

NECROMUNDA™

COMMUNITY EDITION



2021

NECROMUNDA

THE GAME OF UNDERHIVE BATTLES

By Rick Priestley
With Jervis Johnson,
Andy Chambers & Chris Colston
Revised by Matt Keefe

Edición comunitaria - Compilado por Anthony Case

Edición de 2021 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.

LIVING RULEBOOK EDITION COMPILED BY ANDY HALL

A BIG THANKS TO ROBERT J. REINER, NICK JAKOB AND JOHN FRENCH

SENIOR EDITOR

Matt Keefe

FICTION

Rick Priestley, Wayne England & Jonathon Green

BOOK GRAPHICS & TEXTURES

Stefan Kopinski & Darius Hinks

BOOK DESIGN, PRODUCTION & LAYOUT

Andy Hall, Gareth Roach & Darius Hinks

INTERNAL ARTWORK

John Blanche
Paul Dainton
Jes Goodwin
Paul Jeacock
Karl Kopinski
Stefan Kopinski

MINIATURE DESIGNERS

Mark Bedford
Adam Clarke
Martin Footitt
Jes Goodwin
Mark Harrison
Gary Morley
Michael Perry
Alan Perry

FANATIC STUDIO

Jervis Johnson
Matt Keefe
Steve Hambrook
Andy Hall
Keith Krelle
Mark Bedford
Tom Merrigan
Gareth Roach

Games Workshop, the Games Workshop logo, Citadel and the Citadel Castle, Necromunda, the Necromunda Stencil logo, the Necromunda Plate logo, Underhive and all-associated marks, logos, devices, names, characters, illustrations and images from the Necromunda world and Warhammer 40K universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2003, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

© Copyright Games Workshop Limited 2003. All Rights Reserved

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	4
EL GIRO	9
MOVIMIENTO	10
TIROTEO	13
COMBATE CUERPO A CUERPO	22
LIDERAZGO	25
REGLAS AVANZADAS	27
ARMAS	32
EQUIPO	48
ANTECEDENTES DE NECROMUNDA	59
CREANDO UNA PANDILLA	74
CAMPAÑAS DE NECROMUNDA	82
LESIONES GRAVES	84
EXPERIENCIA	85
TERRITORIO	92
PUESTOS COMERCIALES	96
Sicarios	100
ESCENARIOS	109

3" Blast Template



Flamer Template



5" Gas Cloud Template



Pistolas	Rango		Para golpear		Fortaleza	Daño	Ahorrar Modificador	Munición	
	Corto	Largo	Corto	Largo				Rollo	Especial
Pistola de punta corta	0-8	8-16	+1	-	3	1	-	4+	-
Pistola automática	0-8	8-16	+2	-	3	1	-	4+	-
Pistola láser	0-8	8-16	+1	-	3	1	-	2+	-
Lanzallamas de mano	-	-	-	-	3	1	-1	5+	Lanzallamas, Tirada de munición, Prender fuego (5+)
Pistola de cerrojo	0-8	8-16	+2	-	4	1	-1	6+	-
Pistola de plasma (baja)	0-8	8-16	+1	-	4	1	-1	4+	-
Pistola de plasma (máx.)	0-8	8-16	+2	-	5	1	-2	6+	Se pone caliente
Pistola de agujas	0-8	8-16	+2	-	3	1	-1	6+	Dardo tóxico, lesiones, silencio
Pistola de telaraña	0-6	6-9	-	-1	-	-	-	6+	Objetivos enredados, disolvente, captura
Armas básicas									
Pistola automática	0-12	12-24	+1	-	3	1	-	4+	-
Escopeta (bala sólida)	0-4	4-18	+1	-1	4	1	-	4+	Retroceso
Escopeta (Disparo disperso)	0-4	4-18	+1	-1	3	1	-	4+	Pellets
Escopeta (Manstopper)	0-4	4-18	+1	-	4	1	-	4+	Retroceso
Escopeta (tiro caliente)	0-4	4-18	+1	-1	4	1	-	6+	Retroceso, prender fuego (5+)
Escopeta (de cerrojo)	0-4	4-24	+1	-	4	1	-1	6+	-
Rifle de caza	0-8	8-32	-1	-	3	1	-	4+	Disparo crítico
Pistola láser	0-8	8-24	+1	-	3	1	-	2+	-
Boltgun	0-12	12-24	+1	-	4	1	-1	6+	-
Armas especiales									
Autosluggers	0-12	12-24	+1	-	3	1	-	5+	Fuego sostenido (1)
Lanzallamas	-	-	-	-	4	1	-2	4+	Lanzallamas, Tirada de munición, Prender fuego (4+)
Lanzagranadas	0-14	14-28	-	-1	-	-	-	6+	Munición
Cañón de plasma (bajo)	0-8	8-24	+1	-	5	1	-2	4+	-
Pistola de plasma (máx.)	0-12	12-24	+1	-	6	1	-3	6+	Fuego sostenido (1), se calienta
Pistola de fusión	0-6	6-12	+1	-	8	D6	-5	4+	Alto impacto
Rifle de aguja	0-16	16-32	+1	-	3	1	-1	6+	Dardo tóxico, lesiones, silencio
Armas pesadas									
Lanzallamas pesado	-	-	-	-	5	D3	-3	3+	Lanzallamas, A. Rollo, C. Fuego (3+), M.&Fuego
Ametralladora pesada	0-20	20-40	-	-	4	1	-1	4+	Fuego Sostenido (2)
Bólder pesado	0-20	20-40	-	-	5	D3	-2	6+	Fuego sostenido (2)
Lanzamisiles (Frag)	0-20	20-72	-	-	4	1	-2	6+	Nube de gas
Lanzamisiles (Krak)	0-20	20-72	-	-	8	D6	-5	6+	Alto impacto
Cañón de plasma pesado (bajo)	0-20	20-40	-	-	7	D3	-4	4+	Explosión de alto impacto
Cañón de plasma pesado (máx.)	0-20	20-72	-	-	8	D6	-5	6+	Nube de gas de alto impacto
Cañón automático	0-20	20-72	-	-	8	D6	-5	4+	Fuego sostenido (1), alto impacto
Cañón láser	0-20	20-60	-	-	9	2D6	-6	2+	Alto impacto, fuerza aterradora
Armas HTH									
Cuchillo	Usuario	1	-	-	-	-	-	-	-
Cadena, mayal	Usuario+1	1	-	Anular, torpe	-	-	-	-	Nube de gas, estrangulador
Club, mazo, garrote	Usuario+1	1	-	-	-	-	-	-	Nube de gas, susto
Arma masiva	Usuario+2	1	-	2 manos, dibujar, golpe M.	-	-	-	-	Explosión, Ciego
Espada	Usuario	1	-	Parry	-	-	-	-	Nube de gas
Espada sierra	4	1	-2	Parry, ruidoso	-	-	-	-	Explosión, bola de plasma
Hacha de poder	Usuario+3	1	-	De dos manos	-	-	-	-	-1 Golpe, Demolición
Shock Maul	5	1	-2	Fuera de acción, lesión	-	-	-	-	Demolición
Espada de poder	Usuario+2	1	-	Parar	-	-	-	-	Nube de gas, alucinaciones
Puño de poder	Usuario+5	D3	-	-	-	-	-	-	-
granadas									
Bombas de humo	Usuario	1	-	-	-	-	-	-	Nube de gas, humo
Ahogo	Usuario	1	-	-	-	-	-	-	Nube de gas, estrangulador
Susto	Usuario	1	-	-	-	-	-	-	Nube de gas, susto
llamaradas de fotones	Usuario	1	-	-	-	-	-	-	Explosión, Ciego
Frag	3	1	-1	-	-	-	-	-	Nube de gas
Plasma	5	1	-2	-	-	-	-	-	Explosión, bola de plasma
Krak	6	D6	-3	-	-	-	-	-	-1 Golpe, Demolición
Bombas de fusión	8	2D6	-5	-	-	-	-	-	Demolición
Alucinógeno	-	-	-	-	-	-	-	-	Nube de gas, alucinaciones

INTRODUCCIÓN

Necromunda es un juego de combate feroz entre bandas rivales en el peligroso inframundo de las colmenas Necromundanas.

Una colmena es una ciudad antigua e incomprensiblemente vasta, construida capa tras capa, que se extiende diez millas dentro de la atmósfera del planeta. Para quienes viven en las profundidades, la oscura y ruinoso Subcolmena ofrece todas las oportunidades para la riqueza y el poder. Sus cavernas derrumbadas ocultan las riquezas de un pasado lejano: metales raros y preciosos, dispositivos arqueotecnológicos insondables, hongos mutantes prodigiosos y mucho más. También es un lugar peligroso, donde criaturas mutantes, renegados y asesinos se esconden de las leyes de la Casa y la Colmena. Y, por supuesto, hay otros que anhelan las riquezas de la Subcolmena para sí mismos.

Fuera de las colmenas, la superficie del planeta está cubierta por interminables kilómetros de desechos de cenizas tóxicas y la atmósfera está tan contaminada que corroe las paredes blindadas de la colmena. Arriba se extiende un cielo desolado y la luz letal del sol. Más allá del planeta se extiende la galaxia y el gran reino del Imperio de la Humanidad, un imperio de un millón de mundos dominado por los Adeptus de la Tierra. Pero tales cosas no son más que leyendas en la Subcolmena, donde el cielo y el espacio, los planetas e incluso la tierra misma son conceptos tan descabellados y abstractos que muchos se niegan a creer en su existencia.

CONFLICTO DE MESA. El juego

Necromunda te permite librar conflictos entre bandas rivales de la Subcolmena en la mesa. Las bandas rivales están representadas por miniaturas, ensambladas y pintadas por ti mismo, cada una representando a un luchador. Encontrarás más información sobre las diferentes culturas y pueblos de Necromunda en las secciones posteriores de este libro. Tu mesa se convierte en parte de la Subcolmena, el escenario de la acción, con edificios en ruinas, pórticos y pasarelas de varios niveles.

El objetivo del juego es superar a tu oponente, lo que requiere una combinación de habilidad y suerte. Pronto aprenderás a armar y equipar a tu banda eficientemente, y a aprovechar al máximo las ruinas y el terreno. También querrás ampliar tus bandas más allá de las miniaturas disponibles en el juego. Hay muchos modelos disponibles para las diferentes bandas y se lanzan nuevos constantemente. Con ellos, podrás ampliar tu colección, equipar a tus luchadores con diferentes armas y añadir personajes más poderosos.

CREANDO LA BANDA: Cada vez

que juegas a Necromunda, tienes la oportunidad de mejorar tu banda. Al ganar partidas, ganas territorio, descubres artefactos antiguos, riquezas minerales, etc. Con esta riqueza, puedes comprar más armamento y contratar a más miembros de la banda.

Tu banda también mejorará con el tiempo. Cada vez que una banda lucha, sus miembros ganan en habilidad y experiencia.

Los jóvenes juveniles progresan rápidamente hasta convertirse en luchadores de pandillas completas, y los luchadores aprenden nuevas habilidades que los convierten en combatientes superiores.

A medida que el líder de la banda se enriquece y sus seguidores se vuelven cada vez más letales, su fama se extenderá por la Subcolmena. Pistoleros famosos y otros renegados vendrán a buscarlo, quizás para unirse a él, quizás para cobrar la inevitable recompensa que se amontona sobre su cabeza.

Al registrar los detalles de tu pandilla, puedes verla crecer desde un grupo de jóvenes prometedores hasta luchadores empedernidos, temidos y respetados en todas partes.

Este libro, el reglamento

de Necromunda, contiene las reglas del juego. No es necesario aprenderse todas las reglas para jugar, pero te sugerimos leerlo completo antes de intentar tu primera partida. Las reglas más importantes están resumidas en hojas de juego separadas, y pronto descubrirás que son suficientes para la mayoría de las situaciones. Para reglas más detalladas y para resolver situaciones más complejas, siempre puedes consultar el reglamento.

NUEVOS JUGADORES

Si eres nuevo en los juegos de Games Workshop, te tranquilizará saber que encontrar a otros jugadores no suele ser un problema. ¡Te sorprenderá la cantidad! Puede que haya una tienda Games Workshop cerca, donde puedes conseguir miniaturas, pinturas y suplementos. Las tiendas Games Workshop no son solo tiendas, sino centros de aficiones donde el personal estará encantado de ayudarte a aprender las reglas, enseñarte a pintar y sugerirte maneras de usar y ampliar tu colección. El personal de Games Workshop también está formado por jugadores que coleccionan y pintan sus propias fuerzas y luchan en batallas.

¿QUÉ ES LA EDICIÓN COMUNITARIA? La NCE no es un intento de revisar o expandir enormemente el juego Necromunda, sino que pretende ser una actualización para los fanáticos de un conjunto de reglas ya sólido.

Este proyecto tiene tres objetivos principales: equilibrar mejor las armas y habilidades, junto con pequeños ajustes para mejorar la jugabilidad general; aclarar ambigüedades y corregir lagunas en las reglas; y, por último, introducir equipo y escenarios nuevos que se ajusten al espíritu del juego y aporten variedad.

Todos los cambios a las reglas oficiales 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!

LO QUE NECESITARÁS

MODELOS

Los juegos de Necromunda se juegan usando modelos Luchadores, cada uno de aproximadamente 28 mm de altura. Antes de jugar, necesitas suficientes miniaturas para formar una banda completa, como se detalla más adelante en las reglas. Games Workshop ofrece una gran variedad de miniaturas, cuyas ilustraciones se encuentran a lo largo de este libro, especialmente en la sección de colores central.

PLANTILLAS

Se utilizan plantillas especiales para determinar los efectos de muchas armas. Por ejemplo, las explosiones de granadas y proyectiles, y el chorro de fuego ardiente proyectado por un lanzallamas. Puedes encontrarlas cerca del principio del libro.

Puedes fotocopiar la página y recortar las plantillas para usarlas en tus juegos o, alternativamente, comprar versiones de plástico más resistentes disponibles en Games Workshop.

DADOS

En el juego Necromunda se utilizan una variedad de dados diferentes, como se indica a continuación.



De izquierda a derecha: dos D6, un dado de dispersión y un dado de artillería.

Los dados ordinarios (conocidos como D6) están marcados del 1 al 6 en la forma habitual. Estos dados se usan mucho durante el juego. Y para ahorrar espacio en las tablas, siempre se les llama D6 (donde «D» significa dados). Así que, cuando las reglas exigen tirar un D6, simplemente se les pide que tiren un dado. D6+1 significa tirar un dado y sumar 1 a la puntuación. 2D6 significa tirar dos dados y sumar las puntuaciones para obtener una puntuación de 2-12.

El dado Scatter está marcado con cuatro flechas y dos símbolos HIT. Este dado se usa para determinar dónde caen las granadas y los proyectiles si no alcanzan el objetivo (de ahí el término "scatter"). El dado permite establecer cualquier dirección aleatoria desde un punto. Ten en cuenta que el símbolo HIT también tiene una pequeña flecha para facilitar esta acción.

Los dados de Artillería están marcados con 2, 4, 6, 8, 10 y FALLO DE DISPARO. Este dado se usa junto con los dados de Dispersión para determinar la distancia a la que caen los proyectiles de su objetivo. Un resultado de FALLO DE DISPARO puede provocar que un proyectil falle o incluso explote en la recámara.

LANZAMIENTO DE

UN D3 En algunos casos, también encontrarás referencias a un dado llamado D3. En realidad no existe tal cosa como un 3-Dados de dos caras, en lugar de un D3, significa tirar un D6 y dividir el resultado entre dos, redondeando hacia arriba. Por lo tanto, un 1 o un 2 = 1, un 3 o un 4 = 2 y un 5 o un 6 = 3.

REPETICIONES.

A veces se te ofrece la posibilidad de repetir una tirada de dados. Es exactamente lo que parece: toma los dados y tíralos de nuevo. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada, incluso si es peor que la primera, y los dados repetidos no pueden volver a tirarse. Ten en cuenta que si repites una tirada de 2D6 o D66, ambos dados deben repetirse. Por ejemplo:

Al realizar una prueba de liderazgo, no se puede volver a tirar solo uno de los dados, se deben volver a tirar ambos dados.

Si las reglas exigen

que los jugadores tiren dados, cada jugador lanza un D6 y el jugador con la puntuación más alta gana el tiro. Si las puntuaciones son iguales, se sigue tirando hasta que un jugador gane el tiro.

DIVIDIR. Algunas

reglas pueden requerir que se divida el resultado de una tirada de dados, una característica u otro valor; en ese caso, las fracciones siempre se redondean hacia arriba. Por ejemplo, un luchador que se encuentra dentro de una nube de humo y tiene una Habilidad de Armas de 3 debe dividir el valor por la mitad, es decir, 2.

QUÉ MÁS NECESITARÁS: Además de los

componentes de juego mencionados, necesitarás dos o más jugadores y una mesa o superficie de suelo firme y nivelada. Una mesa de cocina servirá. Algunos jugadores fabrican sus propias mesas de juego con una lámina de aglomerado o algo similar. Dicha mesa puede ser un poco más grande que la mesa o los caballetes que la sostienen, y se puede dividir en dos o más piezas para facilitar su almacenamiento.

Necesitarás al menos una cinta métrica retráctil marcada en pies y pulgadas. Todas las distancias en Necromunda se expresan en unidades imperiales.

También necesitarás bolígrafos, lápices y mucho papel. Al jugar, tendrás que registrar las heridas de tus luchadores, las armas que portan y otros detalles. Esto se hace más fácilmente con una hoja de lista, de la cual se incluye un ejemplo en este libro. Te recomendamos copiar o fotocopiar hojas de lista adicionales y usarlas para registrar detalles durante la partida. Más adelante en este libro, explicaremos más sobre las hojas de lista y cómo usarlas.

JUEGO LIMPIO. En ocasiones, pueden

surgir situaciones que no se rigen estrictamente por las reglas del juego, o la aplicación de una regla puede resultar difícil de resolver. En definitiva, como jugadores, estamos aquí para divertirnos, así que es importante usar el buen juicio al decidir cómo proceder. Si ambos jugadores no se ponen de acuerdo, simplemente tiren dados para resolver el asunto en cuestión, o utilicen algún otro método para determinar aleatoriamente el resultado entre las opciones más adecuadas.

LAS REGLAS

CARACTERÍSTICAS: Los guerreros de la

Subcolmena de Necromunda poseen habilidades marciales y físicas muy variadas. Algunos son más rápidos que otros, otros más fuertes, otros más decididos, otros mejores tiradores, etc. Esta enorme variedad se refleja plenamente en sus características y habilidades especiales. Por ahora, no nos centraremos en las habilidades especiales; estas se adquirirán más adelante, con la práctica y la experiencia en combate.

Cada modelo de luchador se define por sus características a las que se le asigna un valor entre 1 y 10. Cuanto mayor sea el valor que tenga tu modelo para cualquier característica, mejor; por ejemplo, un modelo con una Fuerza de 6 es más fuerte que un modelo con una Fuerza de 2.

Movimiento (M): El movimiento de una miniatura indica la cantidad de centímetros que puede mover en un turno. El número habitual es 4, ya que casi todos los luchadores se mueven 4 pulgadas por turno, aunque pueden moverse más rápido cuando corren o cargan.

Habilidad con armas (SH): La habilidad con armas es una medida de la capacidad de combate cuerpo a cuerpo: qué tan buena es la persona en el combate cuerpo a cuerpo.

Habilidad Balística (HB): La Habilidad Balística muestra la puntería del jugador. Al disparar un arma, la probabilidad de dar en el blanco depende de tu Habilidad Balística.

Fuerza (S): ¡ La fuerza simplemente demuestra lo fuerte que es una persona! La fuerza es especialmente importante en el combate cuerpo a cuerpo, porque cuanto más fuerte seas, más fuerte podrás golpear o apuñalar.

Dureza (T): La dureza es una medida de la facilidad con la que un individuo puede resistir el impacto de un arma o un golpe de garrote, arma de mano o puño. Cuanto más resistente sea, más difícil será herirlo o matarlo.

Heridas (W): El valor de Heridas de una miniatura indica cuántas veces puede herirse un guerrero antes de desplomarse y caer muerto o incapacitado. La mayoría de los individuos tienen un valor de Heridas de solo 1, pero los pandilleros veteranos y resistentes pueden tener un valor de 2 o más.

Iniciativa (I). El valor de Iniciativa representa la alerta y la velocidad de reacción. Determina la probabilidad de un luchador de esquivar un golpe repentino o de recuperar la compostura mientras los proyectiles y las bombas explotan a su alrededor.

Ataques (A). El valor de Ataques indica la cantidad de dados de ataque que se lanzan cuando la miniatura lucha cuerpo a cuerpo. ¡Cuanto más dados lances, más probabilidades tendrás de vencer a tu oponente!

Liderazgo (Ld). El liderazgo representa coraje puro y autocontrol. Cuanto mayor sea el Liderazgo de una persona, mayor será su probabilidad de mantenerse firme en el combate mientras otros huyen o mueren a su alrededor.

PERFIL CARACTERÍSTICO

Los valores característicos de un modelo se expresan en un gráfico práctico que llamamos perfil característico. A continuación se muestra el perfil promedio de un "Ganger".

Capataz	METRO	WS	BS	S	T	O	I	A	Señor
Mak McMadd	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Al crear tu primera banda, esta incluirá a muchos pandilleros con este mismo perfil. A medida que compitas contra otros jugadores, tus luchadores mejorarán y sus características aumentarán. Todos estos detalles se registran en las listas de tu banda. Esto se explica más adelante. Por ahora, basta con saber cuáles son las características y cómo varían sus valores.

VALORES MÍNIMOS

Los pandilleros a veces pueden sufrir penalizaciones en su perfil característico, generalmente debido a lesiones graves.

Incluso si un modelo sufre múltiples penalizaciones al mismo valor, no es posible modificar una característica por debajo de 1. La única excepción a esto son las Heridas, que pueden reducirse a 0 si el luchador resulta herido.

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICAS. Durante una partida,

los luchadores a menudo deberán realizar pruebas de características. Por ejemplo, una miniatura alcanzada por una granada de miedo debe realizar una prueba de Dureza para ver si sucumbe a los efectos del gas.

Si una miniatura debe realizar una prueba de característica, tira un D6. Si el resultado es igual o inferior a la característica en cuestión, la prueba se considera superada. Si el resultado es superior a la característica, la prueba se considera fallida.

Las pruebas de liderazgo funcionan exactamente igual, salvo que se lanzan con 2D6. Las dos puntuaciones se suman y se comparan con el valor de Liderazgo de la miniatura para comprobar si se supera la prueba.

Algunos pandilleros experimentados pueden tener un valor característico de 6 o superior. Obviamente, no es posible obtener una tirada superior con un D6, pero sí es posible que la miniatura falle la prueba. Si una miniatura debe realizar una prueba característica con un valor de 6 o superior y obtiene un 6, tire un segundo D6. Si obtiene un resultado de 1 a 3, la prueba se considera fallida, mientras que una tirada de 4 a 6 la considera aprobada. Nota: Las pruebas de liderazgo ignoran esta regla, ya que los pandilleros no pueden tener un valor de liderazgo de 12 o superior.

EL TURNO. Durante

la partida, tomas el mando de una banda de guerreros necromundanos de la Subcolmena. Tu oponente comanda una banda rival, tus letales oponentes en el inminente conflicto.

Las miniaturas de luchadores y la escenografía se colocan en la mesa según el encuentro en el que se esté luchando (consulta la sección de Escenarios en el Libro de Referencia). Hay muchos tipos de encuentro, desde el tiroteo más sencillo hasta misiones de rescate, emboscadas e incursiones audaces. Dependiendo del encuentro, puedes configurar a los luchadores de bandas de diferentes maneras, pero todas las partidas se juegan básicamente de la misma manera.

Para empezar, un bando toma su turno, luego el otro, luego el bando original, y así sucesivamente, como en una partida de damas o ajedrez. Cuando sea tu turno, puedes mover todas tus miniaturas, disparar con cualquier luchador que pueda hacerlo y librar combates cuerpo a cuerpo. Una vez completado tu turno, es el turno de tu oponente de mover, disparar y luchar con su banda.



FASES

Para controlar quién hace qué y cuándo, tu turno se divide en cuatro fases distintas, como se indica a continuación. Cada fase se completa antes de comenzar la siguiente. Empieza moviendo todas tus miniaturas, dispara con todas las que puedan, lucha cuerpo a cuerpo y, por último, recupera las miniaturas que hayan huido del combate.

1 MOVIMIENTO

Durante la fase de movimiento puedes mover a tus luchadores de banda según las reglas que se detallan más adelante para el movimiento

2 TIRO En la fase de

tiro se podrá disparar con cualquier arma adecuada tal y como se describe en las reglas de tiro.

3. Combate cuerpo a cuerpo.

Durante la fase de combate cuerpo a cuerpo, todas las miniaturas pueden luchar. Cabe destacar que ambos bandos luchan cuerpo a cuerpo, independientemente del turno.

4 RECUPERACIÓN

Durante la fase de recuperación, puedes intentar recuperar la tensión de los luchadores lesionados o ver la gravedad de las lesiones de los luchadores caídos. Esto se explica en detalle más adelante.

Una vez que termina tu turno, es el turno de tu oponente. Tu oponente completa cada fase: movimiento, disparo, combate cuerpo a cuerpo y recuperación, tras lo cual su turno termina.

Las partidas duran hasta que un bando cede o es forzado a la derrota, como se describe más adelante. También puedes verte obligado a retirarte del combate si tu bando sufre demasiadas bajas. Durante algunos encuentros, hay un objetivo específico que debes lograr, como destruir una máquina o rescatar a un cautivo. Cada encuentro especial describe lo que debes hacer para ganar y, por lo tanto, terminar la partida.



Movimiento

Durante la fase de movimiento, puedes mover tus miniaturas como desees, siguiendo las reglas que se indican a continuación. Mueve tus miniaturas de luchador una a una y termina de mover cada una antes de mover la siguiente. Puedes mover tus luchadores en cualquier orden, excepto donde se indique a continuación.

1 CARGADORES.

Si quieres que una miniatura cargue contra un enemigo y lo ataque cuerpo a cuerpo, **primero se ejecutan estos movimientos especiales de carga**. Al cargar, debes declarar a tu oponente que estás cargando, indicar a qué miniatura enemiga estás atacando y **luego moverla según las reglas de ¡Carga!**.

2 MOVIMIENTOS OBLIGATORIOS. A

veces, una miniatura está obligada a moverse de cierta manera, lo que se denomina «movimiento obligatorio». Por ejemplo, un luchador con los nervios destrozados debe huir de sus enemigos y ponerse a cubierto. Realiza todos tus movimientos obligatorios antes de finalizar cualquier movimiento restante.

3 EL RESTO Una

vez que hayas movido los cargadores y los transportadores obligatorios, puedes mover el resto de tus modelos como desees.

EMOCIONANTE

Durante su fase de movimiento, los modelos pueden moverse hasta su velocidad de movimiento en pulgadas en cualquier dirección.

La mayoría de los luchadores tienen una característica de movimiento (M) de 4 y, por lo tanto, pueden moverse 4" en cualquier dirección, incluso subiendo o bajando escaleras.

En circunstancias normales, no es necesario moverse toda la distancia permitida o en absoluto si lo hace.

No deseo. Cualquier excepción se describe más adelante y siempre implica cargos o movimientos obligatorios.

Las miniaturas pueden moverse libremente entre cazas aliados, siempre que no terminen el turno una sobre otra. Sin embargo, no pueden atravesar las bases de los cazas enemigos.

Una miniatura puede girarse en cualquier dirección en cualquier momento durante su fase de movimiento. Por lo tanto, puede girar antes, durante y después de su movimiento.

Incluso puede girar antes de declarar una carga o si no se mueve en absoluto. Girar no cuenta como movimiento. Es importante recordar esto, ya que algunas armas solo pueden dispararse si la miniatura permanece inmóvil. Sin embargo, si el luchador recibe un disparo desde una posición de vigilancia, se asume que está mirando hacia la dirección en la que se movía.

La justicia en la Subcolmena es un asunto duro y directo, administrado principalmente por los Tribunales de Gremios locales, bajo la supervisión de los Gremios más poderosos de cada asentamiento. Estos individuos ricos e influyentes mantienen la paz en las ciudades y supervisan cualquier comercio que se lleve a cabo.

Los Gremios contratan a combatientes locales llamados Vigilantes para vigilar las puertas y recorrer las calles durante la hora punta. Si surgen problemas mayores, como bandas de forajidos que asaltan las madrigueras circundantes, los Gremios pagan a los líderes locales para que se encarguen de ellos. Esto proporciona ingresos lucrativos a las bandas más exitosas. Los forasteros, alborotadores y ciudadanos pendencieros son el objetivo de los diligentes Vigilantes y se encargan de ellos con un golpe rápido en la cabeza o una noche en la madriguera. Los tipos beligerantes o persistentes son llevados ante el siguiente Tribunal de Guilder para ser juzgados y sentenciados sumariamente.

CORRER. El

movimiento normal de 10 cm representa a una persona que se mueve a una velocidad bastante rápida, pero que le da tiempo para apuntar, disparar y, en general, observar lo que sucede a su alrededor. Si se desea que una miniatura se mueva mucho más rápido, ¡puede correr! Un luchador que corre puede moverse al doble de velocidad: 20 cm en lugar de 10 cm, por ejemplo.

Una miniatura que corre pierde la oportunidad de disparar en ese turno. Está concentrada en correr y no está preparada para luchar, ya que se ha colgado las armas al hombro o las ha enfundado. Debes declarar que las miniaturas corren mientras se mueven, ya que esto ayudará a recordar a ambos jugadores que la miniatura no puede disparar en ese turno.

Si un luchador comienza el turno con alguna miniatura enemiga a 8" o menos, no podrá ejecutarlo. El luchador no está dispuesto a enfundar sus armas con miembros de bandas enemigas tan cerca y debe mantenerse alerta. Esto aplica incluso si el luchador no puede ver al enemigo, ya que podría haberlo oído moverse o cargar sus armas.

Cualquier modelo enemigo que esté escondido será ignorado ya que el luchador no es consciente de su presencia.

¡CARGAR!

Si deseas que una miniatura se enfrente a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo, debes declarar y realizar un movimiento especial llamado carga. Esto se debe a que el enemigo puede tener la oportunidad de disparar mientras saltas hacia él blandiendo tus armas y profiriendo un grito espeluznante. Sin medir la distancia, declara que cargas e indica a qué miniatura enemiga deseas atacar. **Puedes declarar una carga contra cualquier miniatura enemiga que no esté oculta, incluso contra miniaturas enemigas que el cargador no pueda ver al inicio de su movimiento.**

Una carga es como una carrera, con el doble de movimiento, pero termina con el atacante tocando las bases de su enemigo. Una vez que las miniaturas rivales tocan las bases de esta manera, entran en combate cuerpo a cuerpo. Las miniaturas también entran en combate cuerpo a cuerpo si están separadas por un muro bajo u obstáculo, donde es prácticamente imposible que las bases se toquen porque el muro está en el camino.

Si logras que tu luchador entre en contacto peana con peana con más de una miniatura enemiga con su movimiento de carga, podrá cargar contra ambas. Esto podría ser desaconsejable, ya que estaría luchando contra dos enemigos a la vez.

Puede ocurrir que cargues contra un enemigo, pero no lo alcances por calcular mal la distancia. En ese caso, la miniatura se mueve lo más lejos posible hacia su enemigo y no puede hacer nada durante el resto del turno.

Tenga en cuenta que no puede mover modelos al combate cuerpo a cuerpo excepto cargándolos.

Dejando la mesa

Normalmente, los luchadores no pueden abandonar el combate moviéndose del borde de la mesa. En estos casos, los bordes de la mesa se consideran terreno infranqueable. Sin embargo, en algunos escenarios, las miniaturas sí pueden hacerlo. Por ejemplo, durante un ataque relámpago, los asaltantes deben escapar una vez alcanzado su objetivo. Si el escenario especifica que un luchador puede abandonar la mesa y la miniatura se mueve al menos parcialmente del borde de la mesa, se retira del juego. Los luchadores que abandonen la mesa de esta forma no podrán reincorporarse al juego y su partida habrá terminado.

OCULTACIÓN

Las reglas de Ocultamiento representan el hecho de que las personas reales pueden agacharse y ocultarse de una manera que nuestros modelos inmóviles y con poses dramáticas no pueden. Un luchador oculto se mantiene lo más quieto posible, asomándose por encima de su escondite o agazapado en las sombras, haciendo poco ruido y, por lo general, manteniendo un perfil muy bajo.

Una miniatura puede ocultarse en cualquier momento durante su movimiento o incluso si no se ha movido. El jugador declara que su luchador se oculta y puede indicarlo colocando una ficha de Oculto junto a la miniatura.

Mientras está oculto, no se puede ver ni disparar a un luchador, incluso si una parte de su miniatura sobresale o está fuera de su cobertura. Un luchador puede permanecer oculto durante varios turnos e incluso moverse, siempre que **no tenga que salir de su escondite, como se explica a continuación.**

Una miniatura oculta no puede disparar en el turno en el que se esconde, pero puede hacerlo en turnos posteriores si permanece oculta. Una miniatura que corre o carga **tampoco** puede ocultarse, ya que su repentino aumento de velocidad no le da tiempo a ocultarse.

Si una miniatura oculta dispara, **corre o carga**, deja de estar oculta y se retira la ficha.

Si en algún momento un enemigo pudiera ver claramente al luchador oculto, ya no podría alegar estar oculto. **Se requiere cierto criterio por parte de ambos jugadores para determinarlo.**

Un enemigo no verá a la miniatura oculta si está fuera de su arco de visión o completamente a cubierto. Sin embargo, podría ser vista o no en cobertura parcial, dependiendo de si es razonable suponer que podría permanecer oculta. Por ejemplo, si solo una mano o un pie están ocultos, será claramente visible.

De la misma manera, un terreno escaso como una barandilla normalmente no ofrecería suficiente cobertura para esconderse detrás.



Este luchador solo está parcialmente cubierto, pero puede permanecer oculto. Se supone que puede...

Acuéstese en el suelo o agáchese detrás de la barres.

Una miniatura no puede esconderse si está demasiado cerca de un enemigo; será vista u oída por muy bien oculta que esté. Esta distancia varía según el luchador enemigo, quien siempre verá, oír o detectará a los enemigos ocultos dentro de su valor de Iniciativa en pulgadas. Por lo tanto, un luchador con un valor de Iniciativa de 3 detectará a todos los enemigos en un radio de 3".

Ataques silenciosos

Normalmente un luchador oculto que dispara debe salir de su escondite, el sonido del disparo y el destello de su cañón delatan fácilmente su posición.

Sin embargo, algunas armas no emiten ningún sonido ni destello. Si un combatiente oculto dispara un arma silenciosa, existe la posibilidad de que pase desapercibido. Tras el disparo, tira un D6.

Con un resultado de 4+, la banda enemiga no puede detectar la posición del tirador y, por lo tanto, permanecerá oculta. Con cualquier otro resultado, el tirador es detectado y debe salir de su escondite como de costumbre.

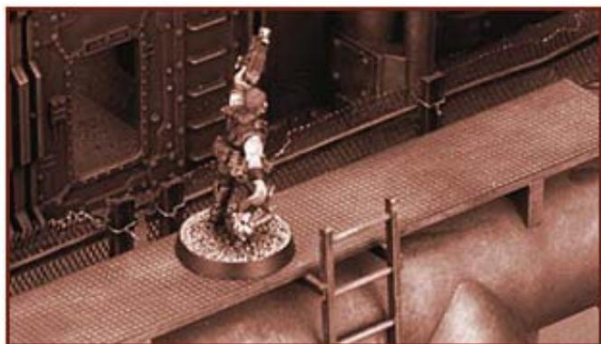
NECROMUNDA

TERRENO: Las

batallas se desarrollan principalmente en zonas abiertas, donde el movimiento es más fácil. Obviamente, los muros altos y otras construcciones bloquearán tu avance, pero el nivel del suelo y las superficies elevadas son bastante sólidas. Sin embargo, si te encuentras con dificultades para sortear cenizas movedizas o con el cuerpo hasta los codos en pantanos de contaminación burbujeante, tu avance se verá obstaculizado como se indica a continuación.

TERRENO ABIERTO. La

superficie de la mesa, los pisos de los edificios, las pasarelas de conexión y las escaleras se consideran terreno abierto, lo que no afecta tu movimiento. También puedes atravesar puertas o trampillas sin disminuir tu velocidad.

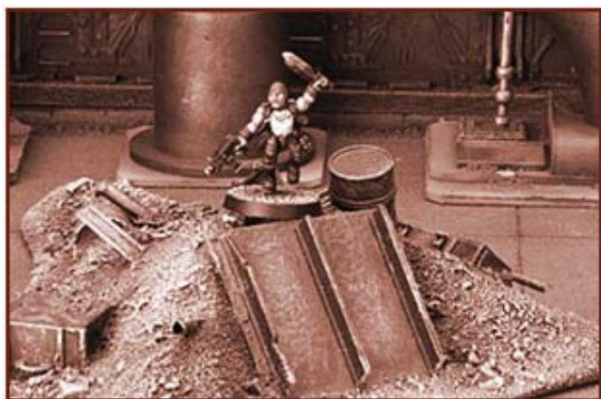


TERRENO DIFÍCIL El terreno difícil

incluye pendientes empinadas o peligrosas, densa vegetación de colmena, como hongos gigantes, charcos de líquido contaminante o efluvios, y polvo de colmena espeso o empapado. Las miniaturas se mueven sobre

terreno difícil a la mitad de velocidad o velocidad, por lo que 2,5 cm de movimiento cuenta como 5 cm. Por ejemplo, para cruzar un charco de 3,8 cm de ancho con baba de algas burbujeantes, debes gastar 7,5 cm de tu movimiento. De igual forma, si te mueves sobre un montículo empinado de cenizas, te moverás 5 cm por turno en lugar de 10 cm.

Un luchador que corre se ve frenado por terrenos difíciles. Por ejemplo, correrá a 10 cm en lugar de 20 cm en pendientes pronunciadas, ya que todas las miniaturas se mueven a la mitad de su velocidad en terrenos difíciles.



TERRENO MUY DIFÍCIL. Este es el terreno

realmente peligroso al que no querrás acercarte. Incluye pozos de alquitrán, charcas profundas o tóxicas de desechos líquidos y estrechos agujeros entre escombros. Las miniaturas se mueven por terreno muy difícil a un cuarto de velocidad, por lo que cada 2,5 cm de movimiento cuenta como 10 cm.



MUROS Y BARRERAS. Muros, tuberías,

pequeños montones de escombros y otros obstáculos bajos forman barreras que se pueden rodear o saltar. Una miniatura puede saltar una barrera de menos de 2,5 cm de alto y no más de 2,5 cm de profundidad sin impedir su movimiento. Una barrera de entre 2,5 cm y 5 cm de alto y no más de 2,5 cm de profundidad se puede cruzar trepándola, pero se debe renunciar a la mitad del movimiento total de ese turno para hacerlo. Por ejemplo, si se avanza 10 cm, se deben renunciar 5 cm. Una barrera de más de 5 cm es demasiado alta para treparla y es prácticamente infranqueable.



TERRENO IMPASABLE Gran parte de la

subcolmena es simplemente imposible de atravesar o sobrepasar, como charcas profundas o corrosivas, capas envolventes de polvo blando de colmena y, por supuesto, paredes sólidas, túneles derrumbados y similares.



TIROTEO

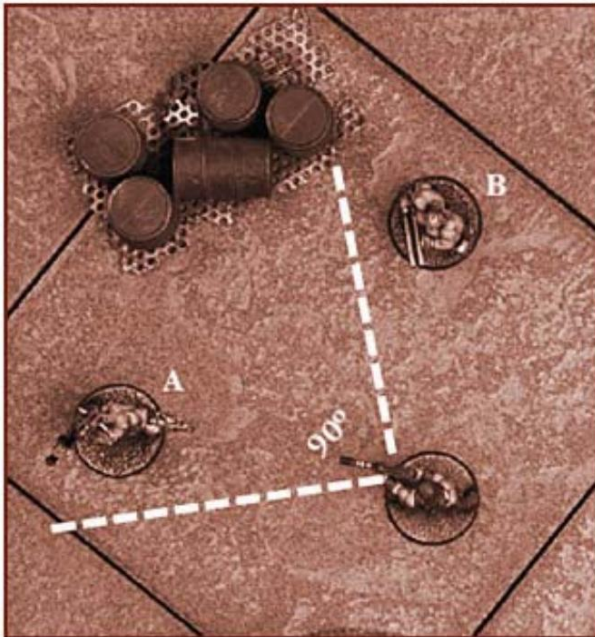
Los guerreros de la Subcolmena Necromundana portan una variedad de armas. Cada guerrero suele tener varias armas diferentes, como granadas, pistolas, cuchillos y pistolas.

Durante la fase de disparo de tu turno, cada uno de tus luchadores puede disparar una vez con una de sus armas. Por ejemplo, puedes usar una pistola láser, un bólder o lanzar una granada.

Trabaja con tus miniaturas una a una. Elige al luchador que disparará, designa su objetivo, determina si impacta al enemigo y, en caso afirmativo, las heridas o lesiones que le causa, y luego continúa con el siguiente tirador. Puedes disparar en el orden que desees.

QUIÉN PUEDE DISPARAR:

Cada miniatura puede disparar una vez durante la fase de disparo, siempre que pueda ver un objetivo y disponga de un arma a distancia adecuada o granadas. El luchador siempre debe estar orientado hacia la dirección de la miniatura y debe poder ver dentro de un arco de 90 grados hacia su frente. Solo se puede disparar a un objetivo dentro de este arco, como se muestra en el diagrama inferior.



En el diagrama, el objetivo A se encuentra dentro del arco de visión de 90° y, por lo tanto, se le puede disparar. El objetivo B no se puede disparar porque está fuera del arco de visión de 90°.

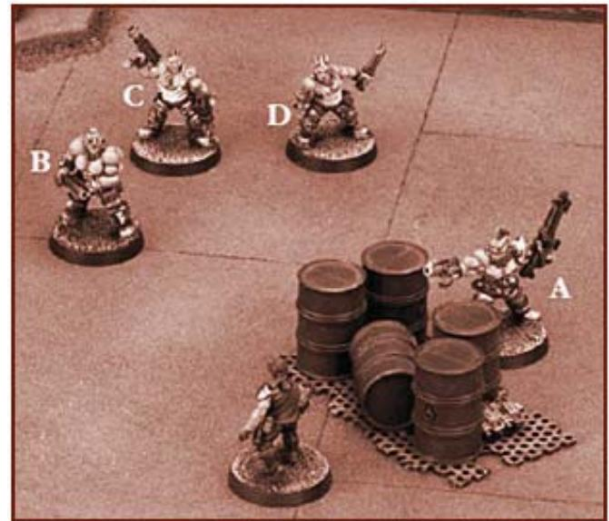
Para disparar a un objetivo, un luchador debe poder verlo, y la única forma de comprobarlo es agacharse sobre la mesa para que una miniatura lo vea. A veces será obvio si se puede ver un objetivo, otras veces será más difícil, ya que los edificios y las vigas estarán en el camino. **Cabe destacar que los luchadores también pueden bloquear la línea de visión, al igual que el terreno.**

Mientras el tirador pueda ver al menos una parte del cuerpo del objetivo, podrá disparar, incluso si solo ve un brazo o una pierna. Si solo ve la punta de un arma o el extremo de una espada, no podrá disparar, ya que no puede ver el cuerpo del objetivo. En caso de duda, y si tras comprobar el disparo desde la perspectiva del tirador y del objetivo sigue sin decidirse, tire un dado: con un 1, 2 o 3 no podrá ver, y con un 4, 5 o 6 sí.

OBJETIVO MÁS CERCANO

Debes disparar al enemigo más cercano, ya que representa la amenaza más inmediata y, por lo tanto, el objetivo más obvio. Sin embargo, puedes disparar a un objetivo más lejano si es más fácil de alcanzar.

Por ejemplo, un objetivo más cercano puede ser difícil de alcanzar porque está parcialmente oculto por una cubierta, mientras que un objetivo más distante puede estar al descubierto y, por lo tanto, ser más fácil de disparar.



En este diagrama, el objetivo más cercano es A, pero está oculto por una cubierta y, por lo tanto, es más difícil de alcanzar que los objetivos más distantes B, C y D. En esta situación, el tirador puede disparar al objetivo B, ya que es el más cercano de los objetivos más distantes, aunque esté más lejos que el objetivo A.

Una vez declarado el objetivo del disparo, la miniatura se gira para encararlo directamente. Si, debido a este giro, una nueva miniatura enemiga cae dentro del arco de visión del luchador, que está más cerca que el objetivo original y no es más difícil de alcanzar, debe convertirse en el nuevo objetivo del disparo y el luchador se reposiciona en consecuencia.

MOVIMIENTO Y DISPARO

Todos los luchadores pueden moverse a su ritmo normal y disparar en el mismo turno. No hay penalización por esto, ya que un movimiento normal requiere cierto tiempo inmóvil o casi inmóvil.

NECROMUNDA

ALCANCE

Una vez que hayas decidido disparar y elegido tu objetivo, debes medir si el disparo está dentro del alcance. Cada tipo de arma tiene un alcance máximo, como se indica más adelante en la sección de Armería. Los siguientes ejemplos muestran el corto alcance, el largo alcance y los alcances máximos de algunas armas típicas.

Arma	Corto Rango	Largo Rango	Máximo Rango
Pistola láser	0-8"	8-16"	16"
Pistola de cerrojo	0-8"	8-16"	16"
Pistola automática	0-12"	12-24"	24"
Pistola láser	0-8"	8-24"	24"
Pistola de fusión	0-6"	6-12"	12"
Escopeta	0-4"	4-18"	18"
Lanzamisiles	0-20"	20-72"	72"
Ametralladora pesada	0-20"	20-40"	40"

Suponiendo que tu objetivo esté dentro del alcance, puedes disparar. Si el objetivo está fuera de alcance, fallas automáticamente, pero aún debes comprobar si tu arma presenta algún fallo (consulta "Tiradas de Munición" más adelante en esta sección).

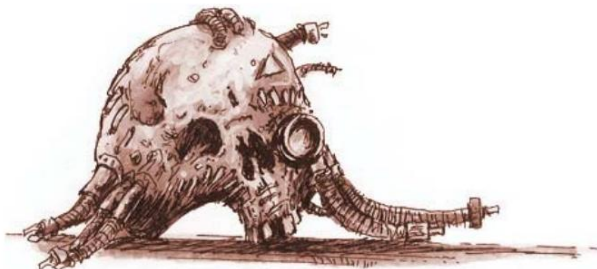
DANDO EN EL OBJETIVO

Para determinar si un disparo impacta en el objetivo, tira un D6. La puntuación necesaria dependerá de la precisión del tirador (según su Habilidad Balística o BS). La tabla a continuación muestra la tirada mínima de D6 necesaria para acertar.

BS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Puntuación D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Por ejemplo: si el tirador es un pandillero con una BS de 3, se requiere una tirada de dados de 4 o más para dar en el blanco. Una forma fácil de recordar esto es simplemente restar la BS del tirador a 7 para obtener el número necesario para dar en el blanco.

Observarás que la tabla abarca puntuaciones de 1 e incluso menores. Sin embargo, un 1 en el dado siempre es un fallo, independientemente de las circunstancias. No existe un acierto seguro: si el dado sale 1, ¡has fallado!



MODIFICADORES DE GOLPE

Algunos disparos son más fáciles que otros. Es más fácil dar en un blanco al descubierto que en uno a cubierto. Normalmente es más fácil dar en un blanco cercano que en uno lejano.

Estos están representados por los siguientes modificadores.

-1 EN COBERTURA PARCIAL Hasta

la mitad del objetivo queda oculto según se define en la sección sobre cobertura.

-2 EN PORTADA COMPLETA

Más de la mitad del objetivo está oculto, tal como se define en la sección sobre cobertura.

-1 VIGILANCIA El tirador

está disparando a un objetivo mientras está vigilando.

-1 CARGANDO

El tirador está disparando a un objetivo que lo ataca mientras está vigilando.

-1 OBJETIVO EN MOVIMIENTO RÁPIDO EI

objetivo se movió 12" o más en su fase de movimiento anterior.

-1 OBJETIVO PEQUEÑO EI

objetivo completo mide menos de 1/2" de alto o ancho.

¡Los modelos de pandillas siempre son más grandes que esto!

+1 OBJETIVO GRANDE EI

objetivo completo mide 2" de alto o ancho.

Los modificadores de alcance dependen del arma utilizada. Cada arma tiene sus propias bandas de alcance y diferentes modificadores a corto y largo alcance, como se indica en la sección de Armería de este libro.

Los siguientes ejemplos muestran cómo funciona esto.

Arma	Corto alcance	Largo alcance
Pistola de cerrojo	+2	-
Pistola automática	+1	-
Escopeta (bala sólida)	+1	-1
Lanzagranadas	-	-1
Pistola de plasma	+1	-
Bólder pesado	-	-

Como pueden ver, las pistolas son muy sensibles a la distancia: tienden a impactar a corta distancia, pero pueden ser imprecisas a larga. Recuerden que, en el caso de una pistola, la distancia no es necesariamente muy grande. Las armas pesadas, en cambio, no suelen ser sensibles a la distancia. Con estas armas, es tan fácil impactar a distancia como a corta distancia, ya que un objetivo cercano en movimiento es difícil de rastrear con un arma pesada o poco robusta. La mayoría de las demás armas son ligeramente más fáciles de impactar a corta distancia, como cabría esperar.

CUBRIR

Los numerosos muros, vigas, contrafuertes y edificios en ruinas de la Subcolmena ofrecen una amplia cobertura. Si un objetivo está parcialmente oculto por una cobertura intermedia, será más difícil impactarlo. La dificultad dependerá de la extensión del objetivo que esté oculta por la cobertura. **Aunque los cazas que se interponen en el camino del disparo pueden bloquear la línea de visión, no proporcionan modificadores de cobertura y, por lo tanto, se ignoran al calcular la extensión del objetivo occultado.**

Si el tirador puede ver al menos la mitad del cuerpo del objetivo, pero no todo su cuerpo, se dice que el objetivo está "en cobertura parcial". El tirador sufre una penalización de -1 al impactar.

Si el tirador puede ver parte del cuerpo del objetivo, pero menos de la mitad, entonces se dice que el objetivo está "en plena cubierta". El tirador sufre una penalización de -2 para impactar.

Si una miniatura objetivo está a cubierto y oculta, no se le puede ver ni disparar, aunque el tirador pueda ver parte de su cuerpo. Se asume que el luchador permanece inmóvil, oculto en las sombras y aferrado a su cobertura lo más posible (véase la sección "Ocultación" en el movimiento).

Los jugadores deben tener cierto criterio al decidir si una miniatura puede ser vista, si está a cubierto o si puede razonablemente seguir escondida tras él. En la práctica, los jugadores encuentran rápidamente un método conveniente para determinarlo, pero si no pueden decidir en un caso particular, cada jugador **tira** para resolver el asunto, y el que obtenga la puntuación más alta decide en ese caso.



En cobertura **total** : menos de la mitad del cuerpo de los luchadores está a la vista.



En cobertura **parcial**: más de la mitad del cuerpo de los luchadores está a la vista.



En **abierto**: un tirador incurriría No hay penalizaciones por golpear.

OBJETIVOS PEQUEÑOS Y GRANDES

Estos modificadores no se suelen usar a menos que el encuentro involucre un objetivo específico, ya sea grande o pequeño. Por ejemplo, quizás debas destruir la veleta de un alambique de agua o un tanque de almacenamiento de sustancias químicas para lograr tu objetivo.

7+ IMPACTO.

Debido a los modificadores, es muy posible que necesites una puntuación de 7 o más para dar en el blanco. Obviamente, es imposible sacar un 7 en un D6, pero aún puedes acertar con suerte. Tira un D6 como antes. Si sacas un 6, es posible que hayas acertado. Tira otro D6; la puntuación adicional requerida se muestra en la tabla a continuación.

Puntuación necesaria para alcanzar el gol	7	8	9	10
Puntuación adicional D6	4+	5+	6+	Extrañar

Ejemplo: Un juvenil dispara con una escopeta corta a un objetivo a 30 cm de distancia y parcialmente cubierto. Su BS es 2, por lo que necesita un 5 para impactar. Los modificadores son -1 por largo alcance y otro -1 por cobertura parcial. Por lo tanto, se necesita una puntuación de 7. Para lograrlo, el juvenil debe obtener un 6 seguido de un 4 o más.

Objetivos PRONE

Los luchadores que quedan inmovilizados o en el suelo se colocan boca arriba o boca abajo para indicar que han caído al suelo y mantienen la cabeza agachada. Esto suele influir en si la miniatura es visible y en los modificadores de cobertura aplicables. Las barricadas, por ejemplo, suelen ofrecer mejor cobertura a los luchadores que caen tras ellas.

Algunas reglas hacen referencia directa al uso de la base de un luchador. Por ejemplo, las armas de plantilla utilizan la base del modelo para determinar si han sido alcanzadas por el ataque.

En estos casos, se asume que la base de la miniatura inmovilizada o tumbada cubre la misma área que tendría si la miniatura estuviera en posición vertical. Puede resultar útil colocar la miniatura en posición vertical temporalmente al resolver la regla, antes de volver a colocar al luchador de lado. El arco de visión de un luchador tampoco se ve afectado por si está inmovilizado, tumbado o no.

NECROMUNDA

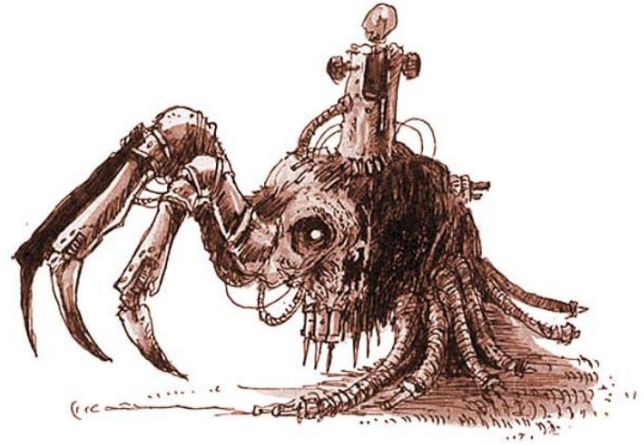
INFLADO. En

cuanto un caza es alcanzado, la miniatura es derribada y colocada boca arriba. Decimos que la miniatura ha sido inmovilizada por fuego enemigo.

La fuerza del disparo derribó al luchador. El disparo pudo haberlo herido o incluso matado, o quizás tuvo suerte y escapó ileso.

Incluso si sobrevive, queda momentáneamente confundido o, en el mejor de los casos, sus instintos lo obligan a tirarse al suelo y mantener la cabeza gacha.

Más adelante abordaremos qué le sucede al luchador inmovilizado si sobrevive ileso. Primero, averiguaremos si el disparo lo hirió.



HERIDA

Una vez que se alcanza un objetivo, se debe comprobar si se ha infligido una herida. Un disparo puede no causar herida porque impacta en parte del equipo o armamento del objetivo, o quizás solo le rasguña la piel o le causa una lesión leve que el luchador ignora con valentía. Si no se produce herida, el objetivo sale ileso, pero sigue inmovilizado por el fuego enemigo, como se describe más adelante.

Para determinar si tu disparo ha causado una herida debes comparar el valor de Fuerza del arma con la característica Dureza (T) del objetivo.

Encontrarás una descripción completa de las distintas armas junto con sus valores de Fuerza y Daño en la sección Armería, pero se dan algunos ejemplos al lado opuesto.

La tabla a continuación muestra la puntuación D6 necesaria para convertir un golpe en una herida. Recuerda que el valor promedio de la característica de Dureza es 3 para pandilleros y otros humanos. Sin embargo, las profundidades de la Subcolmena albergan numerosos habitantes inmundos y bestias monstruosas cuya dureza puede variar de promedio a proporciones increíblemente altas.

Daño

Si un disparo hiere con éxito a un objetivo, normalmente sufrirá una sola herida. Sin embargo, algunas heridas son más graves que otras, y las armas especialmente potentes pueden infligir heridas realmente terribles.

Esto está representado por el valor de daño del arma, del cual se dan algunos ejemplos a continuación.

Cada impacto que supere su tirada para herir y no se salve con una tirada de salvación de armadura o especial, infligirá un número de heridas igual al valor de daño del arma. A veces, la cantidad de daño es aleatoria; en ese caso, simplemente se tiran los dados mostrados para determinar cuántas heridas se infligen. Por ejemplo, un fusil de fusión tiene 1D6 de daño, por lo que puede infligir entre 1 y 6 heridas.

Arma	Fortaleza	Daño
Pistola láser	3	1
Boltgun	4	1
Lanzallamas pesado	5	D3
Pistola de fusión	8	D6
Cañón láser	9	2D6

RESISTENCIA DEL OBJETIVO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
S T R m i norte GRAMO T H	1	4	5	6	6	norte					
	2	3	4	5	6	6	norte				
	3	2	3	4	5	6	6	norte			
	4	2	2	3	4	5	6	6	norte		
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	norte	
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	norte
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	10+	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

HERIDAS. La mayoría

de los guerreros tienen una característica de Herida de 1, pero algunos tienen un valor de 2 o más. Si el objetivo tiene más de una herida, se resta una herida de su total por cada herida que sufra. Anótalo en la hoja de lista. Mientras la miniatura tenga al menos una herida restante, puede continuar luchando.

Tan pronto como un luchador sufra su última herida, tira para determinar la gravedad de sus lesiones. El jugador que infligió la herida tira un D6 y consulta la siguiente tabla.

1 HERIDA CARNE El objetivo

ha sufrido una herida leve.

Resta -1 tanto a su habilidad con armas como a su habilidad balística durante el resto del juego.

2-5 CAÍDA. El

objetivo cae al suelo, donde yace herido y apenas consciente. Voltee la miniatura o póngala boca abajo para indicar que el luchador ha caído.

6 FUERA DE COMBATE. El

objetivo ha resultado gravemente herido y cae al suelo inconsciente. No participa más en la partida y la miniatura se retira inmediatamente del juego.

Herida superficial. Si

una miniatura solo sufre una herida superficial, sufre una lesión leve y puede continuar luchando. **Su valor de Heridas se restablece a 1 y puede moverse y actuar con normalidad.**

Un luchador puede sufrir varias heridas superficiales y seguir luchando, aunque con una efectividad reducida.

Anota en tu hoja de alineación y aplica las penalizaciones indicadas para el resto de la partida. Deja la miniatura boca arriba para indicar que sigue inmobilizada (ver más adelante).

Cada vez que un modelo sufre una herida superficial, pierde un punto más de WS y BS **hasta un mínimo de 1.**

Una vez que un modelo con una Habilidad con Armas y una Habilidad Balística de 1 sufre otra herida superficial, el luchador queda inconsciente debido a una grave pérdida de sangre y queda fuera de combate.

Cuando

un luchador cae, sufre heridas graves o queda inconsciente temporalmente: puede recuperarse o quedar inconsciente e incluso morir. Gira la miniatura boca abajo para indicar que el luchador ha caído. Una miniatura que cae no puede hacer nada más que arrastrarse, como se indica a continuación.

Un jugador debe tirar para ver qué sucede con cualquiera de sus luchadores que esté caído al final de su fase de recuperación. Los luchadores pueden recuperarse, permanecer caídos o quedar fuera de combate. Tira un D6 y consulta de nuevo la tabla de lesiones. Las miniaturas que se recuperan con heridas superficiales pueden continuar luchando, pero sufren una penalización de -1 a WS/BS y quedan inmobilizadas durante un turno (ver Inmobilizadas). Voltee la miniatura boca arriba para indicarlo. Las miniaturas que permanecen boca abajo permanecen inmóviles. Las miniaturas que quedan fuera de combate son retiradas.

Durante su fase de movimiento, un modelo caído puede arrastrarse 5 cm, pero aparte de esto, el luchador no puede hacer nada más. Esto permite que un personaje gravemente herido se ponga a cubierto (¡si tiene suerte!).

Fuera de combate.

«Fuera de combate» indica que un hombre está fuera de combate y también fuera de la partida. Retira la miniatura de la mesa. Es imposible saber si el luchador está vivo o muerto, pero a efectos del juego, en esta fase no supone ninguna diferencia. Tras el combate, puedes comprobar si sobrevive y si sufre lesiones graves persistentes como consecuencia de sus heridas (consulta las secciones posteriores de la Campaña para más detalles).

HERIDAS MÚLTIPLES

Algunas armas infligen más de una herida al impactar. Una miniatura no puede quedar reducida a menos de cero heridas, pero cada herida adicional infligida implica tirar otro dado de Herida. Por lo tanto, si a un guerrero le queda una herida y sufre 4 heridas, tira cuatro dados de Herida.

Se ignoran los resultados de múltiples caídas, pero un luchador puede sufrir múltiples heridas superficiales. Un luchador que sufre heridas superficiales y cae al mismo tiempo se considera caído, pero también sufre las penalizaciones indicadas para sus heridas superficiales.

ALTO IMPACTO

Algunos **ataques** infligen golpes con una fuerza tan devastadora que cualquier luchador alcanzado probablemente resulte gravemente herido. Todos los **ataques** con una fuerza de 7 o más se consideran **golpes de alto impacto**.

Cuando un luchador es golpeado por un **ataque** de alto impacto, quedará fuera de acción con un resultado de 5 o 6 en la tabla de lesiones en lugar del 6 normal. **Además, si se obtiene un 5 o 6, haga una nota especial en la lista de la pandilla, ya que hay una mayor probabilidad de que el impacto cause lesiones fatales.**

Tenga en cuenta que estas reglas solo se aplican al realizar las tiradas iniciales de lesión. Las tiradas de lesión realizadas durante la fase de recuperación siguen las reglas habituales descritas en el párrafo siguiente.

NECROMUNDA

TIROS DE SALVACIÓN La armadura es menos

importante y menos accesible en los confines de la Subcolmena que en un campo de batalla convencional. Los pandilleros dependen más de la cobertura natural de la colmena y de su propio ingenio para evitar heridas.

Sin embargo, algunos combatientes usan ropa protectora que puede salvarlos de una herida si tienen suerte.

La armadura está representada en el juego mediante tiradas de salvación.

Tirada de salvación de armadura:

Si un guerrero lleva armadura y sufre una herida, tira un D6. Si la tirada es suficientemente alta, el disparo hiriente impactó en la armadura y no hirió al portador. La puntuación requerida varía según el tipo de armadura. A continuación se indican los tipos de armadura más comunes y la tirada de D6 necesaria para realizar una tirada de salvación.

Armadura	Tiro de salvación
Fuego arrojado	6+
Malla	5+
Carapacho	4+

Por ejemplo: Un guerrero recibe un disparo de pistola láser y resulta herido. Por suerte, lleva una armadura de caparazón, una chaqueta de armaplas reforzada. Tira un D6 y obtiene un 5, lo suficiente como para desviar el disparo y salvarse.

Si un guerrero tiene varias tiradas de salvación contra armadura, la puntuación necesaria para salvarse de una herida se combina en una sola tirada. Por ejemplo, un guerrero con armadura de malla (5+) y un pecho biónico (6+) recibe una única tirada de salvación contra armadura de 4+.

Sin embargo, un resultado de 1 siempre es un fracaso, incluso si el luchador tiene una tirada de salvación mayor a 2+.

Algunas armas penetran mejor la armadura que otras. Un disparo de una pistola láser puede desviarse con relativa facilidad, pero un disparo de un cañón láser enorme es otra historia. Para representar esto, cada arma tiene un modificador de salvación por armadura, como se indica en su descripción en la sección Armería. Por ejemplo, un bólter tiene un modificador de salvación de -1, por lo que todas las salvaciones por armadura deben restar 1 a la tirada de dados.

Algunos equipos exóticos y habilidades especiales otorgan una salvación especial en lugar de una salvación por armadura. Las tiradas de salvación especiales funcionan exactamente igual que una tirada de salvación por armadura, excepto en los siguientes aspectos.

Las salvaciones especiales ignoran todos los modificadores de salvación de armadura, incluso contra armas de alta Fuerza como un cañón láser. Las tiradas de salvación especiales no pueden combinarse en una sola tirada, sino que cada tirada debe realizarse por separado. Si un luchador consigue una tirada de salvación especial, la miniatura no solo evita la herida, sino también el impacto.

Esto significa que el luchador no quedará inmovilizado incluso si el golpe se originó desde una plantilla. También se pueden realizar tiradas de salvación especiales incluso si el golpe no hirió.

A menudo, un combatiente es

alcanzado e inmovilizado por el fuego enemigo, pero no cae ni queda fuera de combate. Puede ser alcanzado y no resultar herido, o puede sufrir una herida superficial.

Una miniatura inmovilizada queda tumbada boca arriba. Mientras está inmovilizada, el luchador no puede hacer nada.

Sin embargo, si comienza el turno inmovilizado y no escapa de ello, podrá arrastrarse hasta 2" durante su fase de movimiento.

Una miniatura inmovilizada al inicio de su turno se recuperará automáticamente al final de dicho turno. En efecto, la miniatura pierde su turno, **así como el siguiente si fue inmovilizada durante el suyo**, pero está lista para luchar de nuevo. Al final del turno, pon la miniatura en pie para indicar que ya no está inmovilizada.

Si una miniatura tiene al menos otra miniatura de la banda a 2" o menos, puede intentar evitar ser inmovilizada al comienzo de su turno **realizando una prueba de Iniciativa**. Si supera la prueba, la miniatura se pone de pie, ya que el luchador no tendrá que perder su turno. El luchador puede moverse y luchar con normalidad ese turno.

Tenga en cuenta que, al probar para escapar del inmovilizador, los juveniles, los luchadores caídos, **en llamas** y los luchadores con los nervios destrozados no cuentan. En lugar de tranquilizar al luchador, la proximidad de estos camaradas poco fiables solo lo animará a mantener la cabeza gacha.

IMPACTOS E INJERTOS. Puede

haber casos en los que un luchador sufra un impacto que no sea de fuego enemigo; por ejemplo, puede aterrizar torpemente al saltar o su arma puede explotar. Salvo que se indique específicamente lo contrario, cualquier miniatura que sufra un impacto también queda injertada, incluso si no se le inflige daño.

DISPARANDO A

COMBATE CUERPO A CUERPO

Normalmente se consideraría una imprudencia disparar a luchadores que luchan cuerpo a cuerpo; ¡sería muy fácil dar en el blanco equivocado! Aunque las miniaturas están inmóviles, los luchadores se agachan, se lanzan en picado y ruedan en un torbellino de acción. **Ten en cuenta que no tienes que disparar a una miniatura enemiga que esté en combate cuerpo a cuerpo con tu propio luchador de la banda, incluso si es el objetivo más cercano.**

Si deseas disparar a una miniatura en combate cuerpo a cuerpo, tira para impactar como de costumbre. Si impactas, debes determinar si has impactado a la miniatura objetivo o a su oponente. Hay tantas probabilidades de impactar al objetivo como de impactar a cada miniatura con la que lucha. Por lo tanto, si hay dos miniaturas luchando, una tirada de D6 de 1 a 3 indica una miniatura, mientras que una tirada de 4 a 6 indica la otra. Si el objetivo lucha contra dos oponentes, necesitarás un 5 o un 6 para impactar al objetivo correcto, y así sucesivamente.

DISPARANDO A UN GUERRERO CAÍDO

No tienes que disparar a un objetivo caído, incluso si es el más

cercano. Sin embargo, puedes disparar a un luchador caído si quieres y es el objetivo más cercano o el más fácil. Puedes... Si eres tan malo... ¡Sigue leyendo!

Si un luchador que ya está caído realiza otra tirada de herida en la tabla de lesiones **por cada herida sufrida** y aplicar el resultado. Una herida superficial infligirá más penalizaciones de WS/BS, **pero ten en cuenta que no restablecerá sus Heridas a 1**. Si el guerrero vuelve a caer, ignora el resultado. Si queda fuera de combate, retira la miniatura del combate.

En general, es raro que los jugadores disparen a combatientes enemigos caídos, a menos que estén varados en campo abierto y no haya otros objetivos disponibles. Sin embargo, a veces ocurre que las armas explosivas se dispersan y alcanzan accidentalmente a combatientes que ya están caídos.

ARMAS EXPLOSIVAS

Algunas armas disparan un proyectil explosivo o una ráfaga de energía que inflige daño en una amplia zona. La propagación de este disparo se representa mediante la explosión circular y las plantillas de nube de gas.

Al disparar un arma que usa una plantilla de explosión o nube de gas, designa tu objetivo y tira para impactar exactamente como lo harías con cualquier otra arma. Si el objetivo está fuera del alcance del arma, el disparo se disipa sin causar daño. De lo contrario, toma la plantilla y procede como se indica a continuación.

Si impactas al objetivo, coloca la plantilla con su centro directamente sobre la miniatura objetivo. El objetivo es impactado, y cualquier otra miniatura que se encuentre completamente dentro de la plantilla también lo es. Si una miniatura se encuentra parcialmente dentro de la plantilla, es impactada con un 4+. Tira para determinar las heridas y lesiones de cada miniatura impactada siguiendo las reglas habituales. **Ten en cuenta que el terreno obstructivo se ignora al determinar si un luchador es impactado por una plantilla (por ejemplo, puede atravesar una pared).**

Si fallas el objetivo original, tu disparo se habrá desviado, pero aún podría caer lo suficientemente cerca como para causar daño. Para determinar dónde ha impactado el disparo, debes realizar una tirada de dispersión. Para ello, necesitarás dos dados especiales: el dado de dispersión (marcado con flechas y un símbolo de impacto) y el dado de artillería (marcado con números y un símbolo "!"). Tira ambos dados de forma que caigan lo más cerca posible del objetivo.

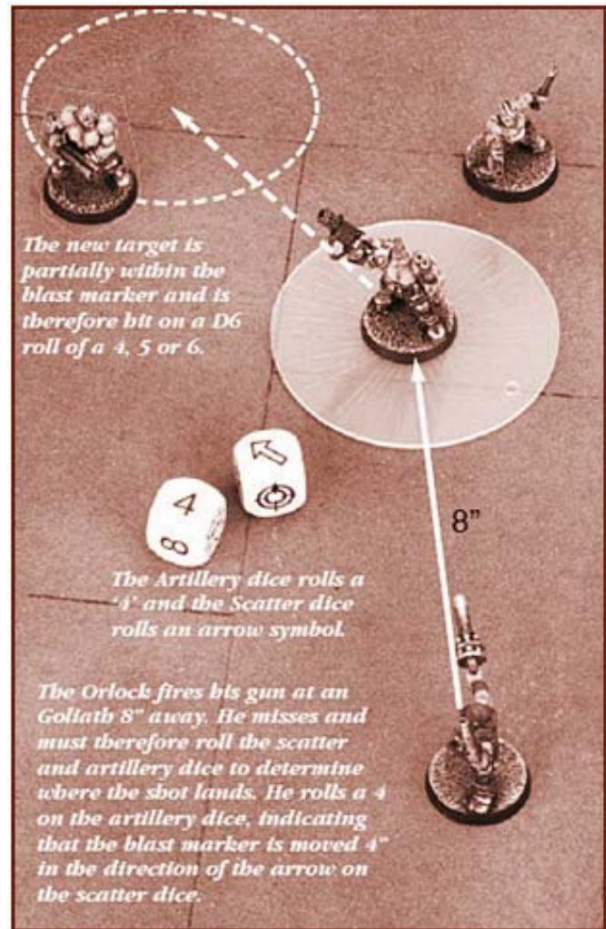
Si el dado de artillería muestra un número, esto indica en qué medida has fallado el objetivo: 2", 4", 6", 8" o 10".

La dirección del impacto se indica con la flecha del dado disperso. El símbolo de impacto también tiene una flecha marcada para indicar la dirección. Coloca la plantilla en la posición indicada por el dado.

Si se obtiene un Fallo de Disparo, el disparo se disipa en el aire o falla y no tiene efecto. Si los dados muestran un Impacto y un Fallo de Disparo, el proyectil **explota en la recámara o la granada explota en su mano**. El arma cuenta como si fallara una tirada de Munición y **explota automáticamente (consulta la sección "Armas Explosivas")**.

Tenga en cuenta que un arma solo puede explotar una vez.

Una vez que se haya repositionado la plantilla, determine qué modelos son golpeados por la plantilla y el efecto de esos golpes de manera normal.



Tenga en cuenta que ningún disparo puede dispersarse más de la mitad de la distancia entre el tirador y su objetivo. Si el objetivo está a 25 cm de distancia, por ejemplo, el disparo fallido no puede dispersarse más de 12,7 cm. Sin embargo, un disparo con una dispersión excesiva puede impactar fuera de su arco de tiro habitual (90 grados frente al tirador) o más allá de su alcance máximo habitual.

Si el centro de una plantilla de explosión o nube de gas se dispersa desde una superficie sobre una cornisa, se disipa sin causar daño en el aire, a menos que alcance otra cornisa del mismo nivel. También se dispersará sin causar daño si el centro se dispersa más allá del borde de una mesa. El terreno obstructivo se ignora al determinar dónde se dispersa la plantilla (por ejemplo, puede dispersarse a través de paredes), pero se dispersará sin causar daño si el centro termina su dispersión dentro de una estructura sólida.

NECROMUNDA

GRANADAS. Hay

muchos tipos de granadas disponibles para los combatientes de bandas. Las más comunes son las granadas de fragmentación explosivas y las granadas implosivas llamadas *krak*. Si una miniatura lleva granadas, se asume que tiene suficientes para toda la batalla, independientemente de cuántas lance.

Una miniatura puede lanzar una granada en lugar de disparar un arma. El lanzamiento de una granada se considera igual que cualquier otro disparo, así que tira para impactar usando la Habilidad Balística (HB) del lanzador. El alcance máximo de una granada lanzada depende de la Fuerza del luchador. Un luchador puede lanzar una granada a una distancia igual a su Fuerza x3. Por ejemplo, un pandillero con una Fuerza de 3 puede lanzar una granada hasta 23 cm.

Las granadas

de dispersión que usan una plantilla se dispersan si fallan, al igual que otras armas con marcadores de explosión. Calcula la dispersión como ya se describió, excepto que el número en los dados de artillería siempre se reduce a la mitad, ya que las granadas se lanzan a distancias muy cortas. Por otro lado, el límite máximo de dispersión no se aplica a las granadas, que pueden rebotar por todas partes antes de explotar. Por lo tanto, una granada lanzada a un objetivo a 5 cm de distancia puede dispersarse hasta 12,7 cm en cualquier dirección.

Tenga en cuenta que esto no se aplica a los lanzagranadas.

Cubrir

Las granadas son especialmente eficaces para destruir cazas a cubierto, ya que pueden lanzarse fácilmente por encima de barricadas o rebotar en mamparos. Un caza que lanza una granada reduce en 1 la penalización por impacto al apuntar a una miniatura a cubierto. Por lo tanto, la cobertura parcial se ignora y la cobertura completa cuenta como -1 en lugar de -2. Esto no aplica a los lanzagranadas.

Terreno elevado.

Para representar el arco único de una granada, si una miniatura lanza una granada a un objetivo situado a un nivel inferior, la distancia no se mide entre miniaturas como en cualquier otro ataque a distancia, sino solo la distancia horizontal. Esto permite lanzar granadas a mayor distancia si un luchador se encuentra en terreno elevado. Esta bonificación no se aplica a los lanzagranadas.

Bombas de Humo.

Como su nombre indica, las bombas de humo están diseñadas para producir nubes de humo que sirven como cobertura. Al lanzar una bomba de humo, no se trata de lanzarla contra un caza enemigo, sino contra un punto específico del terreno. Puedes hacerlo simplemente indicando el punto al que quieres apuntar la granada; por lo tanto, no se aplican las restricciones de objetivo habituales. Ten en cuenta que, dado que la bomba de humo se lanza hacia una zona del suelo, no se considera un objetivo pequeño.

Disparo sostenido. Algunas armas

especialmente grandes y peligrosas pueden disparar una ráfaga sostenida de proyectiles que puede impactar varios objetivos a la vez. Esto se denomina disparo sostenido o fuego sostenido. Las armas capaces de realizar disparos sostenidos se indican en la sección de Armería.

Básicamente, se trata de armas tipo ametralladora, como la ametralladora pesada y el cañón automático, que pueden atacar objetivos con una lluvia de proyectiles.

Al disparar con un arma de este tipo, indique si se trata de un disparo simple normal o un disparo continuo. Un disparo simple se calcula de forma normal siguiendo las reglas de tiro habituales, mientras que un disparo continuo se calcula de la siguiente manera.

Primero, tira para determinar cuántos disparos realiza el arma, lanzando un número de D3 igual a su valor de fuego sostenido. Si el arma tiene un valor de fuego sostenido mayor que 1, puedes tirar la cantidad de dados indicada o elegir tirar menos, lo que reduce la probabilidad de que se quede sin munición.

El número de disparos obtenidos indica la cantidad de ataques a distancia que el luchador puede realizar, siguiendo las reglas de disparo habituales. Cada disparo se considera un disparo independiente. Deben completarse uno a uno, resolviendo todos los disparos antes de pasar a otro luchador. Cada disparo sigue las restricciones de objetivo habituales y debe dirigirse al mismo objetivo o a otra miniatura a menos de 10 cm del objetivo original.

Todos los disparos indicados por los dados de fuego sostenido deben realizarse. Sin embargo, si falla una tirada de Munición, los disparos restantes no se realizan. Si el luchador ya no ve ningún objetivo, pero aún le quedan disparos, estos se desperdician. Los disparos desperdiciados deben seguir tirando un dado para impactar en caso de que se produzca una tirada de Munición.

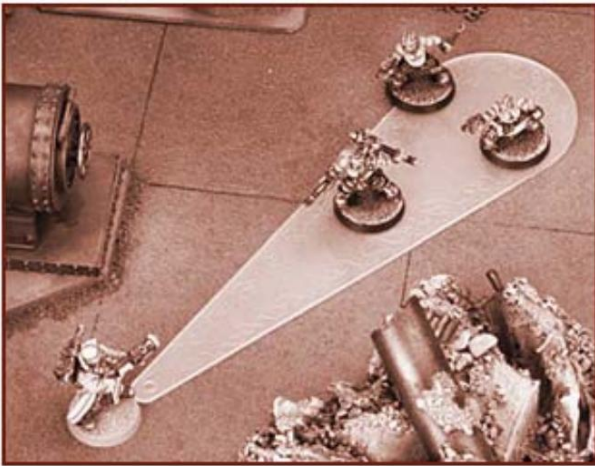
PLANTILLA DE LANZAFUEGOS

Todas las armas lanzallamas utilizan una plantilla especial en forma de lágrima para representar el chorro de llamas. Para disparar un arma lanzallamas, tome la plantilla y colóquela con el extremo estrecho tocando la base del cañón y el extremo ancho sobre el objetivo. La plantilla debe estar centrada sobre el modelo objetivo.

Por ejemplo, no se puede ajustar la dirección de la plantilla para impactar a más luchadores. Las miniaturas completamente cubiertas por la plantilla, o donde ambos bordes largos de la plantilla la cruzan, son impactadas automáticamente, y las miniaturas parcialmente cubiertas son impactadas con un 4+.

El terreno obstructivo se ignora al determinar si un caza es alcanzado (por ejemplo, las llamas pueden atravesar las paredes).

Cualquier impacto se resuelve de manera normal, se tira para determinar las heridas y luego se determinan las lesiones de cualquier modelo herido. Ten en cuenta que los modificadores de impacto por alcance, cobertura y similares no se aplican a las armas lanzallamas. ¡Las lanzallamas son especialmente buenas para ahuyentar a los combatientes enemigos de detrás de una cobertura!



Un Delaque armado con un lanzallamas dispara contra tres Goliats. Dos están completamente cubiertos por la plantilla y, por lo tanto, reciben el impacto automáticamente. El otro Goliat está parcialmente cubierto por la plantilla y recibirá el impacto con una tirada de 4+ en un D6.

TIRADAS DE MUNICIÓN Las

tiradas de munición representan fallas en las armas o municiones, así como la posibilidad de simplemente quedarse sin munición. Las baterías pueden debilitarse o liberar repentinamente una ráfaga de energía, los proyectiles pueden atascarse en el mecanismo de carga, explotar o fallar. Ningún arma es absolutamente fiable ni tiene munición ilimitada; algunas son notoriamente volubles.

Al tirar para dar en el blanco, un 6 indica que tu arma podría haber fallado tras disparar, por lo que se requiere una tirada de munición. Ten en cuenta que, con un 6, sigues dando en el blanco y el disparo se considera exitoso.

Algunas armas son más fiables que otras. Esto se refleja en la puntuación de munición del arma, como se muestra en la sección Armería. Tira un D6. Si el resultado es menor que el indicado, el arma presenta una avería. El arma y la munición asignada son inútiles para el resto de la partida. Si obtienes la puntuación indicada o superior, el arma está en buen estado y puedes seguir usándola con normalidad.

Granadas:

Las granadas fallarán automáticamente cualquier tirada de munición que deban realizar. Esto significa que has lanzado tu última granada de ese tipo o que todas las granadas posteriores de ese tipo fallarán.

Fuera de alcance:

si disparas y tu objetivo está fuera de alcance, aún debes realizar una tirada para impactar para ver si se requiere una tirada de munición (es decir, si la puntuación del D6 es 6).

Combate cuerpo a cuerpo. Las

pistolas utilizadas en combate cuerpo a cuerpo no realizan tiradas de munición. Aunque es muy probable que las pistolas utilizadas de esta forma se disparen a quemarropa, su gasto de munición es mucho menor que si el luchador realizara un ataque a distancia normal.

OVERWATCH Overwatch

permite que un modelo dispare durante la fase de movimiento del enemigo, lo que representa a los luchadores tomando una posición para disparar inmediatamente cuando aparece el enemigo.

Un modelo puede pasar a supervisar al comienzo de su Turno. Una miniatura debe renunciar a su turno completo para pasar a la vigilancia, por lo que no puede moverse ni disparar. Al pasar a la vigilancia, la miniatura puede girarse para encarar en cualquier dirección. La miniatura no puede ocultarse, pero puede permanecer oculta si comenzó su turno escondida.

Durante la fase de movimiento del enemigo, la miniatura puede disparar a cualquier objetivo en cualquier momento como si fuera su propia fase de disparo, siguiendo las reglas habituales de puntería. La miniatura puede disparar antes de que el objetivo se mueva, después de que se mueva o incluso mientras se mueve. La vigilancia es obviamente útil para disparar a miniaturas enemigas mientras salen de su cobertura.

Una vez que una miniatura termina de disparar, deja de estar en vigilancia y puede moverse y disparar con normalidad en su turno, o volver a estar en vigilancia si lo prefiere. Si la miniatura no dispara en el turno del enemigo, también deja de estar en vigilancia y puede actuar con normalidad durante su turno, como se indicó anteriormente.

Si una miniatura es impactada mientras está vigilando, pierde su estado inmediatamente. Lo mismo ocurre si la miniatura se ve obligada a moverse por cualquier motivo; por ejemplo, si un luchador sufre una ruptura nerviosa, perderá su estado de vigilancia.

Cuando quieras disparar a una miniatura vigilada, empieza por declararlo y luego determina la posición del objetivo en el momento del disparo. Realiza el disparo normalmente; sin embargo, hay un modificador especial de -1 al impactar por disparar mientras vigilas.

Si el objetivo carga contra la miniatura en vigilancia, para representar el efecto desconcertante de la rápida aproximación del enemigo, se aplica un modificador de -1 al impacto y el cargador se considera un objetivo fugaz. Tenga en cuenta que esto solo aplica al tirador y solo si el cargador logra hacer contacto con la peana.

Al determinar objetivos de movimiento rápido, se utiliza el movimiento del luchador en ese turno en lugar de su turno anterior. También se tiene en cuenta todo el movimiento, no solo el anterior al disparo. Por ejemplo, si una miniatura recibe un disparo tras moverse 15 cm, pero iba a moverse otros 15 cm, se considera un objetivo de movimiento rápido.

Objetivos Fugitivos.

Si un luchador en vigilancia ataca a una miniatura enemiga que inició y terminará su movimiento fuera de la vista del vigilante, se considera un objetivo fugaz. Un luchador que intente disparar a un objetivo fugaz debe realizar una prueba de Iniciativa. Si falla la prueba, será demasiado lento para reaccionar y no podrá disparar a la miniatura evasiva mientras se aleja rápidamente fuera de la vista. La miniatura permanecerá en vigilancia, por lo que puede intentar disparar a otro luchador enemigo ese turno. Si supera la prueba, la miniatura puede ser atacada con normalidad.

COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo es un tipo de combate peligroso y desesperado. Los adversarios usan espadas y cuchillos, disparos a quemarropa con pistolas e incluso puños, pies y cabezas para abatir a un oponente. Iniciar un combate cuerpo a cuerpo es una decisión de un pandillero muy valiente o de un insensato.

¿QUIÉN PUEDE LUCHAR? Se dice que las

miniaturas que tocan peana con peana están en combate cuerpo a cuerpo. Esto solo puede ocurrir cuando un luchador ha cargado contra un enemigo, ya que de lo contrario, las miniaturas no pueden entrar en contacto físico. Consulta la sección "¡Carga!" de las reglas de Movimiento.

En la fase de combate cuerpo a cuerpo, se practica el combate cuerpo a cuerpo. Independientemente de quién sea el turno, todas las miniaturas que participan en el combate cuerpo a cuerpo lucharán. A diferencia de disparar, una miniatura en combate cuerpo a cuerpo puede luchar en todas direcciones contra enemigos a su lado, por delante o por detrás. En realidad, las miniaturas se mueven constantemente, esquivando, agachándose y zigzagueando mientras luchan por eliminar a sus adversarios.

Las miniaturas que luchan cuerpo a cuerpo **no pueden hacer nada más, ya que** están demasiado ocupadas luchando con sus adversarios. Cualquier disparo a muy corta distancia que puedan realizar con pistolas se tiene en cuenta en las reglas de combate cuerpo a cuerpo que siguen.



PROCEDIMIENTO

Los combates se desarrollan como se describe a continuación. **Se debe completar cada combate uno a uno hasta que cada luchador haya combatido con todas las miniaturas enemigas con las que participa en combate cuerpo a cuerpo. El jugador al que le toque el turno puede decidir el orden de los combates.**

1 LANZAR DADOS DE ATAQUE Ambos

jugadores tiran una cantidad de D6 igual a la característica de Ataques de su modelo.

2. CÁLCULO DE LA PUNTUACIÓN DE COMBATE.

Cada jugador elige su dado con la puntuación más alta y suma la Habilidad con Armas (HA) de su miniatura a la puntuación. A continuación, suma los modificadores de Puntuación de Combate, como se muestra en la página opuesta. El total es la Puntuación de Combate.

3. DETERMINAR GANADOR. El

jugador con la mayor Puntuación de Combate gana. En caso de empate, gana la miniatura con la característica de Iniciativa más alta. Si persiste el empate, el combate se desempata.

4. NÚMERO DE IMPACTOS:

Compara las puntuaciones de combate de ambos combatientes. La diferencia entre sus puntuaciones de combate es el número de veces que el ganador ha golpeado al perdedor. Si ganas el combate en un empate, sigues causando un impacto.

5. LANZAMIENTO PARA HERIR. Por

cada impacto, el ganador tira un D6 en la tabla de Heridas, de la misma forma que con los impactos por disparo. El valor de Fuerza dependerá del arma utilizada.

6 TIRO SALVADOR

Modelos que llevan armadura **o que recibir una tirada de salvación especial** puede intentar salvaciones de la misma manera que **los luchadores** alcanzados por disparos.

7 RESOLVER HERIDAS Resuelve las

heridas de la misma forma que lo harías con las heridas causadas por disparos.

DADOS DE ATAQUE: Tira la

cantidad de dados de ataque indicada por la característica de Ataques de la miniatura. Normalmente será uno, pero algunos guerreros especialmente agresivos pueden tener dos o más.

Aunque una miniatura puede lanzar más de un dado de Ataque, solo el mejor resultado cuenta para la Puntuación de Combate. La ventaja de lanzar más dados es que aumenta la probabilidad de obtener una tirada alta; sin embargo, también aumenta la probabilidad de que una miniatura cometa un error, como se describe más adelante.

COMBATIR CON DOS ARMAS SI

el modelo lleva un arma en cada

mano, como dos pistolas, dos espadas o una pistola y un cuchillo, entonces el modelo tira un dado de Ataque adicional.

Esta bonificación sólo se aplica a combatientes armados exclusivamente con pistolas y/o armas de combate cuerpo a cuerpo.

Los combatientes que portan un arma básica, especial o pesada nunca reciben esta bonificación, ya que el volumen adicional del arma limita su agilidad. Llevar granadas no impide usar un arma adicional, ya que se supone que deben estar sujetas al cinturón de la miniatura o guardadas convenientemente. Estos diferentes tipos de armas se describen en la sección de Armería.

DETERMINAR GANADOR

Cada jugador realiza su mejor tirada de Ataque, suma la Habilidad con Armas (HA) de la miniatura y aplica los siguientes modificadores. El jugador con la puntuación más alta gana.

En caso de empate, gana la miniatura con mayor Iniciativa, en cuyo caso el ganador recibirá un solo golpe. Si ambas miniaturas tienen la misma Iniciativa, el resultado es un empate y no se asesta ningún golpe.

MODIFICADORES DE PUNTUACIÓN DE COMBATE

+1 PÉRDIDAS DEL Oponente: Añade

+1 a tu puntuación por cada tirada de dados fallida de tu oponente (tiradas de 1).

Consulta la regla de Pérdidas para obtener una explicación de cómo funciona.

+1 GOLPE CRÍTICO: Añade

+1 a tu puntuación por cada golpe crítico infligido (tiradas adicionales de 6). Consulta la regla de Golpe Crítico para obtener una explicación de cómo funciona.

+1 CARGA

Si tu guerrero carga contra el combate en este turno, añade +1 a su puntuación de combate.

+1 MÁS ARRIBA

Si tu luchador está parado en un nivel superior, plataforma o pendiente, entonces agrega +1 a su puntaje de combate.

-1 GRAVADO

Si tu luchador lleva un arma pesada u otra pieza de equipo pesado, sufre una penalización de -1 en su puntuación de combate.

-1 OBSTÁCULO: Si

cargas contra un enemigo que se refugia tras una cobertura, como un muro bajo, sufres una penalización de -1 a tu Puntuación de Combate ese turno. Ten en cuenta que esta penalización solo se aplica durante el turno en que cargas.

Tenga en cuenta que los modificadores de impacto de las armas a distancia nunca se aplican en el combate cuerpo a cuerpo. Solo se aplican al disparar a distancia, como se describe en la sección de Disparo.

NÚMERO DE VISITAS

La diferencia entre la puntuación de combate del ganador y la puntuación de combate del perdedor es el número de veces que el ganador ha golpeado al perdedor.

Ejemplo: Un pandillero (WS3) está luchando contra un juvenil (WS2).

El pandillero saca un 4 y suma su WS de 3 para hacer un total de 7. La juve saca un 5 y suma su WS de 2 para hacer un 7, pero la juve ha cargado y por eso suma un +1 más para hacer un 8. La juve ha ganado por 8 a 7, y la diferencia (1) es el número de golpes que ha dado contra su oponente.

HERIDAS, ARMADURAS Y

LESIONES Una vez

establecido el número de impactos, el procedimiento restante es el mismo que para disparar.

Consulte la sección de Disparos para obtener una descripción sobre cómo hacer esto.

Tenga en cuenta que los modelos no pueden ser inmovilizados por golpes cuerpo a cuerpo, pero sufren heridas de la misma manera y las lesiones también se resuelven de la misma manera.

armas

Solo se pueden usar armas cuerpo a cuerpo y pistolas para el combate cuerpo a cuerpo. Todos los luchadores llevan como mínimo un cuchillo, y se supone que lo tienen oculto a la vista si la miniatura no lo muestra.

Un luchador, por lo general, lucha cuerpo a cuerpo con las armas que porta, tal como se muestran en la miniatura. Sin embargo, las miniaturas pueden intercambiar cualquier arma al comienzo del combate. Por ejemplo, un luchador que empuñe una pistola láser y una escopeta corta podría guardar su escopeta corta y desenvainar una espada, o podría guardar ambas pistolas y desenvainar dos espadas.

Incluso los guerreros que hayan disparado recientemente un arma básica, especial o pesada pueden desenvainar armas de combate, ya que se asume que su arma original está colgada o simplemente se le ha caído durante el combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, recuerda que los guerreros equipados con un arma básica, especial o pesada no obtienen el +1 al Ataque, incluso al usar dos armas de combate cuerpo a cuerpo.

El jugador debe declarar las armas que usa el luchador al inicio del combate, empezando por el jugador en su turno. Los luchadores no pueden cambiar de arma una vez que están en combate cuerpo a cuerpo; deben perseverar con las armas elegidas hasta que ya no participen en combate cuerpo a cuerpo.

NECROMUNDA

GOLPES

Si un luchador usa una sola arma, se asume que cualquier golpe infligido en un combate cuerpo a cuerpo se hizo con esa arma, ya sea una espada, un cuchillo, una pistola, etc. Resuelve el golpe usando la Fuerza del arma como se indica en la sección Armería.

Si un luchador usa dos armas (una en cada mano), los golpes se infligen alternativamente, primero con una mano y luego con la otra. Por ejemplo, un luchador con espada y pistola láser que inflige dos golpes, golpeará uno con la espada y otro con la pistola láser. Los golpes impares se pueden resolver con cualquiera de las dos armas.

MODIFICADORES DE ARMADURA

Los cuchillos, espadas y otras armas de combate cuerpo a cuerpo suelen usar la Fuerza del luchador. La tabla a continuación se utiliza para determinar los modificadores de las tiradas de salvación cuando... Se utiliza la propia fuerza de un modelo.

La fuerza del modelo	Modificador de salvación de armadura
3 o menos	0
4	-1
	-2
5 6	-3
7	-4
8	-5
9 o más	-6

LA PARADA: Los guerreros

armados con espadas pueden intentar desviar los golpes de un oponente. Para representar esto, una miniatura con una parada puede obligar a un oponente a repetir uno de sus dados de Ataque con mayor puntuación antes de calcular su Puntuación de Combate. Sin embargo, solo puedes parar si el dado de Ataque con mayor puntuación de tu oponente es mayor que el tuyo. Por ejemplo, si sacaste un 5 y tu oponente un 3, no puede ser parado, pero sí puede pararte a ti. Recuerda: si tu oponente tiene 2 o más dados de Ataque, siempre puede elegir su siguiente puntuación más alta en lugar de la puntuación de los dados repetidos.

Si ambos combatientes luchan con espadas, la capacidad de parar se cancela y ninguno puede hacerlo. En el improbable caso de que una miniatura lleve dos espadas, puede parar dos veces; es decir, puede forzar dos repeticiones de tiradas o una repetición de tiradas contra una miniatura con una sola espada.

BUSCAR A TIENTAS

En el caos del combate cuerpo a cuerpo, es muy fácil tropezar o perder el equilibrio y quedar expuesto a un puñetazo o puñalada rápida. Cualquier resultado de 1 en los dados de Ataque indica que has tropezado, has dejado caer un arma o has cometido algún error. Por cada error, tu oponente puede añadir +1 a su propia Puntuación de Combate.

GOLPES CRÍTICOS. Un golpe

crítico representa un golpe de suerte, una finta espectacular o una artimaña. Debes sacar al menos dos 6 para conseguir un golpe crítico. El primer 6 se considera tu puntuación más alta y cada 6 adicional cuenta como golpe crítico, añadiendo +1 a tu total.

COMBATE MÚLTIPLE

Cuando dos o más miniaturas luchan contra un mismo enemigo, se denomina combate múltiple. El jugador en turno puede elegir el orden en que luchan sus miniaturas; sin embargo, si elige una miniatura que esté en contacto de peana con varios combatientes enemigos, deberá luchar contra cada uno de sus oponentes uno tras otro. También puede elegir el orden en que se libran estos combates individuales, pero todos deben resolverse antes de poder pasar a una de sus otras miniaturas.

El primer combate que libra una miniatura en inferioridad numérica en ese turno se desarrolla exactamente igual que en los combates uno contra uno. Si la miniatura en inferioridad numérica sobrevive, el siguiente oponente al que se enfrente en ese turno tira un dado de Ataque adicional y añade un +1 a su Puntuación de Combate. Cada enemigo subsiguiente con el que luche obtiene un dado de Ataque adicional y añade un +1 adicional a su Puntuación de Combate. Por ejemplo, el tercer enemigo tiene +2 dados de Ataque y +2 Puntuación de Combate, el cuarto tiene +3 dados de Ataque y +3 Puntuación de Combate, y así sucesivamente.

HACER UN SEGUIMIENTO

Si todos los oponentes cuerpo a cuerpo de una miniatura quedan fuera de combate o abandonan el combate, esta puede realizar un movimiento de seguimiento especial. Esto es una excepción a la secuencia de turnos normal y no importa de quién sea el turno. La miniatura puede moverse inmediatamente hasta 5 cm. Puedes usar este movimiento de 5 cm para ponerte a cubierto, para entablar combate cuerpo a cuerpo con otra miniatura o de cualquier forma que desees. Puedes cruzar un obstáculo sin penalización durante un seguimiento, pero se aplican otras penalizaciones de terreno de forma normal.

Si usas un movimiento de seguimiento para enfrentar a otro enemigo, mueve la miniatura, pero no realices más combates en ese turno. El combate continúa en la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo. Esto se debe a que el luchador no tiene tiempo suficiente para nada más que seguir el movimiento. Ten en cuenta que usar un movimiento de seguimiento de esta manera se considera una continuación del combate cuerpo a cuerpo, por lo que el luchador no recibirá la bonificación habitual por carga a su Puntuación de Combate ni podrá cambiar de arma.

Tenga en cuenta que un seguimiento no afecta la capacidad de movimiento de una miniatura en su siguiente fase de movimiento. Este seguimiento es un movimiento adicional que refleja la intensa actividad del combate cuerpo a cuerpo.

Los luchadores heridos que

caen al suelo quedan completamente a merced de su enemigo. En un combate cuerpo a cuerpo, cualquier miniatura que caiga queda automáticamente fuera de combate. Su enemigo la remata con un golpe rápido y la miniatura es retirada.

En combates múltiples, un luchador que cae tiene más probabilidades de sobrevivir. Si todas las miniaturas de un bando caen, quedan automáticamente fuera de combate. Si dos o más miniaturas luchan en el mismo bando, algunas pueden caer y alejarse arrastrándose a 5 cm de su fase de movimiento, siempre que al menos una miniatura amiga continúe luchando.

LUCHADORES INVERTIDO Y COMBATE CUERPO A CUERPO

Los luchadores no pueden ser inmovilizados en combate cuerpo a cuerpo. Un luchador que recibe un golpe en combate cuerpo a cuerpo, incluso si recibe un disparo durante la fase de disparo, no es inmovilizado. Si un luchador ya está inmovilizado al ser atacado, el inmovilizado se desestima en cuanto entra en acción. La apremiante necesidad de defenderse impulsa al luchador a la acción.

PASANDO DEL COMBATE

Una vez que los modelos están involucrados en un combate cuerpo a cuerpo, no pueden moverse en su fase de movimiento. Deben permanecer de pie y luchar hasta quedar fuera de combate, hasta eliminar a sus enemigos o hasta que uno de ellos se eche a correr, como se describe más adelante. La única excepción a esto es en un combate múltiple, donde los luchadores caídos pueden escabullirse mientras sus amigos sigan luchando.

CARGANDO CONTRA LOS COMBATIENTES

Las miniaturas abatidas pueden ser cargadas como cualquier otro luchador. Durante la fase cuerpo a cuerpo, un luchador puede rematar miniaturas enemigas abatidas en contacto con su base, como se explica en la sección "Luchadores abatidos" (arriba). Ten en cuenta que, incluso si no se lanza combate, se considera cuerpo a cuerpo, por lo que el luchador puede realizar un movimiento de seguimiento con normalidad.

Lesiones especiales

Algunas armas cuerpo a cuerpo, como las mazas de choque y las armas de alto impacto, utilizan reglas especiales de lesión. Estas reglas solo se aplican si el arma infligió una herida en combate cuerpo a cuerpo y obtuvo un resultado de Fuera de Combate. Si el luchador usaba varias armas y cada una infligía una herida de Fuera de Combate, puedes elegir cuál de las reglas especiales del arma se aplicará. Ten en cuenta que esto solo se aplica a las heridas infligidas en combate cuerpo a cuerpo; los luchadores caídos que quedan fuera de combate automáticamente ignoran esta regla.

LIDERAZGO

MANTENER LA CALMA

Esta sección de las reglas se centra en cómo reaccionan tus combatientes bajo fuego enemigo: si continúan luchando con valentía mientras los proyectiles explotan a su alrededor o si dan media vuelta y corren a cubierto. Independientemente de tus sentimientos o los del líder de la banda, incluso el más curtido de los combatientes puede verse obligado a huir o a ponerse a cubierto cuando la acción se intensifica.

Pruebas nerviosas

Un luchador puede ser llamado a una prueba para ver si su nervio se mantiene. Una prueba de nervio funciona de la misma manera que una prueba de liderazgo. Si la prueba se supera, el luchador mantiene su nervio y no hay ningún efecto adicional.

Combatientes desmantelados: si un combatiente de

la banda cae o queda fuera de combate, cada miniatura amiga en un radio de 2" debe realizar una prueba de nervios inmediatamente. Si se requieren varias pruebas de nervios al mismo tiempo, el jugador propietario puede elegir el orden.

Si la miniatura fue alcanzada por un arma de alto impacto, cualquier prueba de nervios resultante incurre en una penalización de -1 al Liderazgo. Ver a un compañero de la pandilla destrozado por un arma tan devastadora basta para minar la confianza incluso del luchador más aguerrido.

Si falla la prueba de nervios, el luchador está roto y puedes indicarlo colocando un contador de Roto junto al modelo si lo deseas.

El luchador destrozado entra en pánico o se conmociona momentáneamente e intentará correr a cubierto. Podría recuperarse lo suficiente como para volver a la lucha una vez que se haya preparado para seguir luchando.

LUCHADORES ROTOS

En cuanto un luchador se descompone, da media vuelta y corre a cubierto. Este movimiento se realiza fuera de la secuencia de turnos normal y se calcula de inmediato. El luchador se aleja hasta 2D6" del enemigo más cercano (es decir, no puede finalizar el movimiento acercándose a esa miniatura enemiga). Tira los dados y determina la distancia que recorre la miniatura. El jugador del luchador descompuesto puede elegir dónde y a qué distancia corre. Alternativamente, si puede desaparecer de la vista quedándose donde está y escondiéndose, puede hacerlo (véase la sección de Movimiento).

En las fases de movimiento posteriores, el luchador dañado continuará moviéndose como se explicó anteriormente hasta que haya recuperado el nervio.

NECROMUNDA

Un luchador descompuesto no puede hacer más que correr a cubierto y permanecer allí mientras intenta recuperar la compostura, como se describe a continuación. De lo contrario, no podrá moverse y no disparará.

Combate con luchadores rotos Si un

luchador roto es atacado y forzado a un combate cuerpo a cuerpo, entonces estará en serios problemas.

Mientras esté roto, el WS de un luchador cuenta como 1. Si sobrevive a la fase cuerpo a cuerpo, incluso si gana, se retira automáticamente del combate y corre a cubrirse al final de la fase como se describe a continuación.

Un luchador que pierde la compostura y se quiebra

en combate cuerpo a cuerpo se aleja de su enemigo y huye 2D6" como cualquier otro luchador destrozado. Dado que un luchador destrozado le da la espalda al enemigo, es muy probable que reciba un golpe al darse la vuelta para huir. Para representar esto, la miniatura recibe un golpe automático de su enemigo. Calcula esto en cuanto el luchador se quiebre y antes de que se mueva.

Sin embargo, este golpe automático no se aplica si el enemigo que lo realiza está involucrado en un combate múltiple. El enemigo está demasiado ocupado defendiéndose de los asaltantes restantes. Cabe destacar que puede ocurrir que todos los luchadores involucrados en el combate múltiple fallen sus pruebas de nunca, en cuyo caso el último luchador en huir sufre el golpe automático.

Recuperando el nervio Un

luchador dañado puede intentar recuperar el nervio durante su fase de recuperación siempre y cuando esté oculto o el enemigo no pueda tener línea de visión hacia él.

Para intentar recuperar la calma de un luchador, la miniatura debe someterse a una prueba de calma. Si la supera, recupera la calma y puede luchar con normalidad a partir de entonces. Si falla, queda destrozado.

Roto en ese turno . No

es posible romperse y recuperar la calma en el mismo turno. Por lo tanto, un luchador que pierda la calma durante el turno de su propio bando no podrá recuperarse en la fase de recuperación de ese turno.

Luchadores

Inmovilizados. Si un luchador inmovilizado se descompone, escapa automáticamente y corre a cubierto como siempre. Los luchadores inmovilizados no pueden ser inmovilizados.

Luchadores caídos Los

luchadores que están caídos se pueden destruir de forma normal, sin embargo, sus heridas significan que solo pueden arrastrarse hasta 2" en lugar de la carrera habitual de 2D6".

La tirada de botella es una prueba especial que

el jugador debe realizar al inicio de su turno, antes de cualquier otra acción, si una cuarta parte (25%) o más de su banda está fuera de combate. Por ejemplo, en una banda de 10 hombres, se requiere una prueba si 3 o más hombres están fuera de combate.

A veces no todos los miembros de la banda se presentan a una pelea o llegan más tarde como refuerzos. Solo los luchadores que han participado en la partida hasta el momento se utilizan para determinar cuándo se necesita una tirada de Botella, es decir, no el tamaño total de la banda.

Algunos escenarios también permiten que los luchadores abandonen el combate voluntariamente. Por ejemplo, los atacantes en un Ataque y Fuga pueden retirarse del borde de la mesa al completar su misión. Los luchadores que abandonan un combate no se consideran caídos ni fuera de combate para la tirada de Botella.

Para realizar una prueba de Botella, tira 2D6. Si la puntuación es superior a la característica de Liderazgo del líder de la banda, la prueba se considera fallida y la banda queda fuera de combate. La partida termina inmediatamente y los combatientes supervivientes se retiran del área. Fallar una tirada de botella es la forma más común de terminar una partida. Si la puntuación es igual o menor que la característica de Liderazgo, el jugador ha superado la prueba y puede continuar luchando.

Si el líder de la banda está caído, destrozado o fuera de combate, el jugador no podrá usar su Liderazgo para realizar la prueba. En su lugar, podrá usar la característica de Liderazgo de una miniatura de su elección entre los luchadores restantes que no estén caídos, destrozados ni fuera de combate.

Un jugador puede fallar voluntariamente una tirada de Botella si así lo desea. En ese caso, no es necesario realizar la prueba; se asume que falla automáticamente cuando los pandilleros se disuelven en las sombras y se retiran. Cabe destacar que se deben cumplir todas las condiciones para realizar una tirada de Botella (25% de bajas).



REGLAS AVANZADAS

Esta sección incluye diversas reglas nuevas que añaden más detalle y complejidad al juego. No son necesarias para jugar, por lo que se han recopilado al final para evitar posibles confusiones.

Recomendamos a los nuevos jugadores que ignoren esta sección al principio, o al menos hasta que se familiaricen con el funcionamiento del juego. Si te consideras un jugador experimentado, no tendrás problema en introducir estos elementos más complejos conforme avances.

DESCENDENTE

Los múltiples niveles entrelazados y pórticos de la Subcolmena brindan a los luchadores amplias oportunidades de caer desde alturas vertiginosas.

PRUEBA DE CAÍDA SI

un luchador **queda** inmovilizado o cae a menos de 2,5 cm de un borde, existe la posibilidad de que resbale y caiga por el borde. Para determinarlo, **debe realizar una prueba de Iniciativa**. Si falla la prueba, caerá por el borde más cercano.

borde hasta el suelo de abajo.

Si un luchador participa en un combate cuerpo a cuerpo a menos de 2,5 cm de un borde, puede caerse si pierde el combate. **Tras resolver cualquier golpe recibido en ese combate, y suponiendo que su oponente no lo haya dejado fuera de combate, el luchador debe realizar una prueba de Iniciativa**. Si falla la prueba, cae por el borde más cercano al suelo.

Si un luchador se ve obligado a moverse en una dirección aleatoria, por ejemplo, al atravesar humo, existe la posibilidad de que caiga al tocar un borde. El luchador debe realizar una prueba de Iniciativa. Si falla la prueba, cae al suelo por el borde. Si la supera, el luchador termina su movimiento en el borde.

Si una miniatura en el aire queda inmovilizada o cae (por ejemplo, si una criatura voladora recibe un disparo desde la posición de vigilancia), caerá desde el punto donde fue impactada. No hay prueba de caída; la miniatura caerá automáticamente al suelo.

DAÑO

Un luchador que cae recibe un golpe automático con una fuerza igual a la altura de la caída en pulgadas.

Al sufrir una herida, una caída de hasta 7,6 cm inflige 1 herida, y una caída de más de 7,6 cm inflige 1D6 heridas. Se asume que una caída vertiginosa de más de 25,4 cm deja automáticamente al guerrero fuera de combate. Las tiradas de salvación por armadura se aplican a las heridas sufridas por caída. Los modificadores de tirada son los mismos que para los impactos en combate cuerpo a cuerpo. Por lo tanto, F4 cuenta -1, F5 -2, F6 -3, y así sucesivamente. Una miniatura que cae sin quedar derribada ni fuera de combate queda inmovilizada, como si fuera alcanzada por fuego enemigo.

CAYENDO SOBRE OTRO MODELO

En el improbable caso de que alguien se encuentre directamente en la trayectoria de un luchador que cae en picado, también podría resultar herido. El desventurado individuo es alcanzado con una tirada de 1D6 de 4, 5 o 6. Sufre el mismo impacto de fuerza que el caído, sufriendo 1 o 1D6 heridas según la distancia de la caída, **o incluso puede quedar fuera de combate automáticamente si la caída fue de más de 25 cm**. Si es alcanzado por el luchador que cae, y suponiendo que no caiga ni quede fuera de combate, la víctima queda inmovilizada como si hubiera recibido un disparo.

Suponiendo que el caído y la víctima sobrevivan, **reposicione el modelo caído de manera que no esté en contacto con la base para dejar en claro que no están en combate cuerpo a cuerpo**.

Saltar hacia abajo: una

miniatura puede saltar desde un nivel superior a otro inferior si la altura es de 7,5 cm o menos **y tiene suficiente movimiento para cubrir la caída**. Si el guerrero decide hacerlo, puede realizar una tirada de Iniciativa.

Si falla la prueba, el luchador aterriza torpemente y recibe un golpe como si cayera. Si la supera, aterriza sano y salvo **y puede continuar su movimiento**.

Cada caída de 2,5 cm cuesta 1,25 cm de movimiento. Por ejemplo, si un pandillero se movió 5 cm hasta una cornisa y saltó 5 cm hacia abajo, habrá usado 7,5 cm de movimiento.

SALTAR A TRAVÉS DE

UN ESPACIO Un modelo puede intentar saltar a través de un espacio horizontal de un lado al otro siempre que tenga suficiente movimiento para cubrir el espacio.

Mueve la miniatura hasta el hueco y tira un D6. Si el resultado es igual o mayor que la distancia necesaria para saltar el hueco, salta con éxito al otro lado. El luchador puede continuar su movimiento si le queda movimiento. Cada salto de 2,5 cm cuesta 2,5 cm de movimiento.

Si no logra cubrir el hueco, **ya sea porque el D6 está demasiado bajo o porque no le queda suficiente movimiento, entonces el luchador se desploma como si fuera una caída**.

NECROMUNDA

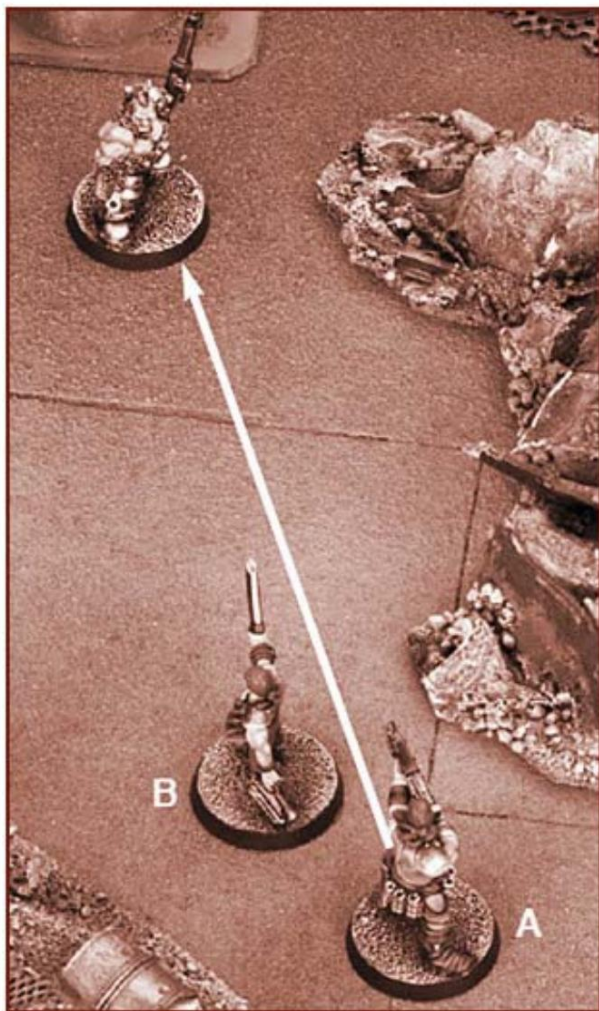
DISPAROS PERDIDOS

Cuando un luchador dispara y falla, a veces sucede que la trayectoria del disparo pasa cerca de uno de sus propios luchadores.

Si un disparo pasa a menos de 1,27 cm de un amigo en cualquier punto de su trayectoria, existe la posibilidad de impactarlo accidentalmente. Esto solo puede ocurrir si fallas y sacas un 1 para impactar.

Tira otro D6 para determinar si el disparo perdido impacta a la miniatura intermedia. Con un 1, la miniatura intermedia es impactada. Determina si el objetivo está herido, como de costumbre.

Se puede elegir entre más de una miniatura que podría ser impactada por un disparo perdido. En este caso, se puede aleatorizar el objetivo de forma conveniente: por ejemplo, 1, 2 o 3 el objetivo de la izquierda, 4, 5 o 6 el objetivo de la derecha.



Orlock A dispara al Goliat, pero saca un 1 en su tirada de impacto. Como Orlock B está a menos de 1,25 cm de la línea de fuego, existe la posibilidad de que el disparo perdido lo alcance.



ARMAS EXPLOSIVAS

Las armas mal mantenidas, la munición casera y las baterías viejas y corroidas pueden explotar, **dañando** el arma y probablemente lesionando al tirador. Esto puede deberse a un sobrecalentamiento del arma, una fuga de plasma o la explosión de un cargador al cargar el siguiente proyectil. Si bien no es tan peligroso como un impacto directo del arma, sigue siendo una mala noticia y puede fácilmente dejar a un hombre fuera de combate.

Cuando se saca un 6 para impactar, se realiza una tirada de Munición. Se requiere, como ya se describió en la sección de Disparos. En el caso de los lanzallamas, se requiere una tirada de Munición cada vez que se dispara un arma.

Si el resultado de una tirada de dados de munición es 1, el arma no solo será inútil para el resto del juego (ya que un 1 inevitablemente fallará), sino que también existe la posibilidad de que explote. Tira otro D6. Si la puntuación es inferior a la tirada de munición estándar del arma, esta explota.

Si la clasificación de munición de un arma es "automática", entonces falla automáticamente una tirada de munición, por lo que no se toma ninguna. De todas formas, tira un dado y haz que el arma explote si obtienes un 1.

Un arma explosiva inflige un impacto automático al usuario como si fuera alcanzado por su propia arma, pero con un valor de Fuerza 1 menos de lo normal (el **Modificador de Salvación también se reduce si corresponde**). En el caso de las armas que usan plantillas, no se usa ninguna: la explosión se limita únicamente al modelo que dispara.

prendiéndose fuego

Algunas armas disparan breves ráfagas de sustancias químicas inflamables que no solo queman la piel de la víctima, sino que también pueden incendiar su ropa. Si un guerrero es alcanzado por un arma incendiaria, tiene una alta probabilidad de incendiarse. La probabilidad de que esto ocurra depende del arma utilizada, ya que las armas incendiarias más potentes pueden desatar una cortina de fuego más concentrada. Cualquier miniatura que sufra un impacto de un arma incendiaria y no quede fuera de combate debe tirar un D6. Si la puntuación es igual o mayor que la cifra que se muestra a continuación, ¡el desafortunado guerrero se ha incendiado!

Arma	Posibilidad de incendiarse
Proyectiles Hot Shot	5+
Lanzallamas de mano	5+
Lanzallamas	4+
Lanzallamas pesado	3+

Cualquier miniatura en llamas debe realizar una prueba de Fuerza al comienzo de su turno. Si la supera, el luchador logra apagar las llamas. La miniatura ya no está en llamas, pero no puede hacer nada más durante el resto del turno.

Si falla la prueba, el guerrero no puede extinguir las llamas y continúa ardiendo. La miniatura sufre automáticamente una herida superficial y no puede hacer nada más que tambalearse 1D6" en una dirección aleatoria.

Cualquier combatiente aliado en contacto peana con peana con una miniatura en llamas al inicio de su turno puede ayudar a apagar las llamas. La miniatura no puede hacer nada más ese turno. Si el combatiente colabora de esta manera, su atributo de Fuerza se suma al de la miniatura al realizar la tirada de Fuerza.

Los luchadores que están caídos pueden incendiarse y seguir las reglas anteriores, excepto que si el luchador falla la prueba de Fuerza, entonces no se mueve en absoluto en ese turno.

Los luchadores que están en llamas son inmunes a las pruebas de inmovilización y nervios, por lo que se recuperarán automáticamente si ya están inmovilizados o rotos.

Los cazas en llamas no pueden participar en combate cuerpo a cuerpo y, por lo tanto, no pueden ser atacados. Si un caza ya estaba en combate cuerpo a cuerpo antes de incendiarse, el combate se interrumpe inmediatamente y las dos miniaturas se separan del contacto con la peana.

Los combatientes que se incendian durante los disparos de vigilancia dejan de moverse inmediatamente y deben intentar extinguir el fuego al comienzo de su siguiente turno de forma normal.

VUELO

Algunas bestias aladas pueden volar a través de la ruinosa Subcolmena. Las miniaturas que pueden volar pueden moverse en cualquier dirección e ignorar cualquier penalización terrestre, ya sea difícil o muy difícil. Ten en cuenta que la miniatura debe terminar su turno en tierra, es decir, no aleteando en el aire.

Las miniaturas voladoras también pueden planear entre estructuras, siempre que el movimiento sea descendente. Cada movimiento descendente de 2,5 cm (1") permite a la miniatura moverse 2,5 cm (1") adicional. Sin embargo, este movimiento adicional no puede superar el movimiento base de la miniatura. Por ejemplo, una miniatura con una característica de Movimiento de 4 puede obtener una bonificación máxima de 10 cm (4") al moverse normalmente, o de 20 cm (8") si corre.

TERRENO DE ATAQUE

Algunos escenarios utilizan elementos de terreno destructibles especiales, como la puerta de entrada en la Incursión o el alambique de agua en un Ataque y Fuga. Estas características estructurales...

Puede ser atacado como se describe a continuación.

Aunque no sea estrictamente preciso, conviene pensar que las estructuras pueden soportar un número fijo de heridas, al igual que los guerreros. Las estructuras también tienen un valor de Resistencia y pueden soportar un cierto número de heridas antes de ser destruidas o dañadas. Por ejemplo, un objeto de agua aún tiene una Resistencia de 6 y 1 Herida.

Se puede disparar a una estructura igual que a un caza enemigo. Por lo tanto, debes tirar para golpear y conseguir heridas como Normal. Algunas estructuras serán más fáciles de alcanzar que los cazas porque son objetivos grandes (+1 al alcance).

Un caza puede usar granadas Krak o bombas de fusión como cargas de demolición. El dispositivo puede colocarse sobre una estructura en contacto con la base del caza durante su ataque . fase cuerpo a cuerpo siempre y cuando no corra, cargue o dispare y no esté involucrado en un combate cuerpo a cuerpo.

El ataque impacta automáticamente (aunque todavía debes hacer una tirada para impactar para ver si una tirada de Munición es válida).

La bomba se fija a la estructura mediante su carcasa magnética, explota y el objetivo es alcanzado automáticamente .

Como alternativa, un luchador puede atacar una estructura en contacto con la base en su fase cuerpo a cuerpo, siempre que no haya corrido ni cargado. No puede combatir cuerpo a cuerpo contra un enemigo ni disparar su arma en el mismo turno. En efecto, el luchador ataca la estructura durante el turno, destruyéndola con cualquier arma que tenga. Un luchador asesta automáticamente un golpe a una estructura por cada ataque en su perfil. Calcula el resultado de los golpes de la forma habitual. Ten en cuenta que solo se pueden usar armas cuerpo a cuerpo para atacar el terreno de esta manera. Si el luchador tiene varias armas cuerpo a cuerpo, puedes elegir qué arma usar para cada ataque.

NECROMUNDA

MIEDO

El miedo es una reacción natural ante mutantes aterradores, poderes psíquicos sobrenaturales y algunas lesiones particularmente espantosas. Para representarlo, las miniaturas deben superar una prueba de nervios al enfrentarse a criaturas o circunstancias aterradoras.

Si el luchador es atacado por una miniatura que le causa miedo y alcanza el contacto peana con peana, deberá realizar una prueba de nervios. Si falla la prueba, el luchador queda destrozado. Sin embargo, el luchador queda inmovilizado por el miedo, por lo que no se descompone inmediatamente del combate, sino que se descompone al final de la fase con normalidad.

Si el guerrero declara una carga contra una miniatura que le causa miedo, debe realizar una prueba de nervios a menos que la miniatura cargada esté abatida. Si falla la prueba, el guerrero no puede cargar y queda momentáneamente paralizado por el miedo. La miniatura no puede hacer nada más durante el resto del turno.

TERROR

El terror es una forma más potente de miedo. Así como algunas criaturas horribles son tan espantosas que causan miedo, otras son aún peores y, en cambio, causan terror.

Las circunstancias que causan terror automáticamente causan miedo, como se describió anteriormente. Además, se requiere una prueba de nervios si la miniatura se encuentra a menos de 8" de una criatura que causa terror al comienzo de su turno. Si falla la prueba, el guerrero queda destrozado, como se describe en la sección de Liderazgo.

PASIVOS ESPECIALES POR MIEDO Y TERROR

Más adelante, podrás encontrar luchadores lo suficientemente repulsivos como para causar miedo. Obviamente, individuos tan impresionantemente horribles no se dejarán intimidar por otros de su especie.

Una miniatura que infunde miedo no necesita realizar pruebas de miedo.

Trata a cualquier enemigo que infunda terror como si infundiera miedo; es decir, no necesita realizar pruebas solo porque la miniatura esté a 8" o menos al comienzo de su turno.

Un modelo que causa terror no puede verse afectado ni por el miedo ni por el terror.

Con el tiempo podrás adquirir luchadores que se convierten en individuos completamente horribles por muchas razones.

Naturalmente, un luchador con Reputación Asesina infundirá más miedo si cuenta con las Cicatrices Horribles correspondientes. Si una miniatura tiene varias reglas que infligen miedo o terror, cada regla posterior aplicará una penalización de -1 a Liderazgo a cualquier prueba de nervios que inflija mediante miedo y terror. Nota: Las reglas duplicadas no cuentan (por ejemplo, un luchador que cae en un Pozo Químico varias veces solo cuenta como una sola regla).

ESTUPIDEZ

Muchas criaturas grandes y gravemente mutadas son tan tontas que a menudo se comportan de forma bastante aleatoria y estúpida. Un luchador de pandillas a veces puede quedar desconcertado por las lesiones o el shock. A estos individuos se les describe como estúpidos.

Las miniaturas estúpidas deben realizar una prueba de Liderazgo al comienzo de cada turno para determinar su reacción. Si superan la prueba, pueden actuar con normalidad. Si fallan, se aplican las siguientes reglas hasta el comienzo del siguiente turno.

1 Si la miniatura lucha cuerpo a cuerpo, está temporalmente desorientada o confundida. Tira 1D6 antes de cada fase cuerpo a cuerpo.

No tires dados de Ataque este turno. Tu WS sigue siendo 1-3: cuenta para la Puntuación de Combate, que representa solo los instintos básicos. 4-6: Lucha con normalidad.

2 Si no luchas en combate cuerpo a cuerpo, tira un D6 para determinar cómo se mueve el modelo al comienzo de tu fase de movimiento.

en la Tira un dado de dispersión. La flecha indica la dirección (1-3): que se mueve la miniatura este turno. La miniatura recorre toda su distancia de movimiento normal. Si la miniatura entra en contacto con un enemigo, entra en combate cuerpo a cuerpo y puede o no luchar (tira como se indica arriba).

4-6: El modelo no se mueve.

3 La miniatura no puede hacer nada más este turno. El guerrero no disparará armas ni se moverá a menos que pierda el control y corra 2D6" para cubrirse, como se describe en la sección de Liderazgo.

4 La miniatura no necesita realizar más pruebas de Liderazgo para detectar miedo o terror, pero sí debe realizarlas para mantener la calma. Si falla una prueba, la miniatura usará 2D6 para cubrirse.

Las reglas para luchadores rotos prevalecen sobre las reglas para la estupidez. El luchador tampoco se ve afectado por la reglas para el odio y el frenesí.



SERPIENTE SALVAJE

La bebida favorita de los habitantes de Underhivers es el potente licor conocido como Wildsnake.

Elaborado a partir de pieles y carne de serpientes capturadas en las zonas salvajes de las zonas peligrosas. Algunos cazadores y agricultores pueden pasar toda su vida capturando y criando serpientes para la industria de Wildsnake, tal es la popularidad de la bebida. La procedencia de cada botella está garantizada por la serpiente muerta que contiene. Wildsnake es un líquido claro de sabor intenso, cuyo amargor proviene del veneno de las propias serpientes.

Para quienes no pueden permitirse el precio de Wildsnake, la segunda mejor opción es, literalmente, la Segunda Mejor. La Segunda Mejor se elabora con pieles de rata demasiado mohosas para usarlas en cualquier otra cosa, babosas demasiado rancias para venderlas como alimento para esclavos y desechos domésticos tan repugnantes que es mejor no pensar en ello.

Convenientemente, es casi imposible pensar en algo después de beber una botella de Second Best...

ODIO

El odio es una emoción poderosa, y en la Subcolmena existen muchas oportunidades para que las bandas desarrollen rivalidades acérrimas. Los rencores y la animosidad arraigada pueden dar lugar a disputas que desgarran a las bandas y dejan decenas de muertos. Esto se refleja en las reglas especiales para el odio. El odio a menudo puede desarrollarse tras lesiones perturbadoras.

La mayoría de las bandas tendrán luchadores que odian a un miembro de la banda enemiga a lo largo de la campaña. Las siguientes reglas se aplican a las miniaturas que odian a sus rivales.

- 1 Si un luchador **puede ver a un adversario odiado**, entonces todas las pruebas de **nervios** se toman como si tuviera una característica de Liderazgo de 10.
- 2 Una miniatura que lucha cuerpo a cuerpo con un enemigo odiado puede repetir cualquiera de sus dados de Ataque en el primer turno de cualquier combate cuerpo a cuerpo. Tras el primer turno, la miniatura ha desahogado su ira contenida y lucha con normalidad.
- 3 Una miniatura en combate cuerpo a cuerpo debe usar su movimiento de seguimiento de 2" para enfrentarse a un enemigo odiado si es posible. De lo contrario, debe usar el movimiento de seguimiento para moverse hacia un enemigo odiado que pueda ver. No puede usar el movimiento de seguimiento para alejarse de enemigos odiados ni ponerse a cubierto si hay miniaturas enemigas odiadas a la vista.

FRENESÍ

Algunos luchadores están más que enloquecidos y pueden verse arrastrados a un frenesí de matanza durante el combate. A estos individuos salvajes y peligrosos se les describe como frenéticos. Cómo o por qué un luchador puede llegar a perder el control de esta manera no es particularmente importante: podría estar psicóticamente perturbado, bajo la influencia de peligrosos hongos de la colmena o afectado por gases o radiación localizada.

Si un individuo está frenético se aplican las siguientes reglas.

- 1 Un modelo frenético siempre debe cargar contra el enemigo más cercano dentro de su movimiento de carga si puede hacerlo. Para calcular esto, solo se utiliza su alcance de carga normal, es decir, el doble de su velocidad de movimiento, que normalmente lo hace de 8". Se ignoran todas las demás bonificaciones a su alcance de carga, como las de la habilidad Salto o un chip berserker. Ten en cuenta que esta carga automática solo se calcula una vez que se hayan resuelto todos los demás movimientos de carga regulares en ese turno.
- 2 La miniatura frenética duplica su atributo de Ataques. Por ejemplo, A1 se convierte en A2, A2 se convierte en A4, y así sucesivamente.
- 3 Los modelos frenéticos no pueden parar (ver Parada en la sección Combate cuerpo a cuerpo).
- 4 Las miniaturas en frenesí deben usar su movimiento de seguimiento de 2" para entrar en combate cuerpo a cuerpo si es posible. De lo contrario, deben usar el movimiento adicional para acercarse al enemigo **más cercano**. No pueden usar un movimiento de seguimiento para ponerse a cubierto o retirarse (véase Combate Cuerpo a Cuerpo).
- 5 Los modelos frenéticos nunca se ven afectados por el miedo o el terror, ni tampoco por el odio.
- 6 Si una miniatura frenética pierde la compostura y se descompone, como se describe en la sección de Liderazgo, las reglas de Frenesí dejan de aplicarse **durante el resto de la partida**. El luchador ha recibido una paliza y su instinto de supervivencia se impone.
- 7 Un jugador puede intentar controlar por completo una miniatura en frenesí al comienzo de su turno. Esto depende exclusivamente de ti: ¡quizás no quieras que tu espléndido guerrero enloquecido se calme y se comporte con sensatez! Para controlarla, realiza una prueba de Liderazgo, como si fueras a poner a prueba tu temple. Si la superas, el guerrero estará bajo control y podrá actuar con normalidad; sin embargo, no se aplicará ninguna de las reglas especiales de Frenesí descritas anteriormente. Este control dura hasta el comienzo de tu siguiente turno.

ARSENAL

Esta sección del reglamento de Necromunda describe las diferentes armas que portan los combatientes de las bandas, así como otro equipo como armaduras y miras. Además de armas comunes y artículos de equipo fáciles de conseguir, existen muchas armas inusuales o exóticas y dispositivos raros de diversos tipos. Estos artículos, tan codiciados y costosos, solo los portan las bandas más ricas y exitosas, pero se han recopilado aquí para facilitar su consulta.

Algunos de los objetos descritos en las páginas siguientes se utilizan en los diversos escenarios de la sección "Jugar una partida de campaña" (ver página 109). Por ejemplo, los chillones y los aturdidores se utilizan con reglas especiales en los escenarios de Incursión y Rescate, actuando como dispositivos de alarma y silenciadores de sonido, respectivamente. Los jugadores que participen en estos escenarios apreciarán la utilidad de estos dispositivos.

Otros objetos se utilizan en el contexto más amplio de la campaña Necromundana Subcolmena, descrita más adelante en la sección "Jugar una partida de campaña" (véase la página 109). Por ejemplo, el chip lobo cura a un luchador de los efectos a largo plazo de una herida en la cabeza sufrida en una partida anterior. Otros dispositivos pueden ayudar a conquistar territorio. Por ejemplo, la barra de combustible isotrópica permite a una banda establecer un nuevo asentamiento, mientras que el mapa Piel de Rata guía a la banda a través de pasadizos secretos y hacia antiguas cúpulas del tesoro.

No te preocupes por aprender las reglas para cada arma y elemento del equipo, ya que esto no es necesario.

Las páginas siguientes ofrecen información de todo tipo que puedes consultar cuando la necesites. Para mayor comodidad, incluye un cuadro resumen de las distintas armas. Para empezar, los jugadores deben familiarizarse con las armas que usa su banda. Una vez que las dominen, podrán añadir nuevas armas y equipos inusuales según sea necesario.

Esta sección describe las diferentes armas que pueden portar los pandilleros. Algunas son comunes, sencillas e incluso económicas, mientras que otras son raras, técnicamente complejas y caras.

Una pandilla puede estar equipada con cualquier arma que pueda permitirse dentro de los límites que se discuten más adelante. Los modelos son

Disponibles con una amplia variedad de armas, se asume que siempre portan las armas con las que se representan. Las pistolas enfundadas pueden representar cualquier arma de pistola, mientras que las granadas pueden estar ocultas, por lo que una miniatura que no las lleve puede portarlas. Se asume que todos los combatientes portan un cuchillo, incluso si la miniatura no lo tiene visiblemente.

TIPOS DE ARMAS Todas

las armas se dividen en una de las siguientes amplias categorías.

Armas de combate cuerpo a cuerpo Son armas diseñadas para usarse exclusivamente en espacios reducidos, como espadas, cuchillos, hachas y garrotes toscos.

Estas armas no pueden utilizarse para disparar, sino únicamente en el combate cuerpo a cuerpo.

Pistolas

Las pistolas son armas de fuego portátiles pequeñas que pueden usarse a corta o larga distancia. Un combatiente puede disparar con una pistola o usarla en combate cuerpo a cuerpo.

Armas básicas. Las

armas básicas son armas de fuego más grandes y pesadas, que generalmente se portan y disparan con las dos manos. Se puede disparar durante la fase de tiro con estas armas, pero no ofrecen ninguna ventaja en el combate cuerpo a cuerpo.

Armas Especiales. Las

armas especiales son similares a las armas básicas en cuanto a su tamaño y su uso. Sin embargo, su diseño es más complejo, son más costosas y mucho más especializadas. Por ello, solo el líder y los matones de la banda pueden usarlas.

Armas pesadas. Las

armas pesadas son incluso más grandes y pesadas que las armas básicas, y generalmente son más potentes y tienen un mayor alcance efectivo. Muchas pueden disparar grandes cantidades de balas, mientras que otras están diseñadas para perforar tanques o crear grandes explosiones. Las armas pesadas son difíciles de mantener y difíciles de disparar, por lo que solo los pesados de la banda pueden usarlas. En el combate cuerpo a cuerpo, un arma pesada es una desventaja y los combatientes que la porten sufrirán una penalización.

granadas

Las granadas son pequeñas bombas o granadas que se lanzan con la mano y explotan al impactar. Una miniatura puede lanzar una granada en lugar de disparar un arma durante la fase de disparo.

Algunos objetos

especializados, como los garfios, pueden usarse para disparar, pero no se clasifican en otros tipos de armas. Cualquier objeto capaz de realizar un ataque a distancia que no esté específicamente clasificado no puede usarse en combate cuerpo a cuerpo, ni puede usar objetos y habilidades específicos de ciertos tipos de armas, como una mira telescópica o la habilidad de Fuego Rápido.

PERFILES DE ARMAS

MANO A MANO ARMAS DE COMBATE

Como sugiere su nombre, las armas de combate cuerpo a cuerpo se utilizan únicamente en el combate cuerpo a cuerpo, por lo que generalmente tienen un perfil corto.

A modo de ejemplo, aquí tenéis el perfil de una espada sierra, un arma muy típica en la Subcolmena.

Rango	Fortaleza	Daño	Guardar Mod.
Lucha cercana	4	1	-2

Fuerza El

valor de fuerza de un golpe infligido por el arma.

Esto se usa para determinar la probabilidad de que el objetivo resulte herido por el ataque. En este caso, la espada sierra tiene una fuerza de 4. Algunas armas de combate cuerpo a cuerpo no tienen fuerza propia, sino que actúan como modificador de la fuerza de su portador; por ejemplo, usuario +2.

Daño: El

número de heridas infligidas por un impacto: normalmente 1, pero las armas grandes pueden infligir más. A veces, la cantidad de daño será aleatoria, por ejemplo, D6.

Guardar modificador

El modificador aplicado a la tirada de salvación por armadura del objetivo, si la tiene. En el caso de armas que actúan como una bonificación a la fuerza de su portador, las armas... no tienen modificador propio, así que recuerda calcular el modificador de salvación usando la fuerza total después de que se haya aplicado la bonificación al modelo mismo.



ARMAS A DISTANCIA

Las armas a distancia incluyen pistolas, armas básicas, armas especiales y armas pesadas. Todas tienen un perfil ligeramente más largo que las armas de combate cuerpo a cuerpo, lo que describe su capacidad para realizar un ataque a distancia disparando a un objetivo.

A modo de ejemplo, aquí tenéis el perfil de una pistola automática, un arma muy típica en Underhive.

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

Corto alcance .

El corto alcance del arma, por ejemplo, 0-12. El alcance siempre se indica en pulgadas, por lo que en este caso, la pistola automática tiene un corto alcance de 0-12".

Largo alcance

El largo alcance del arma, por ejemplo 12-24.

El alcance dado siempre está en pulgadas, por lo que en este caso, la pistola automática tiene un alcance largo de 12 a 24".

Para impactar a corto/

largo alcance: Los modificadores de impacto se aplican al disparar a corto y largo alcance. El modificador de impacto a corto alcance se aplica al disparar a un objetivo dentro de corto alcance; por lo tanto, en este ejemplo, la pistola automática obtendría un modificador de +1 al disparar a un objetivo dentro de 0-12".

Fuerza El

valor de fuerza de un golpe infligido por el arma.

Esto se utiliza para determinar las posibilidades de que el objetivo resulte herido durante el ataque.

Daño La

cantidad de heridas infligidas por un golpe: generalmente 1, pero en el caso de armas más grandes, posiblemente más.

A veces, la cantidad de daño será aleatoria (por ejemplo, D6 o incluso 2D6).

Guardar modificador

El modificador que se aplica a la tirada de salvación de armadura del objetivo, si tiene una.

Rollo de munición

La puntuación del dado D6 necesaria para pasar una tirada de munición. Cuanto menor sea el número, más fiable será el arma, así que... 2+ es bueno y 6+ no tanto. Algunas armas fallan automáticamente y se indican como "Auto" (fallo automático). **Ten en cuenta que, aunque las armas con una tirada de munición "Auto" fallan automáticamente, pueden beneficiarse de objetos y habilidades que ignoran las tiradas de munición fallidas. Por ejemplo, incluso las granadas pueden beneficiarse de los autoreparadores y armeros.**

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Las armas de combate cuerpo a cuerpo incluyen una amplia variedad de armas primitivas diseñadas para infligir heridas brutales a corta distancia, así como armas más avanzadas como las hachas de poder. Estas armas no pueden usarse para disparar, sino exclusivamente para el combate cuerpo a cuerpo.

Reglas especiales: Todos los luchadores Necromundanos llevan un cuchillo además de cualquier otra arma que lleven. Si no es evidente en la miniatura, se asume que está escondido en una bota o oculto entre la ropa del luchador.

PALOS, MAULS Y MALAS

Las armas primitivas sencillas suelen ser utilizadas por jóvenes, luchadores empobrecidos y las hordas de criaturas mutantes que plagan la Subcolmena. Este tipo de armas incluye garrotes o barras de metal rudimentarias, martillos o hachas letales, y otros instrumentos contundentes y pesados, como mazas con púas y cachiporras.

Se pueden utilizar con una mano, dejando la otra libre para llevar una pistola u otra arma de combate cuerpo a cuerpo.

Debido a que estas armas son rudimentarias y pesadas, son marginalmente más peligrosas que las armas blancas, aunque es imposible usarlas para parar.

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

HACHA, ESPADA O MAZO ENORME

Algunos individuos desquiciados prefieren luchar con una espada enorme, un garrote, una barra de metal, un hacha, un martillo o cualquier otro instrumento insólito. Un arma enorme es difícil de blandir debido a su peso, pero al golpear a un enemigo, lo partirá en dos o lo aplastará.

Rango	Fortaleza	Daño	Guardar Mod.
Lucha cercana	Como usuario +2	1	-

A dos manos: se necesitan dos manos para blandir un arma enorme, por lo que nunca se puede utilizar junto con otra arma.

Golpe Poderoso: La enorme masa de un arma enorme, combinada con el impulso de una carga, dificulta la contraataque. Si el guerrero cargó al combate ese turno, el oponente tira un dado de ataque menos durante el turno (hasta un mínimo de 1).

Empates: Debido al pesado y tambaleante movimiento necesario para blandir esta arma, es probable que tu oponente te alcance en el ataque ascendente. Si el combate termina en empate, la **Iniciativa de la miniatura se reduce a la mitad al determinar qué luchador gana.**

ESPADA SIERRA

La espada sierra es un arma letal, aunque ruidosa, con un filo de motosierra. Sus desgarradores dientes de sierra están hechos de adamantium pulido subatómicamente y pueden cortar el plásticero. Es un arma cara y prestigiosa, preferida por los líderes de bandas.

Rango	Fortaleza	Daño	Guardar Mod.
Lucha cercana	4	1	-2

Parada: puedes parar con una espada sierra, como se describe en las reglas del juego.

Ruidoso: esta arma emite un sonido fuerte y distintivo, por lo que debes probarla para que suene la alarma cuando se use durante escenarios como The Raid.

CADENAS Y MAYALES

Un trozo de cadena o una cadena sujeta a una barra de metal es un arma peligrosa e impredecible. Solo los luchadores más maniáticos la usarían, balanceándola alrededor de la cabeza con golpes largos y potentes, mientras el portador debe esforzarse por mantener el equilibrio mientras evita la cadena.

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

Anular: cada mayal cancela la parada de un oponente.

Tenga en cuenta que las paradas que se anulan entre sí tienen prioridad. Por ejemplo, un luchador que utiliza un mayal y una espada no puede Parar contra un oponente que usa una espada.

Torpe: cada mayal duplicará uno de tus balones sueltos.

Por ejemplo, si un luchador usa dos mayales, entonces los dos primeros fallos que lance sumarán +2 al puntaje de combate de su oponente.

ESPADAS Y CUCHILLOS

Todo guerrero necromundano lleva algún tipo de cuchillo. Los cuchillos de combate de un solo filo y hoja pesada son los más comunes, pero algunos guerreros prefieren estiletos finos como agujas y dagas largas de doble filo.

Algunos guerreros portan espadas más largas, además de sus cuchillos. Las armas cortas y de hoja ancha son fáciles de portar y muy adecuadas para combates rápidos y sangrientos.

Los luchadores utilizan una gran variedad de armas blancas, como hacha de carnicero y machetes. Todas estas armas blancas son esencialmente similares y tienen el mismo perfil. La principal diferencia radica en que los luchadores con espadas pueden parar.

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

Parada: Los luchadores con espadas pueden parar como se describe en las reglas del juego.

ESPADA DE PODER

La espada de poder puede parecer una espada común y corriente, pero en realidad es un arma técnicamente sofisticada y muy letal. La empuñadura y la hoja incorporan una fuente de energía y un generador disruptor que la envuelve en un campo de energía azul brillante. Este campo desmoleculariza cualquier materia sólida, permitiendo que la espada destroce fácilmente incluso los materiales más duros.

Rango	Fortaleza	Daño	Guardar Mod.
Lucha cercana	Como usuario +2	1	-

Parada: Los luchadores con espadas pueden parar como se describe en las reglas del juego.

Hacha eléctrica

El hacha de energía es un arma de hoja grande, a menudo tan alta como un hombre. Utiliza la misma tecnología de campo de energía que la espada de energía y es aún más devastadora debido a su mayor tamaño y a su generador disruptor más potente. Debido a su tamaño, el arma suele empuñarse con ambas manos, aunque puede usarse con una sola mano con una ligera reducción de su efecto.

Rango	Fortaleza	Daño	Guardar Mod.
Lucha cercana	Como usuario +3	1	-

A dos manos: Un hacha de poder se puede empuñar con una mano usando el perfil anterior. También se puede optar por empuñarla con ambas manos, en cuyo caso se obtiene una bonificación adicional de +1 a la Fuerza.

PUÑO DE PODER

El puño de poder es el arma más potente de su tipo, incluso más letal que un hacha de poder. Es un arma muy rara y requiere una potente fuente de energía para su gran generador. El puño es un enorme guante blindado rodeado de un brillante campo de energía azul.

El campo de desmolecularización permite al usuario desgarrar y le arranca enormes pedazos a su objetivo. En combate cuerpo a cuerpo, es imposible sostener otra arma con el puño de combate, pero en otras ocasiones se puede desactivar y usar para sostener otra arma.

Rango	Fortaleza	Daño	Guardar Mod.
Lucha cercana	Como usuario +5	D3	-

MAUL DE CHOQUE

Las mazas de choque son utilizadas por los árbitros y los ejecutores, los guardianes uniformados de la justicia imperial. Casi nunca se ven árbitros en la Subcolmena.

Sus deberes trascienden las leyes de cada planeta, y sus preocupaciones rara vez interfieren con el gobierno planetario, salvo en el nivel más alto. No obstante, las mazas de choque a veces pueden llegar a la Subcolmena, donde constituyen una prestigiosa alternativa a la espada de energía. La maza contiene un generador de energía ajustable que puede producir una potente descarga eléctrica. Esto permite al usuario abrir un agujero en una pared o aturdir convenientemente a una víctima.

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

Fuera de acción: un luchador que cae por un golpe de una maza de choque quedará fuera de acción automáticamente, incluso en combates múltiples en los que normalmente esto no sería el caso.

Lesión: Debido a la naturaleza única de la maza de choque, cualquier modelo que quede fuera de combate por ella debe tirar los dados en la siguiente tabla de lesiones en lugar de la tabla de lesiones graves normal.

D6	Resultado
1	Herida en el pecho
2	Shock de guerra
3	Vieja herida de batalla
4-5	Recuperación completa
6	Capturado

PISTOLAS

Las pistolas son armas pequeñas y portátiles, especialmente útiles para el combate cuerpo a cuerpo. A corta distancia, su ligereza facilita el apuntado y el disparo, mientras que a larga distancia, su falta de estabilidad y potencia las hace imprecisas.

PISTOLA AUTOMÁTICA

La pistola automática es una pistola de disparo rápido, una versión más pequeña y manejable de la pistola automática, de mayor tamaño. Las armas automáticas son fáciles de fabricar y usar, y se encuentran entre las más utilizadas en la Subcolmena.

La mayoría de las armas se fabrican en las fábricas de la Ciudad Colmena y se intercambian entre los miembros de la misma. Versiones rudimentarias pero efectivas se fabrican en los propios talleres de la Subcolmena. Es relativamente fácil encontrar munición, repuestos e instalaciones de reparación en toda la Subcolmena, y los comerciantes siempre tienen armas y municiones a la venta. Gracias a su alta cadencia de fuego, la pistola automática es asombrosamente precisa a corta distancia, la preferida por algunos combatientes de bandas.

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoBollo
0-8	8-16	+2	-	3	1	-	4+

Pistola de pernos

Las armas de bólder son armas sofisticadas que disparan munición explosiva autopropulsada en forma de pequeños misiles llamados bólderes. Las pistolas y los bólderes se fabrican en las fábricas de la Ciudad Colmena, pero las tolerancias de ingeniería y la calidad de los materiales requeridos hacen que sean muy pocas o ningunas las que se fabrican en la Subcolmena.

Por la misma razón, las armas de cerrojo son difíciles de mantener, los repuestos son escasos y la munición es cara. Además, la munición fabricada en la Subcolmena suele ser poco fiable. En general, esta es un arma ideal para los ejércitos técnicamente sofisticados de Marines Espaciales para los que fue diseñada.

A pesar de sus inconvenientes, la pistola de cerrojo sigue siendo un arma muy popular. Puede que no siempre funcione, pero cuando lo hace, los resultados suelen ser impresionantes. Para empezar, hace mucho ruido y causa un daño considerable. Más letal y mucho más evidente que una pistola automática o una pistola láser, es el arma de mano ideal para el líder de una banda que busca impresionar a sus rivales.

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoBollo
0-8	8-16	+2	-	4	1	-1	6+

PISTOLA DE ARMA CORTA

La ametralladora o slugger es una pistola primitiva que dispara balas sólidas. Se reconoce como un revólver o una pequeña pistola automática, como las que se usan desde el siglo XX. Las ametralladoras se fabrican localmente en el Submundo y son fáciles de conseguir, fáciles de mantener y bastante fiables. La calidad y la apariencia de cada arma varían considerablemente.

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

Balas Dum-dum: Una pistola de cañón corto puede cargarse con balas Dum-dum. Un suministro de estas potentes balas artesanales tiene un coste adicional, pero son más efectivas que la munición estándar, añadiendo +1 a la Fuerza de cualquier impacto (Fuerza 4 en lugar de 3). Sin embargo, si falla una tirada de Munición al disparar balas Dum-dum, el arma explota automáticamente. **Las balas Dum-dum siguen las reglas habituales de munición, como se explica en la sección Munición y Miras.**

Pistola láser

Las armas láser se fabrican en grandes cantidades en las fábricas de la Ciudad Colmena y se exportan a las fuerzas armadas del Imperio en toda la galaxia.

Las pistolas láser llegan a la Subcolmena a través de los comerciantes de Guilder. Los paquetes de energía provienen de la misma fuente y algunos se fabrican en asentamientos locales.

Los suministros de piezas son abundantes y las reparaciones son baratas.

La tecnología láser es fiable y fácil de replicar, y aunque las armas no son las más potentes, sin duda son las más fiables. Una batería láser dura muchos disparos y puede recargarse con una fuente de alimentación estándar o exponiendo sus celdas térmicas al calor o la luz. En caso de emergencia, se puede recargar colocándola en el fuego, aunque este tratamiento suele acortar su vida útil y aumentar la probabilidad de fallo. Muchos combatientes experimentados prefieren la pistola láser a armas más potentes por estas mismas razones.

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

PISTOLA DE AGUJA

La pistola de agujas o agujoneador es un arma compleja impulsada por láser. Su estrecho rayo láser transporta una diminuta aguja o dardo tóxico que perfora la piel del objetivo e inyecta su veneno mortal en su cuerpo. El rayo láser disuelve o destruye la armadura o la ropa y se introduce en la piel expuesta, permitiendo que los dardos penetren más profundamente. El agujoneador es un arma rara y costosa en la Subcolmena. Su principal ventaja es su bajo nivel de ruido, lo que la convierte en el arma predilecta de asesinos y otros personajes indeseables.

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoRollo
0-8	8-16	+2	-	3	1	-1	6+

Dardo Tóxico: No se requiere tirada para herir al disparar una pistola de agujas: si el objetivo es alcanzado, las toxinas infligirán automáticamente 1 herida. La armadura puede salvar al objetivo de forma normal. **Nota: esto solo aplica contra objetivos vivos. Si una pistola de agujas impacta a un objetivo no vivo, como un destilador de agua, se debe realizar una tirada normal para herir usando la Fuerza indicada en el perfil.**

Heridas: Un objetivo que sufre su herida final por un dardo tóxico no tira en la tabla de Heridas estándar.

En lugar de ello, consulte la tabla a continuación tanto cuando se produce la lesión como en las fases de recuperación posteriores.

D6	Resultado
1	Sin efecto: La toxina no tiene efecto o desaparece. El objetivo puede continuar luchando de la misma manera que si hubiera sufrido una herida superficial excepto que no sufre penalizaciones en sus WS/BS.
2-4	Comatoso: El objetivo queda en coma y cae al suelo. La miniatura se considera derribada, pero no puede moverse.
5-6	Fuera de combate: El objetivo se desploma sin vida en el suelo. Puede estar muerto o apenas con vida, pero la toxina lo dominará por el resto de la partida. Retire el modelo como lo haría con cualquier otro que estuviera fuera de servicio.

Si una pistola de agujas impacta a un modelo que ya está caído y le inflige un resultado de coma, entonces el modelo debe continuar tirando según la tabla anterior en las fases de recuperación posteriores en lugar de la tabla de lesiones estándar.

Silencioso: Esta arma no emite ningún ruido, por lo que al dispararse no hace sonar la alarma durante escenarios como La Incursión.



PISTOLA DE PLASMA

Las armas de plasma disparan proyectiles de energía de plasma brillante: materia en un estado energizado y sobrecalentado. Cuando un proyectil de plasma impacta a su objetivo, se produce una tremenda liberación de energía y el objetivo estalla en una poderosa explosión. Las armas de plasma son extremadamente efectivas y muy peligrosas; sin embargo,...

También son muy inestables, difíciles de mantener y fallan con frecuencia. El usuario puede mitigar esto disparando una ráfaga lo más corta posible con una efectividad ligeramente reducida.

Disparo con baja energía:

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

Disparando a máxima potencia:

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoRollo
0-8	8-16	+2	-	5	1	-2	6+

Niveles de energía: puedes elegir disparar la pistola de plasma con un ajuste de energía bajo o con máxima potencia.

Los perfiles para cada configuración son diferentes. Si disparas la pistola de plasma a máxima potencia, tras resolver el disparo, debes tirar un D6 en la tabla de Calentamiento (abajo) para comprobar si el arma presenta fallos. Ten en cuenta que una pistola de plasma no puede dispararse a máxima potencia durante el combate cuerpo a cuerpo.

Se pone caliente

- 1-2 **Crítico:** El arma expulsa gases sobrecalentados que infligen un golpe de Fuerza de 1D3 al usuario. El arma tampoco puede dispararse en el siguiente turno del luchador ni en el del oponente siguiente.
- 3-4 **Sobrecalentamiento:** el arma necesita enfriarse, por lo que no se puede disparar en el siguiente turno del luchador ni en el siguiente turno del oponente.
- 5-6 **Estable:** el arma permanece estable y puede dispararse de nuevo con normalidad en el siguiente turno.

NECROMUNDA

PISTOLA WEB

La pistola de telaraña, o pistola de pegamento como se la llama alegremente, es común en la Ciudad Colmena. La usan los ejecutores o las fuerzas de seguridad de las Casas para reprimir multitudes y capturar cautivos sin hacerles daño.

El arma dispara una maraña de hilos pegajosos que envuelven y atrapan a su objetivo, dejándolo inmóvil. La masa pegajosa se encoge y endurece rápidamente, sujetando al objetivo e impidiéndole el más mínimo movimiento. Una víctima que forcejee demasiado puede ser estrangulada o aplastada por la malla. Las pistolas de telaraña son voluminosas, con una boquilla cónica y un cartucho distintivo que contiene el químico de la telaraña. Aunque son fáciles de conseguir en la colmena superior, tanto el arma como su munición química son difíciles de conseguir para los comerciantes de la subcolmena.

Rango		Para golpear			Estrada	Daño	Guardar	Munición
Corto	Largo	Corto	Largo	MoRollo				
0-6	6-9	-	-1	-	especial	-	6+	

Objetivos enredados: una vez que una pistola enredada alcanza a su objetivo, la víctima queda automáticamente enredada; no se realizan tiradas por heridas ni se permite ninguna tirada de salvación por armadura. Esto también se aplica en el combate cuerpo a cuerpo: cualquier golpe extra que deba asignarse a la pistola se desperdicia.

Un objetivo palmeado no puede moverse ni hacer nada más que intentar liberarse al principio de su turno. Si el luchador desea intentar liberarse, tira un D6 y suma la Fuerza de la miniatura.

Si el total es 9 o más, la víctima se libera, pero no puede hacer nada durante el resto del turno. Si el total es menor de 9, sufre automáticamente 1 herida, aunque puede intentar una tirada de salvación por armadura. Si una miniatura palmeada participa en un combate cuerpo a cuerpo, trátala como si estuviera abatida.

Combatientes amistosos en contacto base con un modelo palmeado Al comienzo de su turno, pueden ayudar a cortar la red de acero. La miniatura no puede hacer nada más ese turno. Si el guerrero colabora de esta manera, su atributo de Fuerza se suma a la tirada de D6.

Disolvente de telaraña: Todas las pistolas de telaraña incorporan un pulverizador de disolvente para eliminar el material de la telaraña. Cualquier miniatura con una pistola de telaraña puede liberar automáticamente a un luchador con telaraña al inicio del turno si este está en contacto con la peana y no realiza ninguna otra acción durante ese turno. Sin embargo, una miniatura nunca puede liberarse de una telaraña usando una pistola de telaraña, ya que las hebras están demasiado apretadas para que el luchador alcance el pulverizador de disolvente.

Captura: Si un guerrero con una pistola de telaraña incapacita a una miniatura enemiga en combate cuerpo a cuerpo, y la pistola no se ha quedado sin munición, tira un D6. ¡Con un resultado de 4+, el guerrero enemigo ha sido capturado! La miniatura enemiga no realiza una tirada en la tabla de Heridas Graves; en su lugar, se asume automáticamente que obtuvo un resultado de Capturado.

LANZAPELOS DE MANO

Entre las bandas de la Subcolmena, esta arma también se conoce como pistola de fuego o quemador. Dispara una breve ráfaga de un químico inflamable, un material pegajoso e inestable que se inflama al entrar en contacto con el aire. Este combustible volátil se almacena en un pequeño recipiente presurizado que encaja en el arma. Un solo recipiente contiene muy poco combustible, por lo que los lanzallamas manuales a menudo se quedan sin munición. La naturaleza inestable y caprichosa del combustible también implica que algunos recipientes resultan inútiles, mientras que otros explotan inesperadamente al cargarse. Sin embargo, el lanzallamas manual es un arma muy peligrosa que extiende una cortina de fuego a corta distancia, lo que le permite causar varias víctimas de un solo disparo.

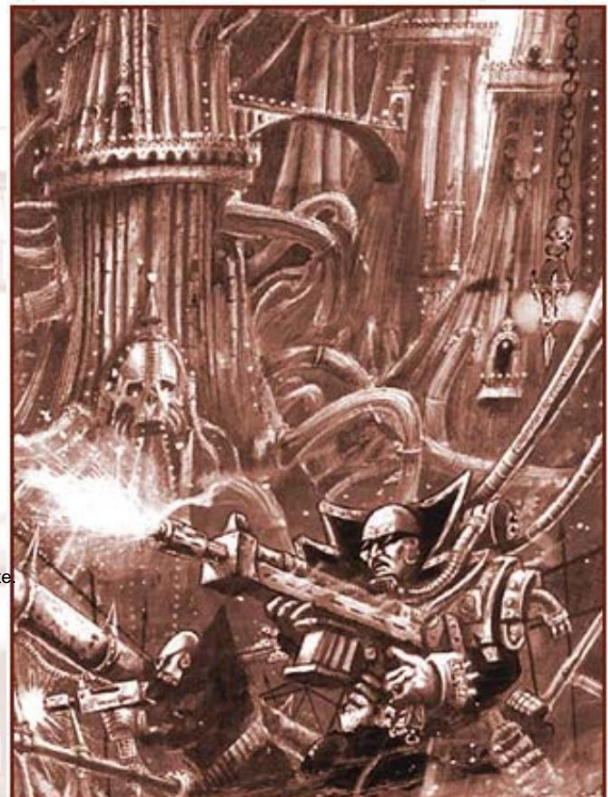
Rango	Para golpear			Estrada	Daño	Munición	
	Corto	Largo	MoRollo			Guardar	MoRollo
Plantilla	-	-	3	1	-1	5+	

Lanzallamas: El disparo del lanzallamas manual se representa mediante la plantilla. Esta se utiliza como se describe en la sección de Disparo. Sin embargo, debido a la munición limitada del lanzallamas manual, las miniaturas parcialmente cubiertas por la plantilla no reciben impacto.

Tirada de munición: el lanzallamas manual debe realizar una tirada de munición cada vez que dispara, excepto durante el combate cuerpo a cuerpo.

Prender fuego: Cualquier miniatura alcanzada por un lanzallamas de mano se incendia con una tirada de 5+. Ten en cuenta que el lanzallamas de mano no puede prender fuego.

Combatir cuerpo a cuerpo con oponentes en llamas.



ARMAS BÁSICAS

Esta sección abarca armas diseñadas para ser llevadas y utilizadas con ambas manos, como un rifle automático o una metralleta. Estas incluyen algunas de las armas más comunes y efectivas disponibles para los luchadores de la Subcolmena.

PISTOLA AUTOMÁTICA

La pistola automática es un arma automática de disparo rápido. Son fáciles de fabricar y usar, y se encuentran entre las armas más utilizadas en la Subcolmena.

La mayoría de las armas automáticas se fabrican en las fábricas de Ciudad Colmena y se intercambian entre los miembros de la colmena. Pero también se fabrican algunas versiones rudimentarias pero efectivas en los destartados talleres de la Subcolmena. Munición, repuestos y talleres de reparación son relativamente fáciles de encontrar en la Subcolmena, y los comerciantes siempre tienen armas y municiones de sobra para vender.

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

BÓLERA

El bólder o bólder es el armamento estándar de las mejores fuerzas de combate del Imperio: los Marines Espaciales. Es un arma fabricada en cantidades limitadas y con los más altos estándares de calidad, utilizando los materiales más costosos.

Los rifles de cerrojo requieren atención constante y un mantenimiento experto regular para que funcionen correctamente.

Las armas de cerrojo disparan un misil explosivo autopropulsado que penetra blindaje y reacciona a la masa, llamado cerrojo. Incluso los cerrojos son caros de fabricar y no se fabrican fácilmente en la Subcolmena. En general, los cerrojos son raros, caros y propensos a fallar. Sin embargo, son muy efectivos.

A pesar de sus inconvenientes, los bólderes siguen siendo armas muy populares. Hacen mucho ruido y causan un daño inmenso a cualquier objetivo que alcanzan.

Son armas de prestigio que portan los líderes de bandas y otros combatientes adinerados que no les importa anunciarlo. Un combatiente con un bólder va en serio.

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoRollo
0-12	12-24	+1	-	4	1	-1	6+

Pistola láser

Las armas láser se fabrican en grandes cantidades en la Ciudad Colmena y se exportan a las fuerzas armadas del Imperio por toda la galaxia. Los rifles láser se comercializan en los asentamientos de la Subcolmena y los Gremios traen cargamentos de las fábricas de la superficie. Las baterías provienen de la misma fuente y algunas se fabrican localmente. Hay abundantes suministros de piezas y las reparaciones son fáciles de realizar.

La tecnología láser es fiable y fácil de replicar, y aunque las armas no son las más potentes, sin duda son las más fiables. Una batería láser dura muchos disparos y puede recargarse con una fuente de alimentación estándar o exponiendo sus celdas térmicas al calor o la luz. En caso de emergencia, se puede recargar colocándola en el fuego, aunque este tratamiento suele acortar su vida útil y aumentar la probabilidad de fallo. Muchos luchadores experimentados prefieren el rifle láser a armas más potentes por estas mismas razones.

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoRollo
0-8	8-24	+1	-	3	1	-	2+

RIFLE DE CAZA

El rifle de caza de cerrojo está diseñado para disparar con precisión a distancias extremas. Debido a la naturaleza claustrofóbica y ruinoso de las cúpulas de la Subcolmena, los rifles de caza no son muy populares entre las bandas que viven allí. Sin embargo, han encontrado nichos de mercado entre los habitantes de la colmena que destacan en el combate a larga distancia, especialmente en las zonas abiertas de las zonas peligrosas, como los Páramos de Ceniza Plana.

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoRollo
0-8	8-32	-1	-	3	1	-	4+

Disparo crítico: si un luchador que dispara un rifle de caza permaneció inmóvil durante ese turno y obtuvo una puntuación de herida de 6, entonces esa herida infligirá 1D3 de daño.

NECROMUNDA

ESCOPETA

Una escopeta es un arma sencilla de baja velocidad que cualquier taller de Underhive puede fabricar por encargo. Su apariencia varía, a menudo incorporando características o decoraciones especiales al gusto del propietario o del armero. Algunas son armas de corredera, alimentadas por un cargador tubular bajo el cañón, mientras que otras tienen cargadores de caja o cintas de munición largas. La munición es fácil de fabricar, y muchos propietarios fabrican sus propios cartuchos. Existen varios tipos reconocidos, cada uno adaptado a un tipo de disparo o campo de tiro específico. El ingenio de los armeros de Underhive es notable en este aspecto.

Retroceso: El alto impacto de una escopeta puede desequilibrar o incluso hacer caer a un hombre. Para representar esto, un objetivo que realiza una tirada por caerse por un borde como resultado de un impacto de escopeta **de una bala sólida, un obturador o un cartucho de perdigones**, cuenta su Iniciativa con una penalización de -1. Por ejemplo, si su I es 3, caerá con una puntuación de 3-6 en lugar de 4-6.

Munición: Hay una variedad de cartuchos disponibles, cuyos diferentes efectos se resumen en el perfil. Cada tipo tiene sus ventajas. Algunos son efectivos, pero caros y, a menudo, poco fiables. **La munición de escopeta sigue las reglas habituales, como se explica en la sección "Munición y miras".**

Bala sólida.

Este es el tipo estándar de munición sólida. Se presenta en forma de un proyectil pesado, bastante impreciso, pero bastante potente.

Rango		Para golpear		Estrada.	Daño	Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo			Guardar	MoRollo
0-4	4-18	+1	-1	4	1	-	4+

Scatter Shot Es

un cartucho lleno de gran cantidad de perdigones pequeños. Aunque no es tan potente como otros tipos de munición, es muy útil para expulsar a los enemigos de sus escondites. Los cientos de perdigones rebotan y suelen impactar en objetivos parcialmente ocultos.

Rango		Para golpear		Estrada.	Daño	Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo			Guardar	MoRollo
0-4	4-18	+1	-1	3	1	-	4+

Saturación: al disparar un tiro disperso, ignore los modificadores de cobertura para alcanzar el objetivo: los cientos de perdigones saturan el área con perdigones y pueden alcanzar objetivos parcialmente ocultos como si estuvieran al aire libre. Además, **si el disparo impacta**, tira un dado por cualquier otra miniatura en contacto de peana con la miniatura objetivo. Dichas miniaturas son impactadas con un 4+, de forma similar a las armas explosivas. Resuelve los impactos de forma normal.

Proyectil Manstopper.

Este cartucho sólido es particularmente pesado y cuenta con una gran carga propulsora. Es más potente que un perdigón sólido normal y más preciso a mayor distancia. Sin embargo, es más caro que un perdigón sólido convencional.

Rango		Para golpear		Estrada.	Daño	Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo			Guardar	MoRollo
0-4	4-18	+1	-	4	1	-	4+

Proyectil de perdigones calientes. Este proyectil ahuecado contiene una pequeña carga química de un lanzallamas. Si un objetivo es impactado **por un proyectil de perdigones calientes, se incendiará con una tirada de 5+.**

Rango		Para golpear		Estrada.	Daño	Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo			Guardar	MoRollo
0-4	4-18	+1	-1	4	1	-	6+

Prender fuego: si un objetivo es alcanzado **por un proyectil de alta potencia, se incendiará con un resultado de 5+.**

Proyectil de bólder. Este es un pequeño misil autopropulsado. De hecho, es una carga adaptada de un proyectil de bólder y tiene propiedades similares, incluyendo su cierta inestabilidad.

Rango		Para golpear		Estrada.	Daño	Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo			Guardar	MoRollo
0-4	4-24	+1	-	4	1	-1	6+



ARMAS ESPECIALES

Las armas especiales son similares en tamaño y diseño a las armas básicas y, al igual que estas, requieren ambas manos para disparar. Son armas caras y técnicamente sofisticadas, cuyo uso requiere un cuidado y una habilidad superiores a los normales. Por esta razón, no todos pueden usarlas y suelen ser portadas por matones o jefes de bandas.

LANZASPIRAMAS

El lanzallamas dispara una ráfaga de sustancia química inflamable, un material pegajoso e inestable que se inflama al entrar en contacto con el aire. Este combustible volátil se almacena en un recipiente presurizado que se coloca debajo del arma o se conecta mediante un tubo de combustible independiente. Un bote contiene poco combustible, por lo que los lanzallamas suelen quedarse sin energía tras unos pocos disparos. La naturaleza inestable y caprichosa del combustible también implica que algunos recipientes resultan inservibles, mientras que otros explotan inesperadamente al cargarse.

El lanzallamas es un arma muy peligrosa que propaga una cortina de fuego a corta distancia. A esta distancia es casi imposible fallar y se pueden causar varias víctimas con un solo disparo.

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoRollo
Plantilla		-	-	4	1	-2	4+

Lanzallamas: El disparo del lanzallamas se representa mediante la plantilla. Esta se utiliza como se describe en la sección de Disparos.

Tirada de munición: el lanzallamas debe realizar una tirada de munición cada vez que dispara.

Prender fuego: Cualquier modelo alcanzado por un lanzallamas se prende fuego con un resultado de 4+.

Autoslugger

Un autogolpeador es un arma rudimentaria ensamblada en los talleres de la Subcolmena y rara vez se ve en la subcolmena. Su diseño varía mucho y a menudo incorpora piezas canuladas de otras armas, pero todas comparten el mismo propósito: disparar una lluvia de balas rápidamente. Son armas sencillas y de bajo mantenimiento, por lo que se han vuelto populares entre las bandas de la Subcolmena, especialmente entre los forajidos, a quienes les resulta difícil encontrar, permitirse y mantener las armas pesadas más potentes.

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoRollo
0-12	12-24	+1	-	3	1	-	5+

Fuego sostenido: 1 dado.

LANZAGRANADAS

Un lanzagranadas es un lanzador tubular ligero capaz de disparar granadas mediante una carga de gas comprimido. Las granadas más comunes son las granadas de fragmentación explosivas y las granadas perforantes implosivas, diseñadas para abrir fuego contra objetivos resistentes y bien blindados.

Estas granadas suelen ser de fabricación casera, dispositivos sencillos fabricados en la propia Subcolmena.

El lanzador es un arma muy robusta y sencilla.

Su suministro de gas comprimido se agota pronto, pero recargarlo es una cuestión sencilla utilizando una fuente de alta presión para llenar su tanque interno.

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoRollo
0-14	14-28	-	-1	-	-	-	6+

Munición: Las granadas deben modificarse especialmente para poder dispararse desde un lanzador, por lo que se les debe asignar su propio suministro de granadas.

Las granadas asignadas al lanzagranadas no se pueden lanzar durante una partida. Del mismo modo, no se pueden disparar granadas no asignadas al lanzagranadas. La munición de las granadas sigue las reglas habituales, como se explica en la sección "Munición y miras".

Las granadas pueden ser modificadas fácilmente por la pandilla, por lo que puedes elegir libremente si se asigna o no un suministro de granadas al lanzador después de cada juego.

Pistola de fusión

El cañón de fusión, también conocido como pistola de fusión, de cocción o vaporizador, funciona mediante agitación térmica submolecular, cocinando y finalmente vaporizando el objetivo. Un cañón de fusión puede fundir plásticero y su efecto sobre el tejido vivo es realmente terrible.

El arma en sí no hace ningún ruido cuando se dispara. Sin embargo, el paso del rayo calienta el aire a temperaturas altísimas, lo que provoca un silbido característico que se transforma en una ráfaga rugiente cuando la carne viva es golpeada y la humedad del cuerpo se vaporiza explosivamente.

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoRollo
0-6	6-12	+1	-	8	D6	-5	4+

NECROMUNDA

RIFLE DE AGUJA

El rifle de agujas es un arma de francotirador, por lo que a menudo se le conoce como rifle de francotirador de agujas. Es un dispositivo complejo, alimentado por láser, relativamente raro en la Subcolmena. Su estrecho rayo láser transporta una diminuta aguja o dardo tóxico que penetra fácilmente la carne y envía su veneno mortal al objetivo. El rayo láser disuelve o destruye la armadura o la ropa, y se introduce en la carne expuesta, permitiendo que los dardos penetren más profundamente. La principal ventaja del agujón es su sigilo casi absoluto, lo que lo convierte en el arma predilecta de asesinos y otros personajes indeseables.

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoBollo
0-16	16-32	+1	-	3	1	-1	6+

Dardo Tóxico: No se requiere tirada para herir al disparar un dardo: si el objetivo es alcanzado, las toxinas infligirán automáticamente 1 herida. La armadura puede salvar al objetivo con normalidad. **Nota:** esto solo aplica contra objetivos vivos. Si un rifle de agujas impacta a un objetivo no vivo, como un destilador de agua, se debe realizar una tirada normal para herir usando la Fuerza indicada en el perfil.

Heridas: Un objetivo que sufre su herida final por un dardo tóxico no tira en la tabla de Heridas estándar.

En lugar de ello, consulte la tabla a continuación tanto cuando se produce la lesión como en las fases de recuperación posteriores.

D6	Resultado
1	Sin efecto: La toxina no tiene efecto o desaparece. El objetivo puede continuar luchando de la misma manera que si hubiera sufrido una herida superficial excepto que no sufre penalizaciones en sus WS/BS.
2-4	Comatoso: El objetivo queda en coma y cae al suelo. La miniatura se considera derribada, pero no puede moverse.
5-6	Fuera de combate: El objetivo se desploma sin vida en el suelo. Puede estar muerto o apenas con vida, pero la toxina lo dominará por el resto de la partida. Retire el modelo como lo haría con cualquier otro que estuviera fuera de servicio.

Si un rifle de agujas impacta a un modelo que ya está caído y le inflige un resultado de coma, entonces el modelo debe continuar tirando según la tabla anterior en las fases de recuperación posteriores en lugar de la tabla de lesiones estándar.

Silencioso: Esta arma no emite ningún ruido, por lo que al dispararse no hace sonar la alarma durante escenarios como La Incursión.

PISTOLA DE PLASMA

Las armas de plasma disparan proyectiles de energía de plasma brillante: materia en un estado energizado y sobrecalentado. Cuando un proyectil de plasma impacta a un objetivo, se libera energía y el objetivo explota en una poderosa explosión. Las armas de plasma son extremadamente efectivas y muy peligrosas; **sin embargo, también son muy inestables, difíciles de mantener y fallan con frecuencia.** El usuario puede mitigar esto disparando una ráfaga lo más corta posible, lo que reduce ligeramente su efectividad.

Disparo con baja energía:

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoBollo
0-8	8-24	+1	-	5	1	-2	4+

Disparando a máxima potencia:

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

Fuego sostenido: 1 dado. Ten en cuenta que el fuego sostenido solo se puede usar al disparar a máxima potencia.

Niveles de energía: Puedes elegir entre disparar el arma de plasma con la potencia baja o máxima. Los perfiles para cada configuración son diferentes. Si disparas el arma con la potencia máxima, **después de resolver todos los disparos de ese turno, debes tirar un D6 en la tabla de Calentamiento (abajo) para ver si el arma falla.**

Se pone caliente

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | Crítico: El arma expulsa gases sobrecalentados que infligen un golpe de Fuerza de 1D3 al usuario. El arma tampoco puede dispararse en el siguiente turno del luchador ni en el del oponente siguiente. |
| 3-4 | Sobrecalentamiento: el arma necesita enfriarse, por lo que no se puede disparar en el siguiente turno del luchador ni en el siguiente turno del oponente. |
| 5-6 | Estable: el arma permanece estable y puede dispararse de nuevo con normalidad en el siguiente turno. |

ARMAS PESADAS

Esta categoría abarca armas particularmente grandes y potentes. Son demasiado pesadas y toscas para ser utilizadas por todos los combatientes, y además son difíciles de mantener y reparar. Solo los combatientes con las habilidades técnicas adecuadas pueden aspirar a poseer armamento pesado de este tipo, aunque la mayoría de las bandas tienen uno o dos combatientes que portan armas pesadas.

A estos individuos se les conoce como "pesados" por las armas que portan y también porque suelen ser luchadores grandes y musculosos capaces de soportar el peso de su arma, munición y repuestos.

Mover o disparar: Todas las armas pesadas son aparatos pesados y voluminosos, y su transporte y uso requieren bastante fuerza física y energía. Por ello, un luchador no puede disparar un arma pesada si se mueve durante su fase de movimiento.

Estorbado: La absoluta impracticabilidad de cargar con un arma pesada significa que si un luchador lleva una de estas armas, su Puntuación de Combate sufre una penalización de -1 durante cualquier combate cuerpo a cuerpo.

CAÑÓN AUTOMÁTICO

El cañón automático es un arma automática pesada, una versión más grande y potente del fusil automático. Es un arma de disparo rápido y alta velocidad, capaz de disparar una lluvia de proyectiles mortales. El estruendo de los proyectiles, el rugido del mecanismo de carga y el brutal retroceso lo convierten en un arma difícil de usar y que consume mucha energía. Además, es extremadamente eficaz y una de las armas pesadas más populares.

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoRollo
0-20	20-72	-	-	8	D6	-5	4+

Fuego sostenido: 1 dado.

BÓLTER PESADO

Todas las armas de cerrojo son muy avanzadas y técnicamente sofisticadas, y la versión pesada es la más efectiva y compleja de su tipo. Son extremadamente voluminosas y quienes las portan las conocen como "rompeespaldas". Como todos los bólters, son ruidosas y los proyectiles explotan al impactar en su objetivo, causando una gran devastación.

Solo los guerreros muy experimentados y relativamente adinerados pueden permitirse poseer y usar un bólder pesado. Su constante y exigente mantenimiento también lo convierte en una opción poco recomendable para un novato. Para quienes saben lo que hacen, es un arma prestigiosa, usada por los guerreros más peligrosos.

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoRollo
0-20	20-40	-	-	5	D3	-2	6+

Fuego sostenido: 2 dados.

PISTOLA DE PLASMA PESADA

El cañón de plasma pesado, o cañón solar, dispara proyectiles de plasma brillante: materia en estado energizado y sobrecalentado. Cuando un proyectil de plasma impacta a un objetivo, se libera energía y este estalla en una poderosa explosión. Las armas de plasma son extremadamente efectivas y muy peligrosas, y la versión pesada es la más letal de todas. Sin embargo, también son muy inestables y fallan con frecuencia. El usuario puede mitigar esto disparando una descarga de baja energía.

Disparo con baja energía:

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoRollo
0-20	20-40	-	-	7	D3	-4	4+

Disparando a máxima potencia:

Rango		Para golpear				Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	MoRollo
0-20	20-72	-	-	8	D6	-5	6+

Explosión/Nube de gas: Un potente disparo de pistola de plasma envuelve toda una zona con una descarga abrasadora, por lo que utiliza la plantilla de explosión. Si se dispara a máxima potencia, utiliza la plantilla de nube de gas.

Niveles de energía: Puedes elegir entre disparar el cañón de plasma pesado con bajo consumo o a máxima potencia. Si disparas a máxima potencia, tras resolver el disparo, debes tirar un D6 en la tabla de Calentamiento (abajo) para comprobar si el arma presenta algún fallo.

Se pone caliente

- 1-2 **Crítico:** El arma expulsa gases sobrecalentados que infligen un golpe de Fuerza de 1D3 al usuario. El arma tampoco puede dispararse en el siguiente turno del luchador ni en el del oponente siguiente.
- 3-4 **Sobrecalentamiento:** el arma necesita enfriarse, por lo que no se puede disparar en el siguiente turno del luchador ni en el siguiente turno del oponente.
- 5-6 **Estable:** el arma permanece estable y puede dispararse de nuevo con normalidad en el siguiente turno.

NECROMUNDA

CAÑÓN LASER

El cañón láser es la arma de tecnología láser más poderosa disponible en la Subcolmena. Es un arma militar, fabricada en las fábricas de la Ciudad Colmena para las fuerzas armadas del Imperio. Algunos ejemplares acaban en manos de los pandilleros, aunque los Gremios se resisten a vender armas tan potentes en la anárquica Subcolmena.

El cañón láser dispara una potente ráfaga de energía, una sola descarga potente que puede quemar a un objetivo o vaporizar el plásticero. Está diseñado para destruir grandes vehículos blindados y otras máquinas de combate; su masiva descarga de energía se considera innecesariamente potente en la estrecha Subcolmena, donde los objetivos suelen ser humanos vivos. Por ello, no es muy popular, ya que la mayoría de los combatientes prefieren algo que distribuya sus disparos sobre un área amplia o dispare rápidamente.

Rango		Para golpear		Estrada	Daño	Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo			Guardar	MoRollo
0-20	20-60	-	-	9	2D6	-6	2+

Fuerza Aterradora: Los efectos de un disparo de cañón láser sobre un objetivo vivo son espeluznantes. Normalmente, si un pandillero cae o queda fuera de combate, los combatientes aliados a menos de 5 cm deben someterse a una prueba de nervios. Sin embargo, este alcance se extiende a 15 cm al ser alcanzado por un cañón láser.

LANZAPELOS PESADO

El lanzallamas pesado dispara una oleada concentrada de sustancia química inflamable, un material pegajoso e inestable que se inflama al contacto con el aire. Este combustible volátil se almacena en cartuchos presurizados que se transportan en una mochila y contienen suficiente combustible para varios disparos. El lanzallamas pesado extiende una cortina de llamas a corta distancia.

A esta distancia es imposible fallar y se pueden causar múltiples víctimas con un solo disparo.

Rango		Para golpear		Estrada	Daño	Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo			Guardar	MoRollo
Plantilla		-	-	5	D3	-3	3+

Muévete y dispara: a diferencia de otras armas pesadas, la pesada El lanzallamas no tiene retroceso y requiere poca puntería, por lo que un luchador puede moverse y dispararlo como un arma normal.

Lanzallamas: El disparo del lanzallamas pesado está representado por la plantilla. Sin embargo, la gran intensidad de su aliento significa que cualquier miniatura parcialmente cubierta por la plantilla también es impactada automáticamente.

Tirada de munición: el lanzallamas pesado debe realizar una tirada de munición cada vez que dispara.

Prender fuego: cualquier modelo alcanzado por un lanzallamas pesado se incendia con un resultado de 3+.

DESBROZADORA PESADA

Esta arma pesada y anticuada se conoce cariñosamente como la "metralladora grande". Dispara una lluvia de balas pesadas suficiente para detener a un hombre en seco. Los talleres de la Subcolmena pueden fabricar armas como esta con bastante facilidad, todas con diseños ligeramente diferentes, pero básicamente iguales en cuanto a su efecto. Es un arma fácil de mantener y relativamente barata de comprar. Muchas bandas empiezan con una metralladora grande como refuerzo, y su letal lluvia de balas ha acabado con las aspiraciones de muchos luchadores de la Subcolmena.

Rango		Para golpear		Estrada	Daño	Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo			Guardar	MoRollo
0-20	20-40	-	-	4	1	-1	4+

Fuego sostenido: 2 dados.

LANZAMISILES

El lanzamisiles es una máquina compleja y pesada. Aunque cara, el arma goza de gran prestigio debido a su versatilidad, y quienes pueden permitirse los exorbitantes costes de mantenimiento y munición suelen optar por llevar un lanzamisiles. No todos los lanzamisiles son idénticos, pero la mayoría son similares, y proceden de las fábricas de armamento de la Ciudad Colmena, no de talleres individuales en la Subcolmena. Algunos armeros de la Subcolmena adaptan o modifican los lanzamisiles, pero esto requiere una habilidad considerable. Los misiles propulsados se introducen en el arma mediante un cargador o tolva, aunque algunas versiones deben cargarse de un disparo a la vez.

Munición: La munición de misiles sigue las reglas de munición habituales. explicado en la sección Municiones y miras.

Rango		Para golpear		Estrada	Daño	Munición	
Corto	Largo	Corto	Largo			Guardar	MoRollo
0-20	20-72	-	-	-	-	-	6+

Misil Super Krak Este

misil contiene una poderosa carga implosiva diseñada para abrir grietas en objetivos blindados pesados.

Fortaleza	Daño	Guardar Mod.	Especial
8	D6	-5	Alto impacto

Misil de

fragmentación Este misil dispersa metralla en un área amplia, lo que lo hace ideal para destruir grupos de cazas expuestos.

Fortaleza	Daño	Guardar Mod.	Especial
4	1	-2	Nube de gas

Nube de gas: un misil de fragmentación derrama su contenido explosivo sobre un área grande, por lo que utiliza la **plantilla de nube de gas**.

GRANADAS

Las granadas se lanzan a mano o se pueden disparar con un lanzagranadas, un dispositivo tubular alimentado por gas comprimido o una carga electromagnética. Hay muchos tipos de granadas disponibles en la Subcolmena, incluyendo dispositivos extraños y poco fiables inventados por los propios combatientes de la Subcolmena, pero las más comunes, con diferencia, son las granadas de fragmentación y las granadas perforantes.

Independientemente del tipo de granada que lleves, un lanzamiento de granada cuenta como un disparo en la fase de disparo, por lo que un combatiente puede disparar un arma o lanzar una granada, pero no ambas. Para consultar las reglas sobre granadas, consulta la sección de Disparos del reglamento principal.

Al equipar a un luchador con granadas, se asume que lleva suficientes para todo el encuentro. Su reserva de granadas se agotará automáticamente si se requiere una tirada de munición; es decir, la tirada de munición es automática para todas las granadas.

Granadas KRAK

Las granadas Krak están diseñadas para perforar objetivos blindados mediante una carga implosiva concentrada. Aunque una granada Krak puede matar fácilmente a un hombre, su explosión contenida la hace menos útil que las granadas de fragmentación para combatir en la Subcolmena. Sin embargo, es muy efectiva para destruir objetivos difíciles, construir estructuras y para explotar en agujeros defendidos.

Fortaleza	Daño	Guardar Mod.	Especial
6	D6	-3	-

-1 al Impacto: Una granada perforante es pesada y voluminosa, con una explosión concentrada. Por lo tanto, es más difícil impactar a un objetivo con una granada perforante que con otras granadas, y se aplica una penalización de -1 al impacto al lanzarla. **Esta penalización no se aplica a las granadas perforantes disparadas con un lanzagranadas.**

Demolición: La granada perforante puede colocarse en cualquier estructura fija, como se explica en la sección "Terreno de ataque" de las Reglas avanzadas. **Nota: Las granadas perforantes asignadas a un lanzagranadas no pueden usarse de esta manera.**

Granadas FRAG

Una granada de fragmentación contiene una carga explosiva y una carcasa diseñada para fragmentarse y convertirse en metralla mortal. Es un arma común, fácil de fabricar y eficaz. Las granadas de fragmentación suelen fabricarse en talleres de la Subcolmena o por los propios pandilleros.

Fortaleza	Daño	Guardar Mod.	Especial
3	1	-1	Nube de gas

Nube de gas: como su nombre lo sugiere, una granada de fragmentación o "frag" derrama su contenido explosivo sobre un área sustancial y, por lo tanto, utiliza la plantilla de nube de gas.

BOMBAS DE FUSIÓN

Las bombas de fusión o bombas térmicas contienen una carga térmica subatómica capaz de fundir una lámina de plásticero o vaporizar la carne. El intenso calor que generan tiene un efecto muy localizado, por lo que el arma es poco útil en el combate convencional; su propósito principal es como carga de demolición para fundir puertas o máquinas. Para ello, cuenta con una placa de contacto especial que se utiliza para fijarla a objetivos estacionarios.

Fortaleza	Daño	Guardar Mod.	Especial
8	2D6	-5	-

Solo demolición: La bomba de fusión no puede lanzarse como una granada común y su tamaño impide su uso en un lanzagranadas. En su lugar, puede fijarse a cualquier estructura fija, como se explica en la sección "Terreno de Ataque" de las Reglas Avanzadas.

NECROMUNDA

GRANADAS DE GAS

Hay muchos tipos diferentes de granadas o bombas de gas. Algunas se fabrican en las fábricas de la Ciudad Colmena, mientras que otras son fabricadas por astutos armeros en la propia Subcolmena. Todas estas armas son raras y de naturaleza algo especializada, por lo que no suelen ser utilizadas por los combatientes de bandas. Los diferentes efectos de las diversas granadas de gas se describen a continuación.

Al lanzar una granada de gas, elige tu objetivo y determina dónde impacta. Coloca un marcador de nube de gas o un trozo de algodón para representar el gas. Las miniaturas dentro de la nube son impactadas automáticamente; las miniaturas parcialmente dentro de la nube son impactadas con una tirada de 1D6 de 4 o más, igual que con las armas **explosivas** comunes.

Tenga en cuenta que los cazas impactados por gas no quedan inmovilizados. En otras palabras, aunque sean impactados, los objetivos no son alcanzados ni heridos, por lo que el impacto no cuenta como un impacto de arma normal.

Cualquier miniatura impactada por gas debe **someterse a una prueba de Dureza**. Si la **supera**, no se verá afectada por el gas.

Si **falla** la prueba, no podrá hacer nada más que lo descrito a continuación. Una miniatura que no esté afectada por el gas debe realizar esta tirada si se encuentra dentro de la nube de gas al comienzo de su turno. **Los cazas pueden entrar en una nube de gas, pero deben comprobar si están afectados en cuanto entren en ella y si son impactados, siguiendo las reglas habituales para armas explosivas.**

Dispersión: Las nubes de gas pueden durar varios turnos, dispersarse lentamente o desaparecer por completo. Prueba al comienzo de los turnos de ambos jugadores. Al comienzo de cada turno, tira un D6. Ten en cuenta que si una nube se disipa, sigue afectando a las miniaturas que se encuentran en su interior al comienzo del turno, y si se dispersa, afecta a todas las miniaturas impactadas por el gas al desplazarse.

1-2 El gas se reduce hasta alcanzar el tamaño de una plantilla de explosión. Si la nube ya se ha reducido previamente, se disipa sin causar más daños.

3-5 El gas permanece donde está.

6 La nube de gas se desplaza D6" en una dirección aleatoria. Cualquier miniatura **tocada** por el gas es impactada **siguiendo las reglas habituales para armas explosivas**. La nube flotante también sigue las reglas de dispersión de armas explosivas, **atravesando terreno con obstáculos y disipándose sin causar daño**.

Los

luchadores afectados por Estrangulación caen al suelo y quedan indefensos mientras permanecen en la nube. Pueden arrastrarse 5 cm e intentar salir de la nube, pero no pueden disparar ni hacer nada más si están dentro de ella al comienzo de su turno. Las **miniaturas afectadas en combate cuerpo a cuerpo se consideran derribadas, por lo que pueden quedar fuera de combate**. Una vez que se liberan del gas o este se dispersa, se recuperan al final del turno.

Susto

Un luchador afectado por gas atemorizante **entra en pánico y se desmorona al instante, como si hubiera fallado una prueba de nervios. El efecto del gas desaparece una vez que recupera la compostura.**

Los combatientes

alucinógenos afectados por este peligroso gas alucinógeno sufren todo tipo de delirios extraños y pueden comportarse de manera extraordinaria. **Si un afectado...**

Si la miniatura se encuentra dentro de la nube de gas al comienzo de su turno, tira un D6 y consulta la tabla a continuación. Ten en cuenta

que si una nube de alucinógeno se disipa, sigue afectando a las miniaturas dentro de ella al comienzo del turno, y si una nube se desplaza, afecta a todas las miniaturas impactadas por el gas al desplazarse. **Si una miniatura no supera la prueba de Resistencia original al ser impactada por la granada, se ve automáticamente afectada por el gas al comienzo del turno.**

1 ¡Resiste! Visiones salvajes y vertiginosas se arremolinan ante los ojos de la víctima mientras lucha por superar su locura interior. **La miniatura debe superar una prueba de Liderazgo. Si se supera**, la víctima resiste las visiones y no se ve afectada. **Si falla**, vuelve a tirar en esta tabla.

2 ¡Me están recorriendo! La víctima está convencida de estar cubierta de arañas, ratas de la plaga u otras criaturas desagradables. Queda inmovilizada por el horror, como si le hubieran dado un disparo. No puede realizar una prueba para evitarlo y no puede hacer nada en su siguiente turno.

3 ¡Allá! La víctima está convencida de que el enemigo está... a su alrededor, **acechando** tras cada escondite. La víctima no se mueve este turno, pero debe disparar con cualquier arma **una vez** en una dirección aleatoria. **La miniatura más cercana, amiga o enemiga, que pueda ver se convierte en el objetivo del disparo. El jugador oponente elige el arma, la munición, etc., que se dispara. Tira para impactar y herir como con cualquier otro disparo. Si no hay objetivo elegible, tira un dado de todos modos para ver si se requiere una tirada de munición para el arma elegida por el oponente de la víctima.**

4 ¡Corre! La víctima está aterrada, abre los ojos de par en par y empieza a babear y farfullar. El modelo se rompe automáticamente, como si hubiera fallado una prueba **de nervios**.

5 ¡Traidores! La víctima se convence de que sus compañeros de lucha lo persiguen. No se mueve este turno, pero **puede** dispararle a un amigo. El oponente de la víctima puede girar el modelo y, eligiendo el arma, munición, etc., puede disparar **siguiendo las reglas habituales, excepto que la víctima trata a todos los luchadores amigos como enemigos y viceversa.**

6 Errrr... La víctima cae en un estado de estupor sin sentido durante el resto del juego. El luchador es retirado inmediatamente de la acción, pero se supone automáticamente que obtiene un resultado de **Recuperación completa en la tabla de Lesiones graves.**

Granadas de plasma

El plasma es una materia peligrosa e inestable en estado de alta energía. Cuando una granada de plasma explota, crea una bola de plasma similar a un sol en miniatura.

Fortaleza	Daño	Guardar Mod.	Especial
5	1	-2	Explosión

Uso: Lanza la granada como de costumbre y, cuando hayas determinado dónde impacta, coloca una plantilla de explosión en el lugar. Calcula el daño a los objetivos dentro de la bola de plasma como de costumbre. Una vez determinadas las bajas, no retires el marcador como lo harías normalmente, déjalo en su lugar. El área indicada está experimentando una transformación de energía material y brilla como un pequeño sol.

Una bola de plasma puede persistir durante varios turnos. Prueba al principio del turno de cada jugador. Al principio de cada turno, tira un D6.

- 1-3 La bola de plasma colapsa sobre sí misma y desaparece sin causar más daños.
- 4-5 La bola de plasma permanece en su lugar. **Cualquier luchador que se acerque a ella o termine el turno en contacto con ella recibe el impacto siguiendo las reglas habituales.**
- 6 La bola de plasma se expande hasta alcanzar el tamaño de una plantilla de nube de gas antes de colapsar sobre sí misma. **Cualquier miniatura que entre en contacto con ella será impactada siguiendo las reglas habituales de la plantilla. Cualquier miniatura que haya comenzado el turno dentro de la bola también será impactada.**

Debido a la naturaleza brillante de la bola de plasma, no es posible verla ni disparar a través de ella. **Se supone que su altura es de 5 cm.**

DESTELLOS DE FOTÓN

También conocida como bomba de destello, granada de fotones o simplemente bengala, este dispositivo explota con una ráfaga de luz intensa que cega o aturde a quienes se encuentran cerca. Una granada de fotones puede deslumbrar a los combatientes y dañar equipos de medición de distancia sensibles, como los apuntadores.

Fortaleza	Daño	Guardar Mod.	Especial
-	-	-	Explosión

Uso: Lanza la granada y coloca la plantilla como de costumbre. Las miniaturas impactadas por el destello pueden verse afectadas como se describe a continuación; sin embargo, los cazas impactados por un destello no quedan inmovilizados. En otras palabras, aunque impacten, los objetivos no son alcanzados ni heridos, por lo que el impacto no cuenta como un impacto de arma normal. Cada miniatura impactada por un destello fotónico debe **realizar una tirada de Iniciativa.**

Si el luchador pasa la prueba de Iniciativa, entonces simplemente queda deslumbrado **hasta el final de su turno**, contando sus WS y BS como 1. De lo contrario, el luchador sale ileso.

Cualquier modelo que **no pase la prueba de Iniciativa** quedará cegado. Los luchadores cegados no pueden ver, **así que solo pueden tambalearse de forma aleatoria.** Si deciden moverse, lo hacen a la mitad de su velocidad y en una dirección aleatoria. Si participan en combate cuerpo a cuerpo, pueden luchar, pero su WS se reduce a 1.

Un modelo que queda cegado permanece ciego, pero puede realizar una prueba al **final** de cada uno de sus turnos para recuperar la vista. Tira un D6. Con un resultado de 5 o 6, la miniatura **se recupera, pero permanece deslumbrada hasta el final de su siguiente turno.**

BOMBAS DE HUMO

Una granada de humo o una bomba de humo libera una nube de humo aceitoso que es imposible de ver a través de ella sin dispositivos visuales especiales, como ojos biónicos.

Al lanzar una granada de humo, debes apuntar a un punto específico del suelo. Calcula dónde cae la granada y coloca una plantilla de nube de gas para mostrar la extensión de la nube de humo. Puedes usar un trozo de algodón para representarlo si lo deseas. Se supone que la altura de la nube es de 5 cm.

Las miniaturas no pueden ver a través del humo a menos que estén equipadas para ello y, por lo tanto, no pueden disparar a través de él. Las miniaturas dentro de una nube de humo pueden permanecer donde están o intentar salir de ella durante su fase de movimiento. Las miniaturas que se mueven dentro de una nube siempre se mueven en una dirección aleatoria (establecida con los dados de Dispersión) y a la mitad de su velocidad. **Si el guerrero logra salir completamente de la nube de humo, puede moverse y actuar con normalidad.**

Si algún luchador se encuentra involucrado en un combate cuerpo a cuerpo dentro de una nube de humo, aún luchará, pero su habilidad con las armas se reducirá a la mitad.

Dispersión: Una nube de humo puede durar varios turnos, dispersarse lentamente o desaparecer por completo. **Esto funciona de la misma manera que las nubes de granadas de gas.**

ARMADURA

Las fuerzas armadas del futuro lejano hacen uso de trajes blindados motorizados avanzados y campos de energía que son necesarios para protegerlos contra el asombroso armamento utilizado en los campos de batalla del 41º milenio.

La armadura es mucho menos útil en las profundidades de la Subcolmena. Su volumen dificulta el movimiento entre las ruinas enmarañadas y su coste está fuera del alcance de la mayoría de las bandas. Aunque a veces se intercambian armaduras avanzadas, las formas de protección más comunes son, con diferencia, las más sencillas.

Reglas especiales: Un luchador sólo puede usar una armadura a la vez, ya sea antibalas, de malla o de caparazón.

ARMADURA DE MALLA

La armadura de malla es un material similar a la tela, hecho de diminutas células de termoplástico adheridas. La malla resultante es ligera pero muy resistente y puede utilizarse para fabricar prendas o como forro protector. La malla absorbe los golpes físicos o la energía térmica solidificándose momentáneamente, absorbiendo eficazmente la energía de un ataque para cambiar de un estado mórfico a otro. Los golpes repetidos en la misma zona tienden a erosionar este efecto y reducir la protección de la malla.

Salvación de armadura: un guerrero que lleve una armadura de malla recibe una tirada de salvación de armadura de 5+.

BLINDAJE ANTIGUO

La armadura antibalas está hecha de tela acolchada de alta resistencia, generalmente en forma de chaleco sin mangas que cubre la parte superior del torso. Es bastante incómoda y no muy popular a pesar de su bajo coste. Ofrece una protección mínima contra armas de baja potencia y es especialmente útil contra explosiones e impactos explosivos por impactos casi fatales.

Salvación por Armadura: Un guerrero con armadura antiaérea tiene una tirada de salvación básica de 1D6 de 6 contra heridas. Esta tirada aumenta a 5 o 6 contra armas que usan una plantilla, ya que estas suelen ser las armas de baja velocidad contra las que la antiaérea es más efectiva, como lanzallamas, armas explosivas y granadas de fragmentación. Los modificadores de salvación para estas armas pueden reducir o anular esta tirada en muchos casos.

ARMADURA DE CAPARAZÓN

La armadura de caparazón está hecha de placas rígidas de armaplas moldeadas para adaptarse a partes del cuerpo. Un caparazón típico cubre la región pectoral, con placas separadas para brazos y piernas. Las placas de armaplas ofrecen una buena protección contra armas de baja potencia, pero son bastante pesadas.

Salvación por armadura: un guerrero que lleve armadura de caparazón recibe una tirada de salvación por armadura de 4+.

Iniciativa: Debido a su peso engorroso, un luchador que lleve armadura de caparazón **sufre una penalización de característica -1 Iniciativa.**

CAMPO DE FUERZA

Los campos de fuerza son la forma más simple y común de escudo protector de energía utilizado en todo el Imperio. Sin embargo, los campos de fuerza personales son una rareza costosa en la Subcolmena, y solo las bandas con los contactos adecuados pueden aspirar a poseer uno.

Todos los ataques a distancia contra un luchador protegido por un campo de fuerza sufren una penalización de -1 a su modificador de Fuerza y Salvación. Tenga en cuenta que un campo de fuerza no ofrece protección contra impactos en combate cuerpo a cuerpo.



MUNICIONES Y MIRAS

Esta sección cubre tipos especiales de munición para armas y miras avanzadas que son raras y muy buscadas en las profundidades de la Colmena Subterránea.

Reglas especiales: La munición y las miras alternativas son específicas de cada arma, así que debes anotar para qué arma son. Sin embargo, pueden reasignarse a otras armas apropiadas o intercambiarse entre luchadores después de cada partida, como cualquier otro objeto. Un arma puede equiparse con cualquier número de miras, pero un luchador solo se beneficia del uso de una. Antes de disparar, debes indicar qué mira y tipo de munición usa la miniatura. Puedes optar por no usar una mira, lo cual puede ser útil para evitar que el objetivo detecte el punto de una mira láser. Si se compra munición alternativa para un arma, el luchador también tendrá un suministro de munición normal. Si una miniatura puede realizar múltiples ataques a distancia en el mismo turno, debe usar la misma combinación de armas para todos los disparos.

PAQUETE DE POTENCIA LÁSER HOTSHOT

El paquete Hotshot utiliza una matriz de energía más costosa y menos robusta, con la ventaja de que puede forzar más potencia a través de un arma láser estándar.

Sin embargo, el riesgo de quemar el arma o agotar el propio paquete es mucho mayor.

Una pistola láser o un rifle láser que dispare paquetes de alta potencia recibe una bonificación de +1 a la Fuerza. Además, si el objetivo es alcanzado, se incendiará con una tirada de 6+. Sin embargo, la tirada de Munición del arma se reduce a 5+ si se dispara un paquete de alta potencia.

MIRA INFRARROJA

Una mira infrarroja está calibrada para registrar luz infrarroja en lugar de luz visible. La imagen mejorada aparece en la mira y facilita la identificación de objetivos ocultos tras una cobertura. La mira funciona eficazmente desde una plataforma estable, pero no ofrece ninguna ventaja a un tirador cuyo propio movimiento perturbe la imagen del sensor.

Se puede instalar una mira infrarroja en un arma básica. Un luchador estacionario que use un arma con mira infrarroja reduce en 1 la penalización por impacto al disparar a una miniatura a cubierto. Por lo tanto, la cobertura parcial se ignora y la cobertura completa cuenta como -1. El luchador también es inmune a los efectos de las nubes de humo al disparar.

MONO-MIRA

Una mira monocular es un sensor óptico que se coloca sobre un ojo y está conectado al arma del combatiente mediante un enlace de energía. El combatiente ve una imagen mejorada y una retícula de puntería superpuesta, con su punto de mira, que muestra claramente dónde impactará su disparo. La alta resolución de la imagen hace que esta mira solo sea útil desde una plataforma estable; no ofrece ninguna ventaja a un tirador en movimiento.

Una mira monocular puede equiparse con un arma básica, especial o pesada. Un luchador estacionario que use un arma con una mira monocular recibe una bonificación de +1 al impacto.

Rayos de fuego infernal

El núcleo de las saetas de fuego infernal contiene ácidos altamente corrosivos que infligen heridas terribles en la piel desprotegida. Las saetas de fuego infernal mal mantenidas son notoriamente explosivas, ya que cualquier fuga de ácido puede corroer las entrañas del arma.

Un impacto de una pistola bólter o un bólter que dispara virotes infernales inflige 1D3 de daño. Sin embargo, un arma que dispara virotes infernales debe comprobar si explota con una tirada de munición de 1, 2 o 3, en lugar de solo 1.

MIRA LÁSER DE PUNTO ROJO

Esta mira emite un rayo láser rojo continuo de baja potencia, que proyecta un punto rojo dondequiera que se apunte. Los combatientes cautelosos deben estar atentos al destello del rayo láser y ponerse a cubierto si detectan un punto rojo escaneando cerca.

Una mira de punto rojo puede instalarse en una pistola, un arma básica o un arma especial. Un luchador que use un arma con mira de punto rojo recibe una bonificación de +1 al impacto.

Un combatiente alcanzado por un arma con mira de punto rojo tiene la posibilidad de detectarlo y agacharse. Si el tirador se encuentra dentro del arco de visión del objetivo, recibe una tirada de salvación especial de 6+. Si el objetivo es un centinela y detecta el punto, también se activará la alarma.

MIRA TELESCÓPICA

Una mira telescópica es una simple ayuda óptica para la precisión. La mira se puede instalar en la mayoría de los rifles para aumentar las posibilidades de acertar a distancias extremas. Requiere concentración y solo beneficia a los tiradores que se detienen y apuntan con cuidado.

Se puede instalar una mira telescópica en un arma básica. Un cazador estacionario que use un arma con mira telescópica aumenta su largo alcance en una cantidad de pulgadas igual a su corto alcance; por ejemplo, el alcance máximo de un rifle láser es de 81 cm.

BIÓNICA

The Underhive presenta una extraña mezcla de tecnología avanzada e improvisación técnica primitiva.

Las condiciones en los asentamientos son duras y quienes viven allí están acostumbrados a hacer concesiones.

Para los habitantes adinerados de la Aguja, los implantes biónicos y los trasplantes de tejido vivo son soluciones asequibles y fáciles de conseguir para enfermedades y lesiones. En la Subcolmena, la gente se las arregla como puede, con prótesis sencillas y soportando lesiones debilitantes. Sin embargo, incluso en la Subcolmena hay algunos biocirujanos cualificados capaces de realizar trasplantes a quienes pueden pagar el precio.

Biónico: Los biocirujanos modifican especialmente los dispositivos biónicos para que se adapten al huésped antes de implantarlos y se conviertan en una extensión viviente de su cuerpo. Por ello, una vez implantado un dispositivo biónico en un luchador, no es posible extraerlo de ninguna manera. Por ejemplo, no es posible intercambiar un chip craneal entre pandilleros una vez instalado, ni robar un dispositivo biónico a un cautivo vendido como esclavo.

Reemplazo Biónico: Implantar un biónico en los destartados talleres médicos de la Subcolmena es un procedimiento médico arduo y muy arriesgado. Por ello, pocos pandilleros estarían dispuestos a amputar un apéndice perfectamente sano, por lo que a un luchador solo se le puede implantar un brazo, pecho, ojo o pierna biónicos si presenta una lesión grave.

Lesión biónica: si un modelo sufre una lesión grave en un área reemplazada con un brazo, ojo, pecho o pierna biónicos, entonces se asume automáticamente que el biónico está completamente reparado a tiempo para el siguiente juego, por lo que la tirada de lesión se trata como un resultado de Recuperación completa.

OJO BIÓNICO

Las células fotosensibles de un ojo biónico ofrecen protección contra los destellos de fotones y permiten al luchador ver en la oscuridad y a través del humo.

A un luchador que esté cegado de un ojo se le puede implantar un ojo biónico, en cuyo caso la lesión grave en el ojo elegido se elimina de la lista de la pandilla.

A un luchador al que se le haya implantado un ojo biónico se le considera portador de un visor fotográfico y gafas infrarrojas.

PIERNA BIÓNICA

Una pierna biónica es mucho más fuerte que una pierna normal y le brinda al luchador la oportunidad de realizar un ataque de patada devastador.

A un luchador que sufre una herida en la pierna se le puede implantar una pierna biónica, en cuyo caso todas las heridas en la pierna que sufre la pierna elegida se eliminan de la lista de la banda.

Un luchador implantado con una pierna biónica gana +1 a sus características de Movimiento y Ataques.

BRAZO BIÓNICO

Un brazo biónico es un dispositivo particularmente caro que ofrece fuerza, agarre y destreza enormemente amplificadas en comparación con un brazo normal.

A un luchador que sufre una herida en el brazo o una lesión en la mano se le puede implantar un brazo biónico, en cuyo caso todas las heridas en el brazo y lesiones en la mano que sufre el brazo elegido se eliminan de la lista de la pandilla.

Un luchador al que se le implanta un brazo biónico recibe un +2 Bonificación de Fuerza. También recibe una bonificación de +2 a la Iniciativa. durante el combate cuerpo a cuerpo o cuando se prueba para ver si el luchador se cae de una cornisa.

PECHO BIÓNICO

Un tórax biónico es una membrana reforzada que recubre el esternón y la caja torácica frontal. El material absorbe el impacto y distribuye la energía por toda la membrana, reduciendo así el riesgo de penetración.

A un luchador que sufre una herida en el pecho se le puede implantar un pecho biónico, en cuyo caso todas sus heridas en el pecho se eliminan de la lista de la pandilla.

A un luchador al que se le haya implantado un pecho biónico se le considera como si llevara un respirador y también recibe una tirada de salvación de armadura de 6+.

EQUIPOS DIVERSOS

Los comerciantes de Underhive venden todo tipo de equipamiento, desde equipo avanzado traído de contrabando desde Hive City, antiguos dispositivos arqueotecnológicos, objetos místicos creados a partir de la flora y fauna exclusiva de Hive Bottom, así como accesorios simples hechos para hacer que la vida en Underhive sea un poco más llevadera.

REPARADOR DE AUTOMÓVILES

Un reparador de autos es un dispositivo grande que se guarda en el escondite de la pandilla o en uno de sus talleres. Los agentes de la pandilla lo utilizan para revisar y reparar equipos, detectar debilidades estructurales ocultas y probar baterías, fuentes de alimentación y generadores internos.

Si una banda tiene un taller mecánico, puede usarlo entre combates para revisar sus armas. Para ello, la banda debe contar con un Heavy y debes asignarle un Ganger para que lo ayude. Ambos luchadores no deben haber estado fuera de combate en la partida anterior, y el Ganger no puede obtener ingresos de territorios ni buscar objetos comerciales raros.

En el siguiente juego, cualquier arma que falle su tirada de Munición puede tirar un D6 e ignorar la tirada de Munición fallida en un tirada de 4+ sin importar el tipo de arma que sea.

Las armas que fallan automáticamente una tirada de Munición pueden ignorarla con un resultado de 4+. Además, cualquier arma que explote también puede ignorar la explosión con un resultado de 4+ en un D6.

Tenga en cuenta que el reparador de automóviles se mantiene en el territorio de la pandilla y no está asociado con ningún Heavy específico. A diferencia de otros objetos guardados en el alijo de la banda, el valor del Taller Automotriz se suma a la calificación de la banda. Si la banda es asaltada en el escenario de Asalto, el Taller Automotriz se ve afectado, dañado y reparado o destruido junto con el territorio.

BIO-POTENCIADOR

Un biofuerzo es una pequeña carga química que se coloca en una pulsera o similar. Su biosensor se activa cuando el usuario se lesiona, administrando una dosis de refuerzo en el torrente sanguíneo mediante un difusor de presión. El biofuerzo es autoadministrable y completamente automático.

Si a un luchador que lleva un bio-potenciador se le exige tirar un dado en la tabla de lesiones durante su fase de recuperación, entonces un resultado de 1 a 4 cuenta como una herida superficial.

Esto solo aplica a la primera tirada de Herida del luchador durante su fase de recuperación, es decir, no a las tiradas de Herida posteriores.

Si un luchador se recupera y luego resulta herido por segunda vez, su biopotenciador no tendrá efecto, ya que se ha descargado.

BIO-ESCÁNER

Un bioescáner detecta señales de vida cerca del usuario. El dispositivo es pequeño, aproximadamente del tamaño de una pistola, y puede llevarse en el cinturón o alrededor del cuello. Un combatiente que porta este dispositivo aumenta sus posibilidades de detectar a intrusos enemigos.

Un bioescáner se utiliza de dos maneras:

Si el guerrero es un centinela (por ejemplo, en el escenario de Incurción o Rescate) y aún no se ha activado la alarma, existe la posibilidad de que detecte a algún intruso en el bioescáner. Si al final del turno del centinela hay miniaturas enemigas a 16" o menos de él, activará la alarma con un resultado de 4+.

De lo contrario, un luchador equipado con un bioescáner puede usarlo durante su fase de disparo. No debe haber corrido ni cargado, y está disparando normalmente. Si se usa el bioescáner, detectará automáticamente a cualquier enemigo oculto en un radio de 16".

BOLSA BLINDNSNAKE

Los Pielés de Rata extraen el veneno de la serpiente ciega albina, mezclan la toxina con ciertos hongos secretos y colocan la pasta resultante en una pequeña bolsa de cuero que se lleva alrededor del cuello. Se dice que el espíritu de la serpiente ciega protege de los malos espíritus y guía a su dueño en la oscuridad. La mezcla de la bolsa de cuero es absorbida por la piel del luchador y potencia su sensibilidad psíquica natural, dotándolo de una especie de sexto sentido rudimentario.

Un luchador que porta una bolsa de serpiente ciega puede percibir cuándo un enemigo está a punto de dispararle. Si un luchador recibe un disparo y es alcanzado desde la vigilancia, tiene la posibilidad de agacharse o esquivar el disparo. La miniatura recibe una tirada especial de 4+ contra disparos desde la vigilancia.

NECROMUNDA

ARNÉS DE CLIP

Los luchadores que deben escalar constantemente las escarpadas ruinas y la desmoronada superestructura de la Subcolmena a menudo optan por usar un arnés de clip para evitar caídas. El arnés no es más que una cuerda de seguridad que se sujeta al cuerpo con un fuerte clip de acero o un cierre magnético que se puede sujetar a un objeto cercano. Si el usuario se cae, el arnés lo salvará y le permitirá ponerse a salvo.

El extremo de la cuerda de seguridad debe estar abrochado para que funcione. Una miniatura puede abrocharse el arnés si no se mueve durante su fase de movimiento. El luchador puede realizar otras acciones además de abrocharse el arnés, como disparar o ponerse a vigilar. El arnés se desabrocha automáticamente cuando la miniatura se mueve o entra en combate cuerpo a cuerpo.

Si la miniatura queda atrapada o cae a menos de 2,5 cm de un borde, no necesita realizar la prueba de caída. El arnés abrochado le impide caer, igual que si hubiera superado la prueba de Iniciativa.

HOJA OCULTA

Aunque es posible ocultar cualquier cuchilla pequeña, la cuchilla oculta es algo diferente. Esta diminuta cuchilla se oculta ingeniosamente en el tacón de una bota especialmente diseñada o dentro de un pequeño biocompartimento bajo la piel de su dueño. La cuchilla no se usa a menos que el dueño sea capturado, en cuyo caso puede usarla para intentar escapar.

Un luchador capturado puede intentar escapar si lleva una espada oculta. Tira 1D6.

- 1 El combatiente muere al intentar escapar. La banda que lo capturó se queda con su equipo.
- 2 El luchador es recapturado inmediatamente.
- 3 El luchador escapa pero pierde todas sus armas y equipo a manos de la banda que lo captura.
- 4-6 El luchador escapa junto con sus armas y equipo.

Una espada oculta sólo es válida para un intento de escape.

TAPONES DE FILTRO

Los tapones de filtro, o "flugs", son filtros sencillos que los habitantes de la colmena se colocan firmemente en las fosas nasales para purificar el aire que respiran. Baratos y desechables, se usan por millones en las regiones bajas de Ciudad Colmena y la Subcolmena, donde el smog y las nubes contaminantes... y los gases tóxicos son peligros constantes.

Un luchador que use flugs puede repetir una prueba de Dureza fallida contra gases peligrosos, incluidos Estrangulamiento, Alucinógeno y Susto.

PARALIZADOR DE GRAV

El paracaídas de gravedad es un repelente gravítico pasivo que reduce la fuerza de la gravedad hacia abajo a una fracción de su fuerza normal. Permite al usuario flotar desde grandes alturas y aterrizar suavemente.

Un luchador que lleva un paracaídas gravitatorio no sufre daño al caer, incluso desde una altura mayor a 10", pero aún así quedará inmovilizado por la caída. Tampoco está restringido a saltar desde alturas de no más de 3", sino que puede saltar desde cualquier altura y es

Se supone que pasa automáticamente la prueba de Iniciativa para ver si aterriza sano y salvo. Cabe destacar que aún debe tener suficiente movimiento para cubrir la caída y poder saltar.

REZÓN

El garfio consiste en un garfio magnético unido a un cable largo que se dispara desde un pequeño lanzador.

Un luchador puede disparar el garfio en la fase de disparo en lugar de disparar con un arma. Elige el punto al que quieres apuntar, considéralo un objetivo pequeño, y tira para impactar como para disparar con armas. Si fallas el objetivo, no podrá aferrarse y retrocederá, listo para el siguiente disparo. Si impactas, el garfio magnético se adhiere al punto indicado, que puede marcarse con una ficha adecuada. En su siguiente fase de movimiento, la miniatura puede autoengancharse a la posición del marcador. Si el luchador decide hacerlo, no podrá hacer nada más ese turno. Si se ve obligado a moverse antes de autoengancharse (por ejemplo, si se rompe), el garfio retrocederá automáticamente. Un garfio puede apuntar al borde de un nivel desde abajo, lo que permite a la miniatura escalar hasta una cornisa superior.

El garfio no es realmente un arma, pero es probable que alguien quiera usarlo como tal. También tiene una tirada de munición que se realiza como es habitual en las armas.

Rango		Para golpear			Munición		
Corto	Largo	Corto	Largo	Estrada.	Daño	Guardar	Morlo
0-8	8-16	+2	+1	2	1	-	6+

GAFAS INFRARROJAS

Estos consisten en unas gafas o visor que permiten al combatiente ver las imágenes térmicas de los combatientes enemigos. Esto permite al usuario ver a los enemigos que se esconden o están parcialmente ocultos tras una cobertura.

Un luchador con gafas infrarrojas puede detectar enemigos ocultos al triple de su distancia normal (es decir, multiplica su Iniciativa por tres). Sin embargo, debe ser capaz de ver la miniatura del enemigo oculto. Los centinelas con gafas también detectarán a los luchadores a cubierto como si estuvieran en campo abierto. Además, cualquier luchador con gafas es inmune a los efectos de las nubes de humo.

BARRA DE COMBUSTIBLE ISOTRÓPICA

Las barras de combustible isotrópicas se utilizan para alimentar casi todo en la Subcolmena. Se fabrican en las fábricas de la Ciudad Colmena y, a veces, se utilizan como arqueotecnología. Los colonos de la Subcolmena suelen usarlas para construir pequeños pozos en el desierto, utilizando la barra de combustible para alimentar las bombas de aire, el destilador de agua y los generadores.

Si una banda tiene una barra de combustible, puede convertir cualquier territorio en un asentamiento al comienzo de la secuencia posterior al juego. La barra de combustible solo se puede usar una vez y se guarda en el alijo de la banda, por lo que su valor no se incluye en la clasificación de la banda.

Nota: Las bandas ilegales que usan una barra de combustible establecen un Asentamiento de Forajidos. Este funciona como un Asentamiento normal, excepto que los forajidos generan los 30 créditos completos.

LOBO-CHIP

El chip de lobotomía tiene una función similar a la de un chip craneal estándar. Su efecto es anestesiarse una parte del cerebro, reduciendo la sensibilidad del usuario y frenando el comportamiento excesivo y violento.

Un luchador equipado con un chip lobo es inmune a los efectos de la estupidez, el frenesí y el odio, así como a las pruebas de nervios. Sin embargo, la Iniciativa de la miniatura se reduce a 1 y no puede modificarse de ninguna manera.

Biónico: un lobo-chip es biónico, por lo que no se puede quitar una vez implantado en un luchador.

Jarrón de Mungo

El jarrón Mungo es un tipo de arqueotecnología muy codiciado y extremadamente raro. Los jarrones auténticos son muy apreciados por los coleccionistas de las casas nobles de Necromunda, y se dice que ejemplares de primera clase se venden por millones de créditos.

Pero por cada jarrón auténtico recién descubierto en los desechos de la zona muerta, se crean mil réplicas en los barrios marginales de la Subcolmena.

Si te ofrecen un jarrón Mungo, lo más probable es que sea una copia sin valor o un ejemplar dañado de valor simbólico. Los inversores astutos no tocarán un jarrón Mungo, como no tocarán una llaga purulenta en una rata rabiosa, pero no todos son tan precavidos. Puedes comprarlo si te sientes afortunado (algunos dirían crédito).

Debes comprometerte a comprar el jarrón antes de fijar el precio, lo que implica un largo regateo. El jarrón se guarda en un lugar secreto que solo conoce el líder de la banda. Si este muere, la ubicación del jarrón se pierde para siempre.

El costo del jarrón no está incluido en la calificación de la pandilla.

Puedes vender el jarrón en cualquier sesión de intercambio posterior enviando a un Ganger con él a las distintas tiendas especializadas. El Ganger no debe haber estado fuera de combate en la partida anterior y no puede realizar ninguna otra acción posterior, como explotar un territorio. Si decides hacerlo, tira un D6.

- 1 El comerciante te convence de que el jarrón es una falsificación evidente, pero bastante buena, y te ofrece 1D6 créditos por él. Aceptas y le agradeces su generosidad. Al día siguiente te enteras de que se ha marchado de la ciudad a toda prisa. Nunca más se le ha vuelto a ver.
 - 2 Se le ofrecen créditos 2D6.
 - 3-4 Se le ofrecen 30+6D6 créditos.
 - 5 Se le ofrecen 2D6x10 créditos.
- Se le ofrecen créditos 3D6x10.

Ten en cuenta que, a menos que saques un 1, no tienes que aceptar la oferta. De hecho, puede que valga la pena esperar hasta encontrar un comerciante dispuesto a darte más créditos. Un jarrón solo se puede valorar una vez por partida.

PAQUETE MEDICO

El medi-pack es un ordenador médico de diagnóstico que puede aliviar los principales síntomas de las heridas mediante impulsos electroquímicos.

Un luchador que lleve un botiquín puede usarlo contra un compañero caído y en contacto con peana. El luchador debe moverse peana con peana, no correr, y luego dedicar el resto del turno a atender a su camarada. No puede disparar, luchar cuerpo a cuerpo ni hacer nada más. Al final del turno, en la fase de recuperación, se realiza una tirada de Heridas para la miniatura caída, como de costumbre, excepto que una puntuación de 1 a 4 lo recupera hasta una herida superficial, un 5 lo deja caído y un 6 lo deja fuera de combate.

Tenga en cuenta que un luchador no puede usar un botiquín sobre sí mismo, ni tampoco otro individuo puede usarlo una vez que su dueño esté herido o incapacitado de otra manera.

NECROMUNDA

UN ARMA EN UN MILLÓN

El arma única es un ejemplo raro del arte de los armeros, fabricado con los mejores materiales, con los más altos estándares y las tolerancias más exigentes.

Estas armas tienen un valor que va más allá del dinero. Hombres han luchado y muerto para poseer un arma como esta.

El arma es normal para su tipo, pero supera automáticamente cualquier tirada de munición que se le solicite. Tira un D6 para averiguar qué tipo de arma te han ofrecido: 1-2 pistolas, 3-4 básicas, 5 especiales, 6 pesadas. Puedes elegir cualquier arma de la categoría obtenida.

Tenga en cuenta que solo se utiliza el costo base del arma para determinar su costo. El costo de los tipos de munición adicionales no se duplica.

FOTO-CONTACTOS

Las lentes de contacto fotocromáticas son lentes de plástico multicapa que se colocan sobre los ojos para mejorar la visión en condiciones de poca luz. Además, incorporan una capa fotocromática que protege la vista del usuario contra destellos repentinos.

Un luchador que usa lentes de contacto fotográficos **no puede ser cegado por un destello de fotones, sino que siempre queda deslumbrado.**

FOTOVISOR

Una fotovisera es una visera especial que mejora la visión en condiciones de poca luz. Además, incorpora una capa fotocromática que protege al usuario contra destellos brillantes repentinos.

Un caza que lleva un visor fotográfico **es inmune** a los efectos de un destello de fotones.

SILENCIADOR

Un silenciador amortigua el sonido de los disparos de armas, así como cualquier destello revelador del cañón.

Una pistola automática, una escopeta corta, **una pistola automática, un rifle de caza o un autobala** pueden equiparse con silenciador. Con un silenciador, el arma es prácticamente silenciosa, un factor útil en algunas situaciones.

CHIPS DE CRÁNEO

Se trata de un pequeño biochip que parece una diminuta placa metálica recubierta de circuitos. Se fija al cráneo mediante una fina aguja que se fija directamente al cerebro. El chip se integra con la mente del usuario, mejorando su tiempo de reacción y su memoria.

Un luchador que lleve un chip en el cráneo puede repetir cualquier prueba de Iniciativa fallida, como cuando prueba para evitar quedar inmovilizado antes de tiempo o cuando ve si el modelo se cae de una cornisa. **Sin embargo, si el dado vuelto a tirar no pasa la prueba, el efecto de la ficha se agota y ya no tendrá ningún efecto durante el resto del juego.**

Biónico: un chip de cráneo es **biónico**, por lo que no se puede quitar una vez implantado en un luchador.

MAPA DE PIEL DE RATA

Se cree que la Subcolmena contiene enormes cantidades de tesoros: túneles derrumbados que conducen a minas sin explotar, cavernas con montones de gemas y cúpulas perdidas rebosantes de arqueotecnología. También es sabido que los Piel de Rata conocen muchos lugares así, así como senderos a través y bajo la colmena que ningún hombre común ha recorrido jamás. Es igualmente sabido que cualquiera que intente venderte un antiguo mapa del tesoro Piel de Rata está, inevitablemente, buscando la verdad. Por otro lado, el mapa parece real, es ciertamente muy antiguo y el comerciante parece sincero. ¿Te atreves a correr el riesgo?

Si decides comprar el mapa, tira un dado para comprobar su precisión antes de jugar tu próxima partida. Si es preciso, te permitirá esquivar al enemigo y te dará ventaja al decidir en qué escenario luchar. Si es bueno, puedes usarlo a partir de ese momento. Tira un D6:

- 1 Falso: Tu oponente puede elegir el siguiente escenario automáticamente, no es necesario tirar.
- 2 Mapa del tesoro: El mapa muestra la ubicación de un antiguo yacimiento arqueotecnológico. Tira un D6 para comprobar si es auténtico o falso. Con un 1-5, es falso. Con un 6, el mapa es auténtico y puedes añadir un tesoro arqueotecnológico a tu territorio gratis. El mapa ya no tiene uso **y se elimina de la lista de bandas.**
- 3 Vago e impreciso: El mapa es una copia vaga e imprecisa, pero revela información útil. Al librar una batalla, puedes sumar o restar 1 a la tabla de escenarios para decidir qué escenario se juega.
- 4 Desgastado e incompleto: Aunque bastante desgastado e incompleto, el mapa es prácticamente exacto. Al librar una batalla, puedes añadir o restar hasta 2 puntos a la tabla de escenarios para decidir qué escenario se juega.

- 5 Antiguo y descolorido: A pesar de su escasa legibilidad, el mapa es una auténtica reliquia antigua. Al librar una batalla, puedes añadir o restar hasta 2 puntos a la tabla de escenarios para decidir qué escenario se juega. Además, el mapa revela la ubicación de antiguos **conductos de servicio**. Puedes añadir un territorio de **Respiraderos** o de **Túneles** a tu lista de bandas; debes hacerlo de inmediato o nunca.
- 6 Reciente y preciso: cuando luchas una batalla puedes agregar o restar hasta 3 de la tabla de escenarios para decidir qué escenario se juega.

Si deseas usar el mapa, el líder de la banda debe portar el mapa y se pierde si lo matan. Por lo tanto, su coste se incluye en el valor del líder de forma habitual. El coste del mapa constituye su valor.

Desvanecimiento: Si el mapa se usa para modificar la tirada de la Tabla de Escenario, tira un D6. Si la puntuación no supera la cantidad que el mapa usó para modificar la tirada, el mapa se habrá desgastado parcialmente. Por ejemplo, si modificaste la tirada de Escenario en +2, se desgastará con un resultado de 1-2. Un mapa que se desgasta ve reducido su modificador máximo en 1. Por ejemplo, un mapa nuevo "Desgastado e incompleto" solo podrá sumar o restar 1 a la tirada de Escenario. Si el modificador máximo se reduce a 0, el mapa se habrá desgastado por completo y se eliminará de la lista de la banda.

RESPIRADOR

Los respiradores son esenciales en las zonas bajas de la colmena, donde el smog, las nubes contaminantes y el polvo tóxico son peligros cotidianos. Los respiradores eliminan la peor parte de la contaminación, incluidas las sustancias más dañinas.

Un luchador que usa un respirador **es inmune a los efectos de gases peligrosos**, incluidos los gases de estrangulamiento, alucinógenos y aterradores.

GRITONES Y TROPIEZOS

Los aulladores son pequeñas alarmas de proximidad que se usan para proteger el escondite de una pandilla. Son diminutos, pero el ruido que hacen es espantoso. Una pandilla dispersa docenas de ellos alrededor del perímetro de su escondite para advertir de la aproximación de intrusos.

Los Stummers parecen chillones, pero los intrusos los dispersan al moverse. Mientras que los chillones hacen un ruido fuerte, los Stummers lo silencian por completo. Una vez activados, todo sonido en un radio de pocos metros se amortigua momentáneamente, e incluso los ruidos fuertes son apenas audibles.

Los Gritones y los Aturridores solo se pueden usar en una partida, tras la cual se agotan. El precio en el Puesto Comercial permite comprar suficientes para una partida. No los lleva ninguna miniatura en particular, por lo que su valor no se incluye en la clasificación de banda.

Gritones

Si una banda posee aulladores, estos pueden desplegarse en escenarios de Incursión y Rescate, donde los defensores inicialmente desconocen la presencia de los intrusos. Si alguna miniatura intrusa se mueve durante su fase de movimiento, tira 1D6 por cada miniatura que se haya movido. Con un 6, uno de los intrusos pisa un aullador y activa la alarma.

Tartamudos

Si una banda tiene aturridores, estos pueden usarse en escenarios de Incursión y Rescate donde los defensores inicialmente desconocen a los intrusos. Si la banda intrusa tiene aturridores, reduce en -1 la probabilidad de activar la alarma al tirar dados. Si algún atacante dispara o usa un arma ruidosa, la Fuerza del arma también se reduce a la mitad para activar la alarma. Ten en cuenta que los aturridores anulan por completo los gritos y la decisión de usarlos se toma después de que tu oponente decida si los usa o no.

recarga de armas

Cuando un combatiente lleva un arma como una pistola automática o un bólder, que dispara una gran cantidad de proyectiles individuales en una ráfaga corta, se supone que lleva munición adicional.

Munición suficiente para la mayor parte de la batalla. Sin embargo, un combatiente puede, si lo desea, llevar cargadores, baterías, fuentes de alimentación y combustible adicionales a la cantidad normal. Esta munición extra se transporta en forma de recargas.

Llevar munición extra es costoso.

Pero esto ayuda de alguna manera a garantizar que no te quedes sin potencia de fuego en el momento crítico.

Aunque recargar es útil, no garantiza que un luchador apruebe una tirada de munición. Esta no solo representa la posibilidad de quedarse sin munición o llevar un cargador defectuoso, sino también de que el arma se atasque, se sobrecaliente o presente fallas. Por supuesto, la munición extra es inútil si el arma explota.

Si un luchador lleva una recarga para el arma que usa y esta falla una tirada de munición, tira un D6. Con un resultado de 4+, la munición extra resulta útil y la tirada de munición fallida se ignora. Esto solo aplica a la primera tirada de munición fallida. Si el arma falla una segunda tirada de munición, significa que se ha quedado sin munición. Cabe destacar que incluso las armas con una tirada de munición automática pueden comprarse como recarga, como las granadas.

Las recargas son específicas para cada arma; al comprar una, el jugador debe anotar para qué arma específica es. Las recargas pueden reasignarse a otra arma del mismo tipo o intercambiarse entre luchadores después de cada partida, como cualquier otro objeto. Al calcular el coste de una recarga, solo se utiliza el coste base del arma. El coste de cualquier tipo de munición adicional comprada para el arma se ignora y solo se necesita comprar una recarga para el arma en sí, no para cada tipo de munición individual.

NECROMUNDA

SUSPENSOR

Los suspensores son dispositivos sofisticados capaces de manipular campos magnéticos. Se utilizan ampliamente en los talleres industriales de la Ciudad Colmena para reducir los efectos de la gravedad sobre cargas pesadas, como al mover grandes contenedores o maquinaria. Los nobles de la Aguja utilizan unidades personales más pequeñas para su recreación y en la vida cotidiana. Naturalmente, las bandas de la Subcolmena han encontrado numerosas maneras de explotar los singulares efectos de alteración magnética de los suspensores, una de las cuales consiste en aligerar armas pesadas para que los pandilleros puedan usarlas con mayor facilidad contra sus rivales durante un combate.

Cualquier arma pesada puede equiparse con un suspensor, en cuyo caso ignorará la restricción habitual de movimiento o disparo que suelen tener todas las armas pesadas. Esto permite disparar incluso si la miniatura se mueve durante su fase de movimiento, como un arma normal. Sin embargo, si se mueve, sufre una penalización de -1 al impactar al disparar el arma pesada.

REVISTA DRUM

Muchos armeros de Underhive tienen la experiencia de modificar los mecanismos de disparo de una pistola automática para usar cargadores de munición más grandes. Estas pistolas suelen usar cargadores de tambor capaces de suministrar una gran cantidad de munición, aunque también se utilizan cargadores de cinta.

Cualquier pistola automática, ametralladora o autobomba puede modificarse y equiparse con un cargador de tambor. Antes de que el caza dispare, puedes optar por usar todas las capacidades de la modificación del arma. Si lo haces, el modelo recibe una bonificación de +1 al impacto. Sin embargo, el disparo siempre provocará una tirada de munición, incluso si la tirada para impactar no obtuvo un 6.

CHIP BERSERKER

Los chips Berserker son pequeñas bioplacas que se adhieren al cráneo mediante una fina aguja que se introduce directamente en el cerebro. El circuito del chip se integra con la mente del portador y, al recibir una orden, puede inundar el cuerpo con adrenalina y otras sustancias químicas.

Una vez por partida, un luchador con un chip berserker implantado puede activarlo al comienzo de cualquiera de sus turnos. Si se activa, la miniatura obtiene una bonificación de +2 a sus características de Movimiento y Fuerza, y sigue las reglas de frenesí. Los efectos del chip duran hasta el comienzo del siguiente turno del luchador. Sin embargo, su uso es exigente, por lo que, una vez que sus efectos desaparecen, la Iniciativa de la miniatura se reduce a 1 durante el resto de la partida.

Biónico: un chip berserker es biónico, por lo que no se puede quitar una vez implantado en un luchador.

BOLSA STINGER

Las floraciones del moho aguijón curativo son un hongo tan raro que los comerciantes suelen dividir sus existencias y combinarlas con otras sustancias curiosas para maximizar sus ganancias. Se venden en pequeñas bolsas para que los pandilleros puedan almacenarlas y transportarlas fácilmente para cuando más las necesiten.

Si un luchador equipado con una bolsa de aguijón termina la partida y queda fuera de combate por obtener un resultado de 4 a 6, puede usar la pasta curativa de aguijón en sus heridas. Una miniatura que use la bolsa de esta manera no sufre una herida grave; en cambio, se asume automáticamente que obtiene un resultado de Recuperación Completa.

Como alternativa, se puede usar una bolsa de aguijón para intentar curar la antigua herida de batalla de un luchador; sin embargo, sus poderes restauradores no son una cura milagrosa. Si la bolsa se usa de esta manera, tira un D6. Con un resultado de 4+, la herida está completamente curada y se elimina de la lista. En cualquier otra tirada, la extensión de la lesión es demasiado significativa y la lesión grave persiste, pero aún se pueden realizar más intentos para curarla.

Una bolsa de aguijón es un artículo de un solo uso, luego de haberla usado debe eliminarse de la lista de la pandilla.

IMPLANTE BIÓNICO

Los implantes biónicos abarcan una variedad de pequeños dispositivos cibernéticos diseñados a medida de cada individuo para eliminar los efectos negativos de una lesión duradera.

Si decide colocar un implante biónico a un modelo, anulará los efectos de una lesión grave elegida.

Sin embargo, solo se aplican los resultados de lesiones entre 22 y 36, por ejemplo, Heridas en las Piernas. Los implantes biónicos se guardan en el inventario de la banda hasta su uso, tras lo cual la lesión y el implante se eliminan de la lista de la banda.



CREANDO UNA PANDILLA

Antes de que estés listo para jugar a Necromunda, necesitas formar una banda. Una banda puede ser de cualquiera de las seis casas que ya hemos descrito. Puedes empezar con una de las bandas de la caja, disponibles en Games Workshop, simplemente creando una banda basándote en los luchadores y las armas que vienen en la caja, o puedes decidir qué figuras necesitas y comprarlas individualmente.

ELECCIÓN DE UNA BANDA Una banda

puede ser de cualquier tamaño a partir de tres modelos en adelante. Para empezar tu banda, consulta la lista de reclutamiento de bandas impresa al final de esta sección. La lista explica cuánto cuesta reclutar y equipar a los diferentes Luchadores de pandillas. Tienes un total de 1000 créditos de florines para reclutar a tu pandilla.

Una banda siempre está formada por luchadores de una de las Casas rivales de la Ciudad Colmena: Orlock, Goliath, Van Saar, Escher, Cawdor o Delaque. Puedes elegir cualquiera de estas Casas para tu banda.

LUCHADORES DE PANDILLAS

Hay cuatro tipos de luchadores de pandillas disponibles para contratar: líderes de pandillas, pandilleros, pesados y juveniles.

El Líder de la Banda.

Tu banda debe estar liderada por un líder. Esta miniatura representa al jugador, disfrazado de un despiadado luchador de la Subcolmena. Una banda solo puede tener un líder.

Pandilleros

Los pandilleros comunes se llaman pandilleros. Se pueden encontrar y contratar pandilleros en los bares y puestos comerciales de la Subcolmena. Son luchadores experimentados, competentes y confiables que constituyen la mayor parte de la mayoría de las bandas.

Pesados

Los combatientes armados con armamento especial o equipo técnico se llaman pesados. Son más grandes y corpulentos que los pandilleros comunes debido al peso del equipo que portan. Los pesados también son técnicos: buenos reparando o fabricando cosas. Esto es necesario porque sus armas son más complejas que las de otros combatientes y deben mantenerse en buen estado.

Los

Juves son jóvenes luchadores sin experiencia. Los asentamientos están llenos de aspirantes a luchadores, ansiosos por unirse a una pandilla y ver acción real. A menudo, los Juves son hermanos menores o primos de los pandilleros de pura cepa, incluidos para enseñarles a pelear. Los Juves son inevitablemente malos tiradores y propensos a escaparse.

LISTA DE PANDILLAS

Necesitarás una hoja de lista de pandillas para anotar los detalles de tu pandilla. Encontrarás una hoja en blanco al principio de este documento. Te sugerimos fotocopiar o copiar tantas hojas como necesites para mantener un registro ordenado y preciso de tu pandilla a medida que cambia de una partida a otra.

Cuando hayas elegido tu banda, toma una hoja de lista y anota los datos de cada luchador en los espacios provistos. Es buena idea definir la banda primero en un papel borrador, ya que tendrás que hacer malabarismos con las armas y los luchadores para acercarte lo más posible a los 1000 puntos permitidos. Si te quedan créditos después de elegir tu banda, anótalos en el espacio marcado como "reserva".

La lista de pandillas es un registro de tu pandilla y es útil tenerla a mano mientras juegas. Durante una batalla, puedes tomar notas en la hoja para registrar detalles incidentales como armas explosivas, heridas superficiales, etc.

Necesitarás darle un nombre a tu banda y a todos tus luchadores. Te dejamos la tarea de inventar nombres adecuados, aunque encontrarás muchos ejemplos e ideas de nombres necromundanos en este libro.

REGISTROS DE TERRITORIO: La lista de

pandillas incluye espacio para registrar los territorios de tu pandilla. Al jugar una campaña, cada pandilla tiene varios territorios que representan contactos comerciales, propiedades y áreas a las que suelen acceder. A medida que participes en más partidas, podrías ganar nuevos territorios o incluso perderlos ante el enemigo. Los territorios generan fondos que puedes invertir en contratar más luchadores o comprar más armas, como se explica más adelante.

RECLUTAMIENTO DE PANDILLAS

La siguiente lista se usa para reclutar y equipar a tu banda. Para empezar, tienes 1000 créditos de florín con los que debes reclutar al menos a tres luchadores, incluyendo un líder. Los créditos no gastados se añaden al alijo de la banda y pueden usarse más adelante o acumularse para comprar algo más caro.

ELEGIR LA BANDA Tienes 1000 créditos

Guider para gastar en reclutar y armar a tu banda siguiendo las siguientes pautas.

- Mínimo 3 luchadores: una pandilla debe tener al menos tres modelos.

Líder de pandilla : Tu pandilla debe tener un líder. ¡Ni uno más! ¡Ni uno menos!

- Heavys: Una pandilla puede tener hasta dos Heavys, pero no más.

- Gangers: puedes incluir tantos Gangers como puedas permitirte.

- Juve: No más de la mitad de la plantilla puede ser de la Juve. Si se excede este número, no se podrán fichar más jugadores de la Juve.

Cuchillos : Todos los luchadores son reclutados junto con un cuchillo gratis. Los luchadores no pueden desequipar ni vender su cuchillo gratis. y su costo no se suma a la calificación de la banda. Cualquier cuchillo gratuito capturado de los combatientes enemigos se considera Cuchillos comunes que siguen las reglas habituales. Si un combatiente capturado es devuelto a su banda sin su cuchillo gratuito... Luego le dan otro cuchillo gratis sin costo alguno para la pandilla.

LÍDER DE PANDILLA

Costo de reclutamiento: 120 créditos

Toda pandilla necesita un líder: el luchador más grande, duro y brillante del grupo. Él mantiene a la pandilla a raya y decide cuándo y dónde luchar, cuándo reclutar nuevos luchadores y cómo gastar el dinero ganado con tanto esfuerzo. El líder es el luchador más respetado y formidable de la pandilla.

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

Armas: El líder de la banda puede armarse con armas elegidas de las listas de Cuerpo a cuerpo, Pistolas, Básicas, Armas especiales y Extras .

Independiente: El Líder de la Banda se distingue del resto de los luchadores de la banda, ya que puede luchar con eficiencia y eficacia incluso solo. Siempre cuenta como si tuviera un amigo a menos de 5 cm, independientemente de si es el caso. Esto significa que siempre puede hacer una prueba para evitar ser inmovilizado prematuramente.

Líder: Cualquier luchador a menos de 15 cm del Líder puede usar su característica de Liderazgo al realizar cualquier prueba de nervios . Además, cualquier luchador a menos de 15 cm del Líder puede usar su característica de Iniciativa al realizar una prueba para ver si escapa de la inmovilización al comienzo de su turno. Esto representa la capacidad del líder para animar e inspirar a sus compañeros de pandilla y empujarlos más allá de sus límites habituales.

Sin embargo, un líder no puede otorgar estos beneficios si él mismo está decaído o quebrantado. Ver a un líder de pandilla herido desangrándose o corriendo desesperadamente para ponerse a cubierto no es nada alentador.

CAPATAZ

Costo de reclutamiento: 50 créditos

Los pandilleros suelen constituir el grueso de cualquier pandilla. Son luchadores confiables y experimentados.

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

Armas: Los pandilleros pueden armarse con armas elegidas de las listas de Cuerpo a cuerpo, Pistolas, Armas básicas y Extras .



JUVE

Costo de reclutamiento: 25 créditos

Los juveniles son jóvenes inexpertos con ganas de unirse a una pandilla y convertirse en luchadores. Son malos luchadores y poco fiables, pero con el tiempo mejorarán y se convertirán en valiosos pandilleros.

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

Armas: Los Juves pueden armarse con armas elegidas de las listas de Cuerpo a Cuerpo, Pistolas y Extras .



Pesado

Costo de reclutamiento: 60 créditos

Los pesados son individuos corpulentos o físicamente aptos, ideales para portar armas pesadas. También son técnicamente competentes. Esto es positivo, ya que su armamento requiere constantes reparaciones y mantenimiento para su correcto funcionamiento.

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

Armas: Los pesados pueden armarse con armas elegidas de las listas de Cuerpo a cuerpo, Pistolas, Básicas, Especiales, Armas pesadas y Extras .

ARMANDO TUS MODELOS

Las armas de un pandillero deben estar representadas en la propia miniatura. Las excepciones son los cuchillos y las granadas, que se supone que van dentro de la ropa, y las pistolas en fundas pueden representar cualquier tipo. Por lo demás, las miniaturas están armadas como se muestra, así que conviene decidir cómo se armará a los nuevos reclutas antes de ensamblar y pintar las miniaturas.

Un luchador que cambia de armamento después de una partida debe ser representado por una nueva miniatura o puede ser adaptado para portar las armas adecuadas. Otros objetos, como los fotovisores, no siempre tienen que modelarse en la miniatura. El jugador decide cuánto detalle quiere añadir.

A menos que se especifique lo contrario, un miembro de una banda no puede modificar ni cambiar su equipo durante la partida. Por ejemplo, no puede cambiar la mira telescópica de un arma a otra, ni ceder un arma a un compañero de banda, ni robar el equipo de los miembros enemigos.

ARMAS

Cada luchador que reclutes puede armarse con una o más de las armas indicadas en la lista de armas correspondiente a su casa. Además de estar restringido a las armas disponibles en su casa, cada tipo de luchador está restringido a un tipo de arma diferente.

La Juve, por ejemplo, sólo puede tener armas cuerpo a cuerpo, pistolas y granadas.

Un luchador solo puede portar un arma pesada; por ejemplo, puede llevar una ametralladora pesada o un cañón láser, pero no ambos. Puede tener cualquier cantidad de armas adicionales. Se asume que la miniatura siempre usa el arma representada en sus manos, a menos que el jugador indique lo contrario. Recuerda que las armas adicionales deben ser identificables en la propia miniatura.

Un caza puede llevar granadas incluso si el modelo no las incluye, ya que se supone que se guardan en bolsillos, bolsas o morrales. El coste es el de equipar el modelo con un suministro de granadas, no el de una sola granada. Una vez equipado con granadas, el caza puede usarlas en cualquier batalla.

Armas exclusivas para el líder

Cuando se crea una pandilla, ciertas armas están restringidas a su líder, como se indica en las listas de armas.

Un líder de banda puede ser reclutado con hasta dos armas exclusivas para líderes, y debe estar equipado con ellas desde la primera partida. Tras la primera partida, se elimina la sección "Armas exclusivas para líderes" de la lista de armas. Cualquier luchador puede comprar y usar estas armas después de la primera partida, siguiendo las reglas habituales.

Extras

Independientemente de la casa a la que pertenezca el luchador, las mismas granadas, munición y equipo diverso.

Se puede comprar, como se muestra a continuación.

	Costo
granadas	
Granadas de fragmentación	25
Granadas Krak	40
Misiles	
Misiles de fragmentación	35
Misiles Super Krak	50
Munición	
Carcasas de pernos	15
Balas dum-dum	5
Proyectiles Hot Shot	5
Conchas Manstopper	5
Misceláneas	
Arnés de clip	10
Tapones de filtro	10
Lobo-chip	20
Contactos fotográficos	15
Recarga de armas	Arma +2

LISTA DE ARMAS DE LA CASA CAWDOR

	Costo
Armas exclusivas para líderes	
Autosluggger	45
Boltgun	35
Espada sierra	25
Armas cuerpo a cuerpo	
Cadena o mayal	10
Club, maza o porra	10
Cuchillo (primer cuchillo gratis)	5
Hacha, espada o garrote enorme	15
Espada	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	
Lanzallamas	40
Lanzagranadas	60
Armas pesadas	
Lanzallamas pesado	80
Ametralladora pesada	120
Bólder pesado	180

LISTA DE ARMAS DE LA CASA GOLIAT

	Costo
Armas exclusivas para líderes	
Espada sierra	25
Lanzallamas de mano	25
Pistola de fusión	95
Armas cuerpo a cuerpo	
Cadena o mayal	10
Club, maza o porra	10
Cuchillo (primer cuchillo gratis)	5
Hacha, espada o garrote enorme	15
Pistolas	
Pistola automática	15
Pistola de cerrojo	25
Pistola de punta corta	10
Armas básicas	
Pistola automática	20
Boltgun	35
Escopeta (+bala sólida, perdigones)	20
Armas especiales	
Autosluggger	45
Lanzagranadas	60
Armas pesadas	
Cañón automático	260
Bólder pesado	180
Ametralladora pesada	120

LISTA DE ARMAS DE LA CASA DELAQUE

Armas exclusivas para líderes	Costo
Lanzagranadas	60
Lanzallamas de mano	25
Espada	15
Armas cuerpo a cuerpo	
Cuchillo (primer cuchillo gratis)	5
Pistolas	
Pistola automática	15
Pistola de cerrojo	25
Pistola láser	15
Pistola de plasma	30
Pistola de punta corta	10
Armas básicas	
Pistola automática	20
Boltgun	35
Rifle de caza	25
Pistola láser	25
Escopeta (+bala sólida, perdigones)	20
Armas especiales	
Lanzallamas	40
Pistola de fusión	95
Pistola de plasma	80
Armas pesadas	
Cañón de plasma pesado	240
Ametralladora pesada	120
Cañón láser	300

LISTA DE ARMAS DE LA CASA ESCHER

Armas exclusivas para líderes	Costo
Boltgun	35
Espada sierra	25
Pistola de fusión	95
Armas cuerpo a cuerpo	
Cadena o mayal	10
Club, maza o porra	10
Cuchillo (primer cuchillo gratis)	5
Espada	15
Pistolas	
Pistola automática	15
Pistola láser	15
Pistola de plasma	30
Pistola de punta corta	10
Armas básicas	
Pistola automática	20
Pistola láser	25
Escopeta (+bala sólida, perdigones)	20
Armas especiales	
Lanzallamas	40
Pistola de plasma	80
Armas pesadas	
Lanzallamas pesado	80
Cañón de plasma pesado	240
Ametralladora pesada	120

LISTA DE ARMAS DE LA CASA ORLOCK

Armas exclusivas para líderes	Costo
Boltgun	35
Espada sierra	25
Lanzagranadas	60
Armas cuerpo a cuerpo	
Cadena o mayal	10
Club, maza o porra	10
Cuchillo (primer cuchillo gratis)	5
Espada	15
Pistolas	
Pistola automática	15
Pistola de cerrojo	25
Pistola láser	15
Pistola de plasma	30
Pistola de punta corta	10
Armas básicas	
Pistola automática	20
Pistola láser	25
Escopeta (+bala sólida, perdigones)	20
Armas especiales	
Autoslugger	45
Lanzallamas	40
Armas pesadas	
Bólder pesado	180
Ametralladora pesada	120
Lanzamisiles	140

LISTA DE ARMAS DE LA CASA VAN SAAR

Armas exclusivas para líderes	Costo
Espada	15
Armas cuerpo a cuerpo	
Espada sierra	25
Cuchillo (primer cuchillo gratis)	5
Pistolas	
Pistola automática	15
Pistola de cerrojo	25
Pistola láser	15
Pistola de plasma	30
Pistola de punta corta	10
Armas básicas	
Pistola automática	20
Boltgun	35
Rifle de caza	25
Pistola láser	25
Escopeta (+bala sólida, perdigones)	20
Armas especiales	
Lanzagranadas	60
Pistola de fusión	95
Pistola de plasma	80
Armas pesadas	
Bólder pesado	180
Cañón de plasma pesado	240
Ametralladora pesada	120
Cañón láser	300

CAMPAÑAS DE NECROMUNDA

Aunque es perfectamente aceptable participar en partidas puntuales, parte del desafío de Necromunda consiste en desarrollar una banda durante un periodo de tiempo y muchas peleas. Esto te da la oportunidad de ver cómo tu banda evoluciona, cómo los veteranos adquieren nuevas habilidades, cómo se unen nuevos y cómo la banda se vuelve cada vez más famosa. Esta sección explica cómo las reglas de campaña permiten que una banda progrese desde orígenes modestos y desconocidos hasta alcanzar el poder, la gloria y una riqueza inestimable.

COMENZANDO LA CAMPAÑA

Para comenzar una campaña, necesitarás al menos dos jugadores, y preferiblemente tres o más. ¡Cuanto más, mejor! Cada jugador puede tener más de una banda, pero nuestra experiencia nos dice que los jugadores prefieren jugar una a la vez, ya que esto permite que cada banda participe en la mayor cantidad de partidas en el menor tiempo posible.

Las bandas provienen de la zona que rodea uno de los asentamientos de la Subcolmena. Merodean por los puestos comerciales y bares, esperando noticias de hallazgos locales u ofertas de trabajo. Cuando no están luchando, las bandas reparan su equipo y comercian con los lugareños.

Esto le da a cada pandilla una cierta cantidad de ingresos, que pueden gastar en reclutamiento y nuevas armas, o ahorrar como crédito con los florines locales.

Puedes comenzar la campaña en cuanto dos jugadores hayan reclutado sus bandas. Los nuevos jugadores pueden unirse a la campaña en cualquier momento posterior. Aunque las nuevas bandas estarán menos desarrolladas, pronto aprenderán nuevas habilidades. Luchar contra otras bandas más poderosas les permitirá desarrollarse más rápidamente.



JUGANDO LA CAMPAÑA:

Para comenzar la campaña, dos jugadores simplemente eligen con sus bandas uno de los escenarios para luchar (ver página 109). Al final de cada partida, calculan cuánta experiencia han ganado los miembros de la banda y cuánto dinero obtienen comerciando.

La experiencia se expresa en puntos de experiencia que cada luchador recibe por sobrevivir a cada partida y tener un desempeño particularmente bueno en el combate. Esto se explica en detalle más adelante en la sección de Experiencia.

Cuando un luchador tiene suficientes puntos de Experiencia, recibe un "avance". Este avance puede mejorar su perfil característico, aumentando su WS, BS, S, etc., o puede ser una habilidad especial como "Esquiva" o "Disparo Rápido".

El dinero se obtiene después de cada partida en forma de créditos Guilder adicionales que se añaden a la reserva total de efectivo de la banda. Esto representa las ganancias obtenidas por la banda tras considerar los gastos de manutención y el coste de reponer munición y armas dañadas. Puedes gastar el dinero en reclutar más luchadores o comprar nuevas armas, como se explica en la sección del Puesto Comercial.

Cada pandilla tiene lo que llamamos

una calificación de pandilla: cuanto más alta, mejor es la pandilla. La calificación de pandilla es simplemente el valor total de todos los luchadores de la pandilla más sus puntos de experiencia totales.

CALIFICACIÓN DE PANDILLAS: VALOR DE LOS LUCHADORES + EXPERIENCIA

La calificación de una banda cambiará después de cada partida, ya que los luchadores supervivientes obtendrán experiencia adicional, podrían morir, se añadirán nuevos luchadores o se podría aumentar el valor de los luchadores comprando nuevas armas. Con suerte, tu calificación de banda subirá, lo que significa que tu banda está en aumento de poder. El jugador cuya banda tenga la calificación más alta ganará la campaña: su banda estará en la cima y su líder será el más temido y respetado de la zona.

Una pandilla no puede ganar la campaña de manera absoluta, pero a veces una pandilla sobresale tanto del resto que nadie está preparado para salir a luchar contra ella.

Si esto sucede, el jugador puede retirar la pandilla (esta se traslada a territorios más peligrosos y rentables) y comenzar una nueva.

LESIONES GRAVES

Los pandilleros heridos durante peleas corren el riesgo de sufrir lesiones graves a largo plazo, y esos son los afortunados. Otros pueden ser capturados o incluso morir a causa de sus heridas.

Durante una partida, algunos luchadores quedan fuera de combate y son retirados del juego. Durante la partida, no importa si un hombre que queda fuera de combate está muerto, inconsciente o gravemente herido; en términos del juego, ya no es capaz de luchar y eso es lo único que importa. En una campaña, ¡es muy importante lo que les ocurre a los luchadores que quedan fuera de combate! Pueden recuperarse completamente listos para luchar en la siguiente batalla, o pueden sufrir heridas debilitantes. Es posible que sean capturados por el enemigo, o tal vez tengan que pasar un tiempo recuperando fuerzas. Lo peor de todo es que podrían morir o resultar gravemente heridos.

Notarás que la tabla de Heridas Graves no solo incluye lesiones graves, sino que abarca toda una gama de situaciones que podrían afectar a tu luchador. Por ejemplo, podría ser capturado por una banda rival o perderse en las profundidades de la colmena y tener que luchar para volver a casa.

Ten en cuenta que solo las miniaturas que quedan fuera de combate están obligadas a tirar en esta tabla. Las miniaturas que sufren heridas superficiales no sufren heridas graves y siempre se recuperan completamente a tiempo para la siguiente batalla.

Además de los luchadores que quedan fuera de combate durante la partida, los luchadores que caen al final también pueden quedar fuera de combate. Tira un D6 por cada luchador que caiga al final de la partida. Con un resultado de 1 a 3 en el D6, el luchador se recupera sin mayores consecuencias. Con un resultado de 4 a 6 en el D6, queda fuera de combate.

Para saber qué ocurre con los luchadores que quedan fuera de combate, tira dos dados y consulta la tabla de Lesiones Graves. La primera tirada representa las decenas y la segunda las unidades; por lo tanto, una tirada de 1 y 5 es 15, una tirada de 3 y 6 es 36, y así sucesivamente. Este tipo de tirada se conoce como tirada de 1D66.

A lo largo de una campaña, los guerreros pueden sufrir la misma lesión grave varias veces. Muchas de estas lesiones tienen efectos acumulativos si se obtienen de nuevo. Por ejemplo, una miniatura con dos lesiones de Conmoción de Caparazón sufre una penalización de -2 al Liderazgo. Sin embargo, algunas lesiones, al obtenerse varias veces, pueden no tener efecto acumulativo. Heridas como Cicatrices Horribles, si se obtienen por segunda vez, no tienen efecto, al igual que las lesiones que modifican valores ya reducidos a 1.

Sin embargo, incluso este tipo de lesiones deben registrarse en la lista de la pandilla. Es importante recordar esto, ya que algunos pandilleros pueden resultar tan gravemente heridos que ni siquiera un avance de experiencia o un implante biónico mejorará su condición.

LESIONES DE ALTO IMPACTO. Si un

luchador queda fuera de combate por un arma de alto impacto, existe la posibilidad de que simplemente quede destrozado por la fuerza devastadora. La miniatura tira por lesiones graves como de costumbre; sin embargo, si sale un doble, el desafortunado luchador queda reducido a nada más que restos. Por ejemplo, con un resultado de 11, 22, 33, 44, 55 o 66, lo único que queda del luchador de la banda es una mancha roja en el suelo de la cúpula. Esto se considera un resultado de Muerto; sin embargo, no se puede repetir ni modificar de ninguna manera. Los Pieles de Rata son tan susceptibles a ser aniquilados como cualquier otro habitante de la colmena, e incluso los mejores Médicos no pueden recomponerlo todo.

MUERTE DE UN LÍDER DE PANDILLA. Incluso los líderes de

pandilla más curtidos y queridos pueden ser víctimas de los reveses del destino. Si el líder de tu pandilla muere o es vendido a esclavistas, no desespere, ¡tu pandilla sobrevivirá para vengar su prematura muerte!

No es posible reclutar un nuevo líder de banda a mitad de campaña; el pandillero con la característica de liderazgo más alta asumirá el mando. Si varios pandilleros tienen el mismo valor de liderazgo, el pandillero con más puntos de experiencia tomará el mando.

Los Heavys y los Juves no pueden convertirse en el nuevo líder de la banda. Los Heavys se pasan el tiempo manipulando armas y cachivaches, mientras que una banda liderada por un Juve difícilmente sería respetada o temida.

A partir de ese momento, el nuevo líder seguirá todas las reglas habituales de un líder de banda. Por ejemplo, tendrá acceso a nuevas habilidades y armas especiales, y ya no podrá operar territorios. Tenga en cuenta que el costo del nuevo líder no cambia.

Partidas Perdidas.

Ocasionalmente, los luchadores pueden verse obligados a perderse una partida, generalmente debido a una lesión grave, como una Herida Infeccionada o ser capturados por una banda rival. Los miembros de una banda que se ven obligados a perderse la partida se consideran automáticamente fuera de combate para las acciones posteriores. Por ejemplo, un Pantera no podría trabajar en un territorio ni buscar intercambios raros.

Tenga en cuenta que los combatientes de pandillas que faltan aún cuentan para la calificación de la pandilla y para los fines de cualquier límite de reclutamiento de pandillas.

experiencia

A medida que los pandilleros participan en las luchas, quienes sobreviven adquieren más experiencia y mejoran sus habilidades de combate. Esto se representa en el juego de campaña mediante la experiencia.

Los pandilleros ganan puntos de experiencia al participar en una batalla. Una vez que un pandillero tiene suficientes puntos de experiencia, obtiene un avance. Este se manifiesta en una característica mejorada o en una habilidad especial. Los pandilleros que sobreviven el tiempo suficiente pueden progresar hasta convertirse en poderosos héroes con numerosas habilidades especiales adquiridas a lo largo de su carrera de combate.

Al reclutar luchadores, estos ya cuentan con cierta experiencia. Esta se determina al unirse a la banda. La tabla a continuación muestra la experiencia inicial de cada tipo de luchador. Realiza las tiradas de dados correspondientes y registra los puntos de experiencia de cada nuevo luchador en la lista de tu banda.

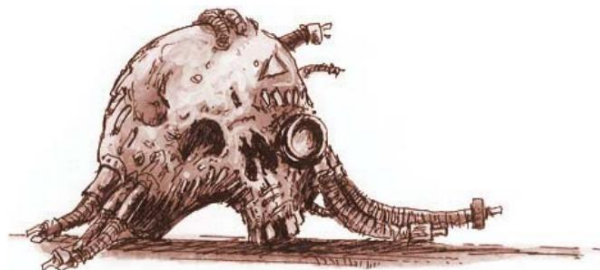
Tipo de luchador	Experiencia inicial
Juve	0
Capataz	20 +1D6
Pesado	60 +1D6
Líder	60 +1D6

GANANDO EXPERIENCIA: Los puntos de experiencia que tus luchadores pueden ganar dependerán del escenario en el que elijas luchar. Cada escenario tiene objetivos diferentes, por lo que los luchadores ganan experiencia de maneras ligeramente distintas. En el escenario Scavenger, por ejemplo, un luchador gana 1 punto de experiencia adicional por cada pieza de botín valioso que recupera.

Los puntos de experiencia adicionales siempre se agregan al total del luchador una vez finalizado el juego.

Si revisas los escenarios, notarás que un luchador de pandillas siempre gana 1D6 puntos de Experiencia por sobrevivir a una batalla. Los obtiene incluso si resulta herido o capturado, ¡siempre y cuando sobreviva para contarlos!

La sección Jugar un juego de campaña (página 109) incluye detalles completos de los puntos de experiencia que se pueden ganar en cada escenario.



DESVALIDOS Cuando una

pandilla lucha contra una pandilla enemiga con una calificación de pandilla más alta, sus luchadores ganan puntos de experiencia adicionales. Cuanto mayor sea la puntuación de la banda enemiga, más puntos obtendrá el menos favorecido. La cantidad de puntos de bonificación se muestra en la tabla a continuación. Esta muestra los puntos extra que obtiene cada luchador que sobrevive a la batalla, tanto por victoria como por derrota.

Diferencia en Clasificación de pandillas	Bono de experiencia Ganar / perder
1-49	+1 / +0
50-99	+2 / +1
100-149	+3 / +2
150-199	+4 / +3
200-249	+5 / +4
250-499	+6 / +5
500-749	+7 / +6
750-999	+8 / +7
1.000-1.499	+9 / +8
1.500+	+10 / +9

AVANCES DE EXPERIENCIA: A medida que los luchadores ganan más puntos de Experiencia, pueden realizar tiradas de Avance. La tabla de la página 86 muestra cuántos puntos de Experiencia debe obtener un luchador antes de poder realizar una nueva tirada. La tirada debe realizarse inmediatamente después de la partida, cuando se obtiene el avance, mientras ambos jugadores están presentes para observar el resultado.

Ejemplo: Un pandillero recién reclutado tiene 25 puntos de experiencia. En su primera batalla, tiene un buen desempeño y recibe 9 puntos de experiencia adicionales. Esto eleva su total a 34 y lo lleva al siguiente nivel de experiencia, lo que le da derecho a una tirada de avance. Se obtiene una tirada adicional cuando su experiencia llega a 41, 51, 61, 81, etc. Notarás que la cantidad de experiencia necesaria para avanzar aumenta a medida que el luchador se vuelve más poderoso.

JUVENTES

Una vez que un Juve obtiene 21 o más puntos de experiencia, se convierte en un Ganger de pleno derecho. A partir de entonces, el nuevo Ganger sigue todas las reglas habituales asociadas.

con un pandillero. Por ejemplo, obtendrá acceso a nuevos tipos de habilidades y armas básicas, y podrá trabajar territorios o buscar comercio poco común. **Tenga en cuenta el valor del costo.**

del nuevo Ganger queda en 25 créditos.

TABLA DE EXPERIENCIAS AVANZADAS

Experiencia	Título	Notas
0-5	Juve verde	
6-10	Juve	
11-15	Juve	
16-20	La mejor Juve	
21-30	Nuevo Ganger	Nivel inicial para los Gangers. Los Juves que alcanzan este nivel se convierten en Gangers.
31-40	Capataz	
41-50	Capataz	
51-60	Capataz	
61-80	Campeón de pandillas	Nivel inicial para líderes de pandillas y matones
81-100	Campeón de pandillas	
101-120	Campeón de pandillas	
121-140	Campeón de pandillas	
141-160	Campeón de pandillas	
161-180	Campeón de pandillas	
181-200	Campeón de pandillas	
201-240	Héroe de pandillas	
241-280	Héroe de pandillas	
281-320	Héroe de pandillas	
321-360	Héroe de pandillas	
361-400	Héroe de pandillas	
401+	Poderoso Ganger	Un luchador de pandillas que alcance este nivel no podrá avanzar más.





TIRADAS DE AVANCE Realiza

las tiradas de avance que correspondan inmediatamente después de la batalla para que ambos jugadores puedan presenciar el resultado. Tira 2D6 y consulta la tabla de Tirada Avanzada a continuación.

2D6	Resultado
2	Nueva habilidad: elige cualquiera de las tablas de habilidades y genera aleatoriamente una habilidad a partir de ella.
3-4	Nueva habilidad: selecciona una de las tablas de habilidades estándar para tu pandilla y genera aleatoriamente una habilidad a partir 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 1-3 = +1 Iniciativa; 4-6 = +1 Liderazgo.
8	Aumento de característica: Tira de nuevo 1-3 = +1 WS; 4-6 = +1 BS.
9	Aumento de característica: Tira de nuevo 1-3 = +1 Heridas; 4-6 = +1 Dureza.
10-11	Nueva habilidad: selecciona una de las tablas de habilidades estándar para tu pandilla y genera aleatoriamente una habilidad a partir de ella.
12	Nueva habilidad: elige cualquiera de las tablas de habilidades y genera aleatoriamente una habilidad a partir de ella.

NUEVAS HABILIDADES.

Hay siete tipos de habilidades, cada una con su propia tabla: Agilidad, Combate, Ferocidad, Fuerza, Disparo, Sigilo y Tecnología. Si consultan estas tablas, verán que cada una ofrece seis habilidades diferentes.

El tipo de habilidad que puede tener un luchador está restringido por la Casa de la banda y si es juvenil, pandillero, pesado o líder. Por ejemplo, los juveniles Goliath solo pueden adquirir las habilidades de Músculo y Ferocidad, mientras que los pandilleros Goliath pueden adquirir las habilidades de Músculo, Ferocidad y Combate, etc. Estas restricciones se indican en las tablas de habilidades de la página 88.

Con un resultado de 2 o 12, el luchador puede ignorar las restricciones normales para su Casa o tipo y seleccionar cualquiera de las tablas de Habilidades.

Para determinar una nueva habilidad para un guerrero, elige el tipo de habilidad que deseas entre las disponibles y tira un D6 para determinar qué habilidad ha aprendido. Si obtienes una habilidad que el guerrero ya posee o que no puede adquirir por cualquier motivo, puedes elegir cualquier habilidad de ese tipo **que el guerrero aún no posea**.

Ejemplo: Un jugador saca un 3, lo que indica una nueva habilidad para un Goliath Juve. Consultando las tablas de habilidades, descubre que puede elegir entre Músculo o Ferocidad. Decide elegir Músculo y tira un D6, obteniendo un 3. El 3 es "Duro como una roca". Esto se indica en los demás detalles del luchador en la lista de la banda.

Aumento de Característica : Una tirada de Avance de 5

a 9 aumentará una de las características de un luchador. Por ejemplo, una tirada de 7 aumenta...

Iniciativa o Liderazgo. Tira un D6 para ver cuál de los dos aumentos de característica aplica. Siguiendo con nuestro ejemplo, una tirada de 1 a 3 significa que el guerrero ha obtenido +1 de Iniciativa y una tirada de 4 a 6 significa que ha obtenido +1 de Liderazgo.

Sin embargo, las características no pueden aumentarse más allá de los límites máximos que se muestran en el perfil de características a continuación. Si una de las dos características indicadas en la tirada de avance ya ha alcanzado su nivel máximo, debes elegir la otra. Si ambas ya han alcanzado su nivel máximo, puedes optar por aumentar cualquier otra característica permitida en +1.

MÉTRICO	WS	BS	S	T	O	I	A	Señor	
Máximo	4	6	6	4	4	3	6	3	9

Al determinar si la característica de un luchador ha superado su límite máximo, solo se consideran los avances en la experiencia de la característica. Se ignoran todos los demás modificadores de característica, como las lesiones graves, las habilidades y el equipo del luchador.

TABLAS DE HABILIDADES

Las tablas de Habilidades se usan para determinar aleatoriamente las habilidades obtenidas como avances. Si sacas un 2 o un 12 en la tabla de Avance, puedes tirar en cualquiera de las tablas de Habilidades. De lo contrario, tu guerrero estará restringido a tablas de Habilidad específicas según su Casa y si es Juve, Ganger, Heavy o Líder.

Los diferentes caracteres de las seis Casas implican que todas tienen fortalezas y debilidades en relación con las habilidades que suelen tener a su disposición. Por ejemplo, los Goliat fomentan un estilo de vida espartano y rudo, y sus guerreros suelen ser físicamente fuertes y feroces. Por el contrario, no son muy ágiles ni sigilosos.

De la misma manera, la edad y la experiencia de un luchador son muy importantes en términos de las habilidades que puede aprender. Los gangers habrán luchado en muchas situaciones diferentes y sus habilidades generalmente reflejan esto, mientras que los Juves solo tienen un conocimiento limitado de cómo se libran las batallas de Underhive.

La tabla a continuación muestra los tipos de habilidades disponibles comúnmente para los guerreros de las diferentes Casas. Para usar la tabla, compara el tipo de guerrero con el tipo de habilidad. Si la columna está marcada con "", puedes tirar en esa tabla de habilidades. Una columna en blanco indica que no puedes tirar para ese tipo de habilidad a menos que hayas obtenido un 2 o un 12 en la tabla de Avance.

TIPOS DE HABILIDADES DISPONIBLES

Casa / Luchador	Agilidad	Combatir	Ferocidad	Músculo	Tiroteo	Sigilo	Tecno
CAWDOR							
Juve	-			-	-	-	-
Capataz				-	-	-	-
Pesado	-	-				-	
Líder de pandilla						-	
ESCHER							
Juve			-	-	-	-	-
Capataz			-	-	-		-
Pesado		-	-			-	
Líder de pandilla				-			
DELAQUE							
Juve	-	-	-	-			-
Capataz		-	-	-			-
Pesado	-	-	-				
Líder de pandilla				-			
GOLIAT							
Juve	-	-			-	-	-
Capataz	-				-	-	-
Pesado	-		-			-	
Líder de pandilla						-	
ORLOCK							
Juve	-	-		-		-	-
Capataz	-			-		-	-
Pesado	-		-			-	
Líder de pandilla				-			
VAN SAAR							
Juve	-		-	-		-	-
Capataz	-		-	-		-	
Pesado	-		-			-	
Líder de pandilla				-			

HABILIDADES DE AGILIDAD

1: Caída de

Gato. Si una miniatura con la habilidad Caída de Gato cae, puede realizar una prueba de Iniciativa. Si la supera, aterriza sano y salvo, sin sufrir impactos. El luchador ya no está limitado a saltar desde alturas no superiores a 7,6 cm, sino que puede saltar desde cualquier altura, siempre que tenga suficiente movimiento para cubrir la caída.

2: Esquivar

Un modelo con esta habilidad recibe una **salvación especial** de 6+ contra impactos de disparos o en combate cuerpo a cuerpo.

3: Saltar hacia

atrás. Al comienzo de **su turno**, la miniatura puede retirarse de cualquier combate cuerpo a cuerpo saltando hacia atrás. Si decide hacerlo, la miniatura puede saltar inmediatamente hacia atrás hasta 5 cm, dejando atrás a cualquier oponente cuerpo a cuerpo.

4: Salto El

modelo puede saltar 1D6" durante su fase de movimiento además de su movimiento normal si corre o carga.

Ten en cuenta que puedes tirar el D6 antes de decidir adónde moverte, pero debes comprometerte a cargar antes de realizar la tirada. Si el luchador intenta saltar un espacio horizontal, el salto puede añadirse a un salto.

5: Ingenioso

Antes de que comience el primer turno de la partida, el luchador puede realizar un movimiento extra especial, como si fuera su fase de movimiento. Por ejemplo, puede elegir correr, cargar, esconderse, vigilar, etc.

Tenga en cuenta que esta habilidad no se puede utilizar en escenarios que no permitan reglas de implementación especiales.

6: Sprint El

modelo puede triplicar su velocidad de movimiento cuando corre o carga, en lugar de duplicarla como de costumbre.

HABILIDADES DE COMBATE

1: Maestro de Combate.

Si la miniatura es atacada por varios oponentes cuerpo a cuerpo, puede usar su número contra ellos. Las miniaturas enemigas no obtienen las bonificaciones habituales de dados de Ataque ni de Puntuación de Combate al luchar contra él en un combate múltiple; en su lugar, el Maestro de Combate obtiene dichas bonificaciones.

2: Desarmar.

La miniatura puede usar esta habilidad contra un oponente en combate cuerpo a cuerpo al comienzo de la fase cuerpo a cuerpo. Debe realizar una prueba de Iniciativa. Si la supera, derriba las armas de su oponente y debe luchar el resto del turno usando solo un cuchillo. Se asume que el luchador recupera sus armas a tiempo para el siguiente turno.

3: Finta

Durante cada combate cuerpo a cuerpo, el primer fallo que comete el luchador se considera un golpe crítico.

Por lo tanto, el luchador recibirá una bonificación de +1 a su puntuación de combate en lugar de su oponente.

4: Desviar

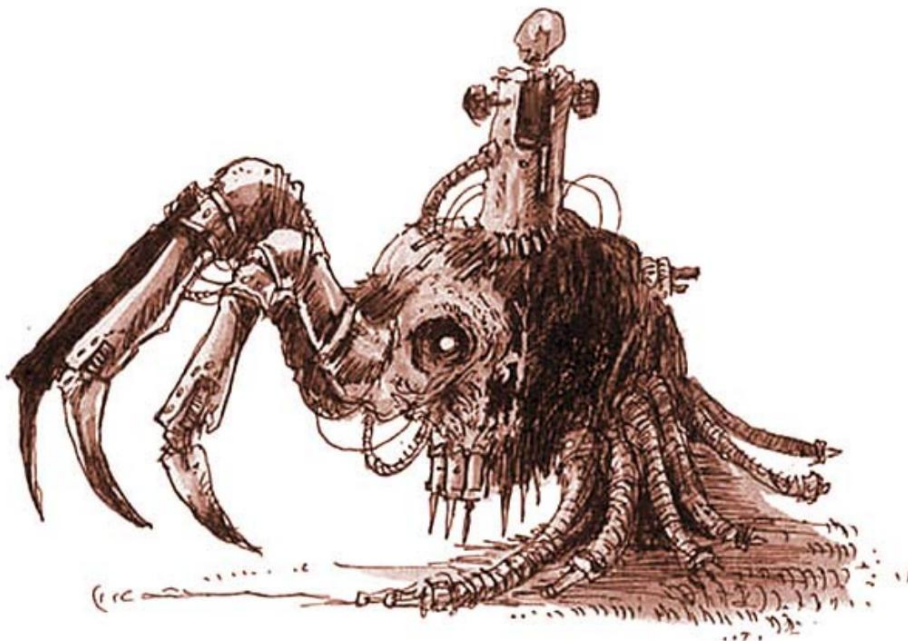
El luchador es capaz de desviar golpes usando los planos de sus manos y el mango de sus armas. Durante cada Combate cuerpo a cuerpo: el modelo puede obligar a su oponente a repetir uno de sus dados de Ataque.

5: Contraataque. El

luchador puede repeler los avances de su oponente, convirtiendo rápidamente la defensa en ataque. En cada combate cuerpo a cuerpo, la miniatura puede repetir uno de sus dados de Ataque.

6: Apártate. El

modelo tiene una asombrosa habilidad para esquivar golpes en combate cuerpo a cuerpo. El luchador recibe una tirada de **salvación especial** de 4+ contra cualquier golpe recibido durante el combate cuerpo a cuerpo.



NECROMUNDA

HABILIDADES DE SIGILO

1: Emboscada

Si el modelo se pone a vigilar también podrá esconderse.

Normalmente, un luchador debe gastar todo su turno para realizar vigilancia, pero un luchador con esta habilidad puede hacer ambas cosas.

2:

Zambullida. Una miniatura con esta habilidad puede correr y esconderse en el mismo turno. Normalmente, un luchador que corre no puede esconderse en el mismo turno, pero un luchador con esta habilidad puede hacer ambas cosas.

3: Artista del escape

Si el modelo es capturado, como por ejemplo debido a una herida grave o por un cazarrecompensas, el luchador escapará automáticamente y se tratará como un resultado de herida grave de recuperación completa.

4: Evasión.

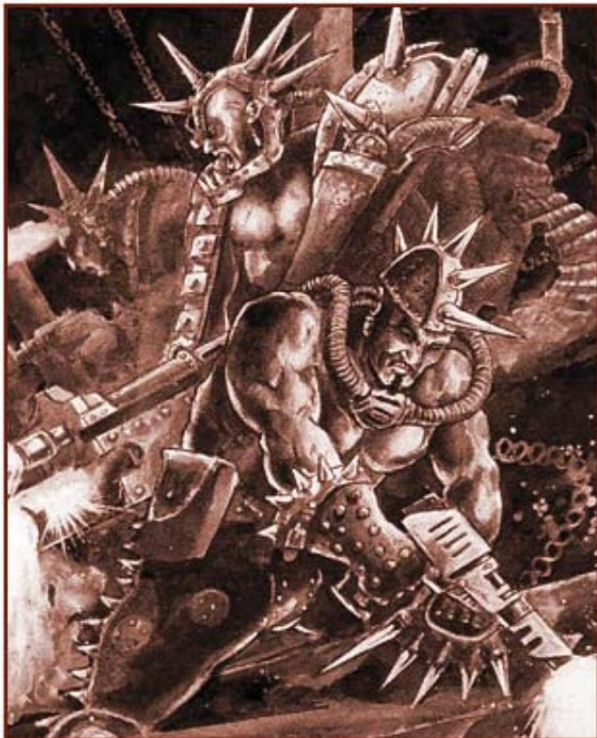
El modelo se agacha y esquiva, lo que dificulta mucho el impacto. Cualquier enemigo que dispare a corta distancia sufre una penalización de -2 al impacto, mientras que cualquier enemigo que dispare a larga distancia sufre una penalización de -1. Esta penalización solo se aplica si el luchador no se beneficia de un modificador de cobertura.

5: Infiltración Un

modelo con esta habilidad puede desplegarse en cualquier parte del campo de batalla al final de tu primer turno, aunque no a 8" de un modelo enemigo.

6: Acercarse

sigilosamente Si el modelo es el objetivo desde la vigilancia y se lo considera un objetivo fugaz, la característica de Iniciativa del tirador se reduce a 1 cuando realiza la prueba de Iniciativa para ver si reacciona a tiempo.



HABILIDADES MUSCULARES

1: Golpe Corporal.

Si la miniatura cargó ese turno, puede realizar una prueba de Fuerza al inicio de la fase cuerpo a cuerpo. Si supera la prueba, la Habilidad con Armas del oponente se reduce a 1 durante el turno.

2: Bíceps abultados Los

inmensos músculos ondulantes del luchador significan que recibe una bonificación de +1 a su característica de Fuerza.

3: Duro como las uñas

Si la miniatura queda fuera de combate y el impacto no fue fuerte, tira 1D6. Con 5+, el guerrero no tira por una lesión grave; en su lugar, se asume automáticamente que obtuvo un resultado de Recuperación Completa.

4: Juggernaut

Si la miniatura corre o carga y recibe un disparo de vigilancia de bajo impacto, puede realizar una prueba de Fuerza. Si la supera, ignora el ataque sin sufrir daño alguno, como si hubiera realizado una tirada de salvación especial.

5: Lanzar al Oponente .

Una vez por turno, durante la fase cuerpo a cuerpo de la miniatura, puede usar esta habilidad antes o después de luchar contra su oponente. La miniatura debe realizar una prueba de Fuerza. Si la supera, el oponente es lanzado en la dirección que elijas hasta 1D6". La miniatura lanzada...

Está ileso, pero inmovilizado. También puede ser lanzado contra un caza enemigo, en cuyo caso se detendrá en el objetivo y ambas miniaturas quedarán inmovilizadas. Ten en cuenta la mejor manera de usar ¡Esta habilidad es para arrojar modelos enemigos desde edificios altos!

6: Mandíbula de

hierro Si un modelo con esta habilidad es golpeado en combate cuerpo a cuerpo o disparado desde menos de 12", reduce la Fuerza de cada impacto sufrido en 1 punto.

HABILIDADES DE FEROCIDAD

- 1: Carga frenética: si el modelo cargó, tira +D3 dados de ataque durante cualquier combate cuerpo a cuerpo de ese turno.
- 2: Impetuoso Por lo general, un luchador que está inmovilizado, en el suelo o usando un movimiento de seguimiento solo puede moverse hasta 2". Sin embargo, un modelo con esta habilidad puede moverse hasta 4" en su lugar.
- 3: Voluntad de hierro. La miniatura puede repetir cualquier tirada de nervios fallida. Además, si el Liderazgo del guerrero se usa para... Tira la botella y luego puedes volver a tirarla si falla.
- 4: Reputación de asesino Un modelo con esta habilidad tiene tal reputación de asesino cruel y depravado que causa miedo.
- 5: Nervios de acero El modelo puede realizar una prueba para escapar de la inmovilización de forma temprana incluso si no hay modelos amigos a 2". Si el guerrero ya pudo realizar una prueba para escapar de la inmovilización de forma temprana, puede volver a realizar la prueba de Iniciativa si falla.
- 6: Valor. Puedes optar por considerar una tirada de 1-2 como una herida superficial al tirar para ver la gravedad de las lesiones de la miniatura. Si se usa una tabla de lesiones especial (p. ej., pistola de agujas), añade 1 a la banda de resultado más baja de la misma manera.

HABILIDADES tecnológicas

- 1: Armero Si el modelo no quedó fuera de combate en el último juego, entonces ignoras la primera tirada de munición durante una batalla, como si la pandilla tuviera un Taller.
- 2: Reparador Si el modelo no quedó fuera de servicio en el último juego y a la pandilla se le ofrece un objeto raro, entonces puedes tirar nuevamente el valor de rareza de un objeto y elegir el valor más bajo.
- 3: Inventor. Siempre que la miniatura no haya quedado fuera de combate, tira un D6 después de cada batalla. ¡Con un 6, la miniatura ha inventado algo! Tira un objeto de la Tabla de Comercio Raro para ver qué ha inventado.
- 4: Médico. Si la miniatura no quedó fuera de combate, puedes repetir el resultado de la tabla de Heridas Graves para un luchador después de la batalla. Esta decisión debe tomarse en cuanto se obtenga la herida y el Médico no pueda curarse.
- 5: Especialista. Esta habilidad solo la pueden adquirir los luchadores que no tienen acceso a armas especiales. Permite equipar al modelo con armas especiales, además de armas básicas, si aún no las tenía.
- 6: Armero Un modelo con esta habilidad puede ignorar las tiradas de munición fallidas y las explosiones de armas con una tirada de D6 de 4+.

HABILIDADES DE TIRO

- 1: Disparo de precisión. Si la miniatura inflige daño al realizar un ataque a distancia y debe realizar una tirada de lesión, la miniatura enemiga quedará fuera de combate con un resultado de 5 o 6 en lugar de solo 6. Al usar tablas de lesión especiales (p. ej., pistolas de aguja o de alto impacto), se suma 1 a la banda de resultado más alta, de la misma forma que se indicó anteriormente. Esto solo aplica a la tirada de lesión inicial, no a las tiradas de lesión realizadas en la fase de recuperación.
- 2: Disparo Rápido. El modelo puede ponerse a vigilar incluso si se movió en el mismo turno. Sin embargo, no puede ponerse a vigilar si corrió o cargó.
- 3: Pistolero. El luchador puede apuntar y disparar una pistola con cada mano. Esto le permite realizar un ataque a distancia adicional siguiendo las reglas de tiro habituales si dispara. Dos pistolas. Debes elegir entre disparar la segunda pistola inmediatamente después de resolver el disparo de la primera o no dispararla.
- 4: Disparo desde la Cadera. La miniatura puede disparar una pistola o un arma básica incluso si corrió en el mismo turno. Sin embargo, si lo hace, sufre una penalización de -1 al impactar al disparar una pistola, o una penalización de -2 al impactar al disparar un arma básica.
- 5: Tirador. Si la miniatura supera una prueba de Liderazgo, puede ignorar la restricción habitual que obliga a los guerreros a disparar al objetivo más cercano en ese turno. En su lugar, puede disparar a cualquier objetivo que vea.
- 6: Fuego Rápido. Si la miniatura no se mueve durante su fase de movimiento, puede repetir los dados de impacto fallidos al disparar. Esta habilidad solo se puede usar al disparar una pistola o un arma básica.



TERRITORIO

El territorio de la pandilla representa los recursos locales que los pandilleros pueden explotar de diversas maneras. Incluye los páramos cercanos donde la pandilla puede buscar algún mineral o chatarra, y abarca las actividades de los amigos y familiares de los combatientes, que pueden vivir en los grandes asentamientos o en los pozos cercanos. El territorio también representa los contactos que la pandilla ha desarrollado con talleres locales o con los dueños de bares y casas de juego.

TU TERRITORIO. Cada banda

comienza con cinco territorios generados a partir de la tabla de Territorio (ver página 94). Algunos escenarios permiten a las bandas ganar territorio adicional o perderlo ante sus rivales (ver página 109). Cuanto más y mejor territorio tenga una banda, más rica será.

Hay espacio para registrar el territorio de la pandilla y sus ingresos a la izquierda de la hoja de registro. Para empezar, los jugadores generan cinco territorios al azar y los registran en su registro.

Para generar un territorio aleatorio a partir de la tabla de territorios de las páginas 94 y 95, tira dos dados. La primera tirada se considera como "diez" y la segunda como "unidad". Esto se llama tirada de 1D66. La tabla indica el tipo de territorio y los ingresos que genera, con una breve descripción debajo y las reglas especiales.

INGRESOS: AI

final de una batalla, una banda puede obtener ingresos de sus territorios como se describe a continuación. Esto se realiza al finalizar la partida para que los jugadores puedan presenciar las tiradas de dados de los demás.

Cada pandillero que sobreviva al juego sin quedar fuera de combate puede generar ingresos en cualquiera de los territorios de la banda. Esto representa sus esfuerzos por hurgar en los páramos, comerciar, trabajar, organizar sesiones de juego, cobrar deudas y tratar con contactos privilegiados.

Los luchadores que quedan fuera de combate durante o después de un partido no pueden generar ingresos. En cambio, se recuperan. Recuerda, los luchadores que siguen lesionados al final del partido deben someterse a pruebas para ver si se recuperan o quedan fuera de combate.

Los luchadores que sufren heridas superficiales pueden obtener ingresos con normalidad. Sus heridas son superficiales y no afectan sus actividades habituales.

Los líderes, los Heavys y los Juves nunca cobran ingresos; solo los pandilleros lo hacen. Los líderes dedican su tiempo a organizar los asuntos de la banda y a enterarse de las noticias locales. Los Heavys dedican su tiempo al mantenimiento de sus propias armas, a reparar el resto del armamento de la banda y a intercambiar o fabricar munición nueva. Los Juves son utilizados como matones y no suponen una diferencia apreciable en los ingresos de la banda.

¡Este es GRANDE! —exclamó el más grande de los dos tramperos mientras se acercaban con cuidado a la serpiente enroscada. La serpiente los observó con fríos ojos de obsidiana. Percibió a dos hombres: uno viejo y delgado, el otro un joven pero grande y de aspecto torpe. Su lengua bífida se movía con rapidez al percibir el intenso aroma a hombre.

Abel, anciano y fibroso, sostenía la larga vara de pescar lista. Las mandíbulas metálicas, abiertas y listas para morder, se mantenían en su lugar gracias a un pequeño gatillo. La serpiente se alzó sobre sus anillos y siseó a los intrusos.

El viejo cazador golpeó con maestría. Las fauces de la vara se cerraron sobre el cuello de la serpiente. Sus espirales estallaron en un frenesí de movimiento, azotándola mientras luchaba por liberarse. Abel se aferró a la larga vara, consciente de que si la criatura se liberaba,

un solo mordisco de sus colmillos le acarrearía la muerte instantánea. Las espirales agitadas hicieron girar la vara de un lado a otro, de modo que casi se la arrebataron de las manos. El viejo cazador se aferró con tenacidad.

—¡Cáchalo! ¡Cáchalo, Clito, maldito idiota! —gritó—. ¿Qué esperas?

Clito corrió hacia adelante y lanzó la pesada red. La red cayó sobre la serpiente, y su peso la arrastró hasta el suelo, donde quedó retorciéndose y retorciéndose.

—Debe tener diez metros de largo —jadeó Clito.

—Debería darte unos cuantos créditos en Dust Falls —coincidió—. Hay un montón de Wild Snake en esa belleza, ¡y mira qué piel! Vamos a atraparlo rápido.'

—Ya conoces a Abel —dijo Clito—. Esta serpiente es enorme. ¿Cómo la meterán en la botella?

Abel meneó la cabeza y dejó escapar un largo suspiro. "Supongo que necesitarán una botella realmente grande", respondió con una sonrisa.

RECOLECCIÓN DE INGRESOS Cada Ganger

puede generar ingresos desde un territorio.

El jugador elige los territorios en los que desea obtener ingresos sumando el total generado.

La mayoría de los territorios generan ingresos variables: 1D6x10 o 2D6x10 créditos. En este caso, el jugador realiza las tiradas de dados correspondientes para determinar el total. **No se puede enviar a más de un pandillero a cobrar ingresos del mismo territorio. También se deben declarar todos los pandilleros enviados a los territorios antes de tirar los ingresos generados (es decir, no se puede esperar a ver cuánto ganan algunos antes de enviar más pandilleros).** Independientemente de cuántos territorios o pandilleros tenga una banda, nunca se podrán cobrar ingresos de más de diez.

La banda debe gastar una parte de sus ingresos en necesidades básicas como comida, bebida, munición y mantenimiento general de armas. Esto se determina comparando los ingresos de la banda con el número de miniaturas que la componen. Cuantas más miniaturas tenga una banda, mayor será el coste de mantenimiento. **Tenga en cuenta que los miembros de la banda capturados no se incluyen en el recuento de miniaturas.** La cifra indicada en la tabla representa las ganancias en créditos obtenidas tras deducir los costes básicos de mantenimiento. Las ganancias se añaden al inventario de la banda.

Ejemplo: Una banda está formada por un líder, dos matones, cuatro pandilleros y tres jóvenes. La banda libra una batalla y dos de los pandilleros quedan fuera de combate, pero sobreviven para luchar otro día. Al finalizar la partida, el jugador calcula sus ingresos. Solo le quedan dos pandilleros para trabajar en los mejores territorios de la banda, que son Ruinas Antiguas (10) y Trabajos Mineros (D6x10). Un 4 en la mina da un total de 10.

+40 = 50 créditos. Hay 10 luchadores a los que apoyar, así que la banda tiene un total de 15 créditos de ganancias para añadir a su botín.

Puedes gastar tu alijo en armas, contratar nuevos

luchadores o cualquier objeto disponible en el puesto comercial. Consulta la sección del puesto comercial para más detalles.

**BONIFICACIÓN DE MATANZAS DE GIGANTES:**

Cuando una banda lucha y derrota a un enemigo con una puntuación más alta, recibe ingresos adicionales. Los contactos de la banda están impresionados por su éxito y los comerciantes están ansiosos por ampliar sus negocios con los Matagigantes.

La siguiente gráfica muestra los ingresos adicionales que obtiene una pandilla después de vencer a un enemigo con una calificación de pandilla más alta. Tenga en cuenta que esto se agrega a los ingresos de la pandilla, no a las ganancias.

Diferencia en Clasificación de pandillas	Bono de ingresos Para ganar
1-49	+5
50-99	+10
100-149	+15
150-199	+20
200-249	+25
250-499	+50
500-749	+100
750-999	+150
1000-1499	+200
1500+	+250

NÚMERO DE MODELOS EN GANG

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

TABLA DE TERRITORIOS

D66	Territorio	Ingreso
11-12	Pozo químico	2D6
<p>Cerca se encuentra un pozo químico muy peligroso. Este pozo es una fuente de sustancias químicas en constante cambio, depósitos sulfurosos y todo tipo de sustancias venenosas y corrosivas. Vender estos productos químicos te otorga 2D6 créditos.</p> <p>El trabajo es extremadamente peligroso. Si sacas un doble al calcular tus créditos, el pandillero cae en el pozo químico, pero logra liberarse. Regresa a la base con dificultad, horriblemente herido y con la piel llena de ampollas. Su aspecto es tan repugnante que, a partir de ahora, infunde miedo. No se cobran ingresos.</p>		
13-16	Ruinas antiguas	10
<p>Hay una zona expuesta de ruinas antiguas no muy lejos de tu asentamiento. Si un pandillero busca entre las ruinas, podría encontrar restos de arqueotecnología, fragmentos de metal antiguo o curiosidades antiguas interesantes, suficientes para vender por 10 créditos.</p>		
21-24		15
<p>Escoria. Cerca de tu asentamiento hay una extensa red de túneles y agujeros llenos de escoria de hierro y otros desechos químicos solidificados. Un capataz puede trabajar la escoria desmenuzándola para venderla a los florines locales por 15 créditos.</p>		
25-26	Agua quieta	D6x10
<p>La cuadrilla ha descubierto y restaurado un antiguo alambique en el yermo. El alambique es operado por la familia o amigos de uno de los pandilleros. Caravanas de esclavos transportan el agua a los colonos locales, lo que les otorga a la cuadrilla una parte de las ganancias, que asciende a 1D6x10 créditos.</p>		
31-34	Asentamiento	30
<p>Las familias de los miembros de tu pandilla poseen madrigueras o talleres dentro del asentamiento donde se asienta la pandilla. Estas propiedades contribuyen al sustento de la pandilla, proporcionándoles alimento, refugio y un vínculo vital con los comerciantes locales.</p> <p>Un pandillero que visita a su familia obtiene 30 créditos. Además, existe la posibilidad de que un pariente joven se una a la pandilla. Tira un D6 después de cada batalla. Con un 6, puedes reclutar gratis a un Juve si quieres, que viene equipado con un cuchillo. Si la pandilla no tiene un tipo de luchador Juve, como por ejemplo Pit Slaves, no se recluta ningún luchador libre.</p>		
35-36	Explotación minera:	D6x10
<p>En un lugar secreto del desierto, tu banda ha descubierto una mina. Las excavaciones han producido gemas de carnotita u otros minerales o piedras valiosas. Amigos de los guerreros ya están trabajando a cambio de una parte de las ganancias. Puedes obtener D6x10 créditos como parte de las ganancias hasta la fecha.</p> <p>Si capturas a un guerrero enemigo, puedes optar por ponerlo a trabajar permanentemente en tu mina en lugar de venderlo a esclavistas. Cada trabajador cautivo suma +1 a tu tirada de dados D6 para obtener ingresos de la mina.</p>		
41-42	Túneles	10
<p>Tu pandilla ha encontrado una entrada enterrada a un laberinto de antiguos conductos de servicio debajo del piso de la cúpula.</p> <p>Cuando la banda libra una batalla, puede usar estos conductos para desplegar hasta tres luchadores en cualquier punto del campo de batalla a nivel del suelo. Las miniaturas se despliegan al final del primer turno del jugador y no pueden colocarse a menos de 20 cm de las miniaturas enemigas. No más del 50% de los luchadores inicialmente desplegables de la banda pueden usar túneles y respiraderos.</p>		
43-44	Respiraderos	10
<p>La pandilla ha encontrado una entrada oculta a una red de antiguos conductos de ventilación.</p> <p>Cuando la banda lucha, puede usar estos respiraderos para desplegar hasta tres luchadores en cualquier punto de la superficie superior de cualquier edificio del campo de batalla. Las miniaturas se colocan al final del primer turno del jugador y no pueden colocarse a menos de 20 cm de un enemigo. No más del 50% de los luchadores inicialmente desplegables de la banda pueden usar respiraderos y túneles.</p>		
45-46	Holestead	D6x10
<p>Uno de los combatientes de la banda proviene de una madriguera en el desierto. La madriguera produce una cosecha de baba nutritiva que el pandillero puede ayudar a su familia a llevar al puesto comercial local a cambio de una comisión de 6x10 créditos de las ganancias.</p>		
51-52	El jefe de tu banda	D6x10
<p>heredó un antiguo bar para pagar una deuda de juego. El bar gana 1D6x10 si lo visita un pandillero y, además, proporciona a la banda una base conveniente en el asentamiento local.</p> <p>Además, tira un D6 después de cada batalla. Con un 6, tus contactos oyen rumores sobre las actividades de una banda rival. Puedes sumar o restar 1 a la tirada de la Tabla de Escenarios en la siguiente partida.</p>		

53-54 Taller: La D6x10

familia o amigos de uno de tus pandilleros gestionan un taller en el asentamiento local. Puedes intercambiar chatarra por reparaciones baratas o dinero. Visitar el taller te otorgará D6x10 créditos.

Gracias al meticuloso cuidado de tu taller, siempre ignoras la primera tirada de Munición durante una batalla. Se asume que la superas y no se tiran dados. Las bonificaciones duplicadas de este tipo se aplican a las tiradas de Munición posteriores.

55-56 Contacto de florines D6x10

Un florín local le ha ofrecido tarifas favorables a cambio de su negocio. Como resultado, podrá aumentar sus ingresos considerablemente. Si desea negociar con su contacto floriniano, obtendrá 10 créditos D6 adicionales.

Si encuentras botín durante cualquier escenario, puedes intercambiarlo con un contacto del Gremio. Cada contador de botín equivale a +5 créditos de ingresos adicionales.

61 Afloramiento mineral D6x10

En los páramos hay un afloramiento de desechos minerales donde un pandillero puede recolectar valiosas piedras de esparce, cristales de adonita, adamantorita ígnea o uno de los muchos otros tipos de gemas minerales que se forman en la Subcolmena.

Ganarás 1D6x10 créditos buscando piedras preciosas en el afloramiento. Si sacas un 6, se descubre una veta de piedras preciosas de alta calidad, lo que añade 1D6x10 créditos adicionales a los ingresos de la banda.

62 Un médico local D6x10

se ha ofrecido a curar a tus combatientes heridos a precios competitivos a cambio de donaciones de sangre y tejido de tus pandilleros. Si un pandillero quiere darte unas pintas de sangre u otro tejido renovable, obtienes 1D6x10 créditos.

Si un luchador obtiene un resultado de Muerto en la tabla de Heridas Graves, el Doctor puede intentar curarlo. Esta decisión debe tomarse en cuanto se obtenga la lesión, y el Doctor solo puede intentarlo una vez por combate. Si es enviado al Doctor, tira un D6. Con un 5+, la tirada de lesión se considera un resultado de Heridas Múltiples.

63 Garita de Juego. 2D6x10

Tu banda gestiona una garita de juego en un antiguo agujero en desuso de tu asentamiento. Aunque los ingresos por gestionar una partida son buenos, es un negocio arriesgado, ya que los habitantes de la Subcolmena son conocidos por ser tramposos y malos perdedores. Si decides organizar una sesión de juego, recibes 2D6x10 créditos. Sin embargo, si sacas un doble, pierdes esa cantidad de créditos de los ingresos de ese turno; por ejemplo, un doble 4 significa que pierdes 80 créditos.

Tenga en cuenta que las pérdidas se deducen de sus ingresos antes de aplicar las reducciones por gastos básicos de funcionamiento. Si una banda no puede pagar sus deudas de juego con sus ingresos, la diferencia debe cubrirse con sus reservas. Si esto no es suficiente para cubrir las deudas de la banda, deben vender las armas o el equipo.

64 Cueva de 2D6x10

Esporas: Tu banda ha descubierto una cueva oculta donde crecen diversos tipos de hongos raros, como esporas de perla y moho de hierro. Un pandillero puede recolectar los hongos y venderlos a comerciantes locales por 2D6x10 créditos.

Si sacas doble 1 al recolectar hongos, el pandillero que los recolecta contrae la Enfermedad de Esporas. Esta es una enfermedad fúngica en la que hongos regordetes y coloridos brotan por todo el cuerpo de la víctima. La Enfermedad de Esporas no es letal y la recuperación es automática, pero el pandillero no podrá participar en futuras batallas hasta que se recupere con un 4, 5 o 6 al comienzo de la partida. Una vez recuperado, podrá luchar con normalidad.

65 Tesoro arqueológico 2D6x10

Tu banda ha descubierto una entrada oculta a una pequeña cúpula inexplorada. Un pandillero puede recolectar restos de antiguos dispositivos técnicos que pueden venderse por 2D6x10 créditos.

Mientras tu banda tenga cuidado de no vender demasiados objetos a la vez, nadie sospechará que has descubierto una nueva cúpula. No corres ningún riesgo al recolectar 2D6x10 créditos. Sin embargo, si quieres explotar la cúpula con más intensidad, puedes hacerlo. Un pandillero puede recolectar 3D6x10, 4D6x10, 5D6x10 o incluso 6D6x10 del tesoro, pero si obtiene un doble, significa que ha sido visto entrando en la cúpula. Sigues recolectando los ingresos obtenidos, pero el tesoro deja de ser un secreto y es saqueado por los cazadores de tesoros. El territorio se convierte entonces en unas Ruinas Antiguas.

66 Colmenas verdes Elegir

Te haces amigo de un grupo de colonos que han emigrado de Ciudad Colmena a la Subcolmena para comenzar una nueva vida. Es posible que tu banda se haya topado con los colonos perdidos o moribundos en el desierto. Quizás sean familiares o amigos de uno de tus combatientes que lo han buscado deliberadamente. Gracias a tus contactos e influencia, puedes brindarles a los colonos verdes un buen comienzo, y naturalmente, están agradecidos por tu ayuda y encantados de ayudarte en el futuro. Puedes elegir cualquier tipo de territorio del mapa. El territorio representa la vocación de los colonos o un descubrimiento que han encontrado por casualidad en su viaje a la Subcolmena.

PUESTOS COMERCIALES

Todo asentamiento mediano cuenta con al menos un puesto comercial donde los florines y los comerciantes locales venden sus productos y compran los artículos que desean. Los florines también actúan como banqueros, intercambiando artículos por crédito que puede gastarse en cualquier puesto comercial de la Subcolmena.

El puesto comercial de un asentamiento grande puede abarcar un área considerable con numerosos comerciantes que ofrecen bienes y servicios. Los asentamientos pequeños reciben el servicio de florines ambulantes, primos pobres de los ricos comerciantes de la Ciudad Colmena, comerciantes itinerantes que transportan sus mercancías de un lugar a otro.

GASTAR CRÉDITOS Después de cada

partida, una banda puede obtener ingresos de sus territorios, como se describió anteriormente. Los créditos se pueden gastar en reclutar nuevos luchadores y en nuevo equipo para la banda.

Nuevos reclutas

Los nuevos luchadores se reclutan de la misma manera que la banda original. Consulta la sección "Reclutar una banda".

Los nuevos reclutas pueden estar armados con cualquiera de las armas descritas en la lista de Reclutamiento de pandillas, pero no se les puede dar otro equipo hasta que hayan luchado al menos en 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, matones, etc. Por ejemplo, un jugador no puede reclutar a un segundo líder ni tener más de dos matones en una banda.

Reclutamiento de mercenarios:

Los jugadores pueden contratar mercenarios para la banda si lo desean. Consulta la sección de mercenarios para más detalles.

Los pistoleros a sueldo son vagabundos que están dispuestos a vender sus habilidades expertas a cualquiera que esté dispuesto a pagar.

Armas. Si los

jugadores desean comprar nuevas armas u otro equipo para los miembros de la banda, consulten las tablas de intercambio a continuación. Estas tablas enumeran todo el equipo disponible en la Subcolmena, no solo las armas comunes incluidas en las tablas de Reclutamiento. Los objetos y armas más raros no siempre están disponibles y su precio varía. Recuerden que cada casa también debe cumplir con su propia lista de armas.

Cuándo comprar

Los jugadores deberían preferiblemente completar su reclutamiento y comercio una vez finalizada la batalla, realizando las tiradas de dados correspondientes mientras ambos jugadores estén presentes.

Como alternativa, los jugadores pueden preferir esperar hasta que se calme el calor de la batalla y puedan considerar las compras con más cuidado. Determinen qué objetos raros se ofrecen a la venta mientras ambos jugadores están juntos.

Los jugadores pueden entonces decidir qué comprar más tarde.

COMERCIO: Los

objetos comunes se pueden comprar fácilmente en cualquier asentamiento de la Subcolmena, ya sea en un puesto comercial o directamente en un taller. Los jugadores pueden comprar tantos como quieran. El precio de los objetos comunes es fijo, por lo que siempre pagan lo mismo.

Los artículos raros son difíciles o incluso imposibles de encontrar. Solo ocasionalmente aparecen a la venta y el precio suele ser muy superior a su valor real.

Los jugadores deben estar preparados para adquirir objetos útiles a medida que se ofrecen, especialmente armas y equipos que son realmente difíciles de conseguir.

Para representar la escasez de objetos raros, cada jugador tira un dado al inicio de su sesión de intercambio para determinar 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 y florines locales**.

Tira un D66 por cada objeto y consulta la tabla de Comercio Raro 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 su comercio: las bandas no necesariamente se esconden en el mismo lugar ni tienen los mismos contactos. Un jugador no puede comprar los bienes ofrecidos a otro.

Si un jugador lo desea, puede

usar a un pandillero para buscar en el puesto comercial y preguntar sobre otros objetos raros que puedan estar a la venta. Un pandillero que haga esto **no debe haber salido de combate y**

No se pueden recolectar ingresos del territorio de la pandilla en ese turno; buscar objetos raros es una alternativa a recolectar ingresos.

Por cada pandillero empleado de esta manera, puedes agregar un +1 adicional de artículos raros generados aleatoriamente a la lista de los que se ofrecen para la venta.

Tabla de Comercio de

Objetos Raros. La siguiente tabla determina qué objetos raros se ofrecen a 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 muestran en las tablas de comercio principales.

TABLA DE COMERCIO DE ARTÍCULOS RAROS

11	Arma de poder: Tira de nuevo 1-3: Espada de poder, 4-5: Hacha de poder 6: Puño de poder	34	Paquete médico
12	Arma rara: Tira de nuevo 1: Rifle de agujas 2-3: Pistola de agujas 4-5: Pistola de telaraña 6: Un arma entre un millón (ver página 54)	35	Barra de combustible isotrópica
13-14	Granadas de gas: vuelve a rodar 1-3: Estrangulamiento, 4-5: Susto, 6: Alucinógeno	36	Biónico: elige una de las siguientes opciones: Brazo, ojo, pierna, pecho o implante biónico
15-16	Granadas: Rueda de nuevo 1: Bombas de fusión, 2-3: Bengalas de fotones 4: Granadas de plasma, 5-6: Bombas de humo	41	Chip de cráneo
21-23	Munición: Tira de nuevo 1-3: Paquetes de potencia láser Hotshot 4-5: Cargador de tambor, 6: Pernos de fuego infernal	42	Shock Maul
24-25	Mira de pistola: Tira de nuevo 1-2: Láser de punto rojo, 3: Mira mono 4-5: Mira telescópica, 6: Mira infrarroja	43	Rezón
26	Equipo pesado: vuelve a rodar 1-4: Reparador de automóviles, 5-6: Suspensor	44	Paracaídas de gravedad
31-33	Armadura: vuelve a rodar 1-3: Antiaéreo, 4-5: Malla 6: Armadura exótica: Tira de nuevo 1-4: Caparazón, 5-6: Campo de fuerza	45	Bioescáner
		46	Bio-refuerzo
		51	Hoja oculta
		52	Respirador
		53	Visera fotográfica
		54	Chip berserker
		55	Bolsa Blindsnake
		56	Gafas de infrarrojos
		61-63	Equipo de incursión: vuelve a rodar 1-3: Silenciador 4-6: Elija una de las siguientes opciones: Gritones o tartamudos
		64	Bolsa Stinger
		65	Mapa de piel de rata
		66	Jamón Mung

LISTAS DE ARMAS DE LAS CASAS : Durante la secuencia posterior a la partida, tu banda puede comprar cualquier arma de la lista de armas de tu casa. Estas listas reflejan los estilos de combate y el carácter de las casas, por lo que es inusual que los pandilleros no las tengan. Es posible comprar armas que no estén en la lista de armas de tu casa, pero para representar su rareza, se aplican las siguientes reglas.

Cuando el líder de tu banda y sus acompañantes buscan objetos raros, pueden buscar armas que no estén en su lista de armas de la casa. Antes de determinar qué objetos raros se ofrecen a tu banda (tirando 1D66), puedes optar por intercambiar una o más de esas ofertas para comprar un arma que no esté en tu lista de armas de la casa. Cada arma que compres que no sea de la casa reduce tus ofertas de objetos raros en uno.

VENTA: Un jugador

podría querer intercambiar armas al mismo tiempo que compra nuevas. Al fin y al cabo, a medida que las bandas se vuelven más poderosas, suelen abandonar su armamento anterior por algo mejor. Sin embargo, el valor de segunda mano del equipo no es alto debido al considerable desgaste que sufren los luchadores.

Las bandas pueden vender equipo a la mitad de su precio de lista. En el caso de armas raras, cuyo precio es variable, la banda recibe la mitad del componente de costo fijo.

Por ejemplo, una mira láser de punto rojo cuesta 40+3D6 créditos, por lo que se puede vender por 20 créditos.

El equipo viejo se puede acumular para usarlo en el futuro (toma nota en el escondite de la pandilla) o se puede intercambiar entre la pandilla de un luchador a otro (aunque no entre pandillas).

NECROMUNDA

TABLA DE PRECIOS: Las

siguientes tablas indican el costo de los artículos disponibles para la venta en el puesto comercial. El costo de los artículos raros está incluido, pero estos no se pueden comprar a menos que se ofrezcan a la venta como ya se describió.

En algunos casos, el coste de un objeto 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 objeto: la prima que debe pagarse para poseerlo. Asimismo, se incluye el coste de todos los objetos comunes, aunque, de nuevo, estos se limitan a las bandas que los tienen en las listas de armas de su Casa.

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
Hacha de poder	35+3D6	Extraño
Puño de poder	85+3D6	Extraño
Espada de poder	40+3D6	Extraño
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 agujas	80+4D6	Extraño
Pistola de plasma	30	Común
Pistola de punta corta	10	Común
Pistola de telaraña	120+4D6	Extraño

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

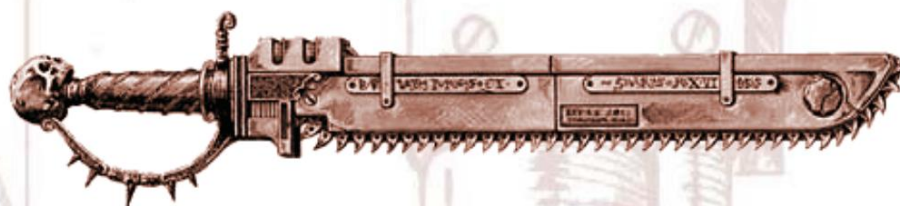
Armas especiales	Costo	Disponibilidad
Autosluggger	45	Común
Lanzallamas	40	Común
Lanzagranadas	60	Común
Pistola de fusión	95	Común
Rifle de aguja	180+4D6	Extraño
Pistola de plasma	80	Común

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



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
Campo de fuerza	100+4D6	Extraño
Armadura de malla	25+2D6	Extraño

Biónica	Costo	Disponibilidad
Brazo biónico	80+3D6	Extraño
Cofre biónico	50+3D6	Extraño
Ojo biónico	50+3D6	Extraño
Pierna biónica	80+3D6	Extraño

Misceláneas	Costo	Disponibilidad
Taller de reparación de automóviles	80+4D6	Extraño
Chip berserker	25+3D6	Extraño
Bio-refuerzo	40+4D6	Extraño
Bioescáner	50+3D6	Extraño
Implante biónico	50+3D6	Extraño
Bolsa Blindsnake	30+2D6	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
Paracaídas de gravedad	40+4D6	Extraño
Gafas de infrarrojos	30+3D6	Extraño
Barra de combustible isotrópica	50+4D6	Extraño
Lobo-chip	20	Común
Paquete médico	80+4D6	Extraño
Jarrón Mung	D6x10	Extraño
Un arma entre un millón	Arma x2 15	Extraño
Contactos de fotos		Común
Visera fotográfica	25+2D6	Extraño
Mapa de piel de rata	D6x10	Extraño
Respirador	15+2D6	Extraño
Gritones	10+D6	Extraño
Silenciador	10+2D6	Extraño
Chip de cráneo	30+3D6	Extraño
Bolsa Stinger	10+3D6	Extraño
Tartamudos	10+3D6	Extraño
Suspensor	50+3D6	Extraño
Recarga de armas	Arma +2	Común

AJUSTANDO

La calificación de cada banda equivale al

valor de sus luchadores más sus puntos de experiencia. Dado que el valor de los luchadores incluye su equipo, los jugadores deben modificar los subtítulos en la hoja de lista de la banda cada vez que compren, vendan o intercambien equipo.

Cualquier arma u otro equipo que la banda conserva pero no entrega a un combatiente se acumula. Permanece sin entregar en tu guarida y su valor no se incluye en la clasificación de la banda.

Cuando el coste del equipo varía, la cantidad variable se descuenta al calcular el valor total de un luchador. Por lo tanto, un luchador con una pierna biónica vale 80 créditos adicionales, no 80 + 3D6. El coste variable de las armas raras y otros equipos representa un coste de rareza adicional que se suma al valor real del objeto.

MUERTE DE UN LUCHADOR

Cuando un combatiente muere, se pierde todo su equipo.

Es muy importante recordar esto ya que no es posible reasignar su equipo una vez que esté muerto.

Reparaciones y Suministros. Si alguna arma se

queda sin munición, falla o explota durante un combate, se asume automáticamente que está reparada y que su munición se repone a tiempo para la siguiente batalla. También se reabastecen las granadas, al igual que cualquier otro equipo especializado, como recargas de armas y biopotenciadores.



Sicarios

Esta sección de las reglas de campaña introduce a los pistoleros a sueldo. Son aventureros mercenarios que luchan por dinero. Son esencialmente solitarios que vagan por la Subcolmena vendiendo sus servicios en los puestos comerciales de asentamientos como Dust Falls, Two Tunnels y Dead End Pass.

RECLUTAMIENTO DE SILCUROS A BORDO: Un

jugador puede reclutar silcutores a bordo al crear su banda. También se pueden reclutar silcutores a bordo en el puesto comercial después de cualquier partida. Una banda puede prescindir de los servicios de un silcutor a bordo después de cualquier partida.

Los sicarios no pertenecen a la banda con la que luchan y no la ayudan, salvo combatiendo. Esto significa que no cuentan como miembros de la banda a efectos de ingresos ni de deducción de gastos de manutención.

Cuentan como miembros de la banda a efectos de determinar cuándo la banda debe empezar a realizar tiradas de Botella; sin embargo, la característica de Liderazgo de un sicario no puede usarse para la tirada de Botella si el líder de la banda está incapacitado.

Un jugador no puede comprar armas ni equipo adicionales para un sicario, ni retirar, intercambiar ni vender sus armas o equipo. Los sicarios no ganan puntos de experiencia, lo que significa que nunca obtienen más habilidades ni bonificaciones de características. Sin embargo, deben tirar los dados por lesiones graves si son dados de baja, al igual que los pandilleros.

CUOTA DE

ALQUILER: La banda debe pagar la cuota de alquiler del pistolero a sueldo al reclutarlo y, posteriormente, después de cada batalla, incluida la primera. Este coste proviene del alijo de la banda, al igual que el coste de comprar nuevas armas o reclutar nuevos miembros. **Nota:**

Los pistoleros a sueldo generalmente deben cobrar incluso si no participaron en la pelea. Si la banda prescinde de un pistolero a sueldo, este debe cobrar por sus servicios en esa partida.

Si el pistolero a sueldo es asesinado o se ve obligado a perderse el juego (como se describe en la sección Juegos perdidos en la página 83), entonces, comprensiblemente, no tiene que recibir pago por sus servicios en ese juego.

Si el pistolero a sueldo fue capturado en esa presa, no se le puede pagar. Si posteriormente se le pide un rescate o se le rescata, el pistolero a sueldo, naturalmente agradecido, no exigirá ningún pago ni por la presa en la que fue capturado ni por el intento de rescate. **Nota:** Los pistoleros a sueldo deben ser rescatados junto con todas sus armas y equipo.

Si no hay suficiente crédito en el escondite de la pandilla para pagarle a un pistolero a sueldo, entonces este abandona la pandilla y la pandilla no puede reclutar más pistoleros a sueldo hasta que haya librado otra batalla.

Para efectos de la clasificación de pandillas, el valor de un pistolero a sueldo es su tarifa de alquiler x5.

Aunque los pistoleros a sueldo son una buena opción, especialmente para bandas nuevas, tienen desventajas. En primer lugar, y más importante, no acumulan puntos de experiencia y no pueden avanzar más allá del nivel en el que se encuentran al ser contratados. Esto significa que son menos útiles para bandas consolidadas que ya cuentan con luchadores de calidad. En segundo lugar, la tarifa de contratación de estos mercenarios reduce el dinero disponible para reclutar nuevos luchadores y armas, ambos vitales para el futuro de una banda.

En épocas pasadas, un hilillo de desechos se filtraba por la colmena hasta una cúpula abandonada. Con el tiempo, el hilillo se convirtió en un torrente, y el techo de la cúpula se derrumbó bajo la presión implacable. Los fluidos que caían arrastraron masas de escombros a la cúpula, sepultando el suelo bajo una gruesa capa de sedimentos.

Finalmente, una mayor erosión del suelo de la cúpula provocó que ésta también se derrumbara, y la caída se precipitó sobre una cúpula aún más antigua que se encontraba debajo.

El flujo de efluentes crecía año tras año, arrastrando escombros hacia abajo y desgastando toda una serie de cúpulas para producir una cascada rugiente de efluentes multicolores y un abismo abierto hacia los niveles más profundos de la colmena.

Hoy el efluente ha desaparecido, pero un fino hilillo de polvo aún cae en cascada desde arriba. En su lugar se encuentra el propio pozo, que se adentra en la Subcolmena hasta la oscuridad del fondo de la colmena. Esto se llama el Abismo, un agujero de una milla de profundidad que perfora cúpula tras cúpula en el camino de las antiguas cataratas del río.

Encaramado al borde del Abismo se encuentra Dust Falls, un gran asentamiento donde las bandas ambiciosas pueden recorrer el empinado sendero que desciende a las profundidades de la colmena. El sendero conduce al Fondo de la Colmena y al lago sumidero contaminante de limo químico que yace en su base.

ESCORIA SUBCOLINA

La escoria de la colmena, o escorias, prefiere la vida despreocupada y errante de un mercenario a la de un pandillero. Viajan de pueblo en pueblo, haciendo pocos amigos y compromisos, ganando el dinero fácil que encuentran antes de irse. La escoria es demasiado salvaje e independiente como para someterse al liderazgo de nadie por mucho tiempo, y contrata sus servicios a su antojo. A pesar de su estilo de vida despreocupado y su actitud despreocupada, los escoria son buenos luchadores, por lo que sus servicios siempre son solicitados. Muchos terminan trabajando para los florines, pero siempre hay algunos dispuestos a unirse a una pandilla para compartir el botín.

Si un jugador quiere contratar a

Escoria de la Subcolmena, debe pagar la tarifa estándar de contratación, que es de 15 créditos por cada Escoria. Una banda puede reclutar tantos Escorias como desee. El perfil y las habilidades de los Escorias se determinan después de su contratación.

A los efectos de calcular la calificación de la pandilla, cada Scummer tiene un valor de 75 (es decir, su tarifa de alquiler de 15x5).

PERFIL DE ESCORIA: Es

probable que la escoria posea habilidades especiales, así como valores característicos superiores. Esto se determina solo después de reclutarla. El perfil básico de características se muestra a continuación, que constituye el nivel base para los valores característicos. Además, el escudero contará con una serie de "avances", como se explica a continuación.

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

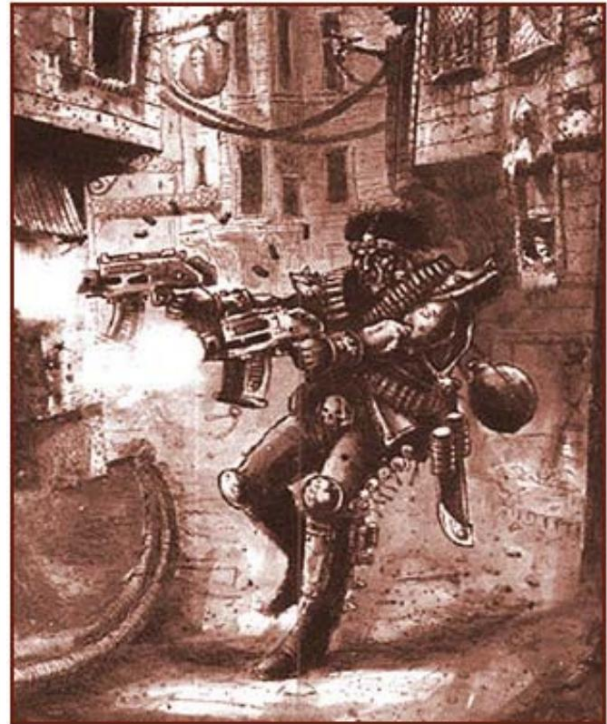
AVANCES DE ESCORIA: Un

Escudero tiene 6 avances, que son bonificaciones a su perfil o habilidades. Tira un D6 seis veces y consulta la tabla opuesta, anotando los avances a medida que avanza. Un Escudero no puede mejorar ninguna característica en más de +2 y sigue las reglas habituales de perfil máximo. Si se obtiene un avance duplicado que el Escudero no puede realizar, vuelve a tirar el resultado.

EQUIPO DE ESCORIA:

Un Escoria lucha con sus propias armas y no puede comprar ni usar otro equipo, ya que es conocido que gasta todo su dinero en apuestas y alcohol. La Escoria está armada con un cuchillo y una de las siguientes combinaciones:

- 2 pistolas de cerrojo
- Pistola de plasma y pistola láser
- Pistola de plasma y pistola automática
- Pistola de cerrojo y lanzallamas manual
- 2 pistolas láser, cada una con paquetes de energía Hotshot



D6 Avance

- | | |
|-----|--|
| 1 | +1 Habilidad Balística |
| 2 | Tira otro D6:
1-3: +1 Iniciativa
4-6: +1 Liderazgo |
| 3 | Tira otro D6:
1: +1 Habilidad con armas
2: +1 Fuerza
3: +1 Dureza
4: +1 Heridas
5: +1 Ataques
6: +1 Liderazgo |
| 4-6 | Tira otro D6:
1-2: Pistolero (Disparos)
3: Ingenio rápido (Agilidad)
4-6: Tira otro D6:
1: Crack Shot (Tiro)
2: Disparo rápido (Disparo)
3: Tiro desde la cadera (Tiro)
4: Esquivar (Agilidad)
5: Fuego rápido (Disparos)
6: Reputación asesina (ferocidad) |

Desenfunde Rápido. Es

comprensible que los scummers hayan tenido su buena ración de tiroteos en bares con mucha bebida. Para reflejarlo, duplican su Iniciativa al desenfundar rápido.

CAZADOR DE RECOMPENSAS

Los cazarecompensas se encuentran entre los más duros y peligrosos de todos los Necromundanos de la Subcolmena. Sobreviven en condiciones peligrosas, viviendo en las desoladas e inhóspitas zonas baldías, persiguiendo a forajidos y mutantes a través de las ruinas. Allí afuera solo pueden confiar en su astucia, ingenio y una bolsa llena de las mejores armas.

Los cazarecompensas son solitarios que no necesitan ni quieren estar asociado con una pandilla. Los cazarecompensas contratarán sus valiosos servicios a un líder de pandilla si no hay recompensas decentes, pero tales alianzas suelen ser temporales.

Se muestran recompensas en todos los puestos comerciales, ofreciendo recompensas a quien traiga líderes forajidos, bandas, mutantes y otros criminales. A veces se anuncian recompensas generales por renegados piel de rata, mutantes, alimañas o por un monstruo específico de la Subcolmena que aterroriza a los lugareños. Las recompensas son buenas, pero el trabajo es duro, y muchos cazarecompensas mueren en el desierto, abatidos por los forajidos y mutantes que se propusieron cazar.

RECLUTAMIENTO DE CAZARECOMPENSAS Si un jugador quiere contratar a un cazarecompensas, debe pagar la tarifa de contratación estándar, que es de 35 créditos. Una banda puede solo contratar a un cazarecompensas. **Es comprensible que las bandas ilegales no puedan contratar a un cazarecompensas.** El perfil y las habilidades del cazarecompensas se determinan sólo después de su contratación.

Para calcular la calificación de pandilla, un cazarecompensas tiene un valor de 175 (es decir, su tarifa de contratación de 35 x 5).

PERFIL DEL CAZARROLLOS. Los cazarecompensas poseen numerosas habilidades especiales, así como valores característicos superiores. Esto se determina solo después de reclutar al cazarecompensas. El perfil básico de características se muestra a continuación, que es el nivel base para los valores característicos. Además, el cazarecompensas contará con una serie de "avances", como se explica a continuación.

METRO	WS	BS	S	T	O	I	A	Señor
4	4	4	3	3	2	4	1	8

AVANCES DE CAZARECOMPENSAS. Además de su perfil mejorado, un cazarecompensas cuenta con **cuatro** "avances" adicionales, que son bonificaciones adicionales a su perfil o habilidades. Tira un D6 **cuatro** veces y consulta la tabla opuesta, anotando los aumentos y las habilidades a medida que avanza. **Los cazarecompensas siguen las reglas habituales de perfil máximo.** Si se obtiene un avance duplicado que el cazarecompensas no puede realizar, vuelve a tirar el resultado.



D6 Avance

1-2 Tira otro D6:

- 1: +1 Habilidad con armas
- 2: +1 Habilidad balística
- 3: +1 Iniciativa
- 4: +1 Liderazgo

5: Tira otro D6:

- 1-3: +1 Fuerza
- 4-6: +1 Dureza

6: Tira otro D6:

- 1-3: +1 Heridas
- 4-6: +1 Ataques

3-6 Tira otro D6:

- 1: Crack Shot (Tiro)
- 2: Nervios de acero (Ferocidad)
- 3: Tirador (Tiro)
- 4-6: Tira otro D6:
 - 1: Esquivar (Agilidad)
 - 2: True Grit (Ferocidad)
 - 3: Armero (Tecno)
 - 4: **Ingenio** rápido (Agilidad)
 - 5: **Voluntad de hierro** (Ferocidad)
 - 6: Reputación asesina (ferocidad)

Los cazarrecompensas

independientes están acostumbrados a trabajar solos y lo prefieren así. Para demostrar su autosuficiencia, un cazarrecompensas siempre puede probar para escapar de la inmovilización antes, incluso si no hay combatientes aliados a menos de 2".

CAPTURA. Si un

cazarrecompensas deja a un enemigo fuera de combate en combate cuerpo a cuerpo, el luchador enemigo queda automáticamente capturado en lugar de tirar por la tabla de Heridas Graves después de la partida. Sin embargo, si el cazarrecompensas queda fuera de combate, sus cautivos quedan abandonados a su suerte y deben tirar por Heridas Graves, como siempre.

RECLAMAR RECOMPENSA

Por cada combatiente enemigo capturado por la banda que no pertenezca a una banda ilegal, tira un D6. Con un 6, el Cazarrecompensas lo reconoce como un fugitivo buscado con precio a su cabeza. La banda puede entregar al fugitivo a los Gremios. Ten en cuenta que el jugador no tiene que entregar al fugitivo; puede preferir pagar un rescate por el cautivo a su propia banda.

Si un fugitivo es entregado como recompensa, la recompensa de la banda es una cantidad de créditos igual a sus puntos de Experiencia totales más D6x5, que se agrega al alijo de la banda.

La pandilla también podrá conservar cualquiera de sus equipos.

Para descubrir qué le sucede a un fugitivo que es entregado a los Guilders, tira un D6.

- 1 Vendido como esclavo: el luchador desaparece para siempre.
- 2-3 Multado: Se le multa con una cantidad de créditos igual a su coste básico de luchador más sus puntos de Experiencia. Por ejemplo, un Pandillero (coste básico de 50 créditos) con 46 de Experiencia recibiría una multa de 96 créditos. Su banda podría liberar al luchador pagando la multa.
- 4 Multado: Multado con 10 créditos D6. Su banda podría liberar al luchador pagando la multa.
- 5 Multado o sentenciado: la banda puede optar por liberar al luchador por D6x5 créditos o dejarlo cumplir su sentencia en el foso, en cuyo caso se pierde el siguiente juego.
- 6 Pruebas insuficientes: puesto en libertad inmediatamente.

Las multas deben pagarse con el alijo de la banda antes de su siguiente partida. Si un jugador no puede o no quiere pagar la multa, el luchador es vendido a los esclavistas y nunca más se le vuelve a ver. Solo en caso de "Multado o Sentenciado", la banda tiene la opción de pagar o perderse una partida. Si el luchador es devuelto a la banda, regresa con su equipo, siempre que la banda que lo capturó no lo haya conservado todo antes de entregarlo a los Gremios.



EQUIPO DE CAZARROLLOS. Un

cazarrecompensas lucha con sus propias armas, como se describe a continuación. Siempre están armados hasta los dientes (es algo propio de su trabajo). Los cazarrecompensas no pueden comprar ni usar otras armas ni equipo, ya que acumulan todo su dinero y sueñan con retirarse a la opulenta Aguja.

Los cazarrecompensas están armados con lo siguiente:

- Cuchillo
- Pistola de cerrojo con mira láser de punto rojo
- Boltgun, Lasgun o Rifle de Caza
- Espada sierra
- Escopeta (cartuchos sólidos, dispersos y manstopper)
- Tapones para respiradores o filtros
- Foto-visor o Foto-contactos

Más cualquiera de los siguientes:

- Bio-refuerzo
- Bolsa Blindsnake
- Gafas de infrarrojos
- Recarga de armas (para todas las armas)
- Armadura de malla
- Cualquier biónico

EXPLORADOR DE PIEL DE RATA

Los Ratskins son los habitantes nativos de la Subcolmena. Conocen sus cúpulas ruinosas, antiguos túneles y laberínticos pasadizos mucho mejor que los propios colonos de la Subcolmena. A la mayoría de los Piel de Rata les importan poco las costumbres de estos colonos, a quienes consideran profanadores del gran y noble espíritu de la colmena, por lo que evitan las ciudades de los enjambres si pueden.

Algunos Piel de Rata aventureros se prestan a bandas de la Subcolmena como guías o rastreadores y se vuelven semicivilizados como resultado de este contacto, aunque lamentablemente suelen adquirir afición por las drogas, el juego y la vida desenfadada. Se les puede encontrar y contratar en asentamientos más grandes como Dust Falls, Glory Hole y Dead End Pass. Pocas expediciones se aventurarían en zonas desconocidas sin la ayuda experta de un Explorador Piel de Rata.

RECLUTAMIENTO DE EXPLORADORES PIEL DE RATA

Si un jugador quiere contratar a un Explorador Piel de Rata, debe pagar la tarifa estándar de contratación, que es de 15 créditos. Una banda solo puede tener un Explorador Piel de Rata. El perfil y las habilidades de los Exploradores Piel de Rata se determinan tras su contratación.

A los efectos de calcular la calificación de la pandilla, un Ratskin Scout tiene un valor de 75 (es decir, su tarifa de contratación de 15x5).

PERFIL DEL SCOUT PIEL DE RATA. Los Scouts

Piel de RATA pueden tener habilidades especiales y valores característicos superiores. Esto se determina solo después de reclutarlos. El perfil básico de características se muestra a continuación, que constituye el nivel base para los valores característicos. Además, el Scout Piel de RATA tendrá una serie de "avances", como se explica en la sección "Avances del Scout Piel de RATA".

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

GUÍA: Una

banda que incluye un Explorador Piel de Rata puede aprovechar su conocimiento de la Subcolmena y sus innumerables pasadizos y túneles medio olvidados. Esto les otorga una clara ventaja al enfrentarse al enemigo, permitiéndoles avanzar rápidamente hacia su objetivo.

Una pandilla que incluye un Explorador Piel de Rata puede sumar o restar 1 al resultado de la tirada de la Tabla de Escenarios para determinar en qué escenario lucharán los jugadores.

Si una banda tiene un Mapa Piel de Rata que también otorga una bonificación en la tirada de Escenario, el Explorador Piel de Rata no otorga ninguna ventaja adicional. La banda ya tiene acceso a todos los pasadizos ocultos de la zona. **Sin embargo, el modificador del Explorador puede tener prioridad, lo que reduce la probabilidad de que el mapa se desvanezca en 1.**



AVANCES DEL EXPLORADOR PIEL DE RATA. Un Explorador Piel de RATA tiene 3 "avances", que son bonificaciones a su perfil o habilidades. Tira un D6 tres veces y consulta la tabla a continuación, anotando los aumentos y las habilidades a medida que avanza. Un Explorador Piel de RATA no puede mejorar ninguna característica en más de +2 y sigue las reglas habituales de perfil máximo. Si se obtiene un avance duplicado que el Explorador Piel de RATA no puede realizar, vuelve a tirar el resultado.

D6	Avance
1	Tira otro D6: 1-3: +1 Habilidad con armas 4-6: +1 Iniciativa
2	Tira otro D6: 1: +1 Habilidad balística 2: +1 Fuerza 3: +1 Dureza 4: +1 Heridas 5: +1 Ataques 6: +1 Liderazgo
3-6	Tira otro D6: 1: Esquivar (Agilidad) 2: Salto (Agilidad) 3: Sprint (Agilidad) 4-6: Tira otro D6: 1: Catfall (Agilidad) 2: Buceo (Sigilo) 3: Emboscada (Sigilo) 4: Evadir (Sigilo) 5: Infiltración (Sigilo) 6: Sigilo



Explorar. Si la banda

que contrató a un Explorador Piel de Rata gana el escenario **y este no ha sido retirado**, podrá explorar la zona en busca de nuevos territorios después de la partida. El Piel de Rata busca yacimientos minerales, probablemente lugares para asentamientos, cuevas de hongos y otros hallazgos potencialmente útiles.

Si el jugador desea enviar a su Piel de Rata a explorar las cúpulas circundantes, tire un D6.

- 1 Perdido: El Piel de Rata desaparece y no se lo vuelve a ver ni a saber nada de él.
- 2-5 Nada que ver: El Ratskin no informa de ningún descubrimiento útil en esta área.
- 6 Descubrimiento: El Piel de Rata encuentra suficientes recursos para un nuevo territorio. Consulta la tabla de territorios y determina aleatoriamente un nuevo territorio. Este se añade inmediatamente al territorio existente de la banda, a menos que se trate de un Tesoro Arqueotecnológico o de Colmenas Verdes. Los Piel de Rata consideran los lugares antiguos como sagrados, y el descubrimiento de un Tesoro Arqueotecnológico no se informará a la pandilla. De igual manera, si descubre Colmenas Verdes, el Piel de Rata no dirá nada y los abandonará a su suerte, pues tal es la voluntad del espíritu de la colmena. En cambio, el Explorador Piel de Rata no informa de ningún descubrimiento.

Los Piel de

Rata nativos se sienten como en casa en los entornos del Fondo de la Colmena, ya que nacen y se crían en condiciones inimaginablemente duras. Por ello, los Exploradores Piel de Rata son inmunes a los efectos de las Condiciones Traicioneras. Si se desarrolla un escenario de Combate a Ciegas, los Exploradores Piel de Rata son inmunes a las reglas especiales de Visión y Carrera.

RESILIENCIA Todos los

Ratskins son notablemente resistentes a las lesiones y tienen una habilidad natural para sobrevivir incluso en las profundidades más hostiles de la Subcolmena. Tienen menos probabilidades de perderse o ser capturados que los pandilleros comunes y, si resultan heridos, se esconden mejor del peligro.

Para representar su resistencia a las lesiones, un Scout Piel de Rata que quede fuera de acción **puede repetir el resultado cuando tire en la tabla de lesiones graves.**

Equipo de explorador piel de rata. Un

explorador piel de rata lucha con sus propias armas, como se describe a continuación. No puede comprar ni usar otras armas ni equipo. Se rumorea que los exploradores piel de rata gastan todo su dinero en bebida y hongos alucinógenos, razón por la cual muchos se vuelven corruptos y renegados.

Los Ratskins están armados con lo siguiente:

- Cuchillo
- Garrote, maza o porra
- Bolsa Blindsnake

Más uno de los siguientes: •

Escopeta (cartuchos sólidos, dispersos y **manstopper**)

- Pistola automática
- Pistola láser
- Rifle de caza



JUGANDO UN JUEGO DE CAMPAÑA

Al jugar una campaña, tienes dos cosas más que hacer. Primero, antes de empezar, debes decidir dónde se desarrollará el combate y resolver cualquier otro detalle previo. Segundo, al terminar la partida, debes tirar los ingresos, las lesiones y otros detalles posteriores a la batalla.

SECUENCIA PREVIA A LA BATALLA Antes de que

pueda comenzar la batalla, los jugadores deben seguir la siguiente secuencia previa a la batalla.

- 1 El jugador con la puntuación de banda más baja tira en la Tabla de Escenarios para determinar qué escenario se jugará. Si el escenario tiene un atacante y un defensor, el jugador que lo elige debe atacar.
- 2 Tira los dados para encontrar luchadores con antiguas heridas de batalla o heridas en la cabeza para ver qué papel juegan en la batalla.
- 3 Configura el terreno y las bandas según las reglas del escenario que estás jugando.

TABLA DE ESCENARIOS

2D6	Resultado
2	El jugador cuya pandilla tenga la calificación de pandilla más alta puede elegir qué escenario jugar. <i>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.</i>
3-4	El jugador con mayor puntuación de pandilla elige.
5-6	Juega el escenario de pelea de pandillas.
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.

PREMIOS POR GOLPE HERIDOR Los luchadores

de pandillas obtienen +5 puntos de experiencia por infligir un golpe hiriente no guardado a un modelo enemigo.

Los luchadores no reciben este premio si el tiro de impacto falla, o si el objetivo no tiene Heridas. Por ejemplo, las explosiones que dispersan o derriban miniaturas no cuentan.

Si un modelo con al menos 1 Herida es "rematado" en contacto con la base, como un modelo palmeado, entonces otorgará una recompensa por golpe hiriente.

Si un arma de plantilla impacta, entonces todos los modelos heridos en la explosión confieren premios por impacto hiriente.

Las armas que infligen daño múltiple o disparan múltiples tiros obtienen una recompensa por cada herida causada hasta un máximo del número de heridas que le quedaban al luchador cuando se disparó el tiro.

En combate cuerpo a cuerpo, cada herida infligida otorga una recompensa hasta que el modelo queda reducido a cero Heridas.

Modificadores de escenario. A veces, una banda

puede modificar la tirada de la Tabla de Escenarios. Si ambas bandas pueden modificar la tirada, cada punto anulará la bonificación de la otra. Por ejemplo, si una banda contrata a un Explorador Piel de Rata (+/-1) mientras la banda contraria usa un Mapa Piel de Rata desgastado e incompleto (+/-2), solo podrá modificar la tirada de la Tabla de Escenarios en 1 punto.

SECUENCIA POST-BATALLA Tras finalizar la batalla, los

jugadores completan la siguiente secuencia. No es necesario completarla de una vez, ya que podrían considerar compras adicionales, pero cualquier tirada de dados requerida debe ser observada por ambos jugadores o por un tercero neutral. Es conveniente completar hasta la Sección 4 (Recaudar Ingresos) inmediatamente después de la partida.

- 1 Determinar el alcance de las lesiones de cada luchador de pandillas fuera de acción al final del juego.
Consulte la sección Lesiones graves para obtener detalles completos.
- 2 Asigna puntos de Experiencia a tus luchadores de banda y realiza las tiradas de Avanzar que correspondan. Consulta la sección de Experiencia y los Escenarios para más detalles.

Redistribuir territorio si corresponde. Se puede ganar o perder territorio según el escenario jugado.
- 3 4 Recauda ingresos del territorio, botín del escenario, etc.
Luego calcula los costos de mantenimiento de la pandilla y agrega cualquier ganancia al inventario de la pandilla.
- 5 Recluta nuevos combatientes, compra, vende y reasigna armas y equipo, y paga a los sicarios como se describe en la sección del Puesto Comercial. También puedes pagar rescates si alguno de tus combatientes es capturado.
- 6 Actualiza tu calificación total de pandilla y estarás listo para luchar nuevamente.

DISOLVIENDO PANDILLAS

Puedes disolver tu banda al final de cualquier partida y empezar de nuevo con una nueva. Perderás todos los territorios de la banda anterior, pero podrás contratar luchadores para la nueva banda si lo deseas. Los luchadores recontratados tienen un coste igual al valor indicado en la lista de la banda, más su equipo, más 1 crédito por punto de experiencia. Ten en cuenta que el coste normal del luchador se sigue utilizando para la clasificación de la banda. El líder de una banda disuelta, si sigue vivo, no podrá ser reclutado para la nueva banda. Deambulará solo por el desierto para no ser visto nunca más. Los luchadores capturados por la banda disuelta serán devueltos.

PELEA DE PANDILLAS

Las bandas corren el riesgo de encontrarse con rivales al explorar el paisaje en ruinas de la Subcolmena. No todos los encuentros terminan en violencia. A veces, dos bandas se encuentran y, al no encontrar una buena razón para luchar, cada una toma su camino. Otros encuentros terminan en sangrientos tiroteos sin que ninguna de las partes esté dispuesta a ceder. En definitiva, cada banda debe estar preparada para defenderse, proteger a amigos o familiares en el desierto, o simplemente mantener el respeto de sus contactos comerciales y rivales.

El escenario de Pelea de Bandas representa uno de esos encuentros. Dos bandas rivales se encuentran mientras atraviesan una cúpula en ruinas. Ambos líderes buscan problemas; ninguno está dispuesto a dar la espalda y dejar que su oponente escape sin luchar. Se gritan insultos y ponen a prueba sus valor hasta que finalmente el eco de los disparos resuena en la cúpula.

TERRENO: Los

jugadores tiran dados. Comenzando por el jugador con la puntuación más alta, cada jugador coloca por turnos un elemento de terreno, ya sea una estructura en ruinas, una pasarela de conexión, una barricada, etc. 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

Cada jugador tira un dado. El jugador con la puntuación más baja elige en qué borde de la mesa quiere colocarse y coloca a todos sus luchadores de pandilla a menos de 20 cm de ese borde. Su oponente se coloca a menos de 20 cm del borde opuesto de la mesa.

COMIENZO DEL JUEGO Ambos jugadores

tiran los dados. El jugador con mayor puntuación empieza el juego.

FINALIZANDO EL JUEGO La pelea de

pandillas no tiene ningún objetivo específico más allá de expulsar a la pandilla enemiga.

Si una pandilla falla una tirada de botella, el juego termina inmediatamente. La pandilla que se queda en silencio pierde el juego y la otra pandilla gana.

EXPERIENCIA Los

luchadores ganan puntos de experiencia como se indica a continuación.

+D6 Sobrevive: Si un guerrero participa en la partida (es decir, fue desplegado en la mesa) y sobrevive a la batalla, se obtienen 1D6 puntos. Incluso los guerreros 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 de banda ganador: el líder de banda del bando ganador gana +10 puntos de experiencia.

ESPECIAL: Si la

banda perdedora tiene al menos tres miniaturas fuera de combate y sufre al menos el doble de bajas que la banda contraria, los ganadores pueden arrebatar un territorio al azar a los perdedores. Para determinar aleatoriamente una porción de territorio, tira un D6 y cuenta regresivamente desde la parte superior de la lista de territorios del jugador contrario, o usa cualquier otro método adecuado.



CARROÑEROS

Las profundidades de Underhive son un laberinto de ruinas antiguas y abandonadas, entradas ocultas y cúpulas olvidadas hace mucho tiempo. A veces contienen arqueotecnología invaluable, gemas, hongos mutantes preciosos y otros objetos valiosos que pueden extraerse de las profundidades. Sin embargo, la búsqueda de tesoros no está exenta de riesgos, y estos lugares aislados pueden albergar feroces criaturas mutantes.

En este escenario, dos bandas se encuentran mientras buscan comida y cada una intenta expulsar a la otra y quedarse con el botín.

TERRENO: Los

jugadores tiran dados. Empezando por el jugador con mayor puntuación, cada jugador coloca por turnos un elemento de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una pasarela, una barricada, etc. Se recomienda colocar el terreno en un área de 1,20 m x 1,20 m para que las bandas comiencen a una distancia razonable.

Una vez colocado el terreno, debes colocar 1D3+3 fichas de botín sobre la mesa para representar objetos de valor. Cada jugador, por turnos, coloca una ficha. Tira un D6 para ver qué jugador empieza. Las fichas de botín deben colocarse a más de 20 cm del borde de la mesa y al menos a 10 cm entre sí. Ten en cuenta que las fichas se colocan antes de decidir desde qué borde jugarán las bandas, por lo que es recomendable colocarlas hacia el centro de la mesa.

PANDILLAS

Cada jugador tira un dado. El jugador con la puntuación más baja elige en qué borde de la mesa quiere colocarse y coloca a toda su pandilla a menos de 20 cm de ese borde. Su oponente se coloca a menos de 20 cm del borde opuesto de la mesa.

COMIENZO DEL JUEGO Ambos jugadores

tiran los dados. El jugador con mayor puntuación empieza el juego.

LA TIRADA DEL MONSTRUO. Cada

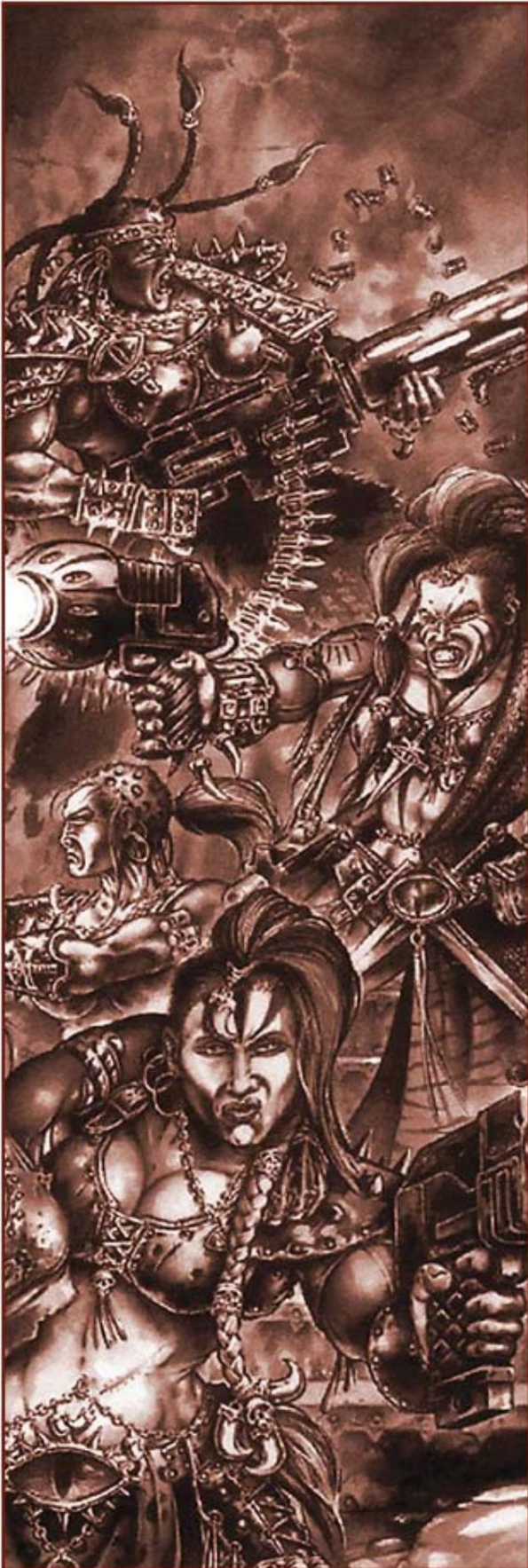
jugador puede, si lo desea, tirar un D6 al comienzo del turno del oponente. Con un resultado del 1 al 5, no ocurre nada. Con un resultado de 6, una monstruosidad mutante desconocida ha atacado a un miembro de la banda rival.

El luchador atacado siempre es el que está más alejado de cualquier otra miniatura (amiga o enemiga). Si hay varios luchadores igualmente aislados, se ataca al más cercano al borde de la mesa.

Tira el D6 nuevamente para ver qué le sucede al luchador.

- 1 Consigue repeler a la criatura, pero no puede hacer nada más en este turno. Además, el luchador debe realizar una tirada de Munición para un arma; ha disparado mucha munición para repeler el ataque. El jugador contrario elige el arma, la munición, etc.
- 2-5 El luchador logra repeler a la criatura. No puede hacer nada más este turno.
- 6 Se oye un disparo, un grito, silencio, y la negrura se traga a otra víctima. El combatiente queda automáticamente fuera de combate.





RECOGER BOTÍN Las fichas de botín

pueden ser recogidas por cualquier miniatura que pase sobre ellas durante su movimiento. Un guerrero puede llevar cualquier cantidad de piezas de botín sin afectar su movimiento ni su capacidad para disparar o combatir.

Los luchadores que quedan fuera de combate sueltan fichas de botín donde se encuentren. Retira la miniatura, pero deja las fichas en su lugar. Las miniaturas pueden transferir botín a otras miniaturas en contacto peana con peana durante la fase de disparo, pero ninguna puede disparar durante el turno.

Si un luchador deja a un enemigo fuera de combate en un combate cuerpo a cuerpo, captura automáticamente cualquier botín que lleve el modelo.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO La lucha

continúa hasta que una de las bandas sea expulsada o hasta que una de las bandas tenga todo el botín en su poder, como se describe a continuación.

Si una banda falla una tirada de Botella, la partida termina inmediatamente. La banda que se embotella pierde la partida y el otro bando gana, quedando en posesión del campo de batalla.

Si una banda logra capturar todos los contadores de Botín, y los luchadores que los llevan están a 8" del borde de su propia mesa al comienzo de su turno, entonces el juego termina y esa banda ha ganado.

El ganador del escenario puede reclamar los contadores de botín que están sueltos en la mesa cuando termina el juego.

EXPERIENCIA

Los luchadores ganan puntos de experiencia como se indica a continuación.

- +D6 Sobrevive: Si un guerrero **participa en la partida (es decir, fue desplegado en la mesa)** y sobrevive a la batalla, se obtienen 1D6 puntos. Incluso los guerreros heridos y fuera de combate reciben experiencia por participar.
- +1 Portador de botín: si un luchador lleva botín al final del juego, recibe +1 punto de experiencia por cada contador de botín.
- +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 de banda ganador: el líder de banda del bando ganador gana 10 puntos de experiencia adicionales.

ESPECIAL: AI

finalizar la partida, cada banda puede cobrar su botín. Los ingresos generados se suman a los ingresos del territorio de la banda. Cada ficha de botín vale 1D6 x 5 créditos.

Choque y fuga

Las bandas que desean explorar más allá de su asentamiento recurren a escondites aislados donde guardan provisiones, raciones de emergencia, munición de repuesto y demás. A veces se refugian en granjas de slime solitarias o minas gestionadas por amigos o familiares.

El escenario de Atropello y Fuga representa una audaz incursión en el escondite de una banda rival. El objetivo no es destruirlo, sino causar algunos daños y recordarles a los rivales que tu banda es una fuerza a tener en cuenta.

En este juego, el jugador que elige el escenario es el atacante y el otro jugador es el defensor.

TERRENO: Los

jugadores tiran dados. Comenzando por el jugador con la puntuación más alta, cada jugador coloca por turnos un elemento de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una pasarela, una barricada, etc. Se recomienda colocar el terreno en un área de aproximadamente 1,20 m x 1,20 m.

Una vez preparado el terreno, el defensor coloca un contador de botín para representar un tesoro que la banda ha recolectado listo para llevar de regreso a su asentamiento principal.

El defensor también coloca la pieza Agua Destilada que representa las paletas recolectoras de una trampa de vapor, un dispositivo que extrae agua de la atmósfera.

El defensor puede colocar el botín en cualquier lugar de la mesa y puede colocar el agua en la superficie superior de cualquier edificio. Debe colocar el botín y

El agua aún está a una distancia mínima de 30 cm y de los bordes de la mesa. Estos elementos no necesariamente jugarán un papel importante en la partida, dependiendo de la misión que elijan los atacantes.



LA MISIÓN. El escenario de

Ataque y Fuga puede jugarse con cualquiera de los objetivos de misión descritos a continuación. Tras colocar todo el terreno, el atacante tira un D6 para determinar qué misión emprende. El defensor no debe saber el resultado de la tirada; es su responsabilidad adivinar las intenciones del asaltante. Por ello, se recomienda que el atacante tire el D6 en secreto y anote la misión, que podrá revelar posteriormente en el momento oportuno.

- 1 **Blitz:** Los atacantes intentan destruir las paletas recolectoras de vapor de agua. El agua aún tiene una Resistencia de 6 y los asaltantes ganan si sufre daños al recibir una o más heridas.
- 2 **Bushwack:** Los asaltantes intentan abatir al líder de la banda rival. Ganan si este queda fuera de combate. Si el líder no puede participar en la partida, por ejemplo, debido a una antigua herida de batalla, se vuelve a tirar este resultado.
- 3 **Desguace:** Los atacantes buscan emboscar y desguazar a un combatiente de una banda enemiga con quien guardan rencor. El objetivo se elige al azar entre los defensores desplegados inicialmente, antes de que los atacantes se dispongan. Los asaltantes ganan al dejar fuera de combate al combatiente objetivo en combate cuerpo a cuerpo. Si el objetivo queda fuera de combate antes de ser desguazado, los atacantes fracasan en la misión.
- 4 **Tiroteo:** Los asaltantes planean atravesar la zona, disparando al aire, gritando y dando alaridos, y en general, asustando a todos. Ganan si se instalan a menos de 30 cm de un borde de la mesa y sacan al menos una miniatura del borde opuesto.
- 5 **Asalto:** Los saqueadores intentan robar el botín de la banda enemiga. Ganan si un saqueador abandona la mesa con él. La ficha de botín se puede recoger y mover exactamente como se describe en el escenario de Carroñero. Si tienen éxito, los saqueadores obtienen 1D6x10 créditos para añadir a sus ingresos, y los ingresos de los perdedores se reducen en esa cantidad. Si la banda no genera suficientes ingresos para pagar el botín, el extra se paga con su alijo, si es posible. Cabe destacar que los saqueadores recibirán el importe completo incluso si los defensores no pueden cubrir el coste con sus ingresos y alijo.
- 6 **Elegir:** El atacante puede elegir una misión de las cinco anteriores.

NECROMUNDA

PANDILLAS:

El defensor se prepara primero. Despliega 1D6 de su banda para representar a los combatientes en el área inmediata a su campamento. El defensor elige qué combatientes desea desplegar y puede colocarlos en cualquier lugar de la mesa, pero deben estar al menos a 30 cm de los bordes. Los defensores no pueden usar reglas especiales de despliegue, como Infiltración, Ventilaciones, etc.

Luego, el atacante despliega su banda en cualquier lugar de la mesa, pero no a menos de 30 cm de un caza enemigo. Sin embargo, tenga en cuenta que en la misión Shoot Up los atacantes deben ubicarse a 12" del borde de una mesa.

El atacante cuenta con un número aleatorio de pandilleros que participan en el asalto. Tira un D6: 1-2 = 4 pandilleros, 3-4 = 5 pandilleros, 5-6 = 6 pandilleros.

Los combatientes restantes no están disponibles, ya que se quedaron atrás para no llamar la atención sobre el grupo atacante y proteger el territorio de la banda de represalias. El atacante puede elegir a cuál de sus combatientes asignará para el asalto y fuga.

COMENZANDO EL JUEGO

Ambos jugadores tiran el dado. El jugador con la puntuación más alta empieza el turno.

REFUERZOS Al comienzo de cada

uno de sus turnos después del primero, el defensor puede traer refuerzos a la mesa.

Tira un D6 al comienzo de cada turno después del primero: 1-2 = hasta 1 luchador, 3-4 = hasta 2 luchadores, 5-6 = hasta 3 luchadores. Todos los luchadores llegan al mismo borde de la mesa.

Para ver en qué borde de la mesa aparecen, primero designa un número para cada uno de los lados de la mesa y luego tira un D6.

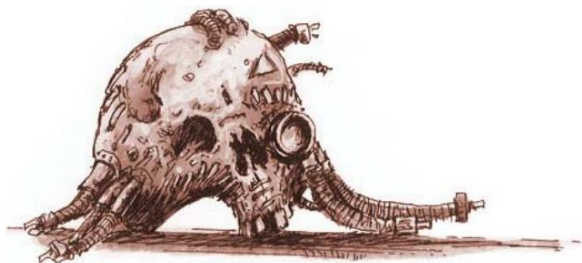
En una tirada de 1 a 4, los refuerzos llegan al borde de la mesa que corresponde con el número indicado.

Con un resultado de 5-6, los atacantes pueden elegir en qué borde de la mesa aparecen. Los defensores que llegan al inicio del turno se despliegan en cualquier borde de la mesa y pueden moverse y luchar con normalidad durante ese turno.

Misión Completada. Si los asaltantes

cumplen su misión con éxito, o si fallan en el caso de un "Scrag", deben intentar escapar de la zona antes de que los refuerzos enemigos los superen en armamento. Los asaltantes que escapan pueden moverse desde cualquier borde de la mesa, como se explica en la sección "Abandonar la Mesa" de las reglas de Movimiento.

Tenga en cuenta que los asaltantes no pueden abandonar la mesa de esta manera hasta que se complete la misión o, en el caso de que 'Scrag' falle.



TERMINANDO EL JUEGO

La partida termina cuando todos los atacantes caen, quedan fuera de combate o se alejan de un borde de la mesa. La partida también termina si el atacante se retira. Si la partida termina sin que los atacantes cumplan su objetivo, la banda defensora gana.

Como los atacantes tienen tan pocos asaltantes y están entusiasmados con el ataque, la banda no tiene que hacer tiradas de botella hasta que haya perdido el 50% de sus luchadores en lugar del 25% habitual.

El defensor protege a la familia, amigos o bienes vitales de su banda, por lo que no tiene que someterse a pruebas de botella. En este escenario, no se aislará ni podrá aislarse voluntariamente.

ESPECIAL: Si el

atacante gana, selecciona al azar uno de los territorios de tu oponente y tira un D6. Con un resultado del 1 al 3, tu oponente no podrá cobrar ingresos del territorio seleccionado después de esta partida. Con un resultado del 4 al 5, el ganador podrá cobrar ingresos de ese territorio después de la partida como si perteneciera a su banda. Con un resultado de 6, la banda derrotada deberá ceder el territorio al ganador permanentemente.

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 Asaltante ganador: cada asaltante sobreviviente gana 10 puntos de experiencia adicionales si los atacantes ganan.

EMBOSCADA

Las ruinas cubiertas de escombros de la Subcolmena brindan amplias oportunidades para que las bandas embosquen a sus rivales.

En este escenario una pandilla le ha tendido una trampa a la otra. Sin embargo, los emboscadores deben planificar su emboscada con mucho cuidado, porque si sus oponentes logran evitarla, los cazadores podrían convertirse rápidamente en la presa.

En este juego, el jugador que elige el escenario es el atacante (el emboscador) y el otro jugador es el defensor (cuya banda está a punto de ser emboscada).

TERRENO: Los

jugadores tiran dados. Comenzando por el jugador con la puntuación más alta, cada jugador coloca por turnos un elemento de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una pasarela de conexión, una barricada, etc. Se recomienda colocar el terreno en un área de aproximadamente 1,20 m x 1,20 m.

PANDILLAS:

El defensor divide su banda en uno o más grupos, cada uno de dos o más miniaturas. Elige un grupo y lo coloca aproximadamente en el centro de la mesa.

con todos los modelos colocados a 4" uno del otro.

El atacante entonces despliega a toda su banda. Todos los combatientes atacantes deben desplegarse a cubierto y escondidos. No pueden desplegarse a menos de 30 cm de un combatiente defensor, pero pueden ubicarse donde deseen.

El defensor despliega entonces al resto de su banda, un grupo a la vez. Elige el grupo que desea desplegar y tira un D6. Con un resultado del 1 al 5, nombra una miniatura defensora ya colocada y despliega a todos los luchadores del grupo a 10 cm o menos de ella. Con un 6, el grupo puede colocarse en cualquier lugar de la mesa, pero todos deben desplegarse a 10 cm o menos de distancia entre sí. ¡Esto les permite emboscar a los emboscadores! Los defensores no pueden usar reglas especiales de despliegue, como Infiltración, Ventilaciones, etc.

Tenga en cuenta que, si bien los atacantes no pueden desplegarse a menos de 30 cm de un defensor, esto no aplica a los combatientes defensores, quienes pueden desplegarse a menos de 2,5 cm de los emboscadores. No pueden desplegarse en combate cuerpo a cuerpo.

COMIENZO DEL JUEGO: El jugador

defensor tira un D6 por cada grupo que se le permitió colocar libremente (es decir, para el que sacó un 6) y los suma. Con un total de 1 a 5, o si no se permitió colocar ningún grupo libremente, el jugador atacante comienza el turno. Con un total de 6 o más, el defensor empieza.

FIN DEL JUEGO: Si una banda falla

una tirada de Botella, el juego termina inmediatamente. La banda que falla pierde la partida y la otra banda gana automáticamente la pelea.

EXPERIENCIA Los

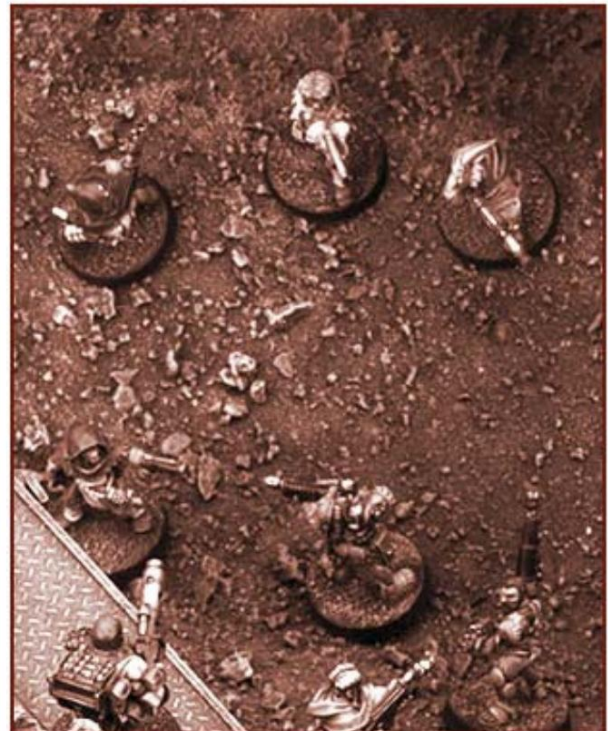
luchadores ganan puntos de experiencia como se indica a continuación.

- +D6 Sobrevive: Si un guerrero participa en la partida (es decir, fue desplegado en la mesa) y sobrevive a la batalla, se obtienen 1D6 puntos. Incluso los guerreros 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 de banda ganador: el líder de banda del bando ganador gana 10 puntos de experiencia adicionales.

ESPECIAL Si la

banda perdedora tiene al menos tres modelos fuera de combate y sufre al menos el doble de bajas fuera de combate que la banda opuesta, entonces los ganadores pueden tomar una pieza de territorio determinado aleatoriamente de la banda perdedora opuesta.

Para determinar aleatoriamente un trozo de territorio, tira un D6 y cuenta hacia atrás desde la parte superior de la lista de territorios del jugador contrario en su lista de bandas, o utiliza algún otro método adecuado según corresponda.



LA REDADA

Las bandas dependen del intercambio de contactos y amigos para generar ingresos, ya sea proporcionando dinero, comida, refugio o intercambiando objetos que encuentran en el yermo. Todos estos territorios se conocen como territorios, aunque algunos se concretan en contactos con terceros en lugar de lugares físicos en la Subcolmena. Los territorios de una banda siempre son vulnerables a los ataques de otras bandas, y una de las maneras más efectivas de aplastar a una banda rival es asaltar sus territorios.

En el escenario de Incursión, una banda ataca el territorio de otra. El territorio está custodiado por uno o más centinelas y hay refuerzos adicionales cerca. Los asaltantes deben eliminar o evadir a los centinelas, destruir el objetivo y escapar lo más rápido posible.

Este escenario introduce nuevas reglas para los centinelas, lo que hace que el juego sea especialmente emocionante. Es un poco más complejo que los anteriores, y para los jugadores más nuevos, conviene dejarlo de lado hasta que dominen las reglas del juego.

En este juego, el jugador que elige el escenario es el atacante y el otro jugador es el defensor.

TERRENO: Los

jugadores tiran dados. Comenzando por el jugador con la puntuación más alta, cada jugador coloca por turnos un elemento de terreno, ya sea una estructura en ruinas, una pasarela de conexión, una barricada, etc. Se recomienda colocar el terreno en un área de aproximadamente 1,20 m x 1,20 m.

El tablero representa el territorio más valioso del defensor. Sin embargo, los atacantes no tienen que asaltar el territorio de mayor valor, sino que pueden elegir cualquiera de los territorios del defensor para asaltar. El terreno puede ser el territorio en sí, la entrada a este (como la entrada de una mina o un túnel, un agujero o una destilería) o una parte de la Subcolmena que un contacto te ha pedido proteger o en la que buscar (como un contacto de Guilder, un Doctor Amistoso, el dueño de un taller o amigos en un asentamiento de la Subcolmena).

Objetivo de la incursión: Una vez

preparado el terreno, el defensor coloca la pieza de Puerta en cualquier punto del suelo de la mesa. Esta representa la entrada a la mina, el agujero, los túneles, etc. Posiblemente conduce a un almacén subterráneo que contiene un valioso hallazgo que uno de los contactos de los defensores les ha pedido que protejan o transporten. Los jugadores pueden inventar algo.

Consideran que es apropiado para el tipo de territorio que se está asaltando. Los asaltantes deben destruir el Portal para ganar la partida.

La estructura del Portal tiene una Resistencia de 6 y puede soportar el equivalente a 3 heridas. Una vez que el Portal se reduce a cero Heridas, se considera destruido.

PANDILLAS.

El defensor se prepara primero. Despliega hasta 1D6 de su banda como centinelas, eligiendo a qué guerreros quiere poner de centinela. Los centinelas pueden colocarse en cualquier lugar de la mesa, al menos a 20 cm del borde.

El atacante despliega su banda a menos de 20 cm del borde de la mesa seleccionado al azar. El atacante cuenta con un número aleatorio de combatientes de la banda que participan en la Incursión. Tira un D6: 1-2 = 4 combatientes, 3-4 = 5 combatientes, 5-6 = 6 combatientes. Los combatientes restantes no están disponibles, ya que se han quedado atrás para no llamar la atención sobre el grupo de asalto. El atacante puede elegir a cuáles de sus combatientes asignará a la incursión.

Ninguna de las bandas puede usar reglas de implementación especiales en el escenario The Raid (por ejemplo, Infiltración, Ventilación, etc.).

INICIO DEL JUEGO El atacante toma el primer turno del juego.

Centinelas : Los

centinelas se mueven 1D6-3 pulgadas por turno, tirando por separado para cada centinela. Si la distancia es negativa, el jugador atacante puede mover la miniatura del centinela, pero no puede colocarla en una posición claramente peligrosa (como tirarla directamente de una cornisa). Por ejemplo, un 1 da un movimiento de -2, por lo que el atacante mueve al centinela hasta 2 pulgadas. Si se saca un 3, el centinela permanece mirando en la misma dirección.

SONANDO LA ALARMA: Hasta que suene la

alarma, los centinelas se mueven como se describe arriba, su Habilidad con Armas se reduce a la mitad y no pueden disparar ni hacer nada más. Después de que suene la alarma, los centinelas pueden moverse y atacar con normalidad. La alarma puede sonar de varias maneras:

Detectar: tira un D6 al comienzo del turno del defensor.

Los centinelas pueden intentar detectar a cualquier incursor que se encuentre dentro de su distancia de Iniciativa multiplicada por la puntuación de dados, siempre que sea visible normalmente (es decir, que esté dentro de su arco de visión y no oculto). Los centinelas pueden detectar incursores en cualquier momento durante el turno de cualquier jugador.

Los asaltantes en campo abierto serán detectados con un resultado de 2+. Los asaltantes en cobertura parcial serán detectados en una lista de 4+. Los asaltantes completamente cubiertos serán detectados con un resultado de 6.

Los centinelas detectarán a cualquier asaltante que se encuentre dentro de su distancia de Iniciativa en pulgadas, independientemente de si está cubierto o escondido.

Los asaltantes también son detectados si se mueven dentro del alcance visual de un centinela durante su turno. El alcance de detección del centinela es el mismo que en su turno.

Si un centinela detecta a un incursor o es alcanzado por un ataque a distancia y no es abatido, activa la alarma si sobrevive al turno. Los centinelas inactivos no pueden dar la alarma. Los centinelas que terminan el turno desactivados activan la alarma con un resultado de 4+. Si al final del turno un centinela ve una plantilla persistente (por ejemplo, una nube de humo), activa la alarma con un resultado de 4+.

Disparo: Si un guerrero dispara un arma o ataca una pieza de terreno, por cada disparo o ataque realizado, tira 2D6 y suma la Fuerza del arma a la puntuación. Si el resultado es superior a 10, suena la alarma.

Sin embargo, esta regla no se aplica a armas silenciosas ni a armas sin Fuerza. Ten en cuenta que disparar puede activar la alarma incluso si no quedan centinelas.

Combate: Un centinela en combate cuerpo a cuerpo dará la alarma si no queda fuera de combate en ese turno. Si el centinela o asaltante dispara una pistola o usa un arma cuerpo a cuerpo ruidosa en combate, se debe tirar como se describe arriba para ver si el ruido da la alarma incluso si el centinela muere. Además, el ruido de la lucha también puede provocar la alarma. Cada centinela que luche cuerpo a cuerpo debe tirar un D6 al comienzo de la fase cuerpo a cuerpo. Si la puntuación no supera el número de asaltantes que luchan contra el centinela, el sonido de la refriega dará la alarma. Por ejemplo, si 3 asaltantes asaltan a un centinela, una tirada de 1 a 3 dará la alarma.

Puerta de enlace: La alarma suena automáticamente si se destruye la puerta de enlace.

Importante: Aunque es posible activar la alarma a mitad de turno, las reglas especiales para centinelas se aplican hasta el final de dicho turno. Una vez finalizado el turno, los centinelas pueden moverse y actuar siguiendo las reglas habituales de los luchadores.

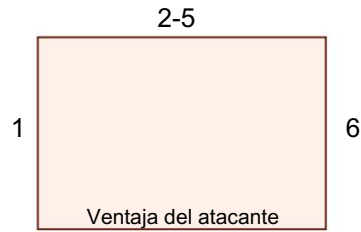
REFUERZOS. Al comienzo de la partida,

el defensor divide a los combatientes no desplegados como centinelas en grupos de una o más miniaturas, según le convenga. Estos combatientes no se despliegan en la mesa, pero pueden entrar como refuerzos.

Una vez que suena la alarma, el defensor puede intentar traer un grupo de refuerzos por turno.

Nombra el grupo que deseas traer y tira un D6. Si la tirada iguala o supera el número de miniaturas del grupo, o si sale un 6, el grupo puede entrar en la mesa. Si la tirada de dados necesaria para entrar es menor que el tamaño del grupo, no entran refuerzos en ese turno.

Los refuerzos entran juntos por cualquiera de los tres bordes de la mesa, excepto por el borde donde se desplegó el atacante. Tira un D6 para determinar en qué borde entran, como se muestra en el diagrama. Los refuerzos se despliegan en cualquier 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.



FIN DE LA PARTIDA: La partida termina

si se destruye el Portal y todos los asaltantes supervivientes abandonan la mesa por el borde donde se colocaron originalmente. Cabe destacar que los asaltantes no pueden abandonar la mesa de esta forma hasta que se destruya el Portal.

El juego también termina si todos los atacantes en la mesa están caídos o fuera de combate o si los atacantes se retiran.

Como los atacantes tienen tan pocos asaltantes y están entusiasmados con el ataque, la banda no tiene que hacer tiradas de botella hasta que haya perdido el 50% de sus luchadores en lugar del 25% habitual.

El defensor protege a la familia, amigos o bienes vitales de su banda, por lo que no tiene que usar tiradas de botella. En este escenario, no se retirará y no puede retirarse voluntariamente.

Si se destruye la Puerta, los atacantes ganan el juego; de lo contrario, los defensores ganan.

EXPERIENCIA Los

luchadores ganan puntos de experiencia como se indica a continuación.

- +D6 Sobrevive: Si un guerrero participa en la partida (es decir, fue desplegado en la mesa) y sobrevive a la batalla, se obtienen 1D6 puntos. Incluso los guerreros 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 Destruir el portal: un asaltante gana 5 puntos si inflige un golpe que destruye el portal.
- +10 Defensa exitosa: si el defensor gana, su líder de banda gana 10 puntos de experiencia.

ESPECIAL: Si el

Portal fue destruido, tira un D6. Con un resultado de 1 a 4, el territorio queda perturbado. No se puede trabajar después de la batalla y no otorga bonificaciones, pero se puede volver a trabajar en partidas posteriores. Con un 5, el territorio queda dañado. No se puede trabajar después de la batalla y no otorga bonificaciones. El territorio también debe ser reparado, por lo que no se puede trabajar hasta que hayan transcurrido D3 partidas. Con un 6, el territorio queda destruido y debe eliminarse de la lista de bandas.

MISIÓN DE RESCATE

Los pandilleros heridos durante una batalla pueden caer fácilmente en manos del enemigo. Incluso una banda victoriosa puede descubrir que uno de sus miembros ha caído sin querer en las garras de sus rivales. En lugar de matar a sus cautivos, las bandas suelen pedir un rescate. Si una banda no puede pagar el rescate, o simplemente se niega a hacerlo, el cautivo puede ser vendido como esclavo o forzado a trabajar en las minas para sus nuevos amos.

En este escenario, uno o más de tus pandilleros han sido capturados y has descubierto dónde se encuentran retenidos. Un pequeño grupo de asaltantes se dispone a lanzar un audaz rescate.

Este escenario solo se puede elegir cuando uno de los miembros de tu pandilla haya sido capturado por tu oponente.

Antes de tirar en la Tabla de Escenarios, el jugador que ha perdido a su luchador puede intentar rescatarlo en lugar de pagar un rescate.

Si se niega a intentarlo, tira en la Tabla de Escenarios como de costumbre.

Salvo que se indique lo contrario a continuación, las reglas son las mismas que para el escenario de Incursión ya descrito. Tenga en cuenta que la Puerta de Enlace no se utiliza en un escenario de Rescate.

EL PRISIONERO: Al formar su

banda, el jugador defensor coloca a sus cautivos en cualquier lugar de la mesa. Los prisioneros no pueden moverse hasta ser liberados. El defensor no puede atacar ni ejecutar a sus prisioneros, pero debe intentar ahuyentar a los rescatadores.

Una vez liberados los cautivos pueden ser atacados o disparados como a cualquier otro luchador.

Un prisionero es rescatado y puede moverse y luchar una vez liberado por un combatiente amigo. El amigo se pone en contacto base con el cautivo y pasa el resto del turno liberándolo. No puede disparar, luchar cuerpo a cuerpo ni hacer nada más durante el turno.

El cautivo no tiene armas ni equipo aparte de sus componentes biónicos, pero su liberador le entrega un cuchillo. Se supone que su equipo está guardado en una bolsa y no puede usarse durante el juego.

FIN DE LA PARTIDA. La partida

termina si todos los cautivos y atacantes están caídos, fuera de combate o abandonan el borde de la mesa desde donde se desplegaron los atacantes. Cabe destacar que los atacantes no pueden abandonar la mesa de esta forma hasta que al menos un prisionero sea liberado. La partida también termina si el atacante se queda en la botella. Los atacantes están tan entusiasmados que no tienen que realizar tiradas de Botella hasta haber perdido al 50% de sus combatientes. El defensor está protegiendo el escondite de su banda, así que no realiza tiradas de Botella.

Si se rescata a todos los cautivos, los atacantes ganan la partida; de lo contrario, los defensores ganan. Si no se rescata a ningún prisionero, no se podrá volver a intentarlo y podrán ser vendidos a los florines como esclavos.

EXPERIENCIA Los

luchadores ganan puntos de experiencia como se indica a continuación.

- +D6 Sobrevive: Si un luchador participa en la partida (es decir, fue desplegado en la mesa), se obtienen 1D6 puntos. Incluso los luchadores retirados reciben experiencia por participar.
- +5 Por golpe hiriente: Un luchador gana 5 puntos por cada golpe hiriente que inflige. Anota cada vez que esto ocurra, como se describe en la sección "Jugar una partida de campaña".
- +5 Cautivo libre: un asaltante gana 5 puntos si libera a un cautivo.
- +10 Defensa exitosa: si los defensores ganan, su líder de banda gana 10 puntos de experiencia.



SALIR

Los asentamientos de cualquier tamaño significativo son considerados territorio neutral tanto por los combatientes de pandillas como por otros habitantes de la Subcolmena. Los comerciantes del Gremio ven con malos ojos a las pandillas que traen sus disputas a la ciudad, especialmente cuando clientes inocentes resultan heridos y la propiedad resulta dañada. La existencia en la Subcolmena ya es bastante precaria sin el peligro añadido de pandillas desenfundadas que utilizan los asentamientos locales como campos de batalla. Solo las bandas de forajidos ignoran este código no escrito, acribillando asentamientos, matando habitantes de la Subcolmena y robando bares.

En este escenario, combatientes de dos bandas rivales se encuentran en un Pequeño asentamiento en zona baldía. La situación es tensa.

Porque ninguno de los bandos quiere ser visto alterando la paz. Los lugareños se esconden tras puertas cerradas, temerosos de que se desate un tiroteo. Mientras tanto, los combatientes convergen desde lados opuestos del asentamiento. Al verse, se preparan para mantenerse firmes, sin querer ceder, pero sin querer ser vistos desenfundando un arma primero. Pronto se encuentran casi frente a frente, con las manos suspendidas sobre las armas y la mirada fija en sus objetivos.

El objetivo del tiroteo no es desenfundar un arma antes que tu enemigo. Al mismo tiempo, debes incitarlo a desenfundar primero y luego expulsarlo de la ciudad con tu fuego de respuesta.

TERRENO

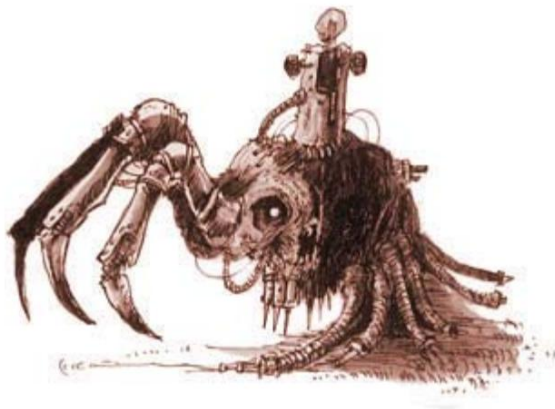
Los jugadores tiran dados. Empezando por el que tenga la puntuación más alta, cada jugador coloca por turnos un elemento de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una pasarela, una barricada, etc. Sin embargo, el terreno no se puede colocar a menos de 30 cm del centro de la mesa. Se recomienda colocarlo en un área de aproximadamente 1,20 m x 1,20 m.

PANDILLAS.

Cada jugador tira un D6 para ver cuántos miembros de su banda están presentes: 1-3 = 3 luchadores, 4-5 = 4 luchadores y 6 = 5 luchadores. Estas miniaturas se seleccionan aleatoriamente de la banda; es decir, no se pueden elegir los luchadores involucrados.

Las dos bandas se colocan a 40 cm de distancia en el centro de la mesa, a nivel del suelo, en filas paralelas, una frente a la otra. Se tira un dado para decidir qué bando se coloca primero.

Cada banda debe desplegarse centralmente, sin que ninguna miniatura esté a más de 1" de distancia de otra miniatura amiga. Ninguna banda puede usar reglas de despliegue especiales, por ejemplo, Infiltración, Respiraderos, etc.



LA ACUMULACIÓN

La preparación para un tiroteo es tensa. Para recrear la atmósfera tensa inicial, se utiliza una serie especial de turnos llamada preparación.

Cada turno de preparación tiene su propia secuencia de juego. Primero, ambos bandos mueven, luego ambos ponen a prueba su temple como se describe a continuación. Si ambos bandos superan esta prueba, pasan al siguiente turno, y así sucesivamente, hasta que un bando pierda el temple, momento en el que comienza el tiroteo frenético.

Durante la preparación, ambas bandas caminan lenta y deliberadamente una hacia la otra hasta que a alguien le falla el valor y sacan las armas. Para representar esto, los combatientes de la banda pueden moverse hasta 1 pulgada por turno. Los combatientes que se movieron deben moverse hacia el enemigo; es decir, no pueden terminar su movimiento más lejos de él. Tampoco deben ponerse a cubierto; es decir, el terreno no puede ocultarlos del enemigo. Una vez que una miniatura se encuentra a menos de 10 cm de un caza enemigo, este se detiene. Los jugadores se turnan para mover una miniatura, empezando por el jugador con más.

Después de que ambos bandos hayan movido, cada jugador debe realizar una tirada de Nervio. Cada jugador lanza un D6 y anota su puntuación. Al final de la siguiente jugada, cada jugador realiza otra tirada de Nervio y la suma a la puntuación de su turno anterior. Ambos jugadores siguen lanzando un dado al final de cada jugada, sumándolo a su puntuación hasta que la puntuación total de uno de ellos supere 15.

Importante: un lanzamiento de '6' cuenta como '0' al hacer un lanzamiento de nervio, por lo que si sacas un 6 tu puntuación permanece igual que en el turno anterior.

Una vez que la puntuación de un jugador supera los 15, su banda pierde los estribos y recurren a sus armas. Si las puntuaciones de ambos jugadores superan los 15 en el mismo turno, se asume que el jugador con la puntuación total más alta es el que primero recurre a sus armas. Si ambos jugadores tienen exactamente la misma puntuación, ¡recurren a sus armas al mismo tiempo!

Suponiendo que un jugador robara primero, cada uno de los pandilleros oponentes recibiría una cantidad de puntos de experiencia igual a la diferencia entre sus puntuaciones, lo que representaría su firmeza ante un gran peligro. Por ejemplo, si un jugador tuviera 14 puntos y su oponente 17, cada pandillero del jugador con la puntuación más baja recibiría 3 puntos de experiencia.

NECROMUNDA

EL DESENFRENO RÁPIDO: Una vez

que un combatiente toma su arma, todos desenfundan sus armas y comienza el tiroteo. Durante un par de segundos, se desata el caos mientras se desenfundan las armas y se disparan. Esto se llama desenfunde rápido. Durante este desenfunde rápido, ninguno de los dos bandos puede moverse, pero ambos pueden realizar ataques a distancia, como disparar o lanzar una granada.

En el desenfunde rápido, ambos bandos pueden disparar, pero el orden de disparo de cada miniatura se determina por separado. Para determinar el orden de disparo, tira un D6 por cada miniatura y suma la Iniciativa del luchador a la puntuación. A continuación, suma +1 si el luchador **no lleva armas básicas, especiales o pesadas** y resta -1 si lleva un arma pesada. El resultado es la puntuación de Desenfunde Rápido del luchador.

Calcula la puntuación de Desenfundar Rápido para cada luchador: el luchador con la puntuación más alta dispara primero. Calcula el disparo exactamente como lo harías normalmente. **Sin embargo, las pruebas de nervios por caídas o inactividad de luchadores aliados solo se realizan después de que finalice el Desenfundar Rápido.** Una vez que la primera miniatura haya disparado, la siguiente con la puntuación más alta... Disparos de puntuación, luego el siguiente, y así sucesivamente. En caso de empate, se asume que todos los disparos son simultáneos. Esto significa que dos combatientes de la banda pueden dispararse entre sí al mismo tiempo. Los combatientes que reciben un impacto antes de tener la oportunidad de disparar pierden su disparo. **Las armas de movimiento o de fuego (por ejemplo, armas pesadas) solo se pueden disparar si la miniatura no se movió en la última fase de preparación.**

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.

FIN DEL JUEGO: El juego termina si

un bando falla en el lanzamiento de Botella. El otro bando gana automáticamente el tiroteo y el grupo de embotelladores pierde la partida.

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**.
- +? Manteniendo la calma: Cada luchador superviviente del bando que mantuvo la calma durante más tiempo obtiene una cantidad de puntos de victoria igual a la diferencia entre las puntuaciones de los dos bandos (ver las reglas de acumulación más arriba).
- +D6 Bando ganador: cada luchador superviviente del bando ganador gana D6 puntos extra.

ESPECIAL: Si

ganas el tiroteo y la banda derrotada robó primero, tira un D6. Con un resultado del 1 al 5, tu oponente solo podrá obtener la mitad de sus ingresos habituales tras el combate, ya que los contactos de su banda se resisten a lidiar con el alborotador. Con un resultado de 6, la banda derrotada obtiene la mitad de sus ingresos habituales y debe ceder un territorio al azar al ganador; sus socios ya no confían en su liderazgo.

EL ASCENSO

Los asentamientos de la Subcolmena están llenos de pandilleros que pasan el tiempo en los bares, puestos comerciales y casas de juego. Esperan rumores de descubrimientos de minerales, asaltos a caravanas y cualquier información que pueda llevarlos a hacerse con una fortuna. Los rumores, reales o falsos, se propagan más rápido que la viruela de las ratas, y cuando la noticia del descubrimiento de un valioso tesoro se vuelve pública, se desata una carrera contrarreloj para asegurar y saquear el tesoro antes de que las bandas rivales tomen el control.

El escenario del Tesoro representa el lucrativo descubrimiento de una banda, que es atacado por una banda rival antes de que lleguen refuerzos para asegurar y saquear el tesoro. También podría representar a una banda contratada por los florines para proteger algo de valor, mientras la banda contraria emprende una audaz incursión para aventajar a sus rivales.

En este juego, el jugador que elige el escenario es el atacante y el otro jugador es el defensor.

TERRENO En

primer lugar, el defensor debe elegir un borde de la mesa y colocar un contador de botín para representar el tesoro a 45 cm de ese borde en el medio. Los jugadores tiran los dados.

Comenzando con el puntaje más alto, cada jugador toma turnos para colocar un trozo de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una pasarela, una barricada, etc. Se sugiere que el terreno se coloque dentro de un área de aproximadamente 4' x 4'.

PANDILLAS.

El defensor cuenta con un número aleatorio de pandilleros que inicialmente protegen el tesoro. Tira un D6 para ver cuántas miniaturas son: 1-2 = 3 pandilleros, 3-4 = 4 pandilleros, 5-6 = 5 pandilleros. Los pandilleros elegidos se colocan en cualquier lugar de la mesa, pero deben estar a 15 cm o menos del contador de botín. Los defensores también pueden comenzar la partida vigilando.

El atacante entonces coloca a toda su pandilla a 8" del borde opuesto de la mesa.

INICIO DEL JUEGO El atacante toma el primer turno del juego.

REFUERZOS. Tras el primer turno del defensor, existe la posibilidad de que el resto de la banda aparezca para ayudar a defender el tesoro. Al comienzo de cada uno de los turnos subsiguientes del defensor, tira un D6. En la primera tirada, una puntuación de 6 indicará la llegada de los refuerzos. El resto de la banda se despliega en cualquier punto del borde de la mesa del defensor y puede moverse y luchar con normalidad a partir de ese turno. Si los refuerzos no aparecen, cada tirada posterior recibe un modificador acumulativo de +1. Por ejemplo, si los refuerzos no aparecen la primera vez, aparecerán al comienzo del siguiente turno con un resultado de 5+, y con un resultado de 4+ en el turno siguiente, y así sucesivamente.

El tesoro se representa

mediante un contador de botín, aunque se recomienda modelar tu propio tesoro reluciente para representarlo. El tesoro no se puede recoger, destruir ni afectar de ninguna manera. Los guerreros cercanos se envalentonan con su presencia y están mucho más dispuestos a luchar para asegurar su contenido. Para reflejar esto, cualquier miniatura a 15 cm o menos del tesoro obtiene temporalmente las habilidades Voluntad de Hierro y Nervios de Acero.

FIN DEL JUEGO: Si una banda falla

una tirada de Botella, el juego termina inmediatamente. La banda que falla pierde y la otra gana el combate. Sin embargo, los defensores no tienen que empezar a realizar pruebas de Botella hasta que lleguen sus refuerzos.

EXPERIENCIA Los

luchadores ganan puntos de experiencia como se indica a continuación.

+D6 Sobrevive: Si un luchador participa en la partida (es decir, fue desplegado en la mesa) y sobrevive a la batalla, se obtienen 1D6 puntos. Incluso los luchadores heridos y fuera de combate.

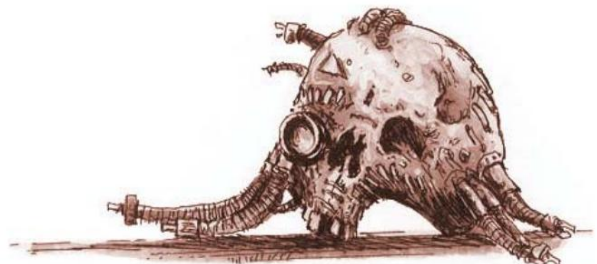
Recibir experiencia por participar.

+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 Defensa exitosa: Si el defensor gana entonces Su líder de banda gana 10 puntos de experiencia.

ESPECIAL: La

banda ganadora se hace con el valioso tesoro, que vale 3D6x5 créditos. Los ingresos generados se suman a los ingresos de los territorios de la banda.



Paquete Ejecutar

Las regiones de la Subcolmena, más allá del alcance de los asentamientos relativamente civilizados, son zonas muertas sin ley donde forajidos merodeadores aterrorizan a quienes se atreven a aventurarse en ellas. Los comerciantes son especialmente vulnerables a los saqueadores, por lo que pagan regularmente a las bandas para que entreguen sus mercancías a los habitantes de la colmena en asentamientos cercanos. Estos contratos pueden ser lucrativos, por lo que las bandas emplean todo tipo de estrategias para realizar entregas de forma secreta y segura, pero en ocasiones un rival puede ser alertado sobre un envío de paquetes planeado. Las bandas emboscadoras que roban paquetes de comerciantes saquean su contenido o los entregan para recibir la tarifa de espera y ganar puntos contra las otras bandas.

El escenario Package Run representa a un grupo de pandilleros que esperan emboscar a los repartidores de paquetes e intentar robar las mercancías para sí mismos.

En este juego, el jugador que elige el escenario es el atacante y el otro jugador es el defensor.

TERRENO: Los

jugadores tiran dados. Comenzando por el jugador con la puntuación más alta, cada jugador coloca por turnos un elemento de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una pasarela, una barricada, etc. Se recomienda colocar el terreno en un área de aproximadamente 1,20 m x 1,20 m.

PANDILLAS.

El atacante cuenta con un número aleatorio de pandilleros. Tira un D6: 1-2 = 4 combatientes, 3-4 = 5 combatientes, 5-6 = 6 combatientes. El atacante puede elegir qué combatientes desplegar y se despliegan a menos de 60 cm del borde de la mesa elegido. Deben comenzar la partida a cubierto y escondidos.

Un número aleatorio de combatientes defensores intenta entregar el paquete. Tira un D6: 1 = 3 combatientes, 2-3 = 4 combatientes, 4-5 = 5 combatientes, 6 = 6 combatientes. El defensor elige qué combatientes de la banda participarán y los despliega a menos de 20 cm del borde opuesto de la mesa. Los defensores no pueden usar reglas de despliegue especiales, como Infiltración, Ventilaciones, etc.

Antes de que comience la partida, el defensor debe entregar a cada uno de sus luchadores un contador de botín. Uno de estos contadores es el paquete real, el resto son señuelos.

INICIO DEL JUEGO El defensor toma el primer turno del juego.

El Paquete. El paquete real

está bien escondido por los corredores, así que la banda atacante no tiene forma de saber cuál de los defensores lo tiene hasta que los registren. Tanto el paquete como los señuelos siguen las reglas habituales para las fichas de botín (consulta el escenario de Carroñeros para más detalles). Solo cuando un luchador atacante recoge una ficha de botín se le puede dar la vuelta para saber si es el paquete real o un señuelo. Los señuelos se eliminan del juego al encontrarlos. Una vez encontrado el paquete real, también se eliminan todos los señuelos.

Es posible, y se fomenta, que el defensor utilice todo tipo de trucos mentales para confundir a los atacantes.

Por ejemplo, podrías fingir que un pandillero le entrega el paquete a un corredor, quizás con varios cambios, quien inmediatamente corre como un loco hacia el borde de la mesa. El jugador atacante debe reaccionar, pero solo después descubre que todo fue una gran distracción: ¡en realidad, fue el valiente juvenil quien se coló desde el otro lado de la mesa y llevaba el paquete todo el tiempo!

TERMINANDO EL JUEGO

El juego termina si un miembro de la pandilla que tiene el paquete se mueve del borde de la mesa del atacante. La pandilla en posesión del paquete gana y la pandilla contraria pierde. El juego también termina si una pandilla se escapa.

La pandilla embotellada pierde y la pandilla opuesta gana.

Los defensores están ansiosos por cumplir su lucrativo contrato, así que no empiecen a aceptar rollos de botella hasta que al menos el 50% de la banda haya caído o esté fuera de combate. Si un miembro de la banda posee el paquete, no acepta ningún rollo de botella y no puede retirarse voluntariamente.

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.
Añote en la lista de la pandilla cada vez que esto suceda, como se describe en la sección Cómo jugar un juego de campaña.
- +10 Entrega exitosa: si un defensor con el paquete se mueve del borde de la mesa del atacante, el luchador gana 10 puntos de experiencia.

ESPECIAL: La

banda ganadora puede saquear o entregar el paquete, que vale 6Dx10 créditos. Los ingresos generados se suman a los ingresos de los territorios de la banda.

Pelea a ciegas

Fuera de los asentamientos de la Subcolmena y sus colmenas conectadas, muchas de las cúpulas bajo la Ciudad Colmena están envueltas en una oscuridad total. Los combatientes de las bandas están acostumbrados a moverse y luchar en condiciones sombrías, pero la poca luz sigue siendo mucho mejor que ninguna, e incluso los pandilleros veteranos se lo piensan dos veces antes de aventurarse a luchar en una zona de oscuridad total. Las bandas han aprendido que la oscuridad no solo puede ser un enemigo peligroso, sino también un valioso aliado. Después de todo, si no puedes ver al enemigo, seguro que ellos tampoco pueden verte, ¿o sí?

Es poco común que las bandas se reúnan en cúpulas envueltas en oscuridad total, aunque no es inaudito. La negrura absoluta ofrece la cobertura perfecta para escabullirse, lo que permite a las bandas continuar con sus actividades sin ser molestadas. Los tesoros lucrativos recién descubiertos suelen encontrarse en cúpulas destartadas y sin luz, y las bandas equipadas con dispositivos fotográficos especializados pueden adelantarse fácilmente a sus desprevenidos rivales.

Si un jugador elige el escenario de Pelea a ciegas, entonces tira un D6 para descubrir en qué circunstancias se encuentran las bandas.

1	Choque y fuga
2	Carroñeros
3-4	El tesoro
5-6	Emboscada

El escenario se desarrolla utilizando las reglas habituales para su tipo, sin embargo, para reflejar las condiciones ciegas también se aplican las siguientes reglas.

VISIÓN: Una

pandilla jamás se aventuraría en la oscuridad total sin estar preparada. Todos los habitantes de la Subcolmena usan dispositivos económicos y fáciles de conseguir, como luces azules y fotonoculares, que les permiten ver a pocos metros de distancia. Durante una pelea a ciegas, los miembros de la pandilla solo pueden ver a una distancia de 30 cm.

Esto significa que no se puede disparar a los modelos enemigos que estén más allá de este alcance ni cargar contra ellos.



Algunos equipos especializados están diseñados para aumentar la visión de un luchador en la oscuridad total, aunque como no hay mucha luz para empezar, no ayudan mucho.

Un modelo que usa lentes de contacto fotográficos tiene un rango de visión de 18", mientras que un luchador que usa un visor fotográfico tiene un rango de visión de 24". Un luchador que usa gafas infrarrojas siempre puede ver los modelos enemigos, al igual que un luchador que usa una mira infrarroja.

Las miniaturas en llamas siempre son visibles. Si un luchador usa una mira láser de punto rojo, su objetivo puede detectar el punto con un resultado de 4+ en lugar de 6.

Correr en la

oscuridad total está lleno de peligros. Los suelos llenos de escombros, las vigas que sobresalen y las pasarelas rotas son peligros difíciles de ver hasta que es demasiado tarde.

Si una miniatura intenta correr o cargar, el jugador debe determinar primero el camino que tomará antes de tirar 2D6. Si el resultado es igual o mayor que el número de pulgadas que la miniatura se movería, recorre el camino sin problemas y puede continuar su turno con normalidad. Sin embargo, si el resultado es menor que el número total de pulgadas, tropieza y cae al suelo. La miniatura tropieza en el punto del camino igual al número de pulgadas obtenidas.

Un luchador que tropieza sale ileso, pero no puede completar el movimiento ni hacer nada más en ese turno. Si tropieza a menos de 2,5 cm de una cornisa, también debe probar para caer. Si tropieza en el aire, se considera que cae desde ese punto.

Cualquier luchador que use fotocontactos tira 3D6 en lugar de 2D6 al comprobar si tropieza. Mientras que los luchadores equipados con fotovisor nunca tropiezan.

Si se obtiene un 2 al tirar los 2D6 (o un 3 al tirar los 3D6), el luchador se golpea la cabeza, cae torpemente o le sucede algo más desastroso.

El modelo tropieza como se explicó anteriormente, pero también sufre un golpe de Fuerza D6 y queda inmovilizado.

EXPERIENCIA. Combatir

en la oscuridad total agudiza los sentidos y desarrolla una mayor conciencia del peligro. Normalmente, los pandilleros que participan en un escenario obtienen +D6 puntos de Experiencia por sobrevivir; sin embargo, en un escenario de Oscuridad Total, esto aumenta a +2D6 puntos.