

WARFIGHTER PALABRAS CLAVE EN LAS CARTAS

MARZO 2020

Este es un listado comprensivo de las Palabras Clave usadas en la serie Warfighter.

Títulos de las cartas: Muchas palabras clave se refieren a los títulos de las cartas. El título de la carta al que se refiere debe coincidir exactamente con el texto de la carta.

Ejemplo: El texto de una carta dice que la carta de Hostil es "Screened by Gunmen". La carta no sera "Screened" por cartas de "Gunman" o "Elite Gunmen".

Palabras de Referencia: Algunas palabras clave tienen la anotación "Reference" en su descripción. Estas palabras clave no son una regla del juego, pero se refieren a otras cartas.

Ejemplo: La palabra clave "Ranged" (A Distancia) en cartas de Arma no tienen una regla asociada. Se hace referencia a otras cartas, como la carta de Acción "Steady Aim" (Puntería Estable).

1-Handed - El Arma "Melee" requiere sólo una mano. También puedes usar un "Shield" (Escudo).

2-Handed - El arma "Melee" requiere dos manos. No puedes usar un "Shield" (Escudo).

Activity - Una medida del nivel de actividad del Hostil durante una Misión de Shadow War. Reste este número del "Noise" (Ruido).

Adjacent - Cuando descartas una carta de "Location Marker", busca en el mazo de Localización, y coloca la carta de Localización anotada por la Localización Mas Cercana (Front-most), en tu mano, y luego baraja el mazo de Localización. Si la Localización anotada ya está en juego, roba la siguiente carta de Localización como es habitual.

Ejemplo: La carta de localización Más Cercana (Front-most) es "Street", y con la nota "Adjacent House". A continuación, descarta una carta de "Location Marker". En lugar de robar la siguiente carta de Localización, busca en el mazo de Localización, y coloca la carta "House" en tu mano.

Again - Realiza otro Ataque sobre el mismo Soldado. Si el Soldado es Derribado por el Ataque anterior, roba un marcador de Objetivo del Hostil para un nuevo Soldado, y realiza otro Ataque.

Aim - Se usa para modificar la tirada de Localización del Impacto en los juegos de Warfighter usando una tirada de Localización del Cuerpo. Donde aparece "Aim", trata el número después de "Aim" como si se añadiera a tu Penetración.

Airborne Only - Sólo los Soldados "Airborne" pueden equipar este Equipo.

Aircraft - Referencia. Una palabra clave que aparece en algunas cartas de Objetivo y de Hostil.

Aircraft (-x) - Una Palabra Clave que aparece en las cartas de Vehículos con "fixed-wing" y "rotary-wing". Cuando un Avión está sufriendo un Ataque, se resta el número anotado de dados de los dados de Ataque. Si un Ataque queda con 0 dados de Ataque, el Ataque falla automáticamente.

Ejemplo: Realizas un Ataque "Auto" de 3 dados contra un "Aircraft (-1)". En lugar de tirar 3 dados, sólo tiras 2 dados de Ataque.

Alarm (x) - Encontrada en las cartas de combate nocturno de Hostiles. Se pone un marcador de "Going For Alarm" en el track de "Going For Alarm" para esta carta Hostil. Este es el número de Acciones que puede realizar antes de que la carta Hostil Salte la Alarma. Permanece en efecto incluso si cada Reticula restante está "Suppressed".

All - Afecta a todos los Soldados en la carta de Localización. Compara la tirada de Anulación de Cobertura del Hostil contra el valor de Cobertura de cada Soldado. No se modifica la tirada de Ataque con los modificadores de "Be Hit" de otros Soldados en la Localización.

All - El efecto se refiere a todas las cartas de Hostiles en juego. Incluso las cartas de Hostil en diferentes cartas de Localización.

Always draw for Rein./Always Reinforces/Always Rolls for Rein. - Roba cartas de Refuerzo para esta Localización cada turno, incluso si no hay Soldados en esta Localización. No robes para un Objetivo hasta que esté Activo.

"Hostile type" Arrive - Algunas cartas de Localización indican un tipo específico de Hostil que debe ser colocado en la Localización cuando se cumple una condición.

Attachments - Estas cartas mejoran una carta de Arma o Equipo. La clase de carta a la que se puede acoplar un "Attachment" se indica en su carta.

Ejemplo: Un "Rifle Attachment" sólo se puede acoplar a una carta que tenga "Rifle" en su título o como palabra clave.

Be Hit +/-x - Aplica el modificador a sus tiradas de Ataque dirigidas al Hostil. Permanece en efecto incluso si cada Reticula restante está "Suppressed".

Ejemplo: Tu Ataque Impacta con un 7 y estás atacando a un hostil con "Be Hit +2". Sólo necesitas sacar un 5.

Behind - Las Localizaciones entre un Soldado y la carta de Misión. Incluyendo la carta de Misión.

x Behind - Coloca al Hostil Detrás del Soldado indicado el número señalado de cartas de Localización. Si esto no es posible, coloca al Hostil tan lejos como sea posible detrás del Soldado.

Beyond - Las Localizaciones entre un Soldado y la carta de Objetivo, incluyendo la carta de Objetivo.

x Beyond - Coloca al Hostil el número indicado de cartas de Localización más allá del Soldado anotado. Si eso no es posible, coloca el Hostil tan lejos como sea posible del Soldado.

Bipod - Algunas Armas tienen la palabra clave Bipod. Puedes pagar 1 Acción para Desplegar el Bipod en una Localización. Tu Bipod permanece Desplegado hasta que te Muevas a una Localización diferente, o pagues 1 Acción para recogerlo.

Black Market (Risk X, \$X) - Una Palabra Clave que aparece en algún Equipo concreto. Sólo puedes comprar estos objetos si el juego al que estás jugando utiliza el sistema monetario indicado. Cada vez que compres uno de estos objetos, tira un dado. Si tiras el valor de "Risk" o inferior, serás capturado por las autoridades. Si eres capturado, no pagas por el objeto o recibes el objeto, y debes pagar la multa establecida.

Blessed - Referencia.

Bolt Action - Un Arma de "Bolt Action" puede Atacar una vez por turno de forma normal. Por cada Ataque adicional el Soldado Jugador debe descartar una carta de Acción. Los Soldados Jugadores pueden descartar cartas de Acción para pagar este coste para los Soldados No-Jugadores.

Ejemplo: Uno de tus Soldados No-Jugadores tiene un Arma de Bolt Action. Él realiza un Ataque de forma normal. Quieres Atacar de nuevo, así que descartas una carta de Acción de uno de tus Soldados Jugadores para pagar por el Ataque, y resuelves el Ataque. Entonces tu Soldado Jugador paga 1 XP para jugar un Snap Shot para el NPS además descarta una carta de Acción, de modo que tu Soldado No-Jugador puede realizar un tercer Ataque de Action Bolt este turno.

Breach - El acto de superar una Puerta, generalmente por medio de un Ataque ("Attack") o Piquete ("Pick").

Close Quarters Combat - Si el Ataque de un Soldado no elimina la carta del Hostil, el Hostil realiza un Ataque contra el Soldado. Esto es además de cualquier otro Ataque y acciones realizadas por el Hostil durante el Turno. Un Hostil "Unaware" de Shadow War se vuelve automáticamente "Aware" cuando es atacado en una Localización de "Close Quarters Combat".

Ejemplo: Tu Soldado Ataca una carta de Hostil con 3 retículas, e inflige un EKIA. El Hostil ataca al Soldado usando su columna de Ataque de 2 retículas.

Ejemplo: Realiza un Ataque "Suppressed" contra un Hostil de Shadow War que está "Unaware", e inflige 1 EKIA y 1 Suppressed en 2 de sus 3 Retículas. Elimina el marcador de Hostil "Unaware". El Hostil entonces Ataca al Soldado usando su columna de Ataque de 1 Retícula.

Closest - El Soldado u Hostil más cercano a la carta especificada.

Collateral Damage - No puedes usar Ataques de Explosión, Rafaga (Spray), Automáticos o de Proximidad en la carta de Localización.

Commander - Lanza 1 dado extra de Ataque para todos los Hostiles en juego que puedas Atacar. Usa la tirada más alta.

(x) CX - El Soldado Jugador tiene Experiencia de Combate. Roba libremente el número indicado de cartas de Acción para el Soldado Jugador al principio de cada Turno de Soldado. Mantenga estas cartas separadas de su mano normal de cartas. Puedes jugar y descartar estas cartas de forma normal. El valor de CX es también el número máximo de cartas CX que puedes tener en cualquier momento.

Defeat Cover - Una bonificación sumada a la tirada del dado de Anulación de Cobertura de un Arma.

Deliver - Equipar el Equipo anotado, muévete a la carta especificada y dejar el Equipo en esa carta.

Deploy - Algunas opciones de Armas y cartas de Armas requieren que el Soldado pague 1 Acción para Desplegarlas (Deploy).

Ejemplo: El Bipod en un M1918 y el Tripod de un M1919 requieren 1 Acción para Desplegarlas.

Destroy - Este resultado elimina la carta.

Ejemplo: Si un "Suicide Bomber" tiene un resultado de "Destroy", los Soldados en esa carta reciben Daño, entonces la carta "Suicide Bomber" se retira de la partida. El objetivo del Hostil gana la Experiencia.

Si un efecto de "Suppress" cancela la Acción del Hostil, la Acción entera se cancela, y el Hostil no es Destruído.

Detect - El Soldado tiene la Habilidad de Detectar ("Detect"). Sólo los Soldados con la Habilidad de Detectar pueden intentar las tiradas de Detectar. Tira el número anotado o más alto para tener éxito en las situaciones de Detección ("Detecting") anotadas en las cartas de Localización y Objetivo.

Disarm - El Soldado tiene la Habilidad de Desarmar ("Disarm"). Sólo los Soldados con la Habilidad de Desarmar pueden intentar tiradas de Desarme. Tira el número anotado o más alto para tener éxito en las situaciones de Desarme ("Disarming") anotadas en las cartas de Localización y Objetivo.

Discard Hostile - Si descartas una carta de Hostil debido al efecto de una carta, no ganas los XP de la carta de Hostil. No puedes descartar el Objetivo de la Misión.

Discipline - Una medida de la habilidad de un Soldado K9 para mantenerse en la tarea.

Distain - Cada vez que un Soldado consigue un 1 por una tirada de Ataque contra el Hostil, añade 1 a las tiradas de Ataque del Hostil hasta que el Hostil sea Eliminado. Permanece en efecto incluso si cada Retícula restante está "Suppressed".

Distraction (x) - Indica el número mínimo de dados de Explosión ("Explosion") necesarios para crear la Distracción ("Distraction").

Divinity X - Una vez eliminado el Hostil, distribuya el número anotado de puntos de Divinidad ("Divinity") a los Soldados con habilidades impulsadas por la Divinidad.

Divinity X - El coste en puntos de Divinidad ("Divinity") para usar una Habilidad de Poder Divino ("Divine Power").

Door to... X - Las Puertas son un obstáculo que debes superar para proceder a obtener un beneficio. Las Puertas son generalmente superadas por la Habilidad de Piquete ("Pick"), o infligiendo Impactos. Permanece en efecto incluso si cada retícula restante es "Suppressed".

Edged - Referencia.

Elevated - El Atacante que está en una Localización "Elevated" ignora la limitación "Obstructed" de las cartas de Localización.

Eliminate x - Para Completar el Objetivo, debes Eliminar la carta de Hostil anotada.

Eliminate Hostiles - Para completar el Objetivo, no puede haber cartas de Hostiles en el Objetivo al final de un Turno del Soldado. También, debes Eliminar todas las cartas de Hostiles con un marcador de "Objective Hostile", incluso si no están en la carta del Objetivo.

Embedded (x) - Designa la carta de Hostil como siempre presente con la carta Objetivo anotada. No incluye las cartas de Hostiles "Embedded" en el mazo de Hostil.

Ejemplo: La carta de Objetivo Norcoreana de Shadow War, "Escaping VIP" señala que está presente una carta de "Helicopter" Hostil. La carta "Helicopter" tiene la palabra clave "Embedded (Escaping VIP)", que la vincula al objetivo "Escaping VIP".

Enduring - El Soldado es inmune a los efectos "Environ".

Engage - El número de Acciones que debes pagar para acercarte al combate Mano a Mano con un Hostil en tu Localización.

+/- Entrance Cost - Ajusta el coste de Entrada a una Localización en descartes en el número indicado.

+x XP Entrance Cost - Los Soldados deben pagar los XPs anotados para entrar en la Localización del Hostil.

Environ(ment) x+ - Una palabra clave que aparece en cartas de Localización extremadamente inhóspitas. Los Soldados pueden sufrir daños en estas Localizaciones. Los Entornos Inhóspitos incluyen; Frío, Calor, Selva, etc. Para evitar sufrir daño, debes obtener en una tirada el número indicado o superior.

Evade (XP) - Puedes pagar el número indicado de Puntos de Experiencia durante el Turno de Soldado para descartar la carta de Hostil. No ganas XP por descartarlas. No puedes Eludir a un Hostil que está en un Objetivo de la Misión. Permanece en efecto incluso si cada Réticula restante es "Suppressed".

Evil - Referencia. Permanece en efecto incluso si cada Réticula restante es "Suppressed".

Expend(ed) - Ganas el efecto, luego descarta la carta o el marcador.

Explosion - El Arma puede infligir más de 1 Impacto y/o "Suppress" con cada Ataque.

Fallback Position - Referencia. Una Palabra Clave que aparece en las cartas de Objetivo "Holding Action".

Fearless - Una carta de Hostil con la palabra clave "Fearless" no se ve afectada por los resultados de "Suppress".

Find - Inmediatamente después de Matar una carta de Hostil, o de cumplir con la condición anotada en la carta, cualquier Soldado Jugador en la Localización del Hostil puede ser Equipado con el Equipamiento anotado. Se aplican las limitaciones normales de los Equipos. El Equipamiento puede ser usado de forma normal.

Fire - Referencia. Esta palabra clave aparece en algunas cartas de Arma que usan calor o fuego para infligir daño.

Fortification Mission - Un tipo de sub-Misión. Véase el libro de reglas para más detalles.

Front-most - El/Los Soldado(s) en la carta de Localización más alejada de la Carta de Misión.

Fuel - El Combustible es usado para el Lanzallamas. Gastando 1 punto de Combustible por cada dado lanzado para Atacar. Los Lanzallamas no tienen un número de Recarga, y no se pueden Recargar.

Gain - Añade los marcadores, efectos, o cartas a tu Soldado o Acción según corresponda.

Gear - Un termino que abarca todo, incluye: cartas de Arma, cartas de Equipo, así como Munición, Granadas, etc.

Hack x+ - El Soldado tiene la habilidad de Hackear ("Hack"). Sólo los Soldados con la Habilidad Hackear pueden intentar tiradas de Hackeo. Tira el número indicado o más alto para tener éxito en las situaciones de "Hacking" indicadas en las cartas de Localización y Objetivo.

Hand Size: El número máximo de cartas que un Jugador Soldado puede tener en su mano a la vez. Aumentar este valor no aumenta la Salud.

Hardy - Los Soldados gastan marcadores de Resistencia

del tipo apropiado para defenderse de los efectos nocivos de estar en una Localización con un Entorno inhóspito.

Has Cover X at Range X - Esta carta reemplaza su Cobertura ("Cover") normal con la Cobertura anotada cuando es atacada al Alcance ("Range") anotado. Permanece en efecto incluso si cada Réticula restante está "Suppressed".

Health: El número de Heridas que un Soldado puede sufrir antes de ser Derribado ("Downed"). Al ajustar este valor también se ajusta el Tamaño de la Mano ("Hand Size") del Soldado, a menos que se indique lo contrario.

Highest RP - En lugar de robar un marcador de Objetivo del Hostil, el Hostil automáticamente Apunta a la carta de Soldado con el valor más alto de Puntos de Recursos.

Hits - La cantidad de daño infligido a la carta de Hostil u Objetivo.

Hostile - El número en la retícula, o el número de retículas, sobre una carta de Hostil indica el número de Impactos que debes infligir para eliminar la carta.

HtH - Una abreviatura de "Hand to Hand" (Cuerpo a Cuerpo). Algunos Hostiles tienen la palabra clave "HtH", lo que significa que comienzan Enfrentados "Hand to Hand" con el Soldado Objetivo.

Immobile - La carta no puede Moverse a una Localización diferente. Permanece en efecto incluso si cada Réticula restante es "Suppressed".

Immobile x - La carta no puede Moverse a una Localización diferente después de que su Salud se reduzca al número indicado.

Ejemplo: Una carta tiene "Health 4. Inmobile 1". La carta ya no puede Moverse cuando haya sufrido 3 Impactos.

Inanimate - Una carta de Hostil con la Palabra Clave "Inanimate" no se ve afectada por los resultados de "Suppress". Permanece en efecto incluso si cada Réticula restante está "Suppressed".

Indirect Fire - Un tipo de Ataque. El Ataque "Indirect Fire" ignora las limitaciones "Obstructed". Esta Palabra Clave aparece en algunas cartas de Armas y Hostiles, y es referido por cartas de Acción, cartas de Habilidades, y Equipamiento.

Inspire - Retira 1 marcador de Aturdido de cada carta de Hostil en juego al inicio del paso de Ataque del Hostil.

Interior - Algunas cartas de Hostiles tienen un "Interior", un área de combate separada dentro de la propia carta de Hostil. Las áreas interiores normalmente están separadas de la carta de Hostil normal por una Puerta. Una vez que se Rompe ("Breach") la Puerta, el jugador puede pagar el coste de la Acción HtH de la Localización para entrar en el área Interior. Una vez en el Interior, el jugador puede realizar Ataques HtH y de Alcance 0 y la carta de Hostil tiene el valor de Cobertura ("Cover") indicado.

Ejemplo: Una carta de Hostil dice "Door (Cover 7, 2 Hits) to Interior (Cover 1)". Para llegar al Interior, debe Abrir la Puerta infligiendo 2 Impactos contra la Cobertura de 7, y pagar el coste de la Acción de HtH de la Localización para Mover a HtH. Una vez que lo hace, puede realizar Ataques HtH y de Alcance 0 y la carta de Hostil tiene una Cobertura de 1.

Isolated - Los Ataques procedentes de fuera de la Localización no pueden atacar a un objetivo en la Localización. Los Ataques originados en la Localización no pueden atacar objetivos fuera de la Localización.

Jams - Esto indica que el Arma es más susceptible a Encasquillarse si estás usando la regla Opcional Arma Encasquillada. Estas Armas se Atascan si 1 o más de tus tiradas de Ataque son superiores en 1 al número de Recarga del Arma.

Keep Clear x - Una vez que Activado el Objetivo, no debe haber ningún Hostil en la carta al final de cada Turno de Soldado para el número especificado de Turnos de Soldado consecutivos.

Ejemplo: Un Objetivo tiene Keep Clear 2. Una vez has Activado el Objetivo, debes terminar ese Turno de Soldado, y en el siguiente Turno de Soldado comenzar sin ningún Hostil en la carta Objetivo.

Kill - El objetivo del Hostil será Eliminado.

Kill, All - Todos los Soldados en la Localización serán Eliminados.

Kill, Discard - Elimina al Soldado Objetivo, y descarta la carta de Hostil.

x Knowledge (KN) - Roba el número indicado de cartas de Acción al comienzo del juego y mantenlas separadas de la mano de cartas de tu Soldado. Puedes jugar estas cartas como es habitual durante la Misión. No cuentan para el límite de Tamaño de la Mano ("Hand Size") del Soldado.

Left Flank - Referencia. Una Palabra Clave que aparece en las cartas de Misión "Hold the Line".

Light Vehicle - Referencia. Permanece en efecto incluso si cada Réticula restante es "Suppressed".

Limit (x) per Mission - Sólo el número indicado de cartas o marcadores con este mismo nombre pueden estar presentes en la Misión a la vez.

Limit (x) per Soldier - Un Soldado sólo puede tener el número indicado de cartas o marcadores con este mismo nombre a la vez.

+/- Location Card - Ajusta la posición del Objetivo en el track de Localización en el número indicado.

Ejemplo: "+1 carta de Localización" significa mover el Objetivo 1 carta de Localización más lejos de tu carta de Misión.

Lowest RP - En lugar de robar un marcador de Objetivo de Hostiles, el Hostil apunta automáticamente a la carta de Soldado con el valor de Puntos de Recurso (RP) más bajo.

Maintain x - Durante el paso de Movimiento del Hostil, un Hostil no se Moverá más cerca de su Soldado Objetivo si el movimiento lo llevará más cerca que su anotación de "Maintain". Durante el paso del Hostil Recorta Distancia, Mueve al Hostil 1 Localización más lejos del Soldado Objetivo si su Distancia del Soldado Objetivo es menor que su anotación de "Maintain Range". Si el Hostil está a Distancia 0 del Soldado Objetivo, mueve al Hostil un espacio más cerca de la carta de Misión.

Ejemplo: Un Hostil con "Maintain 1" y un "Attack Range" de 0 está en una Localización 1 espacio más lejos de su Soldado Objetivo. No se Mueve más cerca durante el Paso de Movimiento del Hostil.

Malfunction - Si "Malfunction" es el resultado de una tirada, la carta de Hostil es inmediatamente Eliminada. El Soldado objetivo del Hostil gana la Experiencia de la carta de Hostil.

Melee - Referencia. Un tipo de Ataque. Esta palabra clave aparece en algunas cartas de Arma.

Minelfield - Referencia.

Miss - El Ataque falla. El objetivo puede ser Aturdido si el atacante anuló el "Cover" (Cobertura) del objetivo.

Missile - Un tipo de Ataque. Esta Palabra Clave aparece en algunas cartas de Arma.

Mode - Una opción en tu Arma muestra cuantos dados lanzarás durante un Ataque, y cómo tu Ataque afectará a su Objetivo.

Multiple Objectives - Un tipo de carta de Misión. Selecciona el número especificado de Objetivos y asígnalos a las posiciones de Localización indicadas. Tienes los Puntos de Recurso ("RP") y el Tiempo anotados para completar todos los Objetivos.

Ejemplo: "Multiple Objectives: #3, #7, #10. Resources: 100. Time: 22. Loadout: -1". Texto de Misión: "Reduce the Entrance cost of all Locations by 1". Para realizar esta Misión, el jugador selecciona 3 cartas de Objetivo y las pone en las Localizaciones 3, 7 y 10. Tienes 100 RPs y 22 Turnos para completar todos los Objetivos. Sus Soldados sufren -1 de "Loadout" durante la Misión, y todas las cartas tienen su coste de Entrada reducido en 1.

Must have X in previous Location - Algunas cartas de Objetivo señalan una carta de Localización específica que debe ser jugada en el espacio de Localización anterior para Activar la carta de Objetivo. Antes del comienzo de la Misión, se vuelve a Examinar ("Recon") la carta de Localización anotada y se añade a la mano de cartas de cualquier Jugador Soldado.

Nature - Referencia. Una palabra clave que aparece en algunas cartas de Objetivo y Localización. Permanece en efecto incluso si cada Réticula restante es "Suppressed".

No Aircraft - Las cartas de Avión no pueden colocarse en, o adentrarse en, esta Localización.

No Cover - El Ataque Derrota automáticamente la Cobertura del objetivo.

No Jam - En las Armas con esta Palabra Clave no compruebas si se Encasquilla cuando usas la regla opcional de Armas Encasquilladas.

No Vehicle - Las cartas de Vehículos no pueden colocarse en esta Localización ni entrar en ella.

Obstructed - Los Ataques originados en un lado de la Localización "Obstructed" no pueden pasar por la Localización "Obstructed" para impactar en un objetivo al otro lado de la Localización "Obstructed".

Ejemplo: La carta de Localización #6 está "Obstructed". Un Hostil con un Alcance 2 está en la carta de Localización 5#. No puede atacar a un Soldado en la carta de Localización #7.

On Site - Para completar el Objetivo, debes tener al menos un Soldado en la carta Objetivo.

Observed - Cuando realizas un Ataque desde, dentro o hacia esta Localización, otro Hostil al azar en esta Ubicación "Goes For Alarm".

Only - La carta sólo puede afectar al tipo de objetivo anotado.

Ejemplo: "Vehicle Only". La carta sólo puede dirigirse a Vehículos.

Ejemplo: Una Habilidad de Poder Divino ("Divine Power") con "Undead Only"

sólo puede apuntar a las cartas de Hostiles con la Palabra Clave de "Undead".

Ejemplo: Un Soldado tiene "Only Weapons with Loadout 0-2". Al Equipar las Armas, el Soldado sólo puede Equipar aquellas con un Loadout de 0 a 2.

No x - Restringe el uso u opciones de las cartas con la Palabra Clave anotada.

Ejemplos: "No Vehicles" en una carta de localización - Los Vehículos no pueden Entrar en esta Localización. "No Aircraft" en una carta de Arma - El Arma no puede Atacar a Aviones.

Overkill - Cuando robes Hostiles para una Localización recién colocada, si este Hostil excede el valor de Hostiles de la Localización, descarta el Hostil y continúa robando de forma normal.

Ejemplo: La Localización tiene un valor de Hostil de 7. Ya has robado 5 puntos de cartas de Hostil. Robas un Hostil de valor 4 con la palabra clave Overkill. Dado que su valor excederá el valor de Hostiles de la Localización, descártala y continúa robando cartas de Hostil.

Penetration (x) - Añade el valor anotado a tus tiradas de Armas para Anular el "Cover" (Cobertura).

Ejemplo: Añade 1 a tu tirada de Anulación de Cobertura cuando ataques con una Granada M67.

Pick x+ - El Soldado tiene la Habilidad de Piquete ("Pick"). Sólo los Soldados con la Habilidad de Piquete pueden intentar tiradas de Piquete. Tira el número indicado o superior para tener éxito en las situaciones de "Pick" indicadas en las cartas de Localización y Objetivo.

Place - Coloca la carta en la Localización u Objetivo anotado. La carta de Hostil cuenta para alcanzar el eventual valor total de Hostiles de la carta de Localización u Objetivo para la que fue robada. Si la carta de Hostil fue robada para una Localización, y colocada en el Objetivo u otra Localización aún no colocada, no cuenta para el valor de Hostiles de tu carta colocada. El Hostil Situado entra en juego activo, incluso si la Localización u Objetivo no ha sido todavía Activad@.

Ejemplo: El Hostil "Place Front-most". Coloca al Hostil en la Localización de Soldado más avanzada.

Ejemplo: Roba una carta de Hostil de valor 2 para la Localización #4. Su texto indica que debe ser "Placed" (Colocada) en la Localización #5. La Localización #5 no tiene todavía una carta de Localización. El valor 2 de la carta cuenta para el valor de Hostiles de la Localización #4, pero no para el futuro valor de Hostiles de la Localización #5.

Place in x - Cuando robes, roba un marcador de Objetivo del Hostil, y luego coloca la carta de Hostil en la Localización anotada.

Ejemplo: El "Ambusher" tiene anotado "Place in Rear-most". Se coloca la carta del "Ambusher" en la Localización del Soldado más Retrasada.

Pointed - Referencia. Esta Palabra Clave aparece en algunas cartas de Arma.

Pre-Req(uisite) - Debes haber comprado la carta(s) indicada(s) antes de poder comprar la nueva carta.

Present - Esta palabra clave designa las cartas de Hostiles específicas que siempre se colocarán en una carta de Localización u Objetivo. Antes de comenzar la Misión, se revisan las cartas de Localización y Objetivo, se encuentran las cartas "Present"

anotadas en las Localizaciones y Objetivos, y se dejan a un lado. Se pone la carta de "Present" de Hostil anotada cuando se juega su Localización, o se Activa su carta de Objetivo. La carta es un añadido a los Hostiles normalmente robados para la Localización. Sólo puedes elegir un Objetivo si la Nación de Hostil tiene la carta "Presente" designada.

Ejemplo: El Objetivo tiene un 'Sniper' 'Present'. Al comienzo de la partida, encuentra una carta 'Sniper' y colócala en el Objetivo. Cuando Actives el Objetivo, Activa también el Sniper, además de robar todas las cartas de Hostiles que normalmente se roban para el Objetivo.

Regla Opcional: Si quieres usar este Objetivo para una Nación que no tiene la carta designada, seleccione una carta de Hostil que pienses que se ajusta mejor a la carta designada.

Printed - La palabra o valor anotado debe estar impreso en la carta de referenciada. No se puede lograr con modificadores de otras cartas.

Example: A Skill card requires the Player Soldier card to have a Printed Move of 3+. The Player Soldier card has a Move of 2, and has a Gear that gives it +1 Move. The Player Soldier could not use the Skill card.

Protected - Este Hostil sólo puede ser Objetivo si no hay otras cartas de Hostiles en su Localización.

Proximity - El Ataque del Arma inflige el número indicado de Impactos en la carta de Hostil. Estos Impactos pueden ser transferidos a las otras retículas de la carta.

Todas las limitaciones del texto de la carta en los Ataques "Explosion" también limitan los Ataques "Proximity" (como el "Collateral Damage").

Example: You inflict a 3 Hit Proximity Attack on a Hostile card. The Attack inflicts 3 EKIA's on the Hostile card.

Purchase XP - Algunas cartas de Armas y Equipos tienen un coste en XP además de su coste en Puntos de Recursos cuando las adquieras.

Rails (x) - Puedes acoplar el valor de Carga de los "Attachments" (Accesorios) al Arma sin pagar su coste de Carga.

Ejemplo: Un M16A4 tiene Rails (2). Los primeros 2 puntos de Carga del "Attachment" no se cuentan para el límite de Carga del Soldado.

Rank - Un tipo de carta de Habilidad. Límite de 1 carta de "Rank" por Soldado.

+/- Range - Ajusta el Rango para todos los Ataques por y contra el Hostil. Permanece en efecto incluso si cada Reticula restante es "Suppressed".

Range - La distancia en cartas de Localización de un Ataque a su objetivo. Algunas cartas indican un ajuste de Alcance, como "+1 Range". Añade este ajuste al Alcance actual cuando la carta Ataque.

Ejemplo: Un Hostil tiene una indicación "+1 Range" (Alcance). Incluso si el Hostil está en tu Localización, trátalo como si estuviera en Alcance 1 cuando te Ataque.

Ranged - Referencia. Un tipo de Ataque. Esta palabra clave aparece en algunas cartas de Arma.

Ranging x XP - Si el Hostil se coloca durante el paso de Refuerzo de Hostil, puedes pagar los XPs anotados para que no Ataquen durante ese paso de Ataque de Hostil. Ataca normalmente después de ese paso.

Ejemplo: Robas un "Anti-Vehicle" con "Ranging 3 XP" durante el paso de Refuerzo de Hostil. Si pagas 3 XP, el Hostil no Atacará durante el paso de Ataque de Hostil de este Turno.

Reacción: Puede usar el efecto de la carta cuando se produzca la situación especificada. Hacerlo no cuesta una Acción.

Rear-most - El/Los Soldado(os) en la carta de Localización más cercana a la carta de Misión.

Recon (Card Type) - La anotación específica un tipo de carta. Mirá a través del mazo, encuentra ese tipo de carta específico, agregala libremente a la mano del Soldado Jugador, y luego baraja el mazo.

Regen x - Cada Hostil Cura el número anotado de Impactos al final de cada Turno de Hostil. Permanece en efecto incluso si cada Retícula restante es "Suppressed".

Example: A Hostile card has 5 Health and a Regen of 2. You inflict 3 Hits on it during the Soldier Turn. At the end of the Hostile Turn, remove 2 of the Hits.

Example: A Hostile card has 3 Hostiles, each with a Health of 4, and Regen 1. You inflict 2 Hits on 2 of the Hostiles. Each of the 2 Hostiles Heals 1 Hit at the end of the Hostile Turn.

Reinforce (x-x) - Algunas cartas de Hostiles tienen esta Palabra Clave. Roba una carta de Hostiles durante el paso de Refuerzo de Hostiles. Si el valor de Experiencia de la carta de Hostil coincide con uno de los valores indicados, coloca la carta de Hostil en la misma Localización. Si una carta de Hostil con la habilidad "Reinforce" (Refuerzo) entra en juego debido a la habilidad de "Reinforce" de otra carta de Hostil, no robes una carta de Refuerzo para esta durante el turno que entra en juego.

Ejemplo: Robar una carta de Refuerzo para un "Large Truck", y es un "Leader". No robes inmediatamente una carta de Refuerzo para el "Leader".

Reload - El equivalente en armas de fuego de "Stumble". No puedes Atacar con el arma de fuego hasta que gastes 1 Acción en "Reload" (Recargar). Las cartas de Acción y las Habilidades "Stumble" no afectan a la Recarga.

Requires - Algunas Armas "Required" que una segunda carta esté en su Localización antes de que puedan Atacar. Estas Armas indicarán la carta "Required". La carta "Required" puede ser transportada por el mismo, o diferente, Soldado.

Ejemplo: La Ametralladora USA M1919 Requiere el Tripode M1919. Esto significa que el Tripode M1919 debe estar en la Localización de la Ametralladora M1919, y estar Desplegado, antes de que la M1919 pueda Atacar.

Resource - Equipo que es usado por otra carta.

Resource Point (RPs) - La unidad básica de coste en Warfighter. Soldados, Habilidades, Armas, Objetos consumibles ("Expendables"), Municiones, etc. tienen un coste de Punto de Recursos. Nota: 1 Punto de Recurso comprará un número de marcadores de Munición igual al número de marcadores de Munición impresas en una carta de Arma. Si recibes Puntos de Recurso de Munición durante una Misión, ganas 6 contadores de Munición que luego pueden ser

distribuidos a una o más Armas.

Repair - Algunas cartas de hostil tienen la Palabra Clave de "Repair". Si están en una Localización con un marcador de "Resolved" durante el paso de Ataque del Hostil, tira un dado como se indica en su carta. Si la tirada tiene éxito, cambia el estado de la Localización de "Resolved" a "Unresolved", y revierte el efecto al que Respondieron.

Ejemplo: Una carta de Localización tiene "Console Station (Hack, +1), Success: Retreat Meltdown Unstoppable counter by 3, and "Technicians" Arrive (1-5)."

Durante el paso de Refuerzo de Hostil, lanzas y un "Technician" Llega. Se coloca una carta de "Technician" en la Localización.

Durante el paso de Ataque del Hostil, lanzas para los "Technicians", y ellos tienen éxito en su tirada.

El efecto de la acción del Soldado fue Retirar el marcador de "Meltdown" en 3. Debido al éxito de los "Technicians", avanzas el marcador de "Meltdown" en 3.

Retain (x) - Puedes pagar el número indicado de Puntos de Experiencia al final del Turno de Soldado para mantener la carta en juego en el siguiente Turno de Soldado.

Right Flank - Referencia.

Screened by (x-x) - Todos los Hostiles del rango de valor designado en la misma carta de Localización deben ser "Suppressed" o "Killed" antes de que el Hostil "Screened" pueda ser Atacado. Permanece en efecto incluso si cada Retícula restante es "Suppressed". Una carta de Hostil nunca "Screen" a sí misma.

Ejemplo: Screened por (1-2). Debes "Suppress" o "Kill" a todos los Hostiles con un valor de 1 o 2 en la Localización antes de que puedas Atacar esta carta.

Screens (x) - Esta carta debe ser "Suppressed" o "Killed" antes de que los Hostiles con el valor XP anotado en tu Localización puedan ser Atacados. Una carta de Hostil nunca "Screen" a sí misma.

Self-Defense - Las Armas con esta Palabra Clave pueden ser usadas para cancelar los Ataques de Hostiles de Alcance 0 que apunten a tu Soldado, el Alcance 0 incluye Todos los Ataques que afecten a tu Soldado. Para hacerlo, gira el marcador de Munición del Arma a su lado de "Empty". El Arma debe poder Atacar. Sólo puedes usar la Auto-Defensa una vez cada paso de Ataque del Hostil, incluso si tienes más de un Arma de Auto-Defensa. La Auto-Defensa no puede ser usada para cancelar Ataques de Vehículos o Aviones. Usa la Auto-Defensa después de tu tirada de Ataque de las cartas de Hostiles de Alcance 0 contra tu Soldado.

Las armas de Auto-Defensa pueden realizar Ataques cuando están en combate "HtH".

Shadows X+ - El Soldado tiene la habilidad de "Shadow". Lanza el número anotado o más alto para tener éxito con una tirada de "Shadows".

Single Shot - El Arma no puede ser usada más de una vez por turno de juego. Se Recarga sin gastar una Acción al final de cada turno de juego.

+/- Size - Añade o resta ese valor de "Size" al valor de tu tirada de Ataque cuando Ataques a Hostiles u Objetivos. Permanece en efecto incluso si cada Retícula restante es "Suppressed".

Small - Referencia.

Spray - El Arma puede infligir más de 1 Impacto y/o Suppress con cada Ataque.

Start with... - Al adquirir un Soldado ganas los XP especificados, Habilidades, o Equipamiento, sin coste de Puntos de Recurso. Si el Equipamiento se obtiene en medio de una Misión, decide que Soldado ganará los XP.

Stealth - Algunas Armas de Melee tienen esta Palabra Clave. Ver la sección de habilidad "Cuerpo a Cuerpo - Shadows" del libro de reglas para más detalles.

Structure - Referencia. Permanece en efecto incluso si cada Réticula restante es "Suppressed".

Stumble - En el combate Cuerpo a Cuerpo equivale a "Reload". No puedes realizar Ataques Cuerpo a Cuerpo hasta que gastes 1 Acción recuperando tu equilibrio. A las cartas de Acción de "Reloading" y Habilidades no les afectan los "Stumble".

Suppress - Un efecto temporal infligido por un Ataque.

Suppressed - Cuando infliges un "EKIA" a un Hostil con un Ataque con Arma "Suppressed", además de colocar un marcador EKIA, también se coloca un marcador "Suppressed" en la carta del Hostil.

Suppressed Noise x - Toma nota del número de puntos de "Noise" generados por el Ataque.

Target - Define los tipos, valores, posiciones, etc. de los Soldados que un Hostil elegirá al azar al Atacar.

Example: The Hostile will "Target Front-most". When drawing the Soldier Target counter for the Hostile, only draw for Soldiers that are in the Front-most Location.

Targeted - Cuando un Hostil roba un marcador de Objetivo, ese Soldado es el Soldado Objetivo del Hostil.

Team Pre-Req - Al menos uno de los Soldados debe haber comprado la indicada carta de Habilidad antes de que puedas comprar/adquirir la nueva carta.

The Front - Referencia.

Thrown - Referencia.

Time Limit - Sólo tienes el número indicado de Turnos para Destruir el Objetivo. Una vez el Objetivo es Activado, coloca un marcador en la carta al final de cada Turno de Soldado. Si el número de marcadores en el Objetivo es igual al Límite de Tiempo antes de que Destruyas el Objetivo, has fallado en tu Misión. Tu Misión termina en fracaso si el Tiempo de la Misión expira, incluso si el Límite de Tiempo del Objetivo no ha expirado.

Trigger-Happy (x) - Cada vez que el jugador pone un marcador de "Pauses" o "Going For Alarm" en la carta de Hostil, pone el número anotado de marcadores de "Meltdown Damage" en la carta de Misión. Permanece en efecto incluso si cada Réticula restante está "Suppressed".

Si no coloca un marcador de "Pauses" o de "Going For Alarm" debido a que el marcador de "Enemy Status" está en el espacio de "On Alert", aún así coloca los marcadores de "Trigger-Happy".

Triggered - No puedes usar Armas Triggered durante el Turno de Soldado a menos que apunten a un Vehículo o Estructura. Sin gastar una Acción, puedes usar un Arma Triggered para Atacar una carta de Hostil cuando la carta de Hostil se colocó, o entró, en tu Localización.

Ejemplo: Durante el Turno de Soldado, gastas una Acción para Atacar a un "Vehicle" con una "M2 Munition".

Ejemplo: Un Hostil se mueve a tu Localización durante el paso Recortar Distancia. Gastas una Arma "Triggered" y Atacas al Hostil sin gastar una Acción.

Ejemplo: Un Hostil aparece en tu Localización debido a un robo de cartas por "Reinforce". Gastas una Arma "Triggered" y Atacas al Hostil sin gastar una Acción.

Las Armas "Triggered" también pueden ser utilizadas como una Distracción. Cuando despliega un dispositivo "Triggered", declara si lo está desplegando como un Arma o como una Distracción.

Unarmed - Referencia.

Undead - Referencia. Permanece en efecto incluso si cada Réticula restante es "Suppressed".

Vehicle - Referencia. Permanece en efecto incluso si cada Réticula restante es "Suppressed".

Vehicle Priority - Cuando selecciones un Objetivo, sólo selecciona de Vehículos. Si no hay ningún Vehículo en juego, seleccione como de costumbre.

War Dog - Referencia.

Waste - Gasta el recurso anotado y no obtenga ningún beneficio.

Example: A card reads "The Soldier must Waste one Action before performing an Attack."

Wire - Referencia. Permanece en efecto incluso si cada Réticula restante es "Suppressed".

XP - Una abreviatura de "Puntos de Experiencia" en Ingles.

Years - Algunas cartas tienen un Año de inicio, como Vehículos y Armas. Las cartas de "Service Record" indican en que año ocurrieron sus batallas. Dichas cartas sólo pueden participar en Misiones que tengan lugar durante ese año y después. Si un Vehículo de Refuerzo no puede participar en la Misión, simplemente descártalo y roba otro.

Ejemplo: Un Vehículo tiene el Año "1939+". Esto significa que puede participar en cualquier Misión que tenga lugar en 1939 y después.

