

OUTLANDERS

COMMUNITY EDITION



2019



OUTLANDERS™

BY ANDY CHAMBERS

Additional material by Jervis Johnson & Chris Colston

Box/Rulebook cover: David Gallagher

Artwork: John Blanche, Wayne England, Mark Gibbons & Des Hanley

Component art: Richard Wright



Edición comunitaria - Compilado por Anthony Case de edición
2019 por Matt Evans

Ilustración de la portada cortesía de Will Beck.

Un agradecimiento especial a la comunidad mundial de Necromunda, cuyos años de debates continuos son fundamentales.

Tenga en cuenta que este libro de reglas para fanáticos no es oficial en absoluto y no cuenta con el respaldo de Games Workshop.



PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

Games Workshop, Citadel, Eldar, Genestealer, Slottabase, Space Marine, White Dwarf and Warhammer are all registered trademarks of Games Workshop Ltd. Cawdor, Delaque, Escher, Goliath, Necromunda, Orlock, Ratskin, Redemptionist, Scavvy, Spyrrer and Van Saar are all trademarks of Games Workshop Ltd. All artwork in all Games Workshop products and the images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright in the artwork and the images it depicts is the property of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd. 1996. All rights reserved.

'Scatter' dice are UK registered design no. 2017484

Sustained fire dice © Copyright Games Workshop, 1996.

Game design consultant Bryan Ansell

GAMES WORKSHOP®

CONTENIDO

| | |
|----------------------------------|----|
| INTRODUCCIÓN | 3 |
| FORAJIDOS | 4 |
| PUESTO COMERCIAL FUERA DE LA LEY | 8 |
| Sicarios | 17 |
| ESCENARIOS DE FORAJIDOS | 27 |
| CONDICIONES PELIGROSAS | 34 |
| CARREROS | 38 |
| REDENTISTAS | 43 |
| RENEGADO DE PIEL DE RATA | 48 |
| CAZADORES DE ESPIRALES | 53 |
| ESCLAVOS DEL POZO | 59 |

INTRODUCCIÓN

En las zonas peligrosas, las únicas leyes son las que se imponen a punta de pistola. La peor escoria de los asentamientos acaba aquí, expulsada por crímenes reales o imaginarios por otras bandas, colonos furiosos o gremios vengativos. Luchan constantemente contra ratas, mutantes, zombies de la plaga y carroñeros que pueblan las ciénagas ácidas y pestilentes y los pozos de desechos del fondo de la colmena. Cada día es una lucha de pesadilla por la supervivencia, lo que hace que la vida en el asentamiento parezca unas vacaciones en otro mundo.

Pieles de rata renegadas, esclavos del foso fugitivos y wyrds enloquecidos vagan por los yermos y pueden ayudar o perjudicar a otros forajidos según les apetezca. Bandas enloquecidas de Redencionistas organizan cruzadas contra las fuerzas de la oscuridad, que abundan en la colmena, aunque el fervor fanático de la Hermandad Roja normalmente también los convierte en forajidos. Pero aunque la Redención no es nada amable en sus servicios, la escoria forajida de las zonas malvadas teme a los espías más que a cualquier otra cosa.

El mayor temor de todo forajido es ser perseguido y asesinado como un animal, ser mutilado para obtener trofeos y desmembrado por deporte por los espías.

Puestos de comercio ilegal y bastiones de bandidos se encuentran dispersos por las zonas peligrosas, entre sumideros y montones de basura y escoria. Aquí, la escoria de la Subcolmena se codea, lucha y se mata mientras intercambian su botín duramente ganado por mujeres, bebida, armas, drogas e información. Los trenes nocturnos recorren zonas demasiado contaminadas para ser habitadas, y estas caravanas fuertemente armadas comercian con mutantes o pieles de rata.

Tan fácilmente como cualquiera. Todos en las zonas peligrosas luchan por conservar lo que tienen y arrebatarles todo lo que pueden a quienes los rodean. La esclavitud, la enfermedad, la miseria, la locura y la muerte acechan en las sombras para apoderarse de cualquiera que sea demasiado débil, estúpido o esté solo para sobrevivir.

Cuanto más se viaja hacia el fondo de la colmena, más duro se vuelve. Esta máxima es bien conocida en las zonas de vivienda y es una regla por la que se rige mucha gente: da un significado real a la idea de "ascender en el mundo".

Huelga decir que descender en la colmena no suele ser bueno, aunque para algunos es eso o el extremo equivocado de la cuerda, así que la elección es fácil. Con el tiempo, descienes tanto en la colmena que te sales del alcance de la ley. Claro que este podría ser el motivo principal de tu éxodo.

En estas zonas muertas y desesperadas la vida es barata y generalmente corta, pero si uno puede forjarse una reputación, puede ganarse la vida.



¿QUÉ ES LA EDICIÓN COMUNITARIA? La EDICIÓN

COMUNITARIA se basa en el suplemento Necromunda: Outlanders, publicado en 1996. También incluye el escenario El Atraco y las reglas de la Banda de Esclavos del Pozo de White Dwarf. La EDICIÓN COMUNITARIA no pretende renovar ni ampliar enormemente las reglas originales, sino ser una actualización para los fans de un conjunto de reglas ya de por sí sólido.

Los objetivos principales son equilibrar la variedad de bandas de Outlander, minimizando las modificaciones posibles e incorporando plenamente el reglamento de NCE. También se buscan aclarar ambigüedades, corregir lagunas en las reglas e introducir pequeños ajustes y añadidos para mejorar la jugabilidad en general.

Todos los cambios a las reglas originales están marcados en rojo. Sus orígenes provienen de muchos años de discusiones entre jugadores de todo el mundo, ¡cada uno de los cuales merece una gran botella de Wildsnake!

FORAJIDOS

Nadie se propone convertirse en un forajido, simplemente funciona así. Claro, los Redencionistas saben que se expondrán a las leyes de la Casa y la Colmena al ponerse esa túnica roja y la máscara, pero les da igual; se niegan incluso a reconocer las sencillas reglas de los asentamientos. Los pieles de rata no pueden evitar nacer así, y los carroñeros no pueden evitar ser los retorcidos chupasangres que son. Los espías no creen que ninguna ley de la Subcolmena se les aplique por principio, y probablemente tengan razón. Pero los verdaderos forajidos, las bandas de la Subcolmena que han sido expulsadas de los asentamientos del Gremio hacia las zonas peligrosas, simplemente han tenido mala suerte. Los atraparon.

CONVIÉNDOSE EN UN FORAJIDO. Después de

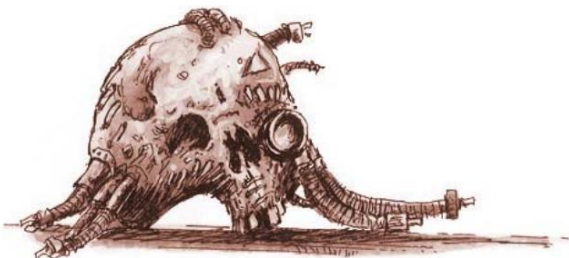
cada pelea entre bandas, siempre existe la posibilidad de que una banda sea declarada "forajada" por los Gremios. Una banda puede no haber cometido ningún delito y ser ilegalizada de todos modos porque ha sido falsamente acusada por alguien que les teme o envidia su estatus. Es mucho más probable que la banda haya infringido la ley y simplemente haya tenido la mala suerte de ser atrapada y castigada. La ley es implacable en la Subcolmena y cualquiera que sea forajido tendrá que abandonar los asentamientos rápidamente o acostumbrarse a llevar su cabeza adornada en un poste como advertencia a los demás.

Cuando dos jugadores se enfrentan en una partida de Necromunda, cualquiera de ellos puede informar del incidente a los Vigilantes de los Gremios posteriormente. Esta acusación puede resultar en la ilegalización de la otra banda, sobre todo si la banda enemiga ha estado involucrada en actividades nefastas o es particularmente numerosa y conocida.

Nada impide que ambos jugadores denuncien a los Vigilantes; de hecho, estas agrias contraacusaciones son muy comunes. Naturalmente, las bandas de delinquentes no pueden denunciar a otras bandas ante los Vigilantes; simplemente las dispararían en cuanto las vieran o encarcelarían a cualquiera que enviaran.

En la secuencia posterior a la batalla, tras tirar los dados para ingresos, habilidades, etc., cada jugador acusado debe tirar 2D6 para ver si las acusaciones contra su banda llegan a conocimiento de los tribunales de Guilder. Las tiradas deben ser

El jugador contrario las presencia y se modifican según se indica. Cabe destacar que ambas bandas pueden ser declaradas ilegales si cada una denuncia a la otra ante los Vigilantes.



Mesa de forajidos

| 2D6 | Resultado |
|------|--|
| 2 | Proscrito: ¡Es hora de salir de la ciudad, tu pandilla ha sido proscrita! |
| 3--6 | Limpio: Eres un ciudadano limpio, sigue adelante. |
| 7-11 | Marca Negra: Eres un ciudadano limpio y legal. Además, a los Gremios no les impresiona que la banda de denunciantes les haga perder el tiempo. Sufren un modificador de -1 adicional la próxima vez que los denuncien a los Vigilantes. |
| 12 | Diputado: Los Gremios están tan impresionados (o engañados) por tu comportamiento respetuoso con la ley que te dan la oportunidad de convertirte en Vigilante y ayudar a mantener la paz. Si aceptas, obtendrás una bonificación de ingresos de 25 créditos cada vez que juegues una partida contra Forajidos a partir de ahora, y podrás infligir un modificador de -1 a otra banda cuando esta dé en la Tabla de Forajidos después de una partida contigo. Marca tu nuevo estado de Vigilante en la lista de tu pandilla para que puedas mostrar tus credenciales. Puedes decidir que tu pandilla deje de ser Vigilante en cualquier momento tachándolo de la lista. |

MODIFICADORES

La tirada está sujeta a los siguientes modificadores.

- 1 Por cada luchador enemigo fuera de combate en esa partida, de los cuales murió a causa de una herida grave.
- 3 Si el escenario que acabas de jugar era un escenario de Forajidos y estabas atacando.
- 1 Por cada esclavo Wyrd o del Pozo en tu banda.
- +1 Si tu calificación de pandilla es menor a 1000.
- 1/+1 Si tu puntuación de pandilla está entre 2000 y 3000 (tira un D6 cada juego 1-3 = -1, 4-6 = +1).
- 2/+2 Si tu calificación de pandilla es superior a 3000 (tira un D6 cada juego 1-3 = -2, 4-6 = +2).
- +1 Si ninguno de los modificadores negativos anteriores se ha aplicado alguna vez a tu pandilla cuando se informó.

FORASTEROS

SER UN FORAJIDO

Ser un forajido hace la vida muy diferente. Hay que buscar comida entre las rocas derruidas y las tuberías oxidadas del desierto, ya sean ratas, serpientes, hongos comestibles o limo nutritivo. Incluso conseguir suficiente comida para sobrevivir puede ser problemático. Cualquier comercio debe hacerse en puestos comerciales de forajidos conocidos o con los trenes nocturnos, donde un arma lista es más útil que un buen regateo. Lo bueno es que hay muchos sicarios en las zonas peligrosas que nunca aparecen en los asentamientos.

Algunas bandas de forajidos logran establecer pequeños reinos propios en las zonas peligrosas, de unos pocos kilómetros cuadrados donde el líder de la banda es el amo de todo lo que domina. Otros saldan su deuda con el gremio y regresan a los asentamientos para recuperar su antiguo territorio. Otros amasan grandes fortunas y desaparecen en la colmena; incluso se rumorea que algunos acaban en la Aguja sirviendo a las grandes familias. Pero hay muchos más que simplemente desaparecen sin dejar rastro.

TERRITORIO

A una banda se le permite conservar una parte de su territorio cuando es proscrita; el resto queda en manos de los florines. Incluso si el territorio que la banda conserva se encontraba en un asentamiento, se supone que el líder de la banda tuvo suficiente aviso para trasladar las partes importantes a las tierras baldías antes de que aparecieran los Vigilantes.

Una vez establecido nuevamente en el desierto, el territorio forma el escondite o campamento base para la banda de forajidos.

La banda de forajidos puede perder su único territorio restante ante otra banda. Quizás porque sufrió una derrota aplastante en una pelea de bandas o porque su territorio es una veta mineral que se agota. Si esto sucede, los forajidos se ven obligados a buscar otro escondite. Al final de la secuencia posterior al juego, tira en la Tabla de Territorio de Forajidos para ver qué nuevo y encantador refugio encuentran.

RECAUDACIÓN DE INGRESOS

El territorio de la pandilla aún genera ingresos si lo gestiona un pandillero. Desafortunadamente, estos ingresos se reducen a la mitad debido a las innumerables dificultades para operar en las zonas peligrosas sin el apoyo de los florines.

¡Esta penalización no se aplica al territorio generado a partir de la Tabla de territorios fuera de la ley porque el territorio ya es tan malo que no puede empeorar!

Los ingresos que la pandilla obtiene de su territorio y de su búsqueda de alimento no se correlacionan con el tamaño de la pandilla en la Tabla de Ingresos como ocurriría con una pandilla normal.

Sin embargo, será necesario proporcionarle a la pandilla suministros de algún tipo como se explica más adelante.

GANANDO TERRITORIO

Una banda de delincuentes no puede controlar más de una porción de territorio a la vez, ya que en las zonas peligrosas no pueden arriesgarse a dividirse para proteger más de una porción. Esto significa que una banda de delincuentes que conquista territorio adicional tiene dos opciones:

OCUPAR: La pandilla toma el nuevo territorio y abandona su antiguo escondite (eliminarlo de la lista).

BOTÍN: La pandilla saquea el nuevo territorio de todo lo valioso, destruyéndolo en el proceso.

Si saqueas un territorio, obtienes el doble de su valor de renta básica. En el caso de un territorio con renta variable, su valor siempre es el doble del máximo.

Tenga en cuenta que solo se utilizan los ingresos básicos; se ignoran las reglas de ingresos especiales. Por ejemplo, saquear un tesoro arqueotecnológico otorgaría 240 créditos. Estos ingresos no se reducen a la mitad, como ocurre al explorar territorio en las zonas peligrosas.

ABANDONANDO EL TERRITORIO

Una banda de forajidos puede abandonar su escondite y trasladarse a una nueva zona de las zonas peligrosas, generalmente con la esperanza de encontrar un dominio más rentable. Un jugador puede optar por esto después de cualquier partida, al final de la secuencia posterior a la partida, pero solo si la banda no ha cambiado de territorio en esa partida (por ejemplo, debido a la captura de su antiguo escondite) y si el territorio no se ha explotado en esa partida. El antiguo escondite se elimina de la lista de la banda y se crea uno nuevo en la Tabla de Territorio de Forajidos.

FORRAJE

Cualquiera que no haya resultado gravemente herido en el juego puede buscar comida. Jóvenes, pandilleros, matones e incluso líderes de pandillas pueden buscar comida, aunque si lo hacen no pueden realizar tareas especiales como visitar el puesto de forajidos ni explorar el territorio de la pandilla. Cada recolector recolecta objetos por valor de 1D6 créditos en el yermo. Los pistoleros a sueldo y los personajes especiales nunca buscan comida; no se les paga para eso.



TANTAS BOCAS QUE ALIMENTAR

Desafortunadamente, la pandilla necesita alimentarse y abastecerse de una forma u otra. Después de cada partida, una vez generados los ingresos, cada miembro necesitará 3 créditos en suministros para mantenerse a flote.

Si los ingresos de la pandilla no alcanzan para cubrir el costo de manutención del luchador, se deben usar créditos de su alijo para cubrir el resto. No es necesario proporcionar provisiones a los sicarios; se asume que su paga es más que suficiente para mantenerlos a flote. El dinero sobrante se guarda en el alijo de la pandilla.

HAMBRIENTO

Si la pandilla no puede pagar 3 créditos por cada miembro de la pandilla, ya sea de su escondite o de los ingresos generados, corren el peligro de morir de hambre.

Cualquier miniatura que no tenga 3 créditos gastados tras una partida sufre una penalización de -1 a sus características de Fuerza y Resistencia hasta que los tenga. Las armas a distancia que porte también sufren una penalización de -1 a la Tirada de Munición, si corresponde, hasta un mínimo de 6+.

Estas penalizaciones se acumularán de una partida a otra, y cualquier miniatura con un valor de Fuerza o Resistencia reducido a 0 morirá de hambre y deberá ser eliminada de la lista de la banda. Y sí, puedes conservar el equipo de alguien que haya muerto de hambre.

CAPTURADO

Si un forajido es capturado, la pandilla puede pedir un rescate por él o intercambiarlo de forma normal (algo que sucede más a menudo de lo que uno creería).

Por otro lado, los forajidos suelen tener una recompensa por sus cabezas; al fin y al cabo, para eso están los cazarrecompensas. Si no se rescata al forajido, se le puede vender a los tribunales del Gremio por los habituales D6x5 créditos, además de poder reclamar su recompensa por entregarlo con vida. La recompensa de un forajido es igual a sus puntos de experiencia totales. La banda también puede quedarse con cualquier parte de su equipo. Naturalmente, los forajidos no pueden cobrar recompensas por otros forajidos, más porque serían fusilados por intentarlo que por razones éticas.

Los forajidos tienen las opciones normales con los pandilleros que capturan: intercambiarlos o rescatarlos para devolverlos a su pandilla o venderlos como esclavos en los trenes nocturnos por D6x5 créditos mientras conservan su equipo.

PRECIO DEL GREMIO

Una banda al margen de la ley puede comprar su estatus pagando un precio de gremio por los miembros de la colmena que haya matado y las propiedades que haya destruido. El precio de gremio que se cobra a una banda al margen de la ley para recuperar su libertad es una décima parte (10%) de su calificación de banda, redondeado a los 10 créditos más cercanos.

Por ejemplo, la banda proscrita de los Soldados Perros tiene una calificación de 2788, por lo que el precio del gremio para perder su estatus de Proscrito es $(2788/10 = 278,8)$. Redondeado a 280 créditos.

Es importante tener en cuenta que el precio de gremio de una pandilla se establece al convertirse en proscrito y se basa en su clasificación de pandilla en ese momento. Anota el precio de gremio de la pandilla al ser proscrito para evitar confusiones posteriores.

Una vez que una pandilla ha reunido suficientes créditos para comprar su salida de la ley, pueden convertirse en ciudadanos limpios y honestos simplemente sacando la cantidad apropiada de dinero en efectivo de su escondite.

Cuando una banda de forajidos paga el precio de su gremio, puede regresar a los asentamientos y restablecer sus antiguos contactos, involucrarse en negocios y volver a la normalidad. Para representar el restablecimiento de la banda, genere cinco nuevas áreas de territorio para ella en la Tabla de Territorio normal. El antiguo escondite de la banda puede descartarse o conservarse como uno de los cinco territorios.

DELINCUINTES PERSISTENTES

Desafortunadamente, el precio del gremio para las bandas ilegales aumenta cada vez que cometen otro delito.

Si una banda de forajidos juega como atacante en un escenario de forajidos y los defensores no lo son, añade otros 1D6x10 créditos al precio del gremio de forajidos. Anota el aumento de precio después de cada partida y mantén un total acumulado.

Si una banda de forajidos ataca o daña a un florín de cualquier manera, pierde la oportunidad de pagar su precio de gremio para siempre. El Gremio de Comerciantes hará todo lo posible para asegurar que los autores de tales delitos sean perseguidos hasta lo más profundo de las zonas peligrosas.

Por cierto, a los verdaderos forajidos empedernidos no les importa en absoluto pagar el precio de su gremio, ¡y deberían quejarse en voz alta de que es demasiado bajo!

TABLA DE TERRITORIO FUERA DE LA LEY

| D66 | Territorio | Ingreso |
|---|---|---------|
| 11-14 | Desperdicios escrofulosos | 0 |
| La pandilla no encuentra nada más que una cúpula de basura putrefacta donde esconderse. Cualquier pandillero enviado a buscar comida solo encontrará cosas por valor de D3 créditos en lugar de los D6 créditos habituales. | | |
| 15-16 | Cúpula Derrumbada: | 0 |
| Una miniatura puede excavar en las ruinas, obteniendo 2D6 créditos. Sin embargo, con cualquier resultado de 1, la cúpula se derrumba por completo y se elimina de la lista. La miniatura que trabaja en el territorio también debe realizar una prueba de Iniciativa. Si falla, es aplastada por los escombros que caen, el guerrero y su equipo se eliminan de la lista y no obtiene ningún beneficio. | | |
| 21-24 | Residuos | 0 |
| 25-26 | Gruta de los | 0 |
| Hongos. Cualquier luchador hambriento puede comer hongos para evitar los efectos de la inanición. Sin embargo, con una tirada de 1 en un D6, un luchador al azar seleccionado entre los que han comido hongos muere por ingerir una mancha venenosa. Puedes conservar su equipo. | | |
| 31-34 | Zona Rad | 0 |
| Una miniatura puede recuperar la cúpula irradiada, obteniendo 2D6 créditos. Sin embargo, al duplicar la recompensa, el guerrero queda terriblemente afectado por el envenenamiento por radiación. A partir de ahora, la miniatura infunde miedo y no se obtienen ingresos. | | |
| 35-36 | Derrame del sumidero | 5 |
| 41-42 | Mar de Lodo: | 0 |
| Una miniatura puede sumergirse en el lodo para intentar rescatar valiosos artefactos que se han hundido en el fondo. Tira 1D6. | | |
| 1 | El luchador es atacado por algún monstruo horriblemente mutado o nada hacia un área de lodo altamente tóxica. El modelo sufre una lesión grave y trata cualquier Enemidad Amarga y los resultados de Capturado se consideran una Recuperación Completa. | |
| 2-3 | El modelo no encuentra nada de valor. | |
| 4-5 | El modelo descubre un artefacto que vale 3D6 créditos. | |
| 6 | El modelo descubre un artefacto que vale D6x10 créditos. | |
| 43-44 | Toma de cable de | 5 |
| alimentación . Tira un D6. Con un 6, la toma proporciona energía equivalente a D6x5 créditos en lugar de los 5 créditos habituales. | | |
| 45-46 | Desguace: Si | 5 |
| la banda recupera botín durante una misión de Carroñeros, El Tesoro o una Incursión de Paquetes, puede desmantelarlo y venderlo por piezas. Cada ficha de botín equivale a +5 créditos adicionales de ingresos. | | |
| 51-52 | Restos | 10 |
| 53-54 | Veta mineral | 3D6 |
| Una miniatura puede extraer la veta de mineral, obteniendo 3D6 créditos. Sin embargo, si se obtienen dobles o triples, el depósito mineral se agota y debe eliminarse de la lista de la banda. | | |
| 55-56 | Vertedero de Reciclaje. | 0 |
| La vieja maquinaria de resincronización en desuso proporciona agua destilada y una cantidad limitada de chips de comida. Cada miembro de la banda necesita 1 crédito menos en suministros para evitar la inanición (por ejemplo, 2 créditos en lugar de 3). | | |
| 61-62 | Montón de escoria | 15 |
| 63-64 | Puesto de | 15 |
| avanzada . Después de cada partida, tira un D6. Con un 6, obtienes información vital sobre las actividades de las bandas en la zona. Puedes sumar o restar hasta 2 puntos a la tirada de la Tabla de Escenarios al luchar en la siguiente partida. | | |
| 65-66 | Bloqueo de peaje | 2D6x2 |
| Una miniatura puede establecer un bloqueo para cobrar peaje a los viajeros, lo que les otorga 2D6x2 créditos. Puedes aumentar el coste del peaje, pero existe la posibilidad de que los viajeros se rebelen. Puedes optar por obtener 3D6x2, 4D6x2, 5D6x2 o 6D6x2 créditos, pero si obtienes un doble, una turba enfurecida obliga a la banda a continuar. Sigues cobrando el peaje, pero el territorio se elimina de la lista. | | |

PUESTO COMERCIAL FUERA DE LA LEY

Los puestos comerciales de forajidos están dispersos de forma desigual por las zonas peligrosas. El más famoso es Hereje. Agujero, que está tan bien establecido que los florines hacen la vista gorda ante sus actividades e incluso lo utilizan para También realizan negocios ilícitos ocasionales. Otros puestos comerciales ilegales infames incluyen Derrame de Sangre, Agujero Infernal, Ciudad del Sumidero, Grieta Negra y Pipa de la Viuda, muchos de los cuales son en realidad asentamientos gobernados por Jefes forajidos. Pequeñas caravanas de comerciantes ilegales, fuertemente armados, recorren las zonas desoladas entre los puestos de los forajidos para abastecer de alcohol y armas a carroñeros y rata.

Helmawr y las autoridades imperiales tienen una visión menos optimista de los puestos de forajidos que el Gremio. Los espías acechan por todas partes y se emprenden expediciones esporádicas para erradicar los refugios de forajidos situados demasiado cerca.

a asentamientos legítimos. Los habitantes suelen haberse marchado hace tiempo cuando llegan las autoridades, pero los ataques sorpresa han provocado algunos conflictos sangrientos. Herejes Hole ha sido destruido (y reconstruido) muchas veces y la masacre del Derrame de Sangre todavía se recuerda como un día de infamia.

CRÉDITOS PARA GASTOS

Después de cada partida, una banda de forajidos puede obtener ingresos de su territorio y recolectando comida, como se describió anteriormente. El dinero se puede gastar en reclutar nuevos luchadores y en equipo nuevo para la banda. El dinero debe gastarse en el puesto comercial de forajidos; el puesto comercial legal está prohibido para los forajidos.

Nuevos reclutas.

Los puestos de forajidos están llenos de jóvenes gamberros y veteranos, así que los nuevos luchadores se reclutan de la misma manera que la banda original. Consulta la sección correspondiente de "Reclutamiento de una banda" del reglamento de Necromunda. Los nuevos reclutas pueden usar cualquiera de las armas descritas en la Lista de Reclutamiento de Bandas, pero no se les puede proporcionar otro equipo hasta que hayan librado al menos una batalla.

Las bandas pueden reclutar cualquier tipo de luchador que el jugador desee, pero se aplican las restricciones habituales en cuanto al número de líderes, pesos pesados, etc.

Reclutamiento de mercenarios.

Los jugadores pueden contratar mercenarios para la banda si lo desean. Consulta las secciones sobre mercenarios de Necromunda y Outlanders para más detalles. Los mercenarios de las bandas de forajidos son criminales, marginados y vagabundos dispuestos a vender sus habilidades a cualquiera dispuesto a pagar. Obviamente, los cazarrecompensas no contratarán a bandas de forajidos.

Armas

Si los jugadores quieren comprar nuevas armas u otro equipo para los miembros de la banda, consulten las tablas de intercambio a continuación. Estas tablas enumeran todas las armas y el equipo disponibles en un puesto comercial de forajidos, aunque muchos artículos no siempre están disponibles y su precio varía.

COMERCIO

Los objetos comunes suelen encontrarse con bastante facilidad entre los bulliciosos puestos y bazares de un puesto comercial ilegal. Los jugadores pueden comprar tantos como quieran. El precio de los objetos comunes es fijo, por lo que los jugadores siempre pagan el mismo precio.

Los objetos raros son difíciles o incluso imposibles de encontrar. Solo en ocasiones se venden, y el precio suele ser muy superior a su valor real. Los jugadores deben estar preparados para adquirir objetos útiles en cuanto se les ofrezcan, especialmente armas y equipo difíciles de conseguir.

Para representar la escasez de objetos raros, cada jugador crea...

Una tirada de dados al inicio de su sesión de comercio determina qué bienes se le ofrecen. Para determinar cuántos objetos raros se ofrecen, tira un D3 (es decir, un D6 cuenta 1-2 como 1, 3-4 como 2 y 5-6 como 3). Este es el número de objetos ofrecidos a la **banda por sus contactos, comerciantes nocturnos y comerciantes locales.**

Tira un D66 por cada objeto y consulta la Tabla de Comercio Raro de Forajidos para descubrir qué se ofrece. El jugador puede comprar cualquiera de los objetos ofrecidos, pero solo uno de cada uno, a menos que obtenga el mismo resultado más de una vez.

Tenga en cuenta que cada jugador tira los dados por separado para sus intercambios; incluso si ambos son forajidos, las bandas no necesariamente se esconden en el mismo lugar ni tienen los mismos contactos. Un jugador no puede comprar bienes ofrecidos a otro.

Si un jugador lo desea,

puede usar pandilleros adicionales para buscar en el puesto comercial y preguntar sobre otros objetos raros que puedan estar a la venta. Un pandillero que lo haga **no debe estar fuera de combate** y no puede obtener ingresos del territorio de la banda ni forrajear. Buscar objetos raros es una alternativa a la obtención de ingresos.

Cada pandillero empleado de esta manera añade +1 objeto raro generado aleatoriamente a los que se ofrecen para la venta.

Tabla de comercio de objetos raros

La siguiente tabla se utiliza para determinar qué objetos raros de comercio se ofrecen al líder de la banda. Se ofrecen automáticamente 1D3 objetos y se añade un +1 por cada pandillero enviado a buscarlos. Los precios de los objetos raros se indican en las tablas de comercio principales.

FORASTEROS

COMERCIO RARO FUERA DE LA LEY

| | |
|-------|--|
| 11 | Arqueotecnología |
| 12 | Dinamo de cárter |
| 13 | Parche de molde Stinger |
| 14 | Espectro |
| 15-16 | Botella de Serpiente Salvaje |
| 21 | Granadas de gas: vuelve a rodar 1-2: Estrangulamiento, 3-4: Susto 5-6: Alucinógeno |
| 22 | Granadas: Rueda de nuevo 1: Bombas de fusión, 2-3: Gafas de fotones 4: Granadas de plasma, 5-6: Bombas de humo |
| 23 | Munición: Tira de nuevo 1-2: Paquetes de potencia láser Hotshot 3-5: Cargador de tambor, 6: Pernos de fuego infernal |
| 24 | Mira de pistola: Tira de nuevo 1-2: Láser de punto rojo, 3: Mira mono 4-5: Mira telescópica, 6: Mira infrarroja |
| 25 | Armadura: vuelve a rodar 1-3: Antiaéreo, 4-5: Malla, 6: Caparazón |
| 26 | Rodar de nuevo 1-3: Limo icrótico, 4-6: Jarrón Mung |
| 31 | Hoja oculta |
| 32 | Veneno de espada |
| 33 | Bolsa Blindsnake |
| 34 | Chip berserker |
| 35 | Gafas de infrarrojos |
| 36 | Bolsa Stinger |
| 41 | Contador de rad |
| 42 | Mapa de piel de rata |
| 43 | Shock Maul |
| 44 | Rezón |
| 45 | Visera fotográfica |
| 46 | Respirador |
| 51-53 | Equipo de incursión: vuelve a rodar 1-3: Silenciador 4-6: Elija una de las siguientes opciones: Gritones o tartamudos |
| 54-56 | Drugs Fixer: vuelve a rodar 1-3: Kalma, 4-5: Slaughter, 6: Spur |
| 61-63 | Especial: Apuesta |
| 64-65 | Especial: Rumor |
| 66 | Especial: Sanador |

RESULTADOS ESPECIALES

Los resultados especiales representan encuentros y eventos fortuitos que ocurren durante tu estancia en la guarida de los forajidos. Cada uno de estos eventos es único, así que si obtienes el mismo resultado dos veces en la misma sesión de negociación, vuelve a tirar los dados.

Apuesta.

Tienes que apostar en un puesto de comercio ilegal, aunque no es legal (porque no hay ninguno). Pero la mayor parte del negocio se realiza en torno a las mesas de juego y se considera un defecto de carácter no apostar: implica que no estás dispuesto a correr riesgos, lo que te convierte en un blanco fácil.

Puedes tirar cualquier cantidad de dados y ganar una cantidad de créditos igual a tus tiradas multiplicada por 2. Por ejemplo, si sacas un 4, un 3 y un 1, ganas 16 créditos.

Sin embargo, si algún dado es igual, pierdes la cantidad total. Si no hay suficientes créditos en el alijo de la banda, debes vender equipo para saldar la deuda (si no, te empiezan a romper las piernas).

Rumor

Un contacto escucha rumores sobre lo que está pasando en las tierras baldías, qué bandas van a dónde y qué están buscando.

Si pagas 2D6 créditos por el contacto, en lugar de la tirada habitual de la Tabla de Escenarios, el líder de tu banda deberá realizar una prueba de Liderazgo. Si superas la prueba, los rumores son ciertos y puedes elegir qué escenario jugar. Sin embargo, si fallas la prueba, te traicionan y tu oponente puede elegir el escenario. Si ambas bandas pagaron por Rumor, ambos líderes son estafados y se realiza una tirada de la Tabla de Escenarios de la forma habitual.

Sanador :

Contactas con un wyrd del que se rumorea que posee extraordinarios poderes restauradores. Los sanadores errantes no son raros en las zonas muertas; la mayoría son charlatanes que buscan ganar dinero fácil con los desesperados, pero incluso aquellos con dones legítimos suelen ejercer poderes peligrosamente impredecibles.

Puedes pagarle al sanador 1D6x10 créditos para usar su poder en un miembro de la banda elegido. Si se paga, tira 1D6.

- 1 El curandero resulta ser un estafador de lengua suave que se escapa con el pago.
- 2-3 El wyrd cura todas sus heridas graves, incluso las beneficiosas como las cicatrices impresionantes.
- 4-6 El sanador lucha por controlar sus poderes de intervención vital. Todas las heridas graves del guerrero son curadas, pero debe superar una prueba de Dureza. Si falla la prueba, sufre 1D3 Heridas de Batalla Antiguas.

TABLA DE PRECIOS

Las siguientes tablas indican el coste de los artículos disponibles para la venta en el puesto de comercio de forajidos. Se incluye el coste de los artículos raros, pero estos no pueden comprarse a menos que se ofrezcan como ya se ha descrito. En algunos casos, el coste de un artículo es variable e incluye un coste base más una cantidad variable adicional, por ejemplo, 40 + 3D6 créditos. En estos casos, el coste variable adicional es el valor de rareza adicional del artículo: la prima que debe pagarse para poseerlo. Asimismo, se incluye el coste de todos los artículos comunes, aunque se limita a las bandas que los tienen en sus listas de armas.

| Armas cuerpo a cuerpo | Costo | Disponibilidad |
|--------------------------------------|--------|----------------|
| Cadena o mayal | 10 | Común |
| Espada sierra | 25 | Común |
| Club, maza o porra | 10 | Común |
| Cuchillo (el 1er cuchillo es gratis) | 5 | Común |
| Hacha, espada o garrote enorme | 15 | Común |
| Shock Maul | 35+3D6 | Extraño |
| Espada | 15 | Común |

| Pistolas | Costo | Disponibilidad |
|------------------------|-------|----------------|
| Pistola automática | 15 | Común |
| Pistola de cerrojo | 25 | Común |
| Lanzallamas de mano | 25 | Común |
| Pistola láser | 15 | Común |
| Pistola de plasma | 30 | Común |
| Pistola de punta corta | 10 | Común |

| Armas básicas | Costo | Disponibilidad |
|--------------------------------|-------|----------------|
| Pistola automática | 20 | Común |
| Escopeta (+Sólido, Dispersión) | 20 | Común |
| Rifle de caza | 25 | Común |
| Pistola láser | 25 | Común |
| Boltgun | 35 | Común |

| Armas especiales | Costo | Disponibilidad |
|---------------------|-------|----------------|
| Autosluggger | 45 | Común |
| Lanzallamas | 40 | Común |
| Lanzagranadas | 60 | Común |
| Pistola de fusión | 95 | Común |
| Pistola de plasma | 80 | Común |

LISTAS DE ARMAS DE OUTLANDER

Al igual que las bandas de Casas normales, las bandas de forasteros utilizan sus propias listas de armas, que reflejan sus estilos de lucha y carácter particulares. Estas listas siguen las reglas habituales de las Listas de Armas de las Casas. Esto significa que aún pueden comprar armas comunes, granadas, munición y otros equipos diversos en el puesto comercial, aunque no estén en su lista de armas, a costa de sacrificar tiradas de comercio raras.

| Armas pesadas | Costo | Disponibilidad |
|------------------------|-------|----------------|
| Cañón automático | 260 | Común |
| Bólder pesado | 180 | Común |
| Lanzallamas pesado | 80 | Común |
| Cañón de plasma pesado | 240 | Común |
| Ametralladora pesada | 120 | Común |
| Cañón láser | 300 | Común |
| Lanzamisiles | 140 | Común |

| Misiles | Costo | Disponibilidad |
|--------------------------|-------|----------------|
| Misiles de fragmentación | 35 | Común |
| Misiles Super Krak | 50 | Común |

| granadas | Costo | Disponibilidad |
|------------------------------|--------|----------------|
| Granadas de estrangulamiento | 15+2D6 | Extraño |
| Granadas de fragmentación | 25 | Común |
| granadas alucinógenas | 40+4D6 | Extraño |
| Granadas Krak | 40 | Común |
| Bombas de fusión | 40+3D6 | Extraño |
| Destellos de fotones | 20+2D6 | Extraño |
| Granadas de plasma | 35+3D6 | Extraño |
| Granadas de miedo | 20+2D6 | Extraño |
| Bombas de humo | 10+3D6 | Extraño |

| Munición | Costo | Disponibilidad |
|------------------------------------|--------|----------------|
| Carcasas de pernos | 15 | Común |
| Balas dum-dum | 5 | Común |
| Pernos de fuego infernal | 20+3D6 | Extraño |
| Proyectiles Hot Shot | 5 | Común |
| Paquetes de potencia láser Hotshot | 15+2D6 | Extraño |
| Conchas Manstopper | 5 | Común |

FORASTEROS

| Monumentos | Costo | Disponibilidad |
|--------------------------|--------|----------------|
| Mira infrarroja | 30+3D6 | Extraño |
| Mono Sight | 40+3D6 | Extraño |
| Mira láser de punto rojo | 40+3D6 | Extraño |
| Mira telescópica | 20+3D6 | Extraño |

| Armadura | Costo | Disponibilidad |
|-----------------------|--------|----------------|
| Armadura de caparazón | 60+3D6 | Extraño |
| Armadura antiáerea | 10+2D6 | Extraño |
| Armadura de malla | 25+2D6 | Extraño |

| Misceláneas | Costo | Disponibilidad |
|-------------------------|---------|----------------|
| Arqueotecnología | D6x10 | Extraño |
| Chip berserker | 25+3D6 | Extraño |
| Veneno de espada | 10+D6 | Extraño |
| Bolsa Blindsnake | 30+2D6 | Extraño |
| Botella de Wildsnake | 10+D6 | Extraño |
| Arnés de clip | 10 | Común |
| Hoja oculta | 10+D6 | Extraño |
| Revista Drum | 15+2D6 | Extraño |
| Tapones de filtro | 10 | Común |
| Rezón | 30+4D6 | Extraño |
| Slime icrótico | 50+3D6 | Extraño |
| Gafas de infrarrojos | 30+3D6 | Extraño |
| Kalma (por dosis) | 5+D6 | Extraño |
| Lobo-chip | 20 | Común |
| Jarrón Mung | D6x10 | Extraño |
| Contactos de fotos | 15 | Común |
| Visera fotográfica | 25+2D6 | Extraño |
| Contador de rad | 10+3D6 | Extraño |
| Mapa de piel de rata | D6x10 | Extraño |
| Respirador | 15+2D6 | Extraño |
| Gritones | 10+D6 | Extraño |
| Silenciador | 10+2D6 | Extraño |
| 'Matanza (por dosis) | 5+3D6 | Extraño |
| Espectro | 15+3D6 | Extraño |
| Espuela (por dosis) | 5+3D6 | Extraño |
| Parche de molde Stinger | 20+4D6 | Extraño |
| Bolsa Stinger | 10+3D6 | Extraño |
| Tartamudos | 10+3D6 | Extraño |
| Dinamo de cárter | 40+4D6 | Extraño |
| Recarga de armas | Arma +2 | Común |



ARQUEOTECNOLOGÍA

En la Subcolmena aparecen todo tipo de tecnología antigua, desde chatarra corroida extraída de charcas contaminantes hasta artefactos brillantes desenterrados en domos de tesoros olvidados que datan de la primera colonización. Por ley, toda la arqueotecnología debe venderse al Gremio de Comerciantes en cuanto se descubre, pero algunas piezas raras llegan a puestos comerciales ilegales para su venta ilegal.

El problema con la compra de arqueotecnología es que todos los artefactos bien comprendidos o reconocibles se rompen.

Se desarrollan mucho antes de que lleguen al mercado. El resto es imposible de comprender sin mucho análisis y experimentación. A menudo, arqueotecnología como esta consiste en un cofre sellado, una enigmática esfera cromada, una misteriosa caja negra o una oblea de cristal cambiante.

La mayoría de la gente no se atreve a manipular estas cosas, por lo que se venden a precios relativamente bajos, pero nunca se sabe si se está adquiriendo un buen ejemplo de tecnologías perdidas o un interesante pisapapeles.

Si decides comprar una pieza de arqueotecnología, tira los dados en la Tabla de Arqueotecnología para ver qué puede hacer este dispositivo milagroso. Una vez descubierto el verdadero propósito de una arqueotecnología, es mucho más fácil venderla.

El valor de la arqueotecnología es igual al D66 obtenido multiplicado por 2. Por ejemplo, si se obtiene un 42 (Levantador), entonces el valor de la arqueotecnología se convierte en 84.

MESA ARCHEOTECH

D66 Resultado

- 11-16 Peligroso: El dispositivo se activa accidentalmente mientras alguien lo manipula y queda reducido a un montón de escoria fundida sin valor. La arqueotecnología es eliminada de la lista de la banda. Además, un miembro aleatorio de la banda debe realizar una prueba de Iniciativa. Si falla la prueba, sufre una lesión en la mano como resultado de su intromisión.
- 21--23 Rayo Cortante: El dispositivo puede enfocar un rayo cortante de gran potencia sobre un objeto estacionario. Lamentablemente, es inútil como arma, ya que tanto el objetivo como el operador deben estar completamente inmóviles para que el rayo se enfoque, pero es un buen abrelatas. El dispositivo puede usarse siguiendo las reglas habituales de Terreno de Ataque, aunque la miniatura no debe haberse movido ese turno. Inflige un impacto de F6 en el primer turno de uso, aumentando a F7 en el segundo, F8 en el tercero, y así sucesivamente hasta F10.
- 24-26 Observador: El operador puede usar el dispositivo para ver diferentes lugares, cambiando su perspectiva a casi cualquier punto, incluso tras puertas cerradas y paredes sólidas. Si el operador no se mueve, puede usar el dispositivo en lugar de atacar normalmente durante la fase de disparo para detectar a cualquier combatiente oculto en la mesa. Si la miniatura está de centinela, tira un D6 por ella cada turno: con un 6, automáticamente activa la alarma al detectar al enemigo acechando.
- 31-33 Servojigger: El dispositivo es una herramienta industrial compacta que puede activar una serie de láseres y espeluznantes Aparato mecánico. Puede usarse en combate cuerpo a cuerpo, pero no puede combinarse con otra arma. Si se usa, la miniatura tira un dado de Ataque +D3 adicional y cualquier impacto del dispositivo se calcula con Fuerza D6 (tira por separado para cada impacto).
- 34-36 Panoplia: El dispositivo puede crear un aura que transforma y divide las ondas de luz para crear un espectáculo visual deslumbrante. El operador puede activar o desactivar el dispositivo al inicio de su turno. Al activarse, cualquier ataque a distancia contra la miniatura sufre una penalización de -1 si el arma dispara a larga distancia. Sin embargo, la impresionante pantalla de luz significa que el modelo no puede ocultarse cuando el dispositivo está encendido.
- 41-43 Elevador: El dispositivo es un suspensor sofisticado que puede negar o disminuir la gravedad de su portador, lo que le permite Flotar hacia arriba o hacia abajo por un tiempo limitado. El operador puede moverse hacia arriba o hacia abajo incluso si no hay escalera para subir, y nunca sufrirá daño por caídas, por lo que puede simplemente saltar de una pasarela y dejarse caer sin sufrir daño. Sin embargo, el movimiento es bastante lento, por lo que el movimiento hacia arriba o hacia abajo cuenta para el movimiento total del modelo en el turno.
- 44-46 Gravitón: El dispositivo dispara una corriente de partículas que afectan los campos gravitatorios locales. Un caza puede usar el Dispositivo contra un caza enemigo en lugar de atacar normalmente durante la fase de disparo. Tiene un alcance de 40 cm y acierta automáticamente, pero sigue las reglas habituales de puntería. El objetivo sale ileso, pero queda inmovilizado mientras lucha contra los cambios magnéticos.
- 51-53 Proyector holográfico: El dispositivo funciona como un proyector holográfico básico y permite que el luchador aparezca a poca distancia de donde realmente se encuentra. Esto le otorga una tirada de salvación especial de 4+ contra impactos de disparos. En cuanto falla la tirada de salvación, el proyector deja de funcionar. El juego. Tenga en cuenta que el dispositivo es inútil contra ataques cuerpo a cuerpo y armas que usan una plantilla.
- 54-56 Arma: El dispositivo es un arma poderosa. Tira un D6 para descubrir cómo es su perfil:
1-2: Autoslugger 3: Lanzallamas 4: Meltagun 5: Pistola de plasma 6: Lanzagranadas +Granadas de fragmentación
- El arma tiene el perfil estándar de un arma de su tipo, pero al ser autosuficiente, puede ser utilizada por cualquiera, no solo por matones o jefes de banda. Sin embargo, su diseño único impide que se le puedan añadir modificaciones o munición adicional (es decir, no se le puede acoplar una mira telescópica). A efectos de habilidades y combate cuerpo a cuerpo, sigue considerándose un arma especial.
- 61-66 Arcana: El misterioso dispositivo es difícil de comprender. Tira en la tabla de Poderes Menores de Wyrd para descubrir su extraño propósito, repitiendo cualquier resultado de Ninguno, Poderes Menores Múltiples y Poder Primario Extra. El dispositivo se puede utilizar siguiendo las reglas habituales de Wyrd excepto que ignora las reglas de Peligros de la Disformidad. Sin embargo, si la prueba de liderazgo falla, el dispositivo temperamental se niega a funcionar durante el resto del juego.

FORASTEROS

VENOM DE HOJA

Muchas cepas de hongos mutantes presentes en el Fondo de la Colmena son extremadamente venenosas, como el Hacedor de Viudas, el Feng Escarlata y el Celosía Gris. Algunos, como la famosa Peste Negra, incluso han desarrollado recubrimientos letales al tacto, capaces de matar a las criaturas que los rozan.

El veneno de cuchilla se elabora a partir de una variedad de venenos naturales para producir una sustancia viscosa y púrpura que mata a un hombre en segundos. Los pieles de rata son expertos en el uso del

veneno de cuchilla, pero normalmente solo lo usan para matar mutantes grandes y peligrosos u otras bestias que son casi inmunes a las armas normales. Otros forajidos son menos moralistas y con gusto cubrirán espadas y cuchillos con veneno si creen que les dará ventaja en el combate. El único problema es...

que un luchador torpe con un arma envenenada es un peligro tan grande para sí mismo como para cualquier otra persona.

Las dosis de veneno de cuchilla se guardan en el alijo de la banda y se distribuyen antes del inicio de cada partida a los luchadores que las usarán. Una dosis de veneno de cuchilla envenena un arma durante una partida, tras lo cual el veneno pierde su potencia. El veneno de cuchilla solo se puede aplicar de forma efectiva a cuchillos.

Cadenas o mayales, garrotes, mazas o porras, armas enormes y espadas. Cualquier impacto infligido con un arma impregnada de veneno de cuchilla causa 1D3 heridas en lugar de 1 y **se considera de alto impacto.**

Sin embargo, el modelo sufre un impacto S1 por cada balón suelto que consigue, **lo que también cuenta como alto impacto.**

BOTELLA DE WILDSNAKE

Wildsnake es un licor raro y potente que se elabora en las zonas peligrosas, donde su precio es acorde. Si encuentran alguno, es común que una banda de forajidos se emborrache con Wildsnake antes de una pelea: "Valor de Serpiente", como se le llama.

Si envías a algún pandillero a buscar objetos raros para intercambiar y sacas una botella de Serpiente Salvaje, tendrás que comprarla, **suponiendo que tengas suficientes créditos en el alijo de la banda;** los pandilleros simplemente no pueden resistirse a un buen licor. Por suerte, un líder astuto aún puede usar la Serpiente Salvaje para infundir un poco de "Coraje Serpiente" en su banda, dándosela de beber antes de una partida. La botella de Serpiente Salvaje se agota y toda la banda puede **repetir las tiradas de las pruebas de nervios y de Botella fallidas.** Lamentablemente, su embriaguez también reduce su característica de Iniciativa en -2. Una vez terminada la partida, las características de la banda vuelven a la normalidad con

acompañados de fuertes dolores de cabeza.

BABA ICROTICA

El slime icrótico es un organismo raro y peligroso de la Subcolmena: una masa transparente y viva del tamaño aproximado del puño de un hombre. Un slime maduro busca a una criatura viva y se posa sobre su cabeza, donde es absorbido lentamente a través de la carne hasta el cerebro del huésped. Como los slimes no son muy rápidos ni ágiles, dependen de atrapar a sus víctimas dormidas. Mientras invaden a su huésped, se protegen liberando estimulantes psicoquímicos que afectan gravemente su mente y cuerpo. El efecto es tan eufórico y la sensación de poder tan grande, que la víctima no intenta quitárselo.

Una vez dentro del cerebro del huésped, la baba se enquistada y se reproduce como los parásitos amebianos comunes. A medida que la ameba se divide, se convierte en millones de crías diminutas que salen de sus caparzones y comienzan a consumir el cerebro del huésped, del cual obtienen nutrición psíquica y física vital. Pronto, el huésped se convierte en un desastre balbuceante mientras su cerebro es consumido desde dentro. En cuestión de horas, la presión de las crías de baba, que se alimentan y crecen, es tan grande que el cráneo de la víctima se agrieta y millones de diminutas babas icróticas salen deslizándose. Estas miden apenas un milímetro de ancho, pero crecen rápidamente envolviendo y dirigiendo criaturas cada vez más grandes.

La mejora física y mental, así como la sensación general de euforia que produce la baba icrótica, son tan grandes que algunas personas la usan como droga. Evitan la muerte ya sea asegurándose de que haya alguien listo para rasparla en el último minuto o usando antiparasitarios que matan la baba icrótica antes de que se enquite. Una vez enquistada, su resistente capa exterior la hace inmune a todo, salvo a la extracción física que requiere cirugía mayor.

Los riesgos de usar slime icrótico son considerables, incluso con fármacos. La eficacia y potencia de los antidotos varían enormemente, especialmente en los entornos peligrosos y sórdidos donde se usan con frecuencia. Entre la élite adinerada y decadente que se entrega a esta práctica, los riesgos son menores porque pueden permitirse antidotos de buena calidad, pero aun así, el éxito no está garantizado. Incluso existen cepas de slime icrótico que se han vuelto inmunes a los fármacos antiparasitarios.

Efecto: El slime icrótico tiene un potente efecto en el usuario: las sustancias químicas que libera lo hacen más fuerte y ágil, mejoran sus reflejos y anulan los efectos del shock y el trauma, permitiéndole luchar y sobrevivir a heridas terribles. Se cree que estos efectos se producen en el huésped para asegurar su supervivencia el tiempo suficiente para que el slime icrótico se reproduzca con éxito.

Si un luchador usa el limo icrótico, entonces al comienzo del juego tira un D6 en la tabla a continuación para cada una de las características del usuario excepto Heridas y Liderazgo.

| D6 | Resultado |
|-----|---|
| 1 | La característica no se ve afectada. |
| 2-3 | Aumenta la característica en +1 punto. |
| 4-5 | Aumenta la característica en +2 puntos. |
| 6 | Aumenta la característica en +3 puntos. |

Las características de Heridas y Liderazgo del modelo se duplican, hasta un máximo de 10 cada una. Además, el personaje está tan perturbado por la baba que nunca queda inmovilizado por **ningún golpe**.

Duración: El slime icrótico tiene efecto durante toda la partida, tras lo cual debe eliminarse o el receptor morirá. El slime se destruye al eliminarlo, por lo que solo puede usarse una vez.

Efectos secundarios: Tira 2D6 al final de la partida. Si el resultado es 2, la baba icrótica se enquista antes de que los compañeros del guerrero puedan retirarla, y muere gritando de dolor. **Como ventaja, puedes conservar su equipo y todas estas valiosas crías de baba icrótica se recogen y se venden por 4D6 créditos.** Con un resultado de 3 a 11, la baba se elimina con éxito. Con un resultado de 12, la baba se elimina, además, el guerrero obtiene algún beneficio de su tiempo en la baba y se le eliminan todas sus heridas graves (incluidas las buenas, como las cicatrices). Si no tiene heridas, el guerrero obtiene una tirada gratuita en la Tabla de Avance.

CONTADOR DE RADIOS

Un contador de radiación es una pieza tecnológica que suele presentarse en forma de amuleto o brazalete. Advierte de emisiones peligrosas de radiación que normalmente serían invisibles e indetectables mediante un cambio de color o un fuerte clic. Un luchador equipado con un contador de radiación puede moverse por la Subcolmena con mayor seguridad y explorar las zonas más contaminadas utilizando el contador para advertirle de los puntos calientes radiactivos.

Un luchador equipado con un contador de radiación puede tirar 2D6 en lugar de 1D6 cuando busca comida en los páramos. Si se utiliza un pandillero con un contador de radiación para trabajar un territorio de la Zona de Radiación, puede volver a tirar los dados para obtener la cantidad de ingresos que obtenga y solo sufrirá envenenamiento por radiación con un resultado de doble 1.

Kalma

Kalma es el nombre genérico de un grupo general de sedantes eufóricos que reducen el estado de conciencia e inducen un estado de bienestar.

Estas drogas suelen triturarse y consumirse en pequeñas cantidades con la comida. Una pastilla de kalma vuelve al individuo dócil y obediente. Un personaje kalmed puede ser guiado y permanecerá pasivo si no se le atiende.

Solución: El resultado "Kalma" en la tabla de Comercio Raro de Forajidos indica que has contactado con alguien que puede proporcionarte kalma cada vez que intercambies a partir de ahora. Esto significa que, aunque la kalma aparezca como un objeto raro en la tabla de precios, ahora se considera común.

Efecto: Kalma se puede utilizar de dos maneras.

Un luchador caído puede ingerir Kalma para aliviar el dolor, o puede dársele de comer a un luchador capturado si se intenta rescatarlo.

Si un luchador abatido consume kalma, al momento de tirar en la tabla de Heridas, la clasificación de Herida Corporal aumenta a 1-3. Sin embargo, una vez que los efectos del kalma desaparecen, la repentina sobrecarga de dolor lo deja fuera de combate automáticamente.

Si se le da el kalma a un **cautivo**, se lo trata de la misma manera que a un modelo caído durante todo el escenario (es decir, se lo coloca boca abajo y solo se puede mover 2" por turno), aunque no realiza tiradas de recuperación.

En cualquier caso, los efectos sedantes del kalma significan que un guerrero que lo consume tiene su Iniciativa reducida a 1 y sigue las reglas de estupidez hasta que sus efectos desaparezcan.

Duración: Tira 2D6 en cada fase de recuperación y suma la Resistencia de la miniatura al resultado. Si el total es mayor que 12, los efectos del kalma desaparecen; si el total es 12 o menos, el guerrero sigue afectado y sonríe beatíficamente. **Ten en cuenta que si se le da el kalma a un cautivo, esta prueba solo se realiza una vez que este sea liberado o suene la alarma.**

Efectos secundarios: No existen efectos secundarios a largo plazo por el uso de kalma.

Un uso: Una vez que se haya utilizado una dosis de kalma, debe eliminarse de la lista de la pandilla.

FORASTEROS

'MASACRE

'Slaughter se conoce oficialmente como Onslaught y es un
Una droga de combate rudimentaria, elaborada a partir de una peligrosa combinación de glándulas de rata mutantes y varios compuestos sintéticos de adrenalina. «Slaughter» mejora las habilidades de combate del individuo: aumenta la alerta y la velocidad, y aparentemente ralentiza el mundo al aumentar la consciencia mental. Si no fuera por sus desafortunados efectos secundarios, sería una droga de combate ideal.

Solución: Al igual que Kalma, el resultado de "Masacre" en la tabla de Comercio Raro de Forajidos indica que has contactado con alguien que, de ahora en adelante, podrá proporcionarte "Masacre" al comerciar. Tira un D6 en cada sesión de intercambio: con un 2+, "Masacre" está disponible; con cualquier otra tirada, no.

Efecto: Una miniatura puede recibir una dosis de 'Masacre' antes del inicio de una partida. 'Masacre' aumenta la Iniciativa y la Habilidad con Armas del usuario en 1D3 puntos cada una; la Habilidad Balística no se ve afectada. Cuando los efectos desaparecen, las habilidades de combate vuelven a la normalidad.

Duración: Tira 2D6 en cada fase de recuperación y suma la Resistencia de la miniatura al resultado. Si el total es 12 o menos, la miniatura sigue afectada por la dosis. Si el total es mayor que 12, el efecto de la dosis desaparece, la miniatura se desploma, contándose como si estuviera inmovilizada, y ya no está bajo la influencia de la droga. Solo se puede tomar una dosis de "Matanza" por partida; de lo contrario, los efectos acumulativos matarían al usuario.

Efectos secundarios: Existen peligros asociados con el uso prolongado de la droga. Cada tirada de 2D6 para determinar su duración, existe la posibilidad de que la miniatura se vuelva adicta. Con un resultado de doble 1, la miniatura se vuelve dependiente. Un personaje dependiente ya no obtiene ningún beneficio de la droga, pero debe continuar tomándola en el futuro o sufrirá efectos perjudiciales.

Si se le niega el acceso a la droga, un personaje dependiente pierde -D3 puntos de su Iniciativa y de su Habilidad con Armas hasta que reciba su siguiente dosis. Si alguna de estas características se reduce a 0, la miniatura no puede luchar. Los consumidores habituales de "masacre" se llaman "masacre". A medida que los "masacre" envejecen, se convierten en "masacreados" y pierden gradualmente la coherencia mental si se les niega la droga. Estos locos babeantes y de extremidades espasmódicas vagan por la Subcolmena, incapaces ya de distinguir entre amigos y enemigos, entre humanos y monstruos.

Un uso: Una vez que se haya utilizado una dosis de 'matanza', debe eliminarse de la lista de la pandilla.

ESPECTRO

El fantasma se extrae de ciertos depósitos de synthidiet en descomposición o "fantasma puro". El synthidiet en descomposición fue arrojado hace miles de años, y carroñeros y pieles de rata a veces descubren escondites en la Subcolmena o en los páramos de ceniza.

La synthidiet original probablemente fue reciclada de los cuerpos de los colmeneros muertos en tiempos de escasez de alimentos y por eso puede actuar como un medio para transportar memorias raciales encerradas en forma química o ADN.

A lo largo de milenios, la synthidiet en descomposición fue atacada por las esporas de hongos mutantes que conformaban un componente importante, convirtiéndola en una potente y peligrosa espuma verde en polvo. Quienes tienen la insensatez de usarla la beben en forma de líquido espumoso. Una pequeña ampolla de vidrio contiene una dosis estándar.

El Espectro potencia cualquier consciencia psíquica latente en la mente humana. La mayoría de los wyrds inducidos por el Espectro carecerán de fuerza mental inherente (de lo contrario, los poderes wyrd latentes se habrían desarrollado y manifestado de forma natural).

Son psíquicamente vulnerables y en consecuencia propensos a ataques demoníacos en todas sus formas, como de hecho lo son muchos wyrds.

Efecto: Una dosis de susto otorga temporalmente a una miniatura un poder menor de Wyrd. Genera el poder tirando 1D66 en la tabla de Poderes Menores de Wyrd al comienzo de la partida. Esto puede resultar en un poder inútil por sí solo, o incluso en ninguno. **Si obtienes un resultado de Poder Primario Extra, puedes elegir en qué tabla de Poder Primario tirar o controlar 1D3 mascotas siguiendo las reglas habituales de Beastmaster.** Susto no es lo que se llamaría ciencia exacta. Incluso si la misma miniatura se asusta dos veces seguidas, no obtendrá el mismo poder.

Duración: Una sola dosis de fantasma dura todo el juego.

Efectos secundarios: Al igual que los Wyrds, los ataques demoníacos pueden ocurrir siempre que el espectro use su poder siguiendo las reglas de Peligros de la Disformidad que se encuentran en la sección Wyrd. **Sin embargo, para reflejar que el espectro no tiene defensas mentales inherentes, al intentar usar el poder debe tirar por Peligros de la Disformidad si obtiene un doble.**

Un uso: una vez utilizada una dosis de fantasma, debe eliminarse de la lista de la pandilla.

ESTIMULAR

El nombre "spur" se le da a varios estimulantes similares. Este estimulante tiene algunos efectos secundarios inusuales que desalientan a la mayoría de las personas a usarlo.

Tomar espuelas implica riesgos adicionales, ya que no todas son iguales, por lo que no se puede evaluar con precisión la potencia de sus efectos secundarios. Todos los tipos estimulan el sistema nervioso, mejorando los sentidos, la reacción muscular y la agilidad mental.

Sin embargo, un lote viejo, adulterado o mal elaborado puede resultar ineficaz.

Solución: Al igual que Kalma, el resultado de "Espuela" en la tabla de Comercio Raro de Forajidos indica que has contactado con alguien que puede proporcionarte espuela ocasionalmente cuando comercies a partir de ahora. Tira un D6 en cada sesión de Comercio: con un 4+, la espuela está disponible; en cualquier otra tirada, no.

Efecto: Una miniatura puede tomar una dosis de espuela antes de empezar una partida. Tira un D6 en la tabla a continuación para determinar sus efectos.

| D6 | Resultado |
|-----|--|
| 1 | El lote es antiguo o está en mal estado y no tiene ningún efecto. |
| 2-3 | Aumenta el movimiento y la iniciativa en +D3. |
| 4-5 | Aumenta el Movimiento y la Iniciativa en +3 puntos, Pero sensibiliza el sistema nervioso del personaje, de modo que un choque físico repentino puede dejarlo inconsciente. Para representar esto, la Resistencia de la miniatura se reduce en -1 punto mientras dure la espuela. |
| 6 | Aumenta la Iniciativa y la Habilidad con Armas del personaje en +D6 puntos cada una, y la Habilidad Balística y el Movimiento en +D3 puntos cada una. Debido a su estado de hiperactividad nerviosa, el personaje queda inconsciente durante un turno completo en cuanto desaparece el efecto de la droga, tras lo cual se recupera automáticamente. |

Duración: Tira 2D6 en cada fase de recuperación y suma la Resistencia de la miniatura al resultado. Si el total es 12 o menos, la miniatura sigue afectada por la dosis. Si el total es mayor que 12, el efecto de la dosis desaparece y la miniatura ya no está bajo la influencia de la droga. Solo se puede tomar una dosis de espuela por partida; de lo contrario, los efectos acumulativos matarían al usuario.

Efectos secundarios: No existen efectos secundarios a largo plazo por el uso de espuelas.

Un uso: Una vez utilizada una dosis de espuela, Debe ser eliminado de la lista de la pandilla.

PARCHE DE MOHO STINGER

El moho agujón es un hongo raro y valioso que solo se encuentra en zonas donde los residuos radiactivos se mezclan con aguas residuales orgánicas a cierta temperatura. El moho florece en cuestión de horas, se hincha y luego explota, dispersando sus peligrosas esporas venenosas en las corrientes de aire.

El moho se marchita y muere. Si se recolecta antes de que madure, sus esporas pueden transformarse en una pasta curativa que estimula enormemente la capacidad de curación del cuerpo. Los efectos recuperativos del agujón son reconocidos y se recolecta abundantemente para su uso en La Aguja e incluso fuera del planeta.

Un parche de moho de agujón puede usarse de dos maneras: para repetir un resultado de Muerto en la Tabla de Heridas Graves o para curar una herida grave existente.

Los moldes de agujón se guardan en el escondite de la pandilla hasta que se usan, después de lo cual se eliminan de la lista de la pandilla.

DINAMO DE CÁRTER

El dinamo de cárter cubre una variedad de cacharros destartados diseñados para producir un suministro limitado de energía mediante la transmutación de residuos. Desafortunadamente, sus diseños rudimentarios no son una ciencia exacta, por lo que una cuadrilla nunca puede estar segura de su fiabilidad.

Una banda puede optar por activar la dinamo de sumidero al comienzo de la secuencia posterior a la partida. Si la dinamo se activa, tira un D6:

- 1 El artefacto explota, arrojando efluentes. El escondite de la banda ahora es el Yermo Escrofuloso.
- 2 El escondite de la pandilla ahora es un Power Cable Tap.
- 3-5 El escondite de la pandilla ahora es un puesto de avanzada.
- 6 La pandilla establece un Asentamiento de Forajidos. Este funciona como un Asentamiento normal, pero los forajidos generan los 30 créditos completos si se trabaja.

Los dinamos de sumidero se guardan en el escondite de la pandilla hasta que se usan, después de lo cual se eliminan de la lista de la pandilla.

Sicarios

Esta sección de las reglas de Outlanders presenta nuevos sicarios: Esclavos del Foso liberados y Wyrds psíquicos, cada uno de los cuales luchará por un puñado de créditos, sin preguntas. Siguen las reglas habituales para Sicarios, tal como se describe en el reglamento de Necromunda.

ESCLAVO DEL POZO

Los esclavos de foso son los desafortunados que terminan siendo vendidos a los florines por bandas o Vigilantes y son retenidos en la Subcolmena para trabajar en minas, como esclavos de manada o como luchadores de foso. Algunos son criminales peligrosos que no merecen nada mejor, otros simplemente han tenido la mala suerte de tener parientes que no pudieron reunir un rescate cuando fueron secuestrados por alguna banda hostil.

Los Guilders suelen "modificar" sus nuevas adquisiciones para las tareas que tienen en mente: les cortan los brazos y los reemplazan con taladros o sierras circulares para quienes van a las minas; a los esclavos de carga se les colocan ganchos y garras en lugar de manos y pies para un mejor agarre; y los luchadores de foso pueden acabar como un maniquí de acero y carne de pesadilla. A los esclavos se les implantan pernos de propiedad para demostrar que son propiedad legal de un Guilder y se les obliga a trabajar de por vida.

Algunos esclavos de la fosa, los más duros y decididos, escapan sigilosamente, por accidente o matando a sus guardias. En teoría, la ley busca a los esclavos de la fosa que escapan, y si pasean por la calle principal, los atraparán. Pero los Vigilantes no se esfuerzan por encontrar a todos los esclavos que se escapan, y la mayoría acaban con las bandas.

RECLUTAMIENTO DE ESCLAVOS DE LA POZA.

Las bandas de forajidos encontrarán esclavos de la fosa fugitivos en cualquier puesto comercial de forajidos, a menudo luchando en la fosa para ganar algunos créditos. Otras bandas pueden encontrar esclavos fugitivos en los páramos o cerca de las madrigueras, donde buscan compasión y algo de comida.

Cualquier banda puede contratar Esclavos del Pozo, aunque existe el riesgo de ser ilegalizado si se denuncia a los Vigilantes. Si un jugador quiere contratar a un Esclavo del Pozo, debe pagar la tarifa estándar de contratación, que es de 10 créditos. Una banda puede tener cualquier número de Esclavos del Pozo. El perfil y las habilidades de un Esclavo del Pozo se determinan solo después de su contratación.

A los efectos de calcular la calificación de la pandilla, cada esclavo del pozo tiene un valor de 50 (es decir, su tarifa de alquiler de 10x5).



PERFIL DE ESCLAVO DE FOSO

Es probable que los Esclavos del Pozo hayan adquirido habilidades y obtenido características superiores antes o durante su esclavitud. Esto se determina tras su reclutamiento. El nivel básico de características se muestra a continuación. Además, el Esclavo del Pozo contará con una serie de "avances".

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

RECLUTAMIENTO DE ESCLAVOS DEL POZO

Cada Esclavo del Pozo tiene cuatro "avances", que son bonificaciones a su perfil o habilidades. Tira un D6 cuatro veces y consulta la tabla a continuación, anotando los aumentos y las habilidades a medida que avanza. Un Esclavo del Pozo no puede mejorar ninguna característica en más de +2. Si se obtiene un avance de característica duplicado que el Esclavo del Pozo no puede realizar, vuelve a tirar el resultado. De igual forma, si obtienes la misma habilidad dos veces, vuelve a tirar el resultado. Ten en cuenta que las características de Fuerza y Dureza de un Esclavo del Pozo pueden superar el máximo humano normal de 4; esto se debe a que sus rudimentarias adaptaciones cibernéticas les otorgan una resistencia y fuerza sobrehumanas.

| D6 | Avance |
|-----|--|
| 1 | +1 Habilidad con armas |
| 2 | +1 Ataques |
| 3-4 | Tira otro D6: 1-3: +1 Fuerza 4-6: +1 Dureza |
| 5 | Tira otro D6: 1-2: +1 Heridas 3-4: +1 Iniciativa 5-6: +1 Liderazgo |
| 6 | Tira otro D6: 1: Juggernaut (Músculo) 2: Mandíbula de hierro (Músculo) 3: True Grit (Ferocidad) 4: Impetuoso (Ferocidad) 5: Desviar (Combate) 6: Hazte a un lado (Combate) |

EQUIPO DE ESCLAVOS DE

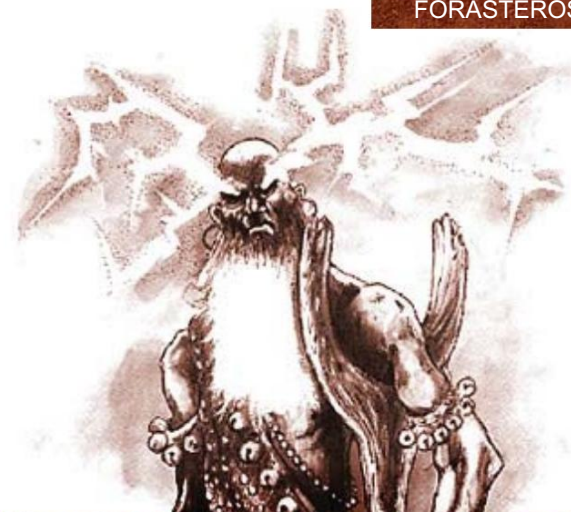
POZO: Los Esclavos de Pozo luchan con sus propias armas, como se describe a continuación. Además, suelen llevar una pistola robada o intercambiada. No pueden comprar ni usar otras armas ni equipo (gastan todo su dinero en buena comida, pulido de cromo y otros lujos olvidados).

Los esclavos del foso están equipados con **un cuchillo** y una de las siguientes armas de esclavos del foso:

- Perforadora de roca
- Garra
- Tijeras
- Motosierra
- Sierra circular
- Martillo

Más una de las siguientes pistolas:

- Pistola de punta corta con balas Dum-dum
- Pistola automática
- Pistola láser



WYRD

Los Wyrds son individuos con poderes mentales incipientes, inexpertos y muy variados. De hecho, una proporción significativa de Necromundanos, quizás hasta un 10%, posee habilidades menores que ni siquiera consideran mutaciones psíquicas: pueden tener suerte con las cartas o ser muy buenos adivinando lo que pasa por la mente de otra persona, pero solo para que los demás piensen que nacieron con suerte o que son muy perceptivos en lugar de mutantes.

Los wyrds poseen poderes mucho más efectivos, pero aun así son muy diferentes de los psíquicos altamente entrenados del Adeptus Astra Telepathica. Esto se debe a que los wyrds casi siempre desarrollan sus habilidades de forma indisciplina y autodidacta.

Los poderes que exhiben los wyrds son muy variados, y es extremadamente raro que dos wyrds posean exactamente las mismas habilidades. Sin embargo, es posible dividirlos en varios tipos muy amplios. Por ejemplo, una proporción significativa de wyrds son telépatas, cuyos poderes les permiten afectar la mente de otra persona. La forma en que este poder se manifiesta varía de un wyrd telepático a otro: algunos pueden controlar la mente de otra persona, otros pueden inducir ilusiones mentales aterradoras, etc. Esta situación se vuelve aún más compleja porque la mayoría de los wyrds poseen una o más habilidades menores adicionales.

Los wyrds que ocultan sus poderes están bastante seguros, aunque siempre existe el riesgo de ser descubiertos. A veces, a medida que un wyrd envejece y adquiere más confianza, empieza a hacer alarde de sus habilidades sobrehumanas. Pocos wyrds aprecian realmente el peligro que corren al revelar sus poderes de esta manera, y muchos son quemados por brujería o capturados por Scholastica Psykana por sobreestimar sus propias habilidades. Por esta razón, muchos wyrds eligen vivir en la Subcolmena, donde, en su mayoría, se tolera a los mutantes siempre que no estén gravemente mutados o afectados por un poder peligroso. Los wyrds cuyos poderes se vuelven imposibles de ocultar no tienen más opción que escapar de la subcolmena o enfrentarse a una muerte casi segura o a ser capturados.

FORASTEROS

RECLUTANDO WYRDS. Una vez en la

Subcolmena, los Wyrds se ven obligados a depender de sus poderes para sobrevivir. Algunos los usan para ayudar a otros, especialmente a aquellos con habilidades puramente beneficiosas que les permiten curar heridas físicas o ayudar a quienes sufren trastornos mentales.

Estos individuos suelen ser albergados y protegidos por comunidades de la Subcolmena que valoran sus poderes y respetan su sabiduría. Sin embargo, con frecuencia, un Wyrd obligado a vivir en la Subcolmena seguirá un camino más práctico y mercenario, ofreciendo sus servicios al mejor postor.

Aunque contratar a un psíquico conocido es un delito en Necromunda, muchos están dispuestos a correr el riesgo para conseguir los servicios de uno de estos poderosos individuos. En cualquier caso, muchas bandas de Forajidos están encantadas de emplear a Wyrds, ya que no tienen nada que perder si vuelven a infringir la ley.

Cualquier banda, excepto una Cruzada de Redención, puede contratar a un Wyrd, aunque existe una mayor probabilidad de ser proscrito si se denuncia a los Vigilantes. Un jugador que contrate a un Wyrd debe pagar la tarifa de contratación de 25 créditos.

Una pandilla no puede contratar más de un Wyrd a la vez. Los Wyrds pertenecen a uno de cuatro tipos básicos: Telequinético, Piro, Telépata y Dominador de Bestias. El jugador puede elegir el tipo de Wyrd que desee, pero sus poderes exactos solo se determinan después de contratarlo.

Para calcular la calificación de pandilla, un Wyrd tiene un valor de 125 (es decir, su tarifa de contratación de 25x5).

PERFIL WYRD Todos los

Wyrds tienen el siguiente perfil, sin importar quiénes sean. Su tipo. Además, el Wyrd tendrá una serie de poderes, como se explica más adelante.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 1 | 4 | 1 | 7 |

EQUIPO WYRD

Los Wyrds no son conocidos por su habilidad como luchadores, ya que prefieren confiar en sus poderes mentales. Sin embargo, nadie viaja a la Subcolmena desarmado, por lo que los

Wyrds están armados con un **cuchillo** y hasta dos armas de la siguiente lista:

- Pistola de punta corta con balas Dum-dum
- Pistola automática
- Pistola láser
- Espada
- Cadena o mayal
- Garrote, maza o porra
- Hacha, espada o garrote enorme

PODERES WYRD

Un Wyrd tiene un poder "principal" y uno "secundario", que se generan aleatoriamente en la tabla correspondiente. La Tabla de Poderes Principales que se utiliza depende del tipo de Wyrd: los Wyrds telepáticos tiran según la Tabla de Poderes Principales Telepáticos, los Pyro tiran según la Tabla de Poderes Principales Pirómanos, y así sucesivamente.

USO DE LOS PODERES WYRD: Requiere

intensa concentración y calma interior para que un Wyrd use uno de sus poderes, ¡lo cual no siempre es fácil en medio de un tiroteo en la Subcolmena! Para usar uno de sus poderes, el Wyrd debe primero **superar una prueba de Liderazgo**. Si falla esta prueba, se le ha roto la concentración y no podrá usar un poder ese turno. Si supera la prueba, podrá usar el poder como se describe a continuación. Tenga en cuenta que un Wyrd no puede intentar usar más de un poder por turno de jugador.

Los poderes Wyrd están sujetos a las restricciones de objetivo habituales, tal como si fueran ataques de disparo, por lo que el Wyrd normalmente debe atacar al enemigo más cercano. Esto se debe a que incluso los Wyrds telepáticos descubren que sólo las mentes de sus oponentes más cercanos se destacan con claridad; las que están más lejos se desdibujan y se fusionan entre sí en un remolino confuso.

PELIGROS DE LA DISFORMIDAD. Aunque

la mayoría de los Wyrds apenas son conscientes de ello, para usar sus poderes mentales recurren al poder de un reino alternativo de energía pura llamado La Disformidad. Esto es arriesgado y muy peligroso, ya que La Disformidad está habitada por esas extrañas criaturas sobrenaturales que la humanidad conoce como demonios. Si una de estas criaturas está cerca cuando un Wyrd recurre a las energías de La Disformidad para usar uno de sus poderes mentales, a menudo lo atacará, intentará poseerlo o lo atraerá a La Disformidad para que se encargue de él a su antojo. En tales circunstancias, el Wyrd debe cortar rápidamente su vínculo mental con La Disformidad o sufrir un destino mucho peor que la muerte.

Para representar la probabilidad de un ataque demoníaco, si un Wyrd saca un 2 o un 12 cuando realiza la prueba de Liderazgo para usar sus poderes, entonces debe tirar un D6 en la tabla de Peligros de la Disformidad que aparece a continuación. Tenga en cuenta que con un resultado de 2, el Wyrd puede usar el poder que estaba probando antes de tirar en la Tabla de Peligros de la Disformidad.

PELIGROS DE LA DISFORMIDAD

| D6 | Resultado |
|-----|---|
| 1 | Atraído a la Disformidad: A menos que el Wyrd supere una prueba de Iniciativa , es atraído a la Disformidad y ¡nunca más se le verá! Retira su miniatura de la mesa. Si el Wyrd se pierde, las demás miniaturas a 2" o menos también deben superar una prueba de Iniciativa o serán atraídas a la Disformidad. |
| 2-3 | Poseído: El Wyrd debe superar una prueba de Liderazgo. Si la supera, podrá repeler mentalmente al demonio que intenta poseerlo, pero no podrá hacer nada más que defenderse en combate cuerpo a cuerpo. el resto de este turno. Si la prueba falla Entonces ha sido poseído por el demonio. Consulta las reglas de Posesión a continuación. |
| 4-6 | Atacado: ¡El Demonio usa sus poderes para intentar freírle el cerebro al Wyrd! El Wyrd sufre un golpe automático con 1D6 de Fuerza, sin posibilidad de tirada de armadura. |

POSESIÓN DEMONIACA. Un Wyrd poseído ha sido completamente poseído por una entidad demoníaca de la Disformidad. La feroz energía de la criatura quemará rápidamente el frágil cuerpo mortal del Wyrd, pero antes de que esto ocurra, el demonio se descontrolará e intentará causar la mayor muerte y destrucción posible.

Un Wyrd poseído se mueve en el turno de cada jugador. Realiza su movimiento y ataques antes de mover cualquier otra miniatura. El Wyrd se moverá 2D6" en la dirección elegida por el jugador cuyo turno no está en curso.

El Wyrd puede entrar en combate cuerpo a cuerpo si el jugador que lo mueve así lo desea.

Si el Wyrd no está en combate cuerpo a cuerpo, desatará un rayo de energía de disformidad contra la miniatura más cercana que pueda ver. El rayo impacta con un resultado de 2+ y causa un impacto de Fuerza 6 sin permitir tiradas de salvación por armadura. Se aplican los modificadores de impacto normal por cobertura, etc. Si el Wyrd está en combate cuerpo a cuerpo, lucha con normalidad, pero su Habilidad con Armas, Fuerza y Ataques se triplican.

Tira para infligir daño contra el Wyrd normalmente. Sin embargo, ignora la inmovilización y cualquier resultado de "heridas superficiales" o "caída" en la Tabla de Lesiones. Si un jugador lo deja fuera de combate, tira inmediatamente en la Tabla de Lesiones Graves. Solo un resultado de "Muerto" desterrará al demonio de vuelta a la Disformidad y matará al Wyrd. ¡Con cualquier otra tirada, el Wyrd se levanta inmediatamente y no se ve afectado!

Si por algún milagro un guerrero logra matar a un Wyrd poseído, obtiene +20 puntos de experiencia. Si el guerrero pertenece a una Cruzada de Redención, esta bonificación se duplica a +40 puntos de experiencia.

Afortunadamente para ambas bandas involucradas en la batalla, el demonio consumirá rápidamente las reservas de energía del frágil cuerpo mortal del Wyrd. Tira un D6 por el Wyrd al final del turno de cada jugador. Con un resultado de 1, el cuerpo del Wyrd finalmente se quema y el demonio se ve obligado a regresar a la Disformidad. Retira la miniatura del Wyrd del campo de batalla: ¡solo queda un esqueleto carbonizado entre un montón de cenizas!

Finalmente, un Wyrd poseído causa **terror**.



PODER PRIMARIO DEL DOMINGO DE LAS BESTIAS

El poder principal de un Dominabestias no se genera aleatoriamente. En su lugar, estará acompañado por 1D3 criaturas, o "mascotas", elegidas entre las siguientes: Ratas Gigantes, Miliasauros o Jacks Destripadores.

La cantidad de mascotas disponibles para el Wyrd se vuelve a tirar al comienzo de cada partida. **Las mascotas se despliegan junto con el Wyrd y deben comenzar a menos de 5 cm. No pueden interactuar con objetivos de escenario que no sean de luchadores, como los contadores de botín. No contribuyen a las condiciones de victoria o derrota y se ignoran para la tirada de Botella.**

Las criaturas bajo el control del Señor de las Bestias deben permanecer a 40 cm o menos de él en todo momento. Mientras lo hagan, podrán usar su atributo de Liderazgo en cualquier tirada de Liderazgo que deban realizar. Si terminan una fase de movimiento a más de 40 cm del Señor de las Bestias, o si este queda fuera de combate, son retiradas del juego, ya que se asume que se han escabullido por una grieta o agujero cercano.

FORASTEROS

Rata gigante

La Subcolmena contiene un laberinto de túneles y alcantarillas en desuso y deteriorados, infestados por enjambres de ratas. Las ratas gigantes pueden alcanzar hasta 1,2 metros de largo (sin contar la cola), mientras que los enormes colmillos afilados de algunas pueden alcanzar más de 30 centímetros. Las ratas exhiben una astucia animal poco común y reacciones naturales increíblemente rápidas. Esto les otorga una capacidad casi sobrenatural para esquivar cualquier ataque dirigido contra ellas.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 6 | 3 | - | 3 | 2 | 1 | 5 | 1 | 4 |

Esquivar: Las ratas gigantes reciben una **salvación especial de 4+**.

MILIASAURIO

Los miliasaurios son ciempiés horriblemente mutados y agrandados que pueden alcanzar hasta dos metros de longitud. Normalmente viven en los oscuros recovecos y sumideros que abundan en la Subcolmena. Aquí acechan en la húmeda oscuridad, esperando a que una criatura desprevenida se acerque. Cuando su presa está lo suficientemente cerca, el miliasaurio sale disparado de su escondite y hunde sus colmillos venenosos en ella. El veneno de acción rápida del miliasaurio deja indefensos a todos, excepto a los animales más grandes, para que el depredador pueda arrastrar a su presa, que no opone resistencia, a su guarida y devorar su cuerpo a su antojo.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 4 | - | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 4 |

Trepar: Los miliasaurios pueden moverse hacia arriba y hacia abajo por pendientes y superficies verticales como si fueran terreno abierto.

Mordedura Venenosa: Si un miliasaurio gana una ronda de combate cuerpo a cuerpo contra un enemigo, lo morderá con sus colmillos envenenados. Cada golpe infligirá automáticamente una herida sin tener que tirar contra la Resistencia de la víctima. Las tiradas de salvación por armadura pueden seguir protegiendo al objetivo con normalidad. Si la víctima sufre su última herida a manos de un miliasaurio, no tires según la Tabla de Heridas habitual, sino según la tabla inferior.

- 1-2 Sin efecto: El veneno del miliasaurio no paraliza a su víctima. La miniatura continúa luchando y la herida es ignorada.

- 3-6 Fuera de combate: La víctima queda paralizada y es brutalmente devorada por el miliasaurio. El modelo queda fuera de combate.

JACK EL DESTRIPIADOR

Los destripadores son criaturas parecidas a murciélagos que suelen habitar grandes cúpulas abandonadas. Se cuelgan de los tejados en sus oscuros dominios, abalanzándose sobre las criaturas desprevenidas que se aventuran a bajar.

Los jureles destripadores atacan envolviendo la cabeza de su presa con sus alas correosas. Luego, muerden y rasgan los ojos, la cara y el cuello de su víctima, mientras la sujetan con fuerza. Si no se retira rápidamente al jureles destripador, su víctima se asfixiará o se desangrará rápidamente.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 8 | 2 | - | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 4 |

Volar: Los Ripper Jacks pueden **volar**.

Envolvente: Los Ripper Jacks nunca luchan cuerpo a cuerpo; incluso si una miniatura enemiga los ataca, se asume que simplemente se apartan. En cambio, un Ripper Jack en contacto de peana con una miniatura enemiga durante la fase cuerpo a cuerpo puede intentar envolver la cabeza de la miniatura enemiga.

Tira un D6 por cada destripador que ataque a una miniatura enemiga. Si la tirada es mayor que la Iniciativa de la víctima, o un 6 en cualquier circunstancia, el destripador ha envuelto a su objetivo. Las miniaturas solo pueden ser envueltas por un destripador a la vez, aunque varios pueden intentar envolver a una víctima; el resto tendría que ir a buscar otra. Una víctima envuelta cae al suelo y no puede moverse **ni hacer nada más** hasta que muera o se le retire el destripador. Si la víctima está en combate cuerpo a cuerpo, **trátala como si estuviera abatida**.

Tira 2D6 por la miniatura en fase de recuperación. Si la puntuación es menor o igual a la Fuerza de la miniatura, significa que ha arrancado el gato desgarrador y la ha matado (retira la miniatura del juego). Si la puntuación es mayor que la Fuerza de la miniatura, el gato desgarrador permanece firmemente sujeto y la víctima recibe un impacto de F4 sin daño.

Se permite la salvación por armadura. Modelos reducidos a 0.

Las heridas causadas por un gato destripador se eliminan automáticamente de la acción.

Cualquier luchador aliado en contacto peana con una miniatura envuelta **al inicio de su turno** puede ayudar a retirar el destripador. **La miniatura no puede hacer nada más ese turno**. Si el luchador colabora de esta manera, su atributo de Fuerza se suma al de su compañero al determinar si el destripador ha sido retirado.

Heridas graves: si un modelo queda fuera de combate a causa de un gato destripador, no tires según la tabla de heridas graves habitual, sino según la tabla siguiente.

| D66 | Lesión grave |
|-------|---------------------------|
| 11-16 | Muerto |
| 21-23 | Herida en la cabeza |
| 24-26 | Cegado de un ojo |
| 31-36 | Vieja herida de batalla |
| 41-46 | Recuperación completa |
| 51-56 | Cicatrices impresionantes |
| 61-66 | Cicatrices horribles |

ENERGÍA PRIMARIA PIROMANÍACA

1: El hombre fundido

El Pyro puede poner su cuerpo al rojo vivo, de modo que todo lo que se le acerque se queme hasta quedar crujiente.

El Pyro puede intentar usar este poder en cualquier momento de su turno. Los efectos duran lo que resta de su turno y también todo el turno del oponente. Mientras el cuerpo del Pyro esté al rojo vivo, se vuelve inmune a los ataques de cualquier tipo de lanzallamas o arma de fusión. También obtiene una **tirada de salvación especial** de 4+ contra cualquier otro tipo de ataque. Cualquier oponente que luche contra un Pyro al rojo vivo en combate cuerpo a cuerpo sufre un impacto automático de Fuerza 8 con un modificador de tirada de **-5** al comienzo de cada **fase de combate cuerpo a cuerpo**.

2: Combustión Espontánea. El Pyro puede

provocar que el cuerpo de un enemigo se incendie repentinamente y se consume. Puede intentar usar este poder en lugar de atacar normalmente durante la fase de disparo y tiene un alcance de 30 cm. Si el poder funciona, la víctima debe realizar una prueba de Liderazgo. Si la supera, sobrevive al ataque ileso, pero queda inmovilizado. Si falla, sufre una combustión espontánea, sufriendo 1D3 heridas sin posibilidad de tirada de armadura.

3: Bola de

fuego El Pyro puede crear una bola de fuego de la nada. Puede intentar crear la bola de fuego en lugar de atacar normalmente durante la fase de disparo y tiene un alcance de 24". Si el poder funciona, la bola de fuego se representa mediante la plantilla de **explosión** y sigue las reglas habituales de la plantilla para determinar qué modelos son impactados. Los cazas impactados sufren el mismo daño que si hubieran sido impactados por un lanzallamas.

4: Muro de Llamas. El

Pyro puede generar una barrera de llamas de varios metros de largo. Puede intentar producir el muro de llamas en cualquier momento de su turno. Los efectos duran el resto de su turno y también todo el turno del oponente. Si el poder funciona, el muro de llamas se representa colocando un **trozo de cuerda recta de 45 cm** sobre la mesa, de modo que toda la longitud de la regla esté a 60 cm del Pyro y al menos una parte esté a la vista de la miniatura.

La regla debe colocarse a nivel del suelo; no puede equilibrarse precariamente a mitad de un edificio.

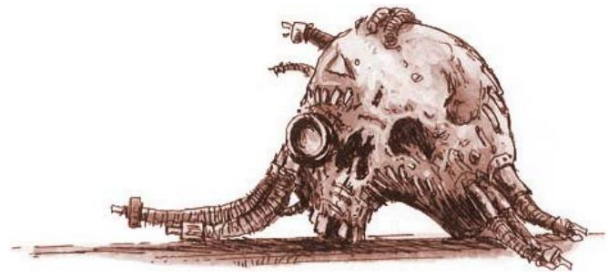
Cualquier miniatura que cruce la **cuerda** debe ser desplazada hasta 1" por el jugador propietario para que no interfiera, lo que representa a las miniaturas que buscan refugio. Mientras la **cuerda** permanezca en juego, ninguna miniatura puede disparar ni cruzarla. Cabe destacar que, como se supone que las llamas y el humo suben directamente al techo, la regla no se puede cruzar en ningún nivel. El Pirómano puede desactivar el muro de llamas al final de cualquiera de sus turnos.

5: Explosión de

Llamas. El Pyro puede generar un rayo de llamas que surge de su dedo índice. Puede intentar usar este poder en lugar de atacar normalmente durante la fase de disparo. Si el poder funciona, crea un rayo de llamas exactamente como si el Pyro estuviera armado con un Lanzallamas, excepto que el ataque nunca se queda sin munición ni falla.

6: Fusión .

El Pyro puede agitar las moléculas de cualquier objeto en el que se concentre, creando un efecto de microondas letal. Puede intentar usar este poder en lugar de atacar normalmente durante la fase de disparo y tiene un alcance de 24". Tira los dados de Artillería para ver si el ataque impacta (los numerados 2, 4, 6, 8, 10 y falla). Si sale un número, el ataque impacta con una Fuerza igual a la tirada del dado, causando 1D3 heridas y un **modificador de salvación apropiado**. Si sale una falla, el ataque provoca un sofoco en el objetivo que lo inmoviliza, pero no tiene ningún otro efecto.



FORASTEROS

PODER PRIMARIO DEL TELÉPATA

1: Control mental

El telépata puede controlar la mente de otra persona, obligándola a hacer lo que desea. Aunque la víctima no actuará con intenciones suicidas, llevará a cabo casi cualquier otra acción, por depravada o malvada que sea.

El Telépata puede intentar usar este poder en cualquier momento durante el turno de un enemigo. Si el poder funciona, puede intentar apoderarse de la mente de cualquier miniatura enemiga en un radio de 24". No necesita línea de visión, pero debe elegir el objetivo más cercano. La víctima debe realizar una prueba de Liderazgo. Si la supera, repelerá el ataque mental.

Si falla la prueba, el Telépata asume el control y puede decidir qué hará la miniatura durante el resto del turno (es decir, puede decidir adónde se mueve, a quién dispara, etc.). Al final del turno, la miniatura vuelve a la normalidad. Recuerda que la miniatura no puede actuar de forma suicida, así que no puedes obligarla a saltar de una cornisa ni a dispararse, etc.

Esto requiere una cierta dosis de sentido común.
por parte de ambos jugadores.

2: Aterrorizar

El Telépata es capaz de evocar aterradoras ilusiones mentales de los peores miedos del oponente.

El Telépata puede intentar usar este poder en cualquier momento durante el turno de un enemigo. Si el poder funciona, puede intentar conjurar ilusiones en la mente de cualquier miniatura enemiga a 24" o menos. El objetivo no necesita estar a la vista, pero sí debe ser el más cercano. La víctima queda automáticamente destrozada (no se realiza ninguna tirada de Liderazgo) y debe huir 2D6" para cubrirse, como se describe en la sección de Liderazgo del reglamento de Necromunda. La miniatura debe recuperar la compostura usando las reglas habituales.

3: Invisibilidad EI

Telépata puede afectar la mente de un enemigo para que sólo vea lo que el Telépata quiere que vea.

El Telépata puede intentar usar este poder en cualquier momento durante el turno de un enemigo. Si el poder funciona, puede afectar la mente de la miniatura enemiga más cercana en un radio de 24", incluso si está fuera del alcance visual del Wyrd. La víctima no puede ver a ningún miembro de la banda a la que pertenece el Telépata. No puede realizar ataques con disparos, y si participa en combate cuerpo a cuerpo, su **Habilidad con Armas se reduce a 1**. Si la víctima es un centinela, no tiene posibilidad de dar la alarma. Al final del turno, la víctima vuelve a la normalidad.

4: Asalto Mental. EI

Telépata puede lanzar un ataque mental mortal que puede causar que la víctima caiga muerta de un golpe. El Telépata puede intentar usar este poder en lugar de atacar normalmente durante su fase de disparo. Si el poder funciona, puede atacar la mente de la miniatura enemiga más cercana a 24" o menos, incluso si está fuera de la vista. La víctima debe realizar una tirada de Liderazgo. Si falla, la miniatura sufre **una herida automática** sin posibilidad de tirada de salvación contra armadura.

5: Alucinaciones. EI

Telépata puede afectar la mente de un oponente y conjurar horribles alucinaciones. Puede intentar usar este poder **en lugar de atacar normalmente durante su fase de disparo**. Si funciona, puede colocar una **plantilla de nube de gas** sobre la miniatura enemiga más cercana a 24" o menos, incluso si está fuera de la vista. Las miniaturas siguen las reglas habituales de plantillas para determinar cuáles son impactadas. Cualquier miniatura impactada se ve afectada exactamente como si hubiera inhalado el gas de una granada alucinógena. Ten en cuenta que, a diferencia de las granadas alucinógenas, la plantilla se retira tras resolver el ataque.

6: Fuerza Mental. EI

Telépata puede mejorar sus propias habilidades físicas o las de un compañero recurriendo a los recursos ocultos de la mente. El Telépata puede intentar usar este poder en cualquier momento de su turno. Si el poder funciona, puede afectar su propia mente o la de una miniatura amiga a 24". Puedes elegir aumentar una de las...

las características del modelo, excepto Heridas, en +D3 puntos hasta un máximo de 10. Los efectos del poder duran hasta el comienzo del siguiente turno del modelo.



ENERGÍA PRIMARIA TELEQUINÉTICA

1: Asalto

El Wyrd puede golpear a un enemigo con una sucesión de golpes mentales como si se tratara de un asaltante invisible.

El Wyrd puede intentar usar este poder en lugar de atacar normalmente durante la fase de disparo y tiene un alcance de 24". El jugador puede mover a la víctima 1D3" en cualquier dirección, incluso en combate cuerpo a cuerpo, sobre plantillas de explosión o sobre una cornisa (siempre que el terreno no bloquee completamente el movimiento). La víctima **queda inmovilizada** e incluso puedes elegir su orientación.

2: Tormenta de granizo

El Wyrd puede usar sus poderes telequinéticos para juntar algunos de los desechos que cubren el suelo de la Subcolmena, como escombros o fragmentos de metal, y luego arrojarlos contra un oponente.

El Wyrd puede intentar usar este poder en lugar de atacar normalmente durante la fase de disparo. Si el poder funciona, puede atacar como si estuviera armado con un arma a distancia con las características que se muestran a continuación. El ataque impacta automáticamente.

Tira la Fuerza para cada ataque por separado.

| Rango | | Para golpear | | | | Munición | |
|-------|-------|--------------|-------|---------|------|----------|------------|
| Corto | Largo | Corto | Largo | Estrada | Daño | Guardar | Mod. Rollo |
| 0-12 | 12-24 | - | - | D6 | 1 | - | - |

Fuego sostenido: 1 dado.

3: Aplastar .

El Wyrd puede usar sus poderes telequinéticos para aniquilar a una víctima. Puede intentar usar este poder en lugar de atacar normalmente durante la fase de disparo y tiene un alcance de 24". Si el poder funciona, tira 2D6 por el Wyrd y 1D6 más la Fuerza de la miniatura por la víctima. Si la puntuación de la víctima es igual o superior a la del Wyrd, el ataque no tiene efecto, **pero sigue inmovilizada**. Si la puntuación del Wyrd es superior, se inflige 1 herida a la víctima por cada punto de diferencia entre ambas puntuaciones (p. ej., si el Wyrd tiene una puntuación de 8 y la víctima tiene una puntuación de 6, equivale a 2 heridas para la víctima). Las tiradas de salvación por armadura se pueden realizar de forma normal.

4: Campo de Fuerza.

El Wyrd puede generar un campo de fuerza para protegerse a sí mismo y a sus compañeros cercanos. A diferencia de la mayoría de los poderes Wyrd, el campo de fuerza puede usarse cualquier cantidad de veces por turno. Si el Wyrd o cualquier miniatura amiga a 2" o menos de él sufre daño, puede intentar usar su campo de fuerza como una tirada de salvación especial. El Wyrd debe realizar una prueba de Liderazgo para comprobar si puede activar el poder. Si supera la prueba, el daño se salva **y el impacto se ignora, por lo que no queda inmovilizado**. Si falla la prueba, el daño se inflige con normalidad.

5: Desplazamiento. El

Wyrd puede transportar una miniatura amiga por el campo de batalla. La miniatura afectada queda envuelta en energía y desaparece, reapareciendo segundos después en su nueva ubicación. El Wyrd puede intentar usar este poder en su fase de movimiento en lugar de realizar un movimiento normal. Si el poder funciona, puede moverse a sí mismo o a una miniatura amiga que pueda ver hasta 3D6", ignorando las miniaturas intermedias o cualquier otro obstáculo o escenografía, y subiendo o bajando de nivel si lo desea. Este movimiento se realiza en lugar del movimiento normal de la miniatura. El desplazamiento puede usarse para entrar en combate cuerpo a cuerpo, en cuyo caso la miniatura cuenta como carga.

6: Puños de Furia. El

Wyrd puede convertir sus puños en armas letales, envueltas en energía mental brillante, capaces de atravesar las armaduras más gruesas. Un Wyrd con este poder añade +1 a su atributo de Ataques y su Habilidad con Armas aumenta permanentemente en 1D3 puntos (esto no es un poder mental, simplemente representa que un Wyrd con esta habilidad habrá perfeccionado su habilidad en el combate cuerpo a cuerpo). El Wyrd puede intentar usar este poder al comienzo de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo. Si lo logra, se le considera armado con **dos** armas de combate cuerpo a cuerpo con el perfil que se muestra a continuación. Si falla, **deberá luchar en la fase cuerpo a cuerpo solo con su cuchillo**.

| Rango | Fortaleza | Daño | Guardar Mod. |
|---------------|-----------|------|--------------|
| Lucha cercana | 8 | 1 | -5 |

FORASTEROS

PODER MENOR DE WYRD

11-16: Ninguno El

Wyrd no tiene ningún poder menor y debe confiar únicamente en su poder primario.

21: Puedes Volar. El

Wyrd puede intentar usar este poder en lugar de atacar normalmente durante la fase de disparo. Si el poder funciona, puede afectar la mente de cualquier miniatura enemiga que pueda ver en un radio de 40 cm y que también esté a 2,5 cm del borde de una pasarela o estructura. El desafortunado objetivo intenta demostrar que puede volar saltando desde la cornisa.

Lamentablemente, su delirio dura poco, ya que caen al suelo y sufren daños por caer siguiendo las reglas habituales.

22: Flotador

El Wyrd puede intentar usar este poder en cualquier momento durante su fase de movimiento. Si el poder funciona, tanto el Wyrd como una miniatura amiga a 30 cm o menos pueden moverse como si tuvieran un Paracaídas Gravitatorio.

23: Conjuero de Armas.

El Wyrd puede intentar usar este poder si una miniatura enemiga le realiza un ataque a distancia. Si el poder funciona, la miniatura atacante debe realizar una tirada de Munición para el arma utilizada, independientemente del resultado que haya obtenido para impactar.

24: Aura Temerosa . El

Wyrd infunde miedo. Este poder siempre funciona: el Wyrd no necesita una prueba de Liderazgo para crear el aura.

25: Congelar el Tiempo.

El Wyrd puede congelar el tiempo mientras se mueve. Para otras miniaturas, parece que el Wyrd se mueve increíblemente rápido. El Wyrd puede intentar usar este poder justo antes de moverse. Si el poder funciona, puede añadir 1D6" a su movimiento básico, que luego puede duplicar para correr o cargar normalmente. Además, el Wyrd puede intentar usar este poder si está involucrado en un movimiento rápido.

dibujar. ¡Si funciona, siempre dispara primero!

26: Anular Poder. El Wyrd

puede intentar usar este poder si un Wyrd enemigo a la vista y a 24" supera una tirada de Liderazgo para usar un poder. Si Anular Poder funciona, el poder del Wyrd enemigo queda anulado y no puede usarse en este turno.

31: Aullido de Banshee. El

Wyrd puede intentar usar este poder en cualquier momento contra una miniatura enemiga que pueda ver a menos de 24" y que esté bajo vigilancia. Si el poder funciona, distrae a la miniatura, dejándola fuera de vigilancia.

32: Dedo Gatillo Activado. El

Wyrd puede intentar usar este poder en lugar de atacar normalmente durante la fase de disparo y tiene un alcance de 24". Si el poder funciona, la víctima dispara accidentalmente un arma **al azar** que lleve en la mano. Tira los dados de Dispersión para ver en qué dirección se dispara. La miniatura más cercana en esta línea de fuego (a cualquier altura) puede ser impactada. Tira para impactar y herir normalmente, como si la víctima hubiera disparado a propósito. Si no hay miniaturas en la línea de fuego, el disparo falla automáticamente, pero haz una tirada para impactar de todos modos por si se requiere una tirada de Munición.

33: Tropezar. El

Wyrd puede intentar usar este poder si es atacado por una miniatura enemiga. Si el poder funciona, la miniatura enemiga queda a 1" del Wyrd y queda inmovilizada.

34: Sentir Presencia. El

Wyrd puede detectar la presencia de cualquier miniatura enemiga que se encuentre a 30 cm o menos, incluso si normalmente no podría verla. Este poder siempre funciona: el Wyrd no necesita realizar una tirada de Liderazgo para detectar una presencia. Esto significa que las miniaturas enemigas no pueden esconderse de él, y si está de centinela en una Incursión, siempre detectará miniaturas enemigas que se encuentren a 30 cm o menos en su turno.

35: Spider-Man: El

Wyrd puede generar un campo de energía telequinética alrededor de sus manos y pies, lo que le permite trepar paredes y superficies planas. El Wyrd puede intentar usar este poder justo antes de moverse. Si funciona, puede trepar cualquier superficie como si fuera una escalera.

36: Tirador Zen El Wyrd

concentra su mente de tal manera que se vuelve uno con cualquier arma a distancia que use.

El Wyrd puede usar este poder justo antes de lanzar un ataque de disparo. Si el poder funciona, impactará automáticamente a cualquier objetivo que vea y que esté dentro del alcance del arma. Aunque no se requiere una tirada para impactar, deberías realizarla por si acaso se requiere una tirada de munición.

41: Atravesar Muros. El Wyrd puede crear una pequeña grieta en la realidad, lo que le permite atravesar paredes y otros obstáculos. Puede intentar usar este poder justo antes de moverse. Si el poder funciona, puede atravesar paredes u otros obstáculos de menos de 2,5 cm de grosor que encuentre al moverse. También puede usar este poder para descender por el suelo **siguiendo las reglas habituales de salto**.

42: Camaleón. El Wyrd puede intentar usar este poder **en cualquier momento de su turno. Si el poder funciona, cualquier luchador enemigo que dispare contra el Wyrd sufre una penalización de -1 al impacto si se encuentra dentro del alcance corto del arma o una penalización de -2 si se encuentra dentro del alcance largo**.

43: Imagen Espejada. El Wyrd puede usar este poder si quiere escapar del combate cuerpo a cuerpo. Si el poder funciona, puede crear una imagen reflejada de sí mismo que confunde tanto a su oponente que el Wyrd puede escapar del combate sin ser golpeado.

44: Lanzar Voz. El Wyrd puede usar este poder si ve una miniatura amiga inmovilizada que esté sola al comienzo del turno. Normalmente, esta miniatura no podría recuperarse de la inmovilización, pero si el Wyrd logra lanzar su voz, la miniatura puede intentarlo, como si hubiera una miniatura amiga a 2" o menos.

45: Explosión-Destello. El Wyrd puede intentar producir una pequeña bola de energía cinética brillante que explota con un destello cegador. Puede intentar usar este poder en lugar de atacar normalmente durante la fase de disparo. Si el poder funciona, puede realizar un ataque exactamente como si lanzara una bengala de Destello Fotónico.

46: Aura de la Suerte. El Wyrd tiene muchísima suerte. Una vez por turno, puede forzar una repetición de una tirada de dados que lo haya afectado directamente. Por ejemplo, podría obligar a un oponente a repetir la tirada para impactar si le dispara. El Wyrd debe aceptar el resultado de la repetición, incluso si es peor que el de la primera tirada.

Este poder siempre funciona: el Wyrd no tiene que realizar una prueba de liderazgo para crear el aura.

51: Manos Curativas. El Wyrd puede intentar usar este poder sobre un amigo caído si está en contacto peana con él durante la fase de recuperación. Si el poder funciona, el guerrero se recupera automáticamente a una herida superficial y no necesita realizar una tirada de Recuperación.

52: Eliminar Dolor. Un Wyrd con este poder puede intentar usarlo contra cualquier miembro de la banda que se pierda la batalla debido a una Vieja Herida de Batalla. Si el poder funciona, el miembro puede participar en la batalla con normalidad. El Wyrd puede intentar ayudar a cualquier número de miembros de la banda de esta manera, pero debe realizar una tirada de Liderazgo por separado para cada uno. Si fue poseído al intentarlo, se asume que mató a la persona a la que intentaba ayudar y luego se quemó.

53: Causar dolor Un Wyrd con este poder puede intentar usarlo en lugar de atacar normalmente en la fase de disparo y tiene un alcance de 24". Si la víctima tiene una antigua herida de batalla, inmediatamente queda fuera de combate ya que una antigua herida se enciende repentinamente. Retira el modelo del juego, pero no tires los dados en la Tabla de Heridas Graves por él después de la batalla.

54: Detener el sangrado. El Wyrd puede intentar usar este poder sobre un amigo que haya sufrido una o más heridas superficiales si está en contacto peana con peana durante la fase de recuperación. Si el poder funciona, todas las heridas superficiales se curan inmediatamente, restaurando los puntos perdidos de habilidad con armas y balística.

55: Precognición. El Wyrd tiene una visión vaga del futuro y a menudo puede advertir al líder de la banda si se está metiendo en problemas. Si el Wyrd es miembro de una banda, el jugador puede forzar una repetición del resultado obtenido en la Tabla de Escenarios. Debe aceptar el resultado de la segunda tirada, incluso si la primera fue mejor. Si ambas bandas involucradas en el escenario tienen Precognición, se cancelan mutuamente y nadie puede repetir la tirada. Este poder siempre funciona: el Wyrd no necesita realizar una tirada de Liderazgo para usarlo.

56: Inposeído. Este Wyrd posee una voluntad inmensamente fuerte y no puede ser poseído por demonios. Considera cualquier resultado de "Poseído" en la Tabla de Peligros de la Disformidad como si no tuviera efecto. Este poder siempre funciona; el Wyrd no necesita realizar una tirada de Liderazgo para usarlo.

61-64: Múltiples Poderes Menores. El Wyrd tiene 1D3+1 poderes menores en lugar de uno solo. Tira por cada poder de esta tabla, repitiendo cualquier tirada duplicada o de 11-16 o 61-64.

65-66: Potencia primaria adicional El Wyrd tiene un poder primario adicional. Tira en el Tabla de Poder Primario correspondiente de Wyrd, repitiendo la tirada de un duplicado. Si el Wyrd es un Dominabestia, trae 1D6 criaturas en lugar de 1D3 en cada batalla.

FORASTEROS

ESCENARIOS DE FORAJIDO TABLA DE ESCENARIOS DE FORAJIDO

Las bandas fuera de la ley tiran los dados en la Tabla de escenarios fuera de la ley especial en lugar de la estándar, mientras que las demás bandas deben tirar los dados en la tabla estándar de forma normal.

Si una banda de delincuentes puede elegir un escenario, puede elegir entre uno de los escenarios estándar o uno de los escenarios de delincuencia. Las bandas no delincuentes también pueden elegir un escenario de delincuencia, pero existe una alta probabilidad de que sean declaradas ilegales si se denuncia a los Vigilantes.



| 2D6 | Resultado |
|------|--|
| 2 | El jugador cuya pandilla tenga la calificación de pandilla más alta puede elegir qué escenario jugar. Este también es un combate de rencor, por lo que cualquier experiencia obtenida al causar golpes hirientes se duplica. Además, si algún luchador retirado de combate obtiene un resultado de Recuperación completa, se considera un resultado de Enemistad amarga. |
| 3 | El jugador con mayor puntuación de pandilla elige. |
| 4 | Juega el escenario de los Cazadores. El jugador con menor puntuación de banda es el atacante. |
| 5 | Tira un D6. 1-2: Juega una Emboscada. 3-6: Juega un Golpe y Fuga. El jugador con la puntuación de banda más baja es el atacante. El atacante ha sido contratado por un rival y recibe D6x10 créditos, gane o pierda. |
| 6 | Juega el escenario de los Carroñeros. |
| 7-11 | El jugador con la puntuación de pandilla más baja elige. |
| 12 | El jugador con la puntuación de banda más baja puede elegir el escenario que se juega. Además, se trata de una partida de revancha, como se describe en la tirada 2. |

CARAVANA

Las caravanas de florines son objetivos tentadores para los forajidos. Las penas por atacar a los florines son draconianas, pero los forajidos son hombres desesperados y perseguidos, y las caravanas de florines llevan una pequeña fortuna solo en créditos. Los florines contratan bandas locales para proteger sus caravanas a su paso por su territorio, pero la amarga experiencia les ha enseñado a no dejar que los guardias se acerquen a la caravana por si la tentación resulta demasiado grande. Por lo tanto, las bandas actúan como vanguardias y flanqueadores, combatiendo a los mutantes y forajidos que se acercan.
caravana.

TERRENO

El terreno representa una zona en ruinas en las zonas peligrosas. Cada jugador, por turnos, coloca un trozo de terreno, ya sea una estructura en ruinas o una pasarela de conexión. Se recomienda colocar el terreno en un área de 1,20 m x 1,20 m o un poco menor para que las bandas comiencen a una distancia razonable.

PANDILLAS

Importante: En este escenario, los defensores no pueden ser una banda de forajidos. Naturalmente, el Gremio Mercante jamás pagaría ni confiaría a un grupo de forajidos mutantes la protección de sus mercancías.

Ambos bandos lanzan un D6; el tirador más alto elige en qué borde de la mesa desplegar. El tirador más bajo despliega en el borde opuesto.

El jugador defensor se prepara primero, **desplegando inicialmente 1D6+3 miembros de su banda a 30 cm del borde de su mesa para representar a los defensores inmediatamente disponibles en el punto de ataque.** El jugador atacante coloca entonces toda su banda a **40 cm del borde de su mesa.**

COMIENZO DEL JUEGO

Ambos bandos lanzan un D6. El jugador con la puntuación más alta empieza el juego.

CÓMO LLEGAR A LA CARAVANA

La caravana está a solo unos cientos de metros más allá del borde de la mesa de la banda defensora, por lo que el atacante solo necesita conseguir que algunos de sus luchadores pasen a los guardias.

Una vez que los atacantes logren atravesar la zona, podrán capturar algunos esclavos y saquear la caravana a su antojo.

Siempre que el atacante logre mover alguna de sus miniaturas del borde de la mesa del defensor, las aparta hasta el final de la partida. No participan en ella.

REFUERZOS.

Al comienzo de cada turno del defensor, existe la posibilidad de que algunos de los miembros restantes de la banda se den cuenta de que la caravana está siendo atacada en esta zona y acudan a reforzarla. Tira 2D6 y resta el número de defensores activos (es decir, defensores que no están caídos ni fuera de combate).

El jugador defensor puede elegir traer a tantos miembros de su banda de su elección, moviéndose al campo de batalla desde cualquier lugar a lo largo de un borde de la tabla de flanco determinado aleatoriamente (es decir, uno de los bordes en los que ninguna banda se desplegó).

TERMINANDO EL JUEGO

El juego termina si todos los atacantes están caídos, fuera de acción o han abandonado la mesa. También termina si el

Los atacantes fallan una tirada de botella o se ofrecen como voluntarios para embotellar. Tenga en cuenta que los modelos que han abandonado la tabla no cuentan como bajas a los efectos de la tirada de botella.

Los defensores están protegiendo la caravana a medida que pasa por su territorio y sufrirán un gran daño.

Pérdida de prestigio si los florines son atacados. Esto significa que no tienen que empezar a hacer tiradas de Botella hasta que haya sufrido el 50% de bajas en lugar del 25% habitual.

SAQUEO DE LA CARAVANA Una vez finalizado

el juego, suma el número de modelos atacantes que lograron abrirse paso hacia la caravana.

Cualquier luchador que haya logrado pasar pero haya caído no cuenta si posteriormente queda fuera de acción.

Si al menos un luchador logró pasar, tira un D6 y suma el número de modelos a la tirada de dados para descubrir qué lograron robarle a los florines.

- 1-5 Los atacantes fracasan estrepitosamente. Cada miniatura recoge objetos por valor de 1D6 créditos, pero con un 1, reciben un disparo y sufren una herida grave.
- 6-7 Los atacantes se apropian de algunos fardos que dejaron caer los esclavos de la manada al huir. Cada miniatura recoge 2D6 créditos de objetos.
- 8-10 Los atacantes derriban a varios esclavos y escapan con 3D6 créditos por cada modelo.
- 11-12 Los atacantes capturan a un florín y despojan su cadáver, obteniendo 1D6x5 créditos cada uno. Además, el florín sostenía un objeto raro (tira en la Tabla de Comercio de Raros para ver qué objeto robas).
- 13+ Los atacantes matan a tiros a varios esclavos y a un florín, y se llevan D6x5 créditos por cada modelo y D3 objetos raros (obtenidos mediante la Tabla de Comercio de Objetos Raros normal).

PAGO A LA GUARDIA: La banda

que custodia la caravana puede cobrar ingresos como de costumbre y también recibe 10 créditos por luchador de los florines. Sin embargo, los florines deducirán 20 créditos del pago por cada atacante que consiga llegar a la caravana y no pagarán nada si un florín muere. Pase lo que pase, la banda no tiene que pagar nada a los florines.

La ira de los florines

A los florines no les gusta que ataquen sus caravanas, y menos si mueren en el proceso. Ser los atacantes en este escenario significa ser automáticamente proscrito y el precio del gremio para la banda de Forajidos se duplica. Si muere algún florín (es decir, con un resultado de 11 o superior), la banda...

permanentemente prohibido, por lo que ya no puede pagar su precio de gremio.

Los florines tampoco ven con buenos ojos que sus empleados se den la vuelta a la primera señal de problemas. Si el defensor se retiró voluntariamente antes de sufrir al menos el 50% de bajas, debe tirar en la tabla de forajidos como si hubiera sido denunciado a los florines. Esta tirada sufre un modificador adicional de -2 si algún florín muere.

EXPERIENCIA Los

luchadores que participan en el juego (es decir, que están desplegados en la mesa) ganan puntos de Experiencia como se indica a continuación.

- +D6 Sobrevive: Si un luchador sobrevive a la batalla, obtiene D6 puntos. Incluso los luchadores heridos y fuera de combate reciben experiencia por participar.
- +5 Por golpe hiriente: un luchador gana 5 puntos por cada golpe hiriente que inflige durante la batalla. Anote en la lista de la pandilla cada vez que esto suceda, como se describe en la sección Cómo jugar un juego de campaña.
- +5 Caravana atacada: Cada modelo que se mueva fuera del borde de la mesa del defensor gana +5 puntos.
- +10 Líder defensor: si los atacantes no consiguen enviar hombres para atacar la caravana, el líder defensor gana +10 puntos de experiencia.



EL ÉXITO

Las rivalidades en la Subcolmena suelen estallar en violencia, y los ambiciosos líderes de bandas suelen ser blanco de intentos de asesinato. El ejemplo más crudo es cuando una banda intenta mutilar o herir al líder de la banda enemiga durante una emboscada. En este escenario, la banda atacante ha seguido de cerca a su objetivo y planea acribillarlo cuando salga de un asentamiento local, un bar o una casa de juego.

TERRENO.

Empezando por el atacante, cada jugador, por turnos, coloca un elemento de terreno, ya sea una estructura en ruinas, una pasarela de conexión o una barricada. Se recomienda colocar el terreno en un área de 1,20 m x 1,20 m o un poco menor para que las bandas comiencen a una distancia razonable.

Antes de

preparar su banda, el defensor divide su banda en uno o más grupos, cada uno compuesto por dos o tres miniaturas. El jugador defensor toma el grupo que incluye a su líder y lo coloca aproximadamente en el centro de la mesa. Si el líder de la banda no está presente por cualquier motivo, el luchador con el Ld más alto se considera líder para este escenario.

El atacante coloca entonces 2D6 de sus miniaturas y elige a cuál de sus luchadores desea que ataque. Todos los luchadores atacantes deben estar a cubierto y ocultos a más de 40 cm del líder enemigo; 1D3 de los atacantes pueden comenzar la partida vigilando.

Una vez que los atacantes estén preparados, tira un D6 por cada uno de los grupos defensores de la tabla a continuación. Los defensores no pueden usar reglas de despliegue especiales, como Infiltración, Ventilaciones, etc.

- 1-3 El grupo no está formado al inicio del juego.
Tira un D6 para el grupo al comienzo del turno de cada defensor: con un 6 pueden entrar en juego en un borde aleatorio de la mesa (determinado de la misma manera que en el escenario Hit & Run).
- 4-5 El grupo debe estar ubicado a más de 12" de distancia de los atacantes o del líder de la pandilla.
- 6 El grupo se establece a 6" del líder de la pandilla.

COMIENZO DE LA PARTIDA : Tira un D6.

Con un resultado de 1 a 3, el atacante comienza la partida con el primer turno, generalmente con una frase conmovedora como "¡Varsqua, cabrón! ¡Te vas a caer!". Con un resultado de 4 a 6, el defensor tiene el primer turno, ya que su líder presiente que algo anda mal y sale disparado.

FIN DE LA PARTIDA. Si el líder de la

banda defensora queda fuera de combate o el jugador atacante se acorrala, la partida termina inmediatamente. El jugador atacante también puede terminar la partida moviendo todas sus miniaturas que no estén derribadas o fuera de combate de cualquier borde de la mesa.

El jugador defensor lucha a muerte, así que no se retirará voluntariamente ni por ningún otro motivo. El atacante está decidido y sediento de sangre, así que no tiene que empezar a tirar botellas hasta haber sufrido el 50% de bajas.

EXPERIENCIA Los

luchadores que participan en el juego (es decir, que están desplegados en la mesa) ganan puntos de Experiencia como se indica a continuación.

- +D6 Sobrevive: Si un luchador sobrevive a la batalla, obtiene 1D6 puntos. Incluso los luchadores heridos y fuera de combate reciben...
- +5 Experiencia por participar.
Golpe hiriente: los luchadores ganan 5 puntos por cada golpe hiriente que infligen, tal como se describe en la sección Jugar un juego de campaña.
- +10 Líder Defensor: Si el líder del defensor no cae o queda fuera de combate gana +10 puntos de Experiencia y un aumento considerable de su reputación.

ESPECIAL: Si la

banda atacante logra eliminar al líder de la banda enemiga, tira un D6 y consulta la tabla a continuación. Ten en cuenta que este escenario no genera mucho dinero si la banda defensora está formada por forajidos, a menos que los atacantes consigan una recompensa, claro.

- 1-5 Los atacantes extorsionan el territorio de la banda defensora mientras su líder no está presente. La banda atacante puede explotar uno de los territorios del defensor que elija, como si lo tuvieran. Cabe destacar que los ingresos no se reducen a la mitad, como suele ocurrir cuando un forajido explota un territorio extraído de la Tabla de Territorios. El territorio elegido tampoco puede ser explotado por los defensores que juegan y no otorga bonificaciones.
- 6 Los atacantes avanzan y toman posesión de una pieza seleccionada al azar del territorio del defensor mientras su líder se recupera de sus heridas o lo ponen en un agujero en el suelo, según sea el caso.

BOTÍN Y SAQUEO

Los forajidos suelen atacar territorios poco vigilados con la esperanza de ahuyentar a los guardias y saquearlos antes de que lleguen los refuerzos. Un ataque como este puede prácticamente destruir una alquería o un pequeño asentamiento, ya que los ladrones invaden y saquean cualquier objeto de valor, y es una de las razones por las que los habitantes de la colmena buscan protección de las bandas locales. Claro que, a veces, las bandas hacen exactamente lo mismo y culpan a los forajidos.

TERRENO.

Empezando por el atacante, cada jugador, por turnos, coloca un elemento de terreno, ya sea una estructura en ruinas o una pasarela de conexión. Una vez colocados todos los demás elementos de terreno, el defensor puede colocar hasta cinco barricadas y la torre de vigilancia. Se recomienda colocar el terreno en un área de 1,22 m x 1,22 m o ligeramente menor.

Una vez colocado el terreno, el defensor coloca 1D6 fichas de botín. Las fichas de botín pueden colocarse en cualquier lugar del tablero (excepto en los niveles superiores de edificios o pasarelas), al menos a 20 cm de cualquier borde del tablero y con cada ficha a 20 cm o menos de otra.

Estos contadores de botín representan las valiosas piezas de equipo y reservas de alimentos, municiones, materias primas, etc., que los atacantes están intentando robar.

Los contadores de botín pueden ser recogidos por cualquier atacante. luchadores como se describe en el escenario de los Carroñeros.

PANDILLAS.

El defensor se prepara primero. Despliega hasta 1D6 de su banda como guardias, eligiendo a qué guerreros quiere poner de guardia. Los guardias pueden colocarse en cualquier lugar de la mesa, al menos a 20 cm de cualquier borde. El atacante despliega 2D6 de su banda a 10 cm o menos de un borde de la mesa seleccionado al azar.

COMIENZO DEL JUEGO

Se supone que los guardias acaban de ver a los atacantes.

y están en proceso de dar la alarma. Para representar este punto de inevitable confusión, ambos bandos tiran un D6 y el que saque el mayor número empieza.

REFUERZOS

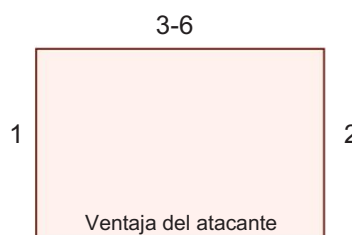
Al inicio del juego el defensor divide cualquier

Los combatientes que no son guardias se agrupan en grupos de una o más miniaturas según lo considere oportuno. Estos combatientes no se colocan en la mesa, pero pueden entrar como refuerzos.

El defensor puede intentar traer un grupo de refuerzos por turno, incluyendo el primero. Nombra un grupo que quieras traer y tira un D6. Si la tirada es igual o mayor que el número de luchadores del grupo, o si la tirada es un 6, el grupo puede entrar en la mesa. Si la tirada es menor que el tamaño del grupo, no entran refuerzos en ese turno. Como puedes ver, cuanto mayor sea el grupo, menos probable es que entre, por lo que el defensor debe intentar traer tantas miniaturas como se atreva en cada turno.

Los refuerzos entran juntos por el borde de una mesa. Tira un D6 para ver por qué borde entran, como se muestra en el diagrama inferior.

Los refuerzos se despliegan en cualquier punto del borde de la mesa, pero no pueden colocarse a menos de 20 cm de un atacante y pueden moverse y disparar con normalidad en el turno en que se colocan.



TERMINANDO EL JUEGO

Si el atacante embotella el juego termina. Si el atacante recoge todos los contadores de botín y los modelos que los llevan están a 8" del borde de su mesa al comienzo de su turno, luego el juego termina y el atacante gana.

Los defensores protegen su territorio, así que no tienen que empezar a realizar tiradas de botella hasta haber sufrido el 50% de bajas. Los atacantes también están realizando una incursión decidida, así que tampoco tienen que empezar a realizar tiradas de botella hasta haber sufrido el 50% de bajas.

EXPERIENCIA

Los combatientes que participan en el juego, es decir, que se despliegan en la mesa: gana puntos de experiencia como se indica a continuación.

- +D6 Sobrevive: Si un luchador sobrevive a la batalla, obtiene D6 puntos. Incluso los luchadores que quedan fuera de combate reciben experiencia por participar.
- +5 Golpe hiriente: los luchadores ganan 5 puntos por cada golpe hiriente que infligen, tal como se describe en la sección Jugar un juego de campaña.
- +10 Líder defensor: si los atacantes no consiguen ningún botín, el líder defensor gana +10 puntos de experiencia.

ESPECIAL

Cada ficha de botín que capturen los atacantes vale 1D6x5 créditos. Cualquier beneficio que los atacantes obtengan del botín se deduce de los ingresos del defensor después de la partida. Si la banda no genera suficientes ingresos para pagar el botín, el sobrante se paga con su alijo, si es posible. Cabe destacar que los atacantes obtendrán el valor completo de la ficha de botín, incluso si los defensores no pueden permitirse cubrir el costo con sus ingresos y reservas.

LOS CAZADORES

Cuando una pandilla de forajidos consigue ciertos éxitos, pueden esperar ser perseguidos por los Vigilantes o viejos enemigos. Los cazadores saben que pueden encontrar noticias de los Forajidos en cualquier puesto de comercio ilegal. En este escenario, han obtenido más de lo que esperaban y se topan con los hombres que cazan fuera de un puesto de comercio. Al verse, ambos bandos se mantienen firmes, con las manos sobre las culatas de las armas y los ojos entrecerrados amenazadoramente. Los cazadores saborean su momento de victoria, pero los Forajidos saben que sus camaradas se esconden tras sus oponentes y deberían estar en posición de abrir fuego contra ellos... ¡en cualquier momento!

TERRENO

El terreno representa un pequeño asentamiento en una zona baldía. Cada jugador, por turnos, coloca un elemento de terreno, ya sea una estructura en ruinas, una pasarela de conexión o una barricada. **El terreno que bloquee la línea de visión no puede colocarse entre las dos bandas.** Se recomienda colocar el terreno en un área de aproximadamente 1,20 m x 1,20 m.

PANDILLAS:

El jugador defensor tira un D6 para ver cuántos miembros de su banda se enfrentan a los cazadores. Estos luchadores se seleccionan al azar de la banda; no son elegidos por el jugador. El jugador atacante elige cualquier número de miniaturas para formar la partida de caza y puede traer a toda su banda si lo desea.

Los cazadores y los guerreros defensores que participan en el combate boca abajo se colocan aproximadamente en el centro de la mesa. Se despliegan a 40 cm de distancia, con todas las miniaturas a ras de suelo y en una posición donde se ven perfectamente. Tira un dado para ver quién se despliega primero.

Cada banda debe desplegarse en línea, sin que ninguna miniatura esté a más de 1" de distancia de cualquier otra. El resto de la banda defensora puede desplegarse en cualquier lugar de la mesa, pero no a menos de 18" de los cazadores. Deben comenzar la partida ocultos. **Ninguna banda puede usar reglas especiales de despliegue, como Infiltración, Respiraderos, etc.**

Se supone que todos los luchadores que se enfrentan tienen sus armas enfundadas o colgadas al comienzo del juego. Hasta que se extrae un arma, se utiliza una secuencia de juego especial y de extracción rápida.

LA ACUMULACIÓN Y EL DIBUJO RÁPIDO

El escenario de Cazadores utiliza las mismas reglas de preparación y desenfundado rápido que las detalladas en el escenario de Tiroteo.

Sin embargo, hay algunas excepciones.

Durante la preparación, los cazadores pueden moverse hasta 2" por turno en lugar del 1" habitual. Los defensores que se enfrentan a los cazadores deben quedarse donde están y sudar la gota gorda mientras sus atacantes se acercan.

Los defensores escondidos pueden moverse a su ritmo habitual, pero deben permanecer a cubierto y terminar cada turno ocultos. Si los cazadores detectan a alguno de los combatientes de la banda ocultos, se darán cuenta de que están atrapados y desenvainarán sus armas inmediatamente.

Después de que ambas bandas se hayan movido, cada jugador debe hacer una tirada de Coraje, que se realiza de forma normal. Sin embargo, los defensores están tan nerviosos que deben tirar 2D6 en lugar del D6 habitual. Una vez que la puntuación de un jugador supera los 15, su banda pierde el coraje y recurre a sus armas. Cabe destacar que los defensores ocultos no pueden disparar durante el desvanecimiento rápido.

Una vez que todos los luchadores hayan disparado, se reanuda la secuencia normal de juego. Cada jugador lanza un D6 y el jugador con la mayor puntuación obtiene el primer turno.

REFUERZOS

Los miembros de la banda atacante que no formen parte de la partida principal de caza aparecen al comienzo de su primer turno. Se despliegan juntos en cualquier borde aleatorio de la mesa y pueden moverse y luchar con normalidad.

FIN DEL JUEGO: El juego termina si

un bando falla una tirada de Botella o se ofrece voluntario para embotellar. El otro bando gana automáticamente el juego y el bando que embotella pierde.

EXPERIENCIA

Los luchadores que participan en el juego (**es decir, que están desplegados en la mesa**) ganan puntos de experiencia como se indica a continuación.

- +D6 Sobrevive: Si un luchador sobrevive a la batalla, obtiene D6 puntos. Incluso los luchadores heridos y fuera de combate reciben experiencia por participar.
- +5 Por golpe hiriente: un luchador gana 5 puntos por cada golpe hiriente que inflige durante la batalla. Anote en la lista de la pandilla cada vez que esto suceda, **como se describe en la sección Cómo jugar un juego de campaña.**
- +10 Líder ganador: el líder de la pandilla ganadora gana +10 puntos de experiencia.

ESPECIAL

Los cazadores están dando un golpe contra una banda rival que se ha ganado un nombre notorio.

Debido a esto, los atacantes duplican cualquier bonificación de Underdog y Giant Killer que puedan recibir.

ROBO

Para sobrevivir en la imponente oscuridad de la Subcolmena, una banda debe encontrar constantemente fuentes de alimento, munición y armas. En ocasiones, una banda estará tan desesperada y falta de credibilidad que atacará un almacén perteneciente a gremios vengativos o traficantes de armas renegados. Una banda intenta huir con armas y equipo valiosos, mientras que la otra ha sido contratada para vigilar y proteger su alijo de bienes antes de que sean enviados a otros asentamientos.

TERRENO.

Empezando por el atacante, cada jugador, por turnos, coloca un elemento de terreno, ya sea una estructura en ruinas o una pasarela. Se recomienda colocar el terreno en un área de 1,22 m x 1,22 m o ligeramente menor.

Una vez colocado todo el terreno, el defensor coloca **1D6+6 fichas de botín** en cualquier lugar de la mesa, pero a no menos de 20 cm del borde de la mesa ni a menos de 10 cm de otra ficha. **Las fichas de botín siguen las reglas descritas en el escenario de Carroñeros.**

Sin embargo, sólo los atacantes pueden interactuar con ellos. Los defensores no se atreven a manipularlos por miedo a dañar las mercancías.

PANDILLAS

El defensor se prepara primero y despliega su banda como desee, siempre que cada miniatura esté a 20 cm o más de cualquier borde de la mesa. El atacante luego selecciona al azar un borde de la mesa y despliega su banda a 10 cm o menos de ese borde.

COMENZANDO EL JUEGO Los atacantes

siempre van primero, destrozando las puertas del almacén al grito de "¡Nadie se mueve y nadie sale herido!" o algo similar...

TRAMPAS EXPLOSIVAS.

Los dueños no son tontos y suelen incluir pequeñas trampas explosivas entre sus productos, tanto para disuadir a los guardias como para cualquier otra cosa. Si un guerrero recoge una ficha de botín o una miniatura que ya lleva botín sufre un impacto, tira 1D6. ¡Con un 1, el empujón ha activado una trampa explosiva! Tira otro D6.

- 1 Fragmento: La trampa explota, como si la miniatura fuera alcanzada por una granada de fragmentación. Además, el botín ya no tiene valor y se retira del juego.
- 2 Gas estrangulador: la trampa libera una columna de gas, como si el modelo fuera alcanzado por una granada estranguladora.
- 3 Destello: la trampa libera una ráfaga de luz, como si el modelo fuera alcanzado por un destello de fotones.
- 4-6 Gritón: La trampa emite un grito ultrasónico increíblemente fuerte. Cualquier miniatura en un radio de 2D6" debe superar una tirada de Iniciativa; de lo contrario, quedará inmovilizada.

Una vez que un contador de botín activa una trampa explosiva, se desactiva y no se activará más.

FIN DE LA PARTIDA: Si una banda

falla una tirada de Botella, o si un jugador embotella voluntariamente, la partida termina y la banda pierde. Si los atacantes capturan todas las fichas de botín y los luchadores que las portan están a 20 cm o menos del borde de su mesa al comienzo de su turno, la partida también termina y los atacantes ganan.

Es poco probable que los defensores consigan un empleo similar en el futuro si abandonan sus puestos. Por esta razón, la banda defensora no tiene que empezar a hacer tiradas de Botella hasta haber sufrido un 50% de bajas, en lugar del 25%. Si el defensor se retira, los atacantes se apoderan de todo el botín.

EXPERIENCIA Los

luchadores que participan en el juego (**es decir, que están desplegados en la mesa**) ganan puntos de Experiencia como se indica a continuación.

- +D6 Sobrevive: Si un luchador sobrevive a la batalla, obtiene 1D6 puntos. Incluso los luchadores heridos y fuera de combate reciben... Experiencia por participar.
- +5 Por golpe hiriente: un luchador gana 5 puntos por cada golpe hiriente que inflige durante la batalla. Anote en la lista de la pandilla cada vez que esto suceda, como se describe en la sección Cómo jugar un juego de campaña.
- +1 Portador de botín: cualquier luchador que lleve botín al final del juego gana +1 punto por contador.
- +10 Defensa exitosa: si la pandilla defensora gana, el líder de la pandilla gana +10 puntos.

ESPECIAL: Cada

ficha de botín que capturen los atacantes vale 1D6x5 créditos. Sin embargo, esto no se suma a los ingresos de la banda; el total debe gastarse en armas, munición y otros artículos que representan el botín de equipo encontrado en las cajas del almacén. Todo el equipo comprado debe ser del tipo "común" que se encuentra en el Puesto Comercial normal, no artículos raros, pero puede ser de cualquier otro tipo, incluyendo armas que no se encuentren en la lista de armas de la banda. Los créditos no utilizados se desperdician.

La banda defensora recibe 5 créditos por cada botín que los atacantes no consigan. Esto se suma a los ingresos de la banda como siempre.

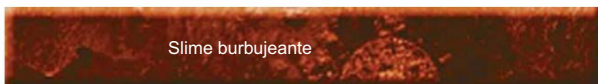
CONDICIONES PELIGROSAS

La Subcolmena es un entorno en constante cambio: los flujos de lodo y los desbordamientos de los sumideros pueden convertir el suelo seco en un pantano en cuestión de horas, los fallos de iluminación pueden sumir zonas enteras del fondo de la colmena en la oscuridad y el suelo puede derrumbarse repentinamente en un pozo sin fondo. Lo peor de todo es que los aterradores guakes de la colmena sacuden toda la zona mientras la enorme estructura de la colmena se asienta lentamente sobre sus cimientos.

Las reglas de Condiciones Traicioneras incorporan algunos de los muchos peligros de la Subcolmena a tus partidas de Necromunda. Estas condiciones pueden usarse en casi todos los escenarios. **Hay algunas excepciones, como** los escenarios que transcurren dentro de un asentamiento o un bar, donde las únicas condiciones realmente peligrosas se encuentran en las espantosas cocinas.

Ambos jugadores pueden acordar no tirar por condiciones traicioneras si así lo desean (¡qué cobardes!). De lo contrario, deben tirar por ellas incluso si solo un jugador quiere usarlas. **Sin embargo, las condiciones traicioneras no pueden usarse en los siguientes escenarios: La Incursión, Misión de Rescate, Tiroteo, Pelea a Ciegas y Los Cazadores.**

Tira para determinar las condiciones peligrosas después de elegir el escenario, **pero antes** de colocar el terreno y de que los jugadores ubiquen sus bandas. La tabla de Condiciones Peligrosas usa una tirada de 1D66.



Slime burbujeante

Algo extremadamente desagradable ha surgido de las nocivas profundidades del Sumidero...

Especial: Los luchadores de pandillas no pueden desplegarse usando las reglas especiales del territorio de Túneles, independientemente del resultado de Limo burbujeante que se obtenga.

11: Mar de Baba. Una

gruesa capa de baba negra y pestilente cubre todo el suelo de la cúpula. Las miniaturas tienen que abrirse paso entre esta repugnante porquería si quieren llegar a otra pasarela o pasarela, y moverse en esta baba pegajosa es extremadamente difícil. **Todo el tablero se considera terreno muy difícil.**

Todo el terreno sobre el nivel del suelo, como pórticos y pasarelas, no es viscoso, por lo que las miniaturas que se encuentran sobre ellos no se ven afectadas por esta regla. Los luchadores que caen en la sustancia viscosa no sufren daño por caída.

12: Superficie fangosa. Una

finca capa de baba verde luminosa cubre el suelo de la cúpula. Las miniaturas pueden moverse con normalidad, pero si quieren duplicar su movimiento corriendo o cargando en estas condiciones, deben **superar una prueba de Iniciativa**; de lo contrario, resbalarán y se considerarán inmobilizadas. **Todo el terreno por encima del nivel del suelo, como pórticos y pasarelas, no es viscoso, por lo que las miniaturas que se encuentren sobre él no se ven afectadas por esta regla.**

13: Película viscosa.

Toda la zona está cubierta con una horrible y fina película de baba, pero no es más que una molestia. Continúa la pelea con normalidad.

14: Old Gunk Outlet

Las tuberías que gotean lodo y las rejillas viscosas indican que esta zona fue una vez un enorme depósito de lodo, pero que fue drenado hace mucho tiempo. Continúa tu lucha con normalidad.

15: Viejo tanque de lodo Las

tuberías que gotean lodo y las rejillas viscosas indican que esta área alguna vez fue... ¡Oh, Dios, se está llenando! Organiza las bandas y tira un D6 por cada miniatura para ver quién se mancha mientras las tuberías y rejillas escupen la repugnante baba. Las miniaturas se manchan en 1, 2 o 3 y cuentan como inmobilizadas al comienzo de la partida. También pueden caer si están a 2,5 cm o menos de una cornisa. Tira una vez por cada miniatura para ver si están manchadas; a partir de ese momento, la baba no tiene efecto.

16: Pozo de la

Desesperación. Todo el nivel del tablero está cubierto por una capa aparentemente inagotable de lodo tóxico. Todo el juego debe desarrollarse en los niveles superiores.

Si algún miembro de la banda tiene la mala suerte de caer en el ominoso y espeso lodo que hay debajo, queda automáticamente fuera de combate. Están demasiado ocupados intentando no ser tragados por la masa asfixiante como para realizar ninguna otra acción en el juego.



VIENTOS FUERTES

Tu combate se desarrolla cerca de una intersección de gigantescos túneles de aire que proporcionan aire más limpio alrededor de la colmena. Las grandes cúpulas también pueden generar sus propios microclimas, creando potentes vórtices de aire en las condiciones adecuadas. Estos vientos arremolinados pueden hacer que las condiciones en los pórticos y las pasarelas sean extremadamente peligrosas.

Especial: Los combatientes de pandillas no pueden desplegarse usando las reglas especiales del territorio Vents, independientemente del resultado de High Winds que se obtenga.

21: Vientos Aullantes. Los vientos son tan fuertes que nadie se subirá a un pórtico o pasarela. La partida debe desarrollarse completamente sobre el tablero, donde hay más terreno para refugiarse.

22: Condiciones ventosas. Disparar es extremadamente difícil en condiciones ventosas, especialmente a largas distancias. Debido a la dificultad para mantener la mira en el objetivo, quien dispare a larga distancia sufre una penalización adicional de -1 al impactar.

23: Flujo de aire constante
Hace mucho viento, pero los endurecidos luchadores de la pandilla están acostumbrados a condiciones tan difíciles y pueden seguir luchando sin sufrir consecuencias negativas.

24: Ventiladores
caídos. Los gigantescos ventiladores que impulsan el aire alrededor de los túneles de viento están apagados o simplemente no funcionan. Continúen la lucha con normalidad.

25: Arrasado. Hoy hay fuertes vientos, lo que hace peligrosas las pasarelas y pórticos altos. Cualquier miniatura en un pórtico, pasarela de conexión o en el nivel superior de cualquier estructura debe **superar una tirada de Fuerza** al comienzo de cada turno para mantenerse en pie. Si falla la tirada, la miniatura queda inmovilizada y puede caer si se encuentra a menos de 1 pulgada de una cornisa.

26: ¡Agarraos a las capuchas! Los fuertes vientos racheados dificultan especialmente el disparo. Debido a la dificultad para mantener la mira en el objetivo, las miniaturas que disparan a corta distancia sufren una penalización adicional de -1 al impacto, y las miniaturas que disparan a larga distancia sufren una penalización de -2 al impacto.

NIEBLA TÓXICA

La industria pesada, las pésimas condiciones de vida y los humos del sumidero se combinan para crear nubes de niebla nociva que se desplazan lentamente a través de las cúpulas.

Especial: Equipos como respiradores y tapones con filtro protegen contra la niebla tóxica si se requiere una prueba de Dureza siguiendo las reglas habituales. Cualquier luchador que use gafas infrarrojas o dispare con una mira infrarroja es inmune a la niebla tóxica que reduce el alcance de visión.

31: Niebla Psicotrópica. Nubes de colores extraños se elevan de la mezcla de desechos químicos. Todas las miniaturas deben realizar una prueba de Resistencia una vez desplegadas. Si falla la prueba, el guerrero inhala los gases alucinógenos y debe tirar en la tabla de Alucinógenos para ver cómo se comportan ese turno.

32: Niebla Tóxica .
Nubes de niebla fétida y nociva se extienden por la cúpula. Todas las miniaturas deben realizar una prueba de Resistencia una vez instaladas. Si falla la prueba, el guerrero inhala una bocanada de gas tóxico. Las características de Fuerza y Resistencia de la miniatura se reducen en -1 durante el resto de la partida.

33: Despejando la niebla
La niebla parece despejarse por un momento, lo que te permite continuar tu lucha con normalidad.

34: Bolsillo de niebla
La niebla se ha desplazado a otra zona de la cúpula y no afectará tu pelea.

35: Nubes dispersas. La niebla dispersa dificulta el combate. El alcance de visión se reduce a un máximo de 45 cm.

36: ¡A la carga!
Ambas bandas estaban listas para la pelea, pero una espesa niebla anaranjada descendió. Estaban a punto de retirarse cuando la niebla pareció disiparse repentinamente. El alcance de visión se reduce a un máximo de 4" durante D3 turnos, después de lo cual la niebla espesa se dispersa por completo y ya no tiene ningún efecto.

FORASTEROS

MALA LUZ

La Subcolmena es un lugar oscuro y lúgubre incluso en el mejor de los casos, y las condiciones de iluminación variables pueden afectar en gran medida la lucha.

41: Oscuridad total.

Esta sección de la Subcolmena está tan mal iluminada que los luchadores apenas pueden ver sus manos delante de la cara. El juego sigue todas las reglas especiales del escenario de Pelea a Ciegas.

42: Oscuridad Triste. Una

sombra lúgubre envuelve la cúpula. El juego sigue las reglas especiales de Visión descritas en el escenario de Combate a Ciegas; sin embargo, todos los rangos de visión se duplican.

43: Sombrío

Puedes ver lo suficientemente bien como para seguir luchando normalmente.

44: Sombrío La

iluminación es pobre pero sigues luchando normalmente.

45: 12 en punto. Luces

extremadamente brillantes brillan desde un lado del campo de batalla. Las miniaturas que estén orientadas hacia esta luz al disparar sufrirán una penalización adicional de -1 para impactar. Tira un D6 para determinar aleatoriamente cuál es el borde de la mesa más iluminado. Los combatientes de pandilla equipados con lentes de contacto o un visor fotográfico ignoran esta penalización.

46: Sombras largas La gran

cantidad de escondites entre las sombras largas significa que todos los luchadores sufren una penalización de -1 adicional al disparar a modelos enemigos a cubierto.

Cualquier combatiente equipado con fotocontactos, un fotovisor o gafas infrarrojas o que dispere utilizando una mira infrarroja ignora esta penalización.



Enjambres

La Subcolmena es un caldo de cultivo privilegiado para todo tipo de formas de vida desagradables: los insectos y las ratas se desarrollan especialmente bien en esas miserables condiciones.

Los luchadores de la Colmena Subterránea están acostumbrados a evitar o matar criaturas peligrosas la mayor parte del tiempo, pero algunas áreas están literalmente repletas de vida.

Especial: Los Wyrds maestros de bestias nunca se ven afectados por ningún resultado de Enjambre.

51: Murciélagos

carroñeros. Nubes de murciélagos carroñeros vuelan por la zona al comienzo del juego. Giran alrededor de las cabezas de los luchadores, obligando a todos, excepto a los más curtidos, a agacharse y...

Retroceder. Realiza una prueba de nervios por cada miniatura una vez colocada. Si una miniatura falla la prueba, queda inmovilizada al comienzo de la partida y puede caer si se encuentra a menos de 2,5 cm de una cornisa.

52: Plaga de Moscas. Hay

tantas moscas revoloteando por el aire y sobrevolando a los pandilleros que les dificulta concentrarse y ver otros objetivos. La distracción causada por las moscas significa que todas las miniaturas que disparan sufren una penalización de -1 al impactar durante toda la partida.

53: Cucarachas Una

alfombra de cucarachas rojas correteando cubre el suelo pero no afectan la pelea.

54: Insectos

Pequeños insectos revolotean por el aire, pero aparte de eso, no hay nada desagradable en la zona. La lucha continúa con normalidad.

55: Ratas.

Hordas de ratas cargan por el campo de batalla durante el combate. Son especialmente problemáticas, ya que se meten bajo tus pies y te dan un mordisco feo.

La distracción causada por las ratas significa que cualquier miniatura en combate cuerpo a cuerpo cuenta las tiradas de 1 y 2 como pifias.

Además, si un luchador debe comprobar si se cae de una cornisa, su característica de Iniciativa se reduce a la mitad.

56: Gusanos de las pestañas

La cúpula está infestada de feroces gusanos de látigo, hambrientos de su libra de carne humana. Al comienzo de cada turno, el jugador debe tirar un D6. Con un resultado de 1, una miniatura aleatoria de su banda es atacada y sufre una herida superficial automática. Reduce la BS y la WS de la miniatura en 1 durante la partida.

CONDICIONES ESPECIALES

Algunas de las condiciones más peligrosas de la colmena ocurren muy raramente, lo que las hace aún más mortales porque los combatientes no están preparados para ellas.

61: Lluvia Ácida. No se

trata de lluvia normal y ligeramente ácida, sino de ácido puro que cae de un silo roto muchos niveles por encima. Tira un D6 por cada miniatura al comienzo de la partida. Con un resultado de 1, la miniatura sufre quemaduras de ácido y debe superar una prueba de Resistencia; de lo contrario, queda fuera de combate. Si se obtiene un 1 cuando...

Tras la prueba, lucha con valentía y sufre la lesión de Cicatrices Impresionantes. La lluvia ácida disminuye al comenzar el juego y deja de afectarlo.

62: Gas metano Las

aguas residuales en descomposición, los hongos y la carroña pueden crear bolsas de gas metano altamente explosivo que sólo esperan una chispa (o un disparo) que las active.

Cualquier miniatura que dispare y saque un 1 en sus dados para impactar puede potencialmente activar una bolsa de gas. Tira un D6. Si el resultado es igual o menor que la Fuerza del arma que dispara, el gas explota con el mismo efecto que una granada de fragmentación centrada en la miniatura que dispara.

63: Hay algo ahí fuera. Una quietud ominosa se cierne sobre la cúpula... hasta que el silencio es interrumpido por un disparo solitario y un grito desgarrador que resuena en la penumbra. El juego usa las reglas especiales de la Tirada del Monstruo, como se describe en el escenario de los Carroñeros. Sin embargo, la tirada debe realizarse siempre en cada turno; los jugadores no tienen más remedio que ver si el aterrador monstruo se cobra otra víctima.

64: Capa de Ceniza .

Una gruesa capa de ceniza asfixiante y escoria proveniente de las forjas superiores cubre cada centímetro de la cúpula. La capa de ceniza se considera Terreno Difícil, lo que restringe ...

Movimiento en todos los niveles.

65: Descarga eléctrica masiva Las colmenas

gigantescas de Necromunda deben estar bien protegidas de las condiciones climáticas externas.

Los rayos representan una gran amenaza, ya que fuertes tormentas que pueden durar semanas rodean las colmenas. Enormes pararrayos en el exterior de la colmena alimentan los rayos eficientemente a través de los niveles superiores. Sin embargo, esto no siempre ocurre en los niveles inferiores, donde los rayos pierden control y encuentran su propio camino hacia el suelo.

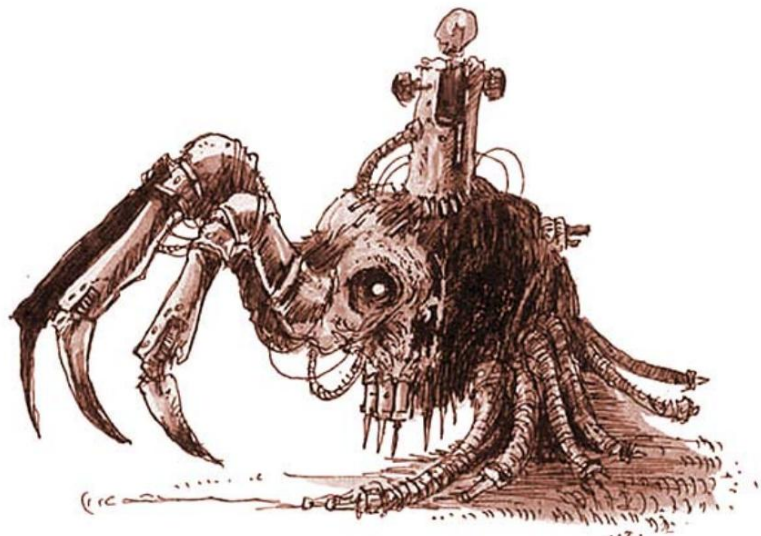
Tira un D6 por cada miniatura una vez que ambas bandas se hayan desplegado. Con un resultado de 1, la miniatura es alcanzada por una enorme descarga eléctrica que se proyecta hacia ella desde el trozo de metal más cercano. Las miniaturas afectadas reciben 1D6 impactos de F6 sin posibilidad de tirada de armadura.

66: Terremoto de la

Colmena Las cúpulas de Underhive son lugares inestables y muchos luchadores de pandillas terminan sus carreras bajo pilas de escombros que caen.

Tira un D6 por cada miniatura una vez que ambas bandas se hayan desplegado. Con un resultado de 1, la miniatura queda sepultada bajo un montón de escombros, recibiendo D3 impactos con una Fuerza de D6. Tira la Fuerza por separado para cada impacto. Tanto si un luchador es alcanzado por escombros como si no, todas las miniaturas quedan inmovilizadas mientras se preparan para el temblor.

Además, un terremoto de colmena suele causar todo tipo de problemas secundarios, ya que genera nubes de niebla tóxica, perturba enjambres de criaturas, genera flujos de lodo, etc. Por ello, se activa una segunda tirada de condiciones peligrosas una vez resuelto el terremoto de colmena.



CARREROS

Los carroñeros son la escoria misma de la humanidad, aunque están tan degradados y retorcidos que ya casi no pueden considerarse humanos. Están gravemente deformados y a menudo mutados por el tóxico...

entorno en el que viven. Los carroñeros se visten con harapos y están cubiertos de la suciedad más indescriptible.

Su piel es una masa repugnante de llagas, verrugas y ampollas y sus extremidades están tan marchitas que son toscas.

Los ganchos y las patas de palo son comunes. Cualquier carroñero demasiado inválido para defenderse es presa fácil de sus compañeros.

Los carroñeros se ganan la vida en los lugares más fétidos y asquerosos.

Los páramos contaminados de la Subcolmena, acechando con avidez la oportunidad de asesinar, robar y saquear a cualquiera y cualquier cosa cercana. Los Carroñeros deben unirse para sobrevivir, y una banda típica estará compuesta por varias familias extensas y con una fuerte consanguinidad. El macho dominante gobierna mediante la fuerza bruta, la astucia y el uso de tantos hermanos como sea posible para ejercer su voluntad. Aunque los carroñeros individuales representan poca amenaza para una banda bien armada, son lo suficientemente astutos como para usar trampas, emboscadas y la superioridad numérica para equilibrar la balanza.

Ocasionalmente, un rey carroñero surge y une a varias bandas de carroñeros en una tribu destartada. Estas coaliciones pueden crear una horda de carroñeros tan grande que puede invadir asentamientos y madrigueras comerciales. Los excesos del Rey Nariz Negra 81.º aún se recuerdan con escalofríos en la Subcolmena, y el asentamiento del Centro aún no se ha recuperado de su período de gobierno bajo el llamado Rey Mendigo.

Afortunadamente, los reyes carroñeros suelen preocuparse más por evitar la atención de las autoridades que por la conquista. Es mucho más probable que usen el miedo, la intimidación y la extorsión para conseguir lo que quieren. Sus escrofulosos súbditos se mueven para bloquear recursos vitales y cobrar peajes e impuestos a los habitantes de la Subcolmena siempre que tienen la fuerza suficiente para salirse con la suya. En momentos como estos, los colonos honestos y trabajadores recurrirán a bandas y cazarrecompensas para ahuyentar a los carroñeros hasta que la vida vuelva a la normalidad.

REGLAS ESPECIALES

Forasteros

Los Carroñeros son forasteros, por lo que se les aplican todas las reglas habituales de los forajidos, salvo que se indique lo contrario. Como forasteros, los Carroñeros no tienen precio de gremio y, por lo tanto, nunca pueden pagar su condición de forajidos.

Los Carroñeros

Escrofulosos comienzan con un territorio en el Yermo Escrofuloso. Si pierden su guarida, siempre buscan otro lugar que profanar, lo que les da otro Yermo Escrofuloso. Los Carroñeros no pueden abandonar su guarida.

Si los carroñeros capturan territorio, su estilo de vida degenerado reduce rápidamente el mejor territorio a un nivel de degradación similar al de su antiguo hogar.

Los carroñeros no pueden ocupar territorio, sino que siempre deben saquearlo. Nota: Los carroñeros no pueden usar dinamos de sumidero ni barras de combustible isotrópicas.

Tantas bocas mutantes que alimentar. Los carroñeros necesitan comer como todos los demás, aunque son famosos por su liberalidad a la hora de decidir qué se considera comida. Cada luchador solo necesita 2 créditos de suministros para mantenerse en lugar de los 3 habituales.

Los carroñeros de

Estofado Canibal no se resisten a un poco de canibalismo cuando la hambruna acecha. En lugar de pagar los 2 créditos para abastecer a un luchador normalmente, puedes alimentarlos con carroñeros (no con sicarios) o prisioneros cuya banda no los rescata. Si se observa esta práctica repugnante, cada miniatura de la olla alimentará una cantidad igual a:

Víctima (Fuerza x Dureza) + Heridas

Por ejemplo, si se coloca un Carroñero normal en la olla, alimentará a 10 miembros de la pandilla.

Armas poco fiables. Las armas de los carroñeros están deterioradas, oxidadas y maltratadas. Si un carroñero debe hacer una tirada de munición, el arma explota automáticamente con un 1.

Pandilleros

A los efectos de las reglas que hacen referencia específica a los Pandilleros, como cuando se busca un intercambio raro o se decide qué luchador se convierte en líder de una pandilla, los luchadores de tipo Carroñero cuentan como Pandilleros.

ELEGIR LA HORDA

Tienes 1000 créditos para gastar en reclutar y armar a la horda Scavvy siguiendo todas las reglas habituales de reclutamiento de pandillas.

Jefe Carroñero: Una pandilla debe tener un jefe.

Scalies: Una pandilla puede tener hasta 2 Scalies.

Carroñeros: Al menos el 50% de la banda debe ser carroñero (no mutante). Si el número es inferior, solo se podrán reclutar carroñeros.

JEFE CARROÑERO

Costo de reclutamiento: 90 créditos

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 7 |

Armas: Al jefe Scavvy se le puede dar equipo elegido de las secciones **Solo líder**, **Cuerpo a cuerpo**, **Pistolas**, **Básico** y **Extras** de la Lista de armas Scavvy.

Líder de Banda : El Jefe Carroñero inspira temor y respeto entre sus seguidores, quienes se envalentonan con su presencia. El **Jefe Carroñero se considera el Líder de Banda** y, como tal, tiene las reglas especiales de Líder e Independiente, como se detalla en la sección de Reclutamiento de Banda de la Edición Comunidad de Necromunda.

Mutante: El Jefe puede adquirirse como mutante, como se explica a continuación. Sin embargo, para reflejar su rareza, el coste de la mutación se duplica. Tenga en cuenta que el coste normal se sigue utilizando para calcular el valor del Jefe en la clasificación de banda.

CARROÑERO

Costo de reclutamiento: 25 créditos

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 |

Armas: A los carroñeros se les puede dar equipo elegido de las secciones **Armas cuerpo a cuerpo**, **Pistolas**, **Armas básicas** y **Extras** de la Lista de armas de los carroñeros.

Mutantes: Los carroñeros suelen mutar debido a sus terribles condiciones de vida. La mayoría de estas mutaciones son simplemente horribles e incómodas: dedos palmeados, dedos adicionales en los pies, tentáculos en lugar de narices, colores de piel que van del naranja brillante al verde enfermizo, etc. Sin embargo, algunos carroñeros nacen con mutaciones útiles, y otros mutantes se esconden entre ellos por miedo a la Redención y a las autoridades imperiales. Estas criaturas pueden tener tentáculos azotadores, púas óseas, garras de cangrejo y otras armas naturales. Los jefes carroñeros explotan despiadadamente a estos mutantes como ejecutores y pandilleros, aunque los mutantes también disfrutan de la oportunidad de hacer pagar a los normales por su represión.

Cualquier Carroñero puede adquirirse como mutante al ser reclutado, eligiendo una mutación de la lista de Mutaciones y pagando el coste correspondiente. Un mutante solo puede tener una mutación y es raro que se dupliquen dentro de la misma banda; por lo tanto, no se puede adquirir un Carroñero con una mutación ya asignada a un miembro de la banda.

MUTACIONES

Tenga en cuenta que el efecto de una mutación solo se aplica a lo descrito a continuación. Aunque es lógico pensar que una mutación de Dos Cabezas tendría muchas otras ramificaciones, como que las Heridas en la Cabeza se trataran de forma diferente, para simplificar las reglas, se tratan como un luchador normal.

Garra (5 cr): La mano del mutante es una garra enorme. Puede usarse como arma cuerpo a cuerpo en lugar de empuñar un arma normal, en cuyo caso cuenta como si tuviera Fuerza de Usuario +2.

Espinas del antebrazo (5cr): El mutante obtiene una salvación de armadura de 6+ contra cualquier impacto en combate cuerpo a cuerpo y le permite realizar una parada.

Horrible (5cr): El mutante causa miedo.

Ventosas (5cr): El mutante trata cualquier superficie inclinada o vertical como si fuera terreno abierto, lo que le permite moverse libremente hacia arriba y hacia abajo del terreno.

Tentáculo (5cr): El mutante puede repetir las pruebas de Iniciativa para caídas y en combate cuerpo a cuerpo puede agarrar a su oponente para reducir su número de dados de Ataque en 1, hasta un mínimo de 1.

Pedúnculos (10 cr): El mutante obtiene un arco de fuego y visión de 180° y puede esconderse mejor tras una cobertura. Se aplica un -1 adicional al modificador de impacto cuando el mutante se beneficia de cobertura total o parcial.

Brazo extra (10cr): El mutante puede usar hasta tres pistolas y/o armas cuerpo a cuerpo en combate cuerpo a cuerpo (+2 dados de ataque), o sostener un arma básica con una mano y aún así usar 2 armas de combate cuerpo a cuerpo con las otras (+1 dado de ataque).

Hinchado (15cr): El mutante obtiene una bonificación característica de +1 Heridas.

Piernas largas (15cr): El mutante obtiene un bonificador +2 a su característica de Movimiento.

Púas (15cr): El mutante tiene una salvación de armadura de 5+.

Dos Cabezas (15cr): Aumenta la visión y el arco de fuego del modelo a 180°, y le permite realizar un ataque a distancia adicional siguiendo las reglas de disparo habituales, pero solo cuando dispara dos pistolas.

Alas (15cr): El mutante puede volar.

Wyrdo (35 cr): Tira en la tabla de Poderes Menores de Wyrd para ver qué poder posee el mutante (considera los resultados 61-66 como Ninguno). El mutante puede usar el poder siguiendo las reglas habituales de Wyrd.

Sin embargo, la condición mutativa del wyrdo significa que el poder debe volver a lanzarse después de cada juego.

FORASTEROS

Escamoso

Costo de reclutamiento: 140 créditos

Incluso en el abismo infernal de los páramos de la Subcolmena, algunas cepas mutantes se estabilizan con el tiempo para formar una subespecie distinta de abhumanos. Los escamosos son una de estas cepas, enormes mutantes reptilianos casi tan anchos como altos. Su durabilidad y fuerza son legendarias y tienen una reputación temible. Rara vez hablan, ya que sus cuellos alterados y sus cajas de voz retorcidas...

Han cambiado demasiado para hablar idiomas humanos. Esto significa que se sabe poco sobre sus orígenes y si existen clanes o tribus ocultas de escamosos en las zonas muertas más contaminadas de la Subcolmena. Se desconoce por qué los escamosos deciden aliarse con los carroñeros, pero cualquier jefe carroñero que se precie hará todo lo posible por reclutar y retener a tantos escamosos como pueda encontrar.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 2 | 2 | 2 | 6 |

Armas: A los Scaly's se les puede dar equipo elegido entre las Armas cuerpo a cuerpo, Armas escamosas y secciones **Extras** de la Lista de Armas Scavyv.

Piel escamosa: La piel resistente de un escamoso le otorga una tirada de salvación de armadura de 5+.

Reputación asesina: los Scaly's tienen la habilidad **Reputación asesina**.

Regeneración: Los escamosos pueden regenerar dedos de manos y pies perdidos e incluso extremidades enteras con el tiempo, aunque el proceso es extremadamente lento. Tira un D6 por cada lesión grave que sufra un escamoso después de cada partida, independientemente de si participó o no. Con un 6, el escamoso se habrá recuperado de la lesión; bórrala junto con su efecto en las estadísticas de la lista de la banda.

Tenga en cuenta que esto se aplica a todas las lesiones, incluso si son beneficiosas (por ejemplo, cicatrices impresionantes).

Sangre fría: si el Escamoso necesita realizar una prueba de nervios, tira 3D6 y elige los dos resultados más bajos.

PLAGA ZOMBI

Costo de reclutamiento: 10 créditos

La plaga zombi estalla de vez en cuando en la Subcolmena, y las manadas de zombis carnívoros son otro de los muchos peligros que acechan en el oscuro submundo de la colmena. Estas desgarradas víctimas de la plaga neuronal viven en manadas salvajes, alimentándose de la carroña que encuentran o de cualquier cosa lo suficientemente estúpida como para dejarse atrapar. Los carroñeros suelen reunir grupos de zombis y los envían contra puestos de avanzada, asentamientos y bandas rivales que atacan. En cantidades suficientes, estas criaturas contagiosas son temibles opor

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 2D6 | 2 | 0 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 4 |

Armas: Los zombis de plaga no tienen equipo de guerra; están armados con una variedad de armas improvisadas **pero carecen de la delicadeza necesaria para obtener algún beneficio real de ellas.**

Reclutamiento: Una banda de Carroñeros puede comprar Zombis de Plaga para una partida. El coste representa trozos de comida usados para atraerlos. Si se pagan los 10 créditos, 1D6 Zombis se unen para luchar. **Si no se usan los Zombis en un escenario, se pueden guardar en el alijo de la banda hasta que se necesiten. ¡Ten en cuenta que la banda no puede pagar más de 10 créditos, ya que corren el riesgo de ser superados!** Los Zombis están bajo el control del jugador Carroñero durante toda la partida, pero regresan a su vida errante tras la lucha.

Escenarios: Los zombis se despliegan como una banda normal. modelos y cuentan para cualquier límite de luchadores del escenario. Los zombis no pueden interactuar con escenarios que no sean de luchadores. Objetivos, por ejemplo, los contadores de botín. No contribuyen a determinar las condiciones de victoria o derrota y se ignoran para fines de rollo de botella.

Hace mucho tiempo, Necromunda fue azotada por una misteriosa plaga neuronal que surgió de la Subcolmena y afectó incluso las cimas más altas de la Aguja. Las víctimas de la plaga enfermaban durante semanas, días u horas, dependiendo de su fuerza. Si sucumbían a la fiebre, sus cerebros se pudrían por la terrible enfermedad, perdían todo razonamiento superior y las víctimas se convertían en poco más que bestias.

Desafortunadamente, las bestias aún necesitan comer, y pronto miles de víctimas de la plaga, descerebradas y medio muertas, vagaban por los bulevares y calles de las grandes colmenas en busca de carne para darse un festín. Cada vez que derribaban a un ciudadano desafortunado y le desgarraban la carne con uñas y dientes, otra víctima se infectaba y otro zombi de la plaga se sumaba a sus filas. La anarquía y el caos se extendieron por las colmenas mientras los Necromundanos luchaban por repeler las hordas de zombis de la plaga y expulsar a los supervivientes a la Subcolmena.

Arrastrarse: Los zombis de plaga suelen tambalearse con pasos vacilantes. En ocasiones, al percibir el olor a sangre en sus fosas nasales en descomposición, pueden echar a correr a zancadas.

Para representar su impredecible andar, los Zombis de Plaga se mueven 2D6" en la fase de movimiento. Se lanza un dado para cada Zombi individualmente y el jugador Carroñero puede moverlos a su antojo hasta la distancia obtenida.

Nota: Los zombis no pueden esconderse y siguen las reglas de movimiento habituales si son caídos.

Los zombis de plaga no pueden correr ni cargar, siempre se mueven 2D6". Sin embargo, los zombis de plaga siempre cuentan como si estuvieran cargando en combate cuerpo a cuerpo si logran llegar al contacto base con un modelo enemigo.

Sin dolor: puedes quemar a los zombis, dispararles o cortarlos y ellos seguirán intentando morderte.

Los zombis son inmunes a los efectos **negativos** de la inmovilización, las heridas superficiales y las nubes de gas. Si un zombi se incendia, puede moverse con normalidad. Si el zombi encendido carga contra una miniatura enemiga, inflige automáticamente un impacto de F3 antes de que las bases se separen, según las reglas de incendiarse.

Sin miedo: Los zombis carecen del intelecto necesario para sentir miedo, ya que sus cerebros han perdido la capacidad de razonar. Son inmunes a las pruebas nerviosas.

¡Plaga!: Naturalmente, los Zombis Plaga son portadores de la temible plaga neuronal zombi. Si una miniatura es **incapacitada** por un Zombi, puede contraer la enfermedad y (¡traga saliva!) convertirse en un Zombi Plaga. Al final de la partida, cada miniatura afectada debe tirar un D6 para ver si está infectada. **Ten en cuenta que esta tirada se realiza antes de la tirada de Heridas Graves.**

| D6 | Resultado |
|-----|---|
| 1-2 | Claro: Después de unos días tensos, no han surgido síntomas de la plaga zombi y el miembro de la pandilla está a salvo. |
| 3-5 | Enfermedad: La víctima se siente débil y enferma durante días y debe perderse la próxima pelea de la pandilla mientras se recupera. |
| 6 | ¡Hora de los zombis! El pandillero se infecta y sufre muerte cerebral en cuestión de horas. Tira un D6: con un resultado de 4 a 6, el nuevo zombi se adentra en el desierto para unirse a sus compañeros. Con un resultado de 1 a 3, el zombi ataca a un pandillero elegido al azar; lucha cuerpo a cuerpo inmediatamente. En cualquier caso, todo el equipo de la miniatura se infecta y se considera destruido. |

LISTA DE ARMAS CARROÑERAS

| Armas exclusivas para líderes | Costo |
|-------------------------------------|-------|
| Proyectiles Hot Shot | |
| Pistola láser | 5 |
| Pistola láser | 25 |
| Conchas Manstopper | 15 5 |
| Armas cuerpo a cuerpo | |
| Cadena o mayal | 10 |
| Club, maza o porra | 10 |
| Cuchillo (primer cuchillo gratis) | |
| Hacha, espada o garrote enorme | 5 |
| Espada | 15 15 |
| Pistolas | |
| Pistola automática | 15 |
| Pistola de punta corta | 10 |
| Armas básicas | |
| Pistola automática | 20 |
| Trabuco naranjero | 10 |
| Escopeta (+bala sólida, perdigones) | 20 |
| Armas escamosas | |
| Disco / Lanzamiento de hacha | 10 |
| Cañón de dispersión | 50 |
| Fusil submarino | 50 |
| Extras | |
| Balas dum-dum | |
| Bomba tóxica | 5 20 |

EXPERIENCIA

Las hordas de carroñeros avanzan como cualquier otra banda. Ten en cuenta que los escamosos no pueden usar habilidades tecnológicas.

| Tipo de luchador | Experiencia inicial |
|------------------|---------------------|
| Carroñero | 5+D3 |
| Escamoso | 60 +1D6 |
| Jefe carroñero | 40 +1D6 |

Características MÁXIMAS

| | METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|------------------|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| Carroñero / Jefe | 4 | 6 | 5 | 4 | 4 | 3 | 6 | 3 | 8 |
| Escamoso | 4 | 7 | 6 | 6 | 5 | 4 | 5 | 4 | 8 |

TIPOS DE HABILIDADES DISPONIBLES

| Tipo de luchador | Agilidad | Combatir | Ferocidad | Músculo | Tiroteo | Sigilo | Tecno |
|------------------|----------|----------|-----------|---------|---------|--------|-------|
| Carroñero | | - | | - | - | | - |
| Escamoso | - | - | | | | - | - |
| Jefe carroñero | | | | | | | - |

FORASTEROS

EQUIPO DE CARROCERÍA

Sólo los miembros de pandillas carroñeras pueden usar los siguientes elementos, ya que ninguna otra pandilla querría estar asociada con las tan odiadas hordas carroñeras.

A los efectos de habilidades, combate cuerpo a cuerpo, etc., los discos y las hachas arrojadas cuentan como pistolas, mientras que los fusiles submarinos y los cañones dispersores cuentan como armas especiales.



Una bomba tóxica es un recipiente o frasco sellado que contiene algún residuo tóxico verdaderamente nocivo recogido de los desechos. Cuando se lanza una bomba tóxica, ésta se agrieta y el contaminante mortal que contiene se esparce formando charcos de limo corrosivo y gas venenoso repugnante.

| Fortaleza | Daño | Guardar Mod. | Especial |
|-----------|------|--------------|-------------|
| 4 | 1 | Especial | Nube de gas |

Bomba Tóxica: Se aplican las reglas estándar para granadas al lanzar una bomba tóxica. Cualquier miniatura que quede parcialmente atrapada bajo la plantilla de nube de gas será impactada con una tirada de 1D6 de 4+, o 6 si lleva respirador (los tapones con filtro no sirven de nada), sufriendo un impacto de Fuerza 4 sin posibilidad de tirada de salvación por armadura. Deja el marcador de tóxicos en su sitio durante el resto de la partida. Cualquier miniatura que se mueva dentro del alcance puede ser impactada como se indica arriba.

Una vez por combate: Un luchador solo puede llevar una bomba tóxica por partida, por lo que una vez lanzada no puede lanzar otra. Las bombas tóxicas se reponen después de cada combate, al igual que las granadas normales.



Un cañón dispersor es simplemente una versión agrandada de un trabuco con un cañón pesado y un orificio del tamaño de un puño. El mayor peso de la metralla y la carga explosiva de un cañón de dispersión aumentan su alcance y lo hacen mucho más letal en el reducido espacio de la Subcolmena. El retroceso de un cañón de dispersión es tan feroz que solo una criatura con la fuerza descomunal de un escamoso puede dispararlo.

| Rango | | Para golpear | | | | Munición | |
|-------|-------|--------------|-------|----------|------|----------|---------|
| Corto | Largo | Corto | Largo | Estrada. | Daño | Guardar | MoRollo |
| 0-8 | 8-16 | +3 | -1 | 4 | 1 | -1 | 6+ |

Nube de gas: el cañón dispersor derrama su contenido sobre un área grande, por lo que utiliza la plantilla de nube de gas.



Los trabucos son armas rudimentarias de cañón ensanchado que expulsan una enorme cantidad de fragmentos. Los carroñeros los aprecian especialmente, en parte por su simplicidad y su capacidad para sobrevivir a los rigores de la vida carroñera, pero también porque disparan casi cualquier chatarra a mano.

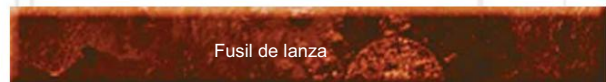
| Rango | | Para golpear | | | | Munición | |
|-------|-------|--------------|-------|----------|------|----------|---------|
| Corto | Largo | Corto | Largo | Estrada. | Daño | Guardar | MoRollo |
| 0-8 | 8-12 | +3 | -1 | 3 | 1 | - | 4+ |



Los escamosos a veces portan enormes hachas arrojadas dentadas o discos de metal afilado. Impulsados por sus poderosos músculos, estos primitivos proyectiles son bastante letales, capaces de cercenar extremidades o cabezas con facilidad.

| Rango | | Para golpear | | | | Munición | |
|-------|-------|--------------|-------|----------|------|----------|---------|
| Corto | Largo | Corto | Largo | Estrada. | Daño | Guardar | MoRollo |
| Sx2 | Sx3 | - | -1 | S | 1 | - | 'Auto' |

Fuerza: Esta arma utiliza la característica Fuerza del Escamoso para determinar su perfil. Por ejemplo, si la lanza un Escamoso con Fuerza 5, su Alcance Corto es de 0-10, el Alcance Largo es de 10-15 e infligirá un impacto de Fuerza 5 con un Modificador de Salvación de -2.



Los fusiles de lanza son armas grandes y brutales, construidas con varios resortes robustos recuperados de máquinas antiguas. El arma se carga con fuerza bruta para comprimir los resortes al encajar una lanza o arpón de mango corto en el cañón. El arma dispara la lanza con una potencia tremenda, suficiente para atravesar un cuerpo y luego otro, incluso a larga distancia.

| Rango | | Para golpear | | | | Munición | |
|-------|-------|--------------|-------|----------|------|----------|---------|
| Corto | Largo | Corto | Largo | Estrada. | Daño | Guardar | MoRollo |
| 0-12 | 12-24 | +1 | - | 6 | D3 | -3 | 6+ |

Lanza: Una miniatura herida por un fusil lanzado hacia atrás 1D6". Si impacta a otra en el camino, la segunda también es ensartada y sufre un impacto de Fuerza 5 que le causa una herida con un modificador de salvación de -2. El segundo objetivo es transportado la distancia restante. Si por accidente una tercera miniatura es alcanzada por este kebab volador, sufrirá un impacto de Fuerza 4 que le causa una herida con un modificador de salvación de -1, y así sucesivamente.

Los modelos que caen desde una cornisa caen con normalidad.

REDENTISTAS

¡Redención! ¡Redención! ¡Por fuego y por sangre! Los gritos del ardiente sacerdocio de la El movimiento redencionista resuena en la colmena con un pulso ardiente de ira. En esquinas y bulevares, los predicadores redencionistas convocan a las masas con su clamoroso llamado a la intolerancia y al odio. En abarrotados salones de reuniones y templos, los sacerdotes redencionistas dirigen a la población en plegarias de odio y xenofobia, invocando la ira divina del Emperador para que descienda sobre la galaxia. Para los redencionistas, toda la creación está plagada de una vil corrupción que solo puede purificarse mediante el fuego, la sangre y la fe.

El credo de la Redención deriva del culto imperial dominante de la Eclesiarquía. Adoran al Emperador como un ser divino, el Hombre supremo cuya mera existencia prueba el destino manifiesto de la humanidad de gobernar la galaxia. Los Redencionistas creen que la humanidad se ha desviado del camino de la rectitud y que sus pecados ahogarán a la raza humana.

en la inmundicia y la depravación. Mientras la humanidad no pueda controlar su naturaleza pecaminosa, no podrá unirse y conquistar las estrellas como el Emperador realmente lo desea. El pecado debe ser purificado con fuego, sangre y fe.

El pecado se presenta de muchas formas: alcohol, apuestas, mentiras, engaños, blasfemias, lujuria, fornicación y disparar a inocentes y trabajadores como los redencionistas. Los peores pecadores son los mutantes y las brujas, engendros del mal, y los segundos peores son los herejes que toleran el pecado y se niegan a obedecer la palabra de la Redención.

Los redencionistas también creen que la Aguja y el Gremio están plagados de pecadores, ya que allí encuentran poco apoyo; la mayoría de los seguidores provienen de Ciudad Colmena.

La Redención cuenta con seguidores activos o encubiertos en todas las Casas de la Ciudad Colmena. La Casa Cawdor se ha dedicado por completo a la Redención y está dirigida eficazmente por ella. Allí, el camino de la rectitud se encuentra en su máxima expresión, con frecuentes cacerías públicas de brujas y quemas masivas de herejes y mutantes. Los hermanos de Cawdor son tan puros que incluso consideran a los redencionistas de otras Casas como poco menos que pecadores.

Desafortunadamente, el pecado abunda en Necromunda, especialmente en las Subcolmenas. Los consejos de Redención libran una guerra constante para llevar la palabra de justicia a las oscuras capas inferiores. Muchos devotos de Ciudad Colmena descienden a la Subcolmena para comenzar una nueva vida y establecen asentamientos lejos de los asentamientos principales, que consideran llenos de pecado y condenación. Estas comunidades aisladas tienen poco contacto con el mundo exterior y solo visitan las estaciones comerciales ocasionalmente para abastecerse.

La Redención también envía "cruzadas" de sus hermanos más dedicados y fanáticos a la Subcolmena para purificarla del pecado con el fuego sagrado de la batalla. Cada cruzada está liderada por un Sacerdote Redentor, quien cuenta con la bendición del consejo y está provisto de armas y seguidores. Una cruzada patrulla la Subcolmena, destruyendo abominaciones y combatiendo a los herejes a medida que los encuentra.

Debido a una serie de incidentes sangrientos y muy publicitados, el Gremio ha declarado que los hermanos en tales

Las cruzadas son forasteras, para gran ira de la Redención. En todo caso, la ilegalización de las cruzadas las ha vuelto aún más salvajes, pues ahora luchan sin reglas y, al menos oficialmente, fuera del ámbito de la propia Redención. Esto ha provocado ataques contra caravanas, asentamientos y alquerías de los Guilders, cuyo único delito ha sido tratar con los Guilders.

Una cruzada se mueve constantemente a través de las zonas malas, deteniéndose en asentamientos de redención y enclaves de vez en cuando para reabastecerse y rearmarse.

El Sacerdote predicará a los colonos y reafirmará su fe mientras los hermanos toman el diezmo de sus productos o hacen una colecta. Luego, la cruzada avanza para combatir las fuerzas de la oscuridad, protegiendo a los colonos de los demonios mutantes, brujas y bandas de herejes que vagan por el desierto, disparándoles al instante.

REGLAS ESPECIALES

Forasteros

Los redencionistas son forasteros, por lo que se les aplican todas las reglas habituales de los forajidos, salvo que se indique lo contrario. No tienen precio de gremio, por lo que es posible que nunca paguen su condición de forajidos.

Los

Redencionistas de Territorio comienzan con un territorio generado en la Tabla de Territorio Redencionista. El territorio adicional capturado es saqueado y quemado como norma. Los Redencionistas avanzan después de cada partida, difundiendo la palabra de justicia y peregrinando a otro lugar. Tras obtener los ingresos del territorio que abandonan, la Cruzada tira los dados en la Tabla de Territorio Redencionista para ver adónde los lleva en la siguiente partida. Tenga en cuenta que los ingresos recaudados de los territorios no se dividen a la mitad, como ocurre en

Forajidos comunes cuando trabajan en territorios no forajidos; el apoyo partidista de los colonos redencionistas les permite recaudar dinero con mucha más facilidad que otros forajidos. **Los redencionistas no pueden usar dinamos de sumidero ni barras de combustible isotrópicas.**

FORASTEROS

Territorio conquistado. La

Cruzada puede sufrir una derrota tan severa que el territorio al que se dirige se pierde ante otra banda. Si esto ocurre, la banda enemiga obtiene el territorio y puede obtener ingresos de él con normalidad. En el caso de las alquerías, asentamientos, etc., la gente será hosca, maleducada y hará todo lo posible por incomodar a la banda, pero no causará problemas. Las únicas excepciones son el Seminario, que se considera un asentamiento, y los alijos de armas deben eliminarse al obtener los ingresos.

Comercio.

Los armamentos de la Cruzada suelen ser buscados por habitantes de la Subcolmena aparentemente inofensivos que apoyan en secreto a la Redención. Debido a esto, Los redentores utilizan el puesto comercial normal en lugar del puesto comercial de los forajidos.

Pistoleros a

sueldo Los redencionistas nunca pagarían a los pecadores para hacer la obra de salvación, por lo tanto, no pueden utilizar pistoleros a sueldo de ningún tipo.

Los

combatientes de la Banda de Captura capturados por los Redencionistas tienen dos opciones: arrepentirse o morir. Las bandas pueden recuperar a sus miembros capturados jugando un Rescate, y los combatientes se intercambiarán si ambas bandas tienen miniaturas capturadas, pero los Redencionistas nunca pagarán ni pedirán rescates a los herejes. Si la banda enemiga no intenta rescatarlos o fracasa, el Sacerdote Redentor puede intentar convertir al prisionero como se explica a continuación. Si un prisionero no se arrepiente o no puede ser redimido, se le quemará junto con su equipo contaminado.

Redimir. Si

la Cruzada captura a algún guerrero enemigo que no sea un Wyrld, un Chamán Piel de Rata o un miembro de una banda de carroñeros, el Sacerdote Redentor puede intentar convertirlo a la causa de la Redención. El jugador Redentor tira 2D6 y suma la característica de Liderazgo del Sacerdote a la puntuación; el jugador contrario tira 2D6 y suma la característica de Liderazgo de la miniatura capturada a la puntuación.

Si el Redentor obtiene la puntuación más alta, el prisionero se convierte en un converso fiel. Copia su perfil, habilidades, experiencia, etc., en la lista de Redencionistas. Ten en cuenta que el luchador ahora es clasificado como Hermano, lo que significa que puede perder acceso a conjuntos de habilidades, armamento y habilidades especiales (por ejemplo, los Piel de Rata pierden su habilidad Resiliencia). Todo el equipo del converso también se destruye para purificar su nuevo camino iluminado, pero conservará el equipo biótico implantado, como los chips de lobo.

Si el prisionero iguala o supera la puntuación del Sacerdote, entonces se resiste y se niega a arrepentirse.

Los Redencionistas

Inspiran Odio creen que los mutantes y las brujas son engendros del mal, tanto que su mera visión puede provocar un odio furioso. Los Redencionistas están sujetos a las reglas de odio contra Wyrds, Chamanes Piel de Rata y todos los miembros de bandas carroñeras.

Pandilleros y Jóvenes.

Para las reglas que hacen referencia específica a los Pandilleros, como la explotación de un territorio o la búsqueda de intercambios raros, el tipo de luchador Hermano se considera Pandillero. Asimismo, los Novatos se consideran Jóvenes.

ELEGIR LA Cruzada

Tienes 1000 créditos para gastar en reclutar y armar la Cruzada de Redención siguiendo todas las reglas habituales de reclutamiento de bandas.

Sacerdote Redentor: Una cruzada debe tener uno.

Diáconos: Una cruzada puede tener hasta 2 diáconos.

Fanáticos: Una cruzada puede tener cualquier número.

Novicio/Hermano: Al menos el 50% de la cruzada debe estar compuesta por Novicios/Hermanos. Si el número es inferior, solo se podrán reclutar Novicios/Hermanos.

No más de la mitad de la cruzada puede estar compuesta por novatos. Si se excede este número, no se podrán reclutar novatos.

SACERDOTE REDENTOR

Costo de reclutamiento: 120 créditos

El Sacerdote Redentor es el eje de la cruzada.

Él es la figura inspiradora que los Hermanos siguen en las profundidades para poner a prueba su fe. Es él quien es recibido con entusiasmo por los colonos redencionistas y quien exige su ayuda clandestina. Solo las palabras de un Redentor pueden encender la furia en los corazones humanos o salvar a los incrédulos de su existencia pecaminosa.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |

Armas: A un Sacerdote Redentor se le puede otorgar equipo elegido de las secciones Solo Líder, Cuerpo a Cuerpo, Pistolas, Armas Básicas, Armas Especiales y Extras de la Lista de Armas de Redención.

Líder de Banda: El Sacerdote Redentor exige obediencia absoluta de sus seguidores, quienes se llenan de furia justificada en su presencia. El Sacerdote Redentor se considera el Líder de Banda y, como tal, tiene las reglas especiales de Líder e Independiente, como se detalla en la sección de Reclutamiento de Banda de la Edición de la Comunidad de Necromunda.

DIÁCONO

Costo de reclutamiento: 80 créditos

Los diáconos atienden los asuntos seculares de la cruzada:

Silenciando a los disidentes, controlando a las multitudes mientras el Redentor predica, protegiéndolo de los profanadores, etc. Son fanáticamente leales a la Redención y completamente confiables ante el Sacerdocio. Su fe es recompensada con un puesto de responsabilidad y las mejores armas.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 |

Armas: A un diácono se le puede dar equipo de las secciones **Solo líder**, Cuerpo a cuerpo, Pistolas, Básico, Armas especiales y **Extras de la Redención**.

Lista de armas. Los diáconos también pueden estar equipados con un lanzallamas pesado. Tenga en cuenta que no pueden usar ningún otro arma pesada. armas.

HERMANO

Costo de reclutamiento: 50 créditos

Los hermanos forman la gran masa de partidarios dedicados

Al camino sagrado de la piedad, pero los hermanos confirmados son aquellos que ya han luchado en la Subcolmena. Muchos son, de hecho, ex pandilleros redimidos que ahora entregan su fe divina a sangre y fuego.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Armas: A los hermanos se les puede dar equipo elegido de las secciones Cuerpo a cuerpo, Pistolas, Armas básicas y **Extras** de la Lista de armas de redención.

EXPERIENCIA

A menos que se indique lo contrario, los Redentoristas ganan experiencia y avances como una pandilla normal.

| Tipo de luchador | Experiencia inicial |
|------------------|---------------------|
| Principiante | 0 |
| Hermano / Zelote | 20 + 1D6 |
| Diácono | 40 + 1D6 |
| Sacerdote | 60 + 1D6 |

Características MÁXIMAS

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 6 | 6 | 4 | 4 | 3 | 6 | 3 | 10 |

PRINCIPIANTE

Costo de reclutamiento: 25 créditos

Los novatos suelen ser trabajadores comunes de Hive City, motivados Al camino de la Redención, guiados por la llamada tranquilizadora de un sacerdote carismático. Llenos de devoto celo, se les ve lanzándose al frente de cualquier lucha, deseosos de demostrar su valía.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 |

Armas: A los novatos se les puede dar equipo elegido de las secciones Cuerpo a cuerpo, Pistolas y **Extras** de la Lista de armas de redención.

Experiencia: Una vez que un novato alcanza 21+ puntos de experiencia, se convierte en un Hermano de pleno derecho y obtiene así todos los beneficios habituales que tiene un Hermano, como habilidades adicionales y mejores armas.

FANÁTICO

Costo de reclutamiento: 60 créditos

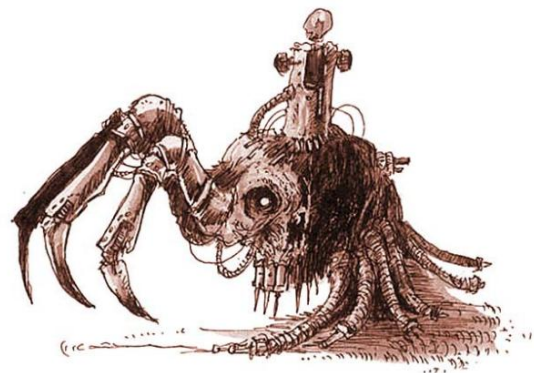
Los fanáticos son enloquecidos, tocados por el Emperador.

La furia y la ira los dominan tanto que viven en un estado de ira casi permanente. Ponen a prueba su fe lanzándose de cabeza al combate con los mayores pecadores que encuentran. Incluso se azotan para saborear el dolor de la purgación, pero prefieren forjar el camino de la redención en los corazones de sus enemigos. Los fanáticos solo portan pistolas o armas de combate cuerpo a cuerpo, prefiriendo librar su batalla de fe cara a cara con los pecadores.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Armas: Un Fanático puede recibir equipo seleccionado de las secciones Cuerpo a Cuerpo, Pistolas y **Extras** de la Lista de Armas de Redención.

Frenesí: Los fanáticos siguen las reglas del frenesí.



EQUIPO REDENTISTA

Sólo los Redencionistas pueden usar los siguientes elementos ya que ninguna otra pandilla querría estar asociada con las tan odiadas y sedientas de sangre Cruzadas de Redención.

EVISCERADOR

El eviscerador es una enorme motosierra de dos manos, muy popular entre los fanáticos y fanáticos redencionistas. Su doble juego de dientes contrarrotativos puede desgarrar incluso la piel y el hueso más resistentes de los mutantes, destrozando al enemigo de un solo tajo. El tamaño y el peso del arma son inmensos; incluso empuñada con ambas manos, el operador se ve limitado a realizar golpes amplios y cortes fuertes por encima de la cabeza.

| Rango | Fortaleza | Daño | Guardar Mod. |
|---------------|-----------|------|--------------|
| Lucha cercana | 6 | 1 | -4 |

A dos manos: Se requieren dos manos para blandir un eviscerador en un combate cuerpo a cuerpo, por lo que nunca se puede usar utilizado junto con otra arma.

Imperdible: Un eviscerador es tan pesado y sus dientes tan feroces que es imposible pararlo.

Golpe Poderoso: La masa feroz y el impulso de una carga evisceradora dificultan la contraataque. Si el guerrero cargó al combate ese turno, sus oponentes tiran un dado de ataque menos durante el turno (hasta un mínimo de 1).

Empates: El eviscerador no fomenta un estilo de lucha muy elegante. Si el combate termina en empate, la iniciativa del luchador se reduce a la mitad al determinar la victoria.

Ruidoso: Los evisceradores son ruidosos cuando se utilizan, por lo que se debe realizar una prueba para hacer sonar la alarma en escenarios como The Raid.

EXTERMINADOR

Sólo los fanáticos de la Redención utilizan exterminadores, particularmente para sus hermanos no entrenados cuyas habilidades de tiro son más entusiastas que precisas.

Un exterminador no es realmente un arma como tal, es más bien como una boquilla de lanzallamas unida a un pequeño bote.

de combustible. Este se sujeta bajo un arma básica, como una pistola automática o una escopeta, para proporcionar al combatiente que lo porta una ráfaga de un solo disparo de un químico inflamable, un material pegajoso e inestable que se inflama al contacto con el aire. Usado a corta distancia, es casi imposible fallar y puede causar varias víctimas.

Subir: Un exterminador debe estar conectado a un arma básica o a un eviscerador. Si el exterminador o el arma a la que está conectado explota, ninguna de las dos armas podrá volver a usarse en esa partida.

Lanzallamas: Una miniatura puede disparar el exterminador en lugar del arma que lleva instalado, siguiendo las reglas de tiro habituales. Los efectos de un exterminador son idénticos a los de un lanzallamas normal; sin embargo, solo lleva combustible para un solo disparo, por lo que, una vez disparado, se queda sin munición para el resto de la partida.

Volátil: Inmediatamente después de disparar el exterminador, tira un D6. Con un resultado de 1, el cartucho explota, bañando en llamas al Redentor junto con sus objetivos, como si hubiera explotado al fallar una tirada de Munición.

LISTA DE ARMAS DE REDENCIÓN

| Armas exclusivas para líderes | Costo |
|-------------------------------------|--------|
| Pistola de cerrojo | 25 |
| Boltgun | 35 |
| Espada sierra | 25 |
| Armas cuerpo a cuerpo | |
| Eviscerador | 30 |
| Cadena o mayal | 10 |
| Club, maza o porra | 10 |
| Cuchillo (primer cuchillo gratis) | |
| Hacha, espada o garrote enorme | 5 |
| Espada | 15 15 |
| Pistolas | |
| Pistola automática | 15 |
| Lanzallamas de mano | 25 |
| Pistola láser | 15 |
| Pistola de punta corta | 10 |
| Armas básicas | |
| Pistola automática | 20 |
| Pistola láser | 25 |
| Escopeta (+bala sólida, perdigones) | 20 |
| Armas especiales | |
| Autosluggger | 45 |
| Lanzallamas | 40 |
| Lanzagranadas | 60 |
| Pistola de fusión | 95 |
| Armas pesadas | |
| Lanzallamas pesado | 80 |
| Extras | |
| Carcasas de pernos | 15 |
| Balas dum-dum | |
| Exterminador | 5 |
| Granadas de fragmentación | 25 |
| Proyectiles Hot Shot | |
| Granadas Krak | 25 |
| Conchas Manstopper | 5 40 5 |

TIPOS DE HABILIDADES DISPONIBLES

| Tipo de luchador | Agilidad | Combatir | Ferocidad | Músculo | Tiroteo | Sigilo | Tecno |
|--------------------|----------|----------|-----------|---------|---------|--------|-------|
| Principiante | - | - | | - | - | - | - |
| Hermano | - | - | | - | | - | - |
| Fanático | - | | | | - | - | - |
| Diácono | - | - | | - | | - | |
| Sacerdote Redentor | | | | | | - | |

TABLA DEL TERRITORIO REDENTISTA

| D66 | Territorio | Ingreso |
|-------|------------|---------|
| 11-16 | Residuos | 0 |

La Cruzada no puede encontrar nada mejor que un agujero en el desierto para operar hasta que se muevan nuevamente.

21-26 Ruinas antiguas 10

La Cruzada se detiene en un destaralado escondite redentorista en un área expuesta de ruinas antiguas que contienen restos de arqueotecnología, trozos de metal antiguo y curiosidades antiguas interesantes.

31-36 Los 15

Redencionistas visitan un pequeño puesto minero en el desierto, donde apoyan la Redención. Antes de continuar, la Cruzada ofrece oraciones para reafirmar su fe y cobrar un diezmo a los ocupantes .

41-46 Asentamiento 30

La Cruzada se refugia en un asentamiento con fuertes vínculos con la Redención, fortaleciendo su fe mediante catecismos y oraciones. También existe la posibilidad de que un joven novicio apasionado se una a la Cruzada, como se detalla en el territorio del Asentamiento de la Edición de la Comunidad de Necromunda.

51-53 Holestead D6x10

La Cruzada se detiene en una pequeña aldea en el desierto, perteneciente a colonos redencionistas. Reciben refugio, alimento y donaciones a la causa de la Redención a cambio de oraciones y enseñanzas.

54-56 Alijo de Armas. La 2D6x10

Cruzada descubre uno de los alijos de armas de la Redención en el desierto. Cuando se envía a un Cruzado a recuperarlo, todo el dinero debe gastarse inmediatamente en objetos comunes disponibles en el Puesto Comercial. No se puede complementar con el alijo de la Cruzada ni guardar para más adelante, por lo que los créditos no gastados se desperdician.

61-63 Seminario D6x10

La Cruzada visita una escuela de Redención que opera bajo la apariencia de un asentamiento, donde reciben refugio y asistencia de los Sacerdotes. También existe la posibilidad de que jóvenes novicios apasionados se unan a la Cruzada, como se detalla en el territorio del Asentamiento de la Edición de la Comunidad de Necromunda; sin embargo, se lanzan 3D6 en lugar del 1D6 habitual.

64-66 Alijo de Armas Oculto. La 3D6x10

Cruzada descubre un alijo de armas de Redención oculto. Cuando se envía a un Cruzado a recuperarlo, todo el dinero debe gastarse inmediatamente en objetos comunes disponibles en el Puesto Comercial o también puede usarse para comprar objetos raros ofrecidos a la Cruzada en esa partida. No se puede complementar con el alijo de la Cruzada ni guardar para más adelante, por lo que los créditos no gastados se desperdician.

Renegado piel de rata

Los pieles rata son normalmente un pueblo tímido y pacífico que tiende a evitar a los ruidosos y estridentes habitantes de los Donwhivers y sus asentamientos. No necesitan nada de los colonos y permanecen ocultos en pequeñas comunidades lejos de... de los colmeneros y sus armas. Si los colmeneros empiezan a trabajar cerca de los asentamientos de los pieles de rata, empacarán sus equipos y se adentran sigilosamente en el desierto. Los pieles de rata encuentran a los habitantes de la colmena extraños y desconcertantes, y preferirían no tener nada que ver con ellos.

Lamentablemente, el comportamiento pacífico de los pieles de rata los hace vulnerables a la explotación por parte de gremios o bandas sin escrúpulos. Los forajidos pueden causar disturbios y asesinar a todo un asentamiento de pieles de rata, dejando a unos pocos supervivientes resentidos, sedientos de venganza contra todos los habitantes de la colmena. Estos feroces pieles de rata les dan la espalda a su propia gente y se convierten en renegados, cazando y matando a los habitantes de la colmena dondequiera que pueden para liberar la Subcolmena de intrusos.

Otros pieles de rata van a los asentamientos de los colmeneros por curiosidad o en busca de trabajo como tramperos o guías, y se corrompen al contacto con ellos. Los propios pieles de rata los desposeen y los llaman pieles malas. Los pieles malas gastan todo su dinero bebiendo y jugando hasta que finalmente se meten en problemas con los vigilantes y son expulsados del asentamiento para siempre. No hay retorno a casa para los pieles de rata contaminados por su contacto con la «civilización», así que vagan de un lugar a otro hasta que pueden unirse a una banda de renegados y reencontrarse con su gente.

REGLAS ESPECIALES

Forasteros

Los Renegados Piel de Rata son una banda de forasteros, por lo que se les aplican todas las reglas de forajidos, salvo que se indique lo contrario. Como forasteros, los Renegados no tienen precio de gremio, por lo que no pueden pagar su condición de forajidos.

También comienzan la campaña con una pieza de territorio generada en la Tabla de territorio de forajidos.

Territorio conquistado. Si el

Renegado conquista territorio, debe ser saqueado. Sin embargo, los sitios arqueotecnológicos son sagrados para los Pieles Rata, quienes intentarán expulsar a los Subenjambres. Si una banda con un tesoro arqueotecnológico pierde un territorio ante el Renegado, este siempre será un tesoro arqueotecnológico.

Los sitios arqueotecnológicos capturados por los Pieles de Rata permanecen intactos, por lo que no generan ingresos. En cambio, se ocultan y vigilan para evitar que los codiciosos habitantes de la Subcolmena los perturben. Pueden albergar cualquier cantidad de tesoros arqueotecnológicos además de su campamento, usando trampas y túneles ocultos para mantenerlos a salvo y moverse rápidamente entre ellos.

Los Ratskins no obtienen ningún beneficio financiero directo por poseer sitios Archeotech, pero estos lugares especiales les otorgan el favor de los espíritus de la colmena.

Forrajeo

Los pieles de rata son cazadores expertos y, como tales, reciben una bonificación de +1 crédito cuando buscan comida.

Los Renegados

Aislacionistas desconfían profundamente de todos los que no sean pieles de rata. Por ello, no pueden usar sicarios. Además, a una banda se le Renegado no se le ofrece ninguno. Aún se pueden enviar pieles de rata en busca de objetos raros siguiendo las reglas habituales de los puestos comerciales.

Tabla de escenarios

Los Ratskins pueden moverse rápidamente entre cúpulas debido a su conocimiento íntimo de los pasadizos ocultos.

Un Renegado puede sumar o restar 2 a cualquier tirada de la Tabla de Escenario. Nota: Los Renegados no obtienen ningún beneficio de los Mapas de Piel de Rata.

Los Pieles de

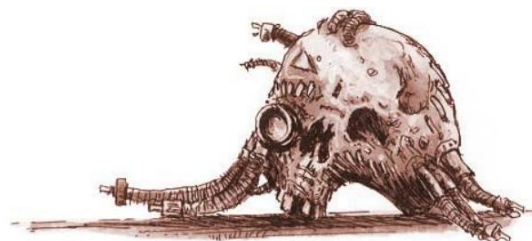
Rata Resistentes son notablemente resistentes a las lesiones y poseen un instinto de supervivencia increíble. Los Pieles de Rata que quedan fuera de combate pueden repetir el resultado al tirar en la Tabla de Lesiones Graves.

Los Pieles

de Rata nativos se sienten como en casa en los entornos del Fondo de la Colmena, ya que nacieron y se crían en condiciones inimaginablemente duras. Por ello, los miembros Pieles de Rata Renegados son inmunes a los efectos de las Condiciones Traicioneras. Si se libra un escenario de Combate a Ciegas, los Pieles de Rata son inmunes a las reglas especiales de Visión y Huida y no reciben la bonificación habitual de +D6 puntos de Experiencia por sobrevivir.

Pandilleros y Juveniles.

Para las reglas que hacen referencia específica a los Pandilleros, como la explotación de un territorio o la búsqueda de intercambios raros, los luchadores de tipo Piel de Rata se consideran Pandilleros. Asimismo, los Bravos se consideran Juveniles.



ELEGIR AL RENEGADO

Tienes 1000 créditos para gastar en reclutar y armar al Renegado Piel de Rata siguiendo todas las reglas habituales de reclutamiento de pandillas.

Jefe Piel de Rata: Un renegado debe tener un jefe.

Chamán piel de rata: un renegado puede tener uno.

Guerrero Tótem: Un renegado puede tener hasta cuatro.

Bravos/Pieles de Rata: El renegado puede tener cualquier número de Bravos/Pieles de Rata. Sin embargo, no más de la mitad del renegado pueden ser Bravos. Si se excede esta cantidad, no se podrán reclutar más Bravos.

JEFE PIEL DE RATA

Costo de reclutamiento: 140 créditos

Un jefe piel de rata no nace para el puesto, pero es Elegido por sus mayores y sus iguales. Un jefe siempre es un guerrero hábil, experto en las costumbres de la Subcolmena y un líder natural. Algunos jefes renegados se ven impulsados por un odio apasionado hacia los habitantes de la colmena que profanan su patria; otros sienten compasión por los colonos engañados e incluso los ayudan en ocasiones, aunque en última instancia desean que se vayan. Las palabras del jefe siempre son escuchadas con respeto por los pieles de rata, e incluso una vez renegado, valientes y guerreros lo buscarán para obtener el honor de luchar en su partida.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |

Armas: A un jefe piel de rata se le puede otorgar equipo elegido de las secciones Solo para líder, Cuerpo a cuerpo, Pistolas, Armas básicas, Armas primitivas, Objetos espirituales y Extras de la Lista de armas piel de rata.

Líder de Banda : Un Jefe Piel de Rata inspira respeto entre sus seguidores, quienes se sienten reconfortados por su presencia. El Jefe Piel de Rata se considera el Líder de Banda y, como tal, tiene las reglas especiales de Líder e Independiente, como se detalla en la sección de Reclutamiento de Banda de la Edición Comunidad de Necromunda.



CHAMÁN DE PIEL DE RATA

Costo de reclutamiento: 120 créditos

Los chamanes piel de rata son individuos misteriosos que rara vez... Se les ve fuera de los enclaves de pieles de rata. Se rumorea que habitan en cuevas ocultas llenas de arqueotecnología, actuando como guardianes de estos lugares sagrados. A los chamanes se les atribuyen poderes sobrenaturales que, según afirman, provienen de los propios espíritus de la colmena, una potente forma de magia ritual que desafía la explicación de los wyrds. Un chamán cuya cueva de arqueotecnología ha sido profanada puede unirse a un renegado para vengarse de los responsables, o podría verse atraído por visiones de otro lugar sagrado que necesita ser salvado.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 4 | 1 | 7 |

Armas: A un chamán piel de rata se le puede dar equipo elegido entre Solo líder, Cuerpo a cuerpo, Pistolas,

Armas básicas, armas primitivas, objetos espirituales y secciones extras de la lista de armas de piel de rata.

Saber Espiritual: El Chamán está en comunión con los espíritus de la colmena y puede invocarlos para ayudar al renegado. Al reclutar al Chamán, se le asigna un poder en la tabla de Saber Espiritual. La naturaleza caprichosa de los espíritus de la colmena y su invocador de chamanes implica que este poder se vuelve a tirar al final de cada secuencia posterior a la partida. Cada Tesoro Arqueotecnológico que controlan los Pieles de Rata favorece a los espíritus de la colmena, lo que otorga un poder adicional (repetir los duplicados). Si se pierde el Tesoro Arqueotecnológico, también se pierde el poder adicional.

GUERRERO TÓTEM

Costo de reclutamiento: 80 créditos

Los guerreros totémicos buscan por completo purificar su cuerpo y mente a los ojos de los espíritus de la colmena. Para ello, pasan gran parte de su tiempo en trances de oración, ayunando o emprendiendo peligrosas travesías por los inexplorados y laberínticos desiertos de la Subcolmena.

Son venerados por los pieles de rata como hombres santos errantes y protectores de los venerados ancianos chamánicos.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 4 | 1 | 7 |

Armas: A los guerreros tótem se les puede otorgar equipo elegido de las secciones Cuerpo a cuerpo, Armas primitivas, Objetos espirituales y Extras de la Lista de armas de piel de rata.

Fe Espiritual: Los Guerreros Tótem se creen bendecidos y protegidos por los espíritus de la colmena. Para reflejar esto, si el guerrero necesita una prueba de nervios, tira 3D6 y elige las dos tiradas más bajas.

FORASTEROS

PIEL DE RATA

Costo de reclutamiento: 60 créditos

Los Ratskins son luchadores y cazadores de pleno derecho. Tribus de pieles de rata. Muchos de quienes siguen a un jefe renegado son hombres amargados y desposeídos que han perdido amigos y familiares a manos de bandidos o colmeneros avariciosos que les roban su territorio. Otros han sido brutalizados trabajando en asentamientos de colmeneros y sufriendo el desprecio ignorante de los habitantes de las profundidades por su raza y cultura ancestral.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Armas: A los Ratskins se les puede dar equipo elegido de las secciones Cuerpo a cuerpo, Pistolas, Armas primitivas, Armas básicas y Extras de la lista de armas de Ratskins.

PIEL DE RATA VALIENTE

Costo de reclutamiento: 30 créditos

Los valientes pieles de rata son guerreros jóvenes y feroces que siguen a los renegados en busca de emoción y gloria. Los asentamientos de piel de rata siempre albergan algunos valientes insatisfechos con la tranquilidad y la paz de sus mayores, quienes rápidamente se unirán a un jefe exitoso que luche contra los enjambres. Los valientes son guerreros inexpertos, pero ya son expertos en sobrevivir en el duro entorno de la Subcolmena.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 |

Armas: A los valientes se les puede dar equipo elegido entre cuerpo a cuerpo, pistolas, armas primitivas, y secciones Extras de la Lista de Armas Piel de Rata.

Experiencia: Una vez que un Valiente alcanza 21+ puntos de Experiencia, se convierte en un Ratskin completo y obtiene los beneficios habituales que tiene un Ratskin, como mejores habilidades y armas.



EXPERIENCIA

A menos que se indique lo contrario a continuación, todos los miembros de un Renegado Piel de Rata ganan experiencia y avanzan igual que los miembros de una pandilla normal.

| Tipo de luchador | Experiencia inicial |
|---------------------|---------------------|
| Corajudo | 0 |
| Piel de rata | 20 +1D6 |
| Guerrero tótem | 40 + 1D6 |
| Chamán piel de rata | 60 + 1D6 |
| Jefe Piel de Rata | 60 + 1D6 |

Tenga en cuenta que los miembros de un Renegado Piel de Rata no pueden elegir tirar en la tabla de habilidades Tecnológicas.

TIPOS DE HABILIDADES DISPONIBLES

| Tipo de luchador | Agilidad | Combatir | Ferocidad | Músculo | Tirroteo | Sigilo | Tecno |
|---------------------|----------|----------|-----------|---------|----------|--------|-------|
| Corajudo | | - | - | - | - | | --- |
| Piel de rata | | | - | - | - | | --- |
| Guerrero tótem | | | | - | - | | --- |
| Chamán piel de rata | | - | | - | - | | --- |
| Jefe Piel de Rata | | | | - | | | --- |

EQUIPO RENEGADE

Solo los miembros de los Renegados Piel de Rata pueden usar los siguientes objetos, ya que ninguna otra banda querría verse asociada con los tan odiados renegados. Para habilidades, combate cuerpo a cuerpo, etc., los arcos cuentan como pistolas, mientras que los mosquetes y las escopetas se consideran armas básicas.

Además, los renegados pueden fabricar ciertos objetos que a otras bandas les resultaría difícil encontrar en los puestos comerciales. Si consigues Veneno de Cuchilla, una Bolsa de Serpiente Ciega o un Mapa de Piel de Rata al buscar objetos raros, vuelve a tirar el resultado.

Los renegados pueden comprar bolsas de veneno de cuchilla y serpiente ciega a un costo reducido, aunque el costo total (que se muestra entre paréntesis) todavía se usa para la calificación de pandillas, ventas, etc.

ARCO DE MANO

Los arcos de mano son armas fáciles de armar que utilizan resortes y elásticos recuperados para disparar flechas cortas, pesadas y con púas. Son especialmente populares entre los pieles de rata debido a su silencio y a que disparan munición que se puede recolectar y reutilizar fácilmente.

| Rango | | Para golpear | | | | Munición | |
|-------|-------|--------------|-------|----------|------|----------|---------|
| Corto | Largo | Corto | Largo | Estrada. | Daño | Guardar | MoRollo |
| 0-12 | 12-16 | - | -1 | 3 | 1 | - | 4+ |

Silencioso: esta arma no emite ningún ruido al dispararse, lo que puede resultar útil en determinados escenarios, como The Raid.

Envenenamiento: los arcos de mano pueden utilizar veneno de hoja.

MOSQUETE

Los mosquetes constan de un cañón largo y estrecho sujeto a una culata y generalmente están diseñados para disparar cualquier cantidad de balas comunes, aunque las tribus más primitivas simplemente llenan el cañón con explosivos y disparan un proyectil hecho a partir de chatarra.

| Rango | | Para golpear | | | | Munición | |
|-------|-------|--------------|-------|----------|------|----------|---------|
| Corto | Largo | Corto | Largo | Estrada. | Daño | Guardar | MoRollo |
| 0-12 | 12-24 | -1 | - | 3 | 1 | - | 4+ |

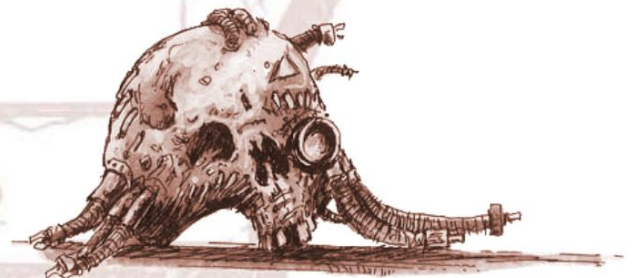
Escopeta de dispersión

Las escopetas son armas sencillas fabricadas con un cañón tubular corto sujeto a una culata rudimentaria. Se carga una carga explosiva y luego se depositan fragmentos de metal, piedras y otros restos de metralla en la parte superior. Al dispararse, estos paquetes de fragmentos se dispersan, con suerte, cerca del objetivo.

| Rango | | Para golpear | | | | Munición | |
|-------|-------|--------------|-------|----------|------|----------|---------|
| Corto | Largo | Corto | Largo | Estrada. | Daño | Guardar | MoRollo |
| 0-8 | 8-12 | +1 | - | 3 | 1 | - | 4+ |

LISTA DE ARMAS DE PIEL DE RATA

| Armas exclusivas para líderes | Costo |
|-------------------------------------|-----------|
| Proyectiles Hot Shot | |
| Rifle de caza | 5 |
| Conchas Manstopper | 25 5 |
| Armas cuerpo a cuerpo | |
| Cadena o mayal | 10 |
| Club, maza o porra | 10 |
| Cuchillo (primer cuchillo gratis) | |
| Hacha, espada o garrote enorme | 5 |
| Espada | 15 15 |
| Pistolas | |
| Pistola automática | 15 |
| Pistola de punta corta | 10 |
| Armas básicas | |
| Pistola automática | 20 |
| Escopeta (+bala sólida, perdigones) | 20 |
| Armas primitivas | |
| Arco de mano | |
| Mosquete | 5 10 |
| Escopeta | 5 |
| Objetos espirituales | |
| Tótem espiritual | 25 |
| Guardián espiritual | 15 |
| Extras | |
| Veneno de espada | 5 (10) |
| Bolsa Blindsnake | 20 (30) 5 |
| Balas dum-dum | |



FORASTEROS

TÓTEM ESPIRITUAL

Los tótems espirituales son garrotes adornados con marcas y abalorios, diseñados para atraer a los espíritus de la colmena. Están imbuidos de la furia de estos espíritus, lo que les permite causar un daño enorme en manos de un noble piel de rata.

| Rango | Fortaleza | Daño | Guardar Mod. |
|---------------|-----------|------|--------------|
| Lucha cercana | 5 | 1 | -2 |

Doble mano: una piel de rata puede concentrar las energías del tótem al usarlo con ambas manos en lugar de una, en cuyo caso obtiene una bonificación de +1 al modificador de Fuerza y Salvación.

Espíritu infundido: por cada tesoro arqueológico que el renegado haya capturado actualmente, el modificador de fuerza y salvación del tótem espiritual recibe una bonificación de +1.

SALA ESPIRITUAL

Los guardianes espirituales son tatuajes y decoraciones elaborados diseñados para atraer a los espíritus protectores de la colmena. Están imbuidos de la tutela de estos espíritus, lo que les permite desviar aparentemente sin causar daño los proyectiles dirigidos a la piel de rata.

Salvación por Armadura: El piel de rata recibe una salvación por armadura de 6+ contra cualquier ataque a distancia. Tenga en cuenta que una protección espiritual no puede combinarse con armadura antibalas, de malla o de caparazón, y que un piel de rata no puede usar varias protecciones espirituales.

Espíritu infundido: por cada tesoro arqueológico que el renegado haya capturado, la salvación de armadura del guardián espiritual aumenta en +1.

CONOCIMIENTO ESPIRITUAL

D6 Resultado

- 1 **Danza del Limo:** El chamán puede invocar a los espíritus de la colmena para invocar nieblas, limo, criaturas y similares... a veces. Cuando se tiran las condiciones peligrosas al principio de la partida, el chamán con este poder puede **tirar dos veces en lugar de una** si primero supera una prueba de Liderazgo.
- 2 **Sacramento de las Bestias:** El Chamán puede realizar un sacramento en honor a las bestias de la colmena, infundiendo afinidad con él en los espíritus animales circundantes. Si supera una prueba de Liderazgo, puede traer mascotas D3 al combate siguiendo las reglas habituales del Maestro de Bestias Wyrd.
- 3 **Danza Fantasma:** El chamán puede invocar la protección de los espíritus de la colmena para proteger a los Piel de Rata. Si supera una prueba de Liderazgo al comienzo de su turno y luego baila y canta durante el resto (es decir, no se mueve ni hace nada más durante ese turno), puede crear una protección que durará hasta el final del turno del oponente. La protección afecta a todos los miembros del Renegado **en un radio de 16" del chamán**, otorgándoles una tirada de salvación de armadura de 4+ **contra cualquier ataque a distancia**. Si el chamán **sufre un impacto** o entra en combate cuerpo a cuerpo, la danza dejará de tener efecto inmediatamente.
- 4 **Ritual de Bendiciones :** Si el Chamán **no ha quedado inactivo en esa partida**, puede realizar un ritual de bendiciones para ganarse el favor de los espíritus de la colmena. Si supera una prueba de Liderazgo, crea una Bolsa de Serpiente Ciega, un Guardián Espiritual o un Tótem Espiritual gratis. **Puedes elegir qué objeto crear.**
- 5 **Paseo Espiritual:** El chamán puede proyectar su espíritu desde su cuerpo entrando en trance. Si el chamán... **Si no se mueve ni hace nada más ese turno** y supera una tirada de Liderazgo al comienzo de la **fase cuerpo a cuerpo**, puede liberar su espíritu. El espíritu puede atacar a un **luchador enemigo a 60 cm o menos del chamán**, como si estuvieran librando una ronda de combate cuerpo a cuerpo. El espíritu causa miedo, **cuenta como... Carga** y usa el mismo perfil, **armas y habilidades** que el propio chamán. Cualquier herida infligida es real para la víctima, pero si el espíritu pierde, no se le inflige daño real. El espíritu es absorbido instantáneamente por el cuerpo del chamán al final de su turno.
- 6 **Transferencia de Destreza:** Si el Chamán **no ha quedado inactivo en esa partida**, puede realizar un ritual lento y doloroso para **transferir las energías espirituales de dos pieles de rata**. Si el Chamán supera una prueba de Liderazgo, **dos miembros Renegados deben intercambiar** un avance de experiencia de habilidad o característica de su elección. **Entre ellos. Los luchadores** no pueden superar los máximos de avance característicos normales, ni pueden reducir sus características por debajo de su nivel inicial original.

CAZADORES DE ESPIRALES

Incluso en la pesadilla viviente de la Subcolmena, hablar de los espías causa escalofríos. Los padres asustan a los niños pequeños para que obedezcan con solo mencionar su nombre, y los hombres adultos guardan silencio ante las historias de sus ataques. Para los habitantes de la Subcolmena, son demonios de la oscuridad, demonios sanguinarios que atacan a las bandas en guerra sin remordimientos ni piedad.

Estas criaturas no son demonios ni fantasmas, como bien saben los habitantes de la Subcolmena. Son los hijos e hijas de las Casas Nobles que gobiernan la Colmena Primus y toda Necromunda desde la fortaleza de la Aguja. Estos hermanos de sangre noble son arrojados al purgatorio para demostrar su fortaleza y capacidad de adaptación para ocupar su lugar entre las familias gobernantes. En una colmena que alberga tantos miles de millones de almas, solo los más dinámicos y despiadados pueden aspirar a gobernar, o incluso a sobrevivir.

Los espías son enviados bajo el muro en equipos. Una vez en la Subcolmena, no pueden esperar ayuda, dinero ni recursos: solo cuentan con el equipo que traen consigo y su ingenio innato para sobrevivir. Claro que un equipo de caza de espías no es una armadura cualquiera.

Los espías usan combinaciones ritualizadas de armas y armaduras que favorecen diferentes estilos de combate. Cada equipo se fabrica meticulosamente fuera del planeta, un dispositivo maravilloso de tecnologías medio olvidadas que vale su peso en créditos.

El equipo es autosuficiente y autorreparable, con armamento integrado y, lo más importante, potenciadores de potencia integrados que se activan a medida que el usuario domina gradualmente las funciones del traje. Estos potenciadores de potencia hacen que cada espía evolucione de forma sutilmente diferente, creando un grupo diverso y poderoso de individuos en cada cacería.

Un equipo de espías solo puede volver a cruzar por encima del muro cuando haya logrado su objetivo establecido, que podría ser matar a media docena de guerreros de la Subcolmena o sobrevivir en las tierras baldías durante un cierto período de tiempo o algún juramento similar. Sus trajes de combate registran todo lo que ocurre en las profundidades y verifican sus muertes, para que no haya duplicidad posible; los espías deben triunfar en su misión o morir en el intento. En la Subcolmena son odiados y temidos, pero en la Aguja serán venerados a su regreso y los supervivientes del equipo ocuparán su lugar entre la poderosa élite gobernante de Necromunda.

REGLAS ESPECIALES

Forasteros

Los Spyers son una banda de forasteros, por lo que se les aplican todas las reglas de forajidos, salvo que se indique lo contrario. Como forasteros, los Spyers no tienen precio de gremio, por lo que no pueden pagar su condición de forajidos.

Voto

Un equipo de Spyers debe comprometerse a lograr un objetivo específico durante su estancia en la Subcolmena. El juramento de los Spyers debe hacerse al formar el equipo y puede elegirse entre los siguientes:

- A) Matar a 5 pandilleros enemigos. Una matanza solo... Cuenta si el modelo muere al sacar un Muerto resultar en lesiones graves o si los Spyrers capturan a un luchador y no es rescatado.
- B) Ganar un total de 250 puntos de experiencia.
- C) Sobrevivir un total de diez juegos.

Una vez que la cacería cumple su promesa, regresan victoriosos a la Aguja, listos para comenzar una nueva vida en la jerarquía de la Casa Noble. Sin embargo, muchos aspirantes desarrollan tal afición por la emoción y el derramamiento de sangre de la cacería que a menudo regresan a la Subcolmena como parte de un nuevo equipo.

Cuando los Spyers regresan por encima del muro, se eliminan todas las lesiones graves. También puedes reemplazar Spyrers muertos o cualquiera que desees retirar con un Spyrer nuevo de tu elección. Luego debes elegir un juramento diferente y la cacería regresa a la penumbra de la Subcolmena.

Como alternativa, una cacería puede optar por regresar por encima del muro antes de tiempo sin cumplir su juramento (para gran enojo de sus familias). Las reglas habituales mencionadas anteriormente siguen vigentes. En ese caso, se debe elegir el mismo juramento y la cacería se dirige a la colmena para intentar absolverse.

Cualquier Espía que entre en la Aguja con al menos 200 puntos de Experiencia, o si no cumplió su promesa, deberá realizar una prueba de Liderazgo. Si la prueba falla, el Espía se retira a un puesto respetado en la Casa, o se retira avergonzado, según sea el caso. Será reemplazado por un Espía nuevo de su elección.

Territorio Los

equipos de Spyer no necesitan territorios y están constantemente en movimiento buscando nuevas presas.

Los espías no pueden capturar territorios de las bandas enemigas y como no comienzan con un territorio, no tienen nada que capturar.

FORASTEROS

Ingreso

Los espías nunca recaudan ingresos, nunca comercian, no pueden comprar miembros adicionales para su pandilla luego de su reclutamiento inicial y nunca utilizan pistoleros a sueldo.

Hambre

Los Spyrers obtienen sustento sintetizado a partir de paquetes de proteínas conectados a sus trajes, lo que los hace inmunes a los efectos de la inanición.

Captura

Los pandilleros capturados por los Spyrers corren el riesgo de convertirse en interesantes trajes, ya que los Spyrers no tienen ningún interés en rescates o intercambios.

La única forma en que una banda puede recuperar a sus miembros capturados es jugando un escenario de Rescate. A los espías les encanta usar a las presas capturadas como cebo para conseguir más. Los Spyrers capturados por pandilleros pueden esperar una muerte horrible. Sus compañeros no intentarán rescatarlos y no pueden esperar ningún rescate de la Aguja. Un Spyer capturado siempre es asesinado y **despojado de sus sofisticados dispositivos, que se venden como curiosidades por 3D6x5 créditos.**

Líder

Los equipos de Spyrers no tienen un líder fijo: el liderazgo recae en quien tenga la mayor puntuación de bajas o las mejores ideas. Las tiradas de Botella se realizan utilizando la mejor característica de Liderazgo del equipo que esté presente y no derribado. Cabe destacar que, en algunos escenarios, el líder de la banda ganadora recibe una bonificación de puntos de Experiencia: **como los Spyrers no tienen líder, no pueden optar a esta bonificación de Experiencia.**

Independiente

Los Spyrers se comunican constantemente entre sí y son muy automotivados. Los Spyrers inmovilizados siempre pueden lanzar un dado para intentar escapar al inicio de su turno, incluso si no hay otros Spyrers a menos de 2".

Escenarios

Los espías tiran en la Tabla de escenarios normal, no en la Tabla de escenarios de forajidos. **Aunque los Spyrers no tienen interés económico en el botín, pueden participar en escenarios que lo requieran como cualquier otra banda, como los Carroñeros. Una de sus tácticas favoritas es explotar la avaricia de las bandas de la Subcolmena.**

Reputación asesina La

infamia de los Spyrers significa comprensiblemente que comienzan con la habilidad Reputación asesina.

Los Spyrers de

Objetivo Duro son enemigos escurridizos y letales que requieren gran ingenio, habilidad y, algunos dirían, suerte para derrotarlos. Para reflejar esto, los luchadores suelen obtener +5 puntos de experiencia por infligir un golpe hiriente durante un combate. Sin embargo, cualquier golpe hiriente anotado contra un Spyer otorga +10 puntos.

Los equipos de

Spyers con Índice de Banda tienen un índice de banda de 200 por cada Spyer superviviente, más sus puntos de Experiencia. El bajo índice de banda de los Spyrers se debe a su comportamiento merodeador, lo que dificulta su rastreo y predicción por parte de otras bandas. Sin embargo, incluso un Spyer solitario es una amenaza para la mayoría de las bandas. Por ello, los Spyrers nunca obtienen puntos de Experiencia adicionales por ser un Desvalido.

Los trajes Spyrer

son piezas complejas de equipo de caza que incluyen un bioaumento, un chip craneal, filtros, fotocontactos y gafas infrarrojas.

Los espías dependen completamente del armamento de su traje, por lo que no pueden usar armas ni equipo adicional. Por ejemplo, no pueden usar objetos robados de cazas enemigos capturados.

Ten en cuenta que algunos modelos de Spyrer pueden parecer equipados con armas letales de combate cuerpo a cuerpo, como los poderosos puños con garras del traje de Orrus. Los Spyrers no tiran un dado de Ataque adicional por luchar con dos armas en combate cuerpo a cuerpo; esto ya se refleja en las mejoras características del traje.

Aumentos de potencia

Los aumentos de potencia para los trajes de Spyer comienzan a surtir efecto una vez que el cazador empieza a realizar bajas y a ganar experiencia de combate. Funcionan aumentando la energía que alimenta los sistemas de armas y...

Los hacen más poderosos, mejorando las mejoras cibernéticas para que el usuario sea más fuerte o más rápido, engrosando las células de la armadura para aumentar su protección, etc. Estos se representan mediante potenciadores de poder, que solo se pueden obtener con puntos de experiencia y funcionan exactamente igual que las habilidades.



ELEGIR LA CAZA

Los equipos de Spyers siempre están compuestos por cinco Spyers, ni más ni menos. Cada Spyrer se recluta con el perfil que aparece a continuación, y debes elegir el tipo de traje de Spyer que usará el noble. Nota: Los Spyers no pueden cambiar de traje una vez elegidos; incluso si cumplen su juramento y regresan a la Subcolmena, deben usar el mismo traje.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 |

YAKARA

El Jakara es el más ligero de todos los cazadores de espías, priorizando la agilidad y la velocidad sobre la armadura pesada. El traje en sí está blindado con placas flexibles como escamas de serpiente que se superponen con los tubos y

Cables que alimentan las extremidades del espía. El escudo Jakara está incrustado con dispositivos de absorción de energía que parecen joyas facetadas. Cada uno puede absorber la fuerza de un ataque y devolverla al agresor.

Armas: Los Jakara Spyrers están equipados con la espada monomolecular y el escudo de espejo.

Mejoras: El traje Jakara otorga una bonificación característica de +1 al Movimiento, Habilidad con armas e **Iniciativa y Ataques**.

Armadura: Los Jakaras tienen una tirada de salvación de armadura de 5+.

YELD

El Yeld es el más extraño de los cazadores de espías: un demonio alado con alas de metal camaleónico y garras de energía láser. Cuando no está en uso, sus alas se extienden hacia atrás para formar una capa de acero y revelar los pesados antebrazos, que portan tubos láser, que son sus armas principales. Sus alas son dentadas con bordes afilados como cuchillas, lo que le permite cortar a su víctima mientras vuela en picado. Cuando necesita sigilo, sus alas se curvan para imitar los tonos que rodean su cuerpo, ocultándolo hasta que alza el vuelo.

Armas: Los Yeld Spyrers están equipados con guanteletes láser y alas de camaleón.

Mejoras: El traje Yeld otorga una bonificación característica de +1 al Movimiento y a la Habilidad Balística.

Armadura: Los Yelds tienen una tirada de salvación de armadura de 5+.

MALCADÓN

Los Malcadon son astutos y sutiles en su caza, atrapando a sus víctimas en redes de seda dura como el hierro antes de desgarrarlas con garras de acero. Dos espinaretas bulbosas para crear los hilos de la red están montadas en los brazos del traje y se conectan a la espalda encorvada del Malcadon en medio de un nido de tubos serpenteantes. El resto de las extremidades alargadas y la espalda del Malcadon están cubiertas de espinas que apuntan hacia abajo y placas de armadura superpuestas. Sus brazos y piernas están impulsados por pistones y sistemas hidráulicos que le permiten trepar con rapidez y saltar grandes distancias, lo que le permite moverse con agilidad entre la masa de tuberías y puntales rotos que forman el oscuro dosel de la Subcolmena.

Armas: Los Malcadon Spyrers están equipados con el hilander de telarañas.

Mejoras: El traje Malcadon otorga una bonificación característica de +2 al Movimiento y una bonificación de +1 a la Habilidad con Armas, **Iniciativa y Ataques**.

Armadura: Los Malcadon tienen una tirada de salvación de armadura de 5+.

ORRUS

El Orrus encarna los aspectos más brutales de la caza de spyre. Sus brazos motorizados, descomunales y descomunales, delatan el temible estilo de combate de los Orrurs: aplastar y machacar a sus oponentes hasta convertirlos en pulpa sangrienta. Filas de pistones blindados impulsan los brazos y sus manos romas con dedos en garra, y cada puño está respaldado por un conjunto de lanzadores de virotos para destrozarse a los oponentes a distancia.

Aunque el Orrus es el más lento de los spyers, también es el más indomable. No solo sus brazos y hombros motorizados están fuertemente blindados, sino que un campo de fuerza lo protege mientras avanza con torpeza.

Armas: Los Orrus están equipados con lanzadores de pernos.

Mejoras: El traje Orrus otorga una característica +1 Bonificación a la habilidad con armas, fuerza y ataques.

Armadura: Los trajes de Orrus tienen una tirada de salvación de armadura de 4+ y están protegidos por un campo de fuerza que confiere una tirada de salvación especial de 6+ contra cualquier ataque a distancia.

EQUIPO SPYRER

Sólo los Spyrers del tipo apropiado pueden usar los siguientes elementos y ninguna otra pandilla puede usar ningún equipo de Spyrer. Tenga en cuenta que las armas a distancia de un Spyer no pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo, pero para cualquier otro propósito, como las habilidades, se consideran pistolas. Debido al armamento inusual de Jakara y Yeld, no pueden usar la habilidad Pistolero. Los Malcadon y Orrus pueden usar Pistolero con normalidad, considerando sus lanzadores y espinaretes como dos pistolas.

ESPADA MONOMOLECULAR

Las espadas monomoleculares son maravillas de la ingeniería molecular. La hoja es una estructura cristalina viva que renueva constantemente su filo al despuntar. El filo de la espada tiene solo una molécula de grosor y puede cortar cualquier materia, excepto la más densa. A medida que el poder de la Jakara aumenta, el filo se renueva con mayor regularidad y uniformidad, afilándose aún más.

| Rango | Fortaleza | Daño | Guardar Mod. |
|---------------|-----------------|------|--------------|
| Lucha cercana | Como usuario +1 | 1 | - |

Parada: La espada monomolecular permite al Jakara realizar una parada como se describe en las reglas del juego.

ESCUDO DE ESPEJO

El escudo espejo Jakara es un dispositivo complejo que contiene un inusual generador de campo de fuerza. Este generador crea un vórtice de energía resonante a través del escudo, que absorbe la energía absorbida por uno de los diversos dispositivos de contención que recubren su superficie. A su vez, esta energía almacenada puede canalizarse de vuelta a su fuente en forma de un brillante rayo de calor y luz.

| Rango | | Para golpear | | Estrada. | Daño | Guardar | Munición |
|-------|-------|--------------|-------|----------|------|---------|----------|
| Corto | Largo | Corto | Largo | | | | Mo |
| 0-8 | 8-16 | +1 | - | 3 | 1 | - | 2+ |

Parada: El escudo espejo permite al Jakara realizar una parada como se describe en las reglas del juego.

Salvación especial: El escudo de espejo otorga una tirada de salvación especial de 5+ contra todos los impactos de combate cuerpo a cuerpo y cualquier ataque a distancia que se origine en los 90° delanteros. Arco del Jakara.

Espejo: Si el escudo espejo salva contra cualquier ataque a distancia con valor de Fuerza, puede absorber su poder y devolverlo inmediatamente. La explosión de energía usa el perfil estándar del escudo espejo, excepto que se usan los valores de Fuerza, Daño y Modificador de Salvación del arma enemiga que dispara. La habilidad balística del Jakara se usa para determinar si la explosión impacta.

Munición: Si el escudo espejo falla una tirada de munición, entonces... Tampoco concederá ya ninguno de los beneficios antes mencionados.

TEJEDOR DE RED

Las espinaretas de la telaraña de un Malcadon expulsan hilos sedosos que se endurecen con la fuerza de alambres de acero. La víctima de la telaraña queda atrapada sin remedio y a merced de las garras desgarradoras del Malcadon. El Malcadon también puede usar su telaraña para crear hilos que le permiten trepar superficies verticales o descender por precipicios.

| Rango | | Para golpear | | Estrada. | Daño | Guardar | Munición |
|-------|-------|--------------|-------|----------|------|---------|----------|
| Corto | Largo | Corto | Largo | | | | Mo |
| 0-6 | 6-12 | +2 | +1 | - | - | - | 2+ |

Enredar: si un modelo es golpeado por un tejedor de telarañas, queda enredado automáticamente; no se permiten tiradas para heridas ni tiradas de salvación de armadura.

Las miniaturas enredadas no pueden moverse ni hacer nada más. Si la miniatura está involucrada en un combate cuerpo a cuerpo, entonces... Se le considera caído. Una miniatura enredada al inicio de su turno puede liberarse superando una prueba de Fuerza. Si la supera, la víctima se libera, pero no puede hacer nada más durante el resto del turno. Si falla la prueba, el luchador permanece enredado.

Descenso en rápel: El Malcadon puede usar sus hilos de hilado para desplazarse siempre que no se quede sin munición. Esto significa que puede subir o bajar incluso sin escalera ni superficie vertical. La distancia se contabiliza.

contra el movimiento del Spyer ese turno y debe terminar su movimiento en el suelo, no colgando en el aire.

GUANTELETES LÁSER

El equipo de caza Yeld está equipado con guanteletes pesados que albergan múltiples tubos láser. Estos guanteletes disparan una lluvia de rayos láser desde los puños del Yeld, un ataque letal con el mayor alcance de todos los trajes de caza Spyrer. Los potenciadores del equipo Yeld aumentan la potencia de sus láseres, proporcionándoles mayor potencia para que puedan disparar a mayores distancias y aumentando su poder de penetración.

| Rango | | Para golpear | | Estrada. | Daño | Guardar | Munición |
|-------|-------|--------------|-------|----------|------|---------|----------|
| Corto | Largo | Corto | Largo | | | | Mo |
| 0-12 | 12-24 | +1 | - | 3 | 1 | - | 2+ |

LANZADORES DE PERNOS

Los lanzadores de virotes de un traje Orrus son conjuntos de pequeños cohetes montados en la parte posterior de sus puños trituradores. Los potenciadores de potencia de un equipo de caza Orrus pueden extender la potencia y la duración de la combustión de los diminutos motores del cohete, otorgándoles un mayor alcance. También pueden aumentar la potencia de las ojivas y mejorar el control de fuego para permitir el disparo de salvas de virotes.

| Rango | | Para golpear | | | Munición | | |
|-------|-------|--------------|-------|----------|----------|---------|---------|
| Corto | Largo | Corto | Largo | Estrada. | Daño | Guardar | MoRollo |
| 0-8 | 8-16 | +1 | - | 4 | 1 | -1 | 2+ |

Doble enlace: los lanzadores de pernos están vinculados para disparar juntos. Por lo tanto, deben dispararse al mismo objetivo y solo se tira un dado para impactar. Sin embargo, si impacta, se realizan dos tiradas separadas para herir.

ALAS DE CAMALEÓN

Las alas de un Yeld están hechas de cientos de placas metálicas individuales conectadas por haces de microfibras en una estructura articulada. Estos haces se activan mediante ondas cerebrales que se leen directamente de la corteza cerebral del portador. Con un poco de entrenamiento, el portador puede mover y batir las alas a voluntad, lo que le permite planear excepcionalmente bien o ascender con mayor dificultad. Cada placa metálica está conectada con circuitos cristalinos que le permiten cambiar de color y mimetizarse con el entorno del portador.

Volar: Las alas de Yeld permiten a su usuario **volar**.

Camaleón: Si el Yeld no corriera ni volara, el efecto camaleónico de sus alas proporciona los siguientes beneficios. El Yeld puede ocultarse incluso sin estar a cubierto. Simplemente permanece inmóvil el tiempo suficiente para que su silueta desaparezca por completo. Cabe destacar que aún se le puede detectar por medios no visuales, como estar a distancia de Iniciativa de una miniatura enemiga. El efecto camaleónico también dificulta su seguimiento. Cualquier ataque a distancia contra un Yeld sufre una penalización adicional de -1 si el arma dispara a larga distancia.

EXPERIENCIA

A menos que se indique lo contrario, los Spyrers ganan experiencia y progresan como cualquier otro miembro de una banda. Todos los Spyrers comienzan con 10 + 1D3 puntos de experiencia.

ROLLOS DE AVANCE

| 2D6 | Resultado |
|-------|--|
| 2 | Aumento de poder: saca al azar un aumento de la tabla de aumento de poder de Spyrer correspondiente. |
| 3-4 | Nueva habilidad: selecciona una de las tablas de habilidades para tu Spyrer y elige al azar una habilidad de ella. |
| 5 | Aumento de característica: Tira de nuevo 1-3 = +1 Fuerza; 4-6 = +1 Ataques. |
| 6 | Aumento de característica: Tira de nuevo 1-3 = +1 WS; 4-6 = +1 BS. |
| 7 | Aumento de característica: Tira de nuevo Yakarta 1-4 = +1 Habilidad con armas 5-6 = +1 Habilidad Balística Malcadón 1-3 = +1 Habilidad con armas 4-6 = +1 Ataques Orrus 1-2 = +1 Habilidad Balística 3-4 = +1 Fuerza 5-6 = +1 Dureza <small>Rendimiento</small> 1-4 = +1 Habilidad Balística 5-6 = +1 Iniciativa |
| 8 | Aumento de característica: Tira de nuevo 1-3 = +1 Iniciativa; 4-6 = +1 Liderazgo. |
| 9 | Aumento de característica: Tira de nuevo 1-3 = +1 Heridas; 4-6 = +1 Dureza. |
| 10 | Nueva habilidad: selecciona una de las tablas de habilidades para tu Spyrer y elige al azar una habilidad de ella. |
| 11-12 | Aumento de poder: saca al azar un aumento de la tabla de aumento de poder de Spyrer correspondiente. |

TIPOS DE HABILIDADES DISPONIBLES

| Tipo de luchador | Agilidad | Ferocidad de combate | Músculo | Tiroteo | Sigilo | Tecno |
|----------------------------|----------|----------------------|---------|---------|--------|-------|
| Yakarta | - | - | - | - | - | - |
| Malcadón | - | - | - | - | - | - |
| Orrus | - | - | - | - | - | - |
| <small>Rendimiento</small> | - | - | - | - | - | - |

FORASTEROS

AUMENTO DE POTENCIA DE JAKARA

1: Combatir el neuroware

El traje incorpora nuevo neuroware que agudiza las habilidades de combate del portador. Otorga una bonificación de +1 a una característica de tu elección.

2: Espada Mono Afilada. Las

moléculas se desprenden del filo de la espada mono para afilarla aún más. La espada monomolecular de Jakara obtiene una bonificación de +1 a la Fuerza y ahora ignora todas las salvaciones por armadura.

3: Reflejos mejorados. Los

reflejos del traje se agudizan increíblemente, lo que permite al Jakara balancear su escudo para enfrentarse a los enemigos con mayor facilidad. La salvación especial con escudo espejo del Jakara ahora lo protege contra ataques a distancia que se originan en un arco de 180° hacia adelante .

4: Campo de espejo mejorado

El campo de fuerza del escudo de espejo se fortalece aumentando su tirada de salvación especial a 4+.

5: Potencia motriz mejorada La

potencia de salida del traje para aumentar la velocidad aumenta, lo que incrementa su bonificación de movimiento en +2.

6: Purga de contención

Una vez por juego, el Jakara puede liberar las reservas almacenadas del escudo espejo al dispararle normalmente.

El modificador de Fuerza y Salvación del ataque aumenta en +D6 y si impacta inflige D6 de daño.

AUMENTO DE PODER DE ORRUS

1: Combatir el neuroware

El traje incorpora nuevo neuroware que agudiza las habilidades de combate del portador. Otorga una bonificación de +1 a una característica de tu elección.

2: Campo de poder reforzado El

generador de campo de fuerza del traje Orrus aumenta su producción de energía y aumenta su salvación especial a 5+.

3: Pistones mejorados

Los pistones del traje se vuelven más poderosos, confiriendo una bonificación característica de +1 a Fuerza y Dureza.

4: Armadura engrosada La

armadura del traje se engrosa y endurece, aumentando su tirada de salvación de armadura a 3+.

5: Encendedores de

Viotes. El combustible dentro de los viotes disparados por el lanzador del traje arde con mucha mayor ferocidad. El largo alcance del lanzador de viotes aumenta a 24".

6: Lanzamiento de salva

Una vez por partida, el espía puede realizar D3 ataques a distancia adicionales siguiendo las reglas de disparo habituales.

AUMENTO DE POTENCIA DE MALCADON

1: Combatir el neuroware

El traje incorpora nuevo neuroware que agudiza las habilidades de combate del portador. Otorga una bonificación de +1 a una característica de tu elección.

2: Crecimiento de las garras

Las garras del Malcadon se extienden y afilan. El traje del Spyer obtiene una bonificación de +1 a la Fuerza por cualquier golpe en combate cuerpo a cuerpo y otorga una parada.

3: Placas de sombra

La armadura del traje Malcadon empieza a absorber y refractar la luz. Cualquier ataque a distancia contra el Spyer sufre una penalización adicional de -1 al golpe.

4: Armadura engrosada La

armadura del traje se engrosa y endurece, aumentando su tirada de salvación de armadura a 4+.

5: Potencia motriz mejorada La

potencia de salida del traje para aumentar la velocidad aumenta, lo que incrementa su bonificación de movimiento en +2.

6: Tejedores de telarañas El

tejedor de telarañas del traje ahora puede disparar con 1 dado de fuego sostenido.

AUMENTO DE POTENCIA DE RENDIMIENTO

1: Neuroware de Combate. El

traje incorpora nuevo neuroware que agudiza las habilidades de combate del portador. El traje otorga una bonificación de +1 a una característica de tu elección.

2: Lupa láser

El rayo láser del guantelete de Yeld se vuelve más concentrado e intenso. Su largo alcance aumenta a 48".

3: Poder láser aumentado Los

guanteletes láser del traje se vuelven más concentrados y letales, recibiendo una bonificación de +1 a su modificador de Fuerza y Salvación.

4: Poderes Camaleónicos Mejorados. Los

circuitos camaleónicos en las alas del Yeld se vuelven más rápidos y precisos. El efecto camaleónico del Yeld a larga distancia ahora otorga una penalización de -2 al impacto en lugar de -1.

5: Potencia motriz mejorada La

potencia que el traje envía a sus alas aumenta, lo que incrementa su bonificación de movimiento en +2.

6: Alas afiladas

Las moléculas se desprenden del borde de las alas del traje, afilándolas como cuchillas. Si el espía carga en combate cuerpo a cuerpo, obtiene una bonificación de +1 a su Habilidad con Armas y Ataques ese turno.

ESCLAVOS DEL POZO

Los esclavos del pozo son habitantes de la colmena que han sido capturados por las bandas en guerra y vendidos al gremio de comerciantes. Son poco más que una propiedad en manos del florín, condenados a trabajar en las minas, en los pozos de combate, en los senderos de la manada o cualquier otro trabajo servil por el resto de sus vidas. La mayoría de los esclavos de las fosas son forajidos, ladrones y renegados que finalmente han sido llevados ante la justicia, pero otros son simplemente individuos desafortunados que no tuvieron a nadie que pagara su rescate.

Los florines suelen mejorar a los esclavos con rudimentarias herramientas biónicas, como sierras y cuchillas para el combate, o taladros y martillos para trabajar en las minas y forjas. Los enchufes y puntos de conexión les marcan la carne y se les perforan con varillas de acero y placas de metal para fortalecer sus cuerpos. Si un esclavo resulta útil a los florines, sus implantes se mejoran progresivamente para que se endurezcan y sean más eficientes, convirtiéndose finalmente en caricaturas inhumanas de los colmeneros que antaño fueron. Los forasteros suelen observar que cuantas más partes cibernéticas se le injertan a un esclavo, más parece perderse su humanidad.

Los esclavos decididos finalmente escapan del cautiverio, uno por uno, en parejas o en fugas masivas si una mina se derrumba o una caravana es atacada. Las vastas zonas baldías ofrecen amplios escondites para estas almas desesperadas, por lo que pocos son recapturados. Los florines dan por perdidos a los esclavos perdidos y simplemente compran más en puestos comerciales y cortes, aunque siguen ofreciendo una recompensa por todos los esclavos fugitivos con su insignia implantada. Los esclavos no aumentados pueden volver a una vida normal en asentamientos lejanos o en colmenas donde sus rostros no serán reconocidos, pero los esclavos que no pueden ocultar los familiares implantes de florines que revelan su pasado están destinados a una existencia de desconfianza y persecución.

Esclavos con poderes sobrehumanos se unen para apoyarse mutuamente, subsistiendo en los confines de las zonas peligrosas. Estas bandas de esclavos de la fosa asaltan caravanas, casas de agujeros y asentamientos de los Gremios en busca de comida, armas e implantes para reemplazar piezas dañadas, pero su mayor preocupación es causarle al Gremio Mercante todos los problemas posibles. Los esclavos de la fosa blanden sus armas biológicas como símbolo de la tortura que han superado y del odio abrumador que sienten por todos los Gremios.

REGLAS ESPECIALES

Forasteros

Los Esclavos del Foso son forasteros, por lo que se les aplican todas las reglas de forajidos, salvo que se indique lo contrario. No tienen precio de gremio, por lo que no pueden pagar su condición de forajidos. Comienzan la campaña con un territorio generado en la Tabla de Territorios de Forajidos.

Forrajeo

Gracias a sus armas cibernéticas industriales, los esclavos del foso pueden explotar mejor los valiosos materiales que se encuentran en los páramos. Los miembros de la Banda de Esclavos del Foso reciben una bonificación de +1 crédito al buscar comida.

Captura

Su experiencia de fuga significa que todos los miembros de la banda Pit Slave tienen la habilidad de Artista del Escape.

Experimentado

Los esclavos del foso son luchadores curtidos, ya que lucharon antes y durante su encarcelamiento. Todos los miembros de la banda de esclavos del foso comienzan con un avance de experiencia determinado aleatoriamente.

Los esclavos del Pozo

que Odian al Gremio Mercantil están unidos por su férrea enemistad con el Gremio Mercantil. Los miembros de las bandas de Esclavos del Pozo siguen las reglas de odio contra todos los miembros de las bandas de Vigilantes y cualquier defensor al jugar un escenario de Caravana.

Biónica

Los Esclavos del Foso no comparten la aversión a los implantes cibernéticos que sienten otros habitantes de la colmena. Las bandas de Esclavos del Foso pueden implantar y extraer libremente chips biónicos, como chips craneales, e injertarlos en miniaturas que no hayan sufrido lesiones graves en esa parte. Si los Esclavos del Foso capturan a algún combatiente enemigo con biónica que no sea rescatado, pueden extraerla antes de venderla a los trenes nocturnos.

Armas de esclavos del pozo

Los gremios aumentan la capacidad de sus esclavos con una variedad de herramientas mecánicas de bioimplantes.

Brazo Esclavo: Un Arma Esclava de Pozo reemplaza el brazo completo del luchador, por lo que solo puede ser reemplazada por otra Arma Esclava. Un Arma Esclava de Pozo no puede sostener ni usar un arma normal. Por ejemplo, no puede sostener una espada para usarla en combate cuerpo a cuerpo ni para lanzar una granada.

Herida: Si un arma de esclavo del foso sufre una herida en la mano o en el brazo, la tirada se considera una Recuperación completa. Se asume que cualquier daño a las armas de esclavo del foso es reparado a tiempo para la siguiente partida por sus tecnólogos.

Ruidoso: las armas de esclavos del pozo deben probarse para hacer sonar la alarma cuando se usan en escenarios como La Incurción.

Pandilleros

A los efectos de las reglas que hacen referencia específica a los Pandilleros, como trabajar un territorio, el tipo de luchador Esclavo del Pozo cuenta como Pandilleros.

FORASTEROS

ELEGIR LA PANDILLA

Tienes 1000 créditos para gastar en reclutar y armar a la banda de esclavos del pozo siguiendo todas las reglas habituales de reclutamiento de bandas.

Jefe de esclavos del pozo: una pandilla debe tener un jefe.

Techno: Una pandilla puede tener hasta 2 Technos.

Luchador de foso: una pandilla puede tener cualquier número.

Esclavos del Pozo: Al menos el 50% de la banda debe ser Esclavos del Pozo. Si el número es menor, solo se podrán reclutar Esclavos del Pozo.

JEFE DE ESCLAVOS DEL POZO

Costo de reclutamiento: 140 créditos

El jefe de esclavos del pozo es un líder natural, aquel que Otros buscan orientación en su lucha contra la Gremio Mercante. Generalmente, el jefe es quien guió a los demás hacia la libertad y quien ha mantenido unidos a los esclavos durante sus andanzas desde entonces. Los jefes de esclavos de la fosa deben trabajar duro para mantener su posición entre los despiadados asesinos que lideran; una forma predilecta es adquirir numerosos implantes biónicos y placas de armadura. Un jefe completamente equipado es aterrador, con sus numerosos brazos mecánicos chasqueando de forma desquiciada.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |

Armas: A un jefe de esclavos del foso se le puede dar equipo elegido entre Solo líder, Cuerpo a cuerpo, Pistolas, Secciones de Armas básicas, Armas especiales y Extras de la Lista de armas de Pit Slave.

Líder de Banda : Un Jefe de Esclavos del Pozo inspira respeto entre sus seguidores, quienes se sienten alentados por su presencia. El Jefe de Esclavos del Pozo se considera el Líder de Banda y, como tal, tiene las reglas especiales de Líder e Independiente, como se detalla en la sección de Reclutamiento de Banda de la Edición de la Comunidad de Necromunda.

Arma de Esclavo de Pozo: El Jefe de Esclavos de Pozo debe estar equipado con un arma de esclavo de pozo. También puede usar un arma de esclavo de pozo adicional, que se instala por separado, lo que le proporciona un brazo extra. En combate cuerpo a cuerpo, esto permite al Jefe utilizar tres armas de combate cuerpo a cuerpo (+2 dados de ataque), o sostener un arma básica/especial con una mano y aún así utilizar dos armas de combate cuerpo a cuerpo (+1 dado de ataque).

TECNOLÓGICO

Costo de reclutamiento: 80 créditos

Los técnicos gestionan el mantenimiento y conservación de los esclavos de pozo, ya sea algo tan simple como engrasar engranajes y Apretar cadenas o algo tan complejo como trasplantar extremidades biónicas. La mayoría de los tecnos son miembros de la Casa Van Saar que fueron capturados en las constantes escaramuzas de bandas y esclavizados por los Gremios antes de escapar con una revuelta de esclavos del foso. Cuando un grupo de esclavos del foso intenta escapar, un jefe sabio siempre se asegurará de que lleven consigo a un tecno para hacer reparaciones y mantener la banda en funcionamiento.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Armas: A un Techno se le puede otorgar equipo elegido de las secciones Cuerpo a cuerpo, Pistolas, Básico, Armas especiales y Extras de la lista de armas de Pit Slave .

LUCHADOR DE FOSO

Costo de reclutamiento: 60 créditos

Los esclavos de foso más corpulentos y agresivos son arrojados en fosos de lucha por el placer de pagar Espectadores. Siempre se les aumenta de alguna manera: motosierras desgarradoras y sierras circulares crean baños de sangre para la multitud aullante, mientras que las placas de armadura y los implantes de varillas endurecidas prolongan el espectáculo agonizante. Los luchadores de foso pueden reducir gradualmente la recompensa por su cabeza sobreviviendo a los fosos de combate, pero la mayoría de las veces, una fuga brutal es su única oportunidad real de libertad.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 4 | - | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 7 |

Armas: Los luchadores del foso dependen exclusivamente de sus armas esclavas del foso, por lo que no pueden usar ningún otro armamento. Sin embargo, todavía tienen acceso a placas de armadura, mejoras de herramientas y equipos diversos.

Arma de Esclavo de Pozo: Los Luchadores de Pozo deben estar equipados con dos armas de esclavo de pozo. A diferencia de un Jefe, las dos armas de esclavo del Luchador reemplazarán ambos brazos.

Avances: Debido al armamento inusual de un luchador de foso, no puede obtener habilidades de Disparo ni Tecno. Si un luchador de foso obtiene un avance de Habilidad Balística, se vuelve a obtener el avance completo.

ESCLAVO DEL POZO

Costo de reclutamiento: 60 créditos

Los esclavos de foso regulares constituyen la mayoría de las bandas de esclavos, hombres medio marcados con amargos recuerdos de la normalidad

La vida que solían disfrutar. Los jefes esclavistas solo aceptan a los esclavos más odiosos y endurecidos, pues solo ellos pueden sobrevivir a su guerra contra el Gremio Mercantil. Los esclavos de foso son enemigos temibles, vengativos e indiferentes a sus propias heridas mientras destrozan las colmenas con armamento mecánico de tamaño industrial.

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Armas: A un esclavo del pozo se le puede dar equipo elegido de las secciones Cuerpo a cuerpo, Pistolas y Extras de la Lista de armas del esclavo del pozo.

Arma de esclavo del pozo: los esclavos del pozo **deben** estar equipados con un arma de esclavo del pozo y **no pueden armarse con más**.

Avances: Debido a los armamentos inusuales de un esclavo del pozo, **no pueden tomar la habilidad Pistolero**.

EXPERIENCIA

A menos que se indique lo contrario, las bandas de esclavos del foso ganan experiencia y avances como una banda normal.

| Tipo de luchador | Experiencia inicial |
|---------------------------|---------------------|
| Esclavo del pozo | 20 +1D6 |
| Luchador de foso | 40 +1D6 |
| Tecno | 40 + 1D6 |
| Jefe de esclavos del pozo | 60 + 1D6 |

Características MÁXIMAS

| METRO | WS | BS | S | T | O | I | A | Señor |
|-------|----|----|---|---|---|---|---|-------|
| 4 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 9 |

LISTA DE ARMAS DE ESCLAVOS DEL POZO

| Armas exclusivas para líderes | Costo |
|-------------------------------------|-----------|
| Pistola de cerrojo | 25 |
| Carcasas de pernos | 15 |
| Boltgun | 35 |
| Espada sierra | 25 |
| Lanzallamas de mano | 25 |
| Armas cuerpo a cuerpo | |
| Cadena o mayal | 10 |
| Club, maza o porra | 10 |
| Cuchillo (primer cuchillo gratis) | |
| Espada | 5 15 |
| Pistolas | |
| Pistola automática | 15 |
| Pistola láser | 15 |
| Pistola de punta corta | 10 |
| Armas básicas | |
| Pistola automática | 20 |
| Pistola láser | 25 |
| Escopeta (+bala sólida, perdigones) | 20 |
| Armas especiales | |
| Autoslugger | 45 |
| Lanzallamas | 40 |
| Lanzagranadas | 60 |
| Pistola de fusión | 95 |
| Pistola de plasma | 80 |
| Armas de esclavos del pozo | |
| Sierra circular | 15 |
| Motosierra | 15 |
| Garra | 10 |
| Martillo | 15 |
| Taladro de roca | 10 |
| Tijeras | 10 |
| Extras | |
| Placas de armadura | 10 |
| Balas dum-dum | |
| Granadas de fragmentación | 5 |
| Proyectiles Hot Shot | |
| Granadas Krak | 25 |
| Conchas Manstopper | |
| Actualización de herramientas | 5 40 5 15 |

TIPOS DE HABILIDADES DISPONIBLES

| Tipo de luchador | Agilidad | Combatir | Ferocidad | Músculo | Tiroteo | Sigilo | Tecno |
|---------------------------|----------|----------|-----------|---------|---------|--------|-------|
| Esclavo del pozo | - | | | | - | - | - |
| Luchador de foso | | | | | --- | - | --- |
| Tecno | - | - | | | | - | |
| Jefe de esclavos del pozo | | | | | | - | |

equipo esclavo de foso

Sólo los miembros de la banda Pit Slave pueden usar los siguientes elementos ya que las otras bandas carecen de la experiencia requerida.

MOTOSIERRA

Las motosierras son largas, afiladas y relativamente fáciles de manejar, por lo que se han convertido en armas populares para los luchadores de foso. El defensor más conocido es Bull Gorg, el más temible de todos los líderes esclavos.

| Rango | Fortaleza | Daño | Guardar Mod. |
|---------------|-----------|------|--------------|
| Lucha cercana | 4 | 1 | -1 |

Parada: Una motosierra permite al luchador realizar una parada.

GARRA

Sus grandes garras se utilizan en diversas tareas de minería, carga y excavación. Cuando se usan como arma, sus afiladas garras pueden sujetar y asfixiar a sus oponentes.

| Rango | Fortaleza | Daño | Guardar Mod. |
|---------------|-----------|------|--------------|
| Lucha cercana | 3 | 1 | - |

Garra: Al luchar en combate cuerpo a cuerpo, el oponente del Esclavo del Pozo sufre una penalización de -1 a los dados de Ataque (hasta un mínimo de 1) por cada garra que empuñe el luchador.

MARTILLO

Los esclavos de minería, demolición y fundición utilizan martillos gigantes. Su contundente fuerza puede dejar inconscientes a sus oponentes, dejándolos de rodillas.

| Rango | Fortaleza | Daño | Guardar Mod. |
|---------------|-----------|------|--------------|
| Lucha cercana | 3 | 1 | - |

Martillo: Al luchar en combate cuerpo a cuerpo, el oponente del Esclavo del Pozo sufre una penalización de -1 a la Puntuación de Combate por cada martillo que empuñe el luchador.

ACTUALIZACIÓN DE HERRAMIENTA

Los esclavos del foso suelen canibalizar maquinaria para mejorar sus armas cibernéticas. Las piezas de herramientas se reemplazan por versiones más grandes y destructivas, o se potencian con motores supercargados. Las armas de los esclavos del foso pueden equiparse con cualquier cantidad de mejoras de herramientas, cada una con una bonificación de +1 a su modificador de Fuerza y Salvación. Cabe destacar que las mejoras de herramientas se pueden reacondicionar libremente entre armas durante la secuencia posterior a la partida, como cualquier otro objeto.

SIERRA CIRCULAR

Las sierras circulares se adaptan a los esclavos de la chatarra y a los luchadores de foso poco sutiles. Un disco giratorio de acero dentado, puede partir acero o carne con la misma facilidad con un solo golpe.

| Rango | Fortaleza | Daño | Guardar Mod. |
|---------------|-----------|------|--------------|
| Lucha cercana | 5 | 1 | -2 |

PERFORADOR DE ROCA

Los esclavos mineros suelen estar equipados con enormes taladros para extraer escoria, metales y minerales. Además, constituyen un arma temible: sus golpes penetrantes pueden perforar al oponente y causarle heridas terribles.

| Rango | Fortaleza | Daño | Guardar Mod. |
|---------------|-----------|------|--------------|
| Lucha cercana | 4 | D3 | -3 |

Demolición: si se utiliza un taladro de roca contra un objetivo estacionario (por ejemplo, un portal), su fuerza se duplica.

TIJERAS

Se utilizan tijeras enormes para cosechar hongos y chatarra. Sus temibles hojas afiladas son capaces de cortar en pedazos a un desafortunado humano.

| Rango | Fortaleza | Daño | Guardar Mod. |
|---------------|-----------|------|--------------|
| Lucha cercana | 4 | 1 | -1 |

Tijeras: Si una tijera hiere con un 6, tira otro D6. Si este resultado también es 6, el Esclavo del Pozo le ha cortado la cabeza a su oponente, a menos que la herida se salve.

Los luchadores que sufren este destino mueren automáticamente, por lo que son eliminados de la lista junto con su equipo.

PLACAS DE BLINDADURAS

Los esclavos de la fosa suelen fabricar placas de armadura rudimentarias con restos de chatarra. Estas ofrecen una protección eficaz, pero son pesadas y difíciles de llevar. Los miembros de la banda de esclavos de la fosa pueden llevar hasta tres placas de armadura, cada una con una tirada de salvación por armadura acumulada de 6+. Sin embargo, cada placa reduce la Iniciativa del esclavo de la fosa en -1, hasta un mínimo de 1. Ten en cuenta que las placas de armadura no se pueden combinar con armadura antiáerea, de malla ni de capa.