

Capítulo 1: Introducción

Cuando la energía y el agua empezaron a escasear, y las crisis económicas se sucedieron una tras otra, las guerras asolaron el mundo. Hubo disturbios, bombazos nucleares, matanzas... hasta que los gobiernos y las grandes corporaciones se dieron cuenta de que la cosa no iría bien si no quedaba nadie vivo para que siguieran viviendo como dioses entre insectos. Entonces montaron las Megalópolis, siete enormes ciudades amuralladas, en las que los perroflautas, los vagabundos, los criminales comunes, y en resumidas cuentas, toda la escoria de la sociedad que no servía a sus propósitos, no tendrían cabida. Dentro de las murallas, la sociedad del consumo siguió disfrutando de la mejor comida, ropa y agua pura. Fuera, kilómetros de minas, torretas automatizadas, y todo lo que la tecnología permitía, mantenían alejados al resto del mundo.

En el resto del planeta que se encontraba fuera de las Megalópolis nació el Páramo, donde las enfermedades, el hambre, la contaminación, y las luchas por los pocos recursos han dejado a la población diezmada. Las antiguas ciudades están totalmente destruidas, los bosques y praderas ya no existen.

En la actualidad, la gente vive en un mundo totalmente asolado, rodeados de mutardos y pochos, y donde las balas, la gasolina y la fuerza bruta son la única moneda de cambio. Ante la falta de energía y gente que sepa crear y arreglar aparatos, la tecnología se ha visto reducida a los instrumentos más básicos, aprovechando todos los restos que pueden encontrar de tiempos mejores. Las ruinas de las antiguas ciudades abandonadas son el reducto de monstruosidades mutantes, muertos andantes y cosas aún peores, por lo que solo los locos se acercarían a ellas. Ahora como mucho, se pueden encontrar pequeños asentamientos, normalmente fortificados con chapas o similares, que intentan salir adelante, y bandas que recorren el Páramo buscando recursos o haciéndose con ellos por la fuerza.

Punkapocalyptic es un juego de miniaturas que simula escaramuzas entre bandas en un mundo post-apocalíptico macarra y letal. El juego está diseñado para dos o más jugadores. Está pensado y nos gustaría que utilices la gama de miniaturas de 28 mm de Punkapocalyptic, pero hay otras miniaturas de otras marcas que también pueden representar a tus combatientes, y nadie te va a decir nada porque las uses, ni siquiera en torneos oficiales, siempre que representen fielmente a los combatientes correspondientes.

Este reglamento aún está en una fase de constante desarrollo y se irá actualizando y mejorando con el tiempo, siempre de manera gratuita. Es importante tu ayuda para

esto, para lo que puedes dar tus opiniones o informar sobre erratas o lo que consideras fallos de juego en **www.punkapocalyptic.com**.

¿Qué necesito?

Todo lo que necesitas para jugar a Punkapocalyptic es este libro de reglas, algunas miniaturas apropiadas (las nuestras molan), dados de 10 caras, cinta métrica, la ficha de tu banda (puedes descargar las fichas de cada banda de la página), una superficie despejada y plana de por lo menos 120x120 cm y algo que te sirva de escenografía

Tiradas

En Punkapocalyptic se utilizan dados de 10 caras, a los que nos referiremos en este texto como 1d10. Habrá dos tipos de tiradas, las tiradas de atributo y las tiradas enfrentadas.

Tiradas de atributo

En una tirada de atributo, debe sacarse en el dado de 10 caras, la misma cantidad o menos que el atributo en cuestión. Los bonificadores o penalizadores que puedan tener las tiradas, se aplican sobre el atributo. De esta manera, una miniatura que tenga Agilidad 4 y tenga que hacer una tirada de Agilidad con un bonificador de +2, deberá sacar 6 o menos en 1d10 (4 del atributo de Agilidad + 2 del bonificador).

Tiradas enfrentadas

En una tirada enfrentada, ambos jugadores deben sumar al objeto de la tirada 1d10 y los modificadores correspondientes, debiendo sacar más que el rival. Si no se indica lo contrario, en caso de empate (exceptuando una tirada enfrentada de Combate, donde ambos tendrían éxito), el jugador cuyo Turno de Acción esté en juego será el que gane la tirada. De esta manera, si un pandillero en su turno hace una tirada enfrentada de Penetración con valor de 4 contra el Blindaje con valor de 3 de un mutardo, que tiene un bonificador de +2 por cobertura, deberán tirar 1d10 cada uno, sumando a esa tirada 4 el pandillero y 5 el mutardo (3+2). Si el pandillero saca lo mismo (puesto que está en su turno) o más que el mutardo, habrá ganado la tirada.

Medidas, movimientos y línea de visión

Las distancias entre miniaturas se miden de borde a borde más cercano de las peanas de las miniaturas.

Puede medirse cualquier distancia en cualquier momento.

Para mover una miniatura, lo habitual es tomar como referencia el lado delantero de la peana y moverla la distancia justa para que ese lado delantero haya recorrido toda la distancia.

Las miniaturas tienen un ángulo de visión de 180°, así que es importante que las sitúes mirando a la zona que más te interese. La línea de visión es real, así que podrán ver todo lo que se pueda ver desde el punto de vista de la miniatura, por lo que es posible que alguna vez tengas que agacharte para ponerte al nivel de una miniatura y comprobar cual es su línea de visión.

Preparar la banda

Antes de empezar, has de elegir con qué banda quieres jugar. Lo ideal es que elijas simplemente aquella que más te guste, ya sea por su personalidad, miniaturas o reglas. Las tropas de cada banda tienen un coste en puntos, al que tendrás que sumar el equipo que quieras adquirir para ellas. En general, puedes elegir el número de miniaturas que quieras de cada tropa, pero a veces hay excepciones (por ejemplo, sólo puedes elegir un Jefe en tu banda de pandilleros). Deberás ir sumando el coste de cada miniatura, hasta llegar como máximo al número de puntos de la partida. Las partidas habituales de Punkapocalyptic son de 500 puntos, pero te recomendamos empezar con partidas más pequeñas hasta que te hagas con las reglas.

Capítulo 2: Reglas

Punkapocalyptic te ofrece un sistema de juego basado principalmente en acciones, en las que las miniaturas podrán realizar una serie de tareas variadas. Aquí tienes las reglas básicas, el núcleo del juego que es conveniente que te vayas aprendiendo, comunes a todas las bandas con las que puedes empezar a jugar.

Atributos

Cada miniatura tiene unos atributos que representan sus habilidades o aspectos físicos. Estos atributos van de 1 a 10, siendo mejores cuanto más altos. Una miniatura con un Atributo -, no podrá utilizarlo para ninguna acción.

Acciones (A): representan la capacidad de las miniaturas de realizar cosas durante un turno. La mayoría de las miniaturas tienen 2 acciones, que pueden usar en cosas como Moverse, Disparar o Apuntar.

Combate (C): representa la capacidad para luchar en cuerpo a cuerpo de una miniatura.

Precisión (P): representa la habilidad y puntería de una miniatura para disparar armas a distancia.

Agilidad (Ag): representa la velocidad y reflejos de una miniatura.

Fuerza (F): representa la potencia física de una miniatura.

Dureza (D): representa el aguante y resistencia de una miniatura.

Técnica (T): representa la habilidad para manejar máquinas y dispositivos de una miniatura.

Turnos

El juego se divide en Turnos. Cada Turno de juego dura hasta que todas las miniaturas hayan realizado sus acciones. Una vez que esto haya sucedido, comenzará el

siguiente Turno. El número de Turnos de juego que dura una partida viene especificado en cada Escenario, siendo lo habitual entre 6 y 8.

Ronda de Agilidad

Las miniaturas actúan siguiendo un orden que viene dado por su Agilidad. Cuanto más alto sea el Atributo de Agilidad, primero se actuará en ese Turno de juego. Una Ronda de Agilidad es el momento en el que actúan las miniaturas con un valor de Agilidad en concreto. Por ejemplo, cuando estemos en el momento en que actúen las miniaturas de Agilidad 4, se le llamará Ronda de Agilidad 4.

Turno de acción

Al momento en que una miniatura actúa se le denomina Turno de acción. Una miniatura debe realizar todas sus Acciones en su Turno de acción antes de pasar al Turno de acción de otra miniatura.

Secuencia de juego

El Turno comienza con la Ronda de agilidad de las miniaturas con el mayor Atributo de Agilidad. Una vez que todas las miniaturas de esa Ronda de Agilidad han realizado sus Turnos de acción, se pasa a la siguiente Ronda de Agilidad, y así sucesivamente.

Cuando todas las miniaturas sobre la mesa han realizado sus Turnos de acción, se pasa al siguiente Turno.

Orden de actuación

Cuando es un solo bando el que tiene miniaturas en una Ronda de Agilidad, es muy sencillo, es el jugador de ese bando el que decide en qué orden actúan sus miniaturas. En caso de que varias miniaturas de distintos bandos tengan el mismo valor de Agilidad, cada jugador tira 1d10, y el que consiga la tirada más alta (se repetirá en caso de empate hasta que alguien saque una tirada superior) elige si quiere que una miniatura suya comience su Turno de acción, o lo haga una del rival. Después de que la primera miniatura haya concluido su Turno de acción, se irán alternando entre miniaturas de uno y otro bando, siendo los jugadores los que eligen el orden de actuación de sus propias miniaturas. Si todas las miniaturas de un bando ya han realizado su Turno de acción, y quedan varias sin hacerlo en el otro, realizarán sus Turnos de acción una tras otra, siendo el jugador que las maneja quien escoja el orden.

Retrasar las acciones

Una miniatura puede elegir retrasar su Turno de acción, pero solo en una ocasión. Cuando llegara su momento de actuar, podrá declarar que actuará en una Ronda de Agilidad posterior, en la cual lo hará el primero. Por ejemplo, un Mutardo con Ag6, puede decidir cuando llegue su momento de actuar (en la Ronda de Agilidad 6), que lo hará en la Ronda de Agilidad 3, y en esa Ronda será el primero en actuar.

Si dos o más miniaturas retrasan sus acciones a una misma Ronda de Agilidad, actuará primero la de mayor Agilidad y en caso de haber varias con el mismo Atributo, se tirará siguiendo las reglas habituales de Orden de actuación.

Ejemplo.

Tenemos a Marcos con una banda de Mutantes compuesta de 5 miniaturas, con Agilidad 5, 4, 4, 4 y 3. Por otra parte, Guille, que lleva una banda de Carroñeros, tiene 6 miniaturas, con Agilidad 6, 4, 3, 3, 2, 2.

Mirando los Atributos de las miniaturas, vemos que Guille tiene una con Ag6, que es el mayor de entre todas, así que actuaría primero. Puesto que es la única con ese atributo realizaría su Turno de acción directamente, sin más complicaciones. Cuando acabe de realizar sus Acciones, habría que pasar a la siguiente Ronda de Agilidad.

Marcos tiene una miniatura con Ag5, que también es la única con ese Atributo. Al igual que antes, realiza el Turno de acción de esa miniatura, y cuando finalice, se pasa a la siguiente Ronda de Agilidad.

La siguiente Ronda de Agilidad es más complicada, puesto que hay varias miniaturas con un valor de Agilidad de 4. Como son ambos jugadores los que tienen miniaturas con ese Atributo, ambos deben tirar 1d10 y quien saque más (se repite en caso de empate) elige si una miniatura suya realiza su Turno de acción, o lo hace una del enemigo. Pongamos que en la tirada gana Marcos y decide actuar él. Selecciona a una de sus miniaturas de Ag4 para que lleve a cabo su Turno de acción. Cuando finalice, deberá ser una miniatura de Guille la que realice un turno de acción. Como solo tiene una, está claro que debe ser esa. Ahora quedan dos miniaturas de Marcos con Ag4, y será este quien elija en qué orden actúan. Cuando ambos terminen sus Turnos de acción, se pasará a la siguiente Ronda de Agilidad.

En la Ronda de Agilidad 3 también hay varias miniaturas, así que ambos jugadores vuelven a tirar 1d10. Es Guille el que gana, pero prefiere que sea Marcos el que realice el Turno de acción de una de sus miniaturas. Puesto que tiene una sola miniatura con esa Agilidad, será esa la que actúe. Tras esto, sólo quedan dos miniaturas de Guille, que realizarán sus Turnos de acción en el orden que este prefiera, una tras la otra. Como ya no quedan más miniaturas con Ag3, se pasa a la siguiente Ronda de Agilidad.

Ya sólo quedan dos miniaturas, que tienen Agilidad 2. Como ambas son de Guille, es este quien elige su orden de actuación. Cuando terminen sus Turnos de acción terminará esta Ronda de Agilidad.

Todas las miniaturas sobre la mesa han actuado, así que finaliza este Turno de juego. En el siguiente habrá que empezar de nuevo el proceso.

Acciones

Una miniatura puede realizar tantas acciones como indique su perfil. La misma acción puede repetirse siempre que le queden acciones, salvo que se indique lo contrario en la descripción de la acción.

Cada acción se detalla más ampliamente en la sección correspondientes a su utilidad.

Mover: esta acción representa cualquier circunstancia que implique movimiento, como puede ser mover, saltar, levantarse, trepar, cubrirse, etc...

Disparar: una miniatura puede realizar una acción de disparo con un arma a distancia.

Apuntar: una miniatura puede gastar una acción en apuntar y mejorar la Precisión en las siguientes acciones en ese turno.

Asaltar: una miniatura puede realizar un movimiento para atacar en cuerpo a cuerpo a un enemigo.

Combatir en cuerpo a cuerpo: si está en contacto con una miniatura enemiga, una miniatura puede combatir con ella.

Separarse e de un combate: si está en contacto con una miniatura enemiga, una miniatura puede tratar de separarse de un combate.

Interaccionar: esta acción representa cualquier circunstancia que implique algún tipo de interacción con elementos, como puede ser abrir una puerta, desactivar una trampa, recoger un objeto, recargar, etc...

Preparar fuego defensivo: una miniatura puede gastar una acción en estar lista para disparar a una miniatura enemiga que pase por delante de ella.

Movimiento

Salvo que se indique lo contrario, una miniatura puede mover 10 cm por cada Acción que utilice para moverse.

Sobre Terreno difícil (escombros, fango, escalerillas verticales, etc...) podrá mover hasta la mitad de su distancia habitual. Hay que tener en cuenta que sólo verá reducido su movimiento a la mitad en las zonas ocupadas por Terreno difícil. De esta manera si gasta dos acciones de Mover (20 cm) y atraviesa una zona de Terreno difícil de 4 cm de ancho, usará 8 cm en atravesar esa zona, pero le quedarán aún 12 cm. De todas

formas, una miniatura puede intentar mover su distancia habitual sobre Terreno difícil haciendo una tirada de Agilidad, pero hay que tener en cuenta que en caso de fallarla, se caerá al suelo.

Superar un obstáculo más bajo que la mitad de la miniatura no representa ninguna penalización al movimiento. Un obstáculo entre la mitad y la altura de la miniatura cuesta 5 cm de movimiento.

Agacharse

Una miniatura puede gastar una Acción en Agacharse en busca de buscar una mejor Cobertura, etc... Un combatiente agachado se supone que ocupa la mitad de altura de la miniatura, sin embargo, también moverá la mitad de movimiento hasta que vuelva a levantarse.

Para volver a Levantarse debe gastar otra Acción.

Una miniatura agachada que, por cualquier razón, llegará a ponerse en contacto con una miniatura o miniaturas enemigas deberá usar su siguiente Acción obligatoriamente en Levantarse. Hasta que llegue ese momento, sus tiradas de Combate sufrirán un penalizador de -3.

Salto

Es posible saltar en horizontal huecos o similares, siempre que se tenga suficiente movimiento libre. Para distancias de hasta 2,5 cm los saltos se harán sin ningún problema. En distancias mayores, existe la posibilidad de caer. Para saltar distancias por encima de los 2,5 cm y hasta un máximo de 5 cm habrá que realizar una tirada de Agilidad sin modificar. Para los siguientes 2,5 cm, la tirada de Agilidad tendrá un penalizador de -2. No es posible saltar distancias mayores, salvo reglas especiales de la miniatura. En caso de fallar una de las tiradas de Agilidad, habría que seguir las reglas de Caída que se explican más adelante.

Una miniatura puede dejarse caer de una altura vertical de hasta 2,5 cm sin ningún problema. Más allá de esa altura, deberá seguir las reglas de caída.

Trepar

La escenografía típica de Punkapocalyptic son ruinas y similares que están llenas de salientes y posibles lugares de agarre. Es posible escalar o descender superficies verticales, aunque sólo se pueden avanzar 5 cm por acción de escalar. Deberá realizarse una tirada de Agilidad en cada acción que se dedique a Trepar, y si es exitosa, se escalará sin problemas. En caso contrario, se seguirán las reglas de caída que se explican más adelante. Se tomará como lugar de la caída el punto donde se ha comenzado la acción de Trepar.

Si hay una escalerilla, se siguen las reglas de Terreno difícil descritas en el Capítulo 5.

Caída

Cuando una miniatura sufra una caída, debido a las circunstancias que sean, puede que simplemente tenga que levantarse, pero puede incluso llegar a morir. La miniatura deberá hacer una tirada enfrentada de Dureza contra la Fuerza de la caída, que vendrá dada por la altura de esta tal como se indica en la tabla siguiente.

Altura	Fuerza
1 a 2,5 cm	Sin daño
+2,5 a 5 cm	1
+5 a 7,5 cm	2
+7,5 a 10 cm	3
+10 a 12,5 cm	4
+12,5 a 15 cm	5
+15 a 17,5 cm	6
+17,5 a 20 cm	7
+20 a 22,5 cm	8
+22,5 a ∞	9

En caso de una caída sin daño, o de superar la tirada, la miniatura simplemente se habrá quedado tumbada en el suelo, y deberá gastar una acción en levantarse. Si no supera la tirada, la caída habrá resultado fatal y la miniatura debe ser retirada del juego.

Disparos

Una miniatura puede utilizar una Acción para disparar un arma a distancia. Para poder realizar el disparo, no debe tener ninguna miniatura enemiga en contacto con su peana, y debe tener línea de visión hacia la miniatura a la que quiere disparar (tal como se explica en la página 3 del Reglamento).

Lo primero que debe hacer es impactar en el objetivo, y para ello debe hacer una tirada de Precisión, a la que hay que aplicar los bonificadores del arma, cobertura, etc... *(Ejemplo: un Pandillero con Precisión 5 dispara un arco a distancia corta a un objetivo sin cobertura. A su habilidad de 5 habría que sumarle +1 por disparar a distancia corta y restarle -1 por la regla especial del arco Difícil de usar. Esto hace que $5+1-1=5$. Debería sacar un 5 o menos en 1d10 para impactar a su objetivo).*

Tras esto habrá que tirar para superar el Blindaje (si la miniatura impactada no tiene valor de Blindaje se considerará que ha perdido la tirada automáticamente). Esto significa que habrá que realizar una tirada enfrentada de Penetración del arma del atacante contra el Blindaje que lleve la miniatura impactada (1d10 + Penetración contra 1d10 + Blindaje).

Si la tirada del atacante es igual o superior que la del impactado habrá superado el Blindaje, y entonces deberá comprobarse si la fuerza del golpe es capaz de vencer la fortaleza del impactado. Para esto se realiza una tirada enfrentada de la Fuerza del arma + bonificadores contra la Dureza del impactado.

Si el atacante iguala o supera al impactado, la miniatura habrá caído y será retirada del juego, salvo que tenga alguna regla especial (algunas criaturas son capaces de aguantar más de un golpe).

Es posible disparar a una miniatura enemiga que esté en un combate, pero se sufrirá un penalizador -3. Si la tirada de Precisión se falla a causa de ese penalizador, se habrá impactado a la miniatura amiga. Si el combate fuera múltiple, se tirará de manera aleatoria qué miniatura ha sufrido el impacto.

Apuntar

Una miniatura puede decidir gastar una Acción en apuntar. Eso significa que en las siguientes acciones de ese Turno de acción en las que dispare, tendrá un bonificador de +2 a la Precisión. Una vez que acabe el Turno de acción se perderán los beneficios de la acción de Apuntar, así que solo resulta útil si quedan más acciones sin usar tras utilizar Apuntar. Si una miniatura tuviera más de una Acción libre después de Apuntar, aplicaría el bonificador de +2 a todas las acciones posteriores de disparo, aunque sólo sobre una miniatura (no se puede Apuntar y utilizar el bonificador sobre dos objetivos diferentes).

El bonificador de Apuntar no puede usarse en Fuego defensivo ni se pueden acumular varias acciones de Apuntar.

Cuerpo a cuerpo

Para llegar al cuerpo a cuerpo, una miniatura debe Asaltar. Posteriormente, una miniatura que se encuentre en contacto peana con peana con una o más miniaturas enemigas solo puede realizar 2 acciones: Separarse del combate o Combatir.

Asaltar

Una miniatura que use una acción para mover hasta colocarse en contacto con la peana de una miniatura enemiga, se considera que ha asaltado. Hay que tener en cuenta, que sólo se puede Asaltar a miniaturas sobre las que se tenga Línea de visión al comienzo de la acción.

Durante el asalto, la miniatura que asalta tiene automáticamente una acción de Combate (el movimiento y la acción de combatir se consideran la misma). Además, debido al ímpetu del asalto, la miniatura tendrá un modificador de +2 al Combate por cada acción de movimiento que haya realizado para llegar al cuerpo a cuerpo. De esta manera, una miniatura con dos acciones, que haya gastado su primera acción en mover, y la segunda en asaltar contará con un modificador de +4 al Combate en ese Turno de acción.

Separarse del combate

Usar una Acción para Separarse del combate es la única manera de dejar de estar en contacto con miniaturas enemigas (salvo que sean estas las que se separen, claro). Una miniatura sólo puede intentar Separarse del combate en la primera acción de su Turno de acción. Para esto debe realizarse una tirada de Agilidad enfrentada con la Agilidad de su oponente (u oponentes en un combate múltiple) y sacar un resultado igual o superior. Si gana la tirada, podrá moverse inmediatamente su movimiento habitual. Si pierde su tirada, todo oponente que haya superado su tirada, le habrá impactado automáticamente, y además no podrá realizar más acciones durante ese Turno.

Combatir

La última acción y más habitual en estos casos es Combatir. Una miniatura que esté combatiendo en su Turno de acción, deberá utilizar todas sus acciones para combatir. Cada acción le proporcionará un dado más en la tirada enfrentada de Combatir.

Al contrario que en otros juegos, no es el jugador que está activo el único que puede impactar. Durante una acción de Combate se supone que todas las miniaturas trabadas están combatiendo entre sí buscando un fallo en la defensa del enemigo. De esta manera, habrá una tirada enfrentada, y será la miniatura que la gane la que impacte en esa acción, independientemente que la acción de Combate fuera del enemigo. Sólo en caso de empate en la tirada, atacarán ambos jugadores, realizándose el impacto a la vez (por lo que ambos pueden ser heridos).

Tener más Agilidad que el oponente otorga +1 a la/s tirada/s de Combate.

Por tanto, cada jugador tira $1d10 + \text{Combate} + \text{bonificadores del arma} + \text{bonificadores varios}$.

El que gane, o los dos en caso de empate, habrá impactado, y tirará para intentar superar el blindaje (si una miniatura impactada no tiene valor de Blindaje se considerará que ha perdido la tirada automáticamente). Esto es una tirada enfrentada de Penetración del arma del atacante contra el Blindaje que lleve la miniatura impactada ($1d10 + \text{Penetración}$ contra $1d10 + \text{Blindaje}$).

Si la tirada del atacante es superior que la del impactado habrá pasado el Blindaje. En caso de empate, ganará la tirada enfrentada quien tuviera el Turno de acción. Entonces deberá comprobarse si la fuerza del golpe es capaz de vencer la fortaleza del

impactado. Para esto se realiza una tirada enfrentada de Fuerza del atacante + bonificadores contra Dureza del impactado.

Si el atacante supera al impactado, la miniatura habrá caído y será retirada del juego, salvo que tenga alguna regla especial (algunas criaturas son capaces de aguantar más de un golpe). En caso de empate, ganará la tirada enfrentada quien tuviera el Turno de acción.

Si una miniatura, en su Turno de acción tiene más de una acción libre, y por lo tanto debe tirar más de un dado en el combate, seguirá las reglas de Combate múltiple.

Combate múltiple

Siempre que haya, por lo menos, más de una miniatura en uno de los bandos, involucrada en un combate, o una de ellas tire más de un dado para combatir, este se considerará un Combate múltiple.

Para que una miniatura actúe de esta manera, tiene que estar en contacto al menos con una miniatura enemiga, no basta con estar pegada a una miniatura amiga que esté combatiendo. Ahora bien, siempre que se cumpla esta condición, todas las miniaturas formarán parte del combate, incluso aunque algunas no lleguen a estar en contacto entre sí. De esta manera, una miniatura pandillera A, puede estar en contacto con una miniatura mutarda Z, que a su vez esté en contacto con una miniatura pandillera B, que a su vez está en contacto con una miniatura mutarda Y. Aunque A no esté en contacto con Y, la totalidad de estas miniaturas participarán en el combate, pues se cumple la regla de que todas estén al menos en contacto con una miniatura enemiga.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que si uno de los bandos involucrados en el combate está en inferioridad, cada miniatura de ese bando sufrirá un penalizador de -1 al Combate por cada miniatura enemiga en contacto en número superior (no es fácil concentrarse y defenderse de un enemigo en mayor número). De esta manera, si una miniatura luchara sola contra 3 enemigos tendría un -2 a sus tiradas (-1 por cada enemigo que le supera en número), pero si lo hiciera con un aliado frente a esos 3, él y su aliado tendrían un -1, etc...

La miniatura con mayor Agilidad en el combate tendrá un +1 a las tiradas de Combate. Si varias miniaturas tienen esa Agilidad, obtendrán todas ese modificador siempre que todas sean del mismo bando. En caso de tener esa Agilidad miniaturas de ambos bandos, el modificador no se aplicará a ninguna.

En un combate múltiple todos los contendientes tienen la oportunidad de combatir, y habrá que tirar por cada miniatura involucrada en el combate.

Cuando es una sola miniatura de un bando la que se enfrenta a varias enemigas, o a un enemigo que tire más de un dado para combatir, la resolución es sencilla. Al igual que en el combate normal, se realizará una tirada enfrentada de Combate aplicando los modificadores oportunos, aunque en este caso serán todas las miniaturas involucradas las que realicen cada una su tirada. Si esa miniatura solitaria vence en los resultados del Combate a todos su adversarios, habrá conseguido realizar su ataque, y podrá

elegir a cual de las miniaturas enemigas, si hubiera más de una, realizará el impacto. En caso contrario, toda miniatura que haya superado en sus tiradas enfrentadas a la miniatura solitaria la habrá impactado. Si hubiera un empate en la tirada más alta (una vez aplicados los modificadores) entre alguna/s de las miniaturas del grupo y la miniatura individual todas habrán conseguido impactar.

Cuando hay varias tiradas por bando en el mismo combate, todas las miniaturas deberán realizar sus tiradas de Combate aplicando los modificadores de igual manera que antes. Sin embargo, en este caso hay que ir siguiendo los resultados del Combate de mayor a menor. El resultado superior habrá impactado y eliminará la posibilidad de atacar al enemigo con el resultado inferior, el siguiente superior hará lo mismo con el siguiente inferior del otro bando. De esta manera se seguirá hasta que uno de los bandos no tenga posibilidad de atacar, bien porque todas sus miniaturas han atacado, o por que ha llegado a las miniaturas que han sido anuladas. En ese momento, si quedan miniaturas por actuar de un bando, habrán impactado todas las que tengan un resultado igual o superior al peor resultado del bando rival.

Cuando haya dos miniaturas de distinto bando con el mismo resultado, ambas impactarán y las dos anularán a una miniatura del bando contrario.

Ejemplo

Tenemos un combate múltiple con 4 miniaturas Mutatardas de Isaac y 2 miniaturas Pandilleras de Javi. Por el bando mutardo hay 2 pochos con C1 (sin modificar), 1 mutardo con maza ligera con C3 (sin modificar) y 1 mutardo con filo medio con C4 (C3 + 1 del arma). En el bando pandillero hay un piltrafa con filo pequeño con C2 (C4 - 2 por estar en inferioridad dos miniaturas respecto al enemigo) y un curtido con filo medio con C5 (C6 + 1 por ser la miniatura con mayor Agilidad - 2 por estar en inferioridad dos miniaturas respecto al enemigo). Todos hacen sus tiradas. Isaac saca 8 y 3 para los pochos, que sumado al Combate queda en 9 y 4, saca 3 para el mutardo de la maza ligera, que sumado a su Combate queda en 6, y por último saca 2 para el mutardo del filo medio, que sumado a su combate queda en 6. Javi saca un 6 para el piltrafa, que sumado a su combate queda en 8, y saca un 2 para el curtido, que sumado a su combate queda en 7. De esta manera el pocho con un resultado de 9 habrá impactado y anula al peor resultado de los pandilleros. El siguiente resultado es el 8 del curtido, que también habrá impactado, ya que sólo el pandillero del resultado más bajo ha sido anulado. El siguiente resultado es el 7 del piltrafa, pero como este ha sido anulado por el pocho con 9, no podrá atacar. Ya no quedan miniaturas de un bando por atacar, por lo que habrá que ver si el resto de miniaturas que quedan por atacar tienen un resultado superior al más bajo del bando que ya ha terminado. En este caso son 6, 6 y 4, que son inferiores al 7 más bajo de los pandilleros, por lo que no habrán podido impactar.

Si en algún momento del combate múltiple, una miniatura se quedará libre sin estar en contacto con alguna miniatura enemiga superviviente, deberá colocarse

inmediatamente en contacto con la miniatura enemiga más próxima, sin que esto conlleve el uso de ninguna acción.

Interaccionar

En algunos momentos, las miniaturas tienen que interactuar con el entorno, lo que conlleva el uso de una acción.

Algunas de las posibilidades de interacción son las siguientes:

- **Registrar un cadáver:** una miniatura puede registrar un cadáver, amigo o enemigo, y hacerse con cualquier equipo que este tuviera. Para ello debe estar en contacto con la miniatura abatida, y declarar esta acción. Hay que tener en cuenta que ninguna miniatura puede tener mayor número de armas de las que se le permita equiparse (y no pudiendo combinar nunca dos armas con la Regla especial A dos manos), por lo que deberá elegir si cambia las que tenía por las nuevas si ya tenía cumplido el cupo.
- **Intercambiar balas:** una miniatura puede intercambiar balas con otra miniatura amiga. Para ello debe estar en contacto con la miniatura aliada, y declarar esta acción.
- **Activar un aparato:** algunas misiones requieren de que se llame a ascensores, se abran puertas, se introduzca un código en una máquina, etc...
- **Recargar:** las armas con la regla especial Lentorra requieren de una acción para ser recargadas después de dispararse.

Preparar fuego defensivo

Una miniatura puede gastar una acción en estar lista para disparar a una miniatura enemiga que pase por su línea de visión posteriormente.

Tras declarar esta acción, la miniatura no podrá hacer nada más en su Turno de acción, así que lo lógico es que esta sea la última acción de la miniatura.

Una miniatura que esté en Fuego defensivo, podrá realizar una acción de disparo gratuita a una miniatura enemiga que realice una acción posteriormente en el mismo turno (sea en esa ronda de Agilidad o alguna siguiente), siempre que esté dentro su línea de visión.

Blindajes y coberturas

Blindajes

Los integrantes de las bandas no tienen por que ir a combatir a pecho descubierto, y siempre que puedan conseguirlas, se protegen con prendas que les den protección frente a las armas de los rivales.

Estas distintas protecciones, que pueden ir desde simples ropas un poco gruesas hasta chalecos antibalas tienen un valor de Blindaje, mejor cuanto mayor sea, que será útil contra los ataques enemigos.

Una miniatura sin ningún tipo de Blindaje perderá inmediatamente la tirada enfrentada que debería hacer contra la Penetración de las armas (por lo tanto ni siquiera será necesario realizar la tirada).

La descripción y estadísticas de los distintos blindajes se muestran en el capítulo de Equipo.

Coberturas

Es inteligente utilizar los elementos de escenografía para protegerse.

Siempre que una miniatura esté cubierta por un elemento de escenografía al menos hasta la mitad, se considera que está en Cobertura. Las coberturas tienen valor de blindaje, que se suma al de la miniatura. Sin embargo la persona que dispara puede elegir evitar el blindaje modificando la tirada de Precisión. Disparar a una miniatura tras Cobertura, evitando esta, tiene un penalizador de -3 a la Precisión. Así que una cerca de madera que proporciona blindaje +2 igual no merece la pena que se evite, pero un muro de hormigón con blindaje +5 sí.

Estas son las coberturas más abundantes que podéis encontrar en una mesa de juego con su correspondiente bonificador al valor de Blindaje. Si hubiera algún elemento de escenografía que no estuviera dentro de este grupo, es conveniente que los dos jugadores decidan antes de comenzar la partida cual es su valor de blindaje:

Arbustos, cortinas...	B+1
Cerca de madera...	B+2
Adobe, ladrillo...	B+3
Cemento, hormigón...	B+5
Chapas gruesas de metal, vigas...	B+7

En casos donde pudieran apilarse coberturas, como con un escudo tras un muro cuando te están disparando, se aplicaría un bonificador de +1 adicional al Blindaje de la Cobertura más alta. Por ejemplo, estar tras un muro de cemento con un escudo,

proporcionaría el B+5 del muro, que es la cobertura más alta (el escudo da B+2) y además un B+1 adicional por tener coberturas apiladas.

Si la fuente de la Cobertura fuera una miniatura, amiga o enemiga, se aplicarían las reglas de disparo a combates. La miniatura que dispare sufrirá un penalizador -3. Si la tirada de Precisión se falla a causa de ese penalizador, se habrá impactado a la miniatura que otorgaba Cobertura.

Capítulo 3: Equipo

Armas cuerpo a cuerpo

En el Páramo la tecnología se ha vuelto un bien muy escaso, por lo que casi ha habido que volver a las técnicas de lucha medievales. Debido a la escasez de balas el combate cuerpo a cuerpo ha cobrado una enorme importancia.

Las armas pueden modificar el Atributo de Combate por ser más o menos manejables, y la Fuerza del portador por su capacidad de hacer daño. Además tienen un valor de Penetración que se utilizará en las tiradas para penetrar Blindajes. Algunas de ellas pueden tener reglas especiales que deben ser aplicadas (ver en el *Capítulo 6: Reglas especiales*).

Arma improvisada

En algunas ocasiones se debe luchar con lo primero que se tenga a mano, puede ser una pistola sin munición, una piedra del suelo o un ladrillo. No se pueden considerar armas, pero siempre es mejor que usar los puños.

Estadísticas: Combate -1, Penetración 0, Fuerza +0

Coste: -

Desarmado

No siempre es posible luchar con un arma, y se hace necesario usar los puños, rodillas o cualquier parte del cuerpo que pueda causar daño, aunque se esté en desventaja contra alguien con un arma decente.

Estadísticas: Combate -2, Penetración -1, Fuerza +0

Coste: -

Filo medio

Es la típica arma de filo que se ha usado desde tiempos inmemoriales como puede ser una espada, una katana, un sable o un machete

Estadísticas: Combate +1, Penetración 3, Fuerza +2

Coste: 8 pts

Filo pequeño

Se trata de un arma penetrante de pequeño tamaño, como puede ser un cuchillo, una daga, o un punzón, etc...

Estadísticas: Combate +0, Penetración 2, Fuerza +1

Coste: 5 pts

Garras y dientes

A ciertas criaturas la naturaleza las ha dotado de armas naturales con las que poder combatir, como garras o dientes. No puede combinarse con otras armas, ni propias ni saqueadas.

Estadísticas: Combate +0, Penetración 2, Fuerza +0

Coste: -

Filo pesado

Un arma de filo de considerables dimensiones, como un espadón, un hacha, etc...

Reglas especiales: A dos manos, Armatoste

Estadísticas: Combate 0, Penetración 4, Fuerza +3

Coste: 8 pts

Maza

Cualquier objeto contundente medio, como una tubería, una palanqueta, un mayal, etc...

Estadísticas: Combate 0, Penetración 1, Fuerza +2

Coste: 5 pts

Maza ligera

Puede tratarse de un bate de béisbol, una pata de mesa, etc... También un rifle o escopeta usada para luchar en cuerpo a cuerpo entra en esta categoría. En general cualquier objeto contundente de un material no demasiado resistente.

Estadísticas: Combate +0, Penetración 0, Fuerza +1

Coste: 3 pts

Maza pesada

Se trata de un arma contundente que tenga unas dimensiones considerables, como pueda ser un martillo neumático, una tubería grande, un mazo...

Reglas especiales: A dos manos, Armatoste

Estadísticas: Combate -1, Penetración 2, Fuerza +4

Coste: 6 pts

Armas a distancia

Aún con la importancia del combate, tener una buenas armas a distancia siempre puede marcar la diferencia. Las armas de fuego tienen el problema de que las balas son escasas, pero suelen ser letales. El resto de armas cuentan con la ventaja de una munición ilimitada, pero no dejan de ser tecnología medieval.

La distancia de las armas tiene tres tramos, corta, media y larga. El tramo corto otorga +1 a las tiradas de Precisión, el medio no aporta ningún modificador, y el largo penaliza con -1 a la Precisión..

Cuando alguna característica del arma siga este formato X/X/X, se refiere a los valores que toma en distancia corta, media y larga.

Las armas a distancia poseen un valor de Fuerza dado por su capacidad de hacer daño. Además tienen un valor de Penetración que se utilizará en las tiradas para penetrar Blindajes. Algunas pueden tener reglas especiales (ver en el *Capítulo 6: Reglas especiales*).

Arco

Es un arma impulsora que se usa para disparar flechas sobre un blanco distante.

Reglas especiales: A dos manos, Difícil de usar.

Distancia: 20/40/60 cm

Estadísticas: Penetración 3, Fuerza 3

Coste: 8 pts

Ballesta

Se trata de un arma impulsora, consistente en un arco montado sobre una base recta que dispara proyectiles, a menudo llamados pernos o virotes.

Reglas especiales: A dos manos, Lentorra.

Distancia: 15/30/45 cm

Estadísticas: Penetración 4, Fuerza 4

Coste: 8 pts

Dagas arrojadas

Es un arma de filo corta, especialmente diseñado para ser arrojado.

Distancia: 5/10/15 cm

Estadísticas: Penetración 3/2/1, Fuerza del lanzador/Fuerza del lanzador -1/Fuerza del lanzador -2

Coste: 3 pts

Escopeta

Se trata de un arma diseñada para descargar varios proyectiles (pequeñas balas, municiones conocidas como perdigones) en cada disparo.

Reglas especiales: A dos manos, Arma de fuego, Postas

Distancia: 10/20/30 cm

Estadísticas: Penetración 4, Fuerza 7/6/5

Coste: 6 pts

Pistola

Es un arma de fuego corta diseñada para ser apuntada y disparada con una sola mano.

Reglas especiales: Arma de fuego.

Distancia: 15/30/45 cm

Estadísticas: Penetración 5, Fuerza 6

Coste: 5 pts

Rifle

Se trata de un arma de fuego portátil de cañón largo, que dispara balas de largo alcance.

Reglas especiales: A dos manos, Arma de fuego.

Distancia: 30/60/90 cm

Estadísticas: Penetración 6, Fuerza 6

Coste: 8 pts

Rifle automático

Se trata de un rifle diseñado para el combate, con capacidad de fuego selectivo (capaz de disparar tanto en modo totalmente automático como en modo semiautomático).

Reglas especiales: A dos manos, Arma de fuego, Automático.

Distancia: 30/60/90 cm

Estadísticas: Penetración 6, Fuerza 6

Coste: 10 pts

Trabuco

El trabuco es una especie de escopeta primitiva, siendo usado en roles similares. Sin embargo no necesita munición de arma de fuego, y puede ser cargada con chatarra menuda o grava.

Reglas especiales: A dos manos, Lentorra, Postas

Distancia: 5/10/15 cm

Estadísticas: Penetración 3, Fuerza 5/4/3

Coste: 8 pts

Munición

Las armas de fuego no llevan incluidas las balas en su coste, estas han de ser adquiridas a parte por **15 pts** cada una (aunque sabemos que no es lo mismo una bala para una pistola, que un cartucho de una escopeta, todas esta munición será considerada igual a efectos de juego). Una vez adquiridas las balas para la banda, el jugador elegirá cómo las reparte entre sus miniaturas con armas de fuego. Cabe la posibilidad de que una miniatura con arma de fuego no lleve balas, pero esa información será el propio jugador quien la posea y puesto que el enemigo no lo sabe, puede seguir imponiendo miedo y respeto. Las miniaturas con armas que no sean de fuego, se supone que van equipados con la munición suficiente para toda la partida.

Las armas a distancia que no sean de fuego, se supone que llevan la suficiente munición para toda la partida.

Blindajes

La gente prefiere no andar batallando por ahí sin llevar algún tipo de protección. Cualquier cosa puede ser buena, desde unos abrigos lo suficientemente gruesos, a una puerta metálica que tapaba una caldera.

Ropa resistente

Cualquier prenda puede ser buena para ofrecer alguna protección, incluso una camisa un poco gruesa es siempre mejor que ir a pecho descubierto.

Blindaje: 1

Cuero endurecido

Prendas con cuero endurecido de tal manera que pueda proporcionar algo de protección en combate.

Blindaje: 2

Armadura metálica

Se trata de una protección hecha a base de piezas metálicas, ya sea malla, chapas, etc...

Blindaje: 3

Chapa metálica

No es más que un buen trozo metálico de buen grosor cubriendo el cuerpo. Puede ser un trozo de una puerta, una tapa de alcantarilla, etc...

Reglas especiales: Armatoste

Blindaje: 4

Chaleco antibalas

Es una prenda protectora especialmente ideada para absorber el impacto de balas. Su capacidad de protección depende de la distancia del disparo.

Blindaje: 3, 4/5/6 contra armas de fuego

Equipo especial

Bayoneta

Se trata de un arma blanca muy afilada, que se acopla o cala al extremo del cañón de un arma de fuego para combatir cuerpo a cuerpo.

Reglas: Concede un bonificador de +2 la Penetración de un arma de fuego utilizado para luchar en cuerpo a cuerpo.

Coste: 4 puntos.

Escudos

En el páramo, cualquier cosa puede servir de escudo, desde un trozo de madera hasta la puerta de un coche.

Reglas: En cuerpo a cuerpo proporcionan +2 al blindaje, pero un -1 a Combate. A la hora de recibir disparos proporciona una Cobertura +2. Una miniatura con escudo no puede ser equipada con un arma A dos Manos.

Coste: 6 puntos.

Mira telescópica

Es un sistema óptico, cuya función es aumentar la imagen de manera nítida del objetivo enfocado, facilitando la precisión y exactitud y así aumentar las posibilidades de acertar disparos a larga distancia con un arma.

Reglas: puede aplicarse una mira telescópica a un rifle o rifle de asalto. Esta cambia los modificadores del arma, que pasan a ser -1/+1/0

Coste: 5 puntos

Protección contra contaminación

Se trata de algún método, como máscaras de gas, etc... que reduce los efectos nocivos de la contaminación.

Reglas: una miniatura con protección contra la contaminación no sufre ninguno de los efectos del Terreno contaminado.

Coste: 8 puntos

Capítulo 4: Bandas

Pandilleros

La vida en el páramo es dura, y si no quieres o puedes permanecer en un asentamiento, lo normal es agruparse. Hay multitud de pandilleros en el páramo, desde saqueadores a justicieros. Grupos que se dedican a atacar asentamientos y asaltar viajeros en busca de balas y gasolina, algunos que actúan como mercenarios, realizando encargos para caciques o simplemente una labor de vigilancia de los alrededores de algún asentamiento, y otros que recorren el páramos como espíritus libres aprovechando la fuerza del grupo para tener más posibilidades de sobrevivir. Hay bandas de pandilleros que siguen un estilo propio y definido, como puede ser usar el mismo tipo de ropajes, llevar unos tatuajes identificativos o afeitarse todos media cabeza. Otras son totalmente heterogéneas, sin necesidad de mostrar ninguna marca de tribu.

Piltrafa

En cada banda pueden ser llamados de distintas maneras: cachorros, putitas, carnaza, robins... Al final todos son lo mismo, los recién llegados que aún han de ganarse el respeto de los demás. Si bien suelen ser jóvenes, siempre hay algún adulto hecho y derecho que decide abandonar un asentamiento para unirse a una banda de pandilleros, y sus años no le van a librar de su condición de novato. En el Páramo cada uno tiene que pelear por lo suyo, y el hecho de ser los pringaos del grupo no va a hacer que no luchen como los demás... aunque peor equipados, pero es que ser un pandillero de pleno derecho hay que currárselo.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Piltrafa	2	4	4	4	4	3	3

Armas: debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas a Dos Manos).

Dagas arrojadizas	3 pts	Filo pequeño	5 pts	Arco	8 pts
Maza ligera	3 pts	Pistola	5 pts		

Blindaje: está equipado con Ropas resistentes.

Coste: 20 pts.

Pandillero

En algunas bandas hay que pasar unas pruebas, en otras debe sobrevivir un año, en otras debe ser votado como tal... pero al final, si un piltrafa no la caga, llega el momento en el que se convierte en un pandillero de pleno derecho.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Pandillero	2	5	5	5	4	3	3

Armas: debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas A dos manos).

Dagas arrojadizas	3 pts	Pistola	5 pts	Arco	8 pts
Maza ligera	3 pts	Escopeta	6 pts	Rifle	8 pts
Filo pequeño	5 pts	Escudo	6 pts	Ballesta	8 pts
Maza	5 pts	Filo medio	8 pts		

Blindaje: está equipado con Ropas resistentes. Puede equiparse con Cuero endurecido por +5 puntos.

Coste: 30 pts.

Curtido

Estos son los tipos duros de las bandas, los curtidos, a los que los demás miran con respeto. Veteranos de mil batallas en un lugar tan peligroso como el Páramo.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Curtido	2	6	6	5	4	4	4

Armas: debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas A dos manos).

Maza	5 pts	Escudo	6 pts	Rifle	8 pts
Pistola	5 pts	Ballesta	8 pts	Rifle automático	10 pts
Escopeta	6 pts	Filo medio	8 pts		

Blindaje: lleva Cuero endurecido. Puede llevar Armadura metálica por +5 puntos. En lugar de una de las dos armas, pueden llevar un escudo por +6 puntos.

Coste: 40 pts.

Bruto

A toda banda le viene bien tener unos tíos grandes y cachas, que puede que no sean los más listos ni los más hábiles, pero que pegan unas leches que dan gusto.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Bruto	2	5	4	4	5	4	2

Armas: debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas A dos manos).

Maza	5 pts	Maza pesada	6 pts	Rifle	8 pts
Escopeta	6 pts	Filo medio	8 pts		
Escudo	6 pts	Filo pesado	8 pts		

Blindaje: está equipado con Cuero endurecido. Puede equiparse con Chapa metálica por +8 puntos. En lugar de una de las dos armas, puede equiparse con un Escudo por +6 puntos.

Coste: 40 pts.

Jefe

Para llegar a lo más alto en una banda, hay que ser un tipo fuerte y listo. El jefe es el líder de una banda de pandilleros, respetado por los suyos y temido por el resto. Alguien curtido en batallas y con una capacidad de liderazgo fuera de toda duda.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Jefe	3	7	7	6	4	4	5

Sólo puede haber un jefe en cada banda de pandilleros.

Armas: debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas A dos manos).

Maza	5 pts	Escudo	6 pts	Rifle	8 pts
------	-------	--------	-------	-------	-------

Pistola	5 pts	Ballesta	8 pts	Rifle automático	10 pts
Escopeta	6 pts	Filo medio	8 pts		

Blindaje: está equipado con Cuero endurecido. Puede equiparse con Armadura metálica por +5 puntos o Chaleco antibalas por +10 puntos. En lugar de una de las dos armas, puede equiparse con un Escudo por +6 puntos.

Coste: 70 pts.

Equipo:

Cualquier pandillero puede equiparse con Protección contra contaminación por +8 puntos. Cualquier pandillero puede añadir una Bayoneta a un arma de fuego por +4 puntos, sin que esto ocupe el hueco de un arma.

Mutardos

Nadie sabe cómo ni por qué comenzaron a surgir los primeros mutardos. Posiblemente, todos los productos químicos y radiación que había en el ambiente del Páramo tuvieran bastante que ver, sin descartar experimentos de investigación genética de la gente de las Megalópolis, o simple selección natural. La cuestión, es que se trata de gente con mutaciones raras como un tercer brazo, escamas o cuerpo de babosa.

Los mutardos no suelen ser demasiado populares, pasando de la aceptación a mala gana en algunos asentamientos, a ser objeto de cacerías en otros. Algunos con pequeñas taras tratan de ocultar su condición a los demás, y otros están tan alejados de la humanidad que no son aceptados ni siquiera en los lugares más liberales. Gran parte de ellos, han fundado su propios asentamientos o bandas, bien para vivir tranquilos o por creerse la siguiente escala en la evolución.

Los mutardos no suelen estar muy bien equipados, ya que en general la gente prefiere no comerciar con ellos, pero cuentan con una variedad de mutaciones que puede contrarrestar eso.

Cabezón

De entre los mutardos, los que habitualmente están al mando son los cabezones. Estos individuos han visto incrementado su intelecto hasta límites más allá de la humanidad, llevando su cerebro a realizar proezas como telequinesis, telepatía, control mental... Ahora bien, lo cierto es que su apariencia física no ha salido especialmente reforzada, siendo sus cuerpos débiles y enfermizos. Algunos tienen miembros convertidos en simples protuberancias y una masa encefálica que se ha desarrollado en exceso, otros parecen parásitos unidos al cuerpo de un humano... lo único que está claro es que ninguno es guapo.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Cabezón	3	1	3	2	2	2	7

Poderes psíquicos: un cabezón debe elegir 3 poderes psíquicos entre los indicados más adelante.

Coste: 80 pts.

Mutardo

Este es el típico mutardo, alguien con apariencia humana con algún *cambio*. Pueden ser tentáculos en lugar de brazos, dos cabezas, pies palmípedos o similar.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Mutardo	2	3	3	3	3	3	3

Mutaciones: un mutardo puede elegir hasta 3 mutaciones distintas cualesquiera por su coste en puntos.

Armas: puede ir equipado con UNA de las siguientes armas.

Dagas arrojadas	3 pts	Filo pequeño	5 pts	Filo medio	8 pts
Maza ligera	3 pts	Maza	5 pts		

Coste: 12 puntos.

Bestia del pozo

Algunos mutardos son unas criaturas bastante grandes y fuertes, una enorme masa de músculos que a veces alcanza los 3 metros de altura... aunque por alguna razón en casi todos los casos, el intelecto no es que no haya acompañado ese crecimiento, sino que sus cerebros parecen haberse vuelto bastante pequeños. En los típicos pozos de peleas que hay en muchos asentamientos, estos mutardos son el tipo de mala bestia que el cacique local suele tener para ganar las apuestas, normalmente tratándolo como algo poco mejor que un esclavo. En las bandas de mutardos, rodeados de gente que también es distinta, podría pensarse que situación es mucho mejor, pero seamos sinceros, son unas criaturas bastante idiotas, que a cambio pegan leches como panes... así que no dudan en lanzarlas hacia los enemigos sin mirar demasiado por su seguridad.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Bestia del pozo	2	5	2	2	7	6	1

Mutaciones: ya cuenta con las mutaciones Cachas y Resistente (incluidas en su perfil) y Piel dura (2). Puede elegir una mutación entre Cuernos, Espinas, Espudo ácido, Garras envenenadas, Miembros extra o Piernas seguras.

Armas: puede ir equipado con UNA de las siguientes armas.

Maza	5 pts	Maza pesada	6 pts	Filo pesado	8 pts
------	-------	-------------	-------	-------------	-------

Reglas especiales: Bersérker.

Coste: 70 pts.

Pocho

A algunas personas, la contaminación, los productos químicos o la radiactividad los han dejado tan hechos polvo, que son poco más que cascarones vacíos sin mente, lo más parecido a zombies que puede encontrarse en el Páramo. Son torpes y lentos, pero a cambio nunca se cansan, y en gran número pueden resultar un peligro. Atacan a cualquier cosa viva que sientan a su alrededor... excepto por alguna razón a los mutardos (quizás porque los vean como uno de los suyos). Si bien son vistos más como cosas que como bestias si quiera, no dejan de ser una baza con la que jugar. En combate lo normal es que echen a un buen montón de ellos para que como mínimo los enemigos estén un rato entretenidos con ellos.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Pocho	1	1	-	1	3	3	-

Armas: garras y dientes

Reglas especiales: Grupal, Monguer.

Coste: 6 pts.

Perromorfo

Bajo este nombre se podrían juntar todos aquellos bichos mutados que mantienen una morfología similar a un perro. Son las mascotas habituales de los mutardos, y tienen algunos entrenados para combatir.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Perromorfo	2	4	-	7	4	3	-

Armas: garras y dientes.

Reglas especiales: Bestia, Raudo.

Coste: 16 pts.

Mutaciones

Todos los mutardos tienen en mayor o menor medida alguna mutación extraña... después de todo, si no no serían mutardos.

Cachas

El mutardo tiene una fortaleza superior a la normal. Obtiene un bonificador de +2 al Atributo de Fuerza.

Coste: 10 puntos

Capacitado

El mutardo es más capaz que la mayoría. Obtiene un bonificador de +1 al Atributo de Acciones.

Coste: 16 puntos

Corredor

El mutardo tiene unas piernas que le permiten alcanzar mayores velocidades. Obtiene la Regla especial Raudo.

Coste: 10 puntos

Cuernos

El mutardo es capaz de investir a la hora de asaltar. Obtiene un bonificador de +3 por cada acción de movimiento en el Asalto en lugar del +2 habitual.

Coste: 6 puntos

Escalador

El mutardo tiene facilidad para escalar por cualquier superficie. Obtiene la Regla especial Trepador.

Coste: 4 puntos

Espinas

El mutardo tiene una sucesión de espinas sobre su cuerpo que puede expulsar a gran velocidad sobre los enemigos. Puede utilizar una acción para lanzar espinas. Estas tienen una distancia de 5/10/15, Penetración 3/2/1 y Fuerza 2.

Coste: 5 puntos

Espujo ácido

El mutardo es capaz de escupir una saliva altamente corrosiva. Puede utilizar una acción para escupir. El espujo tiene una distancia de 5 cm (no tiene distancia corta ni larga), Penetración 3 y Fuerza 1. Tiene la Regla especial Veneno (1)

Coste: 3 puntos

Garras

El mutardo posee Garras y dientes con las que poder combatir. No puede usarse junto con ninguna otra arma.

Coste: 2 puntos

Garras envenenadas

El mutardo posee un veneno altamente nocivo. Es igual a la mutación Garras, excepto que los ataques que realice con estas tienen la regla especial Veneno (2).

Coste: 8 puntos

Miembros extra

El mutardo tiene algún miembro extra que le permite luchar de manera más precisa. Obtiene un bonificador de +2 al Atributo de Combate.

Coste: 10 puntos

Mimetismo

El mutardo puede camuflarse de manera asombrosa, quizás porque cambia de color como un camaleón. Obtiene la Regla especial Camuflaje.

Coste: 6 puntos

Piel dura (X)

El mutardo tiene una piel correosa que le proporciona blindaje 1, 2, o 3.

Coste: 4, 8 y 12 puntos.

Piernas seguras

El mutardo tiene alguna pierna extra, o son anormalmente anchas, o tienen garras para fijarse al suelo... Obtiene la Regla especial Todoterreno.

Coste: 6 puntos

Rana

El mutardo posee unas piernas especialmente potentes que le permiten dar unos saltos enormes. Obtiene la Regla especial Salto.

Coste: 6 puntos

Resistente

El mutardo tiene una resistencia superior a la normal. Obtiene un bonificador de +2 al Atributo de Dureza.

Coste: 10 puntos

Sentidos aguzados

El mutardo posee unos sentidos casi sobrenaturales que le permiten moverse de manera más precisa. Obtiene un bonificador de +2 al Atributo de Agilidad.

Coste: 8 puntos

Poderes psíquicos

Un cabezón puede gastar una acción para utilizar un poder de manera automática. Ningún poder psíquico podrá lanzarse dos veces sobre la misma miniatura. Los poderes tienen una distancia máxima de alcance sobre su objetivo, más allá no pueden usarse. Si no se indica lo contrario, no necesitan Línea de visión sobre su objetivo.

Barrera psíquica

Este poder le brinda una barrera de pura energía psíquica que le concede Blindaje 5 al cabezón. Para usarlo tiene que gastar una acción, y a partir de ese momento permanecerá activo, debiendo mantener una acción cada Turno de acción posterior

para mantenerlo, de manera que sólo dispondría de 2 acciones libres. Al principio de los Turnos de acción posteriores, puede decidir desactivarlo, no pudiendo volver a activarlo hasta el turno siguiente.

Distancia: -

Choque mental

El cabezón puede lanzar una onda psíquica que intenta freír el cerebro de un enemigo. Puede usarse para intentar acabar con una miniatura enemiga en Línea de visión, que no esté combatiendo. Deberá hacer una tirada enfrentada de su Fuerza contra la Dureza del objetivo. Si iguala o supera al rival, la miniatura objetivo habrá sido abatida.

Distancia: 15 cm

Desarme

Gracias a la telequinesis, el cabezón puede intentar desarmar a una miniatura enemiga en línea de visión, que no esté combatiendo. Para evitar ser desarmada, la miniatura afectada deberá superar una tirada de Fuerza. Si la falla, una de sus armas (a elección del cabezón) caerá al suelo, y deberá gastar una acción si quiere recogerla.

Distancia: 50 cm

Potenciación

A base de energía psíquica, puede potenciar a otras miniaturas amigas. Este poder otorgará un +3 a Combate, Precisión o Técnicaa una miniatura amiga. Esta miniatura disfrutará de estos bonificadores hasta que sean utilizados por primera vez, momento en el que perderá la Potenciación.

Los pochos tienen una mente más débil y más fácilmente influenciable, el uso de este poder psíquico por parte de un cabezón permite que un Grupo completo de pochos disfrute de la potenciación.

Distancia: 30 cm

Titiritero

El cabezón puede meterse en la mente de otros mutardos, realizando actos diversos a través de ellos. Usando el poder, puede hacer que otra miniatura de su banda realice una acción gratuita inmediatamente.

Los pochos tienen una mente más débil y más fácilmente influenciable, el uso de este poder psíquico por parte de un cabezón permite que un Grupo completo de pochos pueda realizar una acción inmediata.

Distancia: 30 cm

Capítulo 5: Mesa de juego, terreno y escenarios

La mesa de juego

Las partidas tienen lugar en una superficie plana recomendada de 120x120 cm, ya sea una mesa, un tablero, el suelo, etc...

La superficie de juego deberá llenarse de elementos de escenografía y obstáculos que representan el mundo en ruinas post-apocalíptico en el que se desarrollen las partidas. Casas derruidas, viejos vehículos destartados, fábricas oxidadas, charcos de productos químicos, etc... Se recomienda que la mesa contenga una gran cantidad de escenografía, donde haya bastantes lugares en los que cubrirse y evitar líneas de visión, de tal manera que estén igualadas las posibilidades en cuerpo a cuerpo y distancia. Por supuesto, si no tenéis los elementos de escenografía que representen fielmente estas cosas, podéis usar cajas, latas o lo que sea, siempre que decidáis antes a qué corresponde cada cosa.

Aunque en principio colocar los elementos de escenografía se hace de manera común entre los dos jugadores, buscando el campo de batalla que más les agrade para jugar, hay algunos escenarios que requieren de algún elemento en particular. Esto se explicará dentro de la descripción de cada escenario.

Terreno

Antes de empezar la partida, y después de colocar la escenografía, habrá que decidir entre los jugadores los tipos de terreno sobre los que están jugando (decidir qué zonas son terreno difícil, el tipo de coberturas que ofrecen, etc...). Algunas misiones obligarán a tener cierto tipo de escenografía (puertas, ascensores...), y de terreno (charcas contaminadas, etc...) sobre la mesa.

Los terrenos pueden ser los siguientes:

- **Terreno normal:** si nadie indica nada, es el terreno por defecto sobre la mesa. El suelo habitual, plataformas, pasillos... No tiene asociada ninguna regla especial.
- **Terreno difícil:** zonas de escombros, secciones empinadas, escalerillas, etc... Las miniaturas deben seguir las reglas de movimiento sobre terreno difícil cuando se muevan sobre este.

- **Terreno contaminado:** este terreno está lleno de gases tóxicos, radiación, etc... Permanecer en este terreno resulta altamente nocivo para aquellas miniaturas que no estén preparadas. Una miniatura que finalice su turno en terreno contaminado, perderá inmediatamente un punto de Dureza de manera permanente. Si la Dureza de la miniatura llega a 0, esta morirá.

Zona de despliegue

Cada jugador deberá elegir una zona de despliegue (o echarlas a suerte si lo no llegan a un acuerdo). Las dos zonas deben estar en extremos opuestos de la mesa, ocupando todo el ancho, y con 30 cm de profundidad dentro del campo de batalla.

La zona de despliegue de cada jugador, es el lugar donde deberá colocar sus miniaturas antes del comienzo de la batalla (salvo reglas especiales). Las reglas para su colocación vienen dadas por cada escenario en concreto.

Escenarios

Cada escenario tiene sus propias reglas especiales que explicarán cómo conseguir la victoria. Aún así, hay que tener en cuenta que si a un jugador no le queda ninguna miniatura sobre la mesa, este habrá perdido inmediatamente.

Algunos escenarios tienen objetivos. Para estar en posesión de un objetivo hay que tener una miniatura propia en contacto con él. Si hay miniaturas de los dos bandos en contacto con un objetivo, este se considerará en poder del bando con más miniaturas en contacto. Si hay las mismas por cada bando, se considerará que ningún bando está en posesión del objetivo.

Búsqueda tóxica

Hay una zona con montones de restos que parecen tener tecnología utilizable, lo malo es que gran parte de ellos están en terreno contaminado, y que lleva un tiempo ir vaciándolos.

Escenografía

Este escenario necesita de una zona contaminada de buen tamaño en el centro de la mesa, de unos 45x45 cm. Esta zona puede estar o bien representada por un elemento de escenografía, como una gran charca tóxica, o simplemente indicando sus dimensiones y considerando que está llena de gases peligrosos. Dentro de esa zona, se seguirán las reglas de terreno contaminado. Por lo demás, debe colocarse la

escenografía de la manera habitual. Incluso la zona contaminada puede tener escenografía sobre ella, no hace falta que está despejada.

Despliegue

Primero deberán desplegar las miniaturas con menor Agilidad. Cuando haya miniaturas de ambos bandos con la misma Agilidad, cada jugador tirará 1d10, y el ganador elige si prefiere desplegar él o su contrario la primera miniatura. Después se irán desplegando de manera alterna entre los jugadores hasta terminar con las miniaturas de esa Agilidad.

Duración

La partida durará 6 turnos.

Reglas

Deberán colocarse colocarse 9 objetivos que representan los montones de restos. Cada jugador debe colocar dos en su zona de despliegue, a un mínimo de 15 cm de los bordes y dejando mínimo 30 cm entre ellos. Luego cada uno debe colocar otros dos objetivos, 5 cm dentro de la zona tóxica (en el borde más cercano a su zona de despliegue), dejando 30 cm de distancia mínimo entre ellos. El último objetivo estará en el centro mismo del tablero.

Cada turno de juego en que una miniatura amiga controle un objetivo, este le concederá unos puntos. Los objetivos de las zonas de despliegue conceden 1 punto. Los objetivos del borde de la zona tóxica conceden 2 puntos. El objetivo central concede 3 puntos. Deben sumarse los puntos que conceden los objetivos cada turno.

Al finalizar la partida, la banda con más puntos sumados a lo largo de los turnos habrá ganado la partida. Si los jugadores terminan con los mismos puntos, se considerará que la partida ha finalizado en empate.

Madrigueras

Corren rumores de que hay en una zona del páramo unas madrigueras de martinejos, cuya piel es muy valorada. Merece la pena el riesgo por la de balas que te pueden dar por ella.

Escenografía

Debe colocarse la escenografía de la manera habitual.

Despliegue

Primero deberán desplegar las miniaturas con menor Agilidad. Cuando haya miniaturas de ambos bandos con la misma Agilidad, cada jugador tirará 1d10, y el ganador elige si prefiere desplegar él o su contrario la primera miniatura. Después se irán desplegando de manera alterna entre los jugadores hasta terminar con las miniaturas de esa Agilidad.

Duración

La partida durará 6 turnos.

Reglas

Deberán colocarse 6 objetivos que representan las madrigueras a investigar. Cada jugador debe colocar dos en su zona de despliegue, dejando una distancia de 15 cm a los bordes y mínimo 30 cm entre ellos. Los dos últimos objetivos se colocarán a un mínimo de 45 cm de las zonas de despliegue, dejando una distancia de 15 cm a los bordes y mínimo 30 cm entre ellos, colocando uno cada jugador. Los objetivos deben colocarse todos a la altura del suelo.

Cada turno de juego en que una miniatura amiga controle un objetivo, este le concederá unos puntos. Los objetivos de las zonas de despliegue conceden 1 punto a la banda que despliega en ese borde, y 3 puntos a la otra banda. Los objetivos del centro de la mesa conceden 2 puntos.

Al finalizar la partida, la banda con más puntos sumados a lo largo de los turnos habrá ganado la partida. Si los jugadores terminan con los mismos puntos, se considerará que la partida ha finalizado en empate.

Por un puñado de balas

Se ha encontrado lo que parecía ser un antiguo puesto militar, donde aún puede haber restos de munición. Balas, ¿acaso puede haber algo más importante?

Escenografía

El centro de la mesa debe estar constituido por edificios, y mejor si hay varias plantas y su tamaño es grande. Habrá un par de zonas contaminadas en el edificio, a poder ser pasillos con al menos 25 cm de largo. Por lo demás, debe colocarse la escenografía de la manera habitual.

Despliegue

Primero deberán desplegar las miniaturas con menor Agilidad. Cuando haya miniaturas de ambos bandos con la misma Agilidad, cada jugador tirará 1d10, y el ganador elige si prefiere desplegar él o su contrario la primera miniatura. Después se irán desplegando de manera alterna entre los jugadores hasta terminar con las miniaturas de esa Agilidad.

Duración

La partida durará 8 turnos.

Reglas

Los jugadores colocarán de manera alterna (pueden hacer una tirada para ver quien empieza) 6 objetivos dentro la zona central de edificios, a una distancia mínima de 15 cm entre ellos. Estos representan los posibles depósitos de munición

Una vez en contacto con un depósito de munición, una miniatura puede gastar una acción en abrirlo. Una vez abierto tirará 1d10 para ver el número de balas que contiene. Con 1-2 no tendrá balas, con 3-4-5 tendrá 1 bala, con 6-7-8 tendrá 2 balas y 9-10 tendrá 3 balas.

La miniatura podrá usar las balas de la manera habitual si posee un arma de fuego. Al finalizar la partida, vencerá el bando que haya eliminado más puntos del enemigo. Para ello se suma el coste de las miniaturas que han sido retiradas por cada bando.

Al agua patos

En una zona del Páramo se han localizado unos antiguos pozos automatizados que sacan agua pura de las profundidades. La lucha por conseguirlos ha comenzado.

Escenografía

Debe colocarse la escenografía de la manera habitual.

Despliegue

Primero deberán desplegar las miniaturas con menor Agilidad. Cuando haya miniaturas de ambos bandos con la misma Agilidad, cada jugador tirará 1d10, y el ganador elige si prefiere desplegar él o su contrario la primera miniatura. Después se irán desplegando de manera alterna entre los jugadores hasta terminar con las miniaturas de esa Agilidad.

Duración

La partida durará 6 turnos.

Reglas

Deberán colocarse 6 objetivos que representan los pozos de agua. Cada jugador irá colocando un marcador de objetivo de manera alterna (se puede decidir a cara o cruz quien comienza), dejando una distancia de 15 cm a los bordes y mínimo 30 cm entre ellos. Los objetivos deben colocarse todos a la altura del suelo.

Los pozos deben ser activados. Para ello una miniatura en contacto con uno de ellos, debe superar una tirada de Técnica sin modificadores.

Al finalizar la partida, los objetivos controlados que estén activados darán 3 puntos cada uno, mientras que los que no hayan sido activados darán 1 punto cada uno. Resultará ganador el bando que haya conseguido más puntos. Si los jugadores terminan con los mismos puntos, se considerará que la partida ha finalizado en empate.

El mundo perdido

Por alguna extraña razón, en un lugar del Páramo, la contaminación y radiación no sólo no ha acabado con la naturaleza, sino que la ha hecho desarrollarse de la manera más

variada... y letal. Aún así, merece la pena internarse en busca de comida a la que hace muchos años que nadie puede saborear.

Escenografía

Debe colocarse la escenografía de la manera habitual, pero con una gran cantidad de vegetación, como árboles, arbustos, etc... Además, cada jugador colocará dos charcos de contaminación (de unos 20x20 cm) en el lugar que desee de la mesa de juego.

Despliegue

Primero deberán desplegar las miniaturas con menor Agilidad. Cuando haya miniaturas de ambos bandos con la misma Agilidad, cada jugador tirará 1d10, y el ganador elige si prefiere desplegar él o su contrario la primera miniatura. Después se irán desplegando de manera alterna entre los jugadores hasta terminar con las miniaturas de esa Agilidad.

Duración

La partida durará 6 turnos.

Reglas

Deberán colocarse 6 objetivos que representan las zonas con comida. Cada jugador irá colocando un marcador de objetivo de manera alterna (se puede decidir a cara o cruz quien comienza), dejando una distancia de 30 cm respecto al borde propio, 15 cm a los otros bordes y mínimo 20 cm entre ellos. Los objetivos deben colocarse todos a la altura del suelo.

Los objetivos están en zonas donde las propias plantas los defienden. Al final de cada turno de juego, toda miniatura a 5 cm o menos de un objetivo puede ser atacada por la naturaleza. Deberá tirarse 1d10, por cada miniatura a esa distancia, y con un resultado de 1, esta deberá realizar una tirada de Dureza, o ser considerada baja.

Cada turno de juego en que una miniatura amiga controle un objetivo, este le concederá 1 punto. Al finalizar la partida, la banda con más puntos sumados a lo largo de los turnos habrá ganado la partida. Si los jugadores terminan con los mismos puntos, se considerará que la partida ha finalizado en empate.

Capítulo 6: Reglas especiales

A dos manos: un arma con esta regla necesita de ambas manos para ser utilizada.

Automático: estas armas pueden disparar normalmente, o disparar 3 veces por acción (debe decidirse si se usa el modo automático antes de disparar, en cuyo caso deben ser disparadas las tres balas, si se tienen).

Arma de fuego: estas armas no llevan incluida munición y las balas han de ser adquiridas a parte.

Armatoste: los objetos con esta regla son aparatosos de llevar y no es fácil moverse con ellos. Proporcionan un penalizador de -1 a la Agilidad de la miniatura.

Bersérker: una miniatura con esta regla es tan agresiva o fanática que parece no darse cuenta que está muerta hasta que es demasiado tarde para el bienestar de sus rivales.

La miniatura puede actuar un turno propio posterior a resultar muerta. Al final de ese Turno de acción o si resulta herida de nuevo (lo que antes suceda), se considerará una baja definitiva.

Bestia: una miniatura con esta regla no puede disputar objetivos en las misiones que los contengan, y es incapaz de escalar superficies verticales, ni siquiera por una escalerilla. Además, no pueden usar equipo saqueado enemigos abatidos.

Camuflaje: algunas miniaturas son difíciles de distinguir del entorno. Las miniaturas que disparen contra una miniatura con esta regla, sufrirán un -2 adicional a la Precisión en las tiradas para evitar Cobertura (lo que hace un total de -5).

Difícil de usar algunas armas no son sencillas de utilizar. Un arma con esta regla penalizará con un -1 a la Precisión a los disparos que se realicen con ella.

Grupal: hay criaturas que tienen cierta mentalidad colectiva que les hace ir en grupo siempre que pueden. Las miniaturas con esta regla deben ir unidas hasta formar un grupo máximo de 5. Por encima de este número formarán otro grupo, y así sucesivamente. *Por ejemplo, si una banda de mutardos tiene 8 pocos, estos deben ir en un grupo de 5 y otro de 3, o dos grupos de 4.*

Al terminar un turno, ninguna miniatura de un grupo debe estar separada más de 10 cm de otra. Si por alguna circunstancia esto ocurriera (como por la muerte de una miniatura del grupo), la/s miniatura/s que estuvieran separadas deben gastar sus

siguientes acciones únicamente en intentar unirse de nuevo al grupo. Las miniaturas de cada uno de estos grupos, despliegan todas juntas, como si de una única miniatura se tratase.

Además, cuando llegue su Turno de acción, moverán todas las de un grupo a la vez, considerándose una sola miniatura, por lo que no se podrá empezar el turno acción de otra miniatura hasta que el grupo al completo haya realizado sus acciones. Si una miniatura del grupo está involucrada en un combate, se considerará que todo el grupo participa en ese combate como si de una única miniatura con tantas acciones como miembros tenga el grupo se tratara.

Incendiaria (X): las armas incendiarias cubren de llamas la zona allí donde impactan, obligando a los rivales a salir de cobertura o haciendo muy arriesgado cruzar ciertas zonas.

Las armas incendiarias explotan al impactar, dejando un marcador permanente de Fuego, con radio de efecto, medido desde el centro del marcador, de tantos centímetros como la cifra entre los paréntesis [un arma Incendiaria (5) afectará a las miniaturas situadas a 5 cm del marcador de Fuego].

Toda miniatura cuyo movimiento pase a través de, o se encuentre por el motivo que sea dentro del radio de efecto del marcador de Fuego, sufrirá inmediatamente un impacto de Pen 1 Fue 2, y con los bonificadores al Bli reducidos a la mitad (redondeando hacia abajo) y perdiendo cualquier tipo de Cobertura.

Al final del Turno de juego, cualquier miniatura dentro del radio de efecto del Fuego sufrirá inmediatamente un impacto de Pen 1 Fue 3, y con los bonificadores al Bli reducidos a la mitad (redondeando hacia abajo) y perdiendo cualquier tipo de Cobertura.

Infiltración: una miniatura con esta regla, no desplegará con el resto de miniaturas. En su lugar se supone que avanza 10 cm por turno desde su zona de despliegue, pudiendo aparecer al principio de cualquier turno posterior al primero hasta un máximo del cuarto turno. Desplegará en cualquier lugar del tablero, a no menos de 15 cm de cualquier miniatura enemiga, y en un lugar sin que ninguna miniatura enemiga tenga línea de visión sobre ella. Esto significa que si por ejemplo apareciera en el cuarto turno, podría situarse en cualquier lugar hasta a 30 cm de su zona de despliegue (10 cm por cada turno anterior).

Lentorra: un arma con esta regla, necesita de una acción para ser recargada después de ser disparada. Estas armas comienzan la partida cargadas.

Monguer: hay luchadores especialmente cortos de mente. Una miniatura con esta regla no puede disputar objetivos en las misiones que los contengan. Además, no pueden usar equipo saqueado enemigos abatidos ni intercambiado con algún aliado.

Postas: un arma a distancia con esta regla, concederá un bonificador de +1 a la Precisión a los disparos que se realicen con ella. Además, debido a la dispersión de sus disparos, no es posible tratar de evitar una Cobertura al disparar, ni apuntar a una miniatura en particular en un combate, al que se disparará sin penalizadores, pero siendo impactadas todas las miniaturas involucradas en caso de éxito.

Raudo: hay criaturas más rápidas de lo habitual. Una miniatura con esta regla puede mover 15 cm en lugar de 10 cm por acción de movimiento.

Salto: una miniatura con esta regla, puede utilizar su movimiento de manera tridimensional, moviéndose en cualquier dirección (siempre que la escenografía se lo permita, claro). Eso sí, debe finalizar su movimiento posándose en un lugar donde pueda estar de pie. Pueden combinarse varias acciones seguidas de movimiento en un mismo Turno de acción, para hacer un “súper salto”, en cuyo caso solo al final de la última acción de movimiento tendrá que posarse, pudiendo usarlo también para Asaltar.

Todoterreno: una miniatura con esta regla no sufre ninguna penalización por mover por Terreno difícil.

Trepador: una miniatura con esta regla tiene un +3 a las tiradas de Agilidad realizadas en el movimiento de Trepas.

Veneno (X): cuando una miniatura es impactada por otra miniatura o arma con esta regla podrá sufrir daño incluso tras haber superado su tirada de Dureza. El turno posterior a superar la tirada, justo antes de realizar sus acciones, deberá superar una tirada enfrentada de Dureza contra la potencia del veneno (el número entre paréntesis) o habrá muerto.