



Bienvenidos al año 2175 – Los acontecimientos se han desarrollado de tal forma que la raza humana se está dirigiendo hacia su primer conflicto a gran escala desde hace más de 100 años; y posiblemente sea el último.

Bienvenidos a la víspera de la guerra; un conflicto que desgarrara las galaxias y es aquí donde comienza...

Toma control de un grupo de guerreros de elite y descubre la verdad detrás de las mentiras. Las guerras corporativas encubiertas que han tenido lugar durante décadas están a punto de reventar y dividir a la humanidad como nunca anteriormente, pero al final, ¡ese será el menor de sus problemas!

Estas reglas son una introducción al mecanismo de juego básico de Rezolution. El libro de reglas, Rezolution: A Dark Tomorrow no solo incluye las reglas completas con muchos ejemplos, sino también muchas opciones avanzadas que no se mencionan aquí. También contiene las listas de ejército completas de la heroica CSO, los poco escrupulosos Ronin, las honorables fuerzas de APAC y los terroríficos Dravani. Lleno de ficción, ilustraciones, guías de pintura y escenografía, misiones a las que enviar a tus tropas y una campaña completa, sin mencionar la preciosa sección a todo color con imágenes de las figuras del juego, Rezolution: A Dark Tomorrow está disponible en todas las buenas tiendas de juegos y libros. ¿Estás preparado para el final?

Jugando el juego

Para jugar a Rezolution necesitarás algunas figuras de Rezolution y sus tarjetas de datos, una superficie de juego plana (normalmente de 120x120 cm.), algunos elementos de escenografía (el CD-ROM incluido con el starter set contiene suficientes para empezar), algunos dados de seis caras (D6) y un amigo con su propia fuerza de figuras de Rezolution.

Lanzando dados

Las tiradas de dados más comunes en Rezolution son las Tiradas Enfrentadas, las Tiradas sobre Dificultad y las Tiradas de Daño. En una Tirada Enfrentada tú y tu adversario lanzáis 2D6 y sumáis al total el valor de un Atributo. Por ejemplo, si quieres disparar a un enemigo, lanza 2D6 y añade el resultado al valor de RCA de tu figura para obtener un total. Tu oponente intentará esquivar de modo que tirará 2D6 y sumará su SAG al resultado. El jugador que obtenga la tirada mayor, gana. Una Tirada sobre Dificultad es cuando un jugador lanza 2D6 y suma el valor de un atributo con el objetivo de obtener un resultado igual o mayor a un valor "objetivo" designado. Si un jugador saca un doble 6 en su tirada esto se considera un éxito crítico y pueden aplicarse ciertos efectos adicionales. Del mismo modo, una tirada de un doble 1 se considera un fallo crítico.

La tarjeta de datos

La tarjeta de datos de una figura contiene toda la información necesaria para poder jugar con dicha figura en tus partidas de Rezolution.

Los atributos de una figura se muestran en la cara delantera en forma abreviada

MVE – La distancia, medida en pulgadas, que puede mover la figura.

RCA – Lo buena que es tu figura en Combate a distancia. Para impactar a alguien con tus armas de proyectiles lanza 2D6 y añade tu RCA al resultado.

CCA – Cuando las figuras pelean cuerpo a cuerpo ambas hacen una tirada enfrentada de 2D6 sumando sus CCAs al resultado para determinar el vencedor.

SAG – Tamaño y Agilidad del personaje. Se suma a su tirada de 2D6 cuando la figura se defiende de un ataque a distancia.

BDY – Cuerpo. Representa la fortaleza y resistencia de la figura. Este atributo se emplea de diversas formas:

1. El valor de BDY de la figura se emplea como tirada objetivo del atacante cuando este ha logrado impactar a tu figura. El atacante debe obtener un resultado igual o superior al BDY de tu figura para herirla.
2. En combate cuerpo a cuerpo, se obtiene 1D6 adicional para lanzar por cada punto de BDY que superes al BDY de tu atacante si has conseguido impactar con éxito.

NRV – El valor de Nervios se emplea en todos los chequeos de moral y liderazgo

HAK – El atributo de hackeo permite a ciertas figures influir sobre elementos electrónicos o robóticas en el juego, así como descargar datos y atacar a otros hackers en la Rejilla.

CRFT – Este atributo se emplea cuando se intentan usar poderes mentales, del mismo modo que cuando se emplean los atributos de RCA o CCA.

REP – La REPutación de la figura se emplea para determinar el orden de juego durante la Fase de Control

La Ronda de Juego

Una ronda de juego consiste en una Fase de Control seguida por un número de turnos alternativos hasta que cada figura independiente o equipo se haya activado. Al inicio de la Fase de Control los jugadores lanzan 2D6 y suman al resultado el valor de REP más alto que haya en tu ejército. El jugador que saca la tirada más alta puede elegir jugar primero o designar a una figura o equipo de su adversario para que se active en primer lugar. Durante el turno de un jugador, este puede activar a una figura independiente o a un equipo de figuras. Esta/s figura/s puede mover y luego ejecutar una acción como combatir a distancia o cuerpo a cuerpo. También puede darse una orden a la figura pero las órdenes se revisan en detalle en el manual de Resolution: A Dark Tomorrow. Una vez que la activación de su figura o equipo haya terminado, el juego pasa a su adversario y así hasta que ambos jugadores hayan activado a todos sus modelos tras lo cual da comienzo una nueva ronda que comienza por su Fase de Control.

Orden de la Fase de Control

1. Tirada de control.
2. Tiradas de efectos especiales (veneno, fuego, etc.).
3. Tiradas de daños fatales.
4. Reagrupar figuras.
5. Movimientos obligatorios.
6. Activación de figuras poseídas

Comenzando la partida

Los jugadores despliegan típicamente a 8" (20 cm.) de los bordes opuestos del tablero, haciendo una tirada de control (2D6 + REP) para ver quién despliega primero. Una vez que ambos jugadores hayan desplegado sus

figuras se hace otra tirada de control para ver quién comienza, siguiendo las reglas normales de rondas de juego.

Movimiento

Una figura puede mover el valor de su atributo MVE medido en pulgadas (1" = 2,5 cm.) y llevar a cabo una acción si lo desea. Una figura puede mover el doble de su MVE en su turno pero entonces no podrá llevar a cabo ninguna acción después. Una figura puede cargar contra otra a fin de entrar en combate cuerpo a cuerpo. Esta distancia de carga es de MVE+4". Las figuras que pertenezcan a un equipo deben permanecer a 3" unas de otras, o deberán superar un chequeo de moral al final de la acción de movimiento de su equipo para evitar quedar suprimidos, en cuyo caso no podrán llevar a cabo más acciones en ese turno.

Una figura debe terminar su movimiento encarada en la dirección que desees ya sólo puede atacar en su arco frontal de 180°. Las figuras independientes pueden agruparse con un equipo o con otras figuras independientes, pero si se hace deben seguir las reglas de equipos durante todo el juego. Cuando se activa a un equipo, todas las figuras del equipo deben completar su movimiento (si lo hay) antes de poder llevar a cabo cualquier otra acción.

COMBATE

Para atacar a una figura a distancia debe haber línea de vista entre las dos figuras implicadas, es decir, debes ser capaz de trazar una línea recta entre tu figura y su objetivo, y este debe ser el objetivo enemigo más cercano. El atacante lanza entonces 2D6 y añade su RCA al resultado. El defensor lanza 2D6 y añade su SAG al resultado. Si el atacante obtiene un valor igual o superior al del defensor, logra impactarle. Si la figura defensora es atacada por su arco trasero no podrá sumar su SAG a su tirada de dados. Si se obtiene un éxito crítico en el ataque significa que el daño causado se duplica, y un fallo crítico implica que tu arma se ha encasquillado y la figura no podrá usarla en lo que queda de partida. Si el defensor obtiene un éxito crítico en su tirada significará que ha escapado ileso del ataque, mientras que un fallo crítico implicará que ha sido alcanzado automáticamente y ha caído al suelo si sobrevive.

Si una figura lanza una granada y falla, lanza el dado de desviación: la flecha es la dirección en que se desvía la granada y el número la distancia en pulgadas con respecto al objetivo original. Una figura puede intentar lanzar una granada contra un punto del tablero; esto se realiza con una tirada contra una dificultad de 10.

Se considera como cobertura cualquier elemento de escenografía que no bloquee la línea de vista hacia una figura. Una figura debe estar al menos cubierta en la mitad de su tamaño y a 2 cm del elemento de cobertura para beneficiarse de dicha cobertura. Hay tres tipos diferentes de coberturas en ReZolution:

1. **Ligera** – se trata de terreno que tan solo dificulta el ver a la figura pero no afecta al daño del ataque. En cobertura ligera resta -1 al resultado de RCA del atacante.
2. **Media** – vallas, cajas, barreras temporales, etc. Reduce el valor de RCA del atacante en -1 y suma +1 al blindaje del defensor.
3. **Pesada** – muros, edificios, pilares de firmacreto y búnkeres. En cobertura pesada resta -1 al RCA del atacante y suma +2 al blindaje del defensor.

Si una figura está a más de 2 cm. del elemento de terreno, pero sigue teniendo más del 50% de su superficie oculta a la línea de vista de un atacante, el atacante tendrá un -1 a su RCA.

En combate cuerpo a cuerpo ambos jugadores realizan tiradas enfrentadas y suman sus respectivos CCAs al resultado. La figura con resultado mayor vence. Una figura que haya cargado en su turno recibe 1D6 adicional

a sus dados de daño en el turno en que ha cargado. Si ambos jugadores obtienen el mismo resultado se considera un empate y no hay más efectos durante ese turno.

Si una figura es atacada por su arco trasero, no podrá sumar su CCA a la tirada durante ese turno y si el atacante vence el combate contará como un éxito crítico; para recibir esta bonificación la figura debe comenzar su movimiento en el arco trasero del defensor. Un éxito crítico significará que el enemigo ha sido impactado automáticamente y el valor de daño se duplica, mientras que un fallo crítico significará que tu figura ha sido impactada y que tu oponente recibe 2D6 adicionales de daño.

Hackeo y poderes mentales

Una figura debe estar “logueada” en la Rejilla para poder usar su atributo de Hackeo. Para ello debe estar en contacto peana con peana con un Terminal de Computador (HPT) (suministrado en el kit de terreno de Resolution) o en cualquier punto designado como tal en el tablero. Los hackers logueados pueden atacarse entre sí aunque estén en extremos opuestos del tablero siempre y cuando estén enganchados a un HPT. Las figuras pueden usar también conexiones remotas para hackear cosas aunque esto no es tan seguro como estar conectado a un terminal ya que entonces no podrán añadir su atributo de Hackeo a las tiradas, sólo la bonificación que ofrezca su portátil. La mayoría de sistemas no-IA tienen una designación que se detalla al completo junto con todas las opciones disponibles para los hackers en el manual de reglas, incluyendo reglas para hackear robots y sistemas agresivos. A efectos de estas reglas rápidas considera que todos los sistemas son Neutrales con dificultad de tirada de 10. Un hacker obtiene acceso a un sistema superando este número en una tirada de hackeo (2D6 + HAK).

Las figuras con poderes mentales pueden usarlos en la fase de acción de su turno haciendo una tirada enfrentada en su turno como en los ataques a distancia o cuerpo a cuerpo pero usando su atributo de CRFT. Para que el ataque funcione, el resultado no sólo debe ser igual o superior al del adversario sino que tiene que ser igual o superior al valor de dificultad del poder empleado. Los poderes telepáticos se chequean con una tirada enfrentada contra el NRV del adversario en lugar de contra su SAG.

Daños

SI has logrado impactar a tu objetivo, lo siguiente que tienes que hacer es intentar causarle daño. Cada arma del juego causa un cierto número de dados de Daño. Este es el total de D6 que lanzas para intentar dañar a una figura. Los dados de daño se usan independientemente, no se suman. Para dañar a una figura primero resta el valor de su blindaje de la cantidad de dados que hayas lanzado. Por ejemplo, si una figura tiene blindaje 2 y tu figura ha disparado un arma de daño 4D6, quitarías 2 dados quedándote con 2D6 dados de daño. El blindaje de una figura puede verse en la esquina superior izquierda de su tarjeta de datos. Una vez restado el blindaje lanza los dados de daño. Cada dado tiene que igualar o superar el valor de BDY del objetivo. Por cada 6 que obtengas puedes lanzar de inmediato otro dado de daño. ¡Si sigues sacando seises, sigues tirando dados! Por cada dado que consiga dañar al objetivo marca una casilla de su barra de daños (no pintes en la tarjeta de datos: usa o una fotocopia o protege la carta en una funda de PVC y usa un rotulador borrable). Cuando hayas marcado las suficientes casillas para que empiecen a aparecer números deberás lanzar un D6 y consultar la tabla de Daños Letales, de abajo. Cuando todas las casillas se hayan marcado, la figura se considera muerta y se retira del juego.

Tabla de Daños Letales	
1-2	Muerto La figura se retira del juego
3-4	Aturdido El modelo queda aturdido y tumbado. Tira de nuevo en la tabla en la próxima Fase de Control
5-6	No puedes acabar con un Buen Hombre Aplica los modificadores indicados en tu barra de daños a MVE, RCA, CCA y RRV

Un modelo tumbado no puede moverse y cuenta como un objetivo de dificultad 10 si se le quiere disparar a más de 6" (15 cm.) de distancia). A menos de esta distancia la dificultad será de 5. Un enemigo en contacto peana con peana podrá emplear su acción del turno para matarle. No necesita lanzar dados y la figura tumbada se retira automáticamente del juego.

Nervio

Ciertas situaciones pueden hacer que alguien pierda la calma, como estar bajo fuego enemigo o ser atacado cuerpo a cuerpo. Una figura debe superar un chequeo de moral contra una dificultad de 10 o quedar suprimida si: es herida por un ataque a distancia, si su equipo ha perdido 25% o más de sus miembros en una ronda, si su equipo ha perdido más del 50% de los miembros con los que empezó la partida, o si una figura de su bando con la habilidad Liderazgo muere en un radio de 6" (15 cm.) de ella. Cuando una figura es suprimida no puede moverse pero por lo demás puede actuar con normalidad. Si la figura falla un segundo chequeo de moral entra en pánico y huye 2D6" hacia el borde más cercano de su zona de despliegue. Cuando una figura huye de un combate cuerpo a cuerpo su adversario puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo gratuito contra ella con una dificultad de 8. Si la figura sobrevive, puede huir sus 2D6". Las figuras en pánico pueden intentar reagruparse durante la fase de control.



ABERRANT
games

<http://www.AberrantGames>