

Reglas

I - Calendario y sistema de puntuación

Cuando se conozca el nombre de los 16 Luchadores que participarán en la I Liga de Robots de Acerot, se creará un calendario en el que habrá dos combates diarios, a excepción de los sábados (que son considerados fiesta mundial) y algún otro festivo. Un ejemplo de calendario puede ser de la siguiente forma:

Día 1: Jugador 1 vs Jugador 2; Jugador 3 vs Jugador 4
Día 2: Jugador 5 vs Jugador 6; Jugador 7 vs Jugador 8
Día 3: Jugador 9 vs Jugador 10; Jugador 11 vs Jugador 12
Día 4: Jugador 13 vs Jugador 14; Jugador 15 vs Jugador 16

Día 5: Jugador 1 vs Jugador 3; Jugador 2 vs Jugador 4
Día 6: Jugador 5 vs Jugador 7; Jugador 6 vs Jugador 8
Día 7: Jugador 9 vs Jugador 11; Jugador 10 vs Jugador 12
Día 8: Jugador 13 vs Jugador 15; Jugador 14 vs Jugador 16

...

Así hasta completarse todos los emparejamientos. Cada día pelea un Luchador distinto, pudiendo el resto descansar con cierta frecuencia ó ir a presenciar los combates de sus oponentes y apostar en ellos.

La liga será a una sola vuelta, obteniendo 2 puntos por combate ganado, 0 por combate perdido y 1 punto por combate empatado

Ganará la liga el Luchador que obtenga más puntos. En caso de empate, se procedería a una final de desempate. Harlan revelará al ganador el sentido de la vida.

II - Comenzando

Harlan proporcionará a cada Luchador una beca de 30.000 créditos iniciales, suficientes para comenzar a comprar piezas nuevas.

Un robot posee las siguientes piezas:

- Carcasa (3 tipos: ortogonal, esférica y piramidal)
- Microprocesador (no hay variedad, solo existe un modelo)
- Ventilador (desde nivel 5 hasta nivel 20)
- Memoria (desde nivel 3 hasta nivel 6)
- Cámara(s) (3 tipos: normal, panorámica y antilumínica)
- Extremidad(es) superior(es). No son imprescindibles.

III - Órdenes de combate básicas

Cuando un Luchador tenga que combatir, tendrá que programar a su robot y luego enviar la programación a Aref mediante un mensaje privado.

Cada combate consta de 10 turnos, divididos en dos sub turnos, uno de ataque y otro de defensa.

Los ataques básicos son tres:

- Ataque con extremidad derecha
- Ataque con extremidad izquierda
- Ataque placaje

Las defensas básicas son dos:

- Defensa lado derecho
- Defensa lado izquierdo

Cuando se envíe las órdenes de un combate, hay que incluir en cada sub turno un número del 0 al 9, tanto para ataque como para defensa, que se llamará número al azar y que será usado para decidir los golpes críticos. De esta forma, una orden típica de un combate puede ser:

Turno 1: Ataque con extremidad derecha (8) defensa lado izquierdo (5)
Turno 2: Ataque con extremidad derecha (3) defensa lado derecho (4)
Turno 3: Ataque con extremidad izquierda (3) defensa lado derecho (5)
Turno 4: Ataque placaje (2) defensa lado izquierdo (0)
etc.

El nivel de memoria indica la variedad de ataques y/o defensas diferentes que un robot será capaz de realizar durante un combate. Se puede reprogramar después de cada combate. Un robot con una memoria de nivel 3 solo puede realizar 3 tipos distintos de acciones. Por ejemplo, si se decide programar a un robot con una memoria nivel 3 con “ataque con extremidad derecha”, “ataque con extremidad izquierda” y “defensa lado izquierdo”, ese robot no podrá utilizar durante todo el combate ni el placaje ni la defensa lado derecho, puesto que acude al combate sin saber realizarlas. Si se intenta realizar una acción que el robot no sabe, éste se quedará parado y no realizará ninguna acción.

El nivel de ventilación indica la cantidad de ataques que el robot es capaz de hacer antes de quemarse. Un ataque de extremidad consume 2 unidades de calor y un ataque placaje consume 3 unidades de calor. La defensa no consume calor. Al comienzo de cada turno, el ventilador, sea del nivel que sea, recupera automáticamente una unidad de calor. Supongamos el siguiente ejemplo de orden enviada para verlo más claro:

Nivel memoria: 4

Movimientos memorizados: Ataque extremidad derecha, ataque placaje y defensa lado derecho y ventilación.

Nivel ventilador: 6

Turno 1: de 0 a 2 por el ataque con una extremidad.

Turno 2: al comienzo del turno el ventilador reduce automáticamente el calor de 2 a 1.

Este turno no realizamos ninguna acción de ataque (ya que el robot intentó realizar ataque extremidad izquierda y no lo tenía programado), por lo que se queda en 1.

Turno 3: al comienzo del turno el ventilador reduce automáticamente el calor de 1 de 0, y luego realizamos un placaje aumentándolo el calor hasta 3.

Turno 4: al comienzo del turno el ventilador reduce automáticamente el calor de 3 a 2, y luego realizamos un placaje llevando el calor hasta 5.

¿Qué podemos hacer en el turno 5?

Al inicio del turno el ventilador nos va a reducir el calor de 5 a 4. Si realizamos un ataque con la extremidad derecha, aumentará nuestro calor de 4 a 6, pero como no hemos sobrepasado el nivel de nuestro ventilador (que es justo 6), no se quemará el robot.

Sin embargo, si realizamos un placaje, pasaremos de 6 y nuestro robot arderá.

Hay otra opción, que es ventilar manualmente. Si la usamos recuperaríamos una unidad de calor extra, aunque dependiendo de en que subturno lo hagamos, no podremos atacar o no podremos defender. De esto se deduce que la acción ventilación manual se puede ejecutar en el subturno de ataque, en el subturno de defensa o en ambos dos. A diferencia de la ventilación automática que el ventilador realiza al comienzo de cada turno, ésta sí hay que programarla.

IV - Impactos

Existen dos tipos de impactos: los producidos por los ataques con las extremidades y los producidos por los ataques placaje

Ataque con las extremidades

Consideraremos que el Luchador A ha impactado cuando ataca con la extremidad derecha y el Luchador B defiende el lado izquierdo.

Una carcasa básica de cualquiera de los 3 tipos, proporciona 100 unidades de energía. Cada pieza tiene una capacidad de resistencia propia, y cada vez que se recibe daño, baja la resistencia de una pieza y además nuestro nivel de energía.

Pongamos un ejemplo de combate entre Luchador A y Luchador B cuyos robots tienen extremidades básicas con capacidad de daño 10:

Luchador A:

Turno 1: ataque extremidad derecha (2) defensa lado izquierdo (9)

Turno 2: ataque extremidad derecha (6) defensa lado izquierdo (6)

Turno 3: ataque extremidad derecha (2) defensa lado izquierdo (6)

Turno 4: ataque extremidad derecha (5) defensa lado izquierdo (2)

Luchador B:

Turno 1: ataque extremidad izquierda (8) defensa lado derecho (1)
Turno 2: ataque extremidad izquierda (0) defensa lado izquierdo (2)
Turno 3: ataque extremidad izquierda (5) defensa lado izquierdo (2)
Turno 4: ataque extremidad derecha (4) defensa lado derecho (5)

Para saber en qué lugar se reciben los impactos durante el combate, usaremos el número de la once en combinación con la siguiente tabla:

- 1.- Extremidad derecha
- 2.- Extremidad derecha
- 3.- Extremidad izquierda
- 4.- Extremidad izquierda
- 5.- Cámara
- 6.- Carcasa
- 7.- Carcasa
- 8.- Carcasa
- 9.- Carcasa
- 0.- Ventilador

Supongamos que el número de la once ha sido el 12.068.

A ataca: ataque extremidad derecha (2) y B defiende: defensa lado derecho (1)
B ataca: ataque extremidad izquierda (8) y A defiende: defensa lado izquierdo (9)

En el turno 1 ambos ataques son bloqueados.

A ataca: ataque extremidad derecha (6) y B defiende: defensa lado izquierdo (2)
B ataca: ataque extremidad izquierda (0) y A defiende: defensa lado izquierdo (6)

En el turno 2, A bloquea a B y A impacta a B, pero los números aleatorios no coinciden, por lo que el daño no es crítico. Se impacta 10 puntos en la zona indicada por la once, en este caso el 1, que es la extremidad derecha, por lo que B queda con 10 daños en su extremidad derecha y su energía se ve reducida a 90.

A ataca: ataque extremidad derecha (2) y B defiende: defensa lado izquierdo (2)
B ataca: ataque extremidad izquierda (5) y A defiende: defensa lado izquierdo (6)

En el turno 3, ocurre lo mismo, pero esta vez el daño es crítico. Cuando un daño es crítico causa 10 daños adicionales y el robot defensor pierde una pieza según la misma tabla de antes. Como la primera cifra de la once ya fue usada en el turno 2, esta vez se usará la segunda cifra, que es el 2, por lo que B pierde su extremidad derecha. La energía del robot B ha quedado reducida a 70 (10 daños por el impacto más 10 por el golpe crítico) y además ha perdido su extremidad derecha.

A ataca: **ataque extremidad izquierda (5)** y B defiende: **defensa lado izquierdo (5)**
B ataca: **ataque extremidad derecha (4)** y A defiende: **defensa lado izquierdo (2)**

En el turno 4, el robot B intenta atacar con su extremidad derecha, pero como la ha perdido no realiza ninguna acción de ataque. Pero en defensa, el robot B bloquea el ataque del robot A y además acierta el número al azar, por lo que el atacante sufre un recalentón de 2 unidades de calor, pudiendo incendiarse si se da el caso y perder así el combate.

Ataque placaje

Además del ataque extremidad derecha y ataque extremidad izquierda, existe un tercer ataque básico: el placaje.

El placaje es distinto a los demás ataques básicos porque tiene reglas propias, pero no se considera un ataque especial puesto que no necesita ninguna mejora para poder realizarse.

Veamos las órdenes de un Luchador A con placaje y un Luchador B:

Luchador A:

Turno 1: ataque placaje (2) defensa lado izquierdo (9)

Turno 2: ataque placaje (6) defensa lado izquierdo (6)

Luchador B:

Turno 1: ataque extremidad izquierda (8) defensa lado derecho (1)

Turno 2: ataque extremidad izquierda (0) defensa lado izquierdo (6)

El ataque placaje es prácticamente imbloqueable. Da igual enviar defensa lado derecho que defensa lado izquierdo. Hace 10 puntos de daño automáticos, aunque tiene la pega de consumir 3 unidades de calor en lugar de 2, como el resto de ataques básicos.

A ataca: **ataque placaje (2)** y B defiende: **defensa lado derecho (1)**

B ataca: **ataque extremidad izquierda (8)** y A defiende: **defensa lado izquierdo (9)**

En el turno 1, el robot A hace placaje y los números al azar no coinciden. La energía del robot B se reduce a 90 y se mira el número de la once para saber dónde ha impactado y que piezas reciben 10 de daño.

A ataca: **ataque placaje (6)** y B defiende: **defensa lado izquierdo (6)**

B ataca: **ataque extremidad izquierda (0)** y A defiende: **defensa lado izquierdo (6)**

En el turno 2, el robot A hace placaje y los números al azar sí coinciden, y esa es la única forma de detener el placaje. A diferencia del resto de ataques básicos, cuando los números al azar coinciden el que sufre un golpe crítico es el robot atacante, en nuestro caso el robot A. Sufre un calentón adicional de una unidad de calor y el siguiente turno

queda inmovilizado tanto en el sub turno de ataque como en el de defensa. Al final de este turno y del siguiente, si que ventila, ya que es una acción automática. Si durante el siguiente turno recibe un golpe, no podrá defenderse, puesto que ha quedado inmovilizado.

V - Acumulación de daños

La energía inicial (100) se recupera automáticamente después de cada combate. Solo sirve para discernir cuando un robot queda inmovilizado y no puede seguir peleando.

Los daños acumulados en las piezas no se recuperan automáticamente, por lo que habrá que optar entre cambiar de pieza, combatir con ella dañada o repararla. En este apartado solo nos centraremos en ver qué ocurre cuando un robot pelea con piezas dañadas, ya hayan sido dañadas durante este combate o durante algún combate anterior y no han sido arregladas.

Extremidades dañadas: Puesto que es la pieza básica con la que se ataca, afectará a nuestro ataque. Si tenemos una extremidad básica (100 de resistencia y 10 puntos de capacidad de daño) en la que hemos recibido un impacto de 10 puntos de daño, diremos que funciona al 90%. Si funciona al 90%, cada vez que ataquemos lo haremos acorde a nuestro nivel de daño. Es decir, si logramos impactar, haremos solo 9 puntos de daño en lugar de los 10 que haríamos en condiciones normales.

Carcasa dañada: Es igual a las extremidades pero aplicado a la defensa. Si tenemos una carcasa de 200 de resistencia y ha recibido ya 10 de daño, funcionará al 95%. Si recibimos un ataque con una extremidad de 10 de capacidad de daño, pero la bloqueamos, lo haremos en un 95%, lo que se traduciría en que recibimos 0.5 de daño. Los daños en la energía del robot y en la resistencia de cada pieza pueden ser decimales. Cuando tenemos una carcasa dañada y nos impactan, no se aumenta el daño recibido por el simple hecho de estar dañada, si no que se trata de manera normal. Cuando se realiza un ataque placaje, se hace con la carcasa, por lo que a una carcasa dañada que trate de realizar un ataque placaje se le aplicarán los mismos penalizadores de ataque que a las extremidades dañadas.

Ventilador dañado: Si un ventilador está dañado, ventilará a un ritmo más lento, por lo que rebajará su eficiencia según el porcentaje de daño recibido. Un ventilador que funcione al 95%, recuperará automáticamente al final de cada turno 0.95 unidades de calor, en lugar de 1 unidad que recuperaría en condiciones normales. Lo mismo es aplicable para la acción “ventilación”.

Cámara dañada: Las cámaras son los ojos del robot. Supongamos un robot con una sola cámara. Si está dañada, afectará al ataque y a la defensa como si la carcasa y las extremidades fuesen las que estuviesen dañadas. Es decir, si tenemos una cámara al 85 por ciento, solo bloquearemos el 85% del daño y solo haremos un 85% de daño. Si además de la cámara, está dañada la carcasa o las extremidades, el que actúe será el más restrictivo (el que esté en peores condiciones). Si tenemos varias cámaras, la que actuará

será la menos restrictiva (la que esté en mejores condiciones). Si tenemos varias cámaras se utilizará la once para en cual de ellas recibimos el daño.

VI - Pérdida de piezas

Hay dos formas de perder una pieza: recibiendo un daño crítico o reduciendo su resistencia a cero. En ambos casos los resultados serán iguales y solo habrá que ver las penalizaciones según la pieza perdida:

Pérdida de carcasa: Si no disponemos de carcasa, cualquier ataque que nos hagan nos impactará.

Pérdida de una extremidad: No se podrán realizar ataques con la extremidad perdida.

Pérdida del ventilador: El robot se incendia y destruye instantáneamente.

Pérdida de una cámara: Si el robot dispone de más cámaras, no hay problema, puesto que actúa la menos restrictiva. Pero si la cámara perdida era la única disponible, el robot queda "ciego". Cuando ataque, solo puede impactar cuando los números de azar coinciden, y se considerará un ataque crítico. Cuando defienda, solo se considera que el robot bloquea cuando acierta los números al azar, y, en ese caso, el robot atacante sufrirá un impacto de 10 de daño. Nótese que en ambos casos, tanto en ataque como en defensa, es indiferente el lado por el que se opte para atacar o defender.

VII – Final del combate

Cuando un robot inmoviliza a otro reduciendo su energía inicial a cero, se le declara ganador del combate.

Si al término de los 10 turnos ningún robot está inmovilizado, se considerará ganador al robot que más daño haya causado al otro. Si ambos robots se han causado mutuamente la misma cantidad de daño, el resultado del combate será empate.

VIII – Apuestas

Cualquier habitante de Acerot puede apostar por el combate que desee y en la cantidad que desee. Las apuestas ganadoras se pagaran a 2.5 créditos por cada crédito apostado, independientemente del favorito en la pelea. En caso de que el resultado del combate sea empate, se devolverá el dinero a todos los apostantes.

Para realizar una apuesta, hay que dirigirse mediante un mensaje privado a Aref indicando el combate, el vencedor y la cantidad a apostar.

Las apuestas no serán públicas.

IX – Recaudación para los Luchadores

En cada combate, se repartirá entre los dos Luchadores parte de la cantidad recaudada pagada por los espectadores. Esa cantidad dependerá de la cantidad de espectadores que acudan al combate, y eso dependerá a su vez de la cantidad de puntos que tengan los dos Luchadores en comparación con el resto.

De la cantidad destinada a repartir entre ambos Luchadores, el 75% irá para el ganador y el 25% al perdedor. En caso de empate, se repartirá al 50%.

X – Periódico

Existe un único periódico en el planeta: el Acerot Times. Su frecuencia es diaria, costando 30 créditos de domingo a lunes y 15 créditos los sábados.

Se puede realizar un abono semanal, con el que se recibirían todos los periódicos de una semana al precio de 120 créditos.

Para solicitar una edición de un periódico o un abono semanal, hay que dirigirse a Aref mediante mensaje privado.

El contenido del periódico será:

- Resumen detallado del combate del día anterior.
- Noticias de sociedad en Acerot.
- Ofertas del día de las piezas en cada tienda y stock disponible.
- Información acerca de rumores de huelgas.
- Tablón de anuncios de segunda mano
- Y más noticias interesantes

De esto se deduce que, al término de cada combate, se informará a todos los Luchadores del resultado final y la clasificación total de puntos, así como los combates de los próximos días, pero no se les dará un informe detallado. Para eso está el periódico. Los Luchadores que combatieron obtendrán el mismo informe detallado que saldrá publicado en el periódico, lo compren o no.

La edición de los sábados del Acerot times traerá una lista forbes de los más ricos de Acerot.

XI – Tiendas

Existen 4 tiendas en Acerot. Una es el desguace y las otras tres son las especializadas en cada uno de los tipos de carcasa que hay. Hay muchas piezas básicas que sirven para cualquier carcasa, como ventiladores, memorias, cámaras y algunas extremidades, pero para comprar una carcasa o alguna pieza con habilidades por encima de la media, hay que acudir a la tienda especializada en la carcasa en cuestión. Además, las ofertas y el stock disponible varían a diario.

Se puede obtener un carné de socio de cualquier tienda especializada abonando 1.000 créditos, con el que se obtienen descuentos del 15% para cualquier producto.

Para obtener información acerca de las ofertas de una pieza en cuestión o de su disponibilidad en una tienda en particular, hay que avisar a Aref, a no ser que se disponga del periódico en el que ya aparecen las piezas y su oferta diaria.

En ocasiones no habrá piezas disponibles en stock para todo el mundo, y habrá que esperar a que los proveedores traigan nuevas.

Las piezas no básicas solo pueden encargarse bajo demanda, puesto que no hay disponibilidad en la tienda.

XII – Qué hacer con piezas dañadas

Hay distintas soluciones:

Poner un anuncio: Se enviará un privado a Aref anunciando qué pieza se quiere vender, y éste hablará con el periódico para la publicación del anuncio. En la edición siguiente del periódico, aparecerá la pieza en cuestión, con el precio al que se desea vender y las características, tales como daños, número de reparaciones, etc. Todo el que esté interesado en comprar dicha pieza, ha de enviar un mensaje privado a Aref. El periódico no cobra dinero por poner anuncios de venta de piezas de segunda mano ni por poner anuncios de demanda de piezas de segunda mano. Si una pieza no se vende, al día siguiente volverá a ser publicado en el periódico a no ser que el anunciante avise expresamente que quiere retirar el anuncio

Venderlas al desguace: El desguace compra una pieza intacta al 75% de su valor en tienda. Si la pieza está dañada, pagará una cantidad inversamente proporcional al daño recibido. Luego, la venderá a un 85% de su valor en tienda (ese precio puede ser orientativo a la hora de poner un anuncio en el periódico). El desguace también compra piezas no básicas, pero no las vende. Las piezas que se venden en el desguace tienen al menos un daño acumulado no reparable del 10%.

Llevarlas a reparar: Cada vez que se repara una pieza, se pierde un 5% de eficacia. Esto es que cuando se repara por primera vez, quedará al 95% de su capacidad original. Cuando se repare por segunda vez, al 90% de su capacidad original, y así sucesivamente. Reparar una pieza de este modo cuesta un 75% de lo que costaría en tienda. Ejemplo: una pieza cuesta 1000 créditos y está dañada en un 70%. Para repararla hasta un 95% cuesta 187,5 créditos. El precio no es negociable. Una pieza destruida o incendiada no se puede reparar.

XIII – Piezas y ataques especiales

Piezas compatibles para cualquier modelo de carcasa

Microprocesador

Existe un único modelo que cuesta 1.000 créditos. Sin él, el robot no funciona.

Memorias

Memoria nivel 4: Almacena 4 tipos distintos de acciones. Cuesta 4.000 créditos

Memoria nivel 5: Almacena 5 tipos distintos de acciones. Cuesta 6.000 créditos

Memoria nivel 6: Almacena 6 tipos distintos de acciones. Cuesta 9.000 créditos

Las memorias no son ampliables. Para obtener una memoria de nivel 5, hay que quitarle al robot la de nivel 4 e instalarle la de nivel 5. Son imprescindibles para funcionar.

Ventiladores

Ventilador nivel 6: Es capaz de aguantar 6 unidades de calor. Cuesta 3.500 créditos

Ventilador nivel 7: Es capaz de aguantar 7 unidades de calor. Cuesta 5.000 créditos

Ventilador nivel 8: Es capaz de aguantar 8 unidades de calor. Cuesta 6.500 créditos

Ventilador nivel 9: Es capaz de aguantar 9 unidades de calor. Cuesta 8.500 créditos

Ventilador nivel 10: Es capaz de aguantar 10 unidades de calor. Cuesta 10.500 créditos

Ventilador nivel 11: Es capaz de aguantar 11 unidades de calor. Cuesta 13.000 créditos

Ventilador nivel 12: Es capaz de aguantar 12 unidades de calor. Cuesta 16.000 créditos

Son imprescindibles para poder combatir. Todos tienen 100 de resistencia.

Extremidades superiores

Extremidad básica (modelo derecho y modelo izquierdo): Tiene 100 de resistencia propia y 10 de capacidad de daño. Cuesta 1.000 créditos.

Extremidad rápida (modelo derecho y modelo izquierdo): Tiene 100 de resistencia propia y 20 de capacidad de daño. Usarla consume 3 unidades de calor en lugar de 2. Cuesta 4.000 créditos.

Extremidad dura (modelo derecho y modelo izquierdo): Tiene 200 de resistencia. Si fuese a recibir un golpe crítico en la extremidad dura, ésta no se destruye pero su resistencia se reduce a la mitad. Tiene capacidad de daño 15 y consume 3 unidades de calor atacar con ella. Cuesta 5.000 créditos.

Extremidad crítica (modelo derecho y modelo izquierdo): Tiene 100 de resistencia y 5 de capacidad de daño. Cuando se ataca con ella, se puede enviar dos números al azar en lugar de uno. Usarla consume 2 unidades de calor. Cuesta 7.000 créditos.

Se puede pelear sin extremidades

Carcasas

Carcasa básica (modelo ortogonal, piramidal y esférico): Tiene 100 de resistencia y proporciona al portador 100 de energía inicial. El placaje causa 10 de daño. Cuesta 4.000 créditos.

Carcasa dura (modelo ortogonal, piramidal y esférico): Tiene 200 de resistencia y proporciona al portador 100 de energía inicial. Si fuese a recibir un golpe crítico en la carcasa dura, ésta no se destruye pero su resistencia se reduce a la mitad. El placaje causa 15 de daño y usarlo consume 4 unidades de calor. Cuesta 10.000 créditos.

Movimientos y piezas especiales

Modelo Ortogonal

Para realizar los ataques especiales del modelo ortogonal, hay que comprar una carcasa especial llamada “carcasa de potencia”, cuyas características son:

- 50 de resistencia.
- Proporciona 100 de energía inicial.
- El placaje tiene 10 de capacidad de daño.
- Permite llevar 3 cámaras.
- Cuesta 8.000 créditos.

Una vez que se dispone de dicha carcasa, se pueden comprar piezas para realizar los siguientes ataques especiales:

Cegar: Es necesario tener la carcasa de potencia y comprar “bombilla”, que cuesta 2.000 créditos. Activarla consume 4 unidades de calor y durante el turno en que se usa no se puede realizar ninguna otra acción. En el siguiente turno el oponente no puede atacar ni defender a no ser que lleve una cámara de antilumínica (sí que puede ventilar o cargar un ataque especial). No hay que enviar número al azar para realizar este ataque. Si la carcasa de potencia queda destruida, se pierde la bombilla.

Superbrazo: Es necesario tener la carcasa de potencia y comprar superbrazo, que cuesta 4.000 créditos. Tiene 50 de resistencia, 50 de capacidad de daño y usarla consume 5 unidades de calor. Si la carcasa de potencia queda destruida, se pierde el superbrazo. Por lo demás, es igual a cualquier otra extremidad.

Irradiar calor: Es necesario tener la carcasa de potencia y comprar irradiador, que cuesta 4.000 créditos. En el turno en el que se activa no se puede realizar ninguna otra acción. Al activarla, hay que elegir cuántas unidades de calor se van a usar y elegir un número al azar por cada 2 unidades de calor gastadas. Durante el siguiente turno, el oponente

sufre un recalentón de 1 unidad de calor por cada dos unidades de calor gastadas en este ataque. Por cada número al azar que acierte el oponente, evita una unidad de calor. Si la carcasa de potencia queda destruida, se pierde el irradiador.

Modelo Esférico

Para realizar los ataques especiales del modelo esférico, es necesario comprar una carcasa para cada ataque. No se pueden usar a la vez más de una carcasa:

Confusión: Para realizar este ataque especial es necesario comprar “carcasa difractora”, que cuesta 10.000 créditos. Tiene 150 de resistencia y proporciona 100 de energía. No puede realizar placaje. Usarla cuesta 4 unidades de calor, y se puede usar en el semiturno de ataque o en el semiturno de defensa. En el siguiente turno el oponente no puede atacar ni defender a no ser que lleve una cámara panorámica (sí que puede ventilar o cargar un ataque especial). No es necesario enviar número al azar cuando se efectúe el ataque.

Esquivar: Para realizar este movimiento especial es necesario comprar “carcasa rápida”, que cuesta 10.000 créditos. Tiene 200 de resistencia y proporciona 150 de energía inicial. El placaje es igual a cualquier otra carcasa. Activar su movimiento especial, consume 2 unidades de calor y no se pueden realizar otras acciones durante ese turno, pero evita cualquier ataque que realice el oponente. No es necesario enviar número al azar.

Giro: Para realizarlo hay que comprar un complemento llamado “girocírculo” que cuesta 10.000 crédito. El robot atacante gira sobre su eje y golpea repetidamente a su defensor. Se puede declarar que se va a activar durante el semiturno de ataque o el de defensa. Al turno siguiente se realiza el ataque durante el semiturno de ataque, aunque tiene el semiturno de defensa para defenderse. Las unidades de calor que consume el ataque se aplican en el segundo turno, no en el primero. Cuando se lanza este ataque especial, hay que elegir giro a la derecha o giro a la izquierda y el número de vueltas que se va a realizar. Por cada vuelta el robot consume 2 unidades de calor y en cada una de ellas hay que decir un número al azar.. Si el robot ataca por el lado contrario que defiende su oponente, causa un daño igual a la suma de las capacidades de combate de sus extremidades por cada vuelta que dé. Si el robot ataca por el mismo lado que defiende su oponente, el ataque se considerará bloqueado y solo causará daño si la carcasa del otro robot no está intacta. En cualquiera de los dos casos, por cada vez que coincida el número al azar, el robot defensor sufre 10 daños extra y la pérdida de una pieza. Este ataque especial es el único que puede usarse en conjunción con el resto de carcasas esféricas. Si la carcasa queda destruida, se pierde el girocírculo.

Carcasa esférica con ventilador secundario: Se le puede añadir un segundo ventilador (no incluido). Al final del turno ventila dos veces en lugar de una, al igual que la acción ventilación. La cantidad total de calor que puede soportar es la suma de las capacidades de ambos ventiladores. Tiene 100 de resistencia y proporciona al portador 100 de energía inicial. El placaje tiene 10 de capacidad de daño y consume 3 unidades de calor. Cuesta 10.000 créditos.

Modelo Piramidal

Para realizar los ataques especiales del modelo piramidal, es necesario comprar e instalar chips en una carcasa piramidal.

Placaje puntiagudo: Para realizarlo hay que comprar “carcasa piramidal con refuerzo” que cuesta 10.000 créditos. Usarla consume 5 unidades de calor. El robot ataca inclinando su cabeza y embistiendo. Son necesarios dos subturnos (pueden ser de ataque y/o defensa) para cargar el ataque, pero no tienen porqué ser consecutivos. El ataque ha de ser lanzado en un subturno de ataque, pero en el subturno de defensa se puede defender. Cuando se lanza este ataque especial, hay que declarar tres números al azar en lugar de uno, y si coincide con el defensor, el golpe es crítico, hace 40 de daño y el otro robot pierde una pieza. Si no coincide hace 30 de daño. Con esta carcasa no se puede realizar un placaje normal.

Contraataque: Para realizar este movimiento especial, hay que comprar “chip de contraataque”, que cuesta 10.000 créditos, e insertarlo en una carcasa piramidal. Se carga en un subturno de ataque y se escogen 2 números al azar y un lado. Si el robot es atacado con una extremidad básica por el mismo lado escogido, el robot esquiva el ataque, consume 3 unidades de calor y devuelve exactamente el mismo ataque (aunque no disponga de las piezas necesarias para realizarlo, pues se mira con la capacidad de daño del otro robot) y si coincide alguno de los dos números al azar con los del subturno de defensa del robot contrario, el daño se considera crítico. Si el robot es atacado con una extremidad básica pero por un lado distinto, consume dos unidades de calor y pasa a su subturno de defensa. Si el robot es atacado con un placaje básico, consume 3 unidades de calor, esquiva el ataque y devuelve un placaje de las mismas características que fuese a recibir. Si los números al azar coinciden con los que defiende el robot contrario, el ataque es crítico. Si el robot es atacado con un ataque especial, consume dos unidades de calor y pasa a su subturno de defensa. Si la carcasa queda destruida, se pierde el chip.

Ataque extra: Para realizar este movimiento especial, hay que comprar “chip de ataque extra”, que cuesta 10.000 créditos, e insertarlo en una carcasa piramidal. En cada turno, se puede añadir un subturno de ataque más. En ese subturno se puede atacar, ventilar o cargar ataque especial. Si se usa para ventilar, consume media unidad de calor extra, y si se usa para alguna otra acción, consume una unidad de calor extra. Se pueden añadir todos los chips que se quiera. Si la carcasa queda destruida, se pierde el chip.

Defensa extra: Para realizar este movimiento especial, hay que comprar “chip de defensa extra”, que cuesta 10.000 créditos, e insertarlo en una carcasa piramidal. En cada turno, se puede añadir un subturno de defensa más. En ese subturno se puede defender, ventilar o cargar ataque especial. Si se usa para ventilar, consume media unidad de calor, si se usa para cargar acción especial, consume una unidad de calor, y si se usa para defender, consume dos unidades de calor y hay que enviar números al azar distintos y funciona la defensa que más nos beneficie. Para recibir un daño crítico, ha de coincidir el número al azar del atacante y el del defensor y que ataquen y defiendan por lados opuestos. Se pueden añadir todos los chips que se quiera. Si la carcasa queda destruida, se pierde el chip.

Cámaras

Todas las carcasas tienen 2 soportes de cámaras, a excepción de la carcasa de potencia que tiene 3.

Hay tres tipos de cámaras:

- Normal, que ocupa un soporte de cámara.
- Panorámica, que ocupa dos soportes de cámara.
- Antilumínica, que ocupa dos soportes de cámara.

La cámara tipo normal es estándar para todos los tipos de carcasa y tiene 100 de resistencia y cuesta 1.000 créditos.

Hay una cámara panorámica para cada tipo de carcasa. Tiene 200 de resistencia y no le afecta el ataque especial confusión. Cuesta 2.000 créditos.

Hay una cámara antilumínica para cada tipo de carcasa. Tiene 200 de resistencia y no le afecta el ataque especial cegar. Cuesta 2.000 créditos.

XIV – Oficios

Cuando un jugador se apunta, se le asigna un oficio al azar. Dicho oficio no se puede rechazar.

El oficio de un jugador representa un papel importante dentro de la historia de Acerot, por lo que se espera de él que participe con cierta regularidad, y no exclusivamente en los combates, si no en todo lo que suceda en el planeta. Los jugadores que utilicen bien las posibilidades que les brinda su oficio dispondrán de ciertas facilidades, casi siempre en forma económica.

Un ejemplo de oficio podría ser la persona que trabaja en el almacén de una fábrica de piezas. Este oficio no va a existir en el juego, pero es un ejemplo perfecto para hacernos una idea. Este jugador con oficio tendrá un sueldo, por lo que tiene una forma extra de ganar dinero. Además, puede aprovecharse de las posibilidades que le brinda su oficio. Cuando el jugador desee hacer algo, enviará a Aref un privado preguntándole por la dificultad para realizar una acción determinada. Aref le contestará pidiéndole que escoja cierta cantidad de números al azar y, según la once, la acción tendrá éxito o fracasará estrepitosamente. La cantidad de números al azar vendrá determinada por la dificultad de dicha acción. Cuando un jugador solicite saber la dificultad para hacer dicha acción y Aref le conteste, dicho jugador no está obligado a realizar la acción, ya que puede tener una dificultad mayor de la que esperaba.

Continuando con el ejemplo de la persona que trabaja en el almacén de una fábrica de piezas, dicha persona podría: Robar piezas, deteriorarlas secretamente para que otros jugadores compren piezas gastadas pensando que son piezas nuevas, robar piezas para venderlas a otros jugadores, robar la caja, amañar las piezas para negociar con el chico de las apuestas, quemar el almacén y todo lo que se le ocurra al jugador. Hay que darse

cuenta que la dificultad para robar las piezas será menor que, por ejemplo, quemar el almacén y, en caso de fracasar en la misión, las consecuencias también serán menores.

Habrán tres tipos de acciones para cada oficio: fáciles, intermedias y difíciles. Realizar una acción fácil aportará 1 punto de experiencia. Realizar una acción intermedia aportará 5 puntos de experiencia. Realizar una acción difícil aportará 25 puntos de experiencia. Cuando se reúnan 50 puntos de experiencia se pueden canjear por un +1 en suerte. Cuando se tiene un +1 en suerte, la dificultad de las acciones se reduce, cuando se acierta una apuesta se gana 3 veces la cantidad apostada en lugar de 2.5, y algunas otras acciones dependiendo del oficio.

Las acciones fáciles no influirán en el resto de jugadores de manera directa, y su acción es inmediata, sin necesidad de hacer sorteo. Las acciones intermedias son las que benefician en cierto grado al realizador o influyen en el resto de jugadores.

Generalmente se pedirá escoger una cantidad de números de suerte y 1 de mala suerte. Si salen los números de suerte, la acción tiene éxito, si sale el número de mala suerte ocurrirá una desgracia y si no sale ninguno, la acción falla sin consecuencias. Las acciones difíciles afectan mucho a todos los demás jugadores o benefician al realizador de una forma elevada. A diferencia de las acciones intermedias, descenderá la cantidad de números de suerte y aumentará la de números de mala suerte. Por supuesto la desgracia en caso de ocurrir será elevada.

XV – Asegurar piezas

Antes de presentarse a un combate, se pueden asegurar las piezas. Hay tres formas de seguro: seguro estándar para todo el robot, seguro a todo riesgo para todo el robot, y seguro a todo riesgo para una pieza en concreto del robot.

Seguro estándar para todo el robot: Cuesta un 3% del valor del robot. Incluye reparaciones gratuitas. No cubre pérdida total de piezas por daños o por quemaduras.

Seguro a todo riesgo para todo el robot: Cuesta un 10% del valor del robot. Si una pieza es dañada o destruida por un golpe, es sustituida por una de las mismas características que tenía antes del combate. No cubre pérdida de piezas por quemaduras.

Seguro a todo riesgo para una pieza en concreto del robot: Cuesta un 15% del valor de la pieza en cuestión. Si es dañada o destruida por un golpe, es sustituida por una de las mismas características que tenía antes del combate. No cubre pérdida por quemaduras.