



**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 I 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 destrabar 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 **cruzando 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 impaco 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 3 cm**(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 barabarse 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										
<b>Pandillero</b> [50](los que sea)-- 20+1D5	10	3	3	3	3	1	3	1	7	Todas menos Armas Pesadas y Especiales
<b>Pesado</b> [60](máximo 2) -- 60+1D6	10	3	3	3	3	1	3	1	7	Todas
<b>Novato</b> [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
<b>D E L A Q U E</b>	Garrote[10]	Automática [15], Láser[15], Primi-tiva[10]	Rifle Automático [20], Rifle Láser[25], Escopeta[20]	Lanzallamas [40]	Ametralladora Pesada[120], Cañón Láser[400]	Pistola Bólter[20], Bólter[35], Espada Sierra[25], Rifle de Fusión[95]
<b>V A N S A A R</b>	Garrote[10]	Automática [15], bólter[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]
<b>E S C H E R</b>	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 Bólter[20], Bólter[35], Pistola de Plasma[25]
<b>C A W D O R</b>	-	Automática [15], Láser[15], Primi-tiva[10]	Rifle Automático [20], Rifle Láser[25], Escopeta[20] Bólter[35]	Lanzallamas [40], Lanzagranadas [130]	Ametralladora Pesada[120], Bólter Pesado[180]	Pistola Bólter[20], Espada Sierra[25]
<b>G O L I A T H</b>	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], Bólter Pesado[180]	Espada Sierra[25], Pistola Bólter[20], Rifle de Fusión[95]
<b>O R L O C K</b>	Cadena[10]	Automática [15], Láser[15], Primi-tiva[10]	Rifle Automático [20], Rifle Láser[25], Escopeta[20]	Lanzallamas [40], Lanzagranadas [130]	Ametralladora Pesada[120], Lanzamisiles[185] BólterPesado[180]	Bólter[35], Espada Sierra[25], Rifle de Fusión[95],

**Granadas:** comprando una se supone que tiene suficiente para todas las batallas y elegir las 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]
- 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><b>11:</b>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><b>12-16:</b>Ruinas antiguas[10],</p> <p><b>21-25:</b> Vertedero de Mineral[15],</p> <p><b>26:</b> Afloramiento Mineral[1D6x10],</p> <p><b>31-35:</b>Población[30](tanto si éste es uno de los territorios donde se recaude 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><b>36:</b>Minas[1D6x10](al capturar a un guerrero enemigo, puede obligársele 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><b>41-42:</b>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><b>43-44:</b>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><b>45-46:</b>Granja[1D6x10],</p> <p><b>51-52:</b>Depuradora[1D6x10],</p> <p><b>53-54:</b>Taberna[1D6x10]</p> <p><b>55-56:</b>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><b>61:</b>Matasanos[1D6x10] (el matasanos te da otros 1D6x10 créditos por el cuerpo de cualquier miembro de tu banda que muera en combate),</p> <p><b>62:</b>Taller[1D6x10](los miembros de tu banda pueden ignorar el primer chequeo de munición que deba efectuarse durante cualquier enfrentamiento),</p> <p><b>63:</b>casa 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 Aracnotecnológico[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 + EXPERIENCIA/TOTAL

## 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 20cmó- 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 (1,2-4:guerreros, 3,4-5:guerreros, 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 a 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 esté.
  - 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 a 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 esté.
  - 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.Ó
  - 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, desenfunda 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)
- Valor de Desenfundar:** Tira 1D6 por guerrero y sumarle su 1 +1 si tiene una pistola. -1 si tiene 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 podrán recaudar la mitad de los ingresos que obtengan.
  - 6: la banda perdedora solo podrán 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 para 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 **Guerreros Fuera de combate:** efectuar una tirada en la *Tabla de Heridas Graves*  
 2 **Guerreros Neutralizados:** tirar 1D6: 1-3: se cura. 4+: tirada en la *Tabla de Heridas Graves*

### Tabla de Heridas Graves (1D66):

11-16: Muerto: borrar 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 le 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: súmale 1D6 puntos de experiencia.

(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

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><b>5.Infiltración:</b> tras desplegar, puede desplegarse en cualquier sitio que no le vea el enemigo.</p> <p><b>6.Sigiloso:</b> cualquier centinela que intente detectar a la miniatura deberá dividir a la mitad la distancia de detección.</p>
<p><b>♣ Acilidad:</b></p> <p><b>1.Caída de Gato:</b> divide a la mitad F del impacto en caídas (redondear hacia abajo)</p> <p><b>2.Esquivar:</b> 6+ de salvación (inmodificable) en cuerpo a cuerpo o disparo, <i>(hacerla antes de tirar por armadura)</i>. <b>3.Destrabarse:</b> puede tirar 1D6 al principio del cuerpo a cuerpo y si saca menos de su 1, nueve hacia atrás 5cms.</p> <p><b>4.Saltar:</b> puede saltar 2D6cm y además mover en cualquier orden.</p> <p><b>5.Desenfundar Rápido:</b> puede duplicar el valor de su atributo de I al desenfundar en un tiroteo (ver escenarios)</p> <p><b>6.Carrera:</b> Triplica su M al correr o cargar</p>
<p><b>♠ Feroicidad:</b></p> <p><b>1.Carga asesina:</b> en el turno que carga duplica su A pero no puede bloquear</p> <p><b>2.Ímpetu:</b> su "movimiento de impulso" pasa de 5 a 10cm.</p> <p><b>3.Voluntad de Hierro:</b> <i>(sólo líderes, el resto repetir tirada)</i> Puedes repetir un chequeo de retirada por partida.</p> <p><b>4.Reputación de asesino:</b> causa "miedo" al cargar.</p> <p><b>5-Nervios de Acero:</b> si la miniatura no supera un chequeo para evitar quedar aturdido, podrá efectuar de nuevo la tirada</p> <p><b>6.Agallas:</b> 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><b>♠ Combate:</b></p> <p><b>1.Maestro en el combate:</b> 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><b>2.Desarmar:</b> hace una tirada al inicio de un cuerpo a cuerpo. Si saca 4+ le destruye esa arma para siempre.</p> <p><b>3.Finta:</b> puede elegir aumentar +1 su A en este turno en vez de bloquear, si puede hacerlo.</p> <p><b>4.Bloquear con la mano:</b> aunque la tenga ocupada, su mano hace un bloqueo adicional.</p> <p><b>5.Contraataque:</b> si su posibilidad de bloquear queda anulada por el enemigo, puede hacer inmediatamente un ataque de un dado adicional</p> <p><b>6.Apartarse:</b> por cada impacto recibido en C.a.Cuerpo tira 1D6, si sacas 4+ has evitado ese impacto.</p>
<p><b>♠ Fuerza:</b></p> <p><b>1.Embestida:</b> +2 a su HA al cargar.</p> <p><b>2.Biceps Descomunales:</b> <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><b>3.Golpe Mortífero:</b> +1 a su F en cuerpo a cuerpo</p> <p><b>4.Cabezazo:</b> 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><b>5.Lanzar enemigo:</b> 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><b>6.Mandíbula de Hierro:</b> si es impactada en cac no deberá reducirse la F del ataque en 1 punto</p>
<p><b>♠ Disparo:</b></p> <p><b>1.Puntería:</b> podrá elegir repetir tiradas de "Efecto de las Heridas" causadas por su disparo y aplicar ese resultado.</p> <p><b>2.Tiro Rápido:</b> podrá disparar tantas veces en un turno como indique su atributo de A</p> <p><b>3.Pistolero:</b> si está armado con dos pistolas hará 2 disparos excepto si lleva armas básicas, especiales o pesadas.</p> <p><b>4.Disparar Corriendo:</b> <i>(no si lleva armas pesadas)</i> Puede correr y disparar aplicando -1 al impactar, sin usar miras.</p> <p><b>5.Francotirador:</b> aumenta su distancia de largo alcance al usar armas básicas a su largo alcance normal +1/2 de éste.</p> <p><b>6.Fuego rápido:</b> elige un arma que lleve, en cada fase de disparo puedes disparar con ella y cualquier otra.</p>
<p><b>♠ Técnicas:</b></p> <p><b>1.Maestro de armas:</b> +1 al chequeo de munición de toda tu banda.</p> <p><b>2.Traficante:</b><i>(sólo pandilleros, el resto repetir tirada)</i> puede elegir repetir tirada de ingresos de un territorio.</p> <p><b>3.Inventor:</b> si tira 1D6 después de cada batalla. Si sacas 6 obtienes un "artefacto raro" determinado aleatoriamente.</p> <p><b>4.Médico:</b> puede elegir repetir tirada de "Tabla de Heridas Graves" de cualquier miembro de su banda.</p> <p><b>5.Especialista:</b> <i>(sólo novatos y pandilleros, el resto repetir tirada)</i> puede llevar arma especial.</p> <p><b>6.Armero:</b> 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	

**Comprar objetos “raros”:** una banda puede comprar ahora cualquier número de objetos etiquetados como raros. Para ello, tras la batalla el jugador tira 1D3 si tiene líder y ése será el número de objetos raros que se le ofrecen. Si el jugador no tiene líder, el jugador tira 1D3 y el jugador que tiene el turno haz una tirada de 1D66 para ver qué objeto se le ha ofrecido. Entonces podrá optar por comprarlo o no.

11-14: <b>Arma de Energía</b> [Tira otro 1D6:1-Hacha de Energía,2-Puño de Combate, 3-Porra de Energía, 4-6:espada de energía]	42: <b>Rastreador biológico</b>
15: <b>Armas Especiales</b> [tira otro 1D6:1-3:arma de agujas[tira otro 1D6:1-4-pistola e agujas 5-6:nfle de agujas], 4-5:pistola enredadera,6:un arma entre un millón]	43: <b>Talismán de Serp</b>
16: <b>Granadas de Gas</b> [Tira otro 1D6:1-2:Asfixiante,3-4:Atemorizante 5-6:Alucinógena]	44: <b>Cuchillo Escudido</b>
21-22: <b>Granadas</b> [Tira otro 1D6: 1-de fusión, 2-3-de fogonazo tóxico,4-de plasma, 5-6-de humo]	45: <b>Paracaidas Graná</b>
23-24: <b>Batería Láser sobrecargada.</b>	46: <b>Gancho</b>
25-31: <b>Miras</b> [Tira otro 1D6: 1-2:mira láser, 3:visor de puntería, 4_Mira telescópica, 5-6:Mira infrarrojo]	51: <b>Visor Infrarrojo.</b>
32-34: <b>Armadura</b> [Tira otro 1D6: 1-2:antifaz,5:Caparazón, 6:malla]	52: <b>Bateria Isotrópica</b>
35: prótesis biónica. Elige entre brazo, ojo o pierna.	53-54: <b>Medibot</b>
36: Taller automático	55: <b>Anfura Mung</b>
41: <b>Bioestimulador.</b>	56: <b>Mapa de Piel Rata,</b>
	61: <b>Chivatos</b>
	62: <b>Chip Cerebral</b>
	63: <b>Silenciador</b>
	64: <b>Enmudecedores.</b>
	65-66: <b>Cargadores Adiciona</b>

**Vender armas:** se puede vender cualquier tipo de arma **a la mitad de su precio.**(o puedes guardarla en el “Almacén de uso posterior”)

**Disponibilidad:**

<p>Espada 10 Común</p> <p>Espada Sierra 25 Común</p> <p>Garrote 10 Común</p> <p>Cadenas 10 Común</p> <p>Cuchillo 5 Común</p> <p>Hacha, Espada o Garrote a dos manos 15 Común,</p> <p>Hacha de Energía 47 Raro</p> <p>Puño de Combate 97 Raro</p> <p>Porta de Energía 47 Raro</p> <p>Espada de energía 52 Raro</p>	<p>Cañón Automático 300 Común</p> <p>Ametralladora Pesada 120 Común</p> <p>Bolter Pesado 180 Común</p> <p>Cañón de Plasma 285 Común</p> <p>Cañón Láser 400 Común</p> <p>Lanzamisiles (misiles no incluidos) 185 Común</p>	<p>Antífrag 18 Raro</p> <p>Caparazón 82 Raro</p> <p>Malla 37 Raro</p>
<p>Pistola automática 15 Común</p> <p>Pistola Bolter 20 Común</p> <p>Pistola Lanzallamas 20 Común</p> <p>Pistola láser 15 Común</p> <p>Pistola de agujas 116 Raro</p> <p>Pistola de Plasma 25 Común</p> <p>Pistola Primitiva 10 Común</p> <p>Pistola Enredadera 136 Raro</p>	<p>Gas Asfixiante 23 Raro</p> <p>Fragmentación 30 Común</p> <p>Gas Alucinógeno 56 Raro</p> <p>Perforantes 50 Común</p> <p>Bombas de Fusión 52 Raro</p> <p>Fogonazo Fotónico 28 Raro</p> <p>Plasma 42 Raro</p> <p>Gas Atomizadora 28 Raro</p> <p>Humo 22 Raro</p>	<p>Brazo 92 Raro</p> <p>Ojo 62 Raro</p> <p>Pierna 92 Raro</p>
<p>Rifle Automático 20 Común</p> <p>Bolter 35 Común</p> <p>Rifle Láser 25 Común</p> <p>Escopeta 20 Común</p>	<p>Fragmentación 35 Común</p> <p>Perforantes 115 Común</p>	<p>Taller Automático 96 Raro</p> <p>Bioestimulador 64 Raro</p> <p>Rastreador Biológico 62 Raro</p> <p>Talisman de Serpiente Ciega 38 Raro</p>
<p>Lanzallamas 40 Común</p> <p>Lanzagranadas (granadas no incluidas) 130 Común</p> <p>Rifle de Fusión 95 Común</p> <p>Rifle de Agujas 246 Raro</p> <p>Rifle de Plasma 70 Común</p>	<p>Bombas de Fusión 52 Raro</p> <p>Fogonazo Fotónico 28 Raro</p> <p>Plasma 42 Raro</p> <p>Gas Atomizadora 28 Raro</p> <p>Humo 22 Raro</p>	<p>Arnés de Seguridad 10 Común</p> <p>Cuchillo Escondido 14 Raro</p> <p>Filtros Nasales 10 Común</p> <p>Paracaidas Granítico 56 Raro</p> <p>Gancho 46 Raro</p>
	<p>Matahombres para escopeta 5 Común</p> <p>Proyectiles Incendiaris para Escopeta 5 Común</p> <p>Minimisiles para Escopeta 15 Común</p> <p>Datar Láser Sobrecargada 15 Raro</p> <p>Proyectil Dum Dum para Pistola Primitiva 5 Común</p>	<p>Visor Infrarrojo 42 Raro</p> <p>Batería Isotrópica 66 Raro</p> <p>Chip Lobotomizador 20 Común</p> <p>Medibot 96 Raro</p> <p>Ánfora Mung 40 Raro</p>
	<p>Mira Láser 52 Raro</p> <p>Visor de puntería 52 Raro</p> <p>Mira Telescópica 52 Raro</p> <p>Mira Infrarroja 42 Raro</p>	<p>Un arma entre un millón [Precio del arma x 2] Raro</p> <p>Lentillas Fotosensibles 15 Común</p> <p>Visor Fotosensible 10 Común</p> <p>Mapa de Piel Raro 40 Raro</p> <p>Máscara Respiratoria 10 Común</p> <p>Chivatos (un solo uso) 22 Raro</p> <p>Silenciador 18 Raro</p> <p>Chip Cerebral 42 Raro</p> <p>Enmudecedores (un solo uso) 22 Raro</p> <p>Cargadores Adicionales [mitad del precio del arma] Raro</p>

ARMAMI NTO

Garrote/porra/cachiporra	Usuario+1	1	-		
Hacha, Espada o Garrote a 2 manos	Usuario+2	1	-	Al empatar en combate eres el ganador	
Espada Sierra	4	1	-1	Bloquear	
Hacha de Energía	5	1	-2	Esos atributos son si se usa a una mano pero se puede usar a dos manos y tener F6, H1 y mod.Salv -3	
Porra de Energía	5	1	-3	un guerrero que quede neutral	Por ella quedará automáticamente fuera de combate pero nunca sufrirá Heridas Graves
Puño de Combate	8	1	-5		
Cadenas y Mayales	Usuario+1	1	-	No se pueden bloquear / cuando se usa a una mano	El crítico contará +2 en vez de +1 para el otro
Cuchillos/Espadas	usuario	1	-	Las Espadas pueden bloquear	
Espada de Energía	5	1	-3	Bloquear	

	Alcance		Mod. Impactar						
	corto	largo	corto	largo					
Pistola Automática	0-20	20-40	+2	-	3	1	-		
Pistola Bólter	0-20	20-40	+2	-	4	1	-1		
Pistola Enredadera	0-10	10-20	-	-1	-	especial	-	6+	al impactar al objetivo, éste quedará automáticamente enredado, sin necesidad de efectuar una tirada para herir o poder efectuar la tirada de salvación por armadura. Un objetivo enredado no podrá hacer nada excepto intentar liberarse al inicio de su turno tirando 1D6 + su F y sacando 9+. Si saca menos recibe una herida automática pudiendo salvarla por armadura./ puedes liberar automáticamente a un guerrero enredado al inicio de su turno si estás a 3 cm o menos de la víctima. No puedes desenredarte a ti mismo.
Pistola de Agujas	0-20	20-40	+2						

<b>Pistola de Agujas</b>	0-20	20-40	+2
--------------------------	------	-------	----

	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: <i>Ningún efecto.</i> 3-4: <i>Sedado, como neutralizado.</i> 5 <i>En coma. La miniatura no podrá moverse en absoluto.</i> 6: <i>Fuera de combate.</i>
Rifle de Fusión	0-15	15-30	+1	-	8	1D6	-4	4+	
Lanzallamas	Plantilla		-	-	-4	1	-2	4+	<i>Incendiarse</i>
Lanzagranadas	0-50	50-150	-	-1	Según tipo granadas			auto	si mueves, no disparas este turno.
<i>Niveles de Potencia: elige a qué potencia quieres disparar.</i>									
	0-15	15-40	+1	-	5	1	-1	4+	
	0-15	15-60	+1	-	7	1	-2	4+	<i>La recarga lleva un turno, un dado de fuego sostenido</i>

<b>Armas Pesadas</b>									
Bólder 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+	
	<i>Niveles de Potencia: elige a qué potencia quieres disparar.</i>								
	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
	<i>Depende de la munición que use</i>								
	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/ Alcanee: 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	1 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 el 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 desmorona. 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 Fogonazo 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 luchar 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 esté 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 Fogonazo 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 fogonazo se verán afectadas como se describe más adelante. Sin embargo, las miniaturas impactadas por el fogonazo 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 propio 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. Cualquier 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 un +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 fogonazo 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 cuándo 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 Gravitico:Caídas:** si un guerrero equipado con el paracaídas granítico 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	6+	
---	----	--

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 maníaco 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

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.

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.

**Lentillas Fotosensibles:** Destellos: un guerrero equipado con lentillas fotosensibles puede repetir un chequeo de Iniciativa no superado para evitar los efectos de una granada de fogonazo fotónico.

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

**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.

**Chin Cerebral:** Un guerrero al que se le haya implantado el chin 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

**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

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

El mapa no tiene ninguna utilidad más

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

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

Este cambio debe efectuarse inmediatamente o no podrá hacerse nunca.

**Máscara Respiratoria:** Chequear 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:** 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

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

Los ministros de gobierno y algunos ministros en particular, por lo que se valen de los números y la estadística de la banda

**Enimudecedores:** los enimudecedores solo pueden utilizarse en un escenario, despues del cual quedan agotados. El coste indicado en las tablas de la seccion Afinacen representa el coste de adquirir los enimudecedores necesarios para un escenario.

En una segunda etapa de empujadores, pueden utilizarse los empujadores de aceleración y frenado, donde el conductor inicialmente no sabe que se accionará una alarma. En la segunda etapa dispone de empujadores, reduciendo todas las posibilidades de activar una alarma en -1. Los empujadores también anulan completamente a los chivatos.

**Cargadores Adicionales:**

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

**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

**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

arma para la que se han adquirido.

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.

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

**Atributos:** algunos, tras reclutarlos se deben calcular sus atributos a partir de una base y cada recruta puede tener A avances (o aumentos) que son A tiradas de 1106 en su tabla de avances. *Ningún recruta puede aumentar el valor de un atributo más de dos puntos si el resultado obtenido en la tirada representase aumentar por tercera vez alguno de los atributos.* De la misma forma si el tirar los dados se

CONFERE AOS DEBATES DE MANEIRA PERMANENTE, SOB O CUIDADO DO PRESIDENTE DO TRIBUNAL

[Honoarios] (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:
---------------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	--

[Honoarios] (restricciones)	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Armamento que traen
-----------------------------	---	----	----	---	---	---	---	---	---	---------------------

[35]( <i>máx. 1</i> )	10	4	4	3	3	2	4	1	8	Elige uno de los 4 siguientes:
-----------------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	--------------------------------

							- Cargadores adicionales (elige arma).	
--	--	--	--	--	--	--	--	--

- Tantos cuchillos como quieras, pistola b6lter con

								sólida y matahombres, máscara respiratoria o
--	--	--	--	--	--	--	--	--

**3 AVANCES (1D6 cada)**

2.7+11r	
3+11	

[illegible]

	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 el 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

[Honarios] (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 Aracnotecnológico 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

[Honarios] (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, telépata 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 telépata efectuará la tirada en la tabla de poderes psíquicos primarios de telépata, 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 poseerle, 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 Posesión 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 muerto 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 telequinéata podrá usar este poder psíquico en lugar de atacar durante su turno. Si el poder funciona, el brujo telequinéata 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 trarla 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.

<p><b>2 Lluvia de piedras</b> 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.</p> <p>Alc.corto 0-30 Alc. Largo: 30-60/ modimpactar: automático/ F: 1d6/ H:1 / Mod:Salv -1/ Cheq.Mun: -1 dado fuego sostenido</p> <p><b>3 Estrujar</b>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 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.</p> <p><b>4 Campo de energía</b> 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 telekinéata 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.</p> <p><b>5 Transporte</b> 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 trabajar a la miniatura en combate cuerpo a cuerpo, en cuyo caso la miniatura contará como si hubiese efectuado una carga.</p> <p><b>6 Puños mortales</b> 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).</p> <p>Solo combate cuerpo a cuerpo F8 H1 ModSalv: -5</p>
<p><b>Tabla de poderes psíquicos primarios deTelepirópatas (1d6)</b></p> <p><b>1 Cuerpo incandescente</b> 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, multicación 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 telepiróata resultarán destruidas si el brujo supera su tirada de salvación especial no modificable de 4 o más.</p> <p><b>2 Combustión espontánea</b> El telepiróata 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 telepiróata. 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.</p> <p><b>3 Bola de fuego</b> El telepiróata 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).</p> <p><b>4 Muro de llamas</b> El telepiróata 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 telepiróata, 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).</p> <p>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 las 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 telepiróata podrá hacer desaparecer a voluntad el muro de llamas al final de cualquiera de sus turnos.</p> <p><b>5 Descarga de fuego</b> El telepiróata es capaz de generar una descarga de llamas surgiendo de sus dedos. El brujo telepiróata 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 telepiróata estuviese armado con un lanzallamas (excepto que el ataque del telepiróata 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.</p> <p><b>6 Fusión</b> El telepiróata 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 multicación de fusión. Aunque el ataque del telepiróata no es tan preciso como los de estos tipos de armas, potencialmente es mucho más destructivo. El telepiróata 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 telepiróata 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.</p>
<p><b>Tabla de poderes psíquicos primarios de Señor de las Bestias</b></p> <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Ratas gigantes</li><li>* Milsaurios</li><li>* Murciélagos asesinos</li></ul> <p><b>Valor en puntos</b> 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.</p> <p>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.</p> <p>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 a esconderse al agujero o hueco más cercano.</p> <p>-----</p> <p><b>Ratas gigantes</b> (Valoración: 35)</p> <p>15 4 0 3 2 1 3 1 4</p> <p><b>Esquivar:</b> las ratas disponen de una tirada de salvación especial e inmodificable de 4+ en 1D6 que pueden aplicar tras sufrir</p>

**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.

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

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.

**Murciélagos asesinos** (Valoración: 40)

**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.

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 atraparà 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

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

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

1D66	Resultado
11-16	Muerto
21-23	Herido en la cabeza

**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 telepático 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

Si el resultado obtenido es superior al atributo de liderazgo de la víctima, el brujo telepático 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 telepata no podrá ordenar a la víctima que actúe de forma suicida: por ejemplo, no podrá hacer que se lance al vacío desde

**2 Aterrorizar** El telépata podrá intentar usar este poder psíquica 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

**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

**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

**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,

**6 Fuerza mental** El telepata 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):

---

**Tabla de poderes psíquicos menores (1d66)**

<b>11-16 Ninguno</b>	El brujo no posee ningún poder menor, así que tendrá que confiar en su único poder psíquico primario.
<b>21 "Intenta volar."</b>	"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 comisa! 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.
<b>22 Levitación</b>	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.
<b>23 Maldecir arma</b>	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.
<b>24 Aura atemorizadora</b>	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).
<b>25 Distorsión temporal</b>	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 desenfundar. Si la distorsión temporal funciona, ¡el brujo siempre disparará primero!
<b>26 Dispersión de poder</b>	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.
<b>31 Aullido espectral</b>	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.
<b>32 Dedo juguetón</b>	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.
<b>33 Zancadilla</b>	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.
<b>34 Detectar presencia</b>	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.
<b>35 Hombre araña</b>	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.
<b>36 Puntería zen</b>	El brujo concentra su mente de tal manera que se funde con el arma de proyectiles que esté 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.
<b>41 Atravesar paredes</b>	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.
<b>42 Camaleón</b>	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.
<b>43 Reflejo</b>	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.
<b>44 Proyectar voz</b>	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.
<b>45 Explosión cegadora</b>	El brujo intentará producir una pequeña esfera de crepitante energía kinética. 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.
<b>46 Suerte</b>	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.
<b>51 Imponer las manos</b>	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.
<b>52 Aliviar el dolor</b>	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.
<b>53 Infligir dolor</b>	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.
<b>54 Cortar hemorragias</b>	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.
<b>55 Precognición</b>	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 precognición, 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).
<b>56 Inmune a la posesión</b>	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).
<b>61-65 Múltiples poderes secundarios</b>	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.
<b>66 Poder primario adicional</b>	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 exploradores 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

a.0132(c)3.41815(.0132( )-19.242(i)8.7545934(u)10.4636(p)-38.402(i)-15.72602(c)27.895(n)-14.67479(a)27.895(n)-14.0132( )5.23479(o)10.