



# WARRIORS OF ATHENA

## NOMENCLATURA

Les capacitats i habilitats individuals de tota figura es representen per les sigles següents:

- **CAPACITATS** (anglès *STATS*)
  - Moviment: **MOV**
  - Combat cos-a-cos: **COM**
  - Combat a distància: **TIR**
  - Salut: **SAL**
  - Salut actual o «Punts de Vida»: **PdV**
- **HABILITATS** (anglès *SKILLS*)
  - Atletisme: **ATL**

Les distàncies s'expressen sempre en polzades.

## FASES D'UN TORN

Full 64

Cada torn consecutiu es divideix en quatre fases, marcant l'ordre en què s'activen les figures:

- 1 . Fase d'Herois (\*)
- 2 . Fase de Criatures
- 3 . Fase de Companys
- 4 . Fase d'Esdeveniments

(\*) Si la companyia consta de només un sol Heroi, també s'hi poden activar fins a 3 Companys; si n'hi ha 2, un sol Company; si n'hi ha més, cap Company.

## ACTIVACIÓ

Full 65

Amb cada activació, una figura pot efectuar una acció principal i una acció secundària, no importa en quin ordre. Cada acció principal pot consistir en qualsevol cosa que la figura pugui fer: moure, lluitar, disparar, etc. L'acció secundària és més restringida, i generalment s'empra per moure.

## MOVIMENT

Full 66

Quan és activada per moure, una figura pot desplaçar-se una quantitat de polzades igual a la seva MOV. Si s'empra les dues accions per moure, la segona resta reduïda a la meitat.

- **Obstacles i grimpada:** si l'escenari no ho especifica altrament, tot obstacle pot ser franquejat per una figura tot grimpant-hi,

però l'alçada de l'obstacle dobla el cost de moviment (full 68).

- **Terreny abrupte:** quan es travessa un espai així definit, el cost de moviment es dobla (full 68).
- **Entrar en contacte:** si dues figures entren en contacte, poden establir combat cos-a-cos, tot emprant-hi una acció; mentre s'està en contacte, només lluitar és permès (full 68).
- **Forçar combat:** si una figura entra en un radi d'1" al voltant d'un adversari que no estigui encara en contacte amb ningú, aquest pot forçar el combat amb aquella (full 69).
- **Sortir de taula:** una figura de jugador pot sortir a voluntat del perímetre de joc, però ja no hi pot reentrar. Si carregava algun tresor, aquest es considera resguardat. Ningú no pot ser empès fora del perímetre de joc contra la seva voluntat, si no és que l'escenari digui altrament (full 69).
- **Saltar:** una figura pot efectuar un salt horitzontal de longitud igual a la meitat de la seva MOV + 1, sempre que li'n resti prou capacitat de moviment (full 69).

Ara bé, sempre que es faci un salt s'ha de fer una Tirada d'Atletisme així:

$$ATL + 1D20 \geq [\text{distància} + 1]$$

(-5 si comença o acaba en terreny abrupte).

En cas de no superar la tirada, la figura salta la meitat del que pretenia, cau i s'interromp la seva activació.

- **Caure:** sempre pot passar que una figura sigui empesa perquè caigui. Si la caiguda és de 3" o menys, no pateix cap lesió; si la caiguda és de més alçada cal fer una Tirada d'Atletisme així:

$$ATL + 1D20 \geq [16]$$

En cas d'èxit, només es pateixen danys igual a la distància caiguda; altrament, es multipliquen per 1,5 (full 72).

- **Nedar:** sempre que una figura hagi de nedar (full 73), haurà de superar una Tirada d'Atletisme així:

$$ATL + 1D20 - \text{Modificadors} \geq [5]$$

| Taula de modificadors a la natació |    |
|------------------------------------|----|
| Armadura lleugera                  | -2 |
| Armadura pesant                    | -4 |
| Escut petit                        | -1 |
| Escut gran                         | -2 |
| Portant un objecte o tresor        | -2 |

## TIRADES D'HABILITAT

Full 72

Igual com per a saltar, caure o nedar, una figura pot haver de fer una tirada d'una habilitat específica, amb una dificultat donada, per tal d'acomplir una certa acció. La tirada consisteix a sumar el resultat d'1D20 al valor de l'habilitat corresponent; una figura sense l'habilitat implicada té no gensmenys dret a tirar el dau. Un 20 al dau sempre és un èxit i un 1 al dau sempre és una pífia.

## COMBAT COS-A-COS

Full 74

El procediment de combat consisteix a llançar 1D20 per la figura del jugador i un altre per l'adversari; tot afegint-hi les COM respectives, així com eventuais modificadors que hi pugui haver.

$$\text{COM} + 1D20 \pm \text{Modificadors} = [\text{resultat}]$$

Un cop obtinguts els resultats respectius, cal:

- Designar com a guanyador el qui hagi obtingut resultat més alt
- Comptar els danys causats pel vencedor
- Restar-hi el valor d'armadura de l'oponent
- Aplicar al resultat els multiplicadors de dany especials
- La xifra final obtinguda representa els PdV que perd l'oponent.
- El vencedor té ara l'opció de romandre en contacte per a una nova ronda de combat, enretirar-se 1" o empènyer l'oponent 1"; aquestes dues opcions permeten trencar el contacte.

**Empat:** quan ambdós contendents han obtingut idèntic resultat, s'entén que tots dos reben danys; repetir el procediment esmentat per a cadascun, doncs tots dos rebran danys. A més, cap d'ambdós té l'opció de trencar el contacte.

**Combat múltiple:** tot sovint una figura es trobarà enganxada en cos-a-cos amb dos o més oponents alhora (full 75). En casos així, es comptarà les figures no actives com a «prestant suport» indirecte, de forma que la figura activa rebrà un bonificador de +2 per cada aliat en suport (excepte si està també enganxat amb algú altre).

L'oponent també pot comptar suports, i els bonificadors per suport d'ambdós contendents s'anul·len mútuament.

**Cop crític:** de vegades, els Déus intervenen en un combat, o això cal entendre quan un Heroi o Company obtenen un **20 al dau**. En aquest cas, la figura quanya automàticament aquella ronda de combat, i ocasiona **-5 PdV** addicionals a l'oponent. Les criatures mai no poden fer cops

crítics, però algunes poden ser immunes als crítics rebuts (full 78).

**Abast:** les llances i algunes altres armes gaudeixen de l'avantatge de tenir més llarg abast; si l'oponent no en porta, es guanya un bonificador addicional de +1 a la tirada de dau de combat. Algunes Criatures també gaudeixen d'aquest avantatge.

**Ruptura d'armes:** si el resultat de la tirada de dau és inferior al Punt de Ruptura de la seva arma, aquesta es trenca (full 78).

## COMBAT A DISTÀNCIA

Full 79

Si es disposa d'una arma llencívola o de projectils, es pot invertir una acció en llançar un atac a distància; sempre i quan l'objectiu es trobi a l'abast i a la vista.

El procediment de resolució és similar al del cos-a-cos, excepte que aquí el tirador empra la seva TIR mentre que l'objectiu segueix usant COM:

$$\text{TIR} + 1D20 \pm \text{Modificadors} = [\text{resultat}]$$

| Taula de modificadors comuns al tir   |    |
|---|----|
| Cada peça de terreny interposada entre tirador i objectiu, acumulativament                  | -1 |
| Quan l'objectiu és darrere (i en contacte amb) cobertura sòlida fins a mig cos              | -2 |
| Quan l'objectiu és darrere (i en contacte amb) cobertura sòlida totalment o quasi totalment | -4 |
| Quan el tirador fa un tret precipitat (=si ha mogut simultàniament)                         | -2 |
| Si l'objectiu és a llarg abast (=més de 10" de distància amb el tirador)                    | -2 |
| Si l'objectiu és de grans dimensions o alçada (generalment, criatures així definides)       | +2 |

Un cop obtinguts els resultats respectius, si el resultat més alt correspon a l'objectiu o hi ha hagut un empat, és que el tir ha fallat.

Altrament, hom segueix el mateix procediment de determinació de danys que en el combat cos-a-cos.

## DANYS I MORT

Full 80

Quan una figura entoma danys (sigui per combat, dispar o qualsevol altra causa), aquests es resten dels seus PdV totals. Si aquests resten a 0 o menys, la figura és incapacitada per tota la resta del combat. A la fi de l'escenari es determinarà si les figures incapacitades han mort o no (full 96).

