

HIJOS DE LA SANGRE NEGRA

Cuando el mundo se fue al garete, las grandes religiones se fueron tras él con gran estruendo... pero eso no significa que los asuntos de fe hayan desaparecido. A lo largo y ancho de todo el Páramo han aparecido líderes religiosos y sectas como setas nucleares. Nos podemos encontrar desde adoradores de la Madre Tierra herida, hasta multitud de cultos a las cosas más variopintas, que pueden incluir una Harley Davidson o el típico monstruo mutante con tentáculos dominador de mentes (no os hacéis una idea de cuántos de estos cultos hay).

El culto más famoso en la zona de Puentecharra es el de la Sangre Negra, una congregación que conserva un pozo petrolífero en perfecto estado en un asentamiento fuertemente blindado. Veneran el petróleo como una fuerza casi mística que provee Tex'co, una especie de deidad. No comercian de ninguna manera con todo lo que extraen del subsuelo, ya que sólo los miembros del culto son dignos de usar sus bendiciones. Si bien a veces solían intentar llevar su palabra por los asentamientos, para conseguir nuevos feligreses, no seguían una política agresiva. Lo que no significa que no estuvieran bien entrenados para el combate, pues eran conscientes de que cualquier banda mataría por conseguir su combustible y tenían que saber defenderse. Sin embargo, el ataque a su asentamiento ha cambiado esto. Su antiguo líder murió en la explosión, y ha sido un hombre que se hace llamar Cunnilingus Ignis el que se ha hecho con el nuevo liderato de forma bastante violenta. Han entrado en un estado de paranoia total por el que creen que el resto de facciones quiere robar sus recursos, y no dudan en entrar en combate con quien sea, incluso realizando "ataques preventivos". Y por si fuera poco, son bien capaces de usar máquinas que funcionan con combustible, con las que otras facciones no pueden ni soñar, para atacar a sus enemigos.

Personalidades: sólo puede haber una Personalidad en la banda. Además, si se incluye una Personalidad no podrá incluirse ningún Mercenario. Todo su equipo va incluido en el coste en puntos, excepto las balas que habrá que pagar aparte. Los atributos indicados entre paréntesis ya están modificados por el equipo o reglas especiales de cada miniatura.

Ceniza

La base del culto son los Cenizas, los miembros recién consagrados de la organización. Son acólitos recién llegados, y realizan las tareas básicas del Culto, desde la limpieza hasta la labranza. Aún así, puesto que son la gran mayoría, deben ir a combatir cuando sea necesario.

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

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

<i>Filo pequeño</i>	4 pts.
<i>Maza ligera</i>	3 pts.
<i>Maza</i>	5 pts.
<i>Pistola</i>	5 pts.

Blindaje: ninguno. Puede equiparse con *Ropas resistentes* por +5 puntos o *Cuero endurecido* por +10 puntos.

Coste: 12 puntos.

Quemado

Algunos de los hermanos no se convierten en Cenizas, si no que pasan a ser mártires de su culto, dispuestos a dar la vida por él. Van al combate de manera descerebrada, bien sea avanzando de manera suicida hacia el enemigo, o interponiéndose entre sus compañeros y el enemigo.

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

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

<i>Filo pequeño</i>	4 pts.
<i>Maza ligera</i>	3 pts.
<i>Maza</i>	5 pts.

Blindaje: ninguno.

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 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 puntos un Quemado puede equiparse con un bidón gigante de gasofa con el que realizar un ataque a lo bonzo contra sus enemigos. Si un Quemado, por cualquier motivo, queda en contacto peana con peana con un enemigo se prenderá fuego inmediatamente, resultando abatido al inmolarse y causando un impacto de Fuerza 5 y Penetración 5. Si hubiera quedado en contacto con varias figuras, o un combate múltiple, 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: 15 puntos.

Ascuas

Las Ascuas son hermanos entrenados para ir al combate contra los enemigos del Culto. Se les curte con innumerables pruebas hasta que son dignos de hacerse con ese puesto.

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

Armas: puede equiparse como máximo con dos de estas armas (nunca pudiendo combinar un par de armas con la regla especial *A dos manos*) por su coste en puntos. Puede llevar un escudo en lugar de una de las dos armas.

<i>Maza</i>	5 pts.	<i>Bombas incendiarias</i>	5 pts.
<i>Filo pequeño</i>	4 pts.	<i>Pistola</i>	5 pts.
<i>Filo medio</i>	10 pts.	<i>Escopeta</i>	6 pts.
<i>Motosierra</i>	12 pts.	<i>Lanzallamas</i>	20 pts.

Blindaje: está equipado con *Cuero endurecido*. Puede equiparse con *Armadura metálica* por +10 puntos o *Chaleco antibalas* por +10 puntos. Puede llevar un *Escudo* por +6 puntos.

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

Coste: 50 puntos.

Chispa

Gracias al poder que les da la gasolina, los Hijos de la sangre Negra poseen más vehículos funcionales que cualquier otra facción de esta parte del Páramo. Si bien habitualmente simplemente los usan para moverse más rápidamente, los Chispas son exploradores que utilizan motocicletas para recorrer el Páramo, y que en caso de necesidad pueden ir al combate.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Chispa	2	4	4	6	4	4	4

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

<i>Filo pequeño</i>	4 pts.	<i>Maza</i>	5 pts.
<i>Filo medio</i>	10 pts.	<i>Pistola</i>	5 pts.
<i>Maza ligera</i>	3 pts.		

Blindaje: está equipado con *Cuero endurecido*. Puede equiparse con *Armadura metálica* por +10 puntos o *Chaleco antibalas* por +10 puntos.

Equipo: Motocicleta (ver reglas más abajo)

Bajo la mirada llameante: siempre que un Chispa esté en la línea de visión de un Guardián de la Llama, la miniatura podrá realizar una vez por partida una acción extra de Darle caña. Debe decirse claramente que se ha utilizado la acción que proporciona *Bajo la mirada llameante*.

Coste: 60 puntos.

Guardián de la llama

Los Guardianes de la Llama son los sacerdotes supremos de Tex'co, los guardianes del conocimiento que nos da la Sangre Negra. Ellos descifran los jeroglíficos antiguos que permiten operar las máquinas, conocen los secretos de su templo-refinería y se encargan de poner a prueba constantemente a sus fieles para que demuestren su devoción. Nadie se arriesgará a fallar a un Guardián ante sus propios ojos.

Sólo puede haber un guardián de la llama en cada banda de cultistas.

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

Armas: maza (vara o bastón de mando).

Blindaje: está equipado con *Cuero endurecido*. Puede equiparse con *Armadura metálica* por +10 puntos, *Chaleco antibalas* por +10 puntos o *Chapa metálica* por +15 puntos.

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. Éstas se explican en sus respectivas entradas.

Coste: 20 puntos.

Cunilingus Igni (personalidad)

Hasta hace poco, los Hijos de la Sangre Negra estaban liderados por el Sumo Guardián de la Llama Jeremías, que era un tipo bastante pacífico, interesado únicamente en difundir la palabra de Tex'co. Sin embargo, durante el atentado sufrido en su refinería, este perdió la vida, sumiendo a todo el culto en un caos. Fue en ese momento cuando la facción más agresiva, liderada por Cunilingus Igni (que estaba encerrado en ese momento por su actitud violenta y radical) se hizo con el poder. Cunilingus es desde entonces el Sumo Guardián de la Llama, y ha empujado a los Hijos de la Sangre Negra a acabar con todos aquellos que no acepten a Tex'co como su auténtica divinidad. No duda en liderar personalmente las incursiones de su banda, luchando como un maníaco enfurecido.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Cunilingus	3	5	4	5 (4)	5 (7)	5	5

Armas: va equipado con su inseparable pistola *Lechazo* y su sierra *Chorrazo*.

Blindaje: va equipado con *Chapa metálica*.

Reglas especiales:

Lechazo: es un pistolón de gran calibre capaz de disparar munición incendiaria. Sus disparos se resuelven de la forma habitual, pero además cada vez que impacten seguirán la regla especial Incendiaria (centrando la plantilla en la miniatura impactada, tanto si ha sido abatida como si no).

Chorrazo: se trata de una sierra mecánica de tamaño reducido acoplada a su antebrazo. Posee Penetración 5, Fuerza +2 y la Regla especial *Combustible* (5 - 1). Si decide usarla sin utilizar el combustible (o se ha quedado sin él) el arma pasará a considerarse un Filo pequeño.

Por el líder: los Quemados son aún más fanáticos en su defensa de Cunilingus. Podrán usar su regla Mártir estando hasta 10 cm de él, en lugar de los 5 cm habituales.

Sumo Guardián de la Llama: Cunilingus actúa como un Guardián de la Llama, por lo que podrá usar la Regla especial *Bajo la mirada llameante* sobre sus tropas. Además, su presencia es tan imponente que las miniaturas no tendrán que estar en su Línea de visión, y se beneficiarán de la regla hasta que Cunilingus sea Abatido. Por otra parte, puesto que sólo puede haber un Guardián de la Llama en la banda, si incluyes a Cunilingus no podrás incluir a otro.

Coste: 100 puntos.

Momma Nutritora (personalidad)

Todo líder necesita un fuerte brazo derecho, y en los Hijos de la Sangre Negra este es sin lugar a dudas Momma Nutritora. Cuando Cunnilingus empezó su revolución para cambiar la política tranquila del culto, Momma fue la primera en ponerse a su lado y extremar cada vez más su postura. A pesar de los rumores nunca ha habido ninguna relación sentimental entre ellos; Momma simplemente lo ve como el elegido de Tex'co para guiarlos para convertir a las mentes confusas del Páramo. Cuando va al combate, Momma se encarga de suministrar combustible a sus compañeros, así como utilizar sus capacidades técnicas para lo que haga falta.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Momma	2	3	3	4	4 (6)	4	7

Armas: va equipada con una maza.

Blindaje: va equipada *Ropas resistentes*.

Reglas especiales:

Nutritora: si está en contacto con una miniatura amiga con un arma de combustible o una motocicleta, Momma puede gastar una Acción en rellenar todos los puntos de combustible en el caso de las armas, o los Darle caña en el caso de las motocicletas.

Bomba andante: Momma va cargando con una enorme cantidad de combustible. Si después de ser impactada, en la tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza el atacante saca una tirada de 1, Momma explotará. No sólo resultará abatida automáticamente, si no que deberá colocarse la plantilla de Bomba incendiaria sobre ella y toda miniatura que quede cubierta aunque sea parcialmente sufrirá un impacto de Pen 6 y Fue 6. El lugar quedará ardiendo, por lo que la plantilla permanecerá en el lugar de manera permanente, siguiendo la regla especial Incendiaria.

Coste: 50 puntos.



EQUIPO ADICIONAL

- Cualquier Cultista puede llevar *Protección contra contaminación* por +5 puntos.
- Cualquier Cultista puede añadir una *Bayoneta* a un arma de fuego por + 4 puntos, sin que esto ocupe el hueco de un arma cuerpo a cuerpo.

EQUIPO DE BANDA

Los cultistas poseen un equipo utilizado en exclusiva por ellos y que no comparten con ninguna otra facción. Si una miniatura que no pertenezca a los cultistas 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. Este equipo se detalla a continuación:

Armas cuerpo a cuerpo

Motosierra

Se trata de una máquina formada por conjunto de dientes de sierra unidos a una cadena accionada por un motor que la hace girar a alta velocidad.

Reglas especiales: *A dos manos, Armatoste, Combustible (5 - 1), Escasa*

Estadísticas: Combate -1, Penetración 6, Fuerza +4

Coste: 12 pts

Armas a distancia

Bombas

Ya sean realizadas con una mezcla de productos químicos, o con un trapo encendido en una botella con combustible, el cometido es el mismo, una explosión capaz de quemar todo a su alrededor. Una miniatura puede equiparse con un máximo de 5 bombas. A la hora de cuantificarse para la Regla especial *Escasa*, todas las bombas en una miniatura contarán como una sola.

Reglas especiales: *Escasa, Incendiaria, Tiro parabólico, Usar y tirar*

Distancia: Fue x 5 cm

Estadísticas: -

Coste: 5 pts cada una

Lanzallamas

Este arma es un sistema mecánico diseñado para proyectar un fluido de fuego prolongado y controlable, mediante la ignición de combustible transportado en un tanque.

Reglas especiales: *A dos manos, Armatoste, Combustible (10 - 2/5), Escasa, Plantilla*

Distancia: plantilla Lanzallamas

Estadísticas: Penetración 2, Fuerza 3 (gastando 2 cargas) / Penetración 5, Fuerza 6 (gastando 5 cargas)

Coste: 20 pts

Reglas especiales

Combustible (X - Y): las armas con esta regla necesitan de cargas de combustible para funcionar. Un arma comienza con X cargas, pero cada vez que se haga un disparo o ataque, gastará Y cargas.

Pero llevar ese combustible encima es peligroso, así que si una miniatura con un arma con esta regla es impactada puede llegar a explotar. Si después de ser impactada, en la tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza el atacante saca una tirada de 1, el arma explotará. La miniatura que porte el arma, y cualquier otra miniatura en contacto con ella, sufrirá un impacto de tanta Fuerza como cargas le queden al arma y Penetración 3.

Equipo especial

Motocicleta. Una miniatura en motocicleta tendrá las Reglas especiales *Montada* y *Raudo*. Puesto que es posible utilizar partes de la moto para cubrirse, la miniatura contará con una cobertura de Bli+3.

Darle caña: además, dos veces por partida, podrá gastar una Acción en utilizar toda la potencia de la moto para realizar una de las siguientes acciones:

- **Dale al turbo:** la moto puede mover hasta el doble (30 cm) en una acción de movimiento, pero deberá hacerlo en línea recta tal y como estuviese encarada al principio de la acción.
- **Potencia bruta:** la moto asalta de manera embravecida, otorgando un bonificador de +3 al Combate durante un Asalto.
- **Nube de polvo:** la moto usará las ruedas para levantar una nube de polvo que hace más difícil alcanzarla. Durante el ese turno de juego, todos los disparos contra esta miniatura sufrirán un penalizador de -3 a su Precisión.
- **Sal cagando leches:** si está trabada en Combate, puede usar esta acción para Abandonar el combate automáticamente, como si hubiera vencido en la tirada enfrentada de Agilidad.