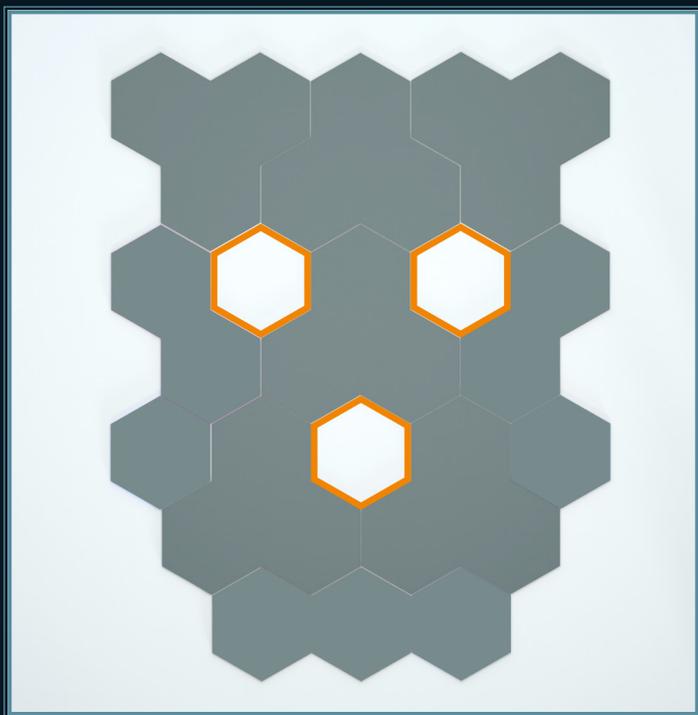
MED-2.1

72



DESPLIEGUE Y MOVIMIENTO INTERIOR

Con este tipo de Despliegue y Movimiento, la MegaBestia sólo podrá situarse en los Hexágonos **sin losetas**, siempre y cuando estén rodeados como mínimo por cuatro losetas.



Lugares donde puede ser colocada la MegaBestia con Despliegue y Movimiento Interior.

HERIDAS

Indica los niveles vitales de las MegaBestias, el daño que pueden recibir antes de caer muertas.

Cuando las Tiradas exitosas del Ataque de un Minero superen el Nivel de Amenaza en la Tirada Enfrentada con la MegaBestia, ésta perderá un punto del Atributo Heridas por cada Tirada de Salvación que produzca dicho Ataque. El Jugador obtendrá una Unidad de T-Bezoar por cada Herida que haya sufrido la MegaBestia por el Ataque y la colocará en su Zona de Puntuación.

Cuando una MegaBestia pierde el último punto del Atributo Heridas, el jugador que la produjo obtendrá todas las Unidades de T-Bezoar de las casillas de Trofeo de caza del Panel de Control de Prospección.

MINERBOT TE LO EXPLICA

LAS MEGABESTIAS NO REALIZAN TIRADAS DE BLINDAJE COMO EL RESTO DE LOS MINEROS, UNA VEZ SUPERES SU NIVEL DE AMENAZA, HABRÁS CONSEGUIDO HERIRLA.



Y SI LO HACES, ASEGÚRATE DE MATARLA O ACABARÁS DENTRO DE SUS FAUCES.

Una MegaBestia nunca podrá recuperar puntos del Atributo Heridas más allá del valor inicial indicado en su carta.

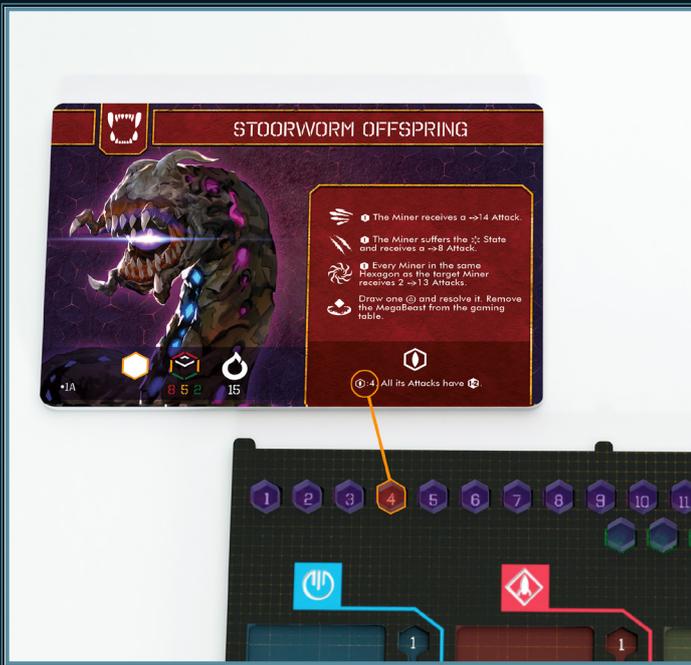
La MegaBestia es inmune a los Críticos, por lo que ignora la Tirada de Salvación adicional que requieren los impactos Críticos, por lo que no pierde un punto adicional de su Atributo de Heridas.

NIVEL DE FURIA

El Nivel de Furia de una MegaBestia determina el aumento de su agresividad e ira exaltada.

La cantidad de Tokens de Nivel de Furia y su posición en la Barra de Heridas del Panel de Control de Prospección se indicará en la Carta de MegaBestia.

A efectos prácticos, los Tokens de Nivel de Furia funcionan como una Herida de la MegaBestia y cuentan como una Unidad de T-Bezoar ; con la salvedad de que al retirarlos irán activando y acumulando los diferentes efectos de Furia en la Carta de la MegaBestia.



NIVEL DE AMENAZA

El Nivel de Amenaza de una MegaBestia determina lo peligroso que será enfrentarse a ella y la dificultad que supondrá herirla o evadir su Ataque.

La MegaBestia no tira dados para determinar si tiene éxito en sus acciones. En su lugar, el valor del Nivel de Amenaza del lado del Hexágono donde se produzca la ORA será el valor que obtendría una MegaBestia en una Tirada de dados.

En la Carta de MegaBestia se reflejarán tres valores, cada uno de ellos con un color asignado. El número y el color indican cuál es valor del Nivel de Amenaza que supone enfrentarse a esa MegaBestia. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el peligro. El color rojo es el más peligroso, el amarillo un riesgo considerable y el verde donde la MegaBestia es más vulnerable.

Cada lado del Hexágono que ocupa la MegaBestia tendrá asignado un Nivel de Amenaza. Éste podrá variar cada Turno y

estará indicado en el Comportamiento de MegaBestia.

EJEMPLO DE NIVEL DE AMENAZA



Los lados del Hexágono que coinciden con el Ángulo de Visión suponen un Nivel de Amenaza de 8, mientras que los lados adyacentes al Ángulo de Visión disponen de un Nivel de Amenaza de 5 y los lados contrarios al Ángulo de Visión sólo suponen un Nivel de Amenaza de 2.

El Cavecrawler de Sterling Forge tiene la osadía de golpear al Stoorworm con su Martillo Neumático y lo hace por el lado en el que el valor del Nivel de Amenaza es de 8. Para poder herir al Stoorworm, el Cavecrawler debe obtener en su Tirada un Valor de Éxito superior a 8. Si fracasa, la MegaBestia se habrá impuesto y aplicará el efecto de la Habilidad o Ataque especificada en el Comportamiento de la MegaBestia. En cambio, si el TAG obtiene un Éxito superior a 8, herirá 3 veces al Stoorworm gracias a la Munición EXP del Martillo Neumático, que produciría 3 Tiradas de Salvación.

HABILIDADES, ATAQUES Y ORA

Las Habilidades y Ataques que puede realizar una MegaBestia se indican en su Carta de MegaBestia y el Comportamiento de MegaBestia determinará cuál de ellos realiza como ORA.

Recuerda que las MegaBestias no realizan tiradas. En vez de eso, el Nivel de Amenaza determina el resultado que obtendría en una Tirada Enfrentada al realizar una Habilidad o Ataque.

ORA

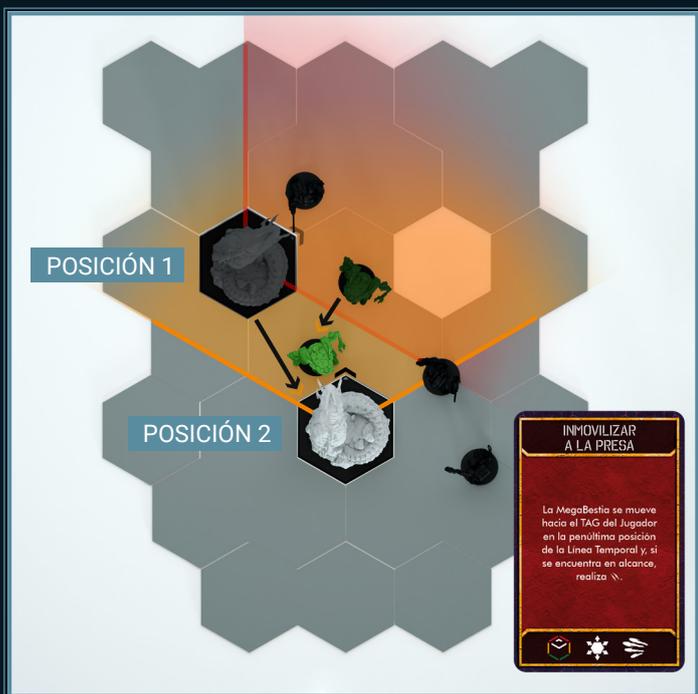
Las MegaBestias sólo obtendrán ORA de Mineros tipo TAG.

Si el Comportamiento de MegaBestia indica que se mueve, ésta lo hará en el momento que declare una ORA siguiendo las reglas de movimiento. El resto del Comportamiento de MegaBestia se realizará en el paso 5. Resolución de la Secuencia del gasto de una Orden.

Si la MegaBestia no ha declarado una ORA y ha sido objetivo de un Ataque, o un Minero tipo TAG se ha activado en un Hexágono adyacente, se reorientará durante la Conclusión de la Secuencia de gasto de una Orden.

Al reorientarse, la MegaBestia debe tener al Minero Activo y a la mayor cantidad posible de Mineros tipo TAG dentro de su Ángulo de Visión.

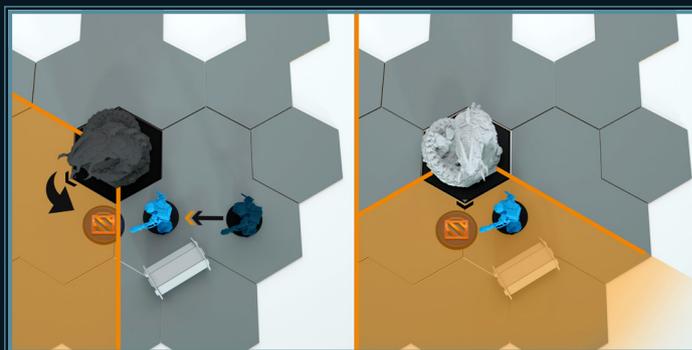
EJEMPLO DE MOVIMIENTO Y ATAQUE DE UNA MEGABESTIA



El Stoorworm tiene LDT con el TAG Activo. El TAG declara su Movimiento. Stoorworm y el resto de los enemigos con derecho declaran sus correspondientes ORA. El Comportamiento de la MegaBestia determina que ésta se mueve y declara un Ataque. Así que, al declarar su ORA, el Stoorworm se moverá al Hexágono sin loseta más cercano

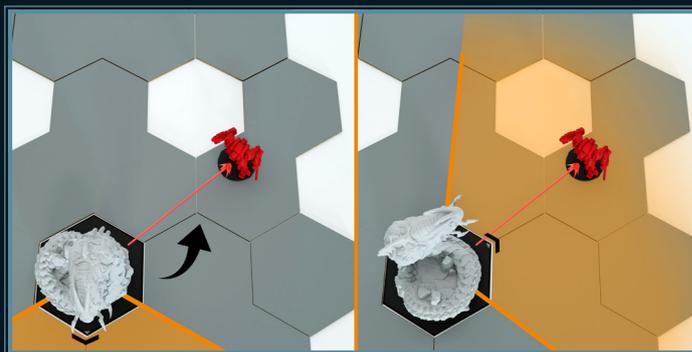
al TAG Activo (de la posición 1 a la posición 2), y resolverá su Ataque, si es posible por alcance, durante el paso de Resolución de la Secuencia de Gasto de una Orden.

EJEMPLO DE ENCARAMIENTO DE MEGABESTIA 1



La MegaBestia no tiene LDT con el Stonebreaker de Minescorp, así que el TAG decide Mover hacia un Contenedor de Herramientas, aprovechando que la MegaBestia no podrá declarar el Ataque especificado en el Comportamiento de MegaBestia. Pero el movimiento del Stonebreaker acaba en un Hexágono adyacente a la MegaBestia, por lo que esta se reorientará hacia el TAG de Minescorp durante la Conclusión de la Orden.

EJEMPLO DE ENCARAMIENTO DE MEGABESTIA 2



Aprovechando que el Stoorworm no tiene Línea de Visión y no tendría que arriesgarse a sufrir su Ataque, el Rockeater de RocaWorks decide disparar a la MegaBestia con su Cañón E/M. Al carecer de LDT con el Minero Activo, el Stoorworm no podrá declarar la ORA del Comportamiento de MegaBestia. Sin embargo, al haber sido objetivo de un Ataque, durante la Conclusión de la Orden el Stoorworm se reorientará hacia su agresor.

EVENTOS MEGABESTIA Y COMPORTAMIENTO DE MEGABESTIA

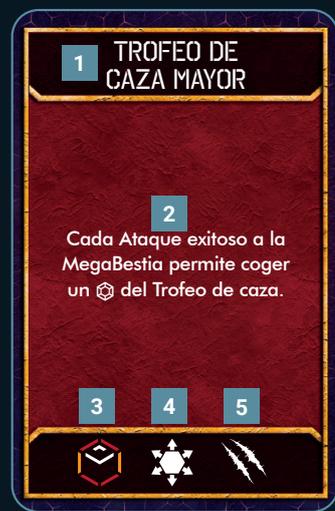
Cada MegaBestia tiene asignado un Mazo de 15 Eventos de MegaBestia. Cada una de estas cartas describe una acción que realizará la MegaBestia durante el paso 1.2 Evento de MegaBestia, en la Fase de Eventos.

En estas cartas también encontraremos el Comportamiento de MegaBestia; una serie de símbolos que describirán cómo actúa la MegaBestia durante sus ORA.

Este símbolo muestra la LDT y los Niveles de Amenaza.

Si aparece este símbolo indica que la MegaBestia se moverá en ORA, según su Tipo de Movimiento, hacia el Hexágono o Hexágono sin loseta más próximo al Minero Activo.

Estos símbolos indican qué Ataque o Habilidad de la Carta de MegaBestia declarará como ORA.



1. Título de la Carta.
2. Acción de la MegaBestia durante el paso 1.2 Evento de MegaBestia.
3. Nivel de Amenaza.
4. Movimiento de la MegaBestia.
5. Tipo de Ataque o Habilidad que declarará la MegaBestia como ORA.

LÍNEA DE TIRO DE LA MEGABESTIA



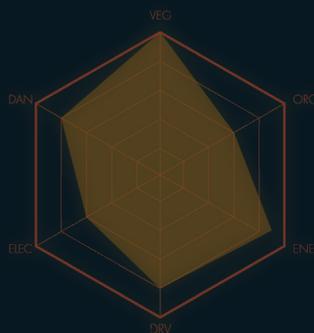
El Ángulo de Visión de la MegaBestia se indica en el Comportamiento de MegaBestia de la carta de Evento de MegaBestia.

El ^ especifica cuál es el frontal del Ángulo de Visión de la MegaBestia. Si no se dispone de un Ángulo definido en el Comportamiento de MegaBestia, ésta tendrá un Ángulo de Visión de 360°.

Para determinar si la MegaBestia dispone de Línea de Tiro con un Minero tipo TAG o Prospector de cualquier jugador, ésta debe cumplir las siguientes condiciones:

- > El Minero debe estar total o parcialmente dentro del Ángulo de Visión de la MegaBestia.
- > La LDT se debe poder trazar entre un punto cualquiera de su Silueta hasta un punto cualquiera del volumen que ocupa el Minero sin que sea obstruida por ningún obstáculo o Miniatura.

La MegaBestia puede trazar LDT a través de Hexágonos sin loseta.



MODOS DE JUEGO

MODO: ESTÁNDAR

En este Modo de Juego los jugadores sólo utilizarán los Mineros tipo TAG, el Mazo de Eventos y el Mazo MegaBestia.