

INDICE

Capítulo 1: Introducción.....	3
¿Qué necesito?	3
Tiradas	3
Medidas, movimientos y línea de visión.....	4
Preparar la banda	4
Capítulo 2: Reglas.....	6
Atributos.....	6
Turnos de juego	6
Acciones	8
Miniaturas abatidas.....	8
Movimiento	8
Interaccionar	10
Combate.....	11
Blindaje y Penetración.....	12
Disparo	12
Preparar fuego defensivo	13
Coberturas.....	14
Capítulo 3: Equipo	15
Armas cuerpo a cuerpo	15
Armas a distancia	16
Munición	17
Blindajes	18
Equipo especial.....	18
Capítulo 4: Reglas especiales.....	20

CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

Diseñado por Israel Gutiérrez.

Trasfondo: Israel Gutiérrez, Marco Paraja, Marcos García.

Ilustraciones: Marco Paraja.

Maquetación: Marcos García.

Agradecimientos especiales: Adrián Muñoz, Alejandro Serena, Carlos Parla de Custom Wargames, Caronte, Darío Menéndez, Enrique Artime, Guillermo García, Isaac Menéndez, Israel Pato, Javier Peláez, Jose Antonio Loche, María Méndez, Miguel Fernández, Rafael Jesús García Sánchez, Rafael Roca, Roberto Cantos y Yoly Santos.

© 2018 de logotipos, imágenes e ilustraciones, pertenece a Bad Roll Games.

El resto del contenido incluido en esta publicación posee una licencia Creative Commons

Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia 3.0 España License.

Para más información: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/>





CAPITULO I: INTRODUCCION

Cuando el petróleo y el agua empezaron a escasear, y las crisis económicas se sucedieron una tras otra, las guerras asolaron el mundo. Hubo disturbios, atentados, revueltas y matanzas.

Fué entonces cuándo los gobiernos y las grandes corporaciones se dieron cuenta de que el problema no era El Sistema, si no que había demasiada gente en El Sistema. Comenzaron el proyecto Babylon, siete enormes ciudades amuralladas, en las que se refugiarían el 5% de la población mundial, la suficiente para mantener su economía y nivel de vida. Dentro de las murallas, la sociedad del consumo siguió disfrutando de la mejor comida, ropa, ocio y la más avanzada tecnología. Rodeando estas ciudades, kilómetros de minas, torretas automatizadas, y todo lo que la tecnología militar ofrece para mantener alejado al resto del mundo. Fuera de las Megalópolis todo es el Páramo, donde las enfermedades, el hambre, la contaminación, y las luchas por los pocos recursos han dejado al grueso de la población mundial diezmada. Las antiguas ciudades están totalmente destruidas, la naturaleza arrasada.

En la actualidad, la mayor parte de la humanidad vive en un mundo destrozado, donde las balas, la gasolina, los despojos de las Megalópolis y la fuerza bruta son la única moneda de cambio. Ante la escasez de fuentes de energía y medios para crear cualquier cosa, la tecnología se ha visto reducida a los instrumentos más básicos, reciclando todos los restos que pueden encontrar de tiempos mejores o lo que las élites tras los muros desecha. Las ruinas de las antiguas ciudades y pequeños asentamientos fortificados concentran pequeñas comunidades que intentan salir adelante, mientras innumerables bandas de pandilleros recorren el Páramo buscando recursos o haciéndose con ellos por la fuerza, engendros mutados habitan zonas donde nadie cuerdo querría estar, extravagantes individuos se especializan en reciclar restos de tecnología, o proliferan cultos a dioses de lo más variopinto.

Punkapocalyptic es un juego de miniaturas que simula escaramuzas entre bandas en un mundo postapocalíptico macarra y letal. El juego está diseñado para dos jugadores y está pensado para la gama de miniaturas de 30 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 los representen fielmente. Eso sí, no vamos a negar que nos gustaría que usarais las nuestras, pues las hemos diseñado especialmente para el juego y... ¡además son molonas!

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 informarnos sobre erratas o cualquier cosa que consideres un fallo del juego en www.badrollgames.com o www.punkapocalyptic.com.

¿Qué necesito?

Todo lo que necesitas para jugar a Punkapocalyptic es este libro de reglas, algunas miniaturas apropiadas, dados de 10 caras, cinta métrica, la ficha de tu banda (puedes descargarla de nuestra página oficial), 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). Si una vez aplicados los modificadores, el atributo alcanza una cifra de 0 o menos, la tirada será considerada un fallo automático (no es que sea difícil, es que ya resulta imposible). Sin embargo, si el atributo alcanza una cifra de 10 o más, la tirada será un éxito automático (es una prueba trivial).

Tiradas enfrentadas

En una tirada enfrentada, ambos jugadores deben sumar al objeto de la tirada 1d10 y los modificadores correspondientes. La tirada la vencerá el que saque en total más que el rival o, en caso de empate (exceptuando una tirada enfrentada de combate, donde ambos tendrían éxito), el jugador cuyo Turno de Acción esté en juego. De esta manera, si un pandillero en su turno de Acción hace una tirada enfrentada de Fuerza con valor de 4 contra la Dureza con valor de 3 de un mutardo, que tiene un bonificador de +2 por una mutación, deberán tirar 1d10 cada uno, sumando a esa tirada 4 el pandillero y 5 el mutardo (3+2). Si el total del pandillero es igual (puesto que está en su turno) o mayor que el del mutardo, habrá ganado la tirada.

En ocasiones una tirada puede tener que enfrentarse a varias a la vez. En ese caso deberá tener que vencer a todas las tiradas de su rival para tener éxito. En caso contrario toda tirada que le haya superado será exitosa.

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, debe tomarse 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 se sitúen mirando a la zona que más interese al jugador que la controla. 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 sea necesario agacharse para ponerse al nivel de una miniatura y comprobar cuál es su línea de visión.

Aunque algunas veces nos refiramos a miniaturas en contacto peana con peana, como para Combatir, es posible que dos miniaturas se encuentren a efectos de juego peana con peana sin que esto suceda de verdad físicamente. Una de las miniaturas puede estar sobre un pequeño elemento de escenografía, por ejemplo, y no llegar a tocarse las peanas aunque esté pegada a otra miniatura. A efectos de juego, si dos miniaturas están pegadas, y la peana de una está como muy arriba a la altura de la otra miniatura, se considera que están en contacto peana con peana.

Preparar la banda

Antes de empezar, se ha de elegir con qué banda se quiere jugar. Lo ideal es que cada jugador elija simplemente aquella que más le guste, ya sea por su personalidad, miniaturas o reglas. Las tropas de cada banda tienen un coste en puntos, al que habrá que añadir el equipo que se quiera adquirir para ellas. En general, se puede elegir el número de miniaturas de cada tropa, pero a veces hay excepciones (por ejemplo, sólo se puede incluir un Jefe en una banda de pandilleros). Deberá irse 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 recomendamos empezar con partidas más pequeñas hasta que los jugadores se hagan con las reglas.

Máximo de miniaturas

Las bandas pueden tener un máximo de componentes en su banda de 3 miniaturas cada 100 puntos. De esta forma...

Puntos de partida	Máx. miniaturas
Hasta 100 puntos	3
101 - 200	6
201 - 300	9
301 - 400	12
401 - 500	15
501 - 600	18



CAPITULO 2: REGLAS

Punkapocalyptic te ofrece un sistema de juego basado principalmente en Acciones, con las que tus miniaturas podrán realizar gran cantidad de tareas distintas. Estas son las reglas básicas, el núcleo del juego con el que deberías familiarizarte. Estas reglas básicas son comunes a todas las bandas con las que puedes 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 valor de atributo “—” no podrá utilizarlo para ninguna Acción.

Si por cualquier causa algún atributo físico (Agilidad, Fuerza o Dureza) de una miniatura queda reducido a 0 o menos, dicha miniatura se considerará automáticamente abatida.

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

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

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 la resistencia de una miniatura.

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

Turnos de juego

El juego se divide en Turnos de juego. Cada turno de juego dura hasta que todas las miniaturas hayan realizado sus acciones. Una vez que esto ha sucedido, comenzará el siguiente Turno de juego. 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 actuarían las miniaturas con ese valor de Agilidad. Por ejemplo, cuando estemos en el momento en que actuarían las miniaturas de Agilidad 4, se le llamará ronda de Agilidad 4. Por supuesto, si se pasa por Rondas de Agilidad en las cuales no hay ninguna miniatura con ese valor de Agilidad estas se ignoran hasta la llegada a la siguiente Ronda de Agilidad donde pueda actuar alguna miniatura.

Turno de Acción

Al momento en que una miniatura actúa se le denomina su 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 de juego 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 de juego.

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 sólo en una ocasión. Cuando llegue su momento de actuar, podrá declarar que actuará en una ronda de Agilidad posterior en concreto, en la cual lo hará la última. 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. Si hubiera alguna miniatura más que actuara en esa Ronda de Agilidad, esta miniatura será la última en actuar.

Si dos o más miniaturas retrasan sus acciones a una misma ronda de Agilidad, actuará primero la de menor Agilidad y en caso de haber varias con el mismo valor de atributo, se tirará siguiendo las reglas habituales de orden de actuación.

Ejemplo

Tenemos a Enrique con una banda de Mutardos compuesta de cinco miniaturas, de Agilidad 5, 4, 4, 4 y 3. Por otra parte, Guille, que lleva una banda de Pandilleros, tiene seis miniaturas, de Agilidad 6, 4, 3, 3, 2, 2. Mirando los atributos de las miniaturas, vemos que Guille tiene una con Ag6, que es el mayor valor 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.

Enrique 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 valor de atributo, ambos deben tirar 1d10 y quien obtenga el resultado mayor (repetiendo 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 Enrique 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 sólo tiene una, está claro que debe ser esa. Ahora quedan dos miniaturas de Enrique con Ag4, y será éste quien elija en qué orden actuarán. 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 quien gana la tirada, pero prefiere que sea Enrique el que realice el primer turno de acción de una de sus miniaturas. Puesto que sólo tiene una miniatura con esa Agilidad, será ésta la que actúe. Tras esto sólo quedan dos miniaturas de Guille: una actúa normalmente, pero Guille decide que la otra retrase su Turno de Acción a la Ronda de Agilidad 1. Como ya no quedan más miniaturas con Ag3, se pasa a la siguiente ronda de Agilidad.

Quedan dos miniaturas, que tienen Agilidad 2. Como ambas son de Guille, es él quien elige su orden de actuación. Cuando terminen sus turnos de acción terminará esta ronda de Agilidad.

Puesto que una miniatura de Guille retrasó sus Acciones a la Ronda de Agilidad 1, ahora será el momento en que actúe. Si hubiera habido otras miniaturas con esta Agilidad, habría sido directamente la última miniatura en actuar.

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

El número de Acciones que posee una miniatura viene indicado por el atributo de Acciones de su perfil. Una miniatura puede realizar en su Turno de Acción 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 misma, debiendo resolver una Acción antes de realizar otra posterior. Si así lo desea, una miniatura puede usar menos acciones de las que tenga derecho a realizar, o incluso dejar pasar su Turno de Acción sin usar ninguna. Cada Acción se detalla más ampliamente en la sección correspondiente 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 de Acción.

Asaltar: una miniatura puede Mover para ponerse en contacto con un enemigo y Combatir con él.

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

Separarse del combate: si está en contacto con una miniatura enemiga, una miniatura puede tratar de Separarse del 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 prepararse para disparar a una miniatura enemiga que pase por delante de ella.

Miniaturas abatidas

Las miniaturas pueden resultar abatidas de varias maneras, aunque la más común es al ser impactadas por un arma y perder la tirada enfrentada de Dureza contra la Fuerza de ésta. Aún así algunas reglas de escenario, efectos de armas o caídas, por poner varios ejemplos, también pueden abatir a una miniatura. Una miniatura abatida se considera fuera de la partida. Puede que esté muerta o simplemente lo suficientemente incapacitada para seguir adelante, pero ya no podrá continuar luchando. Puesto que el equipo de las miniaturas puede ser recogido por otras, puedes decidir dejar la miniatura tumbada en la mesa, o simplemente retirarla y utilizar un marcador (puedes descargarlos para imprimirlos en nuestra página web, o comprarlos en fantástico metacrilato en nuestra Tienda online). Sea como sea, una vez abatidas las miniaturas se consideran como si no estuvieran sobre la mesa: no quitan visión, ni molestan al movimiento.

Movimiento

Las miniaturas se mueven a lo largo de la partida por el mesa de juego, buscando objetivos, acechando a sus enemigos, etc...

A efectos de juego, las miniaturas aliadas no suponen ningún obstáculo al Movimiento (se considera que se apartan lo suficiente para dejar pasar), si bien ninguna miniatura puede acabar su Movimiento ocupando el mismo espacio que otra.

La base de una miniatura debe poder entrar por un espacio para que la miniatura pueda atravesarlo.

No hay una superficie mínima sobre la que colocar una figura. Tú sabrás dónde te arriesgas a colocar tus miniaturas y si estás dispuesto a correr el peligro de que se esnafren en caída libre contra el suelo un turno tras otro. Es tu pasta, colega. Pero eso sí, la mini tiene que ser capaz de aguantarse en el sitio solita, no vale ponerla abajo y decir que está ahí.

La única excepción a esto es cuando trepa o está subiendo una escalerilla, en cuyo caso el jugador s'lo debe indicar a qué altura de la superficie vertical se encuentra la miniatura.

Tipos de terreno

Terreno chachi: es el terreno habitual por el que se moverán las miniaturas. Si no se indica nada, siempre que hablemos de Movimiento, nos referiremos a este tipo de terreno. Salvo que tenga alguna Regla especial, una miniatura puede Mover 10 cm por cada Acción que utilice para moverse durante su Turno de Acción por este terreno.

Un obstáculo más bajo que la mitad de la miniatura se considera Terreno chachi y no representa ninguna penalización al Movimiento.

Terreno chungo: puede ser fango, pequeños escombros, cuevas pronunciadas, etc. Cada Acción en que una miniatura atraviese en algún momento este terreno, deberá superar una tirada de Agilidad para mover como si este fuera Terreno chachi. En caso de fallarla la miniatura sólo podrá Mover hasta la mitad de su distancia de Movimiento habitual.

Un obstáculo entre la mitad y la altura de la miniatura será considerado Terreno chungo.

Terreno pila chungo: pueden ser grandes escombros, un pantano, zonas resbaladizas, etc. Cada Acción en que una miniatura atraviese este terreno, sólo podrá Mover hasta la mitad de su distancia de Movimiento habitual. Sin embargo, la miniatura puede intentar mover su distancia habitual a riesgo de caerse. Para ello deberá superar una tirada de Agilidad, pero en caso de fallarla, sufrirá una Caída y deberá gastar su siguiente Acción únicamente en Levantarse.

Terreno impasable: puede ser desde paredes verticales sin asideros, zonas de residuos extremadamente ácidos, ríos caudalosos que arrastran todo, fosos con gusanos gigantes donde sufrir una eterna digestión, etc... una miniatura no puede realizar acciones de Movimiento ni Trepas por este tipo de terreno.

Una miniatura que pudiese sobrepasar este terreno mediante una Acción de Saltar, si por alguna causa finaliza su Acción sobre él, será inmediatamente retirada de la mesa de juego.

Agacharse e Incorporarse

Una miniatura puede emplear 5 cms. de su Acción de Movimiento en Agacharse en busca de buscar una mejor Cobertura, para evitar Líneas de visión, etc. Un combatiente agachado se supone que ocupa la mitad de altura de la miniatura, pero también moverá la mitad de movimiento hasta que vuelva a Incorporarse.

Para volver a Incorporarse deberá emplear otros 5 cms. de una de sus Acciones de Movimiento.

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

Saltar

Es posible saltar en horizontal huecos o similares, siempre que se tenga suficiente movimiento libre. Para distancias de hasta 5 cm los saltos se harán sin ningún problema. En distancias mayores, existe la posibilidad de sufrir una Caída. Para saltar distancias por encima de los 5 cm y hasta un máximo de 7,5 cm habrá que realizar una tirada de Agilidad sin modificar. Para los siguientes 2,5 cm, la tirada de Agilidad tendrá un penalizador de -1. No es posible saltar distancias mayores a 10 cm, 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 5 cm sin ningún problema. Más allá de esa altura, deberá seguir las reglas de caída.

Trepar

La escenografía típica de Punkapocalyptic son ruinas, formaciones rocosas y elementos llenos de salientes y posibles lugares de agarre. Una miniatura que trate de ascender o descender una superficie vertical aplicará las reglas de Terreno Pila chungo, pero en caso de fallar la tirada de Agilidad sufrirá una Caída.

La altura de la Caída se medirá entre la altura inicial de la Acción de Movimiento y el suelo.

Si hay una escalerilla presente, se siguen las reglas de Terreno Chungo y no existe riesgo de sufrir una Caída.

Una miniatura podrá descender automáticamente un elemento de escenografía igual a su altura sin requerir una tirada de Trepar.

Caídas

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 (sin aplicar modificadores por Blindaje) contra la Fuerza de la caída, que vendrá dada por la altura de esta tal como se indica en la tabla siguiente.

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

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 su siguiente Acción en levantarse. Se considera que una miniatura tumbada tiene la altura de su peana. Si no supera la tirada, la caída habrá resultado fatal y la miniatura se considerará abatida.

Una miniatura tumbada en el suelo que, por cualquier razón, llegara 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.

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:

- **Rapiñar un cadáver:** Una miniatura puede saquear una miniatura abatida, amiga o enemiga, y hacerse con cualquier arma o equipo especial que ésta 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. Las armas intercambiadas quedarán en el cadáver.
- **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. Para ello debe estar en contacto con el aparato y declarar esta Acción.
- **Recargar:** Las armas con la regla especial *Lentorra* requieren de una Acción para ser recargadas después de dispararse.

Combate

Asaltar

Una miniatura que finalice una Acción de movimiento en contacto peana con peana con una o varias miniaturas rivales, se considerará que las ha Asaltado. Una miniatura sólo puede Asaltar a aquellas miniaturas con las que tenga Línea de visión al principio de su Acción de movimiento. Hay que tener en cuenta que Asaltar es la única manera de ponerse en contacto peana con peana con una miniatura enemiga, de tal manera que si no se cumplen los requisitos para Asaltar, no podrá hacerlo aunque su movimiento le permitiera llegar a ponerse en contacto con la miniatura enemiga.

La Acción de Asaltar implica, además del Movimiento, una Acción inmediata y gratuita de Combatir.

Una miniatura que efectúe un Asalto, debido al ímpetu de éste, contará con un +1 a su Atributo de Combate, además de otro +1 adicional por cada Acción de Movimiento anterior consecutiva en la que tuviese Línea de visión hacia el rival. Sin embargo, estos movimientos anteriores deben haberse realizado avanzando lo máximo posible hacia el enemigo para proporcionar sus bonificadores.

Estos bonificadores se aplicarán sobre todas las Acciones de Combatir que se efectúen contra la miniatura o miniaturas objeto del Asalto, hasta que la miniatura asaltante finalice su Turno de Acción.

Una vez que una miniatura se encuentre ya en contacto peana con peana con una o más miniaturas enemigas sólo podrá realizar dos Acciones: Combatir o Separarse del combate.

Puesto que es necesario tener un impulso constante para Asaltar, durante su Turno de Acción una miniatura no puede haber fallado ninguna Tirada de Agilidad por atravesar Terreno Chungo o Pila Chungo para obtener los bonificadores habituales al Combatir.

Además, una miniatura que emplee una Acción de Movimiento en Incorporarse no podrá contabilizar esta Acción a la hora de calcular los bonificadores al Combatir tras el Asalto.

Combatir

Una miniatura en contacto peana con peana con una miniatura enemiga puede gastar una Acción en Combatir. Para Combatir, ambas miniaturas efectuarán una tirada enfrentada de sus Atributos de Combate, lanzando cada jugador 1D10 + Combate + bonificadores del arma + bonificadores varios.

La miniatura que obtenga el resultado superior habrá Impactado a su rival, en caso de empate, ambas miniaturas habrán resultado Impactadas. Estos Impactos serán resueltos tal y como se explica más adelante.

Combate múltiple

Siempre que haya dos o más miniaturas en uno de los bandos, involucradas en un combate, este se considerará un Combate múltiple.

Toda miniatura que se encuentre en contacto peana con peana con al menos una miniatura rival se considerará involucrada en el Combate Múltiple, 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 mismo 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 múltiple, pues se cumple la regla de que todas estén al menos en contacto con una miniatura enemiga.

En un Combate múltiple, la miniatura con el Turno de Acción debe decidir a qué miniatura enemiga involucrada en el Combate múltiple quiere impactar, no teniendo que ser obligatoriamente aquella con la que está en contacto. Será contra esa miniatura contra la que realice su tirada enfrentada de Combate.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que el resto de miniaturas involucradas en el combate apoyarán a sus compañeros. De esta manera, cada miniatura del mismo bando con un Atributo de Combate de 5 o menos, concederá un bonificador de +1 a la tirada de Combate de su compañero. Las miniaturas con un Atributo de Combate de 6 o más, concederán un bonificador de +2.

Si en algún momento del combate múltiple, una miniatura se quedase libre sin estar en contacto con ninguna miniatura enemiga superviviente, deberá colocarse inmediatamente en contacto con la miniatura enemiga más próxima, sin que esto conlleve el uso de ninguna Acción.

Separarse del combate

Usar una Acción para Separarse del combate es la única manera de dejar de estar en contacto con miniaturas enemigas sin llegar a Abatirlas (salvo que sean estas las que se separen, claro). Para conseguir Separarse, una miniatura debe vencer una tirada de Agilidad enfrentada con la Agilidad de su oponente (u oponentes en el caso de estar en contacto con varias miniaturas enemigas). 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 seguirá trabado en el Combate.

No se podrá Asaltar en la misma Acción en la que una miniatura consigue Separarse del combate. Si bien en Acciones posteriores en el mismo Turno de Acción, podrá Asaltar de la manera habitual.

Impactos

Cuando una miniatura resulte Impactada, deberá comprobarse si su agresor es capaz de superar su Dureza y llegar a hacerle daño.

Para ello deberá realizarse una tirada enfrentada de la Fuerza de la miniatura que ha conseguido impactar + el modificador del arma + bonificadores diversos contra la Dureza del impactado + blindaje + bonificadores diversos.

Si el atacante vence la tirada, la miniatura habrá resultado herida y se considerará Abatida, salvo que tenga alguna regla especial (algunas criaturas son capaces de aguantar más de un golpe).

Blindajes y Penetración de las armas

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

Blindaje

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

El valor de Blindaje se sumará a la Dureza de una miniatura al ser Impactada por un ataque, pero hay que tener en cuenta que puede ser contrarrestada por la Penetración de las armas como se explica más adelante.

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

Penetración

La mayoría de las armas tienen un valor de Penetración, que representa su capacidad para anular Blindajes (tanto del propio Equipo como de Coberturas).

El valor Penetración un arma del reducirá el Blindaje de una miniatura hasta un mínimo de 0. De esta manera un arma con Penetración 2 que haya impactado a una miniatura con Blindaje 3, hará que el bonificador de Blindaje a la Dureza sea de sólo +1. Si fuese un arma con Penetración 5 contra la misma miniatura con Blindaje 3, éste quedaría anulado por completo (reducido a 0) y la miniatura sólo contaría con su Dureza normal.

La descripción y estadísticas de los distintas Armas se muestran en el capítulo de Equipo.

Disparo

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 4).

Para tratar de impactar a un objetivo con un disparo se ha de superar una tirada de Precisión, a la que hay que aplicar los bonificadores del arma, cobertura, distancia, 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.

Distancia

Las armas de distancia tienen tres tramos de distancia que pueden modificar la Precisión a la hora de realizar un disparo. Estos tramos son distancia corta, media y larga.

El tramo corto otorga +1 a la Precisión a la tirada de Disparar, el tramo medio no aporta ningún modificador, y el tramo largo penaliza con -1 a la Precisión.

No será posible disparar más allá de las distancias indicadas en cada arma.

Estos tramos vienen especificados en los perfiles de las armas.

Disparar a un Combate

Es posible disparar a una miniatura enemiga que esté involucrada en un Combate, pero se sufrirá un penalizador de -3 a la tirada de Precisión. Si la tirada de Precisión resulta fallida a causa de ese este penalizador, se habrá impactado a la miniatura amiga. Si fuese un Combate múltiple, se tirará de manera aleatoria qué miniatura ha sufrido el impacto (descartando a la que había sido objetivo del disparo).

Apuntar

Una miniatura puede decidir gastar una Acción en Apuntar. Todas las Acciones de Disparar posteriores a la de Apuntar durante este Turno de Acción tendrán un bonificador de +3 a la Precisión siempre que se realicen sobre la misma miniatura rival (no se puede Apuntar y utilizar el bonificador sobre dos objetivos diferentes).

No se pueden acumular varios bonificadores de Apuntar.

Debido a que el bonificador se pierde al finalizar el Turno de Acción de la miniatura, Apuntar no puede usarse en Fuego defensivo.

Preparar Fuego defensivo

Una miniatura puede utilizar una de sus Acciones para prepararse para Disparar a alguna 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 ésta sea la última Acción de la miniatura.

Una miniatura que esté en Fuego defensivo, podrá realizar UNA Acción de disparo gratuita a cualquier miniatura enemiga que realice una Acción posteriormente en el mismo Turno de juego (sea en esa ronda de Agilidad o alguna subsiguiente), siempre que esté dentro su línea de visión y en el instante de dicha Acción o punto del Movimiento de la miniatura enemiga que el jugador realizando el Fuego defensivo desee.

Puesto que no es sencillo reaccionar rápidamente a un movimiento de un enemigo, la tirada de Precisión del Fuego defensivo sufrirá un penalizador de -2.

No es obligatorio usar el Fuego defensivo sobre la primera miniatura enemiga que realice una Acción dentro de su línea de visión, ni siquiera usarlo si no se desea.

Impactos

Cuando una miniatura resulte impactada, deberá comprobarse si el disparo es capaz de superar su Dureza y llega a hacerle daño. A diferencia del Combate, se utilizará la Fuerza del arma en lugar de la de la miniatura.

Para ello deberá realizarse una tirada enfrentada de la Fuerza del arma + el modificador del arma + bonificadores contra la Dureza del impactado + bonificadores. Hay que tener en cuenta los Blindajes y Coberturas según las reglas que se explican más adelante.

Si el atacante vence la tirada, la miniatura habrá resultado herida y se considerará abatida, salvo que tenga alguna regla especial (algunas criaturas son capaces de aguantar más de un golpe).

Blindajes y Penetración de las armas

Los integrantes de las bandas no tienen por qué 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. Las reglas para los Blindajes y la Penetración de las armas son iguales a las descritas en la sección de Combate.

Coberturas

En el campo de batalla es inteligente utilizar los elementos de escenografía para protegerse.

Siempre que un elemento de escenografía cubra como mínimo la mitad de una miniatura desde el punto de vista de quien dispara, 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 decidir evitar esa Cobertura, lo que anularía la bonificación al Blindaje otorgada por esta modificando la tirada de Precisión. Puesto que conlleva una dificultad mayor, Disparar a una miniatura tras Cobertura evitándola tiene un penalizador de -3 a la Precisión.

Así que una cerca de madera que proporciona Blindaje +3 igual no merece la pena que se evite, pero un muro de hormigón con Blindaje +8 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+2
Madera, neumáticos, bidones	B+3
Adobe, ladrillo, escombros	B+5
Vehículos, puertas metálicas	B+6
Hormigón, muros de piedra, chapas gruesas	B+8

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.

Apilar Coberturas

En casos donde pudieran apilarse Coberturas, como con un escudo tras un muro cuando te están disparando o varias pilas de escombros que se superponen ante una miniatura tras un muro, se aplicaría un bonificador de +1 adicional por cada elemento de cobertura apilado al Blindaje de la Cobertura más alta. Por ejemplo, estar tras un muro de ladrillo 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.

Ejemplo

Un pandillero de Dureza 3 es impactado por el disparo de un rifle (Pen. 5 Fue.6). El pandillero está equipado con una armadura metálica (Bli.4) y está a cubierto tras un bidón (Bli.3) lo que sumándolo todo, nos ofrece un Blindaje de 7 (4+3). Sin embargo, el rifle posee un valor de Penetración de 5, por lo que anulará esa cantidad del valor de Blindaje total del pandillero, quedando éste en 2 (7-5). Dicho valor deberá ser sumado a su Dureza para la tirada enfrentada que resuelva si queda abatido, dando un valor de Dureza de 5. En la tirada enfrentada su atacante saca un 7, que sumado a la Fuerza 6 del arma nos da un 13. El pandillero saca un 9, que sumado a su Dureza bonificada por el blindaje, nos da 14. El pandillero consigue ganar la tirada enfrentada gracias al blindaje y no resulta abatido.

CAPITULO 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 para anular el Blindaje. Algunas de ellas pueden tener reglas especiales que deben ser aplicadas (consulta el **Capítulo 4: 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. Cualquier tipo de Arma a Distancia, o de Cuerpo a Cuerpo descargada, contará como arma improvisada al emplearla en un Combate excepto que se indique explícitamente lo contrario.

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

Coste: -

Desarmado

No siempre es posible luchar con un arma, y entonces 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, Fuerza +0, Penetración 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, Fuerza +2, Penetración 3

Coste: 10 puntos

Filo pequeño

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

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

Coste: 4 puntos

Filo pesado

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

Reglas especiales: *A dos manos, Armatoste*

Estadísticas: Combate +0, Fuerza +3, Penetración 4

Coste: 8 puntos

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, Fuerza +0, Penetración 1

Coste: -

Maza

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

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

Coste: 5 puntos

Maza ligera

Puede tratarse de un bate de béisbol, una pata de mesa, etc. También un arma a distancia con la regla especial *A dos manos*, como una escopeta o un arco, 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, Fuerza +1, Penetración 0

Coste: 3 puntos

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*

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

Coste: 6 puntos

Armas a distancia

Aun con la importancia del combate, tener unas 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 las distancias 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 para anular el Blindaje.

Algunas pueden tener reglas especiales (ver en el Capítulo 4: 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: Fuerza 3, Penetración 2

Coste: 10 puntos

Ballesta

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

Reglas especiales: *A dos manos, Lentorra*

Distancia: 15/30/45 cm

Estadísticas: Fuerza 4, Penetración 3

Coste: 8 puntos

Cuchillos arrojados

Es un arma de filo corta, especialmente diseñada para ser arrojada.

Distancia: 5/10/15 cm

Estadísticas: Fuerza del lanzador/Fuerza del lanzador -1/Fuerza del lanzador -2, Penetración 2/1/0

Coste: 3 puntos

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, Escasa, Postas*

Distancia: 10/20/30 cm

Estadísticas: Fuerza 7/6/5, Penetración 3

Coste: 6 puntos

Pistola

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

Reglas especiales: *Arma de fuego, Escasa*

Distancia: 15/30/45 cm

Estadísticas: Fuerza 6, Penetración 4

Coste: 5 puntos

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, Escasa*

Distancia: 30/60/90 cm

Estadísticas: Fuerza 6, Penetración 5

Coste: 8 puntos

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, Automática, Escasa*

Distancia: 30/60/90 cm

Estadísticas: Fuerza 6, Penetración 5

Coste: 10 puntos

Dos Armas

Ninguna miniatura recibe bonificador alguno por estar equipada con dos armas de Combate o Disparo, salvo que sus Reglas Especiales indiquen otra cosa.

Una miniatura equipada con dos armas de Combate deberá de elegir cual emplea antes de Combatir. De la misma manera, una miniatura equipada con dos armas de disparo deberá elegir cuál de ellas usa al realizar una Acción de Disparo.

Munición

Las armas con la regla especial *Arma de fuego* no llevan incluidas las balas en su coste, éstas han de ser adquiridas a parte por **15 puntos** cada una (aunque sabemos que no es lo mismo una bala para una pistola, que un cartucho de una escopeta, todas estas municiones será consideradas 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 un 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.

Blindajes

Los habitantes del Páramo prefieren 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 de 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: 3

Armadura metálica

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

Blindaje: 4

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: 5

Chaleco antibalas

Es una prenda protectora especialmente ideada para absorber el impacto de balas. Su capacidad de protección depende de la distancia del disparo (corta, media o larga).

Blindaje: 3, ó 5/6/7 contra armas con la regla especial *Arma 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 utilizada para luchar en cuerpo a cuerpo.

Coste: 4 puntos.

Escudo

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

Reglas: En cuerpo a cuerpo proporciona +2 al Blindaje, pero un -1 a Combate. A la hora de recibir disparos proporciona una cobertura de Blindaje +2. Una miniatura con escudo no puede ser equipada con un arma con la regla especial *A dos manos*.

Coste: 6 puntos.

Protección contra contaminación

Se trata de algún método, como máscaras de gas o similares, 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: 5 puntos.

Gato amargado

Un infame habitante de Puentecharra, un gato maléfico y satánico que lanza su mal de ojo a cualquiera con el que se cruce.

Reglas: Una vez por partida puedes repetir una de tus tiradas de d10 u obligar al rival a repetir una de las suyas. Para ello tendrás que disponer de la miniatura exclusiva de la campaña de Kickstarter de los Hijos de la Sangre Negra de 2016.

Coste: 10 pts y tener la miniatura en la mesa, bien a la vista del rival para que le traiga una suerte negra.



CAPITULO 4: REGLAS ESPECIALES

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

Automático: Un arma con esta regla podrá disparar 3 veces por Acción (siempre que tenga munición) contra el mismo objetivo. El jugador debe decidir si usa este modo antes de disparar, y deberá realizarse una tirada de Precisión independiente por cada disparo..

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

Armatoste: Los objetos con esta regla especial son aparatosos de llevar y no es fácil moverse con ellos. Proporcionan un penalizador de -1 a la Agilidad de la miniatura. No es posible estar equipado con más de un objeto con esta regla.

Bersérker: Una miniatura con esta regla especial es tan agresiva o fanática que parece no darse cuenta que ha resultado abatida 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, si acaba el último turno de la partida 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, ni Retrasar su Turno de Acción, y es incapaz de escalar superficies verticales, ni siquiera por una escalerilla. Además, no podrá Rapiñar un cadáver ni Activar ningún tipo de aparato.

Bombeo: Una miniatura con un arma con esta regla especial puede gastar acciones “bombeando el arma”. Por cada Acción empleada, el jugador coloca tres marcadores de +1 a Fue, +1 Pen o +10 cm de distancia a todos sus rangos de alcance. Cuando la miniatura dispare, estos modificadores se gastan modificando el perfil del arma.

Un arma con esta regla puede acumular un máximo de 5 marcadores en un mismo atributo. Sin embargo bombearla tanto la vuelve inestable: si es disparada utilizando 3 o más marcadores en el mismo Atributo, seguirá la regla especial *¡¡¡CATAPUM!!!*.

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

¡¡¡CATAPUM!!!: A la hora de disparar un arma o munición con esta regla especial, con un resultado de 9 o 10 en la tirada de Precisión habrá una explosión interna: el disparo fallará automáticamente y el arma quedará inutilizada durante el resto de la partida. Si por alguna razón el impacto fuese automático (por tener una tirada de Precisión 10 gracias a modificadores, por ejemplo), habrá que realizar igualmente la tirada de d10 para ver si se aplica esta regla. Con el resto de resultados funcionará normalmente, independientemente de que consiga impactar o no.

Descarga: Un arma con esta regla especial ignora Blindajes. Al necesitar energía eléctrica, sólo se puede usar si la miniatura que usa el arma está equipada con un traje voltaico.

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

Electrificación: Si una miniatura impacta en cuerpo a cuerpo a alguien con un objeto con esta regla especial, o usa un Acción para activar un objeto con esta regla, deberá realizar una tirada de Dureza. En caso de fallarla, la descarga eléctrica lo habrá dejado tan mermado que sufrirá un penalizador de -3 en los atributos de combate, Precisión y Agilidad hasta que finalice su siguiente Turno de Acción.

Escasa: cualquiera puede encontrar un palo en el Páramo, pero algunas armas son escasas y es más complicado hacerse con ellas o construirlas. Un arma con esta regla sólo puede repetirse 3 veces en una misma banda.

Gas: estas armas explotan al impactar, alcanzando a toda miniatura tocada por su efecto en un radio de 5 cms. medido desde el punto de impacto.

Toda miniatura alcanzada por el efecto de un arma con esta regla deberá realizar una Tirada de Dureza o perder un punto de Dureza inmediata y permanentemente. Los mutardos, debido a su habitual exposición a zonas contaminadas, reciben un bonificador de +2 a su Dureza en esta tirada. Toda miniatura equipada con Protección contra la contaminación superará automáticamente esta tirada.

Además, toda miniatura alcanzada contará todas sus acciones en su siguiente turno de acción como si estuviera sobre terreno Chungo.

Grupal: Hay criaturas que tienen cierta mentalidad colectiva que les hace ir en grupo siempre que pueden. Las miniaturas con esta regla especial deben ir unidas hasta formar un grupo mínimo de 2 y máximo de 5. Por encima de este número formarán otro grupo, y así sucesivamente. *Por ejemplo, si una banda de mutardos tiene 8 pochos, éstos 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 5 cm de la más cercana ni más de 15 cm de la más lejana cualesquiera. Si por alguna circunstancia esto ocurriera (como que una miniatura del grupo resultara abatida), el subgrupo que haya quedado con menos miniaturas separadas debe gastar sus siguientes acciones únicamente en intentar unirse de nuevo al grupo más numeroso.

Las miniaturas se consideran una sola para la mayoría de los efectos de juego, como el máximo de miniaturas, el despliegue o el movimiento. De esta manera cuando llegue su Turno de Acción moverán todas las de un grupo a la vez, por lo que no se podrá empezar el Turno de 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 se tratara incluyendo los penalizadores al enemigo por estar en superioridad numérica en el combate. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el grupo obtendrá un bonificador de +1 al Combate por cada miniatura por encima de la primera que lo conforme. *Por ejemplo, un grupo de 4 pochos enfrentándose en combate a un enemigo realizará una sola tirada enfrentada con un atributo de Combate de 4 (1 de base + 3 por contar con 3 pochos por encima del primero).*

Herrumbre: Un arma con esta regla especial estará oxidada y mellada, por lo que sufrirá un penalizador de -1 a su Penetración.



Humo: cuando un arma esta regla impacte, dejará un marcador de humo de 5 cm de radio, medido desde el punto de impacto.

Los disparos cuya línea de visión pasen sobre este marcador sufrirán un penalizador de -2 a la tirada de Precisión. Este marcador será retirado en el Turno de Juego siguiente, al finalizar la misma Ronda de Agilidad en la que se lanzó.

Por ejemplo, un Dinamo lanza una bomba de humo en la ronda de Agilidad 3, por lo que el marcador de la bomba permanecerá sobre la mesa de juego hasta finalizar la Ronda de Agilidad 3 del Turno de juego siguiente.

Ignífugo: una miniatura equipada con un blindaje con esta regla ignorará los efectos de los marcadores de Incendiaria.

Incendiaria: 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 de 5 cm de radio. Toda miniatura impactada con un arma incendiaria recibirá un impacto de de Pen 3 Fue 2, que ignora cualquier tipo de bonificación por cobertura, y deberá desplazarse inmediatamente fuera del rango de Acción del marcador de fuego y nunca hacia el rival que ha efectuado el ataque.

Cualquier miniatura que durante el transcurso de una Acción de Movimiento contacte con un marcador de Fuego sufrirá un impacto de Pen 3 Fue 2. Una miniatura sufrirá los efectos del fuego sólo una vez por Acción, independientemente de que al moverse salga y entre de un marcador o atraviese más de un marcador. Por otra parte, si una miniatura tiene algún arma incendiaria y resulta abatida, UNA de estas armas detonará, centrando el área de explosión sobre la peana de la miniatura Abatida, siguiendo las mismas reglas que si el arma hubiera impactado. Además, todo el equipo que lleve habrá resultado destruido y no podrá ser usado por otra miniatura.

Infiltración: Una miniatura con esta regla especial 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 donde ninguna miniatura enemiga pueda trazar línea de visión hacia 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 especial necesita de una Acción para ser recargada después de ser disparada. Estas armas comienzan la partida cargadas. Si el arma fuese de cuerpo a cuerpo, los bonificadores del arma se aplican sólo a la primera Acción de Combate en la que consiga impactar. Acto seguido, este arma contará como descargada.

En las siguientes Acciones de Combate del Turno de Acción se podrán aplicar los modificadores de cualquier otro arma que posea la miniatura (contraviniendo las reglas habituales por poseer dos armas en un Combate) o de arma improvisada si este arma ya descargada fuese la única que pueda o quiera emplear.

Mamotreto: un arma con esta regla tiene un tamaño tan descomunal, que no sólo deben utilizarse las dos manos para manejarla, sino que además una miniatura equipada con ella no podrá equiparse con ninguna otra arma. Por otro lado, si el arma es de distancia, debido a la envergadura y peso de esta contará como una Maza pesada con con la regla especial *Herrumbre* al ser utilizada en combate cuerpo a cuerpo.

Mónguer: Hay luchadores especialmente cortos de mente. Una miniatura con esta regla no puede disputar objetivos en las misiones que los contengan ni Retrasar su Turno de Acción. Además, no podrá Rapiñar un cadáver ni Activar ningún tipo de aparato.

Montada: una miniatura con esta regla va montada sobre un animal o un pequeño vehículo. No puede disputar objetivos en las misiones que los contenga y es incapaz de escalar superficies verticales, ni siquiera por una escalerilla. Además, ya que es difícil disparar mientras se monta, cualquier arma con la que dispare contará con la regla especial *Difícil de usar*.

Muy lentorra: un arma con esta regla especial necesita dos acciones para ser recargada después de ser disparada (no necesariamente consecutivas). Estas armas comienzan la partida cargadas. Si el arma fuese de cuerpo a cuerpo, los bonificadores del arma se aplican sólo a la primera Acción de Combate en la que consiga impactar. Acto seguido, este arma contará como descargada.

En las siguientes Acciones de Combate del Turno de Acción se podrán aplicar los modificadores de cualquier otro arma que posea la miniatura (contraviniendo las reglas habituales por poseer dos armas en un Combate) o de arma improvisada si este arma ya descargada fuese la única que pueda o quiera emplear.

Plantilla: un arma con esta regla impactará automáticamente a cualquier miniatura tocada por la plantilla correspondiente cuando dispare, sin necesidad de realizar tirada de Precisión. La plantilla deberá colocarse en contacto con la miniatura que la dispare en cualquier posición dentro de los 180° de su Línea de visión.

Postas: Un arma a distancia con esta regla especial 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 especial puede mover 15 cm en lugar de 10 cm por Acción de movimiento.

Salto: una miniatura con esta regla especial 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 sólo al final de la última Acción de movimiento tendrá que posarse, pudiendo usarlo también para asaltar.

Sed de sangre: siempre que una miniatura con esta regla especial tenga Línea de visión con una miniatura enemiga, deberá dirigirse de la manera más corta posible hacia ella, hasta llegar al Combate. Si hubiera más de una miniatura enemiga, deberá avanzar hacia la más cercana (tirando al azar si estuvieran a la misma distancia). No podrá usar nunca una Acción para Separarse del combate.

Tiro parabólico: Un arma con esta regla especial no seguirá las reglas habituales de disparo. Se tirará para impactar de manera habitual, pero si falla, se desviará del objetivo 2,5 cm por cada diferencia de 2 en la tirada. De esta manera, si fallara por una diferencia de 1 o 2, se desviaría 2,5 cm, pero si fallara por una diferencia de 7 o 8 se desviaría 10 cm. La desviación será hacia adelante si la tirada de Precisión fue par, y hacia atrás si la tirada fue impar. Nunca podrá desviarse más atrás que la miniatura que usa el arma, si lo hiciera, se considerará que le ha caído justo encima (quizás se le resbaló de la mano).

Un arma con esta regla especial puede tomar como objetivo no sólo una miniatura rival, también un punto del terreno de juego o de escenografía dentro de su alcance y en la línea de visión del lanzador (aunque el posterior desvío del proyectil pueda acabar fuera de ellos).

Un arma con esta regla especial no tiene modificadores a Precisión por distancia. No se puede Apuntar con un tiro parabólico, pero sí preparar Fuego defensivo.

Todoterreno: Una miniatura con esta regla considera el Terreno pila chungo como Terreno chungo, y el Terreno chungo como Terreno normal.

Trepador: Una miniatura con esta regla especial tiene un +3 a las tiradas de Agilidad realizadas en el movimiento de Trepador, o a chequeos de Terreno chungo al subir o bajar una escalerilla.

Usar y tirar: Un arma con esta regla especial sólo podrá utilizarse en una única ocasión durante toda la partida.

Vapor: Un arma con esta regla especial funciona de manera diferente al resto. Para impactar no será necesaria una tirada de Precisión, sino que todo aquél que se encuentre en una línea recta y dentro del alcance del arma será impactado automáticamente (siempre que el arma funcione correctamente).

Para disparar habrá que realizar una tirada de Técnica. Siempre que se supere la tirada, impactará a las miniaturas que toque esa línea recta imaginaria, con una Fuerza igual a la diferencia por la que haya superado la tirada +1. De esta manera, una miniatura con Técnica 6 que use el arma y que por ejemplo saque un 4, impactará con Fue 3, y si sacara un 2, lo haría con Fue 5. Sin embargo, si no se supera la tirada, habrá sufrido una fuga de vapor, y será el propietario del arma quien sufra el impacto. En esta ocasión, la Fuerza del arma vendrá indicada por la diferencia por la que haya fallado la tirada. De esta manera, la miniatura de antes de Técnica 6, si por ejemplo hubiera sacado un 8, sufriría un impacto de Fue 2.

Un arma con esta regla especial ignora totalmente el Blindaje y la cobertura. Además no será posible Apuntar con estas armas, pero sí realizar Fuego defensivo con el penalizador de -2 a la tirada de Técnica en lugar de Precisión.

Veneno (X): Cuando una miniatura es impactada por otra miniatura o arma con esta regla especial podrá sufrir daño incluso tras haber superado su tirada de Dureza. El Turno de Acción 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 indicado entre paréntesis) o habrá muerto.