



SUBFACCIÓN MUTARDOS AMANECEER MUTANTE



Desde que Kim llegara a los Gemelos y se hiciera con el poder, ha estado creando una sociedad Mutarda que siga sus ideales, y a poder ser que la adore casi como una diosa. Dentro de las muchas cosas que cabrea a Kim, está la sencillez con que la idea de Prometeo como un mesías caló entre la sociedad Mutarda. Kim aborrece y a la vez envidia eso, y se va a asegurar de que ella será la auténtica líder de los Mutardos, sin que nadie ose hacerle la más mínima sombra. Para ello, se ha encargado de ir friendo el cerebro al resto de Cabezones dejándolos a un nivel por muy debajo del suyo, además de entrenar a una guardia de élite que le es totalmente leal... posiblemente porque también les haya tocado un poco el coco.

Ha acabado montando un rollo seudo religioso al que ha llamado Amanecer Mutante, mezclando ese culto a su figura con la idea de que los Mutardos son el siguiente paso en la evolución y los humanos un estorbo que se niega a ver la realidad. Parece que si eres un líder supremo y te llamas Kim te da por esas cosas. Hay más cuestiones que incluyen la creación de un nuevo mundo, ser la elegida y bla, bla, bla, pero son un peñazo como para contarlas.

RESTRICCIONES

Amanecer debe cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar puedes usar Bestias del Pozo, Cabezones (con las restricciones que verás más adelante), Mutantes (con opciones extra de equipo como verás más adelante) y Perromorfos de los Mutardos. Esta subfacción no posee Pochos ya que son considerados humanos degenerados y no verdaderos Mutardos.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo una Personalidad o Mercenario en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

CONTROL

Kim se ha encargado de ninguno de los Cabezones que están a su mando pueda ser un futuro rival que amenace su total supremacía y les ha frito considerablemente el cerebro. Los Cabezones de Amanecer Mutante sólo tiene acceso a uno de los Poderes psíquicos que tienen habitualmente. Debes elegir qué Poder es este a la hora de crear la banda. A cambio, sus puntos bajan a 60.

TOMAMOS LO QUE QUEREMOS

Aunque los habitantes del Páramo normalmente no comercian con los Mutardos y eso hace que tengan mucho menos equipo, Kim se ha encargado de tomar por la fuerza aquello que le interesa. Los Mutantes de la banda pueden adquirir las mismas armas que un Machaca de los Pandilleros, pero si era un arma al que normalmente no tenían acceso, le costará el doble de puntos.





PRETORIANO

45 PUNTOS



25 MM

Kim ha seleccionado a algunos de los Mutardos más amenazadores, violentos, despiadados y en general feos, que por alguna razón suele ir unido a todo lo anterior, para formar una guardia de élite. Les ha sometido a un entrenamiento brutal, equipado con recursos que habitualmente no están disponibles para los Mutardos y lavado totalmente el cerebro para que le sean fanáticamente fieles. Estos Mutardos, conocidos como Pretorianos está encargada de protegerla, pero también son enviados a las misiones más complicadas, donde haga falta una tropa de élite.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	5	4	4	5	4	2

ARMAS

Puede ir equipado con UNA de las siguientes armas:

<i>Filo pequeño</i>	4 pts	<i>Ballesta</i>	8 pts
<i>Maza</i>	5 pts	<i>Filo pesado</i>	8 pts
<i>Maza pesada</i>	6 pts	<i>Filo medio</i>	10 pts

BLINDAJE

Ninguno.

EQUIPO

Puede equiparse con:

<i>Escudo</i>	6 pts
---------------------	-------

MUTACIONES

Debe elegir al menos UNA Mutación y tener un máximo de DOS Mutaciones distintas por su coste en puntos de entre la Lista de Mutaciones.

REGLAS ESPECIALES

Libre del yugo. Si Kim es Abatida, las mentes de los Pretorianos se sentirán de repente vacías. Independientemente del resultado al tirar en la tabla de la Regla especial Odio Puro de Kim y Fostiador, para los Pretorianos es como si hubiera salido un 8-10.

Por Kim. Los Pretorianos están acostumbrados a que Kim los use a su antojo. Si Kim usa el Poder de Absorción vital sobre un Pretoriano, este perderá 1 punto de Dureza en lugar de los 2 habituales.



KIM Y FOSTIADOR

125 PUNTOS



Kim fue capturada bien joven como esclava para que controlara y diera órdenes con sus poderes mentales a las bestias del pozo de un asentamiento minero. Durante años fue torturada y vejada, haciendo que su odio hacia la especie humana creciera al mismo tiempo que su vínculo con la bestia del pozo más poderosa pero a la vez inocente. Poco a poco fue introduciendo su odio en esta criatura y controlándola incluso cuando en la noche eran separados. Así cuando tuvo la oportunidad, y uno de sus amos no recordó asegurar las cadenas de la bestia, Kim hizo que se liberara y acabara con todos sus amos de la manera más brutal, liberando a los mutardos que serían los primeros en aceptar el liderazgo de Kim. Desde ese día la bestia se convirtió en Fostiador, y Kim va montada en ella a la hora de combatir. Al contrario que Prometeo que aboga por la paz y unión entre mutardos y humanos, Kim predica la superioridad mutarda, como el siguiente paso en la evolución, y la necesidad de eliminar la plaga que son los humanos. A efectos de juego se consideran una sola miniatura.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	6 (5)	3	2 (1)	6 (10)	6	4

ARMAS

Zasca.

BLINDAJE

Piel dura 3.

MUTACIONES

Ya cuenta con las Mutaciones Cachas y Resistente (incluidas en su perfil), Piel dura 3 y Piernas seguras.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de Amanecer Mutante.

Zasca. Se trata de una de las armas defensivas del asentamiento donde Kim y Fostiador estuvieron como esclavos, que la bestia arrancó y se llevó. Fostiador usa como proyectil lo primero que arranca por ahí, pero una vez lanzado, debe encontrar algo que usar como munición para recargarlo. Antes de desplegar se colocarán de manera aleatoria 3 marcadores (de la misma manera que se hace con los objetivos). Estos representan algún poste, farola o similar que hay en el suelo. Si está en contacto con uno, Fostiador puede usar 1 Acción para hacerse con él y pasará a tener un nuevo proyectil. Zasca tiene las siguientes estadísticas. Distancia: 25/50/75. Fue 9, Pen 10. Armatoste, Mamotreto.

Mente ocupada. El esfuerzo continuo de Kim controlando a Fostiador, hace que la mente de la Bestia del pozo esté demasiado ocupada como para que ningún poder extra le afecte. No podrá lanzarse ningún Poder psíquico sobre Kim y Fostiador.

Poderes de Kim. Kim es una Cabezona y puede utilizar Poderes psíquicos. Tiene acceso a los poderes generales de Desarme, Potenciación y Titiritero, pero además tiene estos dos nuevos Poderes psíquicos:

- **Confusión:** Kim puede entrar en la mente de un enemigo hasta 30 cm de distancia y en Línea de visión, excepto aquellos con la Regla especial Bestia o Monguer, y confundirla con pensamientos perturbadores. Esa miniatura actuará en una Ronda de Agilidad 3 veces inferior a la marcada por su Agilidad en el siguiente Turno de juego, hasta un mínimo de 1. Por ejemplo, una miniatura de Agilidad 5, pasaría a actuar ese Turno en la Ronda de Agilidad 2.
- **Absorción vital:** Kim no tiene reparos en ganar a cualquier coste, incluso absorbiendo la vitalidad de una miniatura aliada, para dale una porción a otra que la necesite. Puede sustraer 2 puntos de Dureza permanentes de una miniatura de su banda, para incrementar en 1 punto la Dureza de otra miniatura de manera permanente. Ambas miniaturas deben estar a un máximo de 30 cm de Kim.

Odio puro. El tiempo pasado esclavizada, las vejaciones sufridas... todo eso está dentro de Kim siempre a punto de explotar. Si resulta Abatida, todo ese odio estallará en una onda de energía psíquica. Tira 1d10 para ves las consecuencias:

RESULTADO	EFEECTO
1-3	Todas las miniaturas de la mesa sufren un golpe psíquico tan potente que les hace perder 1 punto de Dureza.
4-7	Su gente se hace partícipe de su odio. Se considerará como si se hubiera lanzado sobre todas las miniaturas de su banda el Poder psíquico Potenciación al Combate, siguiendo sus mismas reglas y restricciones.
8-10	La confusión invade todo. Todas las miniaturas de la mesa tendrán 1 Acción menos en su siguiente Fase de activación.





SUBFACCIÓN MUTARDOS FUERZA M



La "Fuerza M" surge como una luz en la noche, como una respuesta a los desesperados gritos de angustia de los inocentes del Páramo, como un azote de la injusticia y los desmanes. Creada por un cabezón que se mantiene en la sombra sin revelar su identidad, la Fuerza M es un selecto grupo de mutardos con poderes similares a los grandes superhéroes que vivieron antes del Mierdageddón.

Vale, la comparación es odiosa, pero el pobre cabezón tiene que trabajar con el material que tiene y esto es lo que hay. Inspirado por los documentos gráficos de vibrantes colorinchis y onomatopeyas floridas del Mundo de Antaño, el Cabezón X (como es conocido popularmente en la Fuerza M) empezó a reclutar a despojos de la sociedad que mostrasen mutaciones similares o por lo menos pasables, dándoles uniformes fardones con los calzones por encima de los pantacas y un propósito en la vida: dar caña máxima y molar un huevo. Por supuesto, una cosa muy importante, es que cada uno de estos héroes tiene que agenciarse un nombre molón y una imagen característica. No te pierdas la posibilidad de conocer a Torrezno, Esposa Negra, Cerillón, Wonderfúlusa o Gatubela.

La Fuerza M se moviliza en segundos (si está muy, muy cerca, que si la cosa está a tomar pol'culo pues igual lleva horas o incluso días) para atajar cualquier amenaza no sólo a los mutardos como ellos, sino también contra otros habitantes desvalidos o inocentes del Páramo. De esos no hay muchos, ya te lo digo yo, pero bueno, la M intenta ponerse siempre del lado del menos abusón de los dos. Si se los encuentra algún día y necesita sus servicios, quizá pueda contratarlos. Toma ya, dos referencias en una.

Puede que a simple vista parezcan una panda de tíos feos y patéticos disfrazados de la manera más cutre (sí, sabemos que estáis pensando ahora mismo en una convención de cómics), pero esta gente se ha empapado a tope de miles de ejemplares de todo un siglo de Noveno Arte, y ha aprendido grandes lecciones. Saben que deben hacer portadas alternativas limitadas, que aunque los dibujantes vendan luego al montar su propia empresa la cosa deja mucho que desear, que hay que hacerse con nuevo traje cada cierto tiempo para atraer la atención y que lo importante es que todo cambie para al final quedar como siempre. Bueno, y luego de luchar y esas cosas pues la verdad que lo justillo.

RESTRICCIONES

Fuerza M debe cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar puedes usar Bestias del Pozo, Cabezones y Mutantes. Esta subfacción no posee Pochos ni Perromorfos.
- Puedes llevar un Sidekick por cada Mutante, pero entonces el Mutante contaría como 2 a la hora de calcular el límite de miniaturas de la banda.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo una Personalidad o Mercenario en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

PARA QUE NO ME DISPAREN

Cada Mutante puede llevar un acompañante secundario (Sidekick) vestido con colores chillones para que se lleve los tiros de los malosos. Este secundario tiene un valor en puntos igual a la mitad del valor total del Mutardo una vez equipado y con sus mutaciones, redondeando hacia arriba. Aunque en teoría siempre se mueve con él, no hace falta representarlo con una miniatura, ya que no quita línea de visión ni entorpece el movimiento, aunque quedaría muy molón. Cuando el Mutante integrante de la Fuerza M vaya a ser Abatido, será su secundario el que quedará Abatido de inmediato y no volverá a surtir efecto en la partida.

SÚPER EQUIPO

Todo el mundo sabe que los súpers funcionan mejor en equipo. Si no son muy conocidos, el grupo les da visibilidad, y si lo son y se juntan en plan evento, entonces ya es la leche. Pero también es muy típico que se den de leches entre ellos. Cuando sea el momento de actuar de un Mutardo de la Fuerza M, deberá tirar en la siguiente tabla por cada otro integrante de la banda que tenga a 5 cm o menos, aplicando el efecto durante esta Fase de activación:

RESULTADO	EFECTO
1-2	Aún os la tengo guardada. Tiene 1 Acción menos.
3-4	Falta de química. No pasa nada especial.
5-6	Mola estar con esta gente. Obtiene +1 a Combate.
7-8	Vosotros me hacéis mejor. Obtiene +1 a Fuerza y Dureza.
9-10	Juntos podemos con todo. Tiene 1 Acción más.



HILO ANAL

70 PUNTOS



25 MM

Cuando Cabezón X encontró a un mutardo arácnido capaz de lanzar telas de araña supo que tenía que formar parte de la Fuerza M. Demasiadas historias del Mundo de Antaño hablaban de estos héroes como para perder la oportunidad. Y bueno, a Pat el Patas no le desagradó la idea de dejar el grupo donde estaba, en el que lo tenían casi esclavizado para crear cosas con sus hilos pegajosos. Acababa con el culo tan resquemado que tenía que gastar todo lo que ganaba en cremas que lo aliviaran.

Ahora se hace llamar Hilo Anal, y emplea sus capacidades para trepar por sitios imposibles y sobre todo para cagar telarañas con las que luchar a favor de los desfavorecidos.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	5	3	5	3	3	3

ARMAS

Garras envenenadas.

BLINDAJE

Ninguno.

MUTACIONES

Ya cuenta con las Mutaciones Miembros extra, Sentidos aguzados (incluidas en su perfil), Corredor, Garras envenenadas, Piernas seguras y Telaraña (ver más abajo).

Telaraña. Hilo Anal es capaz de lanzar una telaraña desde su culo para atrapar a sus enemigos. Puede gastar una Acción en lanzar el la telaraña, para lo que deberá colocarse la plantilla de lágrima. Toda miniatura tocada por la plantilla quedará atrapada por la telaraña si no supera una tirada de Agilidad. Si queda atrapada deberá gastar su siguiente Acción en realizar una tirada de Fuerza. Si la supera quedará libre y podrá actuar a partir de ese momento normalmente, pero si no lo hace deberá seguir gastando sus Acciones en liberarse hasta que lo consiga. Cualquier miniatura que Dispare o Combata contra una miniatura atrapada, tendrá un bonificador de +2 a sus tiradas de Precisión o Combate, pero en el momento en el que le impacten la telaraña habrá quedado destruida y la miniatura atrapada quedará libre.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de la Fuerza M.



PAJAROTO ROJO

20 PUNTOS



PERSONALIDAD

25 MM

La mayoría de los integrantes de la Fuerza M lo son porque sus mutaciones se parecen ligeramente a algunas de los héroes de los registros del Mundo de Antaño, pero ese no es el caso de Pajaroto Rojo. Se podría decir que su súper poder es su actitud. Se cree el Mutardo más guay del mundo. Es locuaz, divertido, bromista, inteligente, seguro de sí mismo... o al menos eso cree él, ya que entre el resto del mundo es principalmente visto como un plasta. La verdad es que el resto de la Fuerza M lo usa como reclamo para los enemigos.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	3	3 (4)	3	3

ARMAS

Filo pequeño.

BLINDAJE

Ninguno.

MUTACIONES

Ya cuenta con las Mutaciones Espinas y Danza de apareamiento (ver más abajo).

Danza de apareamiento. Pajaroto Rojo puede gastar una Acción en realizar su famosa Danza de Apareamiento. Todas las miniaturas enemigas con Línea de visión sobre Pajaroto Rojo, deberán encararse en ese momento hacia él.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de la Fuerza M.

Colorido. El plumaje de Pajaroto Rojo destaca por encima de todo lo demás. Si un enemigo quiere Asaltar o Disparar a una miniatura de la banda de Pajaroto Rojo, y este pudiera ser también blanco de esos ataques, está obligado a hacerlo contra Pajaroto Rojo.



SUBFACCIÓN MUTARDOS MACUMBA



Bajo este sonoro nombre se desarrolla uno de los cultos más herméticos y chungos de la zona sur de Puentecharra. Se dice que la palabra se remonta a eras antiguas y significa "magia negra", una tradición ininterrumpida de cultos a espíritus primigenios y dioses tribales. Los rumores dicen que su fundadora y todavía líder, la misteriosa mujer que se hace llamar Mamá Guedé, vino de la región bajo influencia de Merkadome y se asentó al este de Torresbrillantes, en una zona de pantanos y densos manglares cercanos a la costa.

Su poder e influencia crecieron con rapidez en cuanto se corrió la voz de sus potentes poderes mágicos de videncia, maldición y premonición. También empezaron a circular cotilleos sobre muertos que volvían a caminar por los pantanos, peña que llevaba tiempo criando malvas y que era vista por ahí dándose un rulo por antiguos amigos o vecinos, que juraban que no eran simples pochos jodidos por la radiación. Aún así, con todas estas señales, fueron muchos los kíes que viajaron hasta la zona para ver a Guedé, pedir una audiencia o unirse a su congregación.

Los primeros se llevaron un chasco en su mayoría, ya que es una tipa esquiva y ermitaña que no se deja ver en público fácilmente. Los segundos pagaron un precio de cojones por recibir la sabiduría de Mamá Guedé, hasta tal punto que salieron de aquellos pantanos tocados de la chola para siempre. De los terceros nunca más se supo: la mayoría no supera el proceso de selección y los que sí pasan de todos los lazos familiares o sociales que tuviesen para dedicarse en cuerpo y alma a su nueva señora.

La Macumba llevan a cabo la voluntad de Mamá Guedé con obediencia de putos fanáticos, y algunos de ellos aprenden la siniestra magia vudú o santería que ella domina de puta madre. Su nombre proviene de la loa (espíritu principal) de la muerte y los cementerios, ya que ha consagrado su vida a destruir a todos los que la han contrariado. Este culto tiene una estética siniestra muy cuidada, marca de la casa, de esa que ya te da mal rollo nada más mirar para sus caras pintadas con cal blanca como esqueletos, collares y pulseras que van traqueteando de forma cansina todo el rato, sus ojos de besugo muerto que miran sin ver como si te traspasasen... y ese lenguaje criollo propio que han desarrollado y que nadie de fuera puede coscarse ni de media palabra.

Pocos saben que Mamá Guedé maldijo en su día al capitán Craab, durante uno de los viajes del legendario marino en el que llegó a lejanas costas del sur. Craab le tocó el toto a Mamá Guedé por alguna razón que sólo ella recuerda, y tal es el odio que le guarda que se rodeó de los más fieles y vengativos de su clan, se dirigió al norte y ha estado buscando la base de operaciones de Craab desde entonces. Ahora está cerca de Vientocho, y sus lacayos han reconocido las armaduras y las pintas de los crabianos. Aunque no saben que el legendario capitán ya palmó hace tiempo, están dispuestos a llevar a cabo la planeada revancha de su señora contra todos aquellos que abracen esa mierda de religión.

RESTRICCIONES

Macumba debe cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar puedes usar Cabezones (con los Poderes que se describen más adelante), Mutantes y Pochos de los Mutardos. Esta subfacción no posee Bestias del Pozo y los Perromorfos pasan a ser Caimanomorfos.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo una Personalidad o Mercenario en la banda.
- Puede haber un máximo de dos grupos de Pochos por cada Cabezón en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.





CAIMANOMORFO

25 PUNTOS



40 MM

Muchas criaturas del pantano vienen a ser combinaciones de caimanes con cualquier otro bicho. Los Macumba los utilizan como bestias de guerra.

A cciones 2	C ombate 3	P recisión -	AG ilidad 2	F uerza 5	D ureza 4	T écnica -
-----------------------	----------------------	------------------------	-----------------------	---------------------	---------------------	----------------------

ARMAS

Garras y dientes.

BLINDAJE

Piel escamosa.

REGLAS ESPECIALES

Bestia.

Sangre fría. Un cabezón no podrá usar ningún Poder Psíquico sobre un Caimanomorfo.

Piel escamosa. La piel de los Caimanomorfos es dura y resistente, y contará como Blindaje 3.

Desgarro. Las mandíbulas de los Caimanomorfos son poderosas y sus dientes afilados. Un Caimanomorfo que realice un Impacto en cuerpo a cuerpo reducirá permanentemente el Blindaje del rival en 1, aunque falle la tirada de Fuerza contra Dureza.



ESPÍRITU DEL PANTANO

60 PUNTOS



Los Macumba son capaces de invocar a los Espíritus del Pantano. Estos son seres nacidos de la propia consciencia de todas las criaturas que habitan estos lugares y que gracias a la comunión de los Macumba con estos lugares, son capaces de hacer que se manifiesten durante pequeños periodos de tiempo incluso en medio del árido Páramo.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	4	4	5	5	4	3

ARMAS

Garras y dientes.

BLINDAJE

Piel Dura 3.

MUTACIONES

Ya cuenta con las Mutaciones Espinas, Piel Dura 3 y Piernas Seguras.

REGLAS ESPECIALES

Poderes del pantano. De forma parecida a un Cabezón con sus Poderes Psíquicos, un Espíritu del Pantano puede gastar Acciones en utilizar algunos de los Poderes del Pantano, tal y como se explica más adelante.



MAMÁ GUEDÉ

100 PUNTOS



PERSONALIDAD

25 MM

La historia de Mamá Guedé es una tragedia de venganza y cómo el odio te puede consumir... que no te vamos a contar porque para eso tenéis el libro de Cultos del Páramo.

El caso es que Macumba no existiría sin Mamá Guedé, bautizada así por la loa principal de la santería, guardiana de los cementerios y señora de la muerte. Fue ella quien enseñó a sus fieles los rudimentos de la Macumba, la magia negra de los ancestros, y adoptaron su nombre. Ahora ha viajado desde el sur para establecerse en los Pantanos Venenosos y su culto no ha dejado de crecer.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
3	3	3	4	2	2	4

ARMAS

Báculo de los muertos.

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de Macumba.

Toque de los muertos. Mamá Guedé va desarmada en apariencia, pero no todo es lo que parece. De sus manos emana un poder de ultratumba. El *toque de los muertos* hace que se considere que está equipada con *maza* a efectos de juego, pero además si consigue *Abatir* a un enemigo atrapa su esencia vital permitiendo a Mamá Guedé lanzar uno de sus poderes de manera inmediata, sin gastar ninguna Acción.

Polvo vudú. Aunque podáis ser malpensados, nos referimos a unos polvos místicos que utiliza Mamá Guedé. Esta puede gastar una Acción en lanzar los polvos sobre un enemigo a una distancia máxima de 10 cm. En su siguiente Fase de Activación, este no podrá *Moverse* y además sufrirá un penalizador de -3 a cualquier tirada de *Combate* o *Precisión* que realice.

Poderes de Mamá Guedé. Mamá Guedé es una *Cabezona* y puede utilizar *Poderes* psíquicos. Tiene acceso a los poderes generales de *Barrera Psíquica* y *Titiritero*, y los poderes de *Macumba* de *Empochizar* y *Muñeco Vudú*, pero además tiene este nuevo *Poder* psíquico:

- **Sacrificio:** Mamá Guedé puede gastar una Acción en sacrificar un *Mutante* de su banda con el que esté en contacto. Este resultará inmediatamente *Abatido*, pero permitirá mejorar los *Atributos* (excepto *Acciones*) de Mamá Guedé. Podrá subir el valor de un *Atributo* en 1 por cada fracción de 10 puntos del valor de la miniatura sacrificada, hasta un máximo de 3 mejoras por *Atributo*.

PODERES PSÍQUICOS

Un Cabezón de Macumba puede utilizar Poderes Psíquicos de la misma manera que se explica en el Reglamento. Sin embargo no tendrá a su disposición Desarme y Choque Mental, y en su lugar tendrá Emepochizar y Muñeco vudú, descritos a continuación.

■ EMPOCHIZAR

El Cabezón puede volver a levantar a una miniatura caída como Pocho. Puede gastar una de sus Acciones en hacer que una miniatura Abatida con peana de 25 mm se convierta en un Pocho de su propia banda. Al contrario que en sus reglas normales, estos Pochos pueden ir individualmente, aunque si están a la distancia de otros Pochos pueden unirse y formar un grupo siguiendo la Regla especial Grupal. Una vez unidos no podrán separarse de nuevo.

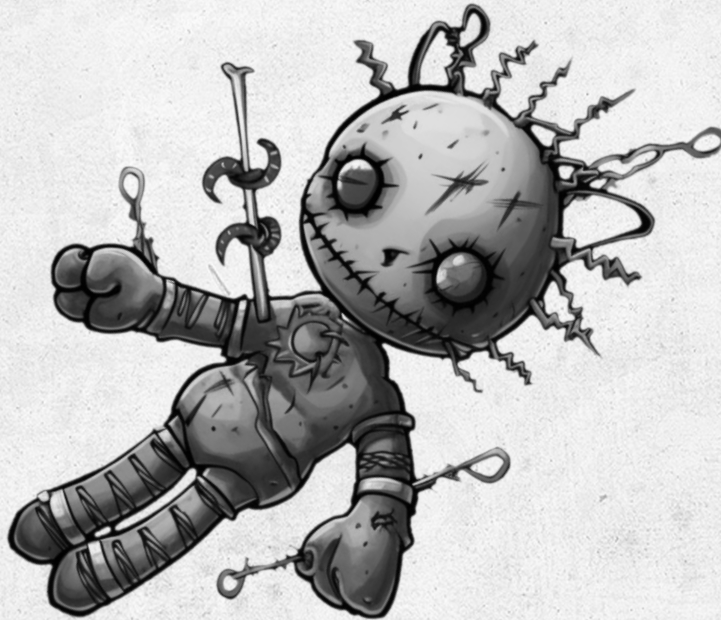
Distancia: 30 cm.

■ MUÑECO VUDÚ

El Cabezón utiliza un muñeco para representar a uno de sus enemigos e interactuar con él a través del muñeco. Puede gastar una de sus Acciones en hacer que una miniatura enemiga en Línea de visión sufra uno de los siguientes percances:

- Le obliga a hacer una Acción de Movimiento inmediata y gratuita hacia la dirección que el Cabezón quiera.
- Le causa un dolor espantoso por el que tendrá un penalizador de -2 al Combate y Precisión en su siguiente Fase de activación.

Distancia: 45 cm.



PODERES DEL PANTANO

Un Espíritu del Pantano puede utilizar cualquiera de los Poderes del Pantano gastando un número de Acciones indicadas en su descripción.

■ ATAQUE VERDE

Unas ramas salen del suelo atacando a una miniatura enemiga. A efectos prácticos, se considera un arma a distancia (pero sin poder Apuntar ni hacer Fuego defensivo) con las siguientes estadísticas, dependiendo del número de Acciones que utilice:

- 1 Acción: Fue 3, Pen 3, 15/30/45 cm.
- 2 Acciones: Fue 5, Pen 5, 20/40/60 cm.

■ INVOCAR AL PANTANO

Una zona pantanosa se crea de la nada saliendo del mismísimo suelo. Gastando 1 Acción podrá colocar un marcador de un diámetro de 10 cm en cualquier zona despejada del terreno de juego a ras de suelo. Este tendrá las reglas de Terreno contaminado y Terreno chungo. Solo puede Invocarse un pantano en la partida por cada Espíritu del pantano.

Distancia: 45 cm.

■ MURO DE ZARZAS

Unas enormes plantas salen del suelo cubriendo parcialmente la visión. Podrá colocar un marcador de 2 cm de largo x 10 cm de ancho en cualquier zona despejada del terreno de juego a ras de suelo. Se considera una Cobertura de tamaño 1. Si se utiliza 1 Acción se considerará que tiene un grado de protección ligero y podrá colocarla a un máximo de 25 cm. Si se utilizan 2 Acciones se considerará que tiene un grado de protección medio y podrá colocarla a un máximo de 50 cm.

Solo puede haber en la mesa un muro de zarzas en la partida por cada Espíritu del pantano. Si un Espíritu del pantano invoca uno habiendo llegado a ese máximo, deberá retirar otro a su elección.

Distancia: 45 cm.