

ÍNDICE

Introducción	3	Disparar a múltiples objetivos		Movimiento Corto	
Transfondo		El Tamaño en los ataques a distancia		Movimiento Largo	
Para jugadores de SBH		Ataques con Área de Efecto		Pistola de Aguja	29
Duración de la Partida		Miniaturas Paralizadas	21	Pistola Eléctrica	
Dados		Moral		Pistola Láser	
Escala		Cuándo hacer un chequeo de Moral		Pistola Nanobots	
Sugerencias para las Peanas		Activación de Grupos	22	Pistola	
Perfiles	4	Reagruparse		Proyectar Energía	
Las Bandas	4	Concentrar disparos		Psicometría	
Crea tu Banda		Reglas Especiales	22	Resistencia	
Humanos Puros	5	Absorción		Rifle de Asalto	
Mutantes	7	Adaptación Energética		Salvaje	
Animales Mutantes	8	Agarrarse	23	Sanar	
Plantas Mutantes	9	Alimentación de Energía		Seducir	30
Androides	10	Anfibio		Sentidos Superiores	
Robots		Animal		Sentir del Peligro	
Desposeídos	11	Arco		Servoarmadura	
El Juego	12	Arm Reflectante a los Láser		Sigiloso	
Determinar el Atacante y el Defensor		Arma de Energía		Telepatía	
Desplegar la Escenografía		Arma de Rayo Mortal		Terrorífico	31
Despliegue de las Miniaturas		Armadura Antifrag		Testarudo	
Activación		Armadura Pesada		Tirador de Primera	
<i>Tabla de Activación</i>		Armero	24	Toque Superior	
Terminar la Partida	13	Artificial		Traje NBQ	
Jugando con más de 2 jugadores		Aturdidor Sónico		Veneno	
Figuras Activadas		Bestial		Volar	
Movimiento	14	Bloqueo Mental		Campañas	32
Pasar a través de Aliados		Campo de Fuerza		Alimentando a tus personajes	
Terreno Difícil		Cola látigo		Mantenimiento de los Líderes	
Mover Peanas Grandes		Constitución Débil		Después de la Batalla	
Cruzando Puertas		Constitución Fuerte		Reemplazar las bajas	
Echando Puertas abajo		Cuernos/Púas		Honos de Batalla	
Disparando contra Puertas		Desarme Telequinético		Comprensión de Artefactos	
Escaleras y Escaleras de Mano	15	Doppelganger	25	Chequeos de Radiación	
Escalar		Dos cabezas		Escenarios	33
Daños por caída		Drogas		FAQ	35
Mover tropas voladoras		Enorme		Selección de Miniaturas	
Combate Cuerpo a Cuerpo	16	Enredar	26	Sistema de Creación Opcional de Personajes	
<i>Tabla de Modificadores al Combate CaC</i>		Escopeta		Sistema de Subastas	
Emboscada		Escudo Mental		Personajes Precreados	36
El tamaño en el CaC		Escudo Telequinético		Hoja de Referencia Rápida	38
Miniaturas Caídas		Ecurridizo		Hoja de Control de Banda	40
Retroceder		Especialista en CaC			
Sin espacio para retroceder		Esprintar			
Abandonar el Combate CaC		Fobia			
Combate a Distancia	17	Forestal	27		
Fallos en las Armas de Fuego		Fotosíntesis			
Consumo de Balas	18	Frutas Explosivas			
<i>Tabla de Armas de Disparo</i>		Frutas Nutritivas			
Línea de Visión		Golpe Telequinético			
Apuntando a Objetivos		Granada			
Apuntando con Ataques Psíquicos	19	Grande			
Disparando en CaC		Grito Telepático			
Miniaturas caídas y Cuerpo Tierra		Herbícida			
Cobertura		Héroe	28		
Áreas Boscosas		Humanoide			
Disparos Apuntando		Lanzarredes			
Recargar		Lanzallamas			
Lanzar rocas	20	Lento			
		Letal			
		Líder			
		Miedo al Agua			
		Miedo al Fuego			
		Montado			

INTRODUCCIÓN

Para jugar a este juego, necesitarás un mínimo de tres dados de seis caras, algunas miniaturas, tres palitos de medir y una superficie de juego. También necesitarás algo de escenografía para representar colinas, árboles, rocas, ruinas y cosas por el estilo. Si no tienes esta escenografía podrás utilizar papeles que marquen el contorno de esta escenografía.

TRANSFONDO

Es difícil reconocer nuestro mundo después de 200 años de guerra. El uso de armas nucleares, bioquímicas y algunas armas de destrucción masiva han reducido la mayoría de las ciudades a cráteres de obsidiana fundida y acero. Muchos lagos se han evaporado o contaminado más allá de lo creíble, y ahora son el hogar de animales mutantes que podrían tragarse un barco completo.

Una nueva edad de oscuridad ha descendido sobre la Humanidad. Los esplendores tecnológicos y sociales del pasado no son más que un mito para los brutales habitantes de las baldías tierras radiactivas. La sociedad tal y como la conocemos ya nunca existirá. La Humanidad ha regresado al barbarismo o, al menos, al feudalismo brutal.

Tras esta caída de la supremacía de la Humanidad, otros seres tratan de alzarse para imponer su control. Mutantes Humanoides, plantas y animales luchan entre ellos por los principales recursos como agua, armas, alimentos y fuentes de energía. Es un mundo brutal que no conoce la esperanza ni el descanso. Un mundo con sólo dos tipos de habitantes: los que perecen y los que sobreviven.

PARA JUGADORES DE SONG OF BLADES AND HEROES

Este juego está basado en el sistema de reglas de Song of Blades and Heroes. Los mecanismos de activación, moral y los Combates será familiar para los jugadores de SBH. Todo lo demás es diferente. Algunas diferencias serán más evidentes durante las campañas. El énfasis ahora está en los Combates a distancia, aunque el Combate cuerpo a cuerpo aún tendrá un papel importante.

MDRG es un juego de campañas, esto significa que algunas reglas serán más importantes cuando se jueguen una serie de escenarios interconectados. Por ejemplo, tendrás que aprender a reservar tus recursos de una partida a otra para pagar los costes de mantenimiento (p.j. comida, botines o Baterías de Energía) de tu banda.

DURACION DE LA PARTIDA

Una vez que conoces las reglas y que has creado tus personajes, cada partida requerirá de unos 30-45 minutos, lo que te permitirá jugar una pequeña campaña (de 3 a 5 escenarios) en una sola tarde.

DADOS

MDRG utiliza sólo dados normales de 6 caras, normalmente abreviados como d6. Así que si pone lanza 2d6 se referirá a que lances 2 dados de 6 caras y que sumes los resultados, obteniéndose un número entre 2 y 12. Lanza d66 significa que deberás lanzar dos dados por separado, uno de ellos indicará las decenas y el otro las unidades, generándose un número desde 11 hasta 66.

ESCALA

MDRG recrea batallas de bandas de aventureros, supervivientes y guerreros en mundo post-holocausto, lleno de plagas e infestado de seres inhumanos. Puedes jugar con miniaturas de cualquier escala (hay una lista de fabricantes en la p.35). Las reglas están escritas para dos jugadores pero es posible jugar con más, haciendo aleatorio el orden de juego mediante cartas con el nombre de los jugadores.

Una figura representa a una criatura. Un turno representa algunos segundos. Todas las distancias y alcances son medidos con tres Palitos de Medir marcados como Corto, Medio y Largo. Medir, antes de declarar un ataque o un movimiento está permitido. Los jugadores podrán medir las distancias en todo momento. Puedes fabricar tu Palito de Medir con madera de balsa, cartulina, o lo que quieras siguiendo la siguiente tabla:

Palitos de Medir		
	15mm miniat.	25/28mm miniat.
Corto	50mm	75mm
Medio	80mm	120mm
Largo	120mm	180mm

Si juegas con miniaturas de 15mm, el área mínima de juego debería ser de 60x60, y para miniaturas de 25/28mm de 90x90cm.

SUGERENCIAS PARA LAS PEANAS

Este juego no tiene unas normas específicas para las formas y tamaño de las peanas de las miniaturas, por lo que los jugadores podrán usar las que deseen, siempre y cuando todos los jugadores estén de acuerdo.

Para miniaturas de 28mm, es conveniente el uso de peanas de 20x20mm, para figuras de tamaño Humano, de 20x40mm para figuras de caballería (incluyendo a la mayoría de los animales Mutantes de cuatro patas) y peanas de 25x25mm para las miniaturas grandes. Las miniaturas enormes usarán las peanas que su tamaño requiera.

Si vas a utilizar peanas de 15mm, el método más conveniente para basarlas es usar pequeñas monedas (el autor utiliza para todas las miniaturas de infantería monedas de céntimo de Euro, y para las miniaturas más grandes monedas de 2 ó 5 céntimos). Esto es más barato que muchas peanas comercializadas, y le da cierto peso a la figura. Las monedas pueden ser pintadas y cubiertas con césped o arena.