

INTRODUCCIÓN

Cada jugador lleva una banda formada por guerreros, cada uno representado por una miniatura.
Cada miniatura tiene 10 atributos que la definen: MOVIMIENTO (M), HABILIDAD DE ARMAS (HA), HABILIDAD DE PROYECTILES (HP), FUERZA (F), RESISTENCIA (R), HERIDAS (H), INICIATIVA (I), ATAQUES (A), LIDERAZGO (L).

REGLAS BÁSICAS

El turno se divide en 4 fases. Alternar entre los dos jugadores hasta que uno de los bandos se retire.

1-FASE DE MOVIMIENTO

Si una miniatura quiere **trabarse en combate cuerpo a cuerpo** con otra debe anunciar que cargará contra ella y moverá el doble de su M hacia ella.
- Si **llega**, ambas quedan trabadas en cuerpo a cuerpo.
- Si **ha calculado mal y no llega**, moverá el doble de su M hacia ella y no podrá hacer nada más este turno.
- Si el **enemigo está tras un obstáculo** de como máximo 2cm de largo, solo hará falta llegar al obstáculo.

A veces una miniatura se ve obligada a moverse de una forma determinada como se ve más adelante.

Cada miniatura puede mover **hasta M centímetros en cualquier dirección**, incluyendo trepar o descender por escaleras.

Correr: Un jugador puede declarar que uno o más guerreros de su banda corren.

- 1 El guerrero podrá **mover el doble de su M** pero nunca pasando a 20 centímetros o menos de un enemigo que pueda ver al que corre.
- 2 **Si ha corrido, en la fase de disparo no disparará.**

Ocultarse: Un jugador puede declarar que uno o más guerreros de su banda se ocultan.

- 1 Una miniatura puede ocultarse si **concluye su movimiento en una posición en la que cualquier enemigo una persona podría ocultarse.**
- 2 Un guerrero oculto **no puede ser visto ni designado como objetivo** de un disparo.
- 3 Si un guerrero oculto dispara, se mueve o un enemigo mueve de forma que el oculto pueda ser visto, **perderá su estado de ocultación** y podrá dispararse normalmente contra ella.
- 4 **Podrá permanecer oculto durante varios turnos** mientras permanezca tras obstáculos y no sea vista incluso moviendo tras el obstáculo
- 5 Un guerrero **detectará a enemigos ocultos** si éstos se encuentran a una **distancia igual o inferior a 3xL.**

Terreno: Hay 3 tipos de terreno (además del abierto) que afectan al movimiento:

- **Terreno difícil:** Las miniaturas, mientras se desplacen por terreno difícil **contarán el doble de centímetros** al moverse.
- **Terreno muy difícil:** como difícil, pero contando el **cuádruple de cms** al moverse.
- **Muros y Obstáculos:**
 - ☐ Si su **altura es inferior a 3 cm y menos de 3 cm de ancho** no afectan al movimiento.
 - Si su **altura es 3-5 cm y menos de 3 cm de ancho**, la miniatura invertirá la mitad de su M en saltarlo.
 - Si su altura es **superior a 5 cm** no podrá saltarse.

2-FASE DE DISPARO

En esta fase, cada miniatura **puede disparar una de sus armas si "ve" cualquier parte del cuerpo de una miniatura en un ángulo de 90°, dispone de un arma adecuada y no está trabado** en combate cuerpo a cuerpo. *Para comprobar si "ve" al objetivo, se trazará una línea imaginaria desde sus ojos. Siempre se debe disparar al más cercano a menos que fuese más difícil impactarle que a otro más lejano.*

Alcance: Una vez se ha declarado qué miniatura va a disparar y se ha designado el objetivo, deberá **medirse la distancia entre ambas** para determinar si el disparo está dentro del alcance del arma.

- Si el enemigo **está dentro del alcance, se procederá a la tirada para impactar.**
- Si el enemigo resulta estar **fuera del alcance, el disparo falla** automáticamente. *Pero hay que tirar para impactar por si el arma se estropea, como se ve más adelante.*

Se tirará un dado de 6 (1D6) y se deberá obtener, tras aplicar modificadores a la HP....

HP del atacante	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Resultado mínimo	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

(si sale 1 en el dado siempre es un fallo)

- 1 **PARCIALMENTE A CUBIERTO** Si hasta la mitad del objetivo está a cubierto.
- 2 **A CUBIERTO** Si más de la mitad del objetivo está a cubierto.
- 1 **CARGANDO/APARECE/DESAPARECE** El atacante dispara contra un objetivo que: abandona su posición tras un obstáculo, o que se sitúa a cubierto detrás de un obstáculo, o que está cargando contra un objetivo que se encuentra dispuesto para efectuar "Fuego de Supresión".
- 1 **OBJETIVO RÁPIDO** Dispara contra un objetivo que ha movido 25cm o más.
- 1 **OBJETIVO PEQUEÑO** El tamaño del objetivo es inferior a 2cm de altura o anchura.
- +1 **OBJETIVO GRANDE** El tamaño del objeto es superior a 5cm de altura o anchura.
- +/- X: cada arma tiene unos modificadores concretos según el alcance del disparo.

7+ para impactar por causa de la aplicación de modificadores: *El atacante deberá obtener en primer lugar un resultado de 6 y entonces se hará una nueva tirada normal para impactar:*

Resultado mínimo para impactar: 7 8 9 10
Resultado mínimo en la segunda tirada: 4 5 6 Imposible

Cheques de Munición: Si al efectuar la tirada para impactar se obtiene en el dado un 6, se efectuará un chequeo tirando 1D6 y sacando el resultado indicado en cada arma para estos chequeos. Si se falla, el arma **no se puede usar más** en la partida.

Disparo a miniaturas trabadas en cuerpo a cuerpo: Si se consigue impactar, deberá **determinarse aleatoriamente** cuál de los trabados es impactado.

Si el enemigo es impactado, se hará una nueva tirada de 1D6 teniendo en cuenta:

		RESISTENCIA DEL OBJETIVO									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	NO						
2	3	4	5	6	6	NO					
3	2	3	4	5	6	6	NO				
4	2	2	3	4	5	6	6	NO			
5	2	2	2	3	4	5	6	6	NO		
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	NO	
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6	
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	

6: Fuera de Combate: La miniatura debe retirarse del juego.

**Siendo impactado por un arma de F 7+: Fuera de Combate con 5-6 en vez de 6.*

Quedando Aturdido: Cuando una miniatura (*que no esté trabada en CaC*) es impactada y no es herida, o si recibe un Rasguño; ésta deberá colocarse tumbada boca arriba y queda aturdida:

- 1 Mientras siga aturdido, **no podrá hacer nada**; no podrá moverse, no podrá disparar, etc.
- 2 Una miniatura que esté aturdida al inicio de su turno se **sobrepondrá automáticamente del aturdimiento a l finalizar ese turno** y se pondrá de pie.
- 3 Si al principio de su turno **hay otro miembro de la banda** (*excepto Novatos, Neutralizados o desmoralizados*) a 5cm o menos del aturdido, éste **podrá intentar sobreponerse del aturdimiento sacando su 1 o menos en 1D6**. Pon de pie la miniatura: podrá moverse y combatir normalmente a partir de ese momento. (*los líderes no necesitan tener a nadie cerca para hacer la tirada*)
- 4 Una miniatura que **combata cuerpo a cuerpo dejará de estar aturdida** automáticamente.

Guerreros con Armaduras: por cada herida que reciban, *antes tirar por sus efectos*, podrán tirar 1D6 y si sacan el valor de su armadura o más evitarán todas las heridas que el impacto hubiese producido. *A esta tirada habrá que aplicarle el modificador a la tirada de salvación de cada arma.*

Permite a una miniatura **disparar durante el turno del enemigo**. Cualquier miniatura (excepto neutralizados, aturdidos o desmoralizados) puede **disponerse para efectuar fuego de supresión al principio de su turno:**

- 1 Durante el turno **no podrá moverse, disparar ni ocultarse** (aunque sí permanecer oculta).
- 2 En cualquier fase del turno del enemigo la miniatura podrá disparar a cualquier miniatura.
- 3 **Tras disparar, dejará de estar en supresión y podrá mover y disparar** normalmente en su próximo turno.
- 4 Si una miniatura es **impactada u obligada a moverse** mientras está dispuesta para supresión, dejará automáticamente de estarlo.

3 – FASE DE CUERPO A CUERPO

Las miniaturas que estén en contacto peana con peana se consideran trabadas en cuerpo a cuerpo. Deben resolverse todos los combates cuerpo a cuerpo sin tener en cuenta de quién sea el turno.

- 1) Ambos jugadores **tiran tantos dados de seis caras como su A**. Si una miniatura empuña un arma de cuerpo a cuerpo en cada mano (*incluidas pistolas*) tirará un **dado adicional**.
- 2) Cada jugador **toma el resultado más alto obtenido, le suma su HA y los modificadores:**
 - 1 Fallo Catastrófico: por cada dado en el que el jugador oponente haya obtenido un 1.
 - +1 Impacto Crítico: por cada dado en el que se haya obtenido un 6 después del primero.
 - +1 Si la miniatura **ha cargado** en este turno.
 - +1 Si un guerrero está situado a **mayor altura** que el enemigo
 - 1 Si el guerrero sostiene un **arma pesada** o cualquier artículo pesado.
 - 1 Si el enemigo está **tras un obstáculo** (solo en el turno en que se ha hecho la carga)
- 3) El que obtenga la **puntuación más elevada será el vencedor**. *En caso de empate, la miniatura de l mayor será la vencedora. Si incluso así sigue produciéndose un empate, el combate queda indeciso.*
- 4) La **diferencia entre las puntuaciones más altas** de cada combatiente indica el **número de impactos del vencedor al perdedor**. *En caso de empate, el de más l le hace un impacto al enemigo.*
- 5) Por cada impacto, el atacante tirará **1D6 en la tabla de heridas con la F del arma**.
- 6) Tirada de Salvación para miniaturas con armaduras, como en disparo
- 7) **Determinar Efecto de las Heridas** como en disparo.

Armas en CaC: Antes de iniciarse un cuerpo a cuerpo, cada guerrero podrá elegir qué dos armas tendrá en las manos.

- 1 Un guerrero con un **arma básica, especial o pesada empleará al menos una mano** para sostenerla.
- 2 Si se tiene **más de un arma** y se obtiene un **número par de impactos**, cada arma habrá hecho la mitad de ellos. Si es impar, el jugador **elige qué arma** ha hecho el otro impacto.

➤ **Combates Múltiples**

- 3 La miniatura **superada en número deberá luchar contra cada uno de sus oponentes**, uno tras otro.
- 4 El jugador cuyas miniaturas superan en número al adversario **podrá elegir quién lucha primero y el combate se resuelve normalmente**
- 5 **Si la miniatura que se encuentra en inferioridad numérica sobrevive**, deberá **luchar contra el segundo adversario**. El **enemigo decidirá qué miniatura atacará en segundo lugar**, tirando un dado de ataque adicional y sumando +1 a su puntuación de combate total en este combate y *en los siguientes, de forma acumulativa si hay un tercer oponente, un cuarto etc.*

➤ **Combatientes Neutralizados:**

- 6 En un **combate uno contra uno**, cualquier miniatura que quede **neutralizada quedará fuera de combate**.
- 7 En **combates múltiples**, cuando **todas las miniaturas de un bando** del combate cuerpo a cuerpo **quedan neutralizados, todos ellos quedarán fuera de combate**.
- 8 **Si dos o más miniaturas están luchando en un mismo bando**, cuando alguno de ellos quede neutralizado, podrá arrastrarse 5cm en su fase de movimiento mientras al menos quede uno de su bando en combate y es la única forma en que uno se podría desbarbar del cuerpo a cuerpo

Movimiento de impulso: Si **todos los adversarios** en combate cuerpo a cuerpo de una miniatura **quedan fuera de combate**, la miniatura podrá efectuar un movimiento de impulso de 5cm como quiera y **crucando obstáculos sin penalización**. *Podrá incluso ponerse en contacto con el enemigo como si de una carga se tratase. Sin embargo, este combate se resolvería en el siguiente turno y sin aplicar ventajas por cargar*

4-FASE DE RECUPERACIÓN

Es una tirada empleando 2D6 y sumando los resultados, si el resultado obtenido es superior al L de la miniatura, se ha fallado.

Chequeo de desmoralización: chequeo de liderazgo que lo efectúa cualquier amigo a 5cm(6-) de una miniatura que quede Neutralizada o Fuera de combate y si lo falla el guerrero se considera desmoralizado.

Guerreros Desmoralizados: Al quedar desmoralizados, **correrán inmediatamente 5D6cm alejándose del enemigo y hacia el obstáculo más próximo** y se detendrá tras él si llega.

- 1 **En posteriores fases de movimiento seguirá corriendo 5D6cm** así hasta llegar a alguna obstrucción detrás de la que pueda cubrirse. Si puede permanecer fuera de la línea de visión del enemigo, permaneciendo donde está y ocultándose, lo hará.
- 2 Un guerrero desmoralizado **no podrá hacer nada** excepto lo descrito hasta que recupere el coraje.
- 3 **Si fallas el chequeo estando en CaC**, recibes un impacto automático del enemigo antes de salir huyendo

Combate contra guerreros desmoralizados: Su HA se reduce a 0 y si sobrevive, aunque consiga la victoria, al finalizar la fase **huirá automáticamente y correrá a cubrirse 5D6cm** como cualquier otro guerrero desmoralizado.

Recuperar el Coraje:

que la coloca, la cual no podrá efectuar ningún otro disparo y no deberá tirar para impactar ya que el impacto es automático y la granada nunca se dispersará
Cuerpo a Cuerpo: un guerrero puede atacar una estructura con la que esté en contacto pero en ese turno no podrá disparar ni atacar en CaC a otra miniatura. Impacta automáticamente causando un impacto por cada A que disponga. Seguir el procedimiento habitual.

Si un disparo fallado pasa a 1cm de una amiga en su trayectoria y se ha obtenido un 1 al impactar: deberá efectuarse una nueva tirada de 1D6 y si se saca un 1 el proyectil impactará a la miniatura amiga (si hay varias amigas en la trayectoria, determina aleatoriamente a cuál impacta)

Si un guerrero resulta aturdido o neutralizado estando a 3cm(ó -) de un borde deberá efectuarse una tirada de 1D6 y deberá sacar su 1 o menos para pasarlo. Si lo falla caerá por el borde hasta el suelo.

- 1 Si se está combatiendo a 3cm(ó -) de un borde y se pierde el combate también deberá hacerse dicha tirada.
- 2 Si cae, sufrirá un impacto automático de F equivalente al (Nº.de piso del que cae) produciéndose 1 herida si la caída es desde el primer piso ó 1D6 heridas si cae desde más arriba (un piso equivale a 5cm). Si cae desde un cuarto piso o más, queda fuera de combate
- 3 Según la F determinada, habrán modificadores a la tirada por armadura: -1 si es F4, -2 si es F5 etc
- 4 Si la miniatura no queda ni neutralizada ni fuera de combate al caer, quedará aturdida.

Si se cae sobre un guerrero, éste sufrirá las mismas consecuencias que la que se cae si saca 4+ en 1D6. Las miniaturas han de separarse 3cm una vez resuelta la caída y si sobreviven.

Si al hacer un chequeo de munición se saca un 1, el arma queda inservible y se hace una nueva tirada de 1D6: si en esta nueva tirada se saca menos que el valor de chequeo de munición del arma, ésta explota causando un impacto automático de una F un punto inferior al valor normal del arma.

Las armas que superen o fallen chequeos automáticamente deben tirarlos por si se sacase ese 1.

Las armas de plantilla no ponen su plantilla al explotar, todo el daño lo recibe el portador.

Al usar los dados de dispersión y artillería, si te sale un punto de mira y un signo de admiración tira 1D6:

- 1 explota en la mano de la miniatura, sitúa directamente la plantilla sobre ésta.
- 2 se desvía más: mueve 5D6 en dirección aleatoria y explota.
- 3 Como el 2 para granadas, pero para otras armas recorren 1D6x2D6cm antes de explotar.
- 4 Como 3 pero el proyectil no explota. Indica con un marcador la posición donde ha caído el proyectil y a partir de cada turno posterior de cualquier de los dos jugadores tendrá que efectuarse una tirada de 1D6, si se obtiene un 4+ el proyectil explota.
- 5 La granada queda encajada en el escenario. A partir e ahora cada jugador tendrá que efectuar una tirada de 1D6 al principio del turno. Si sale un 1, uno de los miembros de su banda determinado aleatoriamente será alcanzado sufriendo un impacto de F3.
- 6 Defectuoso: no ocurre nada.

Miniaturas con...

Miedo: Tendrá que llevarse a cabo un chequeo de desmoralización:

- 1 Si la miniatura es el objetivo de una carga efectuada por un individuo que cause miedo.
- 2 Si la miniatura desea cargar contra un individuo que causa miedo. En este caso si lo falla, no saldrá corriendo, se quedará parado y no hará nada más en el turno

Terror: Las circunstancias que causan terror automáticamente causan miedo.

- 1 Además, deberá efectuarse un chequeo de Liderazgo si al inicio de su turno la miniatura se encuentra a 20cm(ó -) de alguien que cause terror.
- 2 Una miniatura que cause miedo no deberá efectuar ningún chequeo de Liderazgo por miedo y considerará a cualquier enemigo que cause terror como si únicamente causara miedo.
- 3 Una miniatura que cause terror no efectuará ningún chequeo de Liderazgo por miedo o terror.

Estupidez: efectuar un chequeo de Liderazgo al inicio de cada uno de sus turnos, si se falla:

- 1 Si estaba en cuerpo a cuerpo, efectuará una tirada de 1D6 antes de dicha fase:
 - 1-3: en este turno tiene A=0.
 - 4-6: lucha normalmente.
- 2 En caso contrario, tirará 1D6 antes de la fase de movimiento:
 - 1-3: La miniatura moverá a su capacidad total de movimiento en una dirección aleatoria. Si entra en contacto con enemigo, quedará trabada.
 - 4-6: la miniatura no podrá moverse.
- 3 La miniatura no podrá hacer nada más durante su turno.
- 4 La miniatura no deberá efectuar ningún chequeo de Liderazgo por miedo o terror, pero sí tendrá que efectuar los chequeos de desmoralización y deberá correr 5D6 cm para ponerse a cubierto si falla.

Odio: aplicar a las miniaturas que odien a sus rivales contra ellos:

- 1 el guerrero podrá llevar a cabo todos los chequeos de Liderazgo con un L=10.
- 2 En cuerpo a cuerpo podrá tirar de nuevo sus dados de ataque en el primer turno de combate
- 3 Una miniatura trabada en cuerpo a cuerpo deberá utilizar su movimiento de impulso de 5cm para trabarse con un enemigo que odie al que pueda ver. En ningún caso podrá usarlo para alejarse de un enemigo al que odie o para ponerse a cubierto si tiene algún enemigo odiado a la vista.

Furia Asesina:

- 1 Deben cargar contra la miniatura enemiga más próxima a distancia de carga
- 2 duplican su A.
- 3 No puede bloquear.
- 4 Usará el movimiento de impulso para trabar si es posible a otras miniaturas enemigas en CaC. Si ello no es posible, deberán emplear este movimiento adicional para aproximarse más al enemigo. No podrán usar este movimiento de impulso para situarse a cubierto o retirarse.
- 5 No se verá afectada por el miedo, terror, estupidez u odio.
- 6 Si es desmoralizada, deja de estar en Furia asesina.
- 7 Al inicio de su turno, puede efectuar un chequeo de liderazgo y si lo pasa la miniatura dejará de estar en Furia Asesina hasta el inicio de su siguiente turno.

(se puede hacer como único movimiento durante la fase de movimiento). **Verticalmente hacia abajo:** como una caída desde donde salte, pero voluntaria. **Horizontalmente:** podrá saltar un hueco total de 2D6cm y si no le da suficiente, sufrirá una caída desde ahí. Es posible realizar una carga así.

1- Elige uno de los 6 bandos: Van Saar, Escher, Cawdor, Delaque, Goliath u Orlock,

2- Puedes gastar hasta 650 créditos en guerreros (en como mínimo 3):

Tipo[coste] (restricciones)	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Armamento que usan
-Experiencia inicial										
Líder[120](mín. 1, máx. 1)-	10	4	4	3	3	1	4	1	8	Todas menos Armas Pesadas

60+1D6											
Pandillero [50](los que sea)-- 20+1D5	10	3	3	3	3	1	3	1	7	Todas menos Armas Pesadas y Especiales	
Pesado [60](máximo 2)-- 60+1D6	10	3	3	3	3	1	3	1	7	Todas	
Novato [30](no más de la mitad de la banda)--0	10	2	2	3	3	1	3	1	6	Solo armas de CaC, Pistolas y Granadas	

3- Con los créditos restantes, puedes comprar **armamento para cada uno:**

- Todas las miniaturas llevan un cuchillo gratuito.
- Un guerrero solo puede tener un arma pesada (de las otras puede tener las que sea)

	Armas de CaC	Pistolas	Armas Básicas	Armas Especiales	Armas Pesadas	Sólo Líder
D E L A Q U E	Garrote[10]	Automática [15], Láser[15], Primitiva[10]	Rifle Automático [20], Rifle Láser[25], Escopeta[20]	Lanzallamas [40]	Ametralladora Pesada[120], Cañón Láser[400]	Pistola Bólder[20], Bólder[35], Espada Sierra[25], Rifle de Fusión[95]
V A N S A A R	Garrote[10]	Automática [15], Bólder[20], Láser[15], Primitiva[10]	Rifle Automático [20], Rifle Láser[25], Escopeta[20]	Lanzallamas [40], Rifle de Plasma[70]	Ametralladora Pesada[120], Cañón de Plasma[285]	Espada Sierra[25], Rifle de Fusión[95], Pistola de Plasma[25]
E S C H E R	Garrote[10], Espada[10]	Automática [15], Láser[15], Primitiva[10]	Rifle Automático [20], Rifle Láser[25], Escopeta[20]	Lanzallamas [40]	Ametralladora Pesada[120], Cañón de Plasma[285]	Espada Sierra[25], Pistola Bólder[20], Bólder[35], Pistola de Plasma[25]
C A W D O R	-	Automática [15], Láser[15], Primitiva[10]	Rifle Automático [20], Rifle Láser[25], Escopeta[20], Bólder[35]	Lanzallamas [40], Lanzagranadas [130]	Ametralladora Pesada[120], Bólder Pesado[180]	Pistola Bólder[20], Espada Sierra[25]
G O L I A T H	Garrote[10], Espada[10]	Automática [15], Láser[15], Primitiva[10]	Rifle Automático [20], Rifle Láser[25], Escopeta[20]	Lanzallamas [40], Lanzagranadas [130]	Ametralladora Pesada[120], Cañón Automático[300], Bólder Pesado[180]	Espada Sierra[25], Pistola Bólder[20], Rifle de Fusión[95]
O R L O C K	Cadena[10]	Automática [15], Láser[15], Primitiva[10]	Rifle Automático [20], Rifle Láser[25], Escopeta[20]	Lanzallamas [40], Lanzagranadas [130]	Ametralladora Pesada[120], Lanzamisiles[185], BólderPesado[180]	Bólder[35], Espada Sierra[25], Rifle de Fusión[95],

Granadas: comprando una se supone que tiene suficiente para todas las batallas y elegirlos no depende de la banda ni el guerrero

- Granadas de Fragmentación[30]
- Granadas perforantes[50]

4- Con los créditos restantes, puedes comprar **munición para las armas que lo precisen:**

En el caso de lanzagranadas y lanzamisiles, sus granadas y misiles deben comprarse por separado.

- Misil de Fragmentación[35]
- Misil Perforante[115]

Lo mismo ocurre en los tipos adicionales de munición para **escopetas** (ten en cuenta que la bala sólida y la munición de postas están ya incluidas en el coste básico de una escopeta).

- Munición matahombres para Escopeta[5]
- Proyectiles Incendiarios para Escopeta[5]
- Mini-Misiles para Escopeta[15]

Las pistolas ya traen munición excepto si quieres equipar una primitiva con:

- Proyectiles Dum Dum para pistolas primitivas[5]

5- Recibes 4 territorios determinados aleatoriamente tirando 1D66:

Resultado: Nombre[ingresos que te darán posteriormente](regla especial)

<p>11:Vertedero químico[2D6](si al determinar la recaudación se obtiene un doble o un 6, el pandillero cae al pozo y causará "miedo", pero no consigue dinero).</p> <p>12-16:Ruinas antiguas[10].</p> <p>21-25: Vertedero de Mineral[15].</p> <p>26: Afloramiento Mineral[1D6x10].</p> <p>31-35:Población[30](tanto si éste es uno de los territorios donde se recauda o no, deberá efectuarse una tirada de 1D6 tras cada batalla. Si el resultado es un 6 podrá reclutarse a un nuevo novato gratis pero habrá que pagarle su armamento).</p> <p>36:Minas[1D6x10](al capturar a un guerrero enemigo, puede obligarse a trabajar en la mina en vez de venderlo a comerciantes de esclavos, cada trabajador suma +1 al resultado obtenido en los ingresos de la mina).</p> <p>41-42:Túneles[10](al inicio de un escenario, la banda puede usarlos para colocar un máximo de 3 de sus guerreros a nivel del suelo en cualquier parte del campo de batalla. Estas miniaturas se colocan al finalizar el primer turno del jugador y no se podrán situar a menos de 30cm de un enemigo).</p> <p>43-44:Sistema de Ventilación[10], (al inicio de un escenario, la banda puede usarlos para colocar un máximo de 3 de sus guerreros a un nivel que no sea el del suelo en cualquier parte del campo de batalla. Estas miniaturas se colocan al finalizar el primer turno del jugador y no se podrán situar a menos de 30cm de un enemigo)</p> <p>45-46:Granja[1D6x10].</p> <p>51-52:Depuradora[1D6x10].</p> <p>53-54:Taberna[1D6x10]</p> <p>55-56:Contacto en el Gremio[1D6x10](si tras una batalla se consigue alguna ficha de botín, cada una puede venderse por un precio 5 créditos superior del de la ficha).</p> <p>61:Matasanos[1D6x10] (el matasano te da otros 1D6x10 créditos por el cuerpo de cualquier miembro de tu banda que muera en combate).</p> <p>62:Taller[1D6x10](los miembros de tu banda pueden ignorar el primer chequeo de munición que deba efectuarse durante cualquier enfrentamiento).</p> <p>63:causa de Apuestas[2D6x10](puedes decidir montar una timba tras cada batalla y recibirás los 2D6x10. Sin embargo si en los dados te sale un doble, se perderá dicha cantidad. Ten en cuenta que esa pérdida se tiene que hacer antes de calcular los beneficios y tras descontar los gastos básicos. Si la banda es incapaz de pagar las deudas de juego con el resto de sus ingresos, la diferencia deberá abonarse invirtiendo dinero de tus fondos. Si aún así no lo logras, deberás vender equipo y armas hasta</p>
--

conseguirlo).

64:Cueva de Esporas[2D6x10](si se obtiene un resultado de dobles al determinar los ingresos, el pandillero habrá contraído una enfermedad que hará que no puede formar parte en ningún combate hasta que se recupere obteniendo 4+ al inicio de cualquier escenario).

65:Yacimiento Aracnoleológico[2D6x10](El pandillero podrá recaudar 3D6x10, 4D6x10, 5D6x10 o 6D6x10. Sin embargo, si obtiene dos resultados iguales este territorio pasa a convertirse en "Ruinas Antiguas")

66:elige el territorio que tú quieras

7 **Calcula la valoración de tu banda:** = COSTE TOTAL + EXPERIENCIATOTAL

SECUENCIA ANTERIOR A LA BATALLA

Anota antes de empezar, la diferencia de valoraciones entre las dos bandas, servirá más adelante.

Tirar 2D6 para determinar qué escenario jugar. (quien elija el escenario será el atacante).

- 1 **2: Lluvia de meteoritos:** el jugador cuya Valoración de la Banda sea superior elige el escenario y si algún jugador usa armas pesadas o granadas, el techo se derrumbará si se obtiene un resultado de 4+ en 1D6. Si se produce un derrumbamiento el combate acabará y quedará en empate, además cada miniatura deberá sacar menos de su I en 1D6 para salir indemne o sufrirá un impacto de F4 con un -1 a la tirada de salvación.
- 2 **3:** el jugador cuya Valoración de la Banda sea superior elige el escenario
- 3 **4-6:** se juega el escenario 1:"Batalla entre Bandas"
- 4 **7-11:** el jugador cuya Valoración de la Banda sea inferior elige el escenario.
- 5 **12: Ajuste de cuentas:** el jugador cuya Valoración de la Banda sea inferior elige el escenario y todos los guerreros de ambos bandos recibirán el doble de experiencia al final.

En todos los escenarios, salvo que se especifique, ambas bandas desplegarán a 20cm desu borde y colocarán los elementos de terreno uno a uno, empezando por el defensor y alternándose hasta que se cubra más del 50% del tablero.

Despliegue:

- 1 El que saque más en 1D6 elige el lado a desplegar y despliega su banda. Después el otro.
- 2 Volver a tirar 1D6, quien saque más hace su primer turno. Después el otro.

Condiciones de Victoria: Pierde quien se retire.

Puntos de Experiencia adicionales:

- 1 +5 para los guerreros que inflingieron al menos una herida al enemigo.
- 2 +10 para el líder de la banda vencedora.
- 3 +1D6 por sobrevivir a la batalla (aunque durante ésta quedase fuera de combate)

Territorios: Si la banda vencedora ha dejado fuera de combate a 3+ miembros rivales y ha dejado fuera de combate al menos al triple de guerreros que los propios que hayan quedado fuera de combate, la vencedora pasará a controlar también uno de los territorios de la banda rival determinado aleatoriamente.

Fichas de botín:

- 3 Tras colocar la escenografía y antes de decidir el borde por el que entra cada banda, se colocan 1D6 fichas de botín siguiendo el mismo procedimiento que colocando terreno. Los botines tienen que estar a más de 20cm del borde de la mesa y a menos de 10cm unos de otros.
- 4 Cada botín da 1D6x5 créditos a la banda si un guerrero suyo lo tiene al acabar.
- 5 El botín se coge pasando por encima y no ocupa espacio de carga (se pueden llevar varios). Si la miniatura queda fuera de combate, el botín cae al suelo en ese lugar y si ha sido en cuerpo a cuerpo, pasa al enemigo. El botín se puede pasar a otra poniéndose en contacto pero ese turno no dispararán.

Despliegue:

- 6 El que saque más en 1D6 elige el lado a desplegar y despliega su banda. Después el otro.
- 7 Volver a tirar 1D6, quien saque más hace su primer turno. Después el otro.

Condiciones de Victoria:

- 1 Pierde quien se retire de la forma habitual.
- 2 La banda que gane el escenario se apropia de todos los botines que haya en el suelo.
- 3 Si una banda tiene todos los botines y están a 20cm de su borde al inicio de su turno, el enemigo se retira.

Puntos de Experiencia adicionales:

- 4 +1 para el guerrero que lleve botines al acabar (+1 por cada botín)
- 5 +5 para los guerreros que inflingieron al menos una herida al enemigo.
- 6 +10 para el líder de la banda vencedora.
- 7 +1D6 por sobrevivir a la batalla (aunque durante ésta quedase fuera de combate)

Aparición del monstruo:

Al principio de cada turno, el jugador puede tirar 1D6 y si se saca un 6 el monstruo ataca a la miniatura que esté más lejos de todas las demás. Se tirará otro 1D6:

- 1: el guerrero consigue deshacerse de él, pero no hace más este turno mientras se recupera del susto. Además tendrá que hacer un chequeo de munición por su arma principal.
- 2-5: el guerrero consigue deshacerse de él, pero no hace más este turno mientras se recupera del susto.
- 6: El guerrero desaparece para siempre.

Terreno:

- 8 Tras colocar la escenografía, el jugador defensor colocará una ficha de botín representando sus créditos disponibles y una depuradora de agua, como mínimo a 20cm del botín y encima de un edificio.

La Misión: Tirar 1D6 para seleccionarla:

- 9 1 Sabotaje: para vencer, los atacantes deben destruir la depuradora que tiene R=6 y H=1.
- 10 2 Caza del hombre: para vencer, los atacantes deben dejar fuera de combate al líder
- 11 3 Escarmiento: para vencer, los atacantes deben dejar fuera de combate en cuerpo a cuerpo a un enemigo determinado al azar.
- 12 4 Intimidación: para vencer, los atacantes deben desplegar a menos de 10cm de su borde y sacar una miniatura por el borde opuesto.
- 13 5 Saqueo: para vencer, los atacantes deben sacar por un borde el botín (ver escenario anterior para sus reglas). Conseguirán 1D6x10 (no + que los fondos enemigos) créditos y el enemigo lo restará de sus créditos disponibles.
- 14 6 Atacante elige una de las anteriores

Despliegue: sigue el procedimiento:

- 1) El defensor despliega 1D6 miniaturas elegidas por él a máximo 20cm de cualquier borde.
- 2) El atacante despliega sus miniaturas en cualquier sitio y a como máximo 20cm de un enemigo. (en la misión Golpe de Mano el atacante dispondrá de 1D6 guerreros elegidos por él y el resto no participarán (1,2:4guerreros, 3,4:5guerreros, 5,6:6 guerreros)
- 3) El atacante hace su primer turno.
- 4) **Refuerzos del defensor:** Antes del inicio de cada uno de sus turnos y a partir del segundo, el defensor tirará 1D3 para ver cuántos refuerzos entran por un borde determinado aleatoriamente (numera los bordes de la siguiente forma: 2-3: el borde más cercano al atacante, 5-6: el borde más cercano al defensor, 1:borde lateral, 4: borde lateral)

Fin del escenario:

- 4 Si se cumple uno de los objetivos
Ó el Atacante se retira (pero en vez, del 25% deberá haber perdido más del 50%)
El defensor nunca se retira de este escenario, ni voluntariamente.
- 5 Ó todos los atacantes están neutralizados o fuera de combate.

Puntos de Experiencia adicionales:

- 8 +5 para los guerreros que inflingieron al menos una herida al enemigo.
- 9 +10 para el líder de la banda vencedora.
- 10 +1D6 por sobrevivir a la batalla (aunque durante ésta quedase fuera de combate)

Despliegue: sigue el procedimiento:

- 1) El defensor hace uno o más grupos de 2 o más miniaturas cada uno y sitúa uno en el centro.
- 2) El atacante despliega toda su banda en cualquier sitio donde estén "ocultos" y separados mínimo 30cm de los enemigos.
- 3) El defensor tira 1D6 por cada grupo. Si saca un 6 lo pone donde quiera. Si no, separado a 10cm o menos de una miniatura de la banda que ya haya sido desplegada (los defensores se pueden desplegar a 3cm o más de atacantes)
- 4) El defensor tira 1D6 por cada uno de sus grupos que haya desplegado libremente, si el total es de 1 a 5 el atacante empieza la partida. Si es 6+, empieza el defensor

Condiciones de Victoria: Pierde quien se retire.

Puntos de Experiencia adicionales:

- 11 +5 para los guerreros que inflingieron al menos una herida al enemigo.
- 12 +10 para el líder de la banda vencedora.
- 13 +1D6 por sobrevivir a la batalla (aunque durante ésta quedase fuera de combate)

Territorios: Si la banda vencedora ha dejado fuera de combate a 3+ miembros rivales y ha dejado fuera de combate al menos al triple de guerreros que los propios que hayan quedado fuera de combate, la vencedora pasará a controlar también uno de los territorios de la banda rival determinado aleatoriamente.

Despliegue: sigue el procedimiento:

- 0) El defensor colocará donde quiera una entrada a un túnel o similar, que dará la victoria al atacante si es destruida y, a posteriori, todos sus miembros que estén vivos abandonan la mesa. La entrada tiene $R=6$ y $H=3$. El escenario tiene que tener la forma de uno de los territorios del defensor determinado aleatoriamente que es el que está en juego.
- 1) El defensor despliega 1D6 miniaturas elegidas por él de un máximo 20cm de cualquier borde. Éstos son los centinelas. El resto llegarán como Refuerzos.
- 2) El atacante despliega 2D6 miniaturas elegidas por él de su banda a máximo 10cm de un borde de la mesa elegido aleatoriamente. El resto no participan.
- 3) El atacante hace su primer turno.

Centinelas: Mientras no hayan dado la alarma:

- 1 En la fase de movimiento del defensor, podrán mover 3D6-9*cm (tirar para cada uno) y acabarán encarrados en una dirección aleatoria (encáralos tras moverlos todos). *Si sale negativo, los mueve el atacante el valor absoluto de la cantidad.
- 2 Su HA queda reducida a la mitad y no pueden disparar
Dar la Alarma: Para que den la Alarma debe cumplirse una de estas condiciones:
 - 1 Ver al enemigo: tira 5D6 al final de cada turno defensor, es la distancia a la que los centinelas descubrirán a un enemigo. En caso de que lo vean a esa distancia, haz una tirada para ver si dan la alarma:
 - 2+ en 1D6 si está en terreno abierto
 - 4+ en 1D6 si está parcialmente a cubierto
 - 6 en 1D6 si está a cubierto u oculto
 - 2+ si está a menos de IniciativaDelCentinelax3 independientemente de cuánto puedan ver de la miniatura o del terreno en el que está.
 - 2 Los centinelas también detectarán a cualquier atacante que vean de dicha forma en su propio turno pero un atacante sólo podrá dar la alarma si sobrevive al turno del atacante.
 - 2 Disparos: Si un atacante hace un disparo (excepto armas con silenciadores etc), tirará 2D6 y le sumará la fuerza del arma. Si sale más de 10 se dará la alarma aunque no queden centinelas vivos.
 - 3 Cuerpo a Cuerpo: Un centinela dará la alarma después de un combate al que sobreviva y si al tirar 1D6 (tras cada fase de combate) sale igual o menos que el número de atacantes que participan en el combate. Si en cuerpo a cuerpo se usa una pistola, se considera un Disparo (ver punto anterior)

Refuerzos: Una vez se haya dado la alarma y antes del inicio de cada uno de sus turnos, el defensor tirará 1D6 por grupo en que haya dividido sus fuerzas. Si en el dado sale 6 o un valor igual o superior al número de miembros del grupo, los refuerzos entran por un borde determinado aleatoriamente que será el mismo para los siguientes refuerzos y distinto al borde en el que desplegó el atacante (numera los bordes de la siguiente forma: 2-5: borde opuesto al del atacante, 1: un lateral, 6: el otro). Los refuerzos pueden mover y disparar normalmente en el mismo turno en que lleguen.

Fin del escenario: si la entrada es destruida

- 3 O el Atacante se retira
- 4 O todos los atacantes están neutralizados o fuera de combate.

El defensor nunca se retira de este escenario, ni voluntariamente

Puntos de Experiencia adicionales:

- 14 +5 para el que destruya la entrada.
- 15 +10 para el líder de la banda defensora, si la entrada no es destruida.
- 16 +1D6 por sobrevivir a la batalla (aunque durante ésta quedase fuera de combate)
- 17 +5 para los guerreros que infringieron al menos una herida al enemigo.

Territorios: Tira 1D6 y si la entrada ha sido destruida. Si sale un 6, la banda perderá el territorio. Si sale de 1 a 5, el jugador n podrá recaudar los ingresos por este territorio después de este escenario (pero en otra partida si)

Este escenario solo puede jugarse cuando uno de los miembros de la banda atacante ha sido capturado.

Despliegue: sigue el procedimiento:

- 1) El defensor despliega 1D6 miniaturas elegidas por él de un máximo 20cm de cualquier borde. Éstos son los centinelas. El resto llegarán como Refuerzos.
- 2) El atacante despliega 2D6 miniaturas elegidas por él de su banda a máximo 10cm de un borde de la mesa elegido aleatoriamente. El resto no participan.
- 3) El atacante hace su primer turno.

Centinelas: Mientras no hayan dado la alarma:

- 5 En la fase de movimiento del defensor, podrán mover 3D6-9*cm (tirar para cada uno) y acabarán encarrados en una dirección aleatoria (encáralos tras moverlos todos). *Si sale negativo, los mueve el atacante el valor absoluto de la cantidad.
- 6 Su HA queda reducida a la mitad y no pueden disparar
Dar la Alarma: Para que den la Alarma debe cumplirse una de estas condiciones:
 - 4 Ver al enemigo: tira 5D6 al final de cada turno defensor, es la distancia a la que los centinelas descubrirán a un enemigo. En caso de que lo vean a esa distancia, haz una tirada para ver si dan la alarma:
 - 2+ en 1D6 si está en terreno abierto
 - 4+ en 1D6 si está parcialmente a cubierto
 - 6 en 1D6 si está a cubierto u oculto
 - 2+ si está a menos de IniciativaDelCentinelax3 independientemente de cuánto puedan ver de la miniatura o del terreno en el que está.
 - 5 Los centinelas también detectarán a cualquier atacante que vean de dicha forma en su propio turno pero un atacante sólo podrá dar la alarma si sobrevive al turno del atacante.
 - 5 Disparos: Si un atacante hace un disparo (excepto armas con silenciadores etc), tirará 2D6 y le sumará la fuerza del arma. Si sale más de 10 se dará la alarma aunque no queden centinelas vivos.
 - 6 Cuerpo a Cuerpo: Un centinela dará la alarma después de un combate al que sobreviva y si al tirar 1D6 (tras cada fase de combate) sale igual o menos que el número de atacantes que participan en el combate. Si en cuerpo a cuerpo se usa una pistola, se considera un Disparo (ver punto anterior)

Refuerzos: Una vez se haya dado la alarma y antes del inicio de cada uno de sus turnos, el defensor tirará 1D6 por grupo en que haya dividido sus fuerzas. Si en el dado sale 6 o un valor igual o superior al número de miembros del grupo, los refuerzos entran por un borde determinado aleatoriamente que será el mismo para los siguientes refuerzos y distinto al borde en el que desplegó el atacante (numera los bordes de la siguiente forma: 2-5: borde opuesto al del atacante, 1: un lateral, 6: el otro). Los refuerzos pueden mover y disparar normalmente en el mismo turno en que lleguen.

El prisionero:

- 7 Al desplegar su banda, el defensor colocará el prisionero donde quiera.
- 8 No podrá moverse por su cuenta hasta ser liberado pero el defensor puede moverlo.
- 9 No podrá ser dañado por el defensor hasta ser liberado.
- 10 Será liberado si una miniatura amiga se pone en contacto con él. Empleará el resto del turno en liberarlo y no podrá hacer nada más en el turno.
- 11 Una vez liberado puede actuar normalmente pero sólo está armado con un cuchillo.

Fin del escenario:

- 12 Si el prisionero es liberado y sale por un borde. O
- 13 O el Atacante se retira
- 14 O todos los atacantes están neutralizados o fuera de combate.

El defensor nunca se retira de este escenario, ni voluntariamente

Puntos de Experiencia adicionales:

- 18 +5 para el que libere al prisionero.
- 19 +10 para el líder de la banda defensora, si el prisionero no es rescatado.
- 20 +1D6 por sobrevivir a la batalla (aunque durante ésta quedase fuera de combate)
- 21 +5 para los guerreros que infringieron al menos una herida al enemigo.

Territorios: Tira 1D6 y si la entrada ha sido destruida. Si sale un 6, la banda perderá el territorio. Si sale de 1 a 5, el jugador n podrá recaudar los ingresos por este territorio después de este escenario (pero en otra partida si)

Despliegue:

- 1) Cada banda tira 1D6 y será el número de guerreros (1-2: 2 guerreros, 3-4: 3 guerreros, 5-6: 4 guerreros), aleatoriamente, que se desplegarán a 40cm del enemigo, toda el área en llano, y separados mínimo 3cm unos amigos de otros amigos.
- 2) Todos empiezan con las armas guardadas y se seguirán las reglas Tensión y Desenfundar hasta que uno haya desenfundado su arma

Tensión: Cada turno de tensión sigue el procedimiento.

- 1) mueven ambos bandos máximo 3cm por guerrero y deteniéndose si llegan a 10cm del enemigo (alterna las miniaturas una a una empezando por una del jugador que tenga más guerreros)
- 2) hacer chequeo para ver si se mantienen tranquilos y si todos se mantienen pasar a 1).

Chequeo de Nerviosismo: Tira 1D6 por bando y anotarlos en secreto. Sumarlo acumulativamente y cuando un bando llegue a 15 se pierde la calma y los guerreros de ese bando desenfundan. (si en el dado sale un 6 se suma 0). Si ambos pasan de 15 en el mismo turno, desenfundan el bando que haya acumulado más y si aún así empatan, desenfundan simultáneamente.

Desenfundar: En cuanto uno desenfunde, todos disparan y el tiroteo se resuelve:

- 1 Ningún bando puede mover a sus guerreros.
- 2 Calcular Valor de Desenfundar para cada guerrero y ése será el orden en el que disparan empezando por el superior (si dos o más tienen el mismo resultado, los que tengan pistolas dispararán antes que los que tengan armas básicas, especiales o pesadas. Y si no, dispararán simultáneamente)
- 3 Valor de Desenfundar: Tira 1D6 por guerrero y sumarle su L +1 si tiene una pistola. -1 si tiene una arma pesada
- 3 Se resolverán los disparos normalmente teniendo en cuenta que los que sean impactados antes de disparar ya no podrán hacerlo.
- 4 Tras el tiroteo empieza una batalla normal (tira 1D6 para ver quién hace su primer turno)

Fin del escenario:

- 1 La batalla acaba cuando una banda es obligada a retirarse o se retira voluntariamente, ganando la otra.
- 2 Si la banda que se retira es la que desenfundó primero, los vencedores deben tirar 1D6:
 - 1-5: la banda perdedora solo podrá recaudar la mitad de los ingresos que obtengan.
 - 6: la banda perdedora solo podrá recaudar la mitad de los ingresos que obtengan y entregará al vencedor un territorio determinado aleatoriamente.

Puntos de Experiencia adicionales:

- 22 +5 para los guerreros que infringieron al menos una herida al enemigo.
- 23 +10 para el líder de la banda vencedora.
- 24 +1D6 por los supervivientes de la banda vencedora.
- 25 +1D6 por sobrevivir a la batalla (aunque durante ésta quedase fuera de combate)
- 26 +X para cada guerrero de la banda que mantuvo la calma (si las bandas no se atacaron simultáneamente)(x=diferencia de los chequeos de nerviosismo acumulados de las dos bandas)

SECUENCIA POSTERIOR A LA BATALLA

- 1 **Cuerreros Fuera de combate:** efectuar una tirada en la *Tabla de Heridas Graves*
 2 **Cuerreros Neutralizados:** tirar 1D6: 1-3: *se cura*. 4+: tirada en la *Tabla de Heridas Graves*

(I) Diferencia entre Valoraciones de Banda	Puntos de Experiencia si se ha ganado/perdido
1-49	+1/+0
50-99	+2/+1
100-149	+3/+2
150-199	+4/+3
200-249	+5/+4
250-499	+6/+5
500-749	+7/+6
750-999	+8/+7
1000-1499	+9/+8
1500+	+10/+9

Tabla de Heridas Graves (1D66):
 11-16: Muerto: borra de la hoja de control al guerrero y todo el equipo que llevase.
 21: Heridas múltiples: Hacer 1D6 tiradas en esta tabla repitiendo si sale 11-15 o 66
 22: Herida en el pecho: -1 a su R.
 24: Herida en el brazo: -1 a su F cuando use ese brazo (determinar el brazo aleatoriamente)
 25 herida en la cabeza: tira 1D6 antes de cada escenario. 1-3: tiene estupidez. 4-6: tiene furia asesina
 26: tuerto de un ojo alcatorio: -1HP y si pierde los dos muere.
 31: Sordera: Si es la segunda vez que se sale este resultado, -1 a su L.
 32: Fatiga: -1 a su I
 33: Herida en la mano: -1 a su HA y pierde 1D3 dedos de una mano elegida aleatoriamente (si pierde todos los de una ya no podrá volver a usarla, ni siquiera para armas a dos manos)
 34-36: Vieja herida de guerra: tira 1D6 antes de cada escenario y si sale 1 no podrás usarlo en éste.
 41-55: Recuperado: no recibe ningún daño.
 56: Odio: tira 1D6 para ver a quién "odia": 1-2: al guerrero que le causó la herida. 3-4: al líder de la banda que le causó la herida. 5-6 a toda la banda que le causó la herida.
 61-63: Prisionero: la banda enemiga lo toma como prisionero. Dos bandas con prisioneros los pueden intercambiar uno a uno empezando por los de mayor valor. Una banda puede recuperar a un prisionero pagando una cantidad elegida por la banda enemiga o jugando el escenario "Rescate". La banda que lo retiene puede venderlo junto a las armas que lleva como esclavo por 1D6x5 créditos. El prisionero siempre lleva consigo su equipo.
 64: Cicatrices Horribles: el guerrero pasa a dar "miedo"
 65: Cicatrices impresionantes: +1 a su L (si vuelve a salir este resultado, repetir tirada)
 66: Sobrevive contra todo pronóstico: sùmale 1D6 puntos de experiencia.

Ver la experiencia recibida según el escenario y la que resulte en la tabla(I) si las bandas tenían distinta valoración
 Al pasar a nueva categoría se hará un Chequeo de Experiencia.(ver tabla (II) para las categorías). Los novatos que lleguen a 21 se convierten en pandilleros.

Chequeo de Experiencia (tira 2D6):

- | 2D6 | Resultado |
|-------|---|
| 2 | Nueva habilidad. Deberá elegirse cualquiera de las Tablas de Habilidades y determinarse aleatoriamente la habilidad obtenida. |
| 3-4 | Nueva habilidad. Deberá elegirse una de las Tablas de Habilidades permitidas a la banda y determinarse aleatoriamente la habilidad obtenida. |
| 5 | Aumento de atributo. Tendrá que efectuarse una tirada de 1D6: 1 a 3 = +1 F; 4 a 6 = +1 A. |
| 6 | Aumento de atributo. Tendrá que efectuarse una tirada de 1D6: 1 a 3 = +1 HA; 4 a 6 = +1 HP. |
| 7 | Aumento de atributo. Tendrá que efectuarse una tirada de 1D6: 1 a 3 = +1 Iniciativa; 4 a 6 = +1 Liderazgo. |
| 8 | Aumento de atributo. Tendrá que efectuarse una tirada de 1D6: 1 a 3 = +1 HA; 4 a 6 = +1 HP. |
| 9 | Aumento de atributo. Tendrá que efectuarse una tirada de 1D6: 1 a 3 = +1 Heridas; 4 a 6 = +1 Resistencia. |
| 10-11 | Nueva habilidad. Deberá elegirse una de las Tablas de Habilidades permitidas a la banda y determinarse aleatoriamente la habilidad obtenida. |
| 12 | Nueva habilidad. Deberá elegirse cualquiera de las Tablas de Habilidades y determinarse aleatoriamente la habilidad obtenida. |

2.12: Nueva Habilidad: elige cualquiera de las tablas de habilidades y determina aleatoriamente cuál ganas.

(II) Experiencia	Categoría
0-5	Novato Inexperto
6-10	Novato
11-15	Novato
16-20	Novato Experimentado
21-30	Nuevo Pandillero
31-40	Pandillero
41-50	Pandillero
51-60	Pandillero
61-80	Pandillero Veterano
81-100	Pandillero Veterano
101-120	Pandillero Veterano
121-140	Pandillero Veterano

<p>5. Infiltración: tras desplegar, puede desplegarse en cualquier sitio que no le vea el enemigo.</p> <p>6. Sigiloso: cualquier centinela que intente detectar a la miniatura deberá dividir a la mitad la distancia de detección.</p> <p>■ Aciudad:</p> <p>1. Caída de Gato: divide a la mitad F del impacto en caídas (redondear hacia abajo)</p> <p>2. Esquivar: 6+ de salvación (inmodificable) en cuerpo a cuerpo o disparo, <i>(hacerla antes de tirar por amadura)</i>. 3. Destrarse: puede tirar 1D6 al principio del cuerpo a cuerpo y si saca menos de su 1, mueve hacia atrás 5cms.</p> <p>4. Saltar: puede saltar 2D6cm y además mover en cualquier orden.</p> <p>5. Desenfundar Rápido: puede duplicar el valor de su atributo de I al desenfundar en un tirote (ver escenarios)</p> <p>6. Carrera: Triplica su M al correr o cargar</p> <p>■ Eroicidad:</p> <p>1. Carga asesina: en el turno que carga duplica su A pero no puede bloquear</p> <p>2. Ímpetu: su "movimiento de impulso" pasa de 5 a 10cm.</p> <p>3. Voluntad de Hierro: <i>(sólo líderes, el resto repetir tirada)</i> Puedes repetir un chequeo de retirada por partida.</p> <p>4. Reputación de asesino: causa "miedo" al cargar.</p> <p>5. Nervios de Acero: si la miniatura no supera un chequeo para evitar quedar aturrido, podrá efectuar de nuevo la tirada</p> <p>6. Agallas: al efectuar una tirada para determinar el efecto de las heridas, un 1-2 indicará que la miniatura ha sufrido un rasguño, un 3-5 que ha sido neutralizada y un 6 que está fuera de combate. Al usar tablas especiales de efectos de heridas deberá sumar +1 al resultado.</p> <p>■ Combate:</p> <p>1. Maestro en el combate: en combates múltiples, puede usar superioridad numérica del enemigo contra ellos. Por cada enemigo por encima del primero, podrá aplicarse +1 a HA a esta miniatura.</p> <p>2. Desarmar: hace una tirada al inicio de un cuerpo a cuerpo. Si saca 4+ le destruye esa arma para siempre.</p> <p>3. Finta: puede elegir aumentar +1 su A en este turno en vez de bloquear, si puede hacerlo.</p> <p>4. Bloquear con la mano: aunque la tenga ocupada, su mano hace un bloqueo adicional.</p> <p>5. Contraataque: si su posibilidad de bloquear queda anulada por el enemigo, puede hacer inmediatamente un ataque de un dado adicional</p> <p>6. Apartarse: por cada impacto recibido en C.a.Cuerpo tira 1D6, si sacas 4+ has evitado ese impacto.</p> <p>■ Fuerza:</p> <p>1. Embestida: +2 a su HA al cargar.</p> <p>2. Bíceps Descomunales: <i>(sólo pesados, el resto repetir tirada)</i> puede mover y disparar en condiciones que no pudiera hacerlo pero aplicando -1 al impactar</p> <p>3. Golpe Mortífero: +1 a su F en cuerpo a cuerpo</p> <p>4. Cabezazo: Si causa 2+ impactos en C.a.Cuerpo, podrá causar un único impacto sumando +1 a la F del ataque por cada impacto adicional obtenido. <i>Ejemplo: en vez de causar dos impactos de F4 podrá causarse uno de F5. O en vez de causar 3 impactos de F4, podrá causarse uno de F6.</i></p> <p>5. Lanzar enemigo: al ganar un turno de combate, en vez de impactar al enemigo podrá lanzarse a 2D6cm de distancia en dirección elegida por atacante. <i>Si choca contra miniatura, ambas sufren un impacto de F=distancia lanzada/4.</i></p> <p>6. Mandíbula de Hierro: si es impactada en cac no deberá reducirse la F del ataque en 1 punto</p> <p>■ Disparo:</p> <p>1. Puntería: podrá elegir repetir tiradas de "Efecto de las Heridas" causadas por su disparo y aplicar ese resultado.</p> <p>2. Tiro Rápido: podrá disparar tantas veces en un turno como indique su atributo de A</p> <p>3. Pistolero: si está armado con dos pistolas hará 2 disparos excepto si lleva armas básicas, especiales o pesadas.</p> <p>4. Disparar Corriendo: <i>(no si lleva armas pesadas)</i> Puede correr y disparar aplicando -1 al impactar, <i>sin usar miras.</i></p> <p>5. Francotirador: aumenta su distancia de largo alcance al usar armas básicas a su largo alcance normal +1/2 de éste.</p> <p>6. Fuego rápido: elige un arma que lleve, en cada fase de disparo puedes disparar con ella y cualquier otra.</p> <p>■ Técnicas:</p> <p>1. Maestro de armas: +1 al chequeo de munición de toda tu banda.</p> <p>2. Traficante: <i>(sólo pandilleros, el resto repetir tirada)</i> puede elegir repetir tirada de ingresos de un territorio.</p> <p>3. Inventor: tira 1D6 después de cada batalla. Si sacas 6 obtienes un "artefacto raro" determinado aleatoriamente.</p> <p>4. Médico: puede elegir repetir tirada de "Tabla de Heridas Graves" de cualquier miembro de su banda.</p> <p>5. Especialista: <i>(sólo novatos y pandilleros, el resto repetir tirada)</i> puede llevar arma especial.</p> <p>6. Armero: si fallas chequeo de munición o tu arma explota, tira 1D6 y si sacas 4+ evitas el efecto.</p>
--

- 1) Por cada pandillero que no haya quedado Fuera de Combate durante ni después de la batalla se podrán recaudar los ingresos de uno de tus territorios a tu elección (incluido el que hayas ganado esta batalla)
- 2) Si has ganado a una banda con más valoración, recibirás ingresos adicionales según la tabla de abajo a la izquierda.
- 3) Suma las cantidades de los puntos 1) y 2) a tus fondos y consulta la tabla de abajo a la derecha teniendo en cuenta el número de miniaturas de tu banda para ver cuánto dinero obtienes finalmente.

Diferencia entre Valoraciones de Banda	Ingresos Adicionales por conseguir la Victoria
1 a 49	+5
50 a 99	+10
100 a 149	+15
150 a 199	+20
200 a 249	+25
250 a 499	+50
500 a 749	+100
750 a 999	+150
1.000 a 1.499	+200
1.500 +	+250

Número de miniaturas en la banda								
Ingresos	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+	
0-29	15	10	5	0	0	0	0	
30-49	25	20	15	5	0	0	0	
50-79	35	30	25	15	5	0	0	
80-119	50	45	40	30	20	5	0	
120-169	65	60	55	45	35	15	0	
170-229	85	80	75	65	55	35	15	
230-299	105	100	95	85	75	55	35	
300-379	120	115	110	100	90	65	45	
380-459	135	130	125	115	105	80	55	
460-559	145	140	135	125	115	90	65	
560-669	155	150	145	135	125	100	70	

	0-10	10-45	-	-1	4	1	-	4+	
	0-10	10-45	+1	-1	3	1	-	4+	no deben aplicarse los modificadores por cobertura del objetivo. Además, debe tirarse un dado por cada miniatura en contacto peana con peana con el objetivo o a una distancia de este igual a la de las "balas perdidas". Con un resultado de 4+ la miniatura será impactada como si se tratara de un arma con área de efecto.
	0-10	10-45	-	-	4	1	-2	4+	
	0-10	10-45	-	-1	4	1	-	6+	Incendiarse
	0-10	10-60	+1	-	4	1	-1	6+	
Armas Especiales									
Rifle de Aguja	0-40	40-80	+1	-	3	1	-1	6+	si el objetivo es impactado, es automáticamente herido si falla tirada por armadura. / la tirada para el efecto de heridas al recibir la última herida y en cada fase de recuperación es: 1-2: Ningún efecto. 3-4: Sedado, como neutralizado. 5 En coma. La miniatura no podrá moverse en absoluto. 6: Fuera de combate.
Rifle de Fusión	0-15	15-30	+1	-	8	1D6	-4	4+	
Lanzallamas	Plantilla		-	-	-4	1	-2	4+	Incendiarse
Lanzagranadas	0-50	50-150	-	-1	Según tipo granadas		auto	4+	si mueves, no disparas este turno.
	Niveles de Potencia: elige a qué potencia quieres disparar.								
	0-15	15-40	+1	-	5	1	-1	4+	
	0-15	15-60	+1	-	7	1	-2	4+	La recarga lleva un turno, un dado de fuego sostenido
Armas Pesadas									
Bóiler pesado	0-50	50-100	-	-	5	1D3	-2	6+	2 dados de fuego sostenido
Ametralladora Pesada	0-50	50-100	-	-	4	1	-1	4+	2 dados de fuego sostenido
Cañón Automático	0-50	50-180	-	-	8	1D6	-3	4+	1 dado de fuego sostenido
Cañón Láser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	4+	
	Niveles de Potencia: elige a qué potencia quieres disparar.								
	0-50	50-100	-	-	7	1D3	-2	4+	Arma de Plantilla
	0-50	50-100	-	-	10	1D6	-6	4+	Arma de Plantilla, la recarga lleva un turno
	Depende de la munición que use								
	0-50	50-180	-	-	8	1D6	-6	auto	
	0-50	50-180	-	-	4	1	-1	auto	Área de Efecto

Una miniatura puede lanzar una granada en vez de disparar y se resuelve exactamente igual que cualquier otro disparo, efectuando una tirada para impactar según la HP del lanzador.

- Las granadas de fragmentación y la mayoría de granadas utilizan una plantilla de área de efecto por lo que, si una granada falla, tendrá que efectuarse una tirada de dispersión, tal y como se ha descrito anteriormente, con la excepción que el resultado obtenido en el dado de artillería siempre deberá dividirse a la mitad.
- El alcance máximo al que puede lanzarse la granada depende del atributo de Fuerza del guerrero:
 - Fuerza del Atacante / Alcançe: 1 / 10cm, 2 / 15cm, 3 / 20cm, 4 / 25cm, 5+ 30cm.

Al lanzar una granada de humo no se lanza contra un enemigo sino contra un del suelo que se considera un objetivo pequeño (tienes un -1).

Perforante	6	1D6	-3	/ al impactar/ puede adherirse a cualquier objetivo inmóvil situado a 3cm(6-) durante la fase de disparo. Impactará automáticamente. No podrá disparar otra arma en la misma fase de disparo / Este tipo de granada no tiene área de efecto, al igual que cualquier otra granada deberá calcularse igualmente su dispersión si no se consigue impactar a su objetivo. La granada debe dispersarse directamente sobre un objetivo para que éste pueda ser efectivamente impactado.					
De Plasma	5	1	-2	Área / Seguir el procedimiento habitual pero dejando ahí la plantilla y tira 1D6 al inicio de cada turno: 1-3: La bola de plasma desaparece. 4-5: La bola de plasma permanece ahí. 6: La bola de plasma se desintegra. 2D6cm en dirección aleatoria y desaparece al final del turno. Si moviendo alcanza a alguien es impactado de la forma habitual. El plasma bloquea la línea de visión.					
Bombas de Fusión	8	1D6	-4	puede adherirse a cualquier objetivo inmóvil situado a 3cm(6-) durante la fase de disparo. Impactará automáticamente. No podrá disparar otra arma en la misma fase de disparo.					
Fragmentación	6	1D6	-3	Área					

De gas, de humo y de Fognazo Fotónico: ver sección Equipo

Área de efecto: El área de efecto está representada por una plantilla de explosión circular propia para cada arma. Debe designarse el objetivo de la forma habitual y:

3 Si el objetivo se encuentra fuera del alcance del arma, el disparo fallará sin causar daño. De lo contrario debe seguirse el siguiente procedimiento:

1- Deberá colocarse la plantilla de área de efecto con el centro situado sobre el objetivo.

2- El objetivo será impactado automáticamente y cualquier otra miniatura cuya peana quede cubierta completamente por la plantilla también. Si la peana de una miniatura está parcialmente cubierta por la plantilla, la miniatura será impactada si en 1D6 se obtiene 4+ (siempre que se coloque la plantilla se seguirá este procedimiento para ver a quién impacta)

3- Deberá efectuarse una tirada normal para herir por cada miniatura impactada.

4 Si el objetivo inicial no resulta impactado, el disparo se habrá desviado. Debe tirarse el dado de dispersión y el dado de artillería y seguir el procedimiento:

1-Si el resultado obtenido en el dado de artillería es un número*, éste indicará a qué distancia del objetivo caerá el proyectil en centímetros.

2-La dirección en la que se ha dispersado el proyectil está indicada por la flecha resultante en el dado de dispersión. (No se podrá dispersar más de la mitad de la distancia entre el atacante y el objetivo)(si lo que se lanza es una granada se puede dispersar más de la mitad de la distancia entre el atacante y el objetivo pero el resultado del dado de artillería debe dividirse a la mitad)

3-Coloca la plantilla en la posición indicada por el resultado obtenido con ambos dados.

* Si en el dado de artillería sale un signo de admiración el disparo no tendrá efecto.

Bloquear: Cualquier guerrero armado con espada puede bloquear el golpe de un oponente.

-Obligar a su oponente a efectuar de nuevo la tirada con el dado de ataque en el que haya obtenido el resultado mayor antes de determinar la puntuación total y el adversario volverá a elegir el mayor.

-Si dos miniaturas armadas con espadas se enfrentan, su habilidad de bloquear se cancelará.

-Una miniatura armada con dos espadas podrá bloquear dos veces.

Incendiarse: Si una miniatura es impactada pero no resulta ni neutralizada ni fuera de combate, deberá efectuarse una tirada de 1D6:

1-3 el objetivo no sufrirá ningún efecto.

4-6 el fuego prenderá y se hará una nueva tirada: 1-5: la miniatura seguirá ardiendo y sufrirá automáticamente un impacto de F4. Si la miniatura resulta Neutralizada o queda Fuera de Combate mientras está ardiendo, las llamas se apagarán sin más consecuencias. Mientras esté ardiendo la víctima estará desmoralizada, excepto que la miniatura moverá 5D6 centímetros en una dirección aleatoria en vez de correr a cubrirse. Una miniatura ardiendo no podrá archar en combate cuerpo a cuerpo ni ser contactado peana con peana. 6: las llamas se extinguirán.

Si hay alguna miniatura amiga a 3 cm(6-) del guerrero que está ardiendo durante su fase de movimiento, ésta podrá intentar extinguir las llamas. Si lo hace no podrá disparar durante la fase de disparo. Tendrá que efectuarse una tirada de 1D6 y sumar +1 por cada miniatura adicional que esté intentando apagar las llamas (o sea, si hay dos miniaturas sumar +1). Si el resultado obtenido es igual o superior a 6, habrán conseguido extinguir las llamas.

Un guerrero afectado por la furia asesina que esté ardiendo ignorará el fuego y seguirá moviendo, disparando y luchando a pesar de las quemaduras. Sin embargo seguirá sufriendo las heridas descritas.

4: queda automática e inmediatamente desmoralizada moviéndose 5D6 alejándose del enemigo.

5: No se moverá, pero disparará a la miniatura amiga más próxima.

6: Se queda en blanco y se retira de la mesa aunque no sufre se considera como fuera de combate para el chequeo de retirada.

Plantilla: Debe colocarse la plantilla correspondiente de forma que el extremo estrecho esté en contacto con el atacante y el extremo ancho sobre el objetivo. _Cualquiera cubierta por completo por la plantilla será automáticamente impactada, y las miniaturas cubiertas parcialmente serán impactadas con 4+.

Fuego Sostenido: Pueden disparar varias ráfagas que pueden impactar a varios objetivos. Al dispararlas debe declararse si efectúa un sólo disparo (procedimiento habitual) o si dispara en fuego sostenido siguiendo el procedimiento:

1- Tira 1D3 por cada punto de fuego sostenido del arma para determinar cuántos disparos hace. / 2- Cada disparo se resolverá individualmente con una tirada.

Para los disparos adicionales el objetivo puede ser el mismo o estar separado menos de 10cm de objetivo inicial.

EQUIPO

Armadura de Caparazón: Tirada de salvación: 4+ tendrá su atributo de Iniciativa reducido a la mitad (redondea hacia arriba)

Armadura Antifrag: Tirada de salvación: 6+ o 5+ si ha sido impactado por arma de plantilla.

Armadura de Malla: Tirada de salvación: 5+ si ha sido herido por arma de plantilla.

Granadas de Fognazo Fotónico: la granada se lanza de la forma habitual y debe colocarse la plantilla de área de efecto siguiendo el procedimiento habitual. Las miniaturas impactadas por el fognazo se verán afectadas como se describe más adelante. Sin embargo, las miniaturas impactadas por el fognazo no resultarán aturridas como resultado de este "impacto". Deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada miniatura impactada.

Cualquier miniatura que obtenga un resultado inferior a su I quedará deslumbrada hasta final de turno, considerándose que tiene una HA y una HP de 1.

Las miniaturas que no obtengan un resultado inferior a su I resultarán cegadas y son incapaces de ver nada y por tanto no pueden moverse con facilidad ni disparar. Si deciden moverse, lo harán a la mitad de su capacidad de movimiento y en una dirección aleatoria. Si se les ataca en combate cuerpo a cuerpo podrán defenderse, pero su HA estará reducida a 1. Una miniatura cegada permanecerá cegada durante todo su próximo turno, y al inicio de cualquier turno posterior podrá intentar recuperar la visión tirando 1D6. 5 ó 6: recuperará la visión y podrá actuar normalmente

Si el objetivo llevaba un arma equipada con visor de puntería, mira láser o visor infrarrojo, tendrá que efectuar una tirada de 1D6 y si saca un 6 la mira no se podrá volver a usar.

Granadas de Gas: Al lanzar una granada de gas debe elegirse un objetivo y determinar si la granada impacta siguiendo el procedimiento normal. Coloca la plantilla de granada de gas. Las miniaturas situadas en el interior de la nube resultarán impactadas automáticamente; las miniaturas parcialmente dentro de la nube serán impactadas si se obtiene un resultado de 4+. Los guerreros afectados por el gas no quedarán aturridos por haber sido impactados.

Deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada miniatura impactada. Si el resultado obtenido es inferior a la Resistencia de la víctima, el gas no le afectará. En caso contrario podrá ser afectada. Si se obtiene un resultado de

6, la víctima siempre resultará afectada, sea cual sea su atributo de Resistencia. Una miniatura que no haya sido afectada por el gas deberá efectuar de nuevo esta tirada si al inicio de su siguiente turno sigue dentro del área de efecto.

Tendrá que efectuarse una tirada de 1D6 al inicio del turno de cada jugador: *1 La nube de gas se disipa sin causar más daños. 2-3 La nube de gas permanece donde está. 4-5 La nube reduce su tamaño hasta el de la plantilla de área de efecto. 6 La nube de gas se desplaza 2D6 cm en una dirección aleatoria. Cualquiera miniatura alcanzada por el gas será impactada.*

1 **Gas atemorizante:** cualquier guerrero afectado tendrá que efectuar un chequeo de Liderazgo.

2 **Gas asfixiante:** cualquier guerrero afectado caerá al suelo y quedará indefenso mientras permanezca dentro del área de efecto de la nube. Las miniaturas podrán arrastrarse 5 cm en un intento desesperado por abandonar el área de efecto, pero no podrán hacer nada más si al inicio del turno están dentro. Una vez se hayan arrastrado hasta el exterior de la nube, o ésta se haya dispersado, se recuperarán al final de su turno.

6 **Gas alucinógeno:** Si la min. se encuentra dentro de la nube al inicio de su turno, tirará 1D6:

1: Tira 1D6. 1-3 no se verá afectada. 4+ tirar otra vez en esta tabla

2: La víctima queda inmobilizada totalmente.

3: La víctima no podrá moverse y deberá disparar con cualquier arma que tenga en una dirección aleatoria.

4: queda automática e inmediatamente desmoralizada moviéndose 3D6 alejándose del enemigo.

5: No se moverá, pero disparará a la miniatura amiga más próxima.

6: Se queda en blanco y se retira de la mesa aunque no sufre se considera como fuera de combate para el chequeo de retirada.

Batería Láser Sobrecargada: Cualquier pistola láser o rifle láser puede equiparse con una batería láser sobrecargada sumando +1 a la Fuerza del arma. Sin embargo, el chequeo de munición será de 6+ al utilizar una batería láser sobrecargada.

Mira Infrarroja: Anula cobertura: una miniatura que permanezca inmóvil y utilice un arma básica, especial o pesada con una mira infrarroja podrá reducir en un punto el modificador a la tirada para impactar por disparar contra un objetivo a cubierto. Por ello, podrá ignorarse el modificador por objetivo parcialmente a cubierto y, en el caso de los objetivos completamente cubiertos, el modificador aplicable será de -1 en vez de -2. **Un sólo disparo:** el modificador podrá aplicarse tan solo en un único disparo. Al disparar en fuego sostenido no podrá aplicarse el modificador, ya que las emisiones de humo caliente de la propia arma interferirán en la mira.

Fuego de supresión: la mira infrarroja no puede utilizarse para disparar a objetivos que aparecen de repente o a los que sólo puede verse fugazmente. Por lo tanto, el modificador a la tirada para impactar no puede aplicarse a disparos efectuados contra objetivos que aparecen o a los que se ve fugazmente, ni contra objetivos que cargan mientras el usuario esta dispuesto para efectuar fuego de supresión.

Visor de puntería:+1 al impactar: una miniatura inmóvil que utilice un arma básica, especial o pesada con un visor de puntería podrá aplicar un modificador de +1 a sus tiradas para impactar.

Fuego de supresión: el visor de puntería no puede utilizarse para disparar a objetivos que aparecen de repente o a los que sólo se puede ver fugazmente. Por lo tanto, el modificador positivo a la tirada para impactar no puede aplicarse a disparos efectuados contra objetivos que aparecen o a los que se ve fugazmente, ni contra objetivos que cargan mientras el usuario esta dispuesto para efectuar fuego de supresión.

Mira Láser:+1 al impactar: un guerrero armado con una pistola, arma básica o arma especial con una mira láser podrá aplicar un modificador de +1 a todas sus tiradas para impactar con dicha arma.

Detectar el punto rojo: un guerrero impactado por un arma equipada con una mira láser puede intentar evadir el disparo, representándose así la posibilidad que haya visto el punto rojo y se haya puesto a cubierto. En cuanto haya sido impactado podrá intentar evadir el disparo obteniendo un 6 en 1D6. Esta tirada no es una tirada de salvación por armadura, por lo que los modificadores a la tirada de salvación del arma no deben aplicarse.

Mira Telescópica:Duplica el corto alcance: un guerrero que permanezca inmóvil y dispare un arma básica o especial equipada con una mira telescópica duplicará la distancia de corto alcance.

Fuego de supresión: esta mira no puede emplearse para disparar a objetivos que aparecen de repente o a los que sólo puede verse fugazmente. Por lo tanto, el modificador no podrá aplicarse a disparos efectuados contra objetivos que aparecen, que se ven fugazmente o que cargan mientras el usuario esta dispuesto para efectuar fuego de supresión

Ojo Biónico:Prótesis: un ojo biónico anula los efectos de una herida grave sufrida en un ojo.

Fotosensibilidad: el guerrero podrá repetir cualquier chequeo para evitar los efectos de una granada de fognazo fotónico que haya fallado (tendrá que efectuarse una tirada de 1D6 contra el atributo de Iniciativa). Además, podrá ver y disparar a través del humo aplicando un modificador de -1 al impactar.

Pierna Biónica:Prótesis: una pierna biónica anula los efectos de una herida grave sufrida en una pierna.

Patada: la miniatura aumentará su atributo ataques en +1.

Además, si gana un turno de combate cuerpo a cuerpo, podrá efectuar un ataque especial de patada en vez de resolver su impacto o impactos normales. Hay que tener en cuenta que una miniatura tan sólo podrá lanzar una patada por turno, renunciando al resto de ataques que de otra forma habría podido llevar a cabo. Este ataque especial de patada se resuelve sumando +2 a la Fuerza del guerrero y causa 1D3 heridas.

Brazo Biónico:Prótesis: un brazo biónico anula los efectos de una herida grave sufrida en un brazo.

Bonificadores a atributos: el guerrero aumentará en +1 su atributo de Fuerza cuando luche en combate cuerpo a cuerpo o al lanzar granadas. Además, contará con un modificador de +1 al valor de su atributo de Iniciativa cuando luche en combate cuerpo a cuerpo.

Taller Automático: Si una banda dispone de un taller automático, podrá utilizarlo entre batallas para revisar las armas de la banda. Para poder hacerlo la banda debe contar al menos con un pesado, y debe asignarse a un pandillero para que le ayude.

Mientras esté ayudando al pesado, el pandillero no podrá recaudar los ingresos de ningún territorio ni buscar artefactos raros.

Al iniciarse la siguiente batalla, cualquier arma que falle un chequeo de munición podrá repetir la tirada, superándola automáticamente si obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6, sin importar qué tipo de arma sea. Las armas que fallen automáticamente el chequeo de munición lo superarán con un resultado de 4 ó más.

Hay que tener en cuenta que el taller automático se encuentra en el territorio de la banda y no está asociado a ningún pesado específico. Puesto que no pertenece a ningún miembro de la banda en concreto, su valor no debe incluirse en la valoración de la banda. Si se produce una incursión contra el territorio de la banda (como en el caso del escenario Incursión), el taller automático quedará automáticamente destruido si la banda propietaria es derrotada.

Bio-Escáner:Enemigos ocultos: una miniatura equipada con un bioescáner podrá detectar miniaturas ocultas hasta una distancia igual a siete veces el valor de su atributo Iniciativa. Un guerrero de, por ejemplo, 14, detectará enemigos ocultos a 28 cm en vez de a 12 cm.

Intrusos: en los escenarios como Incursión y Rescate en los que hay centinelas e intrusos, el bioescáner permite detectar miniaturas hasta una distancia igual a siete veces el atributo de Iniciativa de la miniatura que lo utilice, y permitirá aplicar un modificador de +1 a las posibilidades de detectar a los intrusos.

Talismán de Serpiente Ciega: Si un miembro de la banda tiene un talismán de serpiente ciega, podrá presentar cuando un enemigo se disponga a dispararle. Si el guerrero sufre un impacto procedente de un enemigo que efectúa fuego de supresión, tendrá la posibilidad de agacharse o intentar esquivar el disparo. Tira 1D6. Si se obtiene un resultado de 4 ó más, el guerrero habrá esquivado el disparo y podrá seguir actuando normalmente.

Hay que tener en cuenta que debe tirarse el dado en cuanto el guerrero sea impactado y que no se trata de una tirada de salvación, por lo que los modificadores a la tirada de salvación del arma no deben aplicarse.

Arnés de Seguridad:Caída: el extremo de la cuerda de seguridad debe estar sujeto para poder utilizarse. Una miniatura puede sujetar el arnés durante la fase de movimiento, si no se mueve. Si la miniatura se mueve, el arnés se soltará automáticamente.

Si una miniatura cuyo arnés de seguridad está sujeto cae, no sufrirá ninguna herida pero quedará colgando al extremo de la cuerda hasta que consiga volver a subir. Para ello, la miniatura tendrá que efectuar una tirada de 1D6 al inicio del turno y obtener un resultado igual o inferior a su atributo de Iniciativa.

Cualquier guerrero enemigo situado junto al punto desde el que ha caído la miniatura equipada con el arnés de seguridad podrá cortar la cuerda, provocando la caída de la miniatura. Esta acción debe efectuarse durante la fase de combate cuerpo a cuerpo, por lo que el guerrero enemigo no podrá disparar durante el mismo turno.

Cuchillo Escondido:

Si el miembro de una banda es capturado, podrá intentar escapar si dispone del cuchillo escondido. Tira 1D6.

1 El guerrero muere mientras intentaba escapar.

2 El guerrero escapa pero es recapturado inmediatamente.

3 El guerrero consigue escapar, pero pierde todas sus armas y equipo, que quedan en manos de la banda que le había capturado.

4 a 6 El guerrero consigue escapar con todo su armamento y equipo.

Un cuchillo escondido tan sólo permite un intento de huida.

Filtros Nasales:Chequeo de gas: un guerrero que utilice filtros nasales podrá repetir un chequeo de Resistencia para evitar el efecto de los gases asfixiante, alucinógeno y atemorizante que haya fallado.

Paracaídas Gravítico:Caídas: si un guerrero equipado con el paracaídas gravítico cae o salta no resultará herido, sea cual sea la altura desde la que haya caído.

Gancho: Se trata de un gancho magnético unido a un largo cable que se dispara con un pequeño lanzador. Un guerrero puede disparar un gancho durante la fase de disparo en vez de disparar un arma. Deberá designarse el punto objetivo y dispararse como si fuera un arma de fuego, considerando el punto objetivo como un objetivo pequeño. Si no se logra impactar tendrá que determinarse la dispersión como si fuera un arma de plantilla. El gancho magnético se adherirá al punto fijado, debiendo indicarse con una ficha apropiada.

En la siguiente fase de movimiento, la miniatura podrá ascender hasta la posición del marcador, invirtiendo toda su capacidad de movimiento al hacerlo.

El gancho no es realmente un arma, pero puede darse el caso que alguien desee emplearlo como tal, por lo que a continuación se incluye su perfil. Además, tiene un valor de chequeo de munición como cualquier otra arma.

A Mod. Impactar Mod. Chequeo

Corto Largo Corto Largo F Heridas Salvación Munición

0-20 20-40 +2 +1 2 1 6+

Visor Infrarrojo: Un guerrero equipado con un visor infrarrojo puede detectar enemigos escondidos hasta una distancia equivalente a cinco veces el valor de su atributo de Iniciativa en centímetros.

En los escenarios como Incursión y Rescate en los que hay centinelas e intrusos, el visor infrarrojo permite detectar miniaturas hasta una distancia igual a cinco veces el atributo de Iniciativa de la miniatura usaria, y permite aplicar un modificador de +1 a sus posibilidades de detectar los intrusos.

Batería Isotrópica: Si una banda dispone de una batería isotrópica, podrá convertir cualquier elemento de su territorio en un asentamiento.

La banda creará un pequeño garito en una zona virgen, utilizando la batería isotrópica para poder accionar los extractores, la depuradora de agua y el generador. La batería isotrópica tan sólo puede emplearse una vez.

Chip Lobotomizador: Un chip lobotomizador cura el temperamento manaco del individuo asociado a las heridas crónicas en la cabeza, de forma que ya no será necesario efectuar el chequeo por estupidez o furia asesina antes de la batalla. Sin embargo, su atributo de Iniciativa se reducirá en 1 punto. Cada chip lobotomizador se configura especialmente para ajustarse a las ondas cerebrales de su receptor. Una vez implantado no es posible extirparlo y transferirlo a otra persona.

Ánfora Mung: Si a una banda se le ofrece un ánfora mung lo más probable es que se trate de una copia sin valor, o un ejemplar dañado o restaurado, de muy escaso valor. Los inversores cautos se alejarán de cualquier ánfora mung como de las llagas supurantes de una rata rabiosa. Por desgracia, no todo el mundo es tan prudente. Si el líder de la banda ha enviado a uno

Medibot: Un guerrero equipado con un medibot puede utilizarlo para curar a un amigo que esté neutralizado y en contacto peana con peana con él. El guerrero tendrá que situarse en contacto peana con peana e invertir el resto del turno atendiendo a su camarada. No podrá disparar, luchar en combate cuerpo a cuerpo ni hacer nada más. Al finalizar el turno, en la fase de Recuperación, deberá efectuarse una tirada de Efecto de las Heridas, pero en este caso los resultados serán: 1-4 el guerrero herido se recupera habiendo sufrido sólo un rasguño; 5 sigue Neutralizado; 6 fuera de combate. Hay que tener en cuenta que un personaje no puede utilizar el medibot sobre sí mismo, ni puede ser utilizado por otros miembros de la banda si su propietario está herido o incapacitado por cualquier otro motivo.

Un Arma entre un Millón: El arma es como cualquier arma de su tipo, pero siempre supera cualquier chequeo de munición que deba llevar a cabo. Si se trata de un arma que falla automáticamente el chequeo de munición, lo superará si obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en 1D6. Tira 1D6 para determinar de qué tipo de arma se trata: 1-2 pistola, 3-4 arma básica, 5 arma especial, 6 arma pesada. Podrá elegirse cualquier arma de la categoría determinada por la tirada de dado.

Lenillas Fotosensibles: Destellos: un guerrero equipado con lenillas fotosensibles puede repetir un chequeo de Iniciativa no superado para evitar los efectos de una granada de fognonazo fotónico.

Humo: un guerrero equipado con lenillas fotosensibles podrá ver y moverse a través del humo sin ninguna penalización.

También podrá disparar a través del humo, pero deberá aplicar un modificador de -1 a la tirada para impactar.

Visor Fotosensible: Destellos: un guerrero equipado con un visor fotosensible puede repetir un chequeo de Iniciativa no superado para evitar los efectos de una granada de fognonazo fotónico.

Humo: un guerrero equipado con un visor fotosensible podrá ver y moverse a través del humo sin ninguna penalización.

También podrá disparar a través del humo, pero deberá aplicar un modificador de -1 a la tirada para impactar.

Silenciador: Un silenciador amortigua el ruido del disparo de una pistola automática o una pistola primitiva. Estas armas, si están dotadas de silenciador, pasan a ser silenciosas, un factor muy útil en algunos escenarios.

Chip Cerebral: Un guerrero al que se le haya implantado el chip cerebral podrá repetir cualquier tirada de dados no superada que se base en su atributo de Iniciativa. Por ejemplo, podrá repetir un chequeo para intentar no quedar aturdido por el fuego enemigo. Una vez implantado no puede extirparse y transferirse a otra persona.

Mapa Piel Rata: Si la banda adquiere el mapa, deberá efectuarse una tirada para determinar su calidad antes de la siguiente batalla. Si el mapa es verdadero, éste permitirá a la banda rodear al enemigo y representará una ventaja en el momento de elegir el escenario. Si el mapa es auténtico podrá utilizarse siempre. Tira 1D6.

1. Falsificación. El enemigo puede elegir automáticamente cuál será el próximo escenario sin necesidad de tirar el dado.

2. Mapa del tesoro. El mapa muestra el área donde se encuentra un antiguo yacimiento

arcanotecnológico. Tira 1D6 para determinar si es auténtico o se trata de una falsificación. Con un resultado de 1-5 se trata de una falsificación, pero si se obtiene un 6 el mapa es auténtico y la banda puede incluir gratuitamente un yacimiento arcanotecnológico a sus territorios. El mapa no tiene ninguna utilidad más.

3. Vago e impreciso. El mapa es una copia vaga e imprecisa pero contiene información valiosa. Al ir a librar una batalla la banda podrá sumar o restar 1 en la Tabla de Escenarios al determinar cual va a jugarse.

4. Deteriorado e incompleto. Aunque muy deteriorado e incompleto, el mapa es básicamente preciso.

5. Antiguo y destintado. Es una auténtica reliquia, aunque apenas legible. Al ir a librar una batalla la banda podrá sumar o restar 2 en la Tabla de

Escenarios al determinar cual va a jugarse. Además, el mapa indica la localización de unos túneles antiguos que se encuentran en las cercanías. La banda puede cambiar cualquier territorio que posea por uno de "túneles".

Este cambio debe efectuarse inmediatamente o no podrá hacerse nunca.

6. Reciente y preciso. Hace poco que se ha dibujado este mapa, y es muy preciso. Al ir a librar una batalla la banda podrá sumar o restar 3 en la Tabla de Escenarios al determinar cual va a jugarse.

El mapa lo poseerá el líder de la banda, por lo que se perderá si éste muere. Su coste, por tanto, debe incluirse en el valor del líder al determinar la valoración de la banda.

Máscara Respiratoria: Chequeo de gas: un guerrero que emplee una máscara respiratoria podrá repetir un chequeo de Resistencia no superado para evitar el efecto de los gases asfixiante, alucinógeno y atemorizante.

Chivatos y Enmudecedores:

Chivatos: los chivatos sólo pueden utilizarse en un escenario, después del cual se agotan. El coste indicado en las tablas de la sección Almacén representa el coste de adquirir los chivatos necesarios para una confrontación.

Si una banda dispone de chivatos, estos podrán utilizarse en los escenarios Incursión y Rescate, donde el defensor inicialmente no sabe que se acercan intrusos. Si cualquier miniatura enemiga se mueve durante su fase de movimiento, tendrá que efectuarse una tirada de 1D6 (tan sólo debe tirarse un dado, aunque se muevan todos los miembros de la banda enemiga). Si se obtiene un resultado de 6, uno de los intrusos habrá pisado un chivato y sonará la alarma.

Los chivatos no pertenecen a ninguna miniatura en particular, por lo que su valor no debe sumarse a la valoración de la banda.

Enmudecedores: los enmudecedores sólo pueden utilizarse en un escenario, después del cual quedan agotados. El coste indicado en las tablas de la sección Almacén representa el coste de adquirir los enmudecedores necesarios para un escenario.

Si una banda dispone de enmudecedores, podrán utilizarse en los escenarios de Incursión y Rescate donde el defensor inicialmente no sabe que se acercan intrusos. Si la banda atacante dispone de enmudecedores, reducirá todas las posibilidades de activar una alarma en -1. Los enmudecedores también anulan completamente a los chivatos.

Los enmudecedores no pertenecen a ninguna miniatura en particular, por lo que su valor no debe sumarse a la valoración de la banda.

Cargadores Adicionales:

Chequeo de munición: si un guerrero cuenta con cargadores adicionales para el arma que utiliza, podrá sumar un +1 a todos los chequeos de munición. Este modificador es aplicable en cualquier batalla, ya que se supone que el guerrero recarga sus cargadores a costa de los gastos de mantenimiento de la banda. En el caso de las armas con un chequeo de munición de 2+ como el rifle láser, el primer chequeo de munición de cada encuentro se supera automáticamente, pero cualquier chequeo posterior tendrá que llevarse a cabo normalmente.

Riesgo de explosión: si un guerrero que posee cargadores adicionales es impactado, existe la posibilidad de que los cargadores exploten o que las baterías sufran fugas. Para representar esto, cuando un guerrero equipado con cargadores adicionales es impactado y herido, quedará fuera de combate si obtiene un resultado de 5 ó 6 en la Tabla de

Efectos de las Heridas. Este modificador tan sólo debe aplicarse en el momento de ser herido, no en las tiradas posteriores efectuadas en la fase de Recuperación.

Disponibilidad: puede disponerse de cargadores adicionales para cualquier arma con un chequeo de munición de 6+ o mejor, pero no están disponibles para las armas que fallan automáticamente cualquier chequeo de munición, como las granadas, los lanzagranadas o los lanzamisiles. Los cargadores adicionales son específicos para cada tipo de arma. Al adquirir los cargadores, deben anotarse en la hoja de control de la banda, junto al arma para la que se han adquirido.

Hay que tener en cuenta que los cargadores adicionales utilizados durante una batalla se recargan antes de la siguiente

RECLUTAS

Un jugador puede reclutarlos en el momento de crear su banda o posteriormente: se deben pagar sus Honorarios al reclutarlos y después de cada batalla en la que participen, incluyendo la primera. Si los fondos de la banda no son suficientes, la abandonará y ésta no podrá contratar nuevos hasta haber liberado una nueva batalla.

7 A efectos de calcular la valoración de la banda, éstos dan sus Honorariosx5.

8 No se consideran miembros de la banda al recaudar ingresos o deducir gastos básicos de la banda.

9 No pueden adquirirse nuevas armas ni equipo para ellos, ni pueden venderse las armas o equipo que posean.

10 No acumulan puntos de experiencia.

11 Atributos: algunos, tras reclutarlos se deben calcular sus atributos a partir de una base y cada recluta puede tener X avances (o aumentos) que son X tiradas de 1D6 en su tabla de avances. Ningún recluta puede aumentar el valor de un atributo más de dos puntos, si el resultado obtenido en la tirada representase aumentar por tercera vez alguno, la tirada tiene que repetirse. De la misma forma, si al tirar los dados se obtiene dos veces la misma habilidad, deberá repetirse la tirada.

FORAJIDO DEL SUBMUNDO

[Honorarios] (restricciones)	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Armamento que traen
[15] (los que sean)	10	3	3	3	3	1	3	1	7	Elige una de las siguientes combinaciones: - Cuchillo + 2 Pistolas Bolter - Cuchillo + Pist. Plasma + Pist. Láser. - Cuchillo + Pist. Plasma + Pist. Automát. - Cuchillo + Pist. Bolter + Pist. Lanzallamas
6 AVANCES (1D6 cada)										
1	+1HP									
2	+1I									
3	+1L									
4	Tira otro 1D6: 1:+1HA/2:+1F/3:+1R/4:+1H/5:+1A/6:+1L									
5,6	Tira otro 1D6: 1-3.habilidad pistolero 4-5.habilidad desenfundar rápido 6 Tira otro 1D6: 1: habilidad puntería / 2: habilidad tiro rápido / 3: habilidad disparar corriendo / 4: habilidad Francotirador / 5: habilidad Fuego Rápido / 6: habilidad Reputación de asesino.									

CAZARRECOMPENSAS

[Honorarios] (restricciones)	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Armamento que traen
[35] (máx.1)	10	4	4	3	3	2	4	1	8	Elige uno de los 4 siguientes: - Bioestimulador - Talismán de serpiente ciega - Cargadores adicionales (elige arma). - Armadura de Malla - Cualquier prótesis biónica. Y añádele todo lo siguiente: - Tanto cuchillos como quieras, pistola bólter con mira láser, bolter o rifle láser con batería láser sobrecargada, escopeta con munición de postas sólida y matahombres, máscara respiratoria o filtros nasales, visor fotosensible o lenillas fotosensibles.
3 AVANCES (1D6 cada)										
1-2	Tira otro 1D6: 1:+1HA 2:+1HP 3:+1I 4:+1L									

	5: Tira otro 1D6: 1-3: +1F / 4-6: +1R 6: Tira otro 1D6: 1-3: +1H (máx. 3) / 4-6: +1A
3-6	Tira otro 1D6: 1-2: habilidad puntería 3-4: habilidad nervios de acero 5: habilidad francotirador 6 Tira otro 1D6: 1: habilidad esquivar / 2: habilidad agallas / 3: habilidad armero / 4: habilidad desenfundar rápido / 5: habilidad saltar / 6: habilidad Reputación de asesino.

- **Captura:** si deja fuera de combate a un enemigo en CaC, éste queda automáticamente capturado al finalizar el escenario en vez de hacerle tirada en la tabla de heridas graves e independientemente de qué banda haya ganado y de si el cazarrecompensas sobrevive o no.
- **Cobro de Recompensa:** haz una tirada de 1D6 por cada enemigo capturado por tu banda. Si sale 6, podrás entregar al prisionero a los comerciantes y recibirás [valor del cautivo y su equipo] créditos. Además, tira otro 1D6 para ver qué le ocurre al prisionero tras entregarlo a los comerciantes:

- 1: El guerrero desaparece para siempre
- 2: debe pagar una multa igual a su valor y su equipo queda confiscado. Su anda podrá liberarle pagando su valor en créditos incluido sus armas y equipo. Todo el material que no tenga físicamente implantado queda confiscado.
- 3: debe pagar una multa igual a su valor. Su banda puede liberarle pagando su valor en créditos, incluido el de sus armas y equipo.
- 4: Multado con 1D6x10 créditos. Su banda puede liberarle pagando la multa como en el caso anterior.
- 5: La banda puede liberarle pagando 1D6x5 créditos o dejarle cumplir la condena en el pozo, en cuyo caso no podrá tomar parte en el siguiente combate.
- 6: liberado automáticamente.

Nota: si un jugador no quiere o no puede pagar la multa, el guerrero desaparecerá para siempre.

EXPLORADOR PIEL RATA

[Honoarios] (restricciones)	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Armamento que traen
[15] (máx.1)	10	3	3	3	3	1	3	1	7	Elige uno de los 3 siguientes: - Escopeta con proyectiles sólidos y de postas - Rifle Automático. - Rifle Láser Y añádele todo lo siguiente: - Tantos cuchillos como quieras, garrote o hacha, talismán de serpiente ciega.
3 AVANCES (1D6 cada)										
1	+1HA									
2	+1I									
3	Tira otro 1D6: 1: +1HP / 2: +1F / 3: +1R / 4: +1H / 5: +1A / 6: +1L									
4-6	Tira otro 1D6: 1: habilidad esquivar 2: habilidad saltar 3: habilidad carrera 4-6 Tira otro 1D6: 1: habilidad apartarse / 2: habilidad nervios de acero / 3: habilidad emboscar / 4: habilidad zigzaguar / 5: habilidad infiltración / 6: habilidad sigiloso									

- **Guía:** tu banda podrá sumar o restar uno a la tirada de dado para determinar el escenario a librar (si ambas tienen pieles rata, la habilidad se anula) (si la banda tiene un mapa de piel rata, la presencia de un explorador no supone ninguna ventaja adicional)

- **Explorar:** si tu banda consigue vencer una batalla, podrá explorar la zona: tira 1D6:

- 1: el piel rata desaparece.
- 2-5: el piel rata informa de que no ha encontrado nada.
- 6: el piel rata te da un nuevo territorio determinado aleatoriamente: si te sale un Yacimiento Aracnológico y Petimetres, el piel rata no te dará el territorio.

- **Resistencia a las heridas:** si el piel rata queda fuera de combate se harán dos tiradas en la tabla de heridas graves y eliges cuál.

BRUJOS

[Honoarios] (restricciones)	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Armamento que traen
[25] (máx.1; no lo pueden contratar bandas de Fuerzas de Seguridad ni Depredadores ni Redencionistas)	10	2	2	3	4	1	4	1	7	Elige hasta dos armas de la lista siguiente: * Pistola primitiva con proyectiles dum dum * Pistola automática * Pistola láser * Espada * Hacha * Cadena o flagelo * Garrote, porra o cachiporra

Poderes: elige si tu brujo es un telequinético, telepíropata, telémeta o señor de las bestias.

Cada brujo dispone de un poder psíquico "primario" y un poder "menor" que se determinan de forma aleatoria en las tablas. La tabla de poderes psíquicos primarios depende del tipo de brujo: un brujo telémeta efectuará la tirada en la tabla de poderes psíquicos primarios de telémeta, mientras que un brujo telepíropata deberá consultar la tabla de poderes psíquicos primarios de telepíropata y un brujo telequinético consultará la tabla de poderes telequinéticos.

- **Utilización de los poderes psíquicos** Para poder usar uno de sus poderes, el brujo necesita un resultado igual o inferior a su atributo de liderazgo con 2D6. Si no supera la tirada, el brujo perderá la concentración y no podrá usar ningún poder psíquico durante ese turno. Si supera la tirada, podrá usar el poder psíquico. El brujo no puede tratar de utilizar más de un poder en cada turno. Los poderes psíquicos del brujo están sujetos a las restricciones normales de elección de objetivo, igual que si se tratasen de disparos, por lo que deberá atacar al enemigo más cercano.

- **Los peligros del espacio disforme** si el brujo obtiene un resultado de 2 ó de 12 al efectuar un chequeo de liderazgo para poder usar sus poderes, deberá tirar 1D6 en la tabla de peligros del espacio disforme. Recuerda que si el brujo obtiene un resultado de 2, podrá usar el poder antes de efectuar la tirada en la tabla de peligros del espacio disforme.

Tabla de peligros del espacio disforme (1D6)

- 1 **Arrastrado al espacio disforme:** a menos que el brujo pueda superar con éxito una tirada contra su atributo de iniciativa, será arrastrado al espacio disforme y no volverá a ser visto con vida! El jugador deberá retirar la miniatura del tablero. Si el brujo desaparece, todas las miniaturas a 5 centímetros de distancia deberán obtener un resultado igual o inferior a su atributo de iniciativa o de lo contrario, serán arrastrados también al espacio disforme.
- 2-3 **Poseción demoníaca:** el brujo debe obtener un resultado igual o inferior a su atributo de liderazgo en una tirada de 2D6 para poder detener el ataque mental del demonio que intenta poseerlo, pero no podrá hacer nada más que defenderse en combate cuerpo a cuerpo durante el resto del turno. Si no supera la tirada, el brujo habrá sido poseído por el demonio (consulta las reglas de Poseción Demoníaca).
- 4-6 **Asalto:** el demonio usa sus poderes para intentar freír el cerebro del brujo. El brujo sufre un impacto automático de Fuerza 6, sin posibilidad de tirada de salvación por armadura.

- **Poseción demoníaca:** Un brujo poseído deberá moverse en el turno de cada uno de los jugadores. Deberá moverse y atacar antes que cualquier otra miniatura. El brujo deberá moverse 5D6 centímetros en una dirección elegida por el jugador cuyo turno no está en curso: por ejemplo, el brujo puede entrar en combate cuerpo a cuerpo si así lo desea el jugador que lo controla. Si el brujo no se encuentra en combate cuerpo a cuerpo, lanzará un rayo de energía disforme sobre la miniatura más cercana que pueda ver. El rayo de energía impactará con un resultado de 2+ y herirá a la víctima con un impacto de Fuerza 6 sin posibilidad de tirada de salvación por armadura, aunque deberán aplicarse los modificadores habituales por cobertura. Si el Brujo está trabado en combate cuerpo a cuerpo, tendrá que luchar normalmente, pero su habilidad de armas, su atributo de Fuerza y el valor de sus ataques se verán triplicados (esto significa que un brujo poseído tendrá Habilidad de Armas 6, Fuerza 9 y un atributo de Ataques de 3). El brujo podrá ser impactado y herido de forma normal. Sin embargo, no puede resultar aturdido e ignorará los resultados de heridas leves o de neutralizado obtenido en la tabla de heridas. Si un jugador consigue dejar fuera de combate al brujo poseído, deberá efectuar una tirada y consultar la tabla de heridas graves. Solo si se obtiene un resultado de muerte servirá para que el demonio se desvanezca en el espacio disforme, aunque la consecuencia es que el brujo también muere. Cualquier otro resultado indica que el brujo se levanta de nuevo sin sufrir un solo rasguño.

Si ocurriera el milagro y un guerrero consigue matar al brujo poseído, el guerrero obtendrá 20 puntos de experiencia adicionales. Si el guerrero es un redencionista, obtendrá 40 puntos de experiencia.

Afortunadamente para las dos bandas en combate, el demonio agotará rápidamente las reservas de energía del frágil cuerpo mortal del brujo. Tira 1D6 por el brujo en la fase final del turno de cada jugador. Con un resultado de 1, el cuerpo del brujo se quema finalmente, con lo que el demonio deberá regresar al espacio disforme. La miniatura del brujo debe retirarse del campo de batalla. Finalmente, un brujo poseído por un demonio causa miedo al resto de miniaturas.

Tabla de poderes psíquicos primarios de Telequinéticos (1d6)

- 1 **Ataque invisible** El brujo telequinético podrá usar este poder psíquico en lugar de atacar durante su turno. Si el poder funciona, el brujo telequinético podrá atacar al enemigo más próximo en su línea de visión a una distancia máxima de 60 centímetros. El jugador podrá mover a la víctima 1D6+2 centímetros en cualquier dirección, incluso desplazándola hasta trazarla en combate cuerpo a cuerpo, colocándola bajo cualquier plantilla de explosión o hasta más allá del borde de cualquier estructura elevada (siempre que el terreno no obstruya por completo el movimiento) y podrá elegir el nuevo encaramiento de la miniatura.

2 Lluvia de piedras El brujo telequinéata puede usar este poder psíquico en vez de atacar normalmente durante su turno. Si el poder psíquico funciona, el brujo podrá atacar como si estuviese equipado con un arma a distancia, sujeta al perfil indicado a continuación. El ataque impacta automáticamente, aunque se le aplican las reglas de elección de objetivo habituales. Si el resultado obtenido en el dado de fuego sostenido es de encasquillamiento, el ataque no habrá impactado, pero el brujo no tendrá que efectuar ninguna tirada de munición. El jugador deberá efectuar una tirada de dado separada para determinar la fuerza de cada impacto del ataque.

Alc.corto 0-30 Alc. Largo: 30-60/ modimpactar: automático/ F: 1d6/ H:1 / Mod:Salv -1/ Cheq.Mun: -1 dado fuego sostenido

3 EstrujarEl brujo telequinéata puede usar este poder psíquico en vez de atacar normalmente durante su turno. Si el poder psíquico funciona, el brujo podrá atacar a la miniatura enemiga más próxima en su línea de visión a una distancia máxima de 60 centímetros. El brujo debe efectuar una tirada de 2D6 y la víctima una de 1D6 (sumándole su valor de Fuerza). Si el resultado obtenido por la víctima es igual o superior al resultado de la tirada del brujo, el ataque no produce efecto. Si el brujo obtiene un resultado superior al de su víctima, infligirá una herida en la víctima por cada punto de diferencia entre ambos resultados (por ejemplo, si el brujo telequinéata obtiene un resultado de 8 y su víctima de 6, la víctima sufrirá dos heridas). La víctima puede efectuar una tirada de salvación por armadura normalmente.

4 Campo de energía A diferencia de la mayoría de poderes psíquicos, el campo de energía puede usarse varias veces en un mismo turno. Si el brujo o una miniatura amiga a una distancia máxima de 5 centímetros sufren una herida, el brujo puede tratar de ampliar su campo de energía para contar con una tirada de salvación especial. El brujo debe obtener un resultado igual o inferior a su atributo de liderazgo para poder activar el poder psíquico. Si lo consigue, el telequinéata habrá evitado cualquier herida que le hayan causado; si falla, las víctimas sufrirán las heridas determinadas normalmente. Recuerda que no puede aplicarse la tirada de salvación por armadura.

5 Transporte El brujo puede usar este poder durante su fase de movimiento, en lugar de moverse normalmente. Si el poder funciona, el brujo podrá desplazarse a sí mismo o a una miniatura amiga a la que pueda ver y que esté a una distancia máxima de 8D6 centímetros en cualquier dirección, ignorando a cualquier miniatura u obstáculo que encuentre en su camino y moviéndose a voluntad (subiendo o bajando niveles). Este movimiento sustituye al movimiento normal de la miniatura. El poder psíquico transporte puede usarse para trabar a la miniatura en combate cuerpo a cuerpo, en cuyo caso la miniatura contará como si hubiese efectuado una carga.

6 Puños mortales Un brujo telequinéata con este poder psíquico incrementará el valor de su atributo de ataques en 1 y el valor de su Habilidad de Armas en 1D3 puntos de forma permanente (no es un poder mental sino que simplemente representa el hecho de que el brujo con este poder psíquico ha perfeccionado sus habilidades de combate cuerpo a cuerpo). El brujo puede intentar usar este poder al principio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo. Si consigue que el poder funcione, deberá considerarse que el brujo está equipado con armas de combate cuerpo a cuerpo con el perfil que se describe a continuación. Si falla, deberá luchar con el valor de su atributo de fuerza normal. Si el brujo falla al usar el poder puños mortales, deberá luchar con sus propios puños (y no podrá utilizar ninguna de las armas de combate cuerpo a cuerpo con las que estuviese equipado).

Solo combate cuerpo a cuerpo F8 H1 ModSalv: -5

Tabla de poderes psíquicos primarios de Telepirópata (1d6)

1 Cuerpo incandescente El brujo puede intentar que el poder psíquico actúe en cualquier momento durante su turno y en el turno de su oponente. Mientras el cuerpo del brujo permanezca incandescente, será inmune a las armas tipo lanzallamas, rifle de fusión, multiplicación de fusión. Además, contará con una tirada de salvación no modificable de 4, 5 ó 6 contra cualquier tipo de ataque. Cualquier adversario que se enfrente a un brujo piromaníaco incandescente en combate cuerpo a cuerpo, sufrirá un impacto automático de Fuerza 8, sujeto a un modificador de -4 a la tirada de salvación por armadura al inicio de cada fase de combate. Además, todas las armas de combate cuerpo a cuerpo que impacten al telepirópata resultarán destruidas si el brujo supera su tirada de salvación especial no modificable de 4 o más.

2 Combustión espontánea El telepirópata puede intentar usar su poder en lugar de atacar normalmente en la fase de disparo. Si el poder funciona, deberá emplearse contra la miniatura enemiga más próxima en línea de visión y a una distancia máxima de 30 cm del telepirópata. Si la víctima obtiene un resultado igual o inferior a su atributo de liderazgo en 2D6, sobrevivirá al ataque pero quedará aturdida. Si no supera la tirada, la víctima se incendiará espontáneamente, sufriendo 1D3 heridas sin posibilidad de tirada de salvación por armadura.

3 Bola de fuego El telepirópata es capaz de crear una bola de llamas en el aire. El brujo puede intentar crear la bola de fuego en cualquier punto dentro de su visión a una distancia máxima de 60 centímetros (en lugar de atacar normalmente en la fase de disparo). Si el poder funciona, la bola de fuego habrá de representarse mediante una plantilla circular de 4 centímetros (igual que la utilizada para representar los disparos del cañón de plasma). Una miniatura cuya peana quede cubierta completamente por la plantilla, recibirá un impacto automático, y una miniatura cuya peana esté cubierta parcialmente por la plantilla será impactada con un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6. Las miniaturas impactadas por la bola de fuego sufrirán el mismo daño que si hubieran sido impactadas por un lanzallamas (un impacto de Fuerza 4 con un modificador a la tirada de salvación de -2, con la posibilidad adicional de incendiarse).

4 Muro de llamas El telepirópata tiene la capacidad de invocar una barrera de llamas de varios metros de longitud. El brujo podrá intentar materializar un muro de llamas en cualquier momento en el transcurso de uno de sus turnos. El muro de llamas seguirá efectivo durante el resto del turno del brujo y del de su oponente. Si el poder psíquico funciona, el muro de llamas deberá representarse en el tablero mediante una de las reglas de plástico incluidas en el juego Necromunda. La longitud de la regla es de 60 centímetros y deberá colocarse dentro del alcance máximo de 60 centímetros del telepirópata, y como mínimo una parte de ella ha de encontrarse en su línea de visión. La regla ha de situarse siempre a ras de suelo (nunca en equilibrio precario entre dos niveles de edificios diferentes).

El propio jugador deberá desplazar hasta 3 centímetros en todas las miniaturas que se encuentren en el espacio ocupado por la regla (para representar que las miniaturas corren a ponerse a cubierto de las llamas). Ninguna miniatura podrá disparar ni moverse a través de la regla mientras permanezca en juego. Las llamas y el humo formarán un obstáculo a la visibilidad y al movimiento sobre la regla, por lo que esta no podrá atravesarse por ningún nivel. El telepirópata podrá hacer desaparecer a voluntad el muro de llamas al final de cualquiera de sus turnos.

5 Descarga de fuego El telepirópata es capaz de generar una descarga de llamas surgiendo de sus dedos. El brujo telepirópata podrá intentar usar este poder psíquico en la fase de disparo en lugar de atacar. Si el poder funciona, liberará una descarga de fuego exactamente igual que si el telepirópata estuviese armado con un lanzallamas (excepto que el ataque del telepirópata no se queda nunca sin munición y nunca tiene problemas). El jugador solo ha de colocar la plantilla de lanzallamas de forma que el extremo afilado quede en contacto con el brujo. El jugador podrá resolver el ataque de la misma forma que si se tratase de un lanzallamas.

6 Fusión El telepirópata es capaz de agitar las moléculas componentes de cualquier objeto o criatura mediante la concentración, creando una microonda mortífera que produce un efecto muy similar al del rifle de fusión o un multiplicación de fusión. Aunque el ataque del telepirópata no es tan preciso como los de estos tipos de armas, potencialmente es mucho más destructivo.

El telepirópata puede tratar de usar este poder psíquico en vez de atacar en la fase de disparo. Si el poder funciona, podrá atacar con la fusión contra el objetivo enemigo más cercano que esté en su línea de visión y a una distancia máxima de 60 centímetros. El jugador deberá tirar los dados de artillería (2, 4, 6, 8, 10 y "1"). Si el jugador obtiene un resultado numérico, el telepirópata habrá llevado a cabo un ataque con una fuerza equivalente al número obtenido; el impacto causará 1D3 heridas con un modificador a la tirada de salvación de -4. Si el resultado obtenido es el signo "1", el ataque dejará aturdido al objetivo debido a un aumento súbito de la temperatura, aunque no producirá ningún otro efecto.

Tabla de poderes psíquicos primarios de Señor de las Bestias

A diferencia del resto de brujos, el poder psíquico primario de un señor de las bestias no se genera al azar, sino que el señor de las bestias estará acompañado de 1D3 criaturas elegidas de entre la lista siguiente:

- * Ratas gigantes
- * Milsaurios
- * Murciélagos asesinos

Valor en puntos Cada tipo de bestia tiene un valor en puntos determinado. Esta regla ayuda a los árbitros a determinar la resistencia de las criaturas comparadas con la de un pandillero de Necromunda, su coste en créditos, si puede incluirse en una confrontación específica, o el valor de sus pieles en el mercado. El valor en puntos no incluye la contratación del señor de las bestias, pero estas indicaciones resultan de utilidad a los árbitros que quieren librar sus propias campañas.

El número de "mascotas" de un señor de las bestias varía constantemente por lo que el jugador deberá efectuar una tirada de 1D3 para determinar cuántas criaturas le acompañan al inicio de cada batalla.

Las criaturas bajo el control del señor de las bestias deben permanecer siempre a una distancia de 40 centímetros de su señor de las bestias. Mientras permanezcan a esta distancia, podrán usar el valor del atributo de liderazgo del señor de las bestias cuando deban efectuar una tirada de liderazgo. Si en cualquier momento de la fase de movimiento de las criaturas superan esta distancia de 40 centímetros, o si el señor de las bestias queda fuera de combate, las criaturas deberán retirarse del juego, pues presumiblemente habrán huido o esconderse al agujero o hueco más cercano.

Ratas gigantes (Valoración: 35)

15 4 0 3 2 1 3 1 4
Esquivar: las ratas disponen de una tirada de salvación especial e inmodificable de 4+ en 1D6 que pueden aplicar tras sufrir

heridas causadas por cualquier clase de ataque y que sirve para representar su extraordinaria agilidad. Las ratas gigantes pueden usar esta tirada de salvación frente a cualquier ataque de disparo o en combate cuerpo a cuerpo, pero no les sirve para detener los ataques especiales que anulan la posibilidad de tirada de salvación por armadura.

Ratas gigantes en las confrontaciones: los brujos señores de las bestias pueden usar ratas gigantes como mascotas, pero también son criaturas valiosas para el árbitro en cualquier confrontación. Las ratas gigantes se mueven en manadas y atacan a todo lo que encuentran a su paso.

Milsaurio (Valoración: 40)

10 4 0 1 3 1 4 1 4

Movimiento: los milsaurios pueden ascender y descender por cualquier rampa o superficie vertical como si se tratase de terreno abierto.

Mordisco venenoso: si un milsaurio gana una fase de combate cuerpo a cuerpo, significará que habrá mordido a su adversario con sus colmillos venenosos. Cada impacto que obtenga causará automáticamente una herida y no será necesario que efectúe la tirada para herir contra el atributo de resistencia de la víctima. En cambio, la tirada de salvación por armadura si que puede proteger a la víctima y si esta sufre su última herida a manos del milsaurio, el jugador deberá consultar la tabla siguiente (en lugar de la tabla de efecto de las heridas):

1-2 Sin efecto: el veneno del milsaurio no consigue paralizar a la víctima. La miniatura continuará luchando como si hubiera sufrido un rasguño, con la excepción de que no sufrirá las penalizaciones de los atributos de habilidad de armas y habilidad de proyectiles.

3-6 Fuera de combate: la víctima queda paralizada y es masticada con entusiasmo por el milsaurio. La miniatura podrá sobrevivir a la experiencia si tiene suerte, pero está claro que no podrá seguir participando en la confrontación. El jugador deberá retirar la miniatura del juego como si hubiera quedado fuera de combate.

Los milsaurios en las confrontaciones: los brujos señores de las bestias pueden tener milsaurios como mascotas. Para un árbitro, son criaturas útiles para tender emboscadas, que normalmente estarán al acecho esperando que los guerreros se aproximen cuerpo a cuerpo antes de aparecer de repente y atacar.

Murciélagos asesinos (Valoración: 40)

20 2 0 1 2 1 4 1 4

Volar: los murciélagos asesinos pueden volar. Esta habilidad les permite subir y bajar niveles sin tener que utilizar escaleras. Por cada 3 centímetros de vuelo hacia arriba o hacia abajo, los murciélagos asesinos usan 3 centímetros de su atributo de movimiento.

Abrazo mortal: los murciélagos asesinos disponen de un ataque especial. El murciélago asesino puede emplear este ataque durante la fase de combate cuerpo a cuerpo, en vez de luchar en combate cuerpo a cuerpo normalmente. Los murciélagos asesinos nunca luchan en la fase de combate cuerpo a cuerpo, aunque una miniatura cargue contra ellos. En este caso, los murciélagos se alejarán volando y las miniaturas enemigas pueden disparar al murciélago asesino normalmente. De esta forma, un murciélago asesino en contacto peana con peana durante la fase de combate cuerpo a cuerpo con una miniatura enemiga, podrá intentar llevar a cabo un abrazo mortal envolviendo la cabeza de la miniatura enemiga.

Cada murciélago asesino podrá efectuar una tirada de 1D6 en su ataque a una miniatura enemiga. Si el resultado es superior al atributo de iniciativa de la víctima o se trata de un 6, el murciélago asesino atrapará a su objetivo. Aunque varios murciélagos asesinos pueden intentar atrapar a una víctima, solo uno de ellos puede atrapar al objetivo y el resto deberá buscar una nueva presa. Una víctima atrapada caerá al suelo y no podrá disparar ni mover hasta que muera, o el murciélago asesino sea arrancado de su cabeza. Si la miniatura se encuentra trabada en combate cuerpo a cuerpo y es atrapada por el abrazo de un murciélago, su atributo de armas quedará reducido a 0 y tampoco podrá bloquear mientras se encuentre en esta situación.

Efectúa una tirada de 2D6 por cada miniatura afectada en la fase de recuperación. Si el resultado es inferior o igual al atributo de fuerza de la miniatura, habrá logrado arrancarse de la cabeza al murciélago y conseguirá matarlo (debe retirarse la miniatura del murciélago del área de juego). Si el resultado es superior al atributo de fuerza de la miniatura, el murciélago asesino mantendrá atrapada firmemente a su víctima. La miniatura atrapada sufrirá un impacto de Fuerza 4 sin posibilidad de tirada de salvación por armadura. Si el murciélago asesino reduce a 0 el atributo de heridas de la miniatura, la víctima quedará fuera de combate automáticamente.

Otras miniaturas pueden ayudar a miniaturas amigas atrapadas por murciélagos asesinos para liberarlas de su abrazo mortal. Para ello, las miniaturas han de estar en contacto peana con peana con la de la víctima durante la fase de recuperación. En ese caso, las miniaturas que ayudan podrán sumar su atributo de fuerza al de la miniatura atrapada para intentar arrancar al murciélago asesino entre las dos.

Heridas graves: si una miniatura queda fuera de combate a causa del ataque de un murciélago asesino, el jugador no deberá efectuar ninguna tirada en la tabla de heridas graves como es habitual, sino que deberá hacerlo en la tabla de efectos de heridas de murciélagos asesinos.

1D6	Resultado
11-16	Muerto
21-23	Herido en la cabeza
24-26	Tuerto
31-36	Vieja herida de guerra
41-46	Recuperación total
51-56	Cicatrices impresionantes
61-66	Cicatrices horribles

Los murciélagos asesinos en las confrontaciones: los brujos señores de las bestias pueden entrenar murciélagos asesinos para luchar con ellos. En los escenarios, los murciélagos asesinos buscarán y atacarán con saña a todos los guerreros que puedan.

Tabla de poderes psíquicos primarios de Telépatas (1d6)

1 Control mental El telépata puede tratar de usar este poder psíquico en cualquier momento del turno del bando enemigo. Si el poder funciona, el brujo telépata puede controlar la mente de una única miniatura enemiga que esté a una distancia máxima de 60 centímetros. El telépata no precisa tener a la víctima en su línea de visión, pero deberá tratarse del objetivo más cercano. Si la víctima obtiene un resultado igual o inferior a su atributo de liderazgo en una tirada de 2D6 podrá rechazar el ataque, pero la miniatura quedará aturdida.

Si el resultado obtenido es superior al atributo de liderazgo de la víctima, el brujo telépata decidirá entonces que hará la víctima en el resto del turno (hacia dónde moverá, a quién disparará, etc). Al final del turno, la miniatura volverá a la normalidad. En todo caso, el telépata no podrá ordenar a la víctima que actúe de forma suicida: por ejemplo, no podrá hacer que se lance al vacío desde una estructura elevada o que se dispare a sí misma. Los jugadores deberán usar el sentido común al emplear este poder: si el jugador que controla al telépata no aplica el poder de forma razonable y provoca continuas discusiones sobre si la acción es suicida o no, será mejor prescindir del uso de este poder psíquico y efectuar la tirada de nuevo para determinar otro poder.

2 Aterrorizar El telépata podrá intentar usar este poder psíquico en cualquier momento del turno del bando enemigo. Si el poder funciona, el brujo telépata podrá enviar ilusiones a la mente de una única miniatura enemiga que esté a una distancia máxima de 60 centímetros. El telépata no precisa tener a la víctima en su línea de visión, pero deberá ser el objetivo más cercano. La víctima resultará desmoralizada automáticamente (sin necesidad de efectuar un chequeo de liderazgo) y deberá huir 5D6 centímetros para ponerse a cubierto, tal y como se describe en la sección de liderazgo en el reglamento de Necromunda. La miniatura puede tratar de recuperar el coraje sujeta a las reglas habituales.

3 Invisibilidad El telépata puede usar este poder psíquico en cualquier momento del turno del bando enemigo. Si el poder funciona, el brujo telépata afectará la mente de una miniatura enemiga determinada que esté a una distancia máxima de 60 centímetros. El telépata no precisa tener a la víctima en su línea de visión, pero deberá ser el objetivo más cercano. ¡La víctima será incapaz de ver a los miembros de la banda del telépata! La víctima no podrá llevar a cabo ningún ataque en la fase de disparo, y si es trabada en combate cuerpo a cuerpo, la puntuación del combate total que obtenga se considerará dividida por la mitad (redondeando hacia abajo). Si iba a efectuar fuego de supresión, la miniatura afectada abandonará automáticamente ese estado. Si víctima es un centinela, no tendrá ninguna oportunidad de dar la alarma. Al final del turno, la víctima volverá a la normalidad.

4 Ataque mental El telépata lanza un mortífero ataque mental que puede hacer que la víctima caiga muerta fulminantemente. El telépata podrá utilizar ese poder psíquico en vez de atacar normalmente en su turno. Si el poder funciona, el brujo telépata podrá atacar la mente de una miniatura enemiga a una distancia máxima de 60 centímetros. El telépata no precisa tener a la víctima en su línea de visión, pero deberá ser el objetivo más cercano. Si la víctima obtiene un resultado igual o inferior a su atributo de liderazgo en una tirada de 2D6, habrá rechazado el ataque. Si el resultado es superior al atributo de liderazgo de la víctima, el brujo le causará una herida sin posibilidad de tirada de salvación por armadura.

5 Alucinaciones El brujo telépata podrá usar este poder psíquico en cualquier momento del turno de la banda enemiga. Si el poder funciona, el brujo podrá colocar una plantilla de 5 centímetros (usa la plantilla de la granada de fragmentación) sobre la miniatura enemiga más cercana a una distancia de máxima de 60 centímetros. El telépata no precisa tener a la víctima en su línea de visión, pero deberá ser el objetivo más cercano. Cualquier miniatura cuya peana esté cubierta totalmente por la plantilla, se verá afectada de la misma forma que si hubiesen inhalado gas de una granada alucinógena, pero si la miniatura solo está cubierta parcialmente por la plantilla, se verá afectada con un resultado de 4, 5 ó 6 en 1D6. El jugador tendrá que consultar la tabla de efectos alucinógenos del reglamento de Necromunda para determinar cómo actuarán las miniaturas afectadas durante el resto del turno. El jugador debe acordarse de retirar la plantilla después de efectuar el ataque (no permanecerá en el campo de batalla como si ocurre con el gas de la granada alucinógena).

6 Fuerza mental El telépata podrá intentar utilizar este poder psíquico en vez de atacar normalmente durante su turno. Si el poder psíquico funciona, puede afectar su propia mente o la mente de una miniatura a una distancia máxima de 60 cm. La miniatura podrá escoger uno de los siguientes atributos e incrementarlo en 1D3 puntos hasta un máximo de 10 (el jugador puede escogerlo): Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Fuerza, Resistencia, Iniciativa o Ataques. Los atributos de la miniatura se mantendrán a este nuevo nivel durante el resto de su turno y en el siguiente de su oponente. Al final del turno del oponente, recuperará el valor normal de sus atributos.

Tabla de poderes psíquicos menores (1d66)

- 11-16 Ninguno** El brujo no posee ningún poder menor, así que tendrá que confiar en su único poder psíquico primario.
- 21 "Intenta volar."** El brujo puede tratar de usar este poder menor en vez de atacar normalmente en la fase de disparo de su turno. Si el poder funciona, podrá afectar la mente de una sola miniatura enemiga que esté en su línea de visión a una distancia máxima de 40 centímetros y también a un máximo de 3 centímetros del borde de una pasarela o estructura. El desafortunado objetivo intenta comprobar que es capaz de volar ¡lanzándose desde el borde de la cornisa! Por desgracia, la ilusión dura muy poco tiempo, lo justo para que su cuerpo se estrelle contra el suelo, sufriendo el daño por caídas tal y como se describe en el reglamento de Necromunda.
- 22 Levitación** El brujo puede tratar de usar este poder psíquico en cualquier momento durante su fase de movimiento. Si el poder funciona, el brujo o una miniatura amiga que esté a una distancia máxima de 30 centímetros, podrá moverse como si estuviera equipada con un paracaídas gravítico, tal y como se describe en el reglamento de Necromunda.
- 23 Maldicir arma** El brujo podrá utilizar este poder psíquico si una miniatura enemiga le ataca con un arma a distancia. Si el poder funciona, la miniatura atacante deberá obtener una tirada de munición por el arma, sin tener en cuenta el resultado que obtuvo en la tirada para impactar. El brujo puede usar este poder para evitar que le alcancen los ataques dirigidos contra él.
- 24 Aura atemorizadora** El brujo provoca miedo, tal y como se describe en el reglamento de Necromunda. Este poder siempre funciona (no es necesario que el brujo efectúe un chequeo de liderazgo) para crear el aura).
- 25 Distorsión temporal** El brujo es capaz de distorsionar el paso del tiempo mientras se mueve. Las demás miniaturas creerán que el brujo es capaz de moverse a una velocidad increíble. El brujo puede intentar usar este poder justo antes de moverse. Si el poder funciona, puede sumar 2D6+3 centímetros al valor de su atributo de movimiento. Si el brujo corre o carga, duplicará su movimiento. Además, el brujo puede intentar utilizar este poder si se ve envuelto en una situación que requiera defenderse. Si la distorsión temporal funciona, ¡el brujo siempre disparará primero!
- 26 Dispersión de poder** El brujo solo puede intentar usar este poder si un brujo enemigo está en su línea de visión a una distancia máxima de 60 centímetros y si supera un chequeo de liderazgo. En caso de superar la tirada con éxito, niega el poder psíquico al brujo enemigo durante este turno.
- 31 Aullido espectral** El brujo podrá intentar utilizar este poder contra una miniatura enemiga en su línea de visión a una distancia máxima de 60 centímetros y que esté dispuesta para efectuar fuego de supresión.
- 32 Dedo juguetón** El brujo puede intentar usar este poder menor en vez de atacar durante su turno. Si el poder funciona, podrá apuntar hacia la miniatura enemiga más próxima en su línea de visión y a una distancia máxima de 60 centímetros. La víctima accidentalmente disparará una de las armas con la que esté equipada (el arma se decide al azar si hubiese confusión). El jugador tirará el dado de dispersión para saber qué dirección toma el proyectil. La miniatura más cercana en su línea de fuego (a cualquier nivel) puede recibir el impacto. El jugador deberá efectuar las tiradas para impactar y herir normalmente, como si la víctima hubiese sido objetivo de un disparo a propósito! De no haber ninguna miniatura en la línea de fuego, el disparo fallará automáticamente, aunque deberá efectuarse la tirada para impactar igualmente en caso de que sea necesaria una tirada de munición.
- 33 Zancadilla** El brujo puede intentar usar este poder menor si una miniatura enemiga está llevando a cabo una carga contra el brujo. Si el poder funciona, la miniatura enemiga será zancadilleada, desplomándose a una distancia de 3 centímetros del brujo y quedará aturdida en ese punto.
- 34 Detectar presencia** El brujo es capaz de detectar la presencia de cualquier miniatura enemiga a una distancia de hasta 30 centímetros de su posición, aunque el brujo no pueda proyectar una línea de visión hasta ella sin obstrucciones. El poder detectar presencia siempre funciona (el brujo no ha de superar una tirada de liderazgo para detectar la presencia de su oponente). Las miniaturas enemigas no podrán ocultarse del brujo y si está actuando como centinela en la confrontación Incursión, el brujo detectará automáticamente a todas las miniaturas enemigas a una distancia de hasta 30 centímetros en su turno de juego.
- 35 Hombre araña** El brujo es capaz de generar un campo de energía telequinética alrededor de sus manos y pies que le permite escalar muros y superficies inclinadas. El brujo puede intentar usar el poder hombre araña antes de moverse. Si este poder menor funciona, el brujo será capaz de escalar cualquier tipo de superficie con la misma facilidad como si hubiera una escalera.
- 36 Puntería zen** El brujo concentra su mente de tal manera que se funde con el arma de proyectiles que está empleando. El brujo podrá usar la puntería zen justo antes de disparar. Si este poder psíquico funciona, el brujo impactará automáticamente a cualquier miniatura que pueda ver y que esté a distancia del arma. Aunque no es necesario efectuar una tirada para impactar, el jugador debe efectuar un chequeo de munición.
- 41 Atravesar paredes** El brujo es capaz de abrir una pequeña grieta en el tejido de la realidad que le permite atravesar paredes y obstáculos. El brujo podrá intentar usar este poder justo antes de iniciar su movimiento. Si el poder funciona, el brujo podrá caminar a través de todas las paredes y obstáculos de un grosor inferior a 3 centímetros que encuentre a su paso. El brujo puede usar este poder para moverse a través de la superficie del suelo, pero caerá entonces al nivel inferior y puede sufrir heridas normalmente.
- 42 Camaleón** El brujo puede intentar usar este poder después de moverse. Si el poder funciona, el brujo estará oculto incluso si se encuentra en campo abierto. El poder camaleón continuará funcionando el resto de ese turno y el siguiente. Las restricciones normales de ocultarse deberán aplicarse al poder camaleón, así que no podrá usarse si el brujo corre, carga o dispara un arma durante ese turno.
- 43 Reflejo** El brujo puede emplear este poder psíquico si quiere destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo. Si el poder funciona, el brujo creará un reflejo de sí mismo que confundirá a su oponente, permitiendo al brujo destrabarse del combate cuerpo a cuerpo sin ser impactado.
- 44 Proyectar voz** El brujo es capaz de usar este poder psíquico al inicio de su movimiento si puede ver a una miniatura amiga que esté sola y aturdida. En condiciones normales, esta miniatura no podrá recuperarse de su estado de aturdimiento, pero si el brujo consigue proyectar su voz, la miniatura podrá intentar recuperarse como si efectivamente hubiese una miniatura amiga a menos de 5 centímetros.
- 45 Explosión cegadora** El brujo intentará producir una pequeña esfera de crepitante energía cinética. El brujo podrá lanzar la bola de energía, que provocará una explosión cegadora cuando impacte. El brujo puede intentar usar este poder menor en vez de atacar en la fase de disparo. Si el poder psíquico funciona, podrá atacar exactamente del mismo modo que si hubiese lanzado una granada de fognazo fotónico, tal y como se describe en el reglamento de Necromunda.
- 46 Suerte** El brujo tiene suerte, mucha suerte. Una vez por turno, el brujo puede obligar a repetir una tirada que afecte al brujo directamente. Por ejemplo, podrá obligar a su oponente a repetir la tirada para impactar si esta iba dirigida al brujo, pero no si el enemigo disparaba a otra miniatura de la banda. El brujo deberá aceptar el resultado de la nueva tirada ¡incluso si es peor que el resultado de la primera! Este poder siempre funciona ya que el brujo no ha de superar un chequeo de liderazgo para recuperarse normalmente.
- 51 Imponer las manos** El brujo puede intentar imponer las manos a un guerrero amigo neutralizado si ambos están en contacto peana con peana durante la fase de recuperación. Si este poder psíquico menor funciona, el guerrero se recuperará automáticamente (se considera que tan solo ha sufrido un rasguño y no tendrá que efectuar la tirada en la fase de recuperación). Si la imposición de manos no funciona, el guerrero herido podrá efectuar la tirada de recuperación normalmente.
- 52 Aliviar el dolor** Un brujo con este poder puede intentar usarlo en un miembro de la banda con una vieja herida de guerra. Si el poder funciona, el guerrero tomará parte en la confrontación normalmente. El brujo puede intentar ayudar a cualquier número de miembros de su banda de este modo, pero cada uno de ellos deberá superar individualmente un chequeo de liderazgo. Si el brujo resulta poseído al tratar de usar este poder, los guerreros crearán que el brujo intentaba matar a un miembro de la banda por lo que le quemarán de inmediato.
- 53 Infligir dolor** Un brujo con el poder infligir dolor podrá intentar emplearlo en la fase de disparo en vez de atacar. Si el poder psíquico funciona, el brujo puede elegir como objetivo a la miniatura enemiga más próxima y en su línea de visión a una distancia máxima de 60 centímetros. Si la víctima tiene una o más heridas de guerra, quedará fuera de combate inmediatamente ya que la vieja herida de guerra se habrá vuelto a abrir. La miniatura debe retirarse del tablero de juego, pero no tendrá que efectuar tirada en la tabla de heridas graves después de la confrontación. Si la víctima no tiene una vieja herida de guerra, el poder de infligir dolor no le afectará.
- 54 Cortar hemorragias** El brujo puede intentar emplear este poder psíquico sobre una miniatura amiga que haya sufrido una o más heridas si ambas peanas están en contacto durante la fase de recuperación. Si el poder cortar hemorragias funciona todos los rasguños que la miniatura haya sufrido sanarán inmediatamente y recuperarán los puntos que hayan perdido de los atributos de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles.
- 55 Precogición** El brujo es capaz de ver todo lo que ocurre en el futuro, e incluso puede alertar al líder de la banda del peligro. Si el brujo es miembro de la banda, el jugador puede forzar el resultado obtenido en la tabla de confrontaciones repitiendo la tirada. El jugador deberá aceptar el resultado de la segunda tirada, aunque el primer resultado fuese mejor. Si las dos bandas que se enfrentan incluyen brujos con precogición, los dos poderes menores se cancelarán mutuamente y ningún jugador podrá repetir la tirada. Este poder psíquico funciona siempre (el brujo no ha de superar un chequeo de liderazgo para usarlo).
- 56 Inmune a la posesión** El brujo posee una gran fuerza de voluntad por lo que no puede ser poseído por demonios. El jugador debe considerar los resultados de posesión demoníaca en la tabla de peligros del espacio disforme como "sin efecto". Este poder menor funciona siempre (el brujo no ha de superar un chequeo de liderazgo para usarlo).
- 61-65 Múltiples poderes secundarios** El brujo posee 1D3+1 (es decir, entre 2 y 4) poderes menores en vez de uno solo. El jugador ha de efectuar las tiradas pertinentes por cada uno de estos poderes adicionales y consultar la tabla de poderes psíquicos menores de brujo, repitiendo la tirada en caso de obtener poderes duplicados o un segundo resultado de 11 a 16 ó de 61 a 65.
- 66 Poder primario adicional** El brujo cuenta con un poder primario adicional. Tira en la tabla de poderes psíquicos primarios y repite la tirada en caso de que el resultado obtenido sea el de un poder primario que ya posee el brujo. Si un brujo señor de los bestias consigue un poder primario adicional podrá controlar un número de criaturas mayor de lo habitual. Tira 1D6 en vez de 1D3 para determinar el número de criaturas que acompañan al señor de las bestias en la confrontación.

CONDICIONES ADVERSAS

La tirada por condiciones adversas deberá hacerse después de haber elegido el escenario que se jugará y una vez dispuestos los elementos de escenografía sobre la mesa de juego, pero antes de que los jugadores desplieguen sus bandas. Píeles Rata

Los explotadores pieles rata y los renegados pieles rata son inmunes a todos los efectos de las condiciones adversas. Tira 1D66:

11. Mar de mugre Las miniaturas no tendrán más remedio que avanzar penosamente a través de la desagradable mugre si quieren moverse a nivel del suelo por el campo de batalla. El movimiento es extremadamente difícil en este lodo viscoso, por lo que estará limitado a un máximo de 5 cm al vadear la mugre. Las miniaturas no podrán duplicar el valor de su movimiento por correr o al efectuar una carga en el mar de mugre, ya que es demasiado profundo como para moverse con rapidez. Las estructuras y pasarelas elevadas no están cubiertas por la mugre, por lo que las miniaturas que se muevan por ellas no se verán afectadas por esta regla.

12. Superficie resbaladiza Las miniaturas podrán moverse normalmente, pero si duplican la distancia de su movimiento por correr o llevar a cabo una carga sobre la superficie resbaladiza, deberán obtener un resultado igual o inferior a su atributo de Iniciativa en una tirada de 1D6. Si no superan la tirada, caerán al suelo y resultarán aturridas. Las estructuras y pasarelas elevadas no serán resbaladizas, por lo que las miniaturas que se muevan por ellas no se verán afectadas por esta regla.

13. Superficie legamosa No afectará en nada al combate.

14. Antiguo pozo ciego No afectará en nada al combate.

15. Antiguo pozo ciego desbordándose Los jugadores deben desplegar a sus bandas y efectuar una tirada de 1D6 por miniatura para determinar qué miniaturas resultan cubiertas por la mugre cuando las bocas de las tuberías y las rejillas estallan escupiendo una repentina erupción de porquería indescriptible. Cualquier miniatura quedará "cubierta por la mugre" si se obtiene un resultado de 1, 2 ó 3 en una tirada de 1D6, y se considera aturrida al principio de la confrontación. También podrá caerse si se encuentra a una distancia de 3 cm de la cornisa sobre una estructura o pasarela. El jugador deberá tirar solo una vez por una miniatura para comprobar si queda cubierta por la mugre a causa del rebose del pozo ciego; después, la mugre ya no tendrá ningún efecto. Las miniaturas que intenten utilizar túneles o el sistema de ventilación para infiltrarse entre sus oponentes deberán efectuar una tirada de 1D6 por miniatura; si se obtiene un resultado de 1, 2 ó 3, estarán obligadas a retirarse del sector empujadas por la mugre del pozo ciego y no podrán participar en el escenario.

16. Mar fangoso El juego deberá desarrollarse por completo en los niveles superiores, aunque las miniaturas que caigan desde andamios o 0132(c)3.41815(i)8.75452(a)t