

STARGATE SOLO SKIRMISH RULES

Stargate Solo Skirmish Rules, es un sencillo juego de miniaturas para jugar en solitario en el universo de STARGATE. Está pensado para miniaturas de 15mm. Cada pulgada puede equivaler a una casilla en un plano.



PERSONAJES

Cada equipo rival tiene normalmente entre 3 y 6 miniaturas, aunque no hay límites. Tu equipo son los Personajes Jugadores (PJs) y tus enemigos son los Personajes no Jugadores PNJs. Elige a uno de tus PJs como líder (quizá el más importante para el escenario que vas a jugar). Cada PJ y PNJ tiene tres atributos: MOVimiento, DISparo y SALvación. Cada atributo puede valer: +0 (pésimo), +1 (mediocre), +2 (bueno), +3 (superior) o +4 (legendario).

PERFILES DE EJEMPLO:

- **Mayor O'Neill.** Coste 16 ptos.. MOV +1 DISP +3 SALV +2. Fusil de Asalto. Pistola. Granadas.
- **Teal'c.** Coste 14 ptos. MOV +0 DISP +3 SALV +2. Lanzadera Jaffa. Pistola.
- **Mayor Carter.** Coste 14 ptos. MOV +1 DISP +2 SALV +2. Fusil de Asalto. Pistola. Granadas.
- **Dr. Jackson.** Coste 10 ptos. MOV +1 DISP +1 SALV +2. Pistola Zat. Especial: Interprete idiomas (1pto).
- **Soldado terrestre.** Coste 8 ptos. MOV +0 DISP +2 SALV +1. Fusil de Asalto.
- **Jaffa.** 14 ptos. MOV +1 DISP +1 SALV +3. Bastón Jaffa. Granadas de Shock

De esta forma, podemos enfrentar a los 4 "Héroes" vs 4 Jaffas. O tal vez a una escuadra de 6 Soldados vs 3 Jaffas. Etc.

ACTIVACIÓN

El juego se divide en turnos. Al inicio de cada uno, lanza 1D6 (+1 si la última activación fue de los PNJs):

- **1-3:** activas todos los PNJs, empezando por los más próximos a los PJs y alejándote progresivamente.
- **4+:** activas a todos los PJs en el orden que elijas.

Cada PNJ que se activa intentará:

1. Apuntar y disparar; si no es posible:
2. Caminar y disparar; si no es posible:
3. Correr. (si llega al CaC se produce un Asalto)

Los PNJs siempre se acercan al PJ más próximo (si es posible, manteniéndose a cubierto). Si dudas sobre qué debería hacer un PNJ, elige al azar.

Para cada PJ que se activa, puedes elegir:

- Apuntar y disparar
- Caminar y disparar, o disparar y caminar
- Caminar y Asaltar
- Correr (si llega al CaC opcionalmente puede Asaltar)
- Recargar

- **Vigilar:** el PJ podrá disparar contra un único PNJ que se mueva dentro de su ángulo de visión (90°; vigilando no se puede girar). Puedes interrumpir al PNJ en cualquier punto de su movimiento. Si sobrevive, el PNJ podrá completar su activación.
- **Maniobra:** Acción técnica, manipular un objeto, etc.

Cada turno finaliza cuando hayas activado a todos los PNJs o PJs, según corresponda.

MOVIMIENTO

Para mover mide en pulgadas:

- Caminar: 1D3 + MOV (en pulgadas)
- Correr: 1D6 + MOV (en pulgadas)
- Obstáculos, terreno abrupto, escalas, escaleras: x1/2

Si te mueves adyacente a un enemigo se producirá un Asalto si así lo deseas.

DISPARO

En cada turno sólo se puede disparar un arma. Siempre se debe disparar contra el enemigo más próximo. Excepción: si el más próximo está a cubierto y otro no, se debe disparar contra el que está al descubierto. No es posible disparar si se interpone otro personaje, aunque sea parcialmente.

Para disparar, lanza 1D6 + DISP (+1 si apuntó, +mod. Arma). Si sale 6+, el disparo es exitoso.

Cada vez que dispare un PJ, lanza 2D6: el del disparo y otro de diferente color. Si sale el mismo resultado en ambos dados, el PJ no podrá volver a disparar hasta que recargue. Esta regla no se aplica a los PNJs.

- **Pistola/Pistola Zat** (1 pto): -1 por cada 6".
- **Fusil de Asalto** (2 ptos): -1 por cada 12".
- **Granadas** (1 pto cada 3 granadas): Alcance 4". Ignora la cobertura. Afecta a toda figura situada a 1" o menos del objetivo. Chequea por SAL. Si es de Humo: coloca una plantilla de 3" (anula línea de visión 3 turnos). Si es de Shock: Las Figuras hasta a 1" del objetivo no actuarán en su siguiente turno.
- **Bastón Jaffa** (3 ptos): +1 hasta 6", -1 por cada 12"
- **Arma de Posición** (5 ptos): no suman +1 por apuntar. Cada acción de disparo permite disparar hasta 3 veces en ángulo de 90°; no necesitan recargarse. Además, cada disparo afecta a todos los PJs y PNJs visibles situados a 1" o menos del objetivo.

ASALTO

Si una figura asalta a otra, colocándose adyacente al blanco, ambos chequean con 1d6; la tirada más alta gana; si uno de los personajes es impactado, chequea por SAL con normalidad. **+1** Si lleva un Arma Larga (Fusil, Batón Jaffa, etc.)

SALVACIÓN

Contra un Impacto exitoso, realiza una tirada de SAL. Lanza 1D6 + SAL (+2 si el objetivo tiene cobertura). Si suma 6+, el Impacto habrá fallado contra todo pronóstico. Excepción: sacar "1" en el dado implica que el disparo acertó, independientemente de lo demás.

DESTINO

Un PNJ que no se salve de un ataque exitoso muere o queda inconsciente (es eliminado), igualmente los soldados genéricos del bando de los PJs.

Si se trata de un PJ, haz una tirada de DESTINO (1D6):

1. Muere como un héroe
2. Queda gravemente herido e inconsciente; cuando acabe el tiroteo, lanza 1D6: sobrevive si sale 4+
3. Herida en el brazo (en disparos lanzas 2D6 y tomas el peor resultado)
4. Herida en la pierna (al caminar lanzas 2D3/2D6 y tomas el peor resultado)
5. Herida sin mayores consecuencias, pero queda aterrorizado (pierde su siguiente turno)
6. Rasguño sin importancia.



CAMPAÑA

Ponles nombres a los personajes y descríbelos. Intenta crear personajes únicos con los que puedas implicarte, que te importe lo que les ocurra. Procura generar incertidumbre, por ejemplo, delimitando al azar dónde comienza cada enemigo, la posible llegada de refuerzos, sucesos fortuitos, etc. Intenta narrar una historia interesante con antecedentes, desarrollo y epílogo; será satisfactoria aunque fracasas.

Tras cada combate, los PJs supervivientes curan sus heridas. Además, puedes sumar +1 en un atributo hasta a tres PJs que hayan sacado un 6 en una tirada de ese atributo. Cada PJ sólo podrá aumentar un atributo, y cada atributo sólo podrá incrementarse a un PJ. En ningún caso un atributo puede superar +4.

Cuando uno de tus PJs muera, dedícale un sentido epitafio. Para la siguiente misión podrás incorporar un nuevo PJ a tu bando. Si el PJ que te representa muere, será el final de la campaña y, por tanto, de la historia.

ACTIVACIÓN DE CENTINELAS Y SIGILO

En algunas misiones de juego, un bando tendrá sus figuras estacionarias y solo se activarán si se da la *Alarma*. Pasamos a llamarlas "*Centinelas*".

Detección: Si un enemigo cruza por los 90° visuales de un Centinela, este dará la alarma, y en su siguiente turno de activación podrá activar todas sus miniaturas. Si un enemigo se acerca a 2" o menos pulgadas por un ángulo muerto, el Centinela tira 1d6, con 5+ la detectará y dará la alarma. De la misma forma, si un centinela sobrevive a un asalto o disparo dará la alarma.

COSTES EN PUNTOS

Haz este sencillo cálculo: $(MOV+DIS+SAL)*2+Armas$.

MISIONES

Puedes elegir una de siguientes, ya sea al azar o de mutuo acuerdo entre los jugadores. En algunas misiones es más difícil alcanzar la victoria.

MISIÓN 1: SABOTAJE

El Bando de PJs tiene que infiltrarse en las posiciones enemigas y destruir un objeto de gran importancia para los planes de batalla del enemigo.

Se considera que el bando saboteador está equipado con Cargas Explosivas sin coste adicional en puntos, además de su equipo normal. Para ganar. Debe destruir el objetivo central, que puede estar representado por una pila de cajas, un banco de datos o algo parecido. Para destruirlo se ha de colocar 1 carga explosiva, cuenta como maniobra.

Puedes subir la dificultad de esta misión incorporando más de un objetivo que se debe de destruir.

MISIÓN 2: ASESINATO

Se ha de encontrar a un individuo clave en la estrategia del enemigo y asesinarlo a cualquier precio.

Necesitarás una miniatura para representar el objetivo. A efectos de juego, el objetivo tendrá el siguiente perfil de atributos: *MOV+1; DIS+2; SAL+2; Arma Corta*.

No puede mover, pero actuará normalmente en caso de ser atacado.

MISIÓN 3: HUIDA

Habéis cumplido el objetivo y tenéis que salir con el mayor número de efectivos posible del infierno en el que se ha convertido la zona.

En esta misión el bando de PJs tiene que cruzar el tablero hasta el borde opuesto a aquel por el que ha entrado. Si alguno de los PJs consigue abandonar la mesa de juego por el lugar indicado, será una victoria.

MISIÓN 4: BATALLA FINAL

Aunque los PJs han alcanzado sus objetivos, alguien ha dado la alarma. Hay que reemplazar el sigilo por la fuerza bruta si quieres sobrevivir. El Bando de PJs despliega en el objetivo central y los PNJs enemigos despliegan a un máximo de 3" de cualquiera de los bordes del tablero, distribuidos equitativamente.

Puede jugarse enlazada con las misiones 1 y 2.

MISIÓN 5: ATAQUE RELÁMPAGO

Los PJs tienen que alcanzar un punto determinado del campo de batalla y conseguir una serie de objetivos antes de volver a su base. 1º tiene que llegar al objetivo central y mantener una de sus miniaturas en contacto peana con peana con él al menos durante un turno completo. Los PJs obtienen la victoria si consiguen que al menos una de sus miniaturas abandone el terreno de juego por alguno de los bordes de la mesa una vez alcanzado este objetivo.

MISIÓN 6: RECONOCIMIENTO

El bando de PJs tiene que obtener datos de las capacidades militares y del número de efectivos de su enemigo sin que su presencia sea detectada.

Los PJs tienen que recorrer la mesa de juego en busca de información. Obtendrá la victoria si consigue completar un circuito alrededor del objetivo central sin entrar en un radio de 3" de dicho lugar y al menos una de sus miniaturas abandona el terreno de juego por el borde de la mesa por el que desplegaron.

En esta partida deberás tener mucho cuidado y no hacer ningún ruido...

Por Oscar C.L. Basado en 6 balazos! (de José Manuel Ordás Miguélez) y WH40K Refriegas. Miniaturas de GZG. Ref: SG15-SFE5, SG15-SFE1.