



CrossBones

Beta 0.1



# CrossBones

## PROLOGO

Los reinos humanos se propagan por todos los territorios de Aqueron. Las razas antaño dominantes en las tierras del oeste como los Elfos y los Enanos, ahora sobreviven a su decadencia, manteniendo su honor y los pocos territorios que les quedan.

La mayoría de la población de esas razas, se ha integrado en el modo de vida expansionista del progreso humano, gracias al futuro que ofrecen el comercio marítimo y el transporte, haciendo florecer grandes ciudades en las múltiples islas de los archipiélagos.

Pero no es el comercio lo único que florece.

Montones de bandidos, delincuentes y corsarios, acaban formando parte de las tripulaciones de piratas que recorren las grandes rutas de comercio asaltando barcos y puertos.

No les importa si es un barco mercante, de suministros o militar. No les importa si pertenece a su raza o a cualquiera de las otras. Lo único que tiene importancia es el precio del botín que pueden conseguir.

Crossbones es un juego de piratas en un mundo de fantasía. Cada jugador al mando de un capitán debe contratar una tripulación y con su barco, asaltar barcos y puertos, o defenderse de los asaltos de otros piratas.

En este reglamento hay una premisa clave, si no lo pone en las reglas, no puede hacerse. Como es lógico si hay alguna situación no prevista en las reglas y dos puntos de vista se tira 1D6, 1,2,3 se hace lo que dice un jugador, 4,5,6 se hace lo que dice el otro.

Que el intentar ganar, no empañe para lo que estas jugando, y eso es divertirse.





## LAS CARACTERÍSTICAS

Las miniaturas deben representarse en peanas cuadradas de 25mm. Deben estar colocadas en la peana de forma que muestren un cuadrante frontal, dos laterales y uno posterior.

Posterior	Posterior	Posterior
Lateral	Pirata	Lateral
Frontal	Frontal	Frontal

Las partidas se desarrollan en barcos, o tierra firme, representadas con casillas de 25 mm.

## ATRIBUTOS

El perfil de atributos de las miniaturas, muestra las capacidades de cada miniatura según su tipología.

- Movimiento
- Disparo
- cuerpo a cuerpo
- Esquiva
- Heridas
- Ataques

M	D	CC	ESQ	H	A
5	5+	5+	4+	3	2

## EL TURNO

En cada ronda, los jugadores van alternándose los turnos hasta haber realizado acciones con todas las miniaturas de su banda. Cada jugador tira 1D6 y le suma el valor de iniciativa de su raza. El que mayor tirada saque será el primero en empezar su turno.

Cada jugador puede mover, atacar, etc, con hasta dos miniaturas de su banda por turno. Una vez que esas miniaturas hayan completado sus acciones debe colocarse un contador para marcar que en esa ronda han sido usadas, y ceder el turno al jugador contrario.

Cuando todas las miniaturas de los dos jugadores hayan actuado, se finaliza la ronda, se recogen los marcadores y comienza una nueva ronda, mediante una tirada de iniciativa.

## MOVIMIENTO

Las miniaturas pueden moverse por las casillas de su mismo nivel de forma normal, hasta el máximo de casillas permitido por su atributo de movimiento. Si hay algún obstáculo que le impida el paso deberá rodearlo. Para subir o bajar un nivel el jugador deberá hacerlo por las zonas habilitadas con escaleras. Para trepar a un nivel o saltar un obstáculo, la miniatura deberá tener una habilidad que se lo permita.

**No se permite el movimiento de casillas en diagonal.**

El jugador podrá gastar los puntos de su atributo de ataque en cualquier momento durante su movimiento.

## MOVIMIENTO EN EL AGUA

Cualquier miniatura que caiga al agua puede intentar subir de nuevo a uno de los barcos por las cuerdas de salvamento.

Hay una cuerda de salvamento por barco, y cada jugador, decide en que casilla del lateral del barco está la cuerda antes de elegir atacante o defensor.

Una miniatura que se mueve por el agua, mueve la mitad de su atributo de movimiento redondeando hacia arriba.

Subir al barco por la cuerda de salvamento se consideran dos casillas en vertical. por lo que para llegar a la cubierta del barco desde el agua, hacen falta al menos 3 puntos de movimiento. Si no se tienen suficientes puntos para llegar de una vez, la miniatura se quedará colgando. Una miniatura subiendo por una cuerda de salvamento no puede atacar ni ser atacada.

## TIBURONES

Algunas misiones se desarrollan en zonas de tiburones. Cada misión lo especificará y dirá el número de tiburones que hay en la zona y donde aparecen.



Cada jugador pone la mitad de los tiburones especificados en la misión en las casillas de agua que prefiera.

Al principio de cada ronda, se tira 1D6 y los tiburones se mueven 8 casillas en la dirección que marque el dado.

Si un tiburón llega al borde del tablero dará media vuelta y seguirá avanzando por donde venía.

Si dos tiburones se tocan ambos darán media vuelta y continuarán su movimiento.

Si los tiburones chocan con un barco, continúan su movimiento rodeando el barco.

1-2	3-4	5-6
		
		

Los tiburones pueden sentir a sus presas a dos casillas de distancia, por lo que si al comenzar su movimiento hay alguna miniatura en el agua a dos casillas del tiburón, el tiburón irá directamente a por ella y atacará.

Si en cualquier parte de su movimiento el tiburón pasa a dos casillas o menos de una miniatura en el agua, intentará atacarla si los puntos de movimiento se lo permiten.

Cualquier tiburón que entre en contacto peana con peana con una miniatura le causará una herida y dará media vuelta para continuar su camino. (seguramente con el miembro amputado de la víctima).

## ESQUIVA

Por cada ataque que reciba una miniatura, el jugador objetivo puede realizar una tirada de esquiva para evitar el ataque.

La tirada se realiza tirando 1D6 por cada ataque que reciba y sacando el resultado indicado en su atributo de esquiva. **Si el defensor no logra esquivar, es impactada y habrá que realizar una tirada para ver si se le hiere o no.** Si al final de los ataques el objetivo ha conseguido superar con éxito alguna tirada de esquiva, podrá moverse a una de las 3 casillas situadas detrás de él para alejarse de su contrincante.

## COMBATE

El combate de los piratas es sucio y despiadado, por lo que utilizarán cualquier trampa para vencer a su contrincante.

Cada jugador puede realizar un número de ataques igual a su atributo de ataques contra una o varias miniaturas en su zona de combate.





## COMBATE MÚLTIPLE

Una o varias miniaturas, se pueden unir a un combate para atacar o apoyar. Por cada miniatura en una casilla adyacente a una miniatura atacada, el defensor tiene un -1 en su tirada para esquivar, ya que tiene a varios adversarios lanzandole estocadas.

## ATAQUES

### Patada

La patada es un modo peculiar de desestabilizar al enemigo para darle un golpe de gracia o incluso tirarlo por la borda del barco. Para realizar con exito la patada, se debe de superar una tirada de CC y que el jugador objetivo no supere su chequeo de esquivia. Si la patada tiene éxito, se tira 1D6, el jugador objetivo será desplazado una casilla según el resultado del dado. En caso no haber casillas disponibles, el resultado dse reparte entre las que si que están disponibles.

1-2	3-4	5-6
	Objetivo	
	Atacante	

3-4	5-6	
1-2	Objetivo	
		Atacante

1-2-3	4-5-6	
	Objetivo	
		Atacante

### Puñetazo

El puñetazo, es el ataque más común en CC. Se resuelve superando una tirada con el atributo de CC de la miniatura, si el impacto tiene éxito y la miniatura objetivo no supera su tirada de esquivia, no se causa daño al contrincante, pero en su lugar el contrincante cae al suelo. Hasta que el contrincante se levante, tendrá -1 a todas las tiradas para esquivar que realice.

### Atacar con un arma

El jugador debe decidir por cada ataque que realice, con que arma va a realizarlo. Puede realizar dos de sus ataques con la espada, o uno con espada y otro con la pistola, etc. Se recomienda utilizar dados de distintos colores para identificar cada arma. Las armas, según sus características proporcionan modificadores a las tiradas de disparo y cuerpo a cuerpo. También dan al portador una serie de habilidades y defectos.

## HERIDAS

Las miniaturas que reciban un impacto con exito, pueden resultar heridas. Por cada impacto con éxito, el atacante tira un dado, debiendo superar la tirada para herir con el atributo de daño del arma con la que ha atacado.

## ARMAMENTO

### (2 oro) Espada (daño 5+)

- **Habilidad Bloquear:** La espada permite bloquear si el arma usada por el atacante es otra espada o hacha. El jugador sustituye su tirada de esquivia por bloquear con la espada. Lo malo es que deja al objetivo sin defensa ante un segundo ataque con otra arma, patada o puñetazo. Si la espada es bloqueada por otra espada, no podrá realizarse

un segundo ataque con ella este turno.

### (3 oro) Hacha (daño 4+)

Si es bloqueada por una espada, no podrá realizarse un segundo ataque con ella este turno.

#### - Habilidad romper atrezzo:

El hacha permite romper barriles, pasarelas y abrir puertas para liberar prisioneros o dejar el paso libre.

Para abrir una puerta debe superarse una tirada de 5+

### (1 oro) Daga (daño 6+)

La daga no puede bloquear y no se puede bloquear

### (1 oro) Garfio (daño 6+)

Una miniatura equipada con un garfio, no puede equiparse con ningún otro tipo de arma en esa mano.

El garfio no puede bloquear y no se puede bloquear.

### (5 oro) Pistola (daño 4+)

La pistola permite realizar un ataque de disparo a 5 casillas de distancia de la miniatura que dispara.

- **Recarga:** Se necesita recarga, por lo que debe usarse 2 puntos de ataque para recargar la pistola.

### (6 oro) Mosquete (daño 4+)

El mosquete permite realizar un ataque de disparo a 7 casillas de distancia de la miniatura que dispara.

Al ser más preciso que la pistola suma +1 a la tirada de disparo en cada ataque que se utilice.

- **Arma a dos manos:** Es un arma a dos manos, por lo que una miniatura equipada con mosquete, no puede llevar otro arma equipada.

- **Recarga:** Se necesita recarga, por lo que debe usarse 2 puntos de ataque para recargar el mosquete.

### (15 oro) Cañon (daño variable)

Los piratas no usan los cañones a menos que sea necesario, ya que pretenden apresar el navío o a personajes ilustres. Por lo que no van a dañar su botin a menos que sea imprescindible.

El cañon tiene una dotación de dos artilleros. El cañon sólo puede disparar en línea recta desde el lateral del barco.

Selecciona una de las casillas de esa línea como objetivo.

Para dispararlo, cada artillero debe utilizar dos puntos de ataque. Se realiza la tirada para impactar con el miembro de la dotación que mejor atributo de disparo tenga. Si la tirada tiene éxito, la casilla objetivo sufre un daño con 2+ a la tirada y todas las adyacentes un ataque con 4+ a la tirada. Todas las miniaturas en las casillas impactadas, deberán superar una tirada de esquivia para apartarse de las casillas afectadas. Si el movimiento de esquivia no da para salir de las casillas impactadas, la miniatura sufrirá el impacto correspondiente a la casilla en la que finalice.

4+	4+	4+
4+	3+	4+
4+	4+	4+





## EQUIPO

### (3 Oro) Pasarela de abordaje:

La pasarela de abordaje se usa gastando 2 puntos de ataque para colocarla, y permite al usuario utilizarlo como pasarela de abordaje, creando un camino de 3 casillas de longitud en línea recta entre la casilla del usuario y el barco enemigo.

Una vez utilizado el garfio de abordaje, este puede ser utilizado por cualquier otra miniatura para pasar de un lado a otro. Se puede combatir en las pasarelas de forma normal.

### (1 Oro) Garfio de abordaje:

El garfio de abordaje es un garfio atado al final de una cuerda, y se usa gastando 1 punto de ataque para colocarlo, y permite al usuario utilizarlo como pasarela de abordaje, creando un camino de 3 casillas de longitud en línea recta entre la casilla del usuario y el barco enemigo.

Una vez utilizado el garfio de abordaje, este puede ser utilizado por cualquier otra miniatura para pasar de un lado a otro.

El garfio de abordaje, solo se puede utilizar si se tiene movimiento para cruzarlo de una vez. Ninguna miniatura puede finalizar su movimiento en el garfio de abordaje.

- **Equipo a dos manos:** Se usa a dos manos, por lo que una miniatura moviéndose por el garfio de abordaje, no puede utilizar otro equipo u arma mientras esté utilizando el garfio de abordaje para pasar al otro barco. Una vez pise la casilla del otro barco, puede usar sus armas de forma habitual.

Se permite el uso de un arma de combate cuerpo a cuerpo en el caso de que la casilla de llegada del barco enemigo, esté ocupada por una miniatura enemiga. (El pirata se abre camino para poder subir al barco.) pero siempre le debe quedar movimiento para poder llegar a esa casilla.

## CARTAS

Las cartas permiten a cada jugador dar beneficios a sus miniaturas, perjudicar a las del contrario, o crear situaciones durante el juego que cambien la táctica.

Cada jugador recibe 4 cartas al principio de la partida y puede usarlas durante su turno o el del contrario según se indique en cada carta.

## TRIPULACIÓN PIRATA

Cada jugador debe hacerse con una tripulación pirata para saquear a los incautos.

Cada tripulación puede tener un máximo de 15 miniaturas y un mínimo de 6, y siempre debe haber un capitán.

Para formar la tripulación, se dispone de 100 monedas de oro que hay que gastar en contratar piratas, comprar equipo y armamento. En el caso de no gastar todo el oro se pueden guardar en el cofre para comprar armas o contratar futuros miembros de la tripulación.

## HABILIDADES ESPECIALES

• **Diestro con la espada:** La miniatura con esta habilidad reduce en un punto la dificultad para las tiradas de combate cuerpo a cuerpo.

• **Resistencia de ultratumba:** La miniatura con esta habilidad ignora la primera herida que reciba.

• **Ataque arrollador:** La miniatura con esta habilidad puede

repetir una tirada de daño en combate cuerpo a cuerpo. Deberá quedarse con el nuevo resultado. Una vez usado, no se puede volver a realizar el ataque arrollador hasta la siguiente ronda.

• **Tirador experto:** La miniatura con esta habilidad reduce en un punto la dificultad para las tiradas de disparo.

• **Escurridizo:** La miniatura con esta habilidad puede repetir una tirada de esquivar. Deberá quedarse con el nuevo resultado. Una vez usado, no se puede volver a utilizar escurridizo hasta la siguiente ronda.

• **Estratega:** La miniatura con esta habilidad suma +1 a la iniciativa de raza en todas las tiradas de iniciativa.

## BOTÍN

En el caso de que la misión incluya botín, el ganador se llevará el botín indicado en la misión. Tanto en monedas de oro como en experiencia. En el resto de batallas y misiones, se ganan 10 puntos de experiencia y el jugador ganador tiene derecho a robar al contrario, las monedas de oro que la tripulación vencida tenga en el su cofre.

En el caso de no tener monedas de oro, el jugador ganador se apropiará de 10 objetos de armas o equipo de la lista del perdedor. El cañón no se considera como arma o equipo a efectos de conseguir botín, es demasiado grande y pesado como para robarlo en alta mar.





## RAZAS DE PIRATAS

Los piratas son muy gregarios, por lo que una banda pirata, sólo puede estar formada por piratas de una misma raza. Únicamente se pueden contratar piratas de otras razas si son mercenarios.

Los Orcos y los Goblins, se consideran de la raza Orcoide por lo que pueden ir separados o juntos en una misma banda pirata.

Cada raza, tiene sus propias características físicas por lo que los perfiles de cada banda de piratas cambian según sean de una raza u otra.

### Humanos (6 oro)

Iniciativa de raza: 4

Mov	Disp	CC	ESQ	H	A
5	5+	5+	4+	3	2

### Capitán Humano (7 oro)

Habilidad especial: Diestro con la espada

### No muertos (7 oro)

Iniciativa de raza: 4

Mov	Disp	CC	ESQ	H	A
5	5+	5+	5+	4	2

### Capitán No muerto (9 oro)

Habilidad especial: Resistencia de ultratumba

### Elfos (8 oro)

Iniciativa de raza: 5

Mov	Disp	CC	ESQ	H	A
6	4+	5+	3+	2	2

### Capitán Elfo (10 oro)

Habilidad especial: Estratega

### Enanos (6 oro)

Iniciativa de raza: 4

Mov	Disp	CC	ESQ	H	A
4	4+	5+	5+	3	2

### Capitán Enano (8 oro)

Habilidad especial: Tirador experto

### Orcos (8 oro)

Iniciativa de raza: 5

Mov	Disp	CC	ESQ	H	A
5	6+	4+	4+	3	3

### Capitán Orco (10 oro)

Habilidad especial: Ataque arrollador

### Goblins (4 oro)

Iniciativa de raza: 4

Mov	Disp	CC	ESQ	H	A
4	5+	6+	5+	3	1

### Capitán Goblin (6 oro)

Habilidad especial: Escurridizo

## MISIONES

Los jugadores deben elegir la misión a jugar. Cada jugador tira 1D6 y le suma el valor de iniciativa de su raza. El ganador elige si quiere ser atacante o defensor.

En el caso de las ser una banda de Orcos y Goblins, se coge la iniciativa de los orcos.

Por supuesto las misiones de este reglamento son opciones que se dan para comenzar a jugar y los jugadores pueden crear misiones propias con sus reglas específicas para jugarlas entre ellos.

El jugador ganador, será el que complete primero la misión con éxito.

### ASALTO AL BARCO DE MERCANCIAS

Se rumorea que un gran cargamento de mercancía va a dirigirse a las islas del sur. Es el momento de interceptarlo y conseguir el botín.

#### Reglas especiales:

- **Sin cañones:** No se permite el uso de cañones por parte del atacante ya que podrían dañar la mercancía, y eso no le gustaría al capitán.

- Tiburones: 4

### ATACANTE (Barco mediano):

El jugador atacante debe llegar al timon del barco y mantener una miniatura al mando del timon hasta el final de la ronda. Para tomar el timón del barco no puede haber ninguna miniatura defensora al final de la ronda en las dos casillas de mando del timon.

### DEFENSOR (Barco grande):

El defensor debe mantener el control del timon hasta el final de la cuarta ronda. Si en algún momento pierde el control del timon debe recuperarlo lo antes posible.

### SECUESTRO DEL GOBERNADOR

El gobernador de Danswirth va a viajar a la capital del reino a la cumbre contra la piratería. Esa no es buena noticia para ningún pirata, ya que si se alcanza un acuerdo con la armada en contra de la piratería, sería el momento de buscarse un nuevo trabajo.

### ATACANTE (Barco mediano):

El jugador atacante debe llegar al camarote de invitados (puerta izquierda de la parte trasera del barco) y abrir la puerta con un hacha.

A partir de ese momento, la miniatura del gobernador, debe acompañar a la miniatura que lo ha secuestrado, cada vez que el secuestrador mueva, el gobernador moverá con él.

Solo se puede liberar al gobernador, eliminando al secuestrador, o empujandolo para que se separe del gobernador. En ese caso, si una miniatura defensora esta en una casilla adyacente al gobernador, puede cogerlo y llevarlo con él cada vez que mueva.

En este caso el atacante debe recuperar al gobernador.

Solo se puede llevar al gobernador al barco del atacante a traves de las pasarelas.

El atacante vencerá si al final de la ronda cuatro el gobernador está en una casilla dentro del barco atacante. Las pasarelas y





garfios de abordaje no cuentan como parte del barco.

**DEFENSOR (Barco grande):**

El defensor debe mantener al Gobernador dentro de su barco hasta el final de la cuarta ronda.

