

EL RETORNO DE LAS PUNKALABAZAS ASESINAS

El universo, según aseguran ciertos filósofos que murieron poco después de un traumatismo craneoencefálico evitable, tiende a la entropía. En la Zona de Puentechararra, la entropía suele llevar vaqueros rotos, va armada con tuberías oxidadas y huele exactamente a lo que olería una alcantarilla si tuviera resaca.

Fue en esta acogedora postal donde un colectivo de agricultores locales (gente con un optimismo conmovedor y una absoluta carencia de neuronas funcionales) decidió que el Páramo necesitaba más verdura... o al menos algo de verdura. El razonamiento era impecable: si el agua limpia escasea y la tierra es una costra estéril de veneno, habrá que regar las hortalizas con lo que haya a mano. Y lo que había a mano era un bidón abombado de fertilizante del Mundo de Antaño, con un texto que ponía "complejo vitamínico multiespecies".

El problema de regar vegetales con material que haría toser a un reactor nuclear es que las plantas tienen muy poco sentido del humor. Las calabazas no solo crecieron; mutaron en unas aberraciones esféricas, de piel correosa y mala hostia reconcentrada, bautizadas por la peña como Punkalabazas. Estos cabrones vegetales se arrancaron de cuajo de la tierra, desarrollaron zarpas bulbosas y aprendieron que avanzar hacia cosas vivas para hacer veganismo inverso era bastante más gratificante que hacer la fotosíntesis.

Pero como suele pasar siempre en estos casos, los mercados más elitistas de Puentechararra pagan un dineral por semejante manjar mutado. Que realmente sabe tan a rayos como pudiera parecer, pero les pone tope palotes el zamparse a un vegetal que chilla mientras lo haces.

ESCENOGRAFÍA

Debe colocarse la escenografía de la manera habitual, exceptuando que cada jugador colocará alternativamente dos zonas de Terreno contaminado (de unos 20x20 cm) en cualquier lugar de la mesa de juego.

OBJETIVOS

Deberán colocarse de manera aleatoria 2 objetivos. Deben colocarse todos a la altura del suelo (si la posición resultante hiciera esto imposible, se colocarán en el lugar libre de suelo más cercano).

Los objetivos representan las punkalabazas y tendrán un diámetro de 25 mm.

A efectos de juego obstruyen la Línea de visión y obstaculizan el Movimiento, pero no dan Cobertura (y no será posible atacarles de ninguna manera).

REGLAS

Se debe tirar 1d10 por cada punkalabaza al principio de cada Turno de juego, incluido el primero. En caso de un resultado entre 1 y 8, la punkalabaza se desplazará 10 cm en la dirección indicada en el dibujito.

Las punkalabazas moverán SIEMPRE a la altura del suelo y en línea recta; nunca treparán por elementos de escenografía, pero ignorarán los obstáculos impasables atravesándolos (se cuelan rodando por grietas, túneles de raíces o huecos). Si el movimiento final la dejara dentro de escenografía sólida donde la peana no quepa, se reducirá su movimiento lo mínimo imprescindible para posicionarla en pie sobre la mesa. Si el movimiento la lleva a salir por uno de los bordes de la mesa, la Punkalabaza se retirará de la partida.

Con un 9 la punkalabaza lanzará espinas desde su cuerpo. Todas las miniaturas a 15 cm o menos y en Línea de visión (que es de 360 °) sufrirán un Impacto inmediato de Fuerza 4 y Penetración 3. Se aplicarán Coberturas como si fuese un Disparo.

Con un 10 la hortaliza clava zarcillos en el suelo circundante. Todas las miniaturas a 10 cm o menos de la punkalabaza deberán superar una tirada de Agilidad; si la fallan, quedarán trabadas por las enredaderas y deberán gastar sus siguientes 2 Acciones en soltarse.

Toda miniatura capaz de controlar objetivos puede coger una punkalabaza colocándose en contacto con ella y gastando 1 Acción. Una miniatura puede llevar un máximo de una punkalabaza.

Sin embargo, puesto que es una verdura viva, pesada y con muy malas pulgas que no para de sacudirse y soltar dentelladas, la miniatura que la porte. Si durante la Fase de activación del portador, este no gasta 1 Acción en someter a la punkalabaza, la verdura aprovechará el despiste y el portador sufre un Impacto automático de Fuerza 4 y Penetración 3.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar la partida, cada punkalabaza en poder de una miniatura de la propia banda otorgará 4 puntos de victoria.

Si la miniatura que la lleva ha conseguido terminar la partida con la punkalabaza dentro de su propia Zona de despliegue, otorgará 2 puntos de victoria adicionales (un total de 6 puntos por esa punkalabaza).

Resultará ganador el bando que haya conseguido más puntos. Si ambos bandos terminan con los mismos puntos, se considerará que la partida ha finalizado en empate.

