

Toda civilización tiene a sus hijos rebeldes, y la Megalópolis de Liberty City no podía ser menos. Aunque en general los habitantes de ese lugar vivían la mar de cómodos en su ciudad rodeados de todo tipo de lujos y sin ninguna gana de poner un pie en el desagradable Páramo, a lo largo de los años algunos habitantes jóvenes comenzaron a criticar esa vida tan falsa y abogaban por volver a la naturaleza. No dejaban de ser un grupo molesto de hippies veganos abrazaárboles a los que ignorar y de los que reírse un poco, hasta que, como suele pasar en estos casos, a alguno se le fue la pinza más de lo permitido y mató a unas cuantas personas en nombre de su causa. Obviamente se le ejecutó, pero al resto de desarrapados les dieron la oportunidad de largarse al Páramo o seguir su mismo camino. Así que con esas opciones, la elección estaba clara.

En su idea de mantenerse en comunión con la naturaleza decidieron seguir una vida rupestre y natural, como auténticos habitantes de este territorio, los antiguos nativos americanos de los libros que vivieron en sus tiempos en la zona. La idea de bailar con lobos y convertirse en pequeños grandes hombres parecía mona y muy zen. Así que qué mejor opción que asentarse en el lugar donde las tribus vivieron en armonía, un auténtico asentamiento tradicional indio... un antiguo casino.

Lo que no sabían, era que ese casino estaba edificado sobre un antiguo cementerio de los indios Lenape, que a su vez había sido elegido como hogar por una enorme abominación mutante. Una criatura tentacular con potentes poderes mentales, que había sentido la mezcla de sentimientos de los difuntos indios que aún resonaban como un eco psíquico en forma de lo que podríamos definir espíritus. Su mente se había fusionado de alguna forma con las de los difuntos, y ahora que habían llegado visitantes, vio claramente que debía recuperar al antiguo pueblo, lo que se vio ayudado por las ideas de esta panda de perroflautas.

Sin que fueran conscientes de ello, poco a poco las mentes de estos nuevos visitantes fueron mezclándose con las de los difuntos Lenape del cementerio, los antiguos habitantes del casino y la criatura psíquica. De esta manera se ha formado una retorcida amalgama en los cerebros de cada habitante, donde aunque cada uno conserva cierto individualismo, todo el grupo está conectado, formando la tribu Unami, que intenta seguir "a su manera" las antiguas costumbres de los Lenape. Majauchsuwi, que significa unión, o ser una mente, es a la vez el nombre con el que la tribu se refiere a este lugar y a la criatura que lo controla, puesto que son incapaces de distinguir ambos conceptos.

Esta tribu ha intentado mantenerse lo más aislada posible del resto del Páramo. Pero si bien no salen de su zona ni molestan a los demás, son enormemente territoriales, y cualquiera que sobrepase los tótems que tienen colocados como frontera es una presa.

Reglas especiales:

Una mente

Aunque individuales, cada uno de los integrantes de una banda de Unami está conectada a la criatura psíquica en una compleja red sináptica. Cada miniatura aporta 2 Puntos de Mojo (PdM) a una reserva común. Al contrario del resto de facciones, cada miniatura no tiene un número de Acciones predeterminado en sus Atributos. Cuando llega su Turno de Acción, una miniatura podrá utilizar PdM de la reserva y convertirlos en Acciones. Una miniatura no tiene por qué decidir cuántas Acciones utilizará en cuanto comience su Turno de Juego, puede ir convirtiendo los PdM de la reserva en Acciones según le convenga. Eso sí, ninguna miniatura podrá utilizar más de 3 Acciones por Turno de Acción y deben utilizarse todas de manera continuada.

Los PdM también pueden ser utilizados por cualquier Chamán para canalizar Espíritus (ver más adelante) y por el resto de miniaturas para utilizar un Don de Majauchsuwi. Cuando se haga esto, los PdM indicados ya incluyen el de la propia Acción. Eso significa, que por ejemplo, un Chamán que utilice una Acción en canalizar el Espíritu del Mongolongo, que cuesta 2 PdM, no gastará 1 de la Acción más los 2 del Espíritu, sino sólo los 2 del Espíritu, ya incluyen el gasto de la Acción. Si canalizará el Espíritu del Bufamello que cuesta 1 PdM, sólo gastaría el PdM de la Acción, sin que el espíritu requiera de ninguno más.

Los PdM van gastándose durante cada Turno de Juego según los vaya utilizando el jugador y cuando se acaben, aunque queden miniaturas sin actuar, no podrán hacerlo. Al acabar el Turno de Juego, los PdM gastados volverán a la reserva para ser utilizados el Turno siguiente.

Cuando una miniatura es Abatida, el jugador contará con 2 PdM menos en la reserva a partir del siguiente Turno de juego.

Don de Majauchsuwi

Cada tipo de unidad posee un Don otorgado por el propio Majauchsuwi que puede utilizar por los PdM indicados usando una Acción. Ningún Don puede utilizarse más de una vez por Turno de Juego. Si un Don permanece en juego, no podrá volver a utilizarse hasta que desaparezca su efecto.

Chamán

Los chamanes tradicionales eran capaces de interactuar con los espíritus de la naturaleza, pero en este caso, son los individuos con una psique más preparada para poder conectar con Majauchsuwi, de manera que es este quien les traspasa algunos de sus poderes en forma de manifestaciones espirituales.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Chamán	-	2	3	4	2	2	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>Maza ligera</i>	3 pts.	<i>Filo pequeño</i>	4 pts.
--------------------	--------	---------------------	--------

Blindaje: ninguno. Puede llevar *ropas resistentes* por +5 puntos.

Espíritus: el Chamán puede canalizar poderes de Majauchsuwi en forma de manifestaciones espirituales tal y como se explica más adelante.

Coste: 20 pts.

Trueno

Los Unami conocidos como Trueno (*Pèthakhòn* en su idioma) son los guerreros de la tribu. Si bien son los más escasos, son muy valiosos por su capacidad de lucha y ferocidad.

No puede haber mayor número de Truenos que la suma del resto de integrantes de la banda.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Trueno	-	4	4	4	4	3	2

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

<i>Cuch. arrojados</i>	3 pts.	<i>Maza ligera</i>	3 pts.
<i>Filo pequeño</i>	4 pts.	<i>Maza</i>	5 pts.
<i>Tomahawk</i>	5 pts.	<i>Arco</i>	10 pts.
<i>Filo medio</i>	10 pts.		

Blindaje: lleva *ropas resistentes*. Puede equiparse con *cuero endurecido* por +5 puntos.

Don de Majauchsuwi (2 PdM): puede hacer que una energía rodee su cuerpo, dándole una resistencia extra. Le concederá un bonificador de +2 al Blindaje hasta que finalice ese Turno de Juego.

Coste: 40 pts.

Sombra

Los Unami conocidos como Sombra (Takhwikàmèn en su idioma) son expertos exploradores capaces de acechar a sus enemigos o presas sin ser detectados.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Sombra	-	3	4	5	3	3	2

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

<i>Cuchillos arrojadizos</i>	3 pts.	<i>Filo pequeño</i>	4 pts.
<i>Tomahawk</i>	5 pts.		

Blindaje: Ninguno. Puede llevar *ropas resistentes* por +5 puntos.

Reglas especiales: Camuflaje, Todoterreno, Trepador

Don de Majauchsuwi (2 PdM): puede crear un doble de la miniatura que confundirá al enemigo. Se colocará una nueva miniatura que indique su doble a una distancia máxima de 10 cm. A partir de ese momento no se sabrá cuál es la real. En su Turno de Acción deberá Mover las dos miniaturas, no pudiendo separarse más de la distancia máxima. Si un enemigo se acerca a 10 cm o menos, o impacta con un arma de distancia o algún tipo de efecto (como el poder de un Cabezón), a una de las dos miniaturas, deberá tirarse 1d10. Con 6+ esa miniatura es el doble y deberá retirarse de la mesa, en caso contrario esa es la auténtica miniatura (que deberá sufrir cualquier efecto adverso de manera habitual) y será la otra miniatura la que se retire. El doble permanecerá en juego hasta que esto suceda, o el jugador use una Acción en cualquier cosa que no sea Mover, en cuyo caso será el jugador el que elija qué miniatura retirar.

Coste: 30 pts.

Viento

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

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Viento	-	4	4	6	4	3	3

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

<i>Maza ligera</i>	3 pts.	<i>Filo pequeño</i>	4 pts.
<i>Maza</i>	5 pts.	<i>Tomahawk</i>	5 pts.
<i>Arco</i>	10 pts.		

Blindaje: lleva *ropas resistentes*. Puede equiparse con *cuero endurecido* por +5 puntos.

Pisoteador: un Viento va montado en un Pisoteador, que le confiere las Reglas especiales Montada y Raudos.

El Pisoteador es un animal peligroso a la carga, por lo que su jinete obtiene un bonificador a la Penetración y Fuerza al Asaltar además de la habitual al Combate (siguiendo sus mismas reglas).

Don de Majauchsuwi (2 PdM): puede hacer que un fulgor cegador rodee a la miniatura causando que sea más complicado impactarle. Todos los ataques a distancia contra la miniatura sufrirán de un penalizador de -2 a la Precisión hasta que finalice ese Turno de Juego.

Coste: 60 pts.

Espíritus

Mediante su unión con la psique de Majauchsuwi, el Chamán es capaz de canalizar los poderes psíquicos de este en forma de manifestaciones espirituales. Un Chamán puede utilizar una Acción para manifestar cualquiera de los siguientes Espíritus, gastando los Puntos de Mojo indicados. Ningún espíritu podrá lanzarse dos veces sobre la misma miniatura en el mismo Turno de juego. Los espíritus tienen una distancia máxima de alcance sobre su objetivo, más allá no pueden usarse. Excepto si se indica lo contrario, no se requiere Línea de visión sobre el objetivo.

- **Espíritu de la raptura (3 PdM):** una temible raptura espiritual atrapa entre sus garras al una miniatura aliada a pie (incluido el propio Chamán), permitiendo que se desplace 30 cm siguiendo la Regla especial Salto. Tanto el lugar donde empiece el desplazamiento como donde lo finalice deben estar en la Línea de visión del Chamán. La miniatura desplazada no puede finalizar en contacto con una miniatura enemiga. Este espíritu no puede lanzarse más de una vez en cada Turno de juego.
Distancia: 30 cm
- **Espíritu del bufamello (1 PdM):** un poderoso bufamello espiritual empuja a una miniatura en Línea de visión (amiga o enemiga) que no esté en Combate, que será desplazada 10 cm (siempre que no se lo impida ningún obstáculo) en la dirección opuesta al Chamán.
Distancia: 45 cm
- **Espíritu del ojaldrón (1 PdM):** un majestuoso ojaldrón espiritual se lanza hacia una miniatura enemiga molestándola. Durante el siguiente Turno de Acción de esa miniatura, sufrirá un penalizador de -3 a la Precisión en sus disparos. En caso de ser asaltada el espíritu desaparecería.
Distancia: 45 cm
- **Espíritu del mordedor (3 PdM):** un feroz mordedor espiritual ataca a una miniatura enemiga en Línea de visión, que recibe un impacto de Fue 4 y Pen 5.
Distancia: 30 cm
- **Espíritu del mongolongo (2 PdM):** un lascivo mongolongo espiritual acosa a una miniatura enemiga en Línea de Visión que no esté en Combate, impidiendo que se mueva. Durante el siguiente Turno de Acción de esa miniatura deberá realizar una tirada de Dureza o no podrá realizar ninguna Acción. En caso de ser asaltada el espíritu desaparecería.
- **Distancia:** 30 cm

EQUIPO ADICIONAL

- Cualquier Unami puede llevar Protección contra contaminación por +5 puntos.



EQUIPO DE BANDA

Los Unami poseen un equipo utilizado en exclusiva por ellos y que no comparten con ninguna otra facción. Este equipo se detalla a continuación:

Tomahawk

Es un tipo de hacha empleada por los indígenas americanos tanto como arma arrojada como para el combate cuerpo a cuerpo.

Reglas especiales: el *tomahawk* puede utilizarse en Combate o Disparo (con las estadísticas correspondientes a cada opción). Sin embargo, una vez lanzado, si el impacto del *tomahawk* falla el arma se habrá perdido. En caso de impactar, el arma quedará en el suelo en el lugar donde estuviera la miniatura impactada (resulte o no Abatida). Una vez en el suelo podrá ser recogida por cualquier miniatura en contacto gastando una Acción.

Estadísticas: Disparo (Penetración 3/2/1, Fue lanzador +1/Fue lanzador/Fue lanzador -1).
Combate (Fuerza +1, Penetración 3).

Distancia: 10/15/20 cm

Coste: 5 pts