

Reglas de campaña (Versión Beta)

Lo habitual es Punkapocalyptic es jugar enfrentamientos aislados entre bandas ya formadas y expertas, a un número de puntos predeterminado, que deberás gastar en las miniaturas y equipo. Lo que pasa en esas partidas no tiene ninguna trascendencia respecto a otras que juegues.

Sin embargo, puede ser divertido comenzar con una banda desde su formación como mindunguis del Páramo, acumulando experiencia de una partida a otra y haciendo que esta crezca y vaya mejorando. Aquí describiremos las reglas de campaña, que te permitirán progresar con una banda y luchar con otros jugadores que están intentando lo mismo.

Preparar la campaña

Debéis tener en cuenta que, al contrario que con las partidas habituales, una campaña exige de los jugadores un poco de constancia y poder quedar cada cierto tiempo para que ésta tenga sentido. Aunque dos únicos jugadores pueden jugar una campaña es recomendable que haya un número mayor. De hecho, cuantos más jugadores participen más divertida puede ser. Si lo decidís así, algún jugador puede llevar más de una banda, pero suele ser mejor que esto no suceda.

Además, si bien la campaña puede iniciarse cuando dos jugadores tengan listas sus bandas, más adelante pueden unirse a esta más jugadores, que aunque al principio tendrán sus bandas menos preparadas, poco a poco deberían ir igualándose.

Sistema de juego

Las reglas de juego durante las partidas de la campaña son exactamente iguales a las de las partidas normales de Punkapocalyptic, así que si juegas habitualmente no tendrás ningún problema. Si nunca has jugado, Punkapocalyptic es un sistema sencillo que se aprende rápidamente. Aún así puede ser recomendable que juegues un par de partidas normales de prueba antes de empezar la campaña para hacerte al sistema.

Los cambios respecto a las partidas sencillas vienen antes y después de la partida en sí, como te explicaremos más adelante.

Repetición de tiradas

Algunas construcciones, habilidades, etc... te permiten repetir una tirada. Si decides hacerlo, debes quedarte con el último resultado obtenido y sólo podrá repetirse un tirada por Acción. Además, ninguna tirada puede repetirse más de una vez.

Por ejemplo, en un Combate podría elegirse repetir la tirada propia porque salió baja, pero habrá que quedarse ese nuevo resultado sea cual sea. Además, ya no podrá repetirse ninguna tirada en esa Acción, por lo que aunque la tirada de Fuerza contra Dureza fuera esquivada, ahí no podrá haber repetición.

Inicio de la campaña

Para iniciar la campaña, los jugadores que participen en esta deben crear sus bandas tal y como te explicaremos más adelante. Podrás comprobar que en la campaña las facciones

pueden tener menos opciones que durante una partida suelta. Esto se debe a que estas son bandas en formación que debes ser tú el que las mejores.

Además, cada banda debe elegir un territorio que será su hogar. Cada territorio proporciona unas ventajas a la banda. Durante el transcurso de la campaña este puede ser mejorado con Construcciones.

Desarrollo de la campaña

Al finalizar cada enfrentamiento, las bandas ganarán puntos de experiencia (PX) y chapas. Con los PX los miembros de la banda podrán mejorar, aumentando sus atributos o adquiriendo habilidades especiales. Aunque habitualmente en el Páramo se usan las balas, estas bandas las aprecian demasiado y las chapas son su “moneda” de comercio. Pero chapas, de las que son como insignias y se ponen en las chupas por supuesto, porque vamos, en qué ridículo mundo se iba a comerciar con chapas de botella.... Con ellas debéis mantener a la banda, así como adquirir nuevos miembros, comprar equipo, mejorar el territorio, etc

El orden en que se realizarán estas cuestiones tras un enfrentamiento es el siguiente:

1. Recaudación
2. Reparto de Experiencia
3. Heridas
4. Tiradas de mejora y mutaciones
5. Venta de equipo
6. Invertir las chapas

Bandas

Durante las campañas de Punkapocalyptic podrás contar con las bandas habituales de este juego. Sin embargo, cómo ajustar una banda a las reglas de campaña es un trabajo más laborioso y que requiere de un testeo específico, lo habitual es que las bandas tarden un poco en tener sus reglas para las campañas después de que hayan salido para las partidas sencillas.

Debéis tener en cuenta que tanto algunos Atributos como el equipo al que tienen acceso, como algunas Reglas especiales, no tienen porqué coincidir con sus equivalencias para crear listas en las partidas sueltas.

Territorios

Cada banda comienza su andadura en un territorio que utiliza como base, y que puede ser considerado su hogar. Este territorio deberá elegirse a la hora de crear la banda entre los siguientes. Es importante elegir bien el territorio que se adapte a las preferencias del jugador, ya que éste no podrá cambiarse durante el transcurso de la campaña.

Colinas

Las colinas son sitios chungos, que están llenos de bichos y monstruosidades mutantes que te pueden zascandar a la que te despistas. Las bandas que viven allí

saben que lo importante es sobrevivir. Cada miniatura que finalice una partida sin resultar abatida obtendrá 1 PX extra.

Llanura

Las llanuras son sitios difícilmente defendibles, pero también buenos para el comercio. Tan pronto montas un puesto comercial como una banda de saqueadores te lo echa abajo. Las construcciones salen un 20% más baratas (ese será también el coste para calcular el Prestigio).

Valle

Los valles son lugares más abundantes de lo habitual en el Páramo. Pero claro, eso atrae también a gente que quiere quitarte lo tuyo. Al finalizar la partida la banda podrá hacer una tirada de Recaudación adicional en la columna de miniaturas no abatidas.

Pantano

Los pantanos son lugares duros e inhóspitos. Pero quienes moran allí dominan el territorio y saben usarlo en contra de los rivales. Una vez por partida puedes obligar al oponente a repetir una tirada.

Ruinas

Las ruinas son lugares donde debes estar atento cada segundo para sobrevivir. Cualquier bicho te puede salir de debajo de un pedrolo y o sabes luchar o mueres. Cada miniatura que finalice una partida habiendo abatido a algún enemigo obtendrá 2 PX extra.

Creación de la banda

Por supuesto, antes de empezar debes decidir qué facción quieres entre las que tienes a tu disposición. Cada jugador dispone de **200 chapas** para crear su banda. Cada miembro de la banda, así como su equipo tiene un coste en chapas. Cada banda puede tener sus propias limitaciones en cuanto a número de miembros, etc...

Miembros de la banda

En las campañas vemos el nacimiento de nuevas bandas. Conforme luchan, sobreviven a las batallas o consiguen objetivos en los escenarios, los miembros de la banda van adquiriendo experiencia. Al llegar a ciertos puntos de experiencia la mayoría de los miembros pueden mejorar. Obtendrán ventajas en forma de habilidades, mejora de Atributos, mutaciones, etc... En las descripción de cada banda podréis ver qué mejoras puede adquirir cada miembro de la banda.

Durante la venta de equipo puedes expulsar a cualquier miembro de la banda, perdiendo, claro está su Prestigio, pero quedándose la banda con su equipo si decide no venderlo.

El número máximo de miembros de una banda es de 12. Si llegas a ese número y quieres comprar un nuevo miembro debes expulsar a uno antes.

Equipo de la banda

El equipo que los miembros de una banda pueden adquirir se mostrará en la propia descripción de la banda.

Disolución de una banda

A lo largo de una campaña un jugador puede decidir disolver una banda y crear una nueva desde el principio. Puede que se haya cansado de esa facción o que su banda haya quedado tan tocada que en el Páramo se la iban a comer. Debe decidir hacerlo entre partidas, y sólo una vez en cada ocasión. Vamos, que deberá quedarse con las cosas que le salgan al crear la banda por lo menos hasta que juegue una partida.

Pandilleros

Organización y Reglas especiales

Una banda de Pandilleros **debe** comenzar con una miniatura designada como Jefe. Este será un Pandillero que dispondrá de 2 Tiradas de mejora gratuitas. Si este muriera durante el transcurso de la campaña, la miniatura con más PX pasaría a ser el nuevo Jefe (aunque por supuesto, no dispondría de esas dos tiradas).

Pandillero

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

Equipo: debe ir equipado al menos con UN arma y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas a Dos Manos).

Coste: 30 chapas

Mejora de experiencia

Los pandilleros podrán mejorar según la siguiente tabla (ver el capítulo de Experiencia para más información):

Experiencia	Pandillero
0-5	-
6-10	Tirada de mejora
11-15	Tirada de mejora
16-20	Tirada de mejora
21-30	Tirada de mejora

31-40	-
41-50	Tirada de mejora
51-65	Tirada de mejora
66-80	Tirada de mejora
81-100	Tirada de mejora
101+	Tirada de mejora

Además, tienen las siguientes mejoras de la facción que podrán salirles en la Tabla de habilidades:

Habilidad 1 - Armario: este Pandillero es inusualmente fuerte. Ignora la regla especial Armatoste del equipo que lleve.

Habilidad 2 - Arquero: este Pandillero ha nacido lanzando flechas. Ignora la regla especial Difícil de usar del arco.

Equipo

Los Pandilleros pueden adquirir equipo por el coste en chapas indicado en la sección de Equipo. El equipo al que tienen acceso es este:

Equipo
Arco
Armadura metálica
Ballesta
Bayoneta
Chaleco antibalas
Chapa metálica
Cuchillos arrojadizos
Cuero endurecido
Filo medio
Filo pequeño
Filo pesado
Escopeta
Escudo
Maza ligera
Maza
Maza pesada
Pistola
Protección contra la contaminación
Ropas resistentes
Rifle
Rifle automático

Mutardos

Organización y reglas especiales

Todos los Mutardos son inmunes a los efectos del Terreno contaminado.

Debido a que casi nadie comercia con ellos, y todo lo que pueden conseguir son despojos, todas las armas de filo de los Mutardos, contarán con la regla especial Herrumbre. Toda banda de mutardos debe tener al menos un Cabezón.

Cabezón

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Cabezón	3	1	3	2	2	2	4

Armas: puede equiparse con Un arma.

Poderes psíquicos: un cabezón comienza conociendo un poder psíquico elegido al azar en su tabla. Podrá ganar más poderes según suba experiencia.

Coste: 60 chapas

Mutardo (tropa)

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

Mutaciones: un mutardo comienza con una tirada gratuita en la Tabla de mutaciones.

Armas: puede equiparse como máximo con dos armas (nunca pudiendo combinar un par de armas A dos manos).

Coste: 15 chapas.

Bestia del pozo

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Bestia del pozo	2	4	2	2	5	5	1

Armas: puede equiparse con un arma.

Reglas especiales: Monguer.

Coste: 70 chapas

Pocho

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Pocho	1	1	-	1	2	2	-

El número máximo de pochos de la banda depende de del número de Poderes que tengan los cabezones que el jugador tenga. Podrá haber un pocho por cada Poder que posea cada cabezón (ejemplo: si llevas a la partida un cabezón que acaba de comenzar y tiene un Poder y otro que ha alcanzado el tercer Poder, podrás utilizar 4 pochos, 1 del primero y 3 del segundo).

Los pochos no suben de experiencia ni deben tirar en la Tabla de heridas al ser Abatidos en una partida, puesto que están tan hechos polvo que no hay mucha diferencia con lo que pueda pasarles.

Armas: garras y dientes.

Reglas especiales: Grupal, Monguer.

Coste: 6 chapas

Perromorfo

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Perromorfo	2	3	-	5	3	3	-

Los perromorfos no consiguen chapas.

Armas: garras y dientes.

Reglas especiales: Bestia.

Coste: 12 chapas

Mejora de experiencia

Los Mutardos podrán mejorar según la siguiente tabla (ver el capítulo de Experiencia para más información):

Experiencia	Cabezón	Mutardo	Bestia del Pozo	Perromorfo
0-5	-	Tirada de mutación	-	-
6-10	Poder extra	-	Tirada de mejora	+1 Ag
11-15	-	Tirada de mejora	+1 F	-
16-20	Tirada de mejora	Tirada de mutación	-	+1 F
21-30	Poder extra	-	+1 C	-
31-40	-	Tirada de mejora	Tirada de mutación	Raudo

41-50	Tirada de mutación	-	-	+1 C
51-65	Poder extra	Tirada de mutación	Bersérker	-
66-80	-	Tirada de mejora	+1 D	Tirada de mutación
81-100	Tirada de mejora	-	-	-
101+	Poder extra	Tirada de mejora	Tirada de mejora	+1 Ag

Además, tienen las siguientes mejoras de la facción que podrán salirles en la Tabla de mejoras:

Mejora 1 - Megamutante: esta miniatura debe adquirir 2 mutaciones tirando dos veces en su tabla. Una miniatura puede adquirir más de una vez esta habilidad.

Mejora 2 - Guapetón: esta miniatura no tiene sus mutaciones a la vista y puede hacerse pasar por una persona normal. Puede adquirir equipo de la lista de los Pandilleros, pero sólo él podrá equiparse con este.

Mutaciones

Los Mutardos, además de las habituales tiradas de mejora, contarán con la posibilidad de hacer tiradas de mutación al alcanzar cierta experiencia. Las descripciones de las mutaciones se encuentran en el apartado de Mutardos del Reglamento. Para ello debes tirar en la siguiente tabla y seleccionar una mutación entre las que correspondan al resultado obtenido. Si sale un resultado en el que la miniatura ya tenga todas las mutaciones, deberá volver a tirar. Todas variantes de Piel Dura se consideran la misma mutación y una vez elegida la primera, las otras deben ser obviadas.

Tirada	Mutación
1-13	Carga brutal, Espinas, Espujo ácido
14-26	Extremidad prensil, Garras, Mimetismo
27-39	Garras envenenadas, Pegajoso, Piel dura (1)
40-52	Sentidos aguzados, Sónar, Cachas
53-65	Cola afilada, Corredor, Miembros extra
66-77	Piel dura (3), Proyectil orgánico, Resistente
78-89	Rana, Resonancia psíquica
90-00	Piel dura (5), Capacitado

Poderes psíquicos

Los Cabezones consiguen poderes psíquicos al alcanzar cierta experiencia. Las descripciones de los poderes se encuentran en el apartado de Mutardos del Reglamento. Para ello debes tirar en la siguiente tabla. Si sale un poder psíquico que la miniatura ya tenga, deberá volver a tirar.

Tirada	Mutación
1-2	Barrera psíquica
3-4	Choque mental
5-6	Desarme
7-8	Potenciación
9-10	Titiritero

Equipo

Los Mutardos pueden adquirir equipo por el coste en chapas indicado en la sección de Equipo. El equipo al que tienen acceso es este:

Equipo
Cuchillos arrojadizos
Maza ligera
Maza
Maza pesada
Filo medio
Filo pequeño
Filo pesado

Chatarreros

Organización y reglas especiales

El equipo exclusivo de los Chatarreros no es compartido con ninguna otra facción. Si una miniatura que no pertenezca a los chatarreros quiere usar dicho equipo, deberá superar una tirada de Técnica por cada objeto que quiera usar o no tendrá ni idea de cómo funciona y lo descartará al instante como chatarra inútil.

Sonda

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

Armas: debe ir equipado al menos con UN arma y con un máximo de dos (nunca

pudiendo combinar un par de armas a Dos Manos). Debido a que tienen que colarse por sitios estrechos habitualmente, sólo podrán equiparse con armas pequeñas, por lo que sólo podrán adquirir cuchillos arrojados, filo pequeño y pistola.

Coste: 16 chapas

Engranaje

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Engranaje	2	3	3	3	3	3	5

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

Coste: 20 chapas

Dinamo

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Dinamo	2	2	2	3	3	3	6

Armas: debe ir equipado al menos con UN arma y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas a Dos Manos). Las siguientes armas son exclusivas del Dinamo: vaporeta, chasqueador y traje voltaico y bombas.

Coste: 15 chapas

Mejora de experiencia

Los Chatarreros podrán mejorar según la siguiente tabla (ver el capítulo de Experiencia para más información):

Experiencia	Sonda	Engranaje	Dinamo
0-5	-	-	-
6-10	Camuflaje	Tirada de mejora	Tirada de mejora
11-15	Tirada de mejora	Tirada de mejora	-
16-20	Todoterreno	-	Tirada de mejora
21-30	Trepador	Tirada de mejora	Tirada de mejora
31-40	-	Tirada de mejora	-
41-50	Infiltración	-	Tirada de mejora

51-65	Raudo	Tirada de mejora	-
66-80	Tirada de mejora	Tirada de mejora	Tirada de mejora
81-100	-	-	-
101+	Tirada de mejora	Tirada de mejora	Tirada de mejora

Además, tienen las siguientes mejoras de la facción que podrán salirles en la Tabla de mejoras:

Mejora 1 - Recargador: esta miniatura es capaz de recargar las armas con una velocidad inusitada. Ignora la regla especial Lentorra del equipo que lleve, y si este tiene Muy lentorra pasará a tener Lentorra.

Mejora 2 - Francotirador: esta miniatura tiene una vista de lince. Obtiene un +1 a Precisión a distancias largas.

Equipo

Los Chatarreros pueden adquirir equipo por el coste en chapas indicado en la sección de Equipo. El equipo marcado con * sólo está a disposición de los Dinamos. Los chatarreros pueden fabricar balas con diversos materiales. Estas balas apañadas cuestan 10 chapas (a multiplicar igual que las balas normales, sumando ambos tipos de balas), pero pueden fallar y tienen la regla especial ¡¡¡CATAPUM!!!. El equipo al que tienen acceso es este:

Equipo
Armadura metálica
Bayoneta
*Bombas
Bombeadora
*Cacharras del oficio
*Chasqueador y traje voltaico
Cuchillos arrojadizos
Cuero endurecido
Escopeta
Filo medio
Filo pequeño
Filo pesado
Lanzaarpones
Maza ligera
Maza
Maza pesada
Mira telescópica
Pistola
Protección contra la contaminación

Puño balístico Rifle Ropas resistentes Trabuco *Vaporeta
--

Hijos de la Sangre Negra

Toda banda de Hijos de la Sangre Negra debe tener UN Guardián de la Llama, ni más ni menos.

Quemado

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

Los Quemados no suben de experiencia.

Armas: puede equiparse con UNA de las siguientes armas por su coste en chapas, un filo pequeño, una maza ligera, una maza.

Reglas especiales: Monguer

Mártir: siempre que estén a 5 cm o menos de una miniatura aliada, un Quemado puede usar su cuerpo para salvarlo cuando haya sido impactado. Se colocará en contacto la miniatura aliada impactada justo antes de que este tuviera que realizar la tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza. Será el Quemado quien usé su Dureza para esta tirada, y obviamente, será la miniatura que es retirada como baja si resulta abatida.

¡Por la Sangre Negra! por +15 chapas un Quemado puede equiparse con un bidón de gasolina con el que realizará un ataque a lo bonzo contra sus enemigos. Si un Quemado así equipado logra ponerse en contacto con un enemigo, se prenderá fuego inmediatamente, resultando abatido al inmolarse, pero causando un impacto de Fuerza 5 y Penetración 5. Si hubiera quedado en contacto con varias figuras, o un combate, todas las miniaturas implicadas sufrirán ese impacto.

Bajo la mirada llameante: siempre que un Quemado esté en la línea de visión de un Guardián de la Llama, la miniatura contará con la regla especial Todoterreno.

Coste: 12 chapas

Ceniza

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

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

Bajo la mirada llameante: siempre que un Ceniza esté en la línea de visión de un Guardián de la Llama, la miniatura contará con un bonificador de +1 a la Dureza

Coste: 25 chapas

Guardián de la Llama

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Guardián de la Llama	2	2	2	2	3	3	6

Armas: debe ir equipado con UN arma.

Bajo la mirada llameante: el Guardián es capaz de motivar a sus cultistas con su mera mirada. Algunas opciones de tropa tienen una ventaja cuando se encuentran bajo la línea de visión del Guardián. Estas se explican en sus respectivas entradas.

Coste: 20 chapas

Mejora de experiencia

Los Hijos de la Sangre Negra podrán mejorar según la siguiente tabla (ver el capítulo de Experiencia para más información):

Experiencia	Ceniza	Guardián de la Llama
0-5	-	-
6-10	Tirada de mejora	Tirada de mejora
11-15	Tirada de mejora	-
16-20	-	Tirada de mejora
21-30	Tirada de mejora	-
31-40	Tirada de mejora	Tirada de mejora
41-50	-	-
51-65	Tirada de mejora	Tirada de mejora
66-80	Tirada de mejora	-
81-100	-	Tirada de mejora
101+	Tirada de mejora	-

Además, tienen las siguientes mejoras de la facción que podrán salirles en la Tabla de

mejoras:

Mejora 1 - Fanático: esta miniatura no necesita ser observada para lucirse. Obtiene las ventajas de Bajo la mirada llameante aunque no esté en la Línea de visión del Guardián de la Llama. En caso de ser un Guardián de la Llama quien consiga la mejora, todas las miniaturas de la banda podrán beneficiarse de Bajo la mirada llameante sin necesitar Línea de visión mientras este no sea abatido.

Mejora 2 - Gasolinero: esta miniatura contará con 5 cargas de combustible extras.

Equipo

Los Hijos de la Sangre Negra pueden adquirir equipo por el coste en chapas indicado en la sección de Equipo. A la hora de equiparse, las motos se considera que tienen la regla especial A dos manos, aunque no sean un arma. El equipo al que tienen acceso es este:

Equipo
Maza ligera
Maza
Filo pequeño
Pistola
Ropas resistentes
Cuero endurecido
Protección contra la contaminación
Bayoneta
Bomba incendiaria
Filo medio
Escopeta
Motosierra
Armadura metálica
Lanzallamas
Rifle
Filo pesado
Maza pesada
Moto

V Reich

Organización y Reglas especiales

Una banda del V Reich debe comenzar con una miniatura designada como Mariscal. Este será un Soldat que dispondrá de 2 Tiradas de mejora gratuitas y un walkie-talkie, además de la Regla especial Cadena de mando. Si este muriera durante el transcurso de la campaña, la miniatura de Soldat con más PX pasaría a ser el nuevo

Mariscal, con su walkie-talkie y Cadena de mando (aunque por supuesto, no dispondría de esas dos tiradas).

Soldat

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

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

Coste: 25 chapas

Übersoldat

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

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

Coste: 70 chapas

Subhumanos

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Subhumano	2	2	-	2	2	2	-

Armas: Garras y dientes.

Blindaje: Ropas resistentes. Al subir de experiencia los Subhumanos pueden adquirir nuevo blindaje automáticamente, que sustituirá al que tenían.

Reglas especiales: Monguer.

Coste: 10 chapas

Mejora de experiencia

El V Reich podrá mejorar según la siguiente tabla (ver el capítulo de Experiencia para más información):

Experiencia	Soldat	Übersoldat	Subhumano
0-5	-	-	-

6-10	Tirada de mejora	Tirada de mejora	Cuero endurecido
11-15	Tirada de mejora	+1 F	-
16-20	-	-	Bersérker
21-30	*+1 bala	Tirada de mejora	-
31-40	Tirada de mejora	+1 Ag	Armadura metálica
41-50	-	Tirada de mejora	-
51-65	Tirada de mejora	-	Chapa metálica
66-80	Tirada de mejora	+1 D	-
81-100	-	-	Tirada de mejora
101+	Tirada de mejora	Tirada de mejora	-

*El Soldat obtendrá de manera gratuita una bala, que sólo podrá utilizar él.

Además, tienen las siguientes mejoras de la facción que podrán salirles en la Tabla de mejoras:

Mejora 1 - César Millán: esta miniatura obtendrá un mastín de manera gratuita, que además puede combinarse con otro adquirido de la manera habitual.

Mejora 2 - Matasanos: esta miniatura obtendrá un bonificador de +2 a la Técnica a la hora de usar un botiquín.

Equipo

El V Reich puede adquirir equipo por el coste en chapas indicado en la sección de Equipo. El equipo marcado con * sólo está a disposición de los Soldat. El equipo al que tienen acceso es este:

Equipo
Armadura metálica
Bayoneta
*Botiquín
Chaleco antibalas
Chapa metálica
Cuchillos arrojadizos
Cuero endurecido
Escopeta
Filo medio
Filo pequeño
Filo pesado

Walkie-talkie
*Mastín
Maza ligera
Maza
Maza pesada
Pistola
Protección contra la contaminación
Rifle
Rifle automático
Ropas resistentes

Equipo

Al principio, y durante el transcurso de la campaña las miniaturas de cada banda pueden adquirir equipo.

Los costes del equipo se muestran a continuación.

Equipo	Coste en chapas	Equipo	Coste en chapas
Arco	20	Lanzaarpones	45
Armadura metálica	20	Lanzallamas	40
Ballesta	16	Maza	5
Bayoneta	8	Maza ligera	3
Bombas	10 c/u	Mastín	18
Bombeadora	16	Maza pesada	18
Botiquín	20	Mira telescópica	30
Cacharras del oficio	3	Motocicleta	45
Chaleco antibalas	20	Motosierra	12
Chapa metálica	25	Pistola	5
Chasqueador y traje voltaico	25	Prot. contra la contaminación	5
Cuchillos arrojadizos	3	Puño balístico	18
Cuero endurecido	10	Rifle	24
Escopeta	12	Rifle automático	30
Escudo	6	Ropas resistentes	5

Filo medio	20	Trabuco	10
Filo pequeño	4	Vaporeta	16
Filo pesado	24	Walkie-talkie	16

Munición

Las armas con la regla especial Arma de fuego no llevan incluidas las balas en su coste. Estas son un bien escaso en el Páramo, y resulta complicado para una banda hacerse con ellas. El coste de una bala será de 15 chapas, multiplicado por el número de balas que tendrá la banda al adquirir esta. De esta manera si una bala adquiere su primera bala le costará 15 chapas, pero si ya tenía 3 y adquiere una cuarta bala, esta le costará $4 \times 15 = 60$ chapas.

Una vez adquiridas las balas, aunque estas se gastan durante la partida, la miniatura conseguirá reponerlas entre partidas sin tener que gastar chapas de nuevo por ellas.

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.

Enfrentamientos

Durante los enfrentamientos entre bandas se utilizan las reglas habituales de Punkapocalyptic.

Aunque no es necesario que un jugador utilice a todos los miembros de su banda en un enfrentamiento, las luchas entre bandas no son paseos, y al menos un 50% de los ellos (redondeando hacia arriba) deben combatir. Los miembros que no participan puede que estén utilizando alguna construcción o simplemente se quieren arriesgar en ese enfrentamiento. Ningún miembro de la banda puede reservarse en dos partidas seguidas (causas ajenas como una herida no cuentan para esto).

Fuerza de flaqueza

Enfrentarse a una banda inferior es casi una trivialidad y no ofrece demasiado reto a una banda. Sin embargo, enfrentarse a una banda superior hace que te esfuerces al máximo y aprendas a base de sangre.

Las bandas con un Prestigio inferior a su rival, son capaces de sacar fuerzas de donde parece que no hay, y podrán repetir o hacer que el rival repita cierto número de tiradas a lo largo de la partida (ni antes ni después).

Además gracias a luchar contra gente curtida obtendrán una experiencia extra al acabar la partida. Todas las miniaturas obtendrán esta ventaja, independientemente hayan sido abatidas o no (salvo las que acaben muertas, obviamente).

Tanto las repeticiones de tiradas como la experiencia extra obtenida dependen de la diferencia de Prestigio entre las dos bandas, tal y como se muestra en la siguiente

tabla.

Diferencia de Prestigio entre las bandas	PX adicionales / Repeticiones de tiradas
0-50	0
51-100	1
101-150	2
151-200	3
201-250	4
251-300	5
301-350	6
351-400	7
401-450	8
451-500	9
501+	10

Escenarios

Las partidas de la campaña utilizan los escenarios habituales de Punkapocalyptic. La única diferencia es que al finalizar la partida los miembros de las bandas podrán conseguir cierto número de Puntos de Experiencia (PX). La banda que haya vencido en un escenario conseguirá 15 PX, mientras que la banda perdedora conseguirá 5 PX. En caso de empate cada banda conseguirá 10 PX.

Los PX deberán repartirse equitativamente entre sus miembros (independientemente de que hayan sido abatidos o no). Las miniaturas que no pueden subir Experiencia perderán esos PX.

Además, en cada escenario podrán conseguirse PX extras como se describe a continuación.

Agente tóxico, Ataque, El mundo perdido y Muerde la bala*

- Cada punto conseguido se convertirá en 1 PX. Estos deberán ser asignados uno a uno entre cada miembro no abatido de la banda que pueda subir Experiencia, en el orden que elija el jugador. Si se le ha asignado PX a todos los miembros de la banda y aún quedan más, se volverá a asignar desde el principio. Por ejemplo, si han conseguido 9 puntos y hay 7 miembros no abatidos, los dos primeros conseguirán 2 puntos, y el resto 1.

*A efectos de calcular los puntos de victoria, se tiene en cuenta el coste de Prestigio inicial de cada miniatura.

1,2,3 Splash y La tormenta perfecta

- Las miniaturas que controlen objetivos al final de la partida conseguirán tantos PX como puntos hayan conseguido. En caso de haber más de una miniatura controlando el objetivo, el jugador elige la que se queda con los PX.

La caza y Cementerio de mascotas

- Las miniaturas que tengan en su poder martinejos o perlas al final de la partida conseguirán tantos PX como puntos valgan sus capturas.

La rebelión de las máquinas

- Las miniaturas que tengan en su poder bidones de combustible obtendrán tantos PX como su número de cargas.

Heridas

Durante las partidas, las miniaturas pueden acabar Abatidas y deberán ser retiradas del juego. Sin embargo, esto no significa que estén muertas, simplemente pueden haber quedado inconscientes o heridas. Al finalizar una partida, tras repartir los PX, debes realizar una tirada en 1d100 por cada miniatura Abatida y consultar la siguiente tabla. Si algún Atributo físico llegara a 0 de manera permanente a causa de las heridas, la miniatura se consideraría muerta.

Tirada	Efecto	Descripción
1-50	Inconsciente	La miniatura simplemente ha quedado inconsciente y se recuperará sin problemas.
51-60	Herida leve	La miniatura ha resultado herida de levedad. La miniatura tendrá en la siguiente partida una penalizador de -1 a su Agilidad, Fuerza y Dureza.
61-65	Herida grave	La herida tiene cierta importancia. No podrá jugar la siguiente partida, pero además le quedarán secuelas. Antes de empezar cada partida, deberá tirarse 1d10 por esta miniatura, y si saca un 1-2 no podrá participar en la partida. Si la misma miniatura vuelve a obtener este resultado, se aumentaría en 2 las posibilidades de no jugar una partida (1-4, luego 1-6, etc...). Si llegara a no tener posibilidad de jugar ninguna partida, se consideraría muerta.
66-70	Herida en la pierna	La miniatura sufrirá un penalizador permanente de -1 a la Agilidad.
71-75	Herida en el brazo	La miniatura sufrirá un penalizador permanente de -1 a la Fuerza.
76-80	Herida en el pie	La miniatura considerará a partir de entonces el Terreno

		Chachi como Terreno Chungo. Si la misma miniatura vuelve a obtener este resultado, consideraría todo el terreno Pila Chungo. Si sale una tercera vez, se consideraría muerta.
81-85	Herida en el pecho	La miniatura sufrirá un penalizador permanente de -1 a la Dureza.
86-90	Herida en la cabeza	La miniatura ha quedado un tanto tocada y a partir de entonces tendrá la Regla especial Monguer. Si la misma miniatura vuelve a obtener este resultado, se consideraría muerta.
91-95	Heridas múltiples	Tira de nuevo dos veces en esta tabla. Si vuelve a salir este resultado ignóralo.
96-100	Muerta	Pues eso, muerto, kaput, catacrocker. La mini se pierde con todo su equipo (si no ha sido saqueado, claro).

Experiencia

Al finalizar una partida, las miniaturas se habrán endurecido y tendrán la posibilidad de mejorar sus habilidades.

Cuando se alcancen los puntos suficientes, podrás realizar una tirada de mejora.

Tal como se vio anteriormente, dependiendo del escenario, las miniaturas podrán conseguir Puntos de Experiencia (PX) alcanzando diferentes objetivos, que deberán sumar a los que ya tenían.

En las descripciones de las bandas puedes ver las tablas de mejoras de experiencia de cada tipo de miniatura. Algunas miniaturas mejorarán automáticamente un Atributo o conseguirán una Regla especial sin necesidad de tirar en la tabla, y los mutardos podrán adquirir mutaciones.

Cuando se alcancen los puntos suficientes para realizar una Tirada de mejora, deberás tirar 1d100 en la siguiente tabla. Si alguna miniatura consiguiera los suficientes PX como para tener que realizar más de una tirada, hará tantas como sean necesarias.

Tirada de mejora

Tirada	Mejora
1-5	*+1 Acción
6-15	+1 Combate
16-25	+1 Precisión
26-35	+1 Fuerza
36-45	+1 Dureza
46-55	+1 Agilidad
56-65	+1 Técnica

66-100	Nueva habilidad
--------	-----------------

*Ninguna miniatura puede tener más de 3 Acciones, en caso de suceder esto, ignora este resultado y vuelve a tirar en la tabla.

Habilidades

Si en la Tirada de mejora sale el resultado de "Nueva habilidad", deberás tirar 1d100 en la siguiente tabla. Las descripciones de las habilidades se encuentran en la propia tabla.

Tirada	Habilidad
1-5	Acaparador: esta miniatura puede Rapiñar a una miniatura enemiga Abatida superando una tirada enfrentada de Fuerza contra esta. Sólo podrá intentarlo una vez por miniatura. Sólo ella podrá equiparse con este equipo.
6-10	Afortunado: esta miniatura podrá repetir una tirada a lo largo de cada partida.
11-15	Ágil: la miniatura puede repetir las tiradas de Agilidad (Terreno Chungo, Escalar, etc...)
16-20	Atleta: con su capacidad atlética los Saltos y las Caídas son más sencillos para él. Los primeros 5 cm en los Saltos y Caídas serán gratuitos y no se contarán para los chequeos.
21-25	Churruscado: esta miniatura ha estado dentro de las llamas tantas veces que ya ni las siente. Siempre se considerará como si llevara un blindaje con la regla especial Ignífugo.
26-30	Gallina: esta miniatura obtendrá 2 PX extra en cada partida en que no entre en Combate.
31-35	Escurridizo: esta miniatura es difícil de atrapar. Podrá destrabarse automáticamente de cualquier Combate, como si hubiera ganado la tirada enfrentada.
36-40	Pagafantas: esta miniatura parece que no estuviera. Si se dispara a un Combate múltiple donde esté participando, será como si no estuviera allí.
41-45	Irrompible: a esta miniatura le cuesta sentir el peso de las heridas. Si resulta Abatida en una partida, al tirar en la Tabla de Heridas podrá repetir un resultado de Herida por encima de Herida leve.
46-50	Loco: esta miniatura queda tan tarumba que obtendrá la Regla especial Berserker.
51-55	Molón: Tira dos veces en la tabla. Una miniatura puede adquirir más de una vez esta habilidad.
56-60	Ojeriza: la miniatura le coge tirria a una miniatura enemiga en la batalla. Justo antes de comenzar cada partida debe elegirse aleatoriamente una miniatura enemiga. Si esta miniatura consigue abatirla conseguirá 3 PX extras.
61-65	Predestinado: esta miniatura está destinada a grandes cosas. Cuando tire en la Tabla de Experiencia podrá repetir la tirada.
66-70	Sádico: esta miniatura disfruta torturando a los enemigos. Si gasta una Acción en

	torturar a una miniatura enemiga abatida, conseguirá 2 PX extra. No puede usarse más de una vez por partida.
71-75	Siete vidas: esta miniatura siempre consigue escapar de la muerte. Si resulta abatida en una partida, al tirar en la Tabla de Heridas se repetirá el resultado de Muerta.
76-80	Sprinter: esta miniatura es capaz de correr rápidamente. Puede superar una Tirada de Agilidad para mover el doble en sus Acciones de Movimiento, pero si la falla habrá tropezado y caerá al suelo sin haber movido.
81-85	Táctico: esta miniatura sabe desplegarse en los mejores lugares para la batalla. A la hora de desplegar las miniaturas, esta contará como si tuviera 3 puntos más de Agilidad.
86-90	Broncas: esta miniatura obtendrá 2 PX extra en cada partida en que entre en Combate.
91-95	Habilidad de facción 1
96-100	Habilidad de facción 2

Dinero y comercio

Durante las escaramuzas y entre ellas las bandas consiguen chapas, que pueden utilizar para conseguir nuevos miembros, comprar equipo, mejorar el territorio, etc... El jugador debe tener apuntadas las chapas de su banda, ya que estas son importantes para poder adquirir mejoras y determinar el Prestigio de la banda.

Recaudación

Cuando una partida finaliza, las bandas participantes obtendrán cierto número de chapas. Puede que sea de rebuscar entre los restos de la batalla, de que la gente le ha invitado a cosas por su victoria o porque apostó en un tugurio de Puentecharra que sobrevivía (o lo contrario). Para calcular las chapas obtenidas, cada banda tirará 5d10. Cada resultado en los dados dará el número de chapas que se indican en la siguiente tabla.

Tirada	Chapas obtenidas
1	1
2-3	4
4-5-6-7	8
8-9	12
10	15

Además, una banda podrá subir “un tramo” en el valor de chapas obtenidas en las tiradas de alguno de sus dados si cumple con alguno de estos casos:

- La banda ha vencido la partida.
- La banda ha abatido a más miniaturas que el rival.

No podrá subir el tramo del mismo dado más de una vez, pero sí podrá subir el tramo de varios dados si cumple varias condiciones.

Por ejemplo, si una banda ha ganado la partida y en una de las tiradas saca un 6, que equivale a 8 chapas obtenidas, puede elegir subir al siguiente tramo de chapas obtenidas, que son 12, para esa tirada.

David y Goliath

Aunque salgas derrotado, enfrentarse a una banda superior es motivo de orgullo entre la gente del Páramo, que no dudará en ayudarte de alguna forma. Esta banda inferior obtendrá unas chapas adicionales para la banda depende de la diferencia de Prestigio entre las dos bandas, tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Diferencia de Prestigio entre las bandas	Chapas adicionales
0-50	0
51-100	15
101-150	20
151-200	25
201-250	30
251-300	35
301-350	40
351-400	50
401-450	60
451-500	70
501+	85

Vender equipo

Es posible vender equipo que pertenezca a la banda, pero este estará usado y habrá perdido valor. El equipo usado puede venderse por la mitad de su valor en chapas, redondeando hacia abajo.

Puesto que las balas se usan y reutilizan, y además ayudar a que otras bandas las posean no es buena cosa, una vez adquiridas no podrán venderse.

Invertir la chapas

Tras acabar una partida puedes utilizar las chapas de la banda.

- Puedes reclutar nuevos miembros para la banda de la misma manera que cuando creaste la banda.
- Puedes adquirir equipo de la misma manera que cuando creaste la banda.
- Puedes mejorar el territorio con Construcciones.

No es necesario que gastes todas las chapas tras cada partida, puedes acumular para hacer inversiones mayores más adelante.

Sin embargo crear una banda no es guardar en una hucha, hay que gastar para crecer. No puedes tener acumuladas más de 50 chapas en la banda. Si te pasas de esa cantidad, debes hacer algún gasto.

Intercambiar equipo

Salvo que se indique lo contrario, el equipo no está asociado a una miniatura en particular, y en cada partida puede ser portado por una u otra miniatura (aunque resulta más cómodo que cada miniatura lleve su equipo de manera habitual).

Tras una partida, puedes decidir intercambiar el equipo de tu banda entre sus miembros de la manera que creas oportuna, siempre que no se infrinja ninguna regla de la banda.

Rapiñar un cadáver

Aunque en las partidas normales de Punkapocalyptic es posible Rapiñar un cadáver en una miniatura abatida y hacerse con su equipo, en una Campaña las minis abatidas aún están lo suficientemente conscientes como para no dejar que les arrebaten sus cosas. De esta manera en las partidas de la Campaña no es posible gastar una Acción en utilizar esta regla salvo que se indique lo contrario.

Muerte

Cuando un miembro de la banda muere, todo el equipo que llevaba al ser abatida se pierde.

Construcciones

Mejorar la banda puede ser importante, pero mejorar también el territorio puede dar distintas ventajas muy útiles.

Al finalizar una partida, puedes invertir chapas en levantar Construcciones. No es posible adquirir la misma construcción más de una vez. Algunas Construcciones tienen varios niveles, que proporcionan unas ventajas acumulativas (si adquieres el Nivel 2 además de las ventajas de este, seguirás manteniendo las ventajas del Nivel 1). No es posible adquirir una construcción de un nivel sin haber adquirido antes el anterior. Algunas de las construcciones sólo están disponibles para unas bandas en particular.

Armería

- **30 chapas - Nivel 1:** Se ha mejorado la capacidad para afilar las armas de filo. Todas las armas de este tipo obtendrán un bonificador de +1 a la Penetración.
- **40 chapas - Nivel 2:** Se ha mejorado la contundencia de las armas golpeadoras. Todas las mazas obtendrán un bonificador de +1 a la Fuerza.
- **50 chapas - Nivel 3:** Se ha mejorado el equilibrio de las armas a distancia. Todas las armas de este tipo obtendrán un bonificador de +1 a la Precisión.

Campo de entrenamiento

- **30 chapas - Nivel 1:** Miembros de la banda pueden entrenar en lugar de ir a combatir. Si decides utilizar esta mejora, puedes dejar una miniatura fuera de la batalla entrenando. Esta conseguirá de manera automática 4 PX
- **50 chapas - Nivel 2:** puedes decidir que un miembro de la banda se quede entrenando intensamente en lugar de combatir. Debes tirar 1d10. Con un resultado de 1-9 este conseguirá de manera gratuita una tirada en la tabla de mejora. Si saca un 10, habrá sufrido algún accidente y deberá tirar en la tabla de Heridas. Ninguna miniatura puede conseguir más de una mejora de esta manera.

Caravana comercial (sólo Chatarreros)

- **30 chapas - Nivel 1:** Los Chatarreros pueden vender el equipo usado a su precio total básico.

Centro táctico

- **30 chapas - Nivel 1:** a la hora de jugar una partida, puedes elegir el escenario posterior o anterior al que haya salido. Si ambos bandos tienen esta mejora se actuará como si ninguno la tuviera.
- **40 chapas - Nivel 2:** entre partidas, puedes gastar 15 chapas en subir 5 PX de una miniatura. Se puede usar más de una vez, pero no puedes repetir sobre la misma miniatura hasta que vuelvas a jugar otra partida.
- **40 chapas - Nivel 3:** tras una partida, UNA miniatura que tenga que tirar en la Tabla de habilidades podrá repetir el resultado obtenido.

Charcas radiactivas (sólo Mutardos)

- **40 chapas - Nivel 1:** tras una partida, UNA miniatura que tenga que tirar en la Tabla de mutaciones podrá repetir el resultado obtenido.
- **40 chapas - Nivel 2:** tras una partida, UNA miniatura que tenga que tirar en la Tabla de mutaciones podrá repetir el resultado obtenido.
- **40 chapas - Nivel 3:** tras una partida, UNA miniatura que tenga que tirar en la Tabla de mutaciones podrá repetir el resultado obtenido.

Defensas

- **30 chapas - Nivel 1:** después de colocar la escenografía de la manera

habitual, una banda con esta construcción puede colocar dos barricadas de un máximo de 20 cm de ancho y 5 cm de alto cada una en cualquier lugar de la mesa. Si las dos bandas tienen esta construcción, se tirará un dado para ver quién coloca primero, y luego se irán alternando.

- **50 chapas - Nivel 2:** después de colocar la escenografía de la manera habitual, una banda con esta construcción puede colocar un puesto elevado (una torre de vigilancia, un pequeño edificio, una roca) en su zona de despliegue. Este tendrá un tamaño máximo de 15 cm, tanto de altura como de anchura en cualquiera de sus lados. Además debe tener obligatoriamente una escalerilla por el que se alcance la parte superior. Si las dos bandas tienen esta construcción, se tirará un dado para ver quién coloca primero.

Enfermería

- **40 chapas - Nivel 1:** tras una partida, UNA miniatura Abatida de la banda podrá repetir el resultado obtenido en la Tabla de Heridas.
- **40 chapas - Nivel 2:** tras una partida, UNA miniatura Abatida de la banda podrá repetir el resultado obtenido en la Tabla de Heridas.
- **40 chapas - Nivel 3:** tras una partida, UNA miniatura Abatida de la banda podrá repetir el resultado obtenido en la Tabla de Heridas.

Museo militar (sólo V Reich)

- **40 chapas - Nivel 1:** las armas con la Regla especial Arma de fuego cuestan la mitad de chapas (redondeando hacia arriba).

Puesto de venta

- **40 chapas - Nivel 1:** Miembros de la banda pueden dedicarse a vender en lugar de ir a combatir. Si decides utilizar esta mejora, puedes dejar UNA miniatura fuera de la batalla vendiendo. Esta conseguirá de manera automática 10 chapas.

Refinería (sólo Hijos de la Sangre Negra)

- **40 chapas - Nivel 1:** las miniaturas con armas con combustible dispondrán de 2 cargas extras.
- **30 chapas - Nivel 2:** las motocicletas podrán usar Darle caña una vez más por partida (3 en lugar de 2).
- **40 chapas - Nivel 3:** las miniaturas con armas con combustible dispondrán de 2 cargas extras.

Prestigio de la banda

Cada banda va ganando Prestigio con el tiempo, lo que hace que su fama y respeto crezca en el Páramo.

El Prestigio de la banda es la suma del coste los miembros de la banda, el coste del equipo, el coste de las construcciones y los puntos de experiencia de sus miembros. Si la banda tiene chapas ahorradas sin gastar, estas no contarán para el cálculo del Prestigio.

El Prestigio se calcula al final de las partidas, después de que el jugador compruebe lo que les ha pasado a las miniaturas abatidas, haya calculado la experiencia ganada y haya gastado las chapas que deseé.

La banda con más Prestigio en la campaña será la vencedora en cada momento.