



# ORK POD RACER



Beta 0.4



## PROLOGO

ORK POD RACER es un juego de carreras de pods, rápido y sangriento.

La raza orka en una de sus travesías hacia el waagh en uno de sus pecios, descubrieron un planeta desértico llamado Tontooine, donde diferentes razas competían en carreras de pods para ser los más rápidos del sistema. Los orkos debían continuar su viaje hasta el waagh pero tomaron buena nota de la competición y crearon su propia liga de carreras de pods, mucho más violenta y más rápida.

Estas reglas son una beta y están basadas en unas reglas que encontré hace tiempo por internet sobre carreras de motos. (Perdón por no poder recordar el site donde las encuentre) Han sido muy modificadas para poder jugar carreras de PODs al estilo Star Wars. Así como las reglas para campeonatos que se desarrollarán en el futuro si todo va bien.

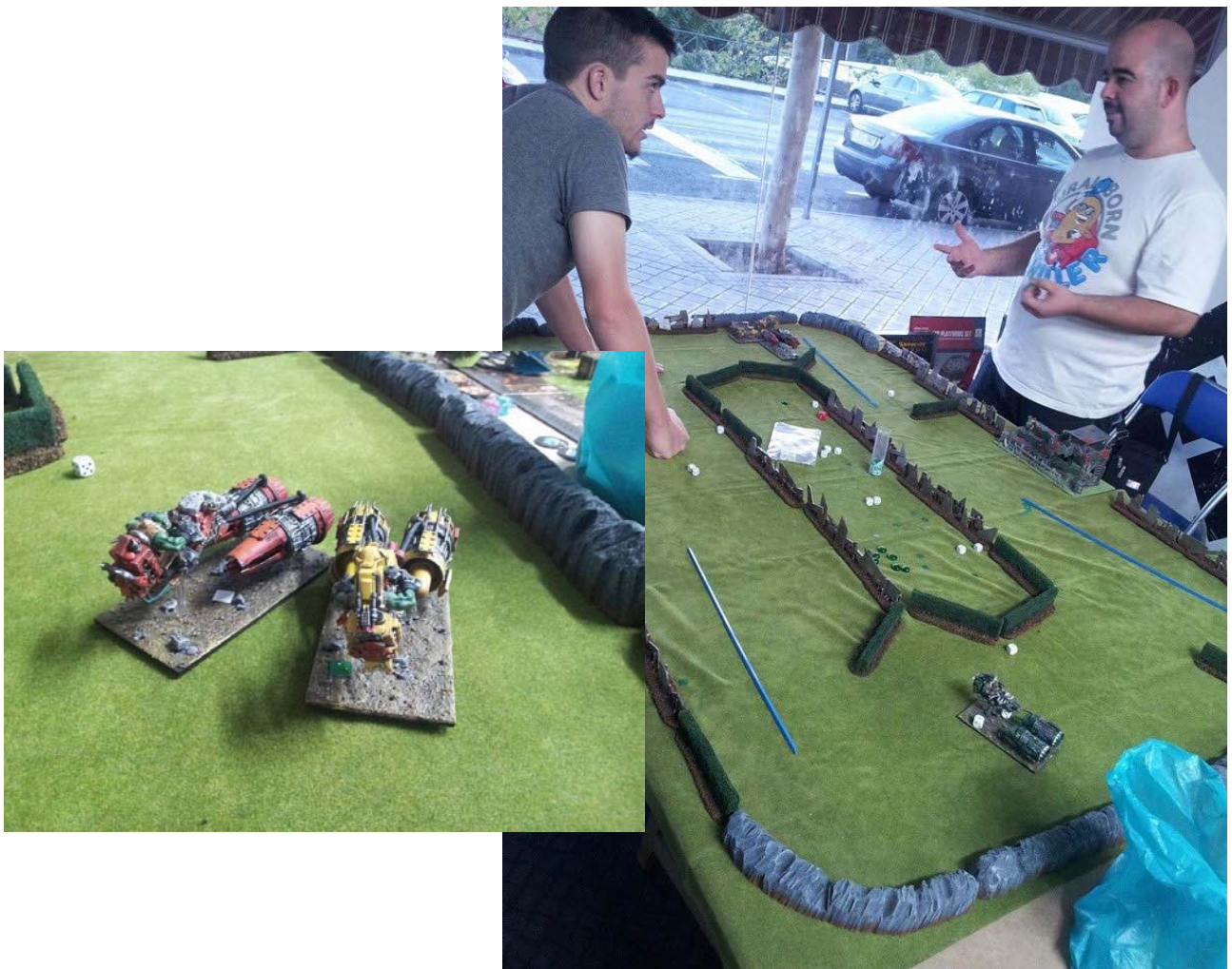
Las reglas irán evolucionando según se testeé la mecánica del juego. Incluso en el modo campaña la intención es poder modificar el pod, subir las habilidades del piloto, y tener que conseguir patrocinadores.

No pretendo considerarme propietario de unas reglas que en parte no son mías y que creo, deberían estar a disposición de cualquiera. He creado éste juego para pasar un buen rato con los amigos. Cualquiera que lo desee puede difundir estas reglas a quien quiera, mientras las mantenga tal cual están. Si quiere realizar modificaciones, que por favor le cambie el nombre al juego para que no se confundan unas reglas con otras.

Se que se pueden añadir muchas reglas y complicar el juego, incluso a algunos wargamers les parecerá simple comparado con otros juegos masivos. La idea de este reglamento es que casi cualquier persona, pueda aprender a jugar y hacerse con la mecánica del juego rápidamente. Por eso, en principio he eliminado el combate cuerpo a cuerpo de las opciones de combate.

Un saludo

Y recordar, divertiros con los amigos





## LAS CARACTERÍSTICAS

Las peanas de los pods deben tener 60x120mm y representan los cuadrantes de la miniatura. El juego es sencillo, todos los Podracers y sus pilotos tienen una ficha con sus características. Las cuales incluyen:

- 1.- Velocidad: Todos los Podracers tienen cuatro velocidades: maniobra, 1ª, 2ª y 3ª.
- 2.- Blindaje: Representa lo duro que es el Podracer frente a daños producidos por embestidas, disparos, etc...
- 3.- Pericia: La habilidad del piloto para mantenerse sobre su montura mientras hace toda clase de maniobras arriesgadas.
- 4.- Puntería: La habilidad del piloto para acertar con un disparo a sus enemigos, ¡ups digo! competidores.
- 6.- Heridas: Cantidad de heridas soportadas por el piloto.
- 7.- Movimiento: Lo que mueve el piloto a pie.

## COMO SE JUEGA

Al inicio de cada ronda cada jugador tira un 1D6 para determinar el orden en el que jugaran sus turnos. El que saque mayor tirada será el primero en hacer su turno, y todos los demás seguirán en el sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador puede usar durante su turno 5 acciones libres y 1 acción especial.

Las acciones libres, pueden utilizarse para acelerar, girar, combatir, jugar cartas, etc.

La acción especial puede utilizarse como una libre, o para combatir.

Una vez se hayan gastado las acciones termina el turno del jugador, y comienza el del siguiente jugador.

**En el momento que se falle algún chequeo de pericia, el jugador pierde el turno y todas las acciones que le quedaban por gastar.**

El objetivo del juego es conseguir ser el primero en realizar las vueltas acordadas para la carrera.

## CARTAS

Cada jugador comienza con 3 cartas. A cada paso por meta debe robar cartas hasta volver a tener 3 en su mano. En caso de pasar por meta y tener más de 3 cartas el jugador deberá descartar cartas hasta tener 3 en mano. Las cartas se pueden usar en distintos momentos de la partida, en la parte inferior de la carta especifica cuando. No se puede usar una carta para contrarrestar el efecto de otra carta.

## MOVIMIENTO OBLIGATORIO

Al inicio de cada turno el Pod debe realizar un movimiento obligatorio en línea recta equivalente a la velocidad que llevaba al final de su anterior turno.

MARCHA	MOVIMIENTO OBLIGATORIO
Velocidad maniobra	Sin movimiento obligatorio
1ª Velocidad	10 cm
2ª Velocidad	15 cm
3ª Velocidad	20 cm

## VELOCIDAD Y CAMBIO DE MARCHA

MARCHA	Maniobra	1ª	2ª	3ª
	hasta 10 cm	20 cm	30 cm	40 cm

Para reducir o aumentar la velocidad el jugador debe gastar acciones de su reserva, y mover el marcador de velocidad de la hoja de control para recordar a que velocidad va el Pod.

Cada vez que se gaste una acción en subir de marcha el pod movera una distancia en cm equivalente a la nueva marcha en la que se encuentre.

## CHEQUEOS DE PERICIA

Cada vez que un piloto tenga que realizar una maniobra arriesgada de algún tipo, como hacer giros adicionales, saltar una rampa, realizar un frenazo, recibir un disparo... Realizara un chequeo de pericia.

Básicamente tendrá que sacar en una tirada de 1D6 el resultado que indica el atributo de pericia del piloto, después de aplicar los modificadores.

Cuando que se falle un chequeo de pericia no se podrá realizar ninguna acción más en ese turno. Si el POD estaba cruzando un obstaculo, se coloca al final del obstaculo para que pueda seguir moviendo en el siguiente turno.

## GIROS

Según a la velocidad que vaya la Podracer podrá realizar un determinado numero de giros en un turno:

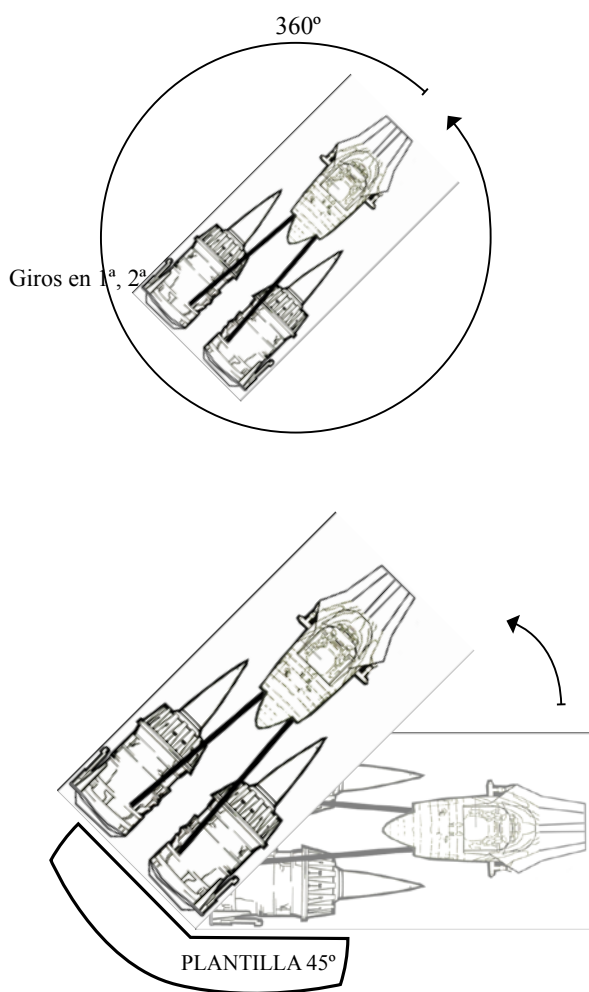
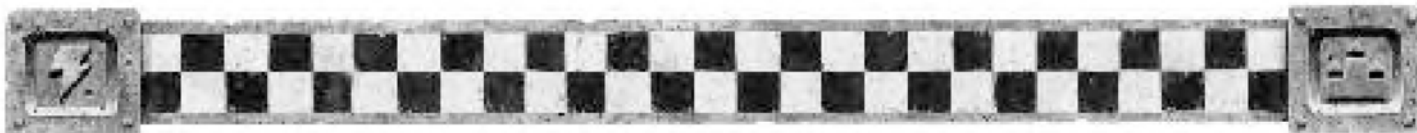
	Giros	Coste
Velocidad maniobra	hasta 360° (desde el centro del pod)	1 acción
1ª Velocidad	1 Giro gratis de hasta 90°. Demás giros con tirada de pericia	1 acción
2ª Velocidad	Giros hasta 45° con tirada de pericia	1 acción
3ª Velocidad	Giros hasta 45° con tirada de pericia	1 acción

Los giros de 360° a velocidad de maniobra se realizan tomando como centro de giro el centro del pod. Este giro representa que el piloto está haciendo maniobras para volver a encararse (Como por ejemplo despues de chocar con un obstaculo).

Si se quiere girar más de los giros que permite la velocidad puesta, el piloto tendrá que recurrir a su pericia para realizar giros extras de hasta 45°. Tendrá que hacer un chequeo de pericia por cada giro de hasta 45° extra que quiera realizar.

Los giros siempre se miden desde el cuadrante frontal del Pod, para representar que van derrapando. (excepto a velocidad de maniobra)

Giro a velocidad de maniobra



## EMPUJÓN

Se puede realizar un empujón para mover a un contrincante que esté situado en uno de los cuadrantes laterales.

El POD atacante se moverá 5 cm de forma lateral hacia la derecha o la izquierda. El POD que es empujado, deberá mover 5 cm en la dirección del empujón. Si el POD empujado se encuentra con un obstáculo, deberá realizar un chequeo de pericia para no colisionar durante su próximo movimiento obligatorio.

## FRENAZO

El frenazo es un chequeo de pericia como los de realizar giros pero sirve para reducir la velocidad de manera instantánea. Si se supera el chequeo, se podrá bajar la velocidad del Podracer tantos escalafones como se desee.

Si se falla el chequeo de frenazo, no se podrá realizar nada más durante el resto del turno.

## OBSTACULOS Y RAMPAS

Cruzar un obstáculo como rocas, un río o una zona donde haya habido una caída de un Podracer, realizara un chequeo de pericia con un modificador dependiendo de la velocidad.

Hay un tipo de obstáculo que es diferente al resto, las rampas. Es una maniobra arriesgada pero permite burlar otros obstáculos y se puede hacer a cualquier velocidad. Cuando se cruza una rampa se saltara por encima de otros obstáculos y competidores. Para Cruzarla se realizara un chequeo de pericia al principio del salto

y otro al final. El éxito del primer chequeo da un bono de +1 al de aterrizaje. Si falla, tendrá un -1 al chequeo para aterrizar y si la pifia sufrirá una caída con todas sus consecuencias.

Durante el salto, el Podracer avanzara (volara mejor dicho) una distancia adicional al movimiento determinada por la velocidad que lleve el Pod:

Movimiento adicional por salto	
Velocidad maniobra	5 cm
1ª Velocidad	10 cm
2ª Velocidad	15 cm
3ª Velocidad	20 cm

## CHOQUES

Cada vez que un pod choque contra un obstáculo recibirá un impacto de fuerza 3 modificado por la velocidad a la que vaya al impactar. Su marcha pasa automáticamente a maniobra por el choque.

## CAIDAS

Las condiciones de la carrera provocaran que en algún momento alguien se caiga de su Podracer. El piloto podrá montarse de nuevo en el Podracer gastando una acción. El POD se pone en velocidad de maniobra automáticamente. (El piloto tiene que subir al Podracer y volver a arrancarlo).

## EMBESTIDAS

En el caso de las embestidas, el POD que recibe la embestida, debe superar una tirada de pericia para apartarse del camino. Si la supera se aparta de la trayectoria del embestidor. Si lo falla, ambos PODs recibirán un impacto de fuerza 3, modificado por la velocidad que lleva el POD que embiste.

Modificadores a la embestida y choque

Fuerza de la embestida o choque	
Velocidad maniobra	-
1ª Velocidad	+1
2ª Velocidad	+2
3ª Velocidad	+3

## SALTO

En ocasiones preferirás no embestir a un contrincante, la opción más sencilla es saltarlo. Para ello debes superar una tirada de pericia. En caso de fallarla, el otro jugador debe superar una tirada de pericia para esquivar. Si la supera se apartará del camino, pero si la falla habrá recibido una embestida.

## IMPACTAR AL DISPARAR

Cuando un Podracer pretenda disparar a otro (je, je, se que lo esperabais) tendrá que realizar un chequeo de disparo. Deberá sacar en 1D6 su atributo de puntería con tantos dados como cadencia del arma que utilice.

En el caso de sacar dos resultados de 1 en la tirada los akribilladores se encasquillan, termina el turno de disparo y en



el siguiente turno habrá que utilizar la acción de disparo para desencasquillarlos.

El disparo evidentemente se ve afectado por las condiciones imperantes de la carrera, no es lo mismo disparar mientras vas a paso de tortuga por una recta; que en medio de una curva, a toda pastilla mientras el de al lado también te dispara. Así que tenemos una tabla de modificadores al disparo.

### Tabla de modificadores al disparo:

#### Si el que dispara en su acción anterior

Ha realizado un giro, ha cruzado un obstáculo, ha saltado una rampa, ha hecho un frenazo.	-1
---	----

#### Si el que recibe el disparo va a velocidad

Velocidad maniobra	+1
1ª Velocidad	0
2ª Velocidad	-1
3ª Velocidad	-2

### DAÑOS AL PODRACER

Para dañar el Podracer se tira un 1D6 por cada impacto realizado con éxito, y se le suma la fuerza del arma con la que se dispara. Si se supera el atributo de estructura del Podracer, se habrá conseguido dañarlo y se tirará en la siguiente tabla con 2D6 por cada daño que haya pasado el blindaje.

Se debe llevar el control con contadores de los daños recibidos en el pod. Se admiten hasta dos daños por localización, al tercero en la misma localización, la pieza se considera destruida. no permitiendo su utilización. Ejem: Si los frenos resultan destruidos no se podrán realizar tiradas de frenazo.

En el caso de piloto aturdido, o herido se debe colocar un contador en la casilla de la hoja de control del piloto.

Resultado 2d6	Daños	Efectos
2	Daños menores	Nada adicional
3	Daños menores	Nada adicional
4	Daños menores	Nada adicional
5	Caida del piloto	ver caidas
6	Gravitador dañado	-1 chequeos pericia
7	Frenos dañados	-1 frenazos
8	Marcha rota	No hay 3ª velocidad
9	Caja cambios rota	No hay 2ª y 3ª velocidad
10	Blindaje dañado	-1 estructura
11	Piloto aturdido	-1 todos los chequeos durante 2 rondas completas
12	Piloto herido	El piloto pierde una herida

### PILOTO ORKO

Movimiento	Pericia	Puntería	Heridas
15 cm	4 -	4 +	2

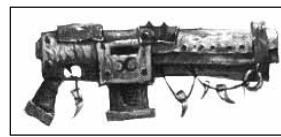
### PODRACER

Blindaje	Armamento
7	Akribilladores akoplados

### ARMAMENTO

El piloto podra elegir para disparar el arma que lleva en su Podracer o una pistola.

#### AKRIBILLADOREZ ACOPLADOZ (5 PIÑOZ)



Un Akribillador, dispara balas o proyectiles explosivos. Los verdaderos akribilladores disparan ráfagas y hacen mucho ruido.

Cuadrantes	Alcance	F	Cadencia
Frontal	45 cm	4	3

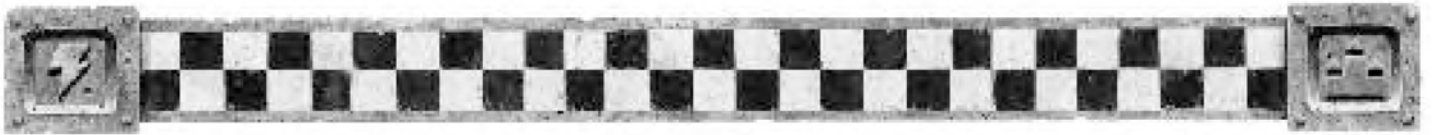
#### PISTOLA (2 PIÑOZ)



Las pistolas son el arma reglamentaria de cualquier corredor y todo piloto lleva una. Es más difícil que se encasquillen, ya que poseen un alimentador mekánico.

Con una pistola se puede disparar 360°

Cuadrantes	Alcance	F	Cadencia
Frontal/Lateral/Posterior	30 cm	3	1



## HOJA DE CONTROL Y REFERENCIA RÁPIDA

La hoja de control, permite llevar el control de la velocidad que lleva el pod y de los daños sufridos. Se debe colocar a la vista en la mesa, para que los contrincantes puedan ver en todo momento el estado de tu pod. Además, sirve de referencia rápida, de algunas de las reglas marchas, daños etc.

Giros permitidos con esa marcha y coste de acciones

Marcha actual

Movimiento de marcha / Movimiento obligatorio

Marcha				Piloto Orko	
+-10	20/10	30/15	40/20	Pericia	
<b>MANIOBRAS</b> 360° (Centro del pod, 1 acción)	<b>1</b> 90° (1 acción)	<b>2</b> 45° (1 acción + tirada pericia)	<b>3</b> 45° (1 acción + tirada pericia)	4 -	
<b>Daños en el POD</b>				Punteria	4 +
<b>Gravitador</b> -1 / -1 (Tirada pericia)	<b>Frenos</b> 1 / 1 (Tirada frenazo)	<b>Caja de cambios</b> 3 <sup>a</sup> / 2 <sup>a</sup> (Marcha dañada)	<b>Blindaje</b> 6 / 5 (Pierde punto estructura)	Blindaje pod	7
				<b>Aturdido</b>	<b>Herido</b>

Localización

Modificador

Tirada afectada

Contador

<b>Marcha</b> +-10	20/10	30/15	40/20	<b>Piloto Orko</b>	Pericia 4 - Punteria 4 + Blindaje pod 7
<b>MANIOBRAS</b> 360° (Centro del pod, 1 acción)	<b>1</b> 90° (1 acción)	<b>2</b> 45° (1 acción + tirada pericia)	<b>3</b> 45° (1 acción + tirada pericia)		
<b>Daños en el POD</b>				<b>Aturdido</b>	<b>Herido</b>
<b>Gravitador</b> -1 / -1 (Tirada pericia)	<b>Frenos</b> -1 / -1 (Tirada frenazo)	<b>Caja de cambios</b> 3 <sup>a</sup> / 2 <sup>a</sup> (Marcha dañada)	<b>Blindaje</b> 6 / 5 (Pierde punto estructura)		 

<b>Marcha</b> +-10	20/10	30/15	40/20	<b>Piloto Orko</b>	Pericia 4 - Punteria 4 + Blindaje pod 7
<b>MANIOBRAS</b> 360° (Centro del pod, 1 acción)	<b>1</b> 90° (1 acción)	<b>2</b> 45° (1 acción + tirada pericia)	<b>3</b> 45° (1 acción + tirada pericia)		
<b>Daños en el POD</b>				<b>Aturdido</b>	<b>Herido</b>
<b>Gravitador</b> -1 / -1 (Tirada pericia)	<b>Frenos</b> -1 / -1 (Tirada frenazo)	<b>Caja de cambios</b> 3 <sup>a</sup> / 2 <sup>a</sup> (Marcha dañada)	<b>Blindaje</b> 6 / 5 (Pierde punto estructura)		 

<b>Marcha</b> +-10	20/10	30/15	40/20	<b>Piloto Orko</b>	Pericia 4 - Punteria 4 + Blindaje pod 7
<b>MANIOBRAS</b> 360° (Centro del pod, 1 acción)	<b>1</b> 90° (1 acción)	<b>2</b> 45° (1 acción + tirada pericia)	<b>3</b> 45° (1 acción + tirada pericia)		
<b>Daños en el POD</b>				<b>Aturdido</b>	<b>Herido</b>
<b>Gravitador</b> -1 / -1 (Tirada pericia)	<b>Frenos</b> -1 / -1 (Tirada frenazo)	<b>Caja de cambios</b> 3 <sup>a</sup> / 2 <sup>a</sup> (Marcha dañada)	<b>Blindaje</b> 6 / 5 (Pierde punto estructura)		 