



MESA DE JUEGO Y ESCENARIOS

LA MESA DE JUEGO

Las partidas de Punkapocalyptic se llevan a cabo en una superficie plana, ya sea una mesa, un tablero, el suelo, una representación terraplanista de la Tierra, etc.

Las medidas recomendadas son de 90x90 cm para partidas de hasta un máximo de 400 puntos, y de 120x120 cm para partidas más grandes.

ESCENOGRAFÍA

La superficie de juego deberá cubrirse con una amplia variedad de elementos de escenografía y obstáculos que representen el mundo en ruinas postapocalíptico en el que se desarrollan las partidas.

Casas derruidas, viejos vehículos, fábricas oxidadas, charcos de productos químicos, formaciones rocosas, chabolas mal construidas, etc. Se recomienda que la mesa contenga una gran cantidad de escenografía, donde haya bastantes lugares en los que cubrirse y evitar Líneas de visión, de manera que estén igualadas las posibilidades en cuerpo a cuerpo y distancia.

Por supuesto, si los jugadores no tienen los elementos de escenografía que representen fielmente estas cosas, pueden usar cajas, latas o lo que sea, siempre que decidan antes a qué corresponde cada cosa.

Si lo desean, los jugadores pueden colocar los elementos de escenografía de manera común, buscando el campo de batalla que más les agrade para jugar. Quizás quieran montar una mesa temática, donde los elementos además de servir de Cobertura cuenten una historia.

Sin embargo, por si jugáis con algún desconocido, o simplemente os gusta que todo esté mucho más reglado, aquí tenéis un sistema para colocar escenografía.

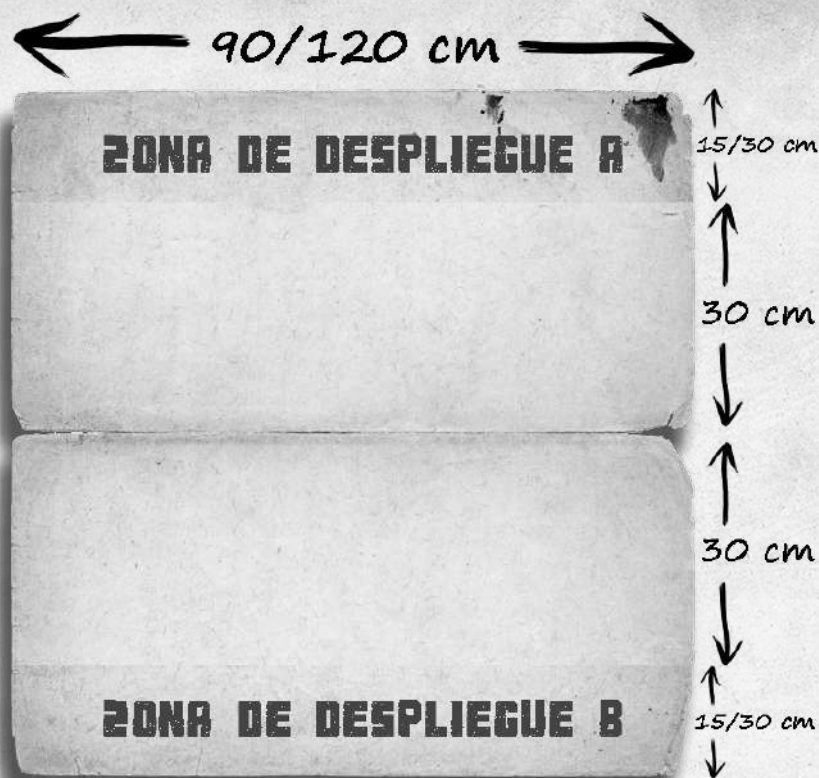
Ambos jugadores deben decidir a suertes mediante la tirada de un dado quién empieza a colocar escenografía, y a partir de ese momento lo harán de manera alterna colocando el número de elementos indicados a continuación y que dependen del tamaño de la mesa:

- **Mesa de 90x90 cm:** 4 elementos de escenografía de tamaño 3, 6 elementos de escenografía de tamaño 2 y 8 elementos de escenografía de tamaño 1.
- **Mesa de 120x120 cm:** 6 elementos de escenografía de tamaño 3, 8 elementos de escenografía de tamaño 2 y 10 elementos de escenografía de tamaño 1.

Los elementos deben colocarse siempre que sea posible a un mínimo de 10 cm de distancia de otro elemento, y de los bordes de la mesa.

Hay algunos escenarios que requieren de algún elemento en particular. Esto se explicará dentro de la descripción de cada escenario.





TERRENO

Antes de empezar la partida, y después de colocar la escenografía, habrá que decidir entre los jugadores los tipos de terrenos que se encuentran en la mesa de juego. Estos deben llegar a un acuerdo sobre qué zonas son Terreno chungo, pila chungo o impasable, el tipo de Coberturas que ofrecen y su tamaño, etc.

Hay que tener en cuenta que algunas misiones obligarán a tener cierto tipo de escenografía (puertas, maquinaria, vehículos...), y de terreno (charcas contaminadas, etc.) sobre la mesa.

CHABOLAS Y EDIFICIOS

No es extraño colocar en la mesa alguna edificación, ya sean simples chabolas o edificios más complejos. A la hora de interactuar con estos elementos, si los edificios tienen interiores jugables, la cosa es tan sencilla como seguir las reglas habituales del juego. Si no es así, las miniaturas deben gastar una Acción mientras están en contacto con una puerta, para poder entrar. Una vez dentro se considerarán directamente tras Cobertura si el edificio tiene ventanas, o simplemente fuera de cualquier Línea de visión si no las tiene.

Para salir, la miniatura tendrá que gastar una Acción, y se colocará en el exterior en contacto con la puerta.

Si hubiera alguna trampilla a tejados o similar, la miniatura gastará una Acción de la misma manera que para salir por la puerta. Hay que tener en cuenta que estas reglas se sumarán a las de Puertas de más adelante.

PUERTAS

En el escenario puede haber puertas, trampillas, esclusas o similares, tanto en edificios como en muros o vallas.

Toda miniatura con un tamaño de peana de 40 mm o menor puede atravesar puertas de tamaño humano normal. Si fuera mayor solo lo podría hacer con puertas de gran tamaño (como la entrada de un hangar).

Si la puerta está abierta, la miniatura puede atravesarla sin problema. Si la puerta está cerrada debe decidirse de antemano si además está atrancada de alguna manera. Si simplemente está cerrada, la miniatura sólo deberá gastar una Acción en abrirla. Si estuviera atrancada habrá que superar una tirada de Fuerza para poder forzarla y que se abra. Si los jugadores quieren, pueden decidir que esa pieza de escenografía es distinta y la puerta tiene un mecanismo de apertura especial, por lo que la tirada necesaria para abrirla será de Técnica.

EJEMPLO

Una miniatura está dentro de un edificio que tiene una trampilla atrancada para llegar al tejado. Primero tendrá que superar una tirada de Fuerza para abrirla, y luego gastar una Acción para aparecer en el tejado en contacto con la trampilla.

ZONAS DE DESPLIEGUE Y COLOCACIÓN DE MINIATURAS

Salvo que se indique lo contrario en el propio escenario, se seguirán las siguientes reglas para determinar las zonas de despliegue, y el propio despliegue de las miniaturas.

Por defecto, se determinarán las zonas de despliegue de cada jugador echándolo a suertes mediante la tirada de un dado. Sin embargo, si lo desean puede ser por mutuo acuerdo entre ambos (el típico caso de "ya tenemos las miniaturas aquí puestas y pasamos de cambiarlas"), un duelo a patadas en los huevos u ovarios o cualquier otro método que decidan.

La zona de despliegue de cada jugador es el lugar donde deberá colocar sus miniaturas antes del comienzo de la partida. Tal y como puedes ver en la imagen de arriba, las zonas de despliegue de ambos jugadores deben estar en extremos opuestos de la mesa, ocupando todo el ancho dentro del campo de batalla, y con 15 cm de profundidad para mesas de 90x90 cm y 30 cm de profundidad para las de 120x120 cm.

COLOCAR LAS MINIATURAS

Las miniaturas deben desplegarse sobre la mesa en orden ascendente de Agilidad, de tal manera que primero se desplegarán las miniaturas con la Agilidad más baja, que se supone son más torpes.

Cuando haya miniaturas de ambos bandos con el mismo Atributo de Agilidad, cada jugador deberá tirar 1d10, y el ganador elegirá si prefiere desplegar él o su contrario la primera miniatura. Después se irán desplegando de manera alterna entre los jugadores hasta terminar con las miniaturas de esa Agilidad.

Sólo se podrán desplegar miniaturas en un elemento que esté por encima del nivel del suelo, si este cuenta con un acceso como mínimo consistente en una escalerilla que esté situado dentro de su zona de despliegue. O dicho de otra manera, las miniaturas no se podrán desplegar sobre elementos a los que sólo se pueda llegar Trepar desde su propia zona de despliegue.

Toda banda debe desplegar al menos UNA miniatura sobre la mesa al comienzo de la partida, aunque tenga reglas que le permitan no hacerlo.

OBJETIVOS

Los escenarios de Punkapocalyptic tienen una serie de elementos o localizaciones importantes para el resultado de las partidas a los que llamamos objetivos.

Estos objetivos pueden llegar a representar elementos de escenografía y ofrecer Cobertura a las miniaturas e interrumpir la Línea de visión, o no molestar lo más mínimo, pero sea como sea siempre ocupan un espacio real y ninguna miniatura puede acabar sobre ellos.

En la descripción de cada escenario se determinará cómo influyen los objetivos en términos de Cobertura o Línea de visión y el tamaño de estos.

Los objetivos deben ser representados por marcadores, miniaturas o los elementos de escenografía adecuados.

COLOCAR OBJETIVOS

Los propios escenarios señalan en su descripción dónde han de colocarse los objetivos, por lo que debes seguir las indicaciones que allí se te dan.

Si los objetivos son fijos (no se mueven durante la partida) deben colocarse a un mínimo de 5 cm de cualquier elemento

de escenografía o Terreno impasable que no permita a las miniaturas estar en contacto con él.

Si en algún momento no pudieras colocar el objetivo en la zona indicada, porque el terreno no te lo permite, lo pondrías en la zona más cercana posible intentando seguir siempre las instrucciones que se te dan.

EJEMPLO

En el escenario de Viendo holobasura te dispones a colocar el objetivo que tiene que estar a 30 cm a la derecha del centro de la mesa y hay un elemento de escenografía que lo impide. Lo colocarías en el lugar libre más cercano a ras de suelo.

En algunos escenarios se indica que los objetivos, o incluso algunos elementos del escenario, se colocan aleatoriamente. Esto significa que se tirará 1d10 por cada objetivo o elemento, y se colocará a una distancia del centro de la mesa igual a la tirada de dado multiplicada por 5 cm, en la dirección donde señala el vértice del propio dado. Es conveniente que la tirada del dado se haga simplemente dejándolo caer desde arriba y no lanzándolo en una dirección, ya que así no tendrá ninguna tendencia a apuntar a algún lado.

Si al realizar una tirada aleatoria para colocar un objetivo, éste queda demasiado cerca de otro y no cumpliera las reglas especiales del escenario sobre la distancia a dejar entre objetivos, continúa desplazándolo en la dirección señalada por el dado hasta que llegue a cumplir dichas reglas.

Pudiera ser en las mesas de 90x90 cm, que el resultado aleatorio llegara a una distancia que se saliera más allá de los límites de la mesa de juego. En ese caso debería volver a tirarse el dado hasta que no ocurra esto.

Esta manera de colocar los objetivos ofrece una partida más aleatoria donde a priori estos pueden estar situados en cualquier lugar y cada enfrentamiento deba encararse de manera distinta. Aunque con el riesgo de que un bando pueda tener gran ventaja gracias a la suerte en la dispersión de objetivos.

Si preferís una manera menos aleatoria, cada jugador puede colocar un objetivo alternativamente, fuera de su zona de despliegue y dejando un mínimo de 30 cm entre ellos y 15 cm respecto a los bordes de la mesa.



EJEMPLO

OBJETIVOS ALEATORIOS

En el escenario de Gestión de estrés debes colocar 6 martinejos aleatoriamente. Para ello tirarás 6d10.

Deberás mirar en cada dado hacia donde apunta "la flecha" del dado, y multiplicar por 5 cm el resultado. De tal manera que sabrás la dirección y distancia desde el centro de la mesa donde colocar cada martinejo.

Es conveniente tirar los dados en el centro de la mesa para facilitar la visualización de la dirección.

En este ejemplo el resultado ha sido un 6, y por lo tanto el martinejo se colocará a 30 cm de distancia en la dirección indicada (6 x 5 cm).



CONTROLAR OBJETIVOS

En algunos escenarios se especifica que hay que controlar ciertos objetivos.

Para controlar un objetivo, hay que tener una miniatura propia capaz de controlar objetivos en contacto con él. Si hay miniaturas de los dos bandos en contacto con un objetivo el objetivo se considerará temporalmente en poder del bando con más miniaturas capaces de controlar objetivos en contacto. Si hay las mismas por cada bando, se considerará que ningún bando está en posesión del objetivo. Una miniatura no puede controlar dos objetivos a la vez, aunque estén tan cerca que pueda tocar ambos. Debe decidir cuál quiere controlar.

INTERACTUAR CON OBJETIVOS

Algunos escenarios requieren que se interactúe con los objetivos, colocándose en contacto con ellos y generalmente gastando una Acción. Puede ser que haya que activar una máquina, destruir una trampa, coger una criatura...

Mientras haya una miniatura rival en contacto con el mismo objetivo, ninguna miniatura podrá gastar Acciones en interactuar con el objetivo, puesto que es difícil mantener la concentración con un enemigo tan cerca.

LLEVAR OBJETIVOS

En varios escenarios, se debe interactuar con objetivos para que una miniatura los recoja. Los propios escenarios indican el número de objetivos que puede llevar una miniatura.

Sea como sea, una miniatura puede dar cualquier número de objetivos que lleve a otra miniatura de su misma banda estando en contacto con ella y empleando una Acción, o bien gastar una Acción en recogerlos de otra miniatura aliada que los tenga, estando también en contacto. Siempre cumpliendo los requisitos sobre los objetivos del escenario. Además, una miniatura puede soltar de manera voluntaria cualquier número de objetivos que porte gastando una Acción. Los objetivos de una miniatura que los lleve y resulte Abatida se quedarán en el mismo sitio y podrán recogerse estando en contacto con el marcador de Abatida resultante.

Ya sea por resultar Abatida o que los suelte, los objetivos que vuelven a estar en la mesa, seguirán sus reglas iniciales si las tuvieran, y podrán ser recogidos por otras miniaturas interactuando con ellos de la manera habitual.

CONDICIONES DE VICTORIA

Jugar a Punkapocalyptic no consiste simplemente en matar al rival a toda costa, la mayoría de los escenarios dan puntos por cumplir una serie de condiciones de victoria. Cada escenario tiene sus propias reglas especiales que explican cómo conseguir la victoria.

Aún así, y porque lo de matar en realidad sí importa, hay que tener en cuenta que si a un jugador no le queda ninguna miniatura sobre la mesa, este habrá perdido inmediatamente.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

Las partidas de Punkapocalyptic transcurren durante 6 Turnos de juego. Por lo tanto, al finalizar todas las Rondas de Agilidad del sexto Turno la partida se da por finalizada.

ESCENARIOS

La verdadera salsa de las partidas está en los escenarios, que varían enormemente la forma en la que tengas que jugar.

Los jugadores pueden elegir uno o que salga al azar tirando 1d100 (dos dados de 10, donde uno serán las decenas y otro las unidades):

TIRADA	ESCENARIO	TIRADA	ESCENARIO
01-05	Elige jugador A	51-55	Mundo vegano
06-10	Abrázame y boom	56-60	No hay huevos
11-15	Agente tóxico	61-65	Rat pack
16-20	Agua pura	66-70	Sondas del espacio exterior
21-25	Cementerio de olvifantes	71-75	Suéltalo
26-30	Control de plagas	76-80	Sujétame el cubata
31-35	Flipabobos	81-85	Vampirízame
36-40	Gasofa barata	86-90	Vaya caos
41-45	Gestión de estrés	91-95	Viendo holobasura
46-50	Hacerse fuerte	96-00	Elige jugador B

ABRÁZAME Y BOOM



Los punkicornios son a la vez los seres más adorables de todo el Páramo y uno de los más peligrosos. Es casi imposible resistirse a cogerlos y achucharlos, pero si lo haces estallarán arrasando todo a su alrededor. Son unas criaturas creadas como arma de guerra, y muchos kies pagan bien por poder tener alguno que poder usar. Así que no es de extrañar que cuando un rebaño es avistado, se puedan ver bandas por las inmediaciones intentando hacerse con ellos, aún a riesgo acabar estallando en pedazos.

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 5 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 los punkicornios 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 punkicornio al principio de cada Turno de juego, incluido el primero. En caso de un resultado entre 1 y 8, el punkicornio se desplazará 15 cm en la dirección indicada en el dibujito. Si el Movimiento los lleva a que parte de su peana esté fuera de uno de los bordes de la mesa de juego, el punkicornio será retirado. Con un 9 o un 10 se quedarán en su sitio aliviando su estómago y soltando los conocidos como ascoiris.

Toda miniatura capaz de controlar objetivos puede coger un punkicornio o un ascoiris colocándose en contacto con él y gastando una Acción. Una miniatura puede llevar un máximo de

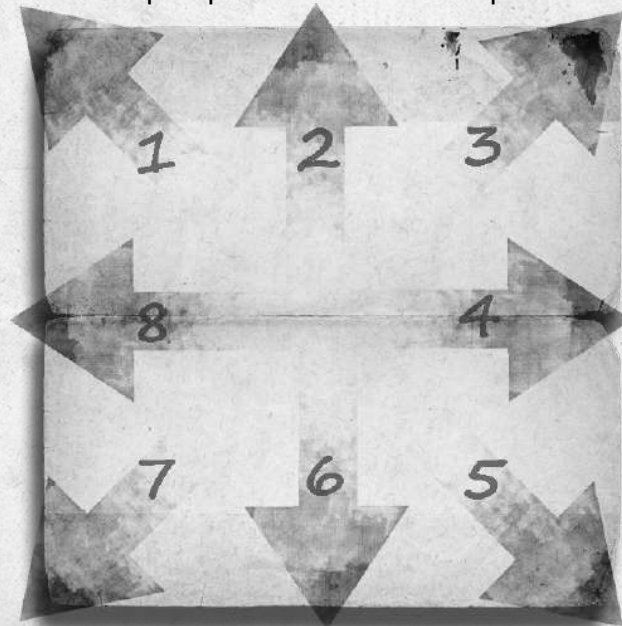
un punkicornio y cualquier número de ascoiris. El problema con los punkicornios es que es muy difícil resistirse a abrazarlos, y eso significa que estallarán de forma cuqui y salvaje. Cuando una miniatura use su Acción para coger un punkicornio deberá realizar un tirada de Técnica. Si la falla lo achuchará y el punkicornio estallará (desapareciendo al instante) causando un terrible Impacto de Fuerza 7 y Penetración 3 en 10 cm de diámetro.

Una miniatura que tenga un punkicornio en su poder puede decidir gastar una Acción en achucharlo, haciendo que estalle.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar la partida, cada punkicornio en poder de una miniatura de la propia banda otorgará 5 puntos y cada ascoiris otorgará 1 punto.

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.



AGENTE TÓXICO



En las inmediaciones de unas antiguas fábricas del Mundo de Antaño han quedado a la vista un montón de recursos cuando las aguas tóxicas que allí había han menguado.

Lo malo es que gran parte de ellos siguen estando sobre un terreno extremadamente contaminado y va a llevar un tiempo ir vaciándolos. Una banda rival parece haber tenido la misma idea y no muestran intención de compartir el botín.

ESCENOGRAFÍA

Este escenario necesita de una zona contaminada de buen tamaño en el centro de la mesa, de unos 40x40 cm. Esta zona puede estar o bien representada por un elemento de escenografía, como una gran charca tóxica, o simplemente señalando sus esquinas y considerando que está llena de gases peligrosos. Dentro de esa zona, se seguirán las reglas de Terreno contaminado. Por lo demás, debe colocarse la escenografía de la manera habitual. La propia escenografía puede colocarse sobre la zona contaminada, no hace falta que esté despejada.

OBJETIVOS

Deberán colocarse 5 objetivos. Uno en el centro de la mesa y los otros cuatro cada uno a 20 cm del centro en diagonal a cada esquina.

Los objetivos representarán montones de escombros con valioso material tecnológico, recambios para armas, material industrial, etc. y tendrán un diámetro de 25 mm.

A efectos de juego se considerarán Cobertura ligera de tamaño 1.

REGLAS

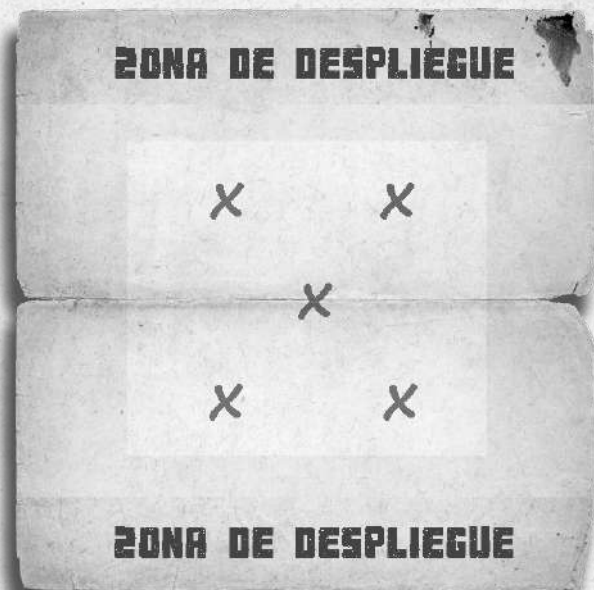
Las miniaturas pueden tratar de hurgar entre los montones, pero es muy peligroso debido a lo venenoso que está todo. Para hurgar una miniatura en contacto con un objetivo, debe superar una tirada de Dureza. Si lo consigue los recursos

quedarán al descubierto, pero si falla sufrirá un Impacto de Fuerza 2, que ignora Blindajes y tiene la Regla especial Veneno (3).

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar la partida, si el objetivo central tiene los recursos al descubierto y está controlado por un bando concederá a ese bando 5 puntos de victoria. Controlar el resto de objetivos con los recursos al descubierto hará que concedan 2 puntos cada uno.

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.



AGUA PURA



En el Páramo el agua es oro, y el agua pura es oro puro. En una zona se han localizado unos antiguos pozos automatizados que pueden llegar a sacar agua limpia de las profundidades. Pero el problema es que hay que tener ciertos conocimientos para ser capaces de activarlos. La lucha por conseguir controlar este valioso recurso ha comenzado.

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 6 objetivos en la mesa a la altura del suelo. Dos estarán 10 cm hacia cada zona de despliegue desde el centro de la mesa. Y después cada uno de estos tendrá dos objetivos a 20 cm, en cada uno de sus dos laterales. Mira el dibujito para más detalles.

Los objetivos representarán los pozos de agua y sus complejos sistemas de extracción y tendrán un diámetro de 40 mm.

A efectos de juego, los objetivos se considerarán Cobertura media de tamaño 1.

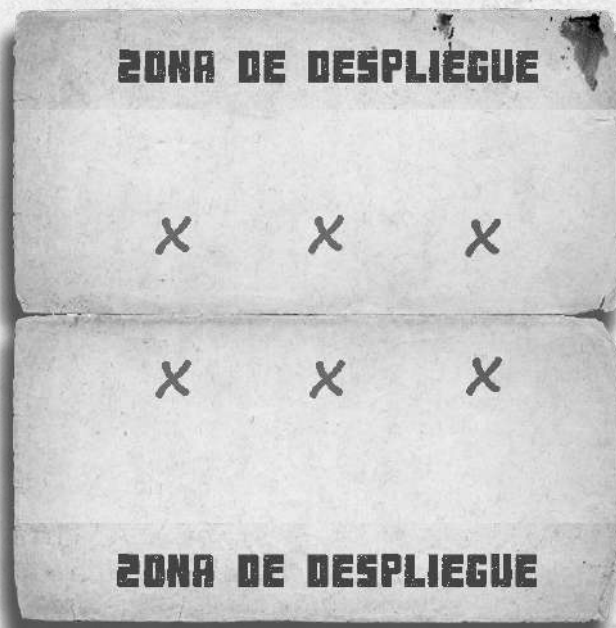
REGLAS

Las miniaturas pueden tratar de activar los pozos. Para ello una miniatura en contacto con uno de ellos, debe superar una tirada de Técnica. Si lo consigue, el pozo quedará activado, pero si falla, el sistema de extracción se habrá estropeado y ya no podrá ser activado durante toda la partida.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar la partida los objetivos activados controlados por un bando darán 3 puntos cada uno, mientras que los que no hayan sido activados darán 1 punto cada uno. Los objetivos estropeados no concederán ningún punto.

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.



CEMENTERIO DE OLVIFANTES



Bien es sabido que la Naturaleza es caprichosa, pero está claro que se ha cebado con los pobres olvifantes. Estos solitarios seres recorren inmensas distancias en línea recta a lo largo de su vida, alimentándose de lo único que nunca escasea en el Páramo: el polvo que absorben a través de sus trompas.

Los olvifantes han desarrollado un aparato digestivo capaz de procesar las partículas de polvo para convertirlas en nutrientes, que les proporcionen suficiente energía para seguir en constante movimiento.

Una vez desechadas, excretan estas partículas en forma de montañas de pelusa, aunque ocasionalmente alguna se enquista en las zonas cercanas al ano, dando lugar a una de las joyas más preciadas (quizá por lo desagradable de su recolección) en todo el Páramo: las perlas de olvifante.

ESCENOGRAFÍA

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

OBJETIVOS

Deberán colocarse 3 objetivos en la línea central de la mesa, todos a la altura del suelo. Uno en el centro y los otros dos a 30 cm uno a cada lado.

Los objetivos representarán los cadáveres de olvifantes y medirán unos 6 x 5 cm.

A efectos de juego, los objetivos se considerarán Cobertura media de tamaño 1.

Además, cada jugador debe colocar alternativamente en su zona de despliegue, y en la del contrario un marcador de excrementos de olvifante de 25 mm de diámetro, que no obstruye la Línea de visión ni dan Cobertura, pero obstaculizan el Movimiento.

REGLAS

Una miniatura en contacto con un marcador de cadáver de olvifante o uno de sus excrementos, podrá gastar Acciones tratando de buscar las preciadas perlas.

Los cadáveres suelen contener más perlas que sus excrementos, aunque la delicada tarea de recolectarlas implica arriesgarse a tocar por error una de las desagradables glándulas fecales del olvifante (activas aún después de

mueritos debido a un mecanismo de defensa ancestral) con consecuencias fatales...

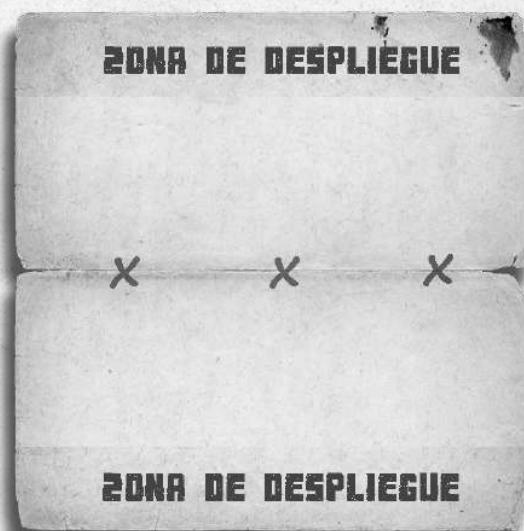
Tira en la siguiente tabla por cada Acción invertida en la búsqueda:

CADÁVER DE OLVIFANTE	EXCREMENTO DE OLVIFANTE
1-6: Perla	1-4: Perla
7-9: Yacimiento agotado. No puede buscarse más.	5-10: Yacimiento agotado. No puede buscarse más.
10: Puaaaaj. La miniatura resulta Abatida en el acto.	

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar la partida, cada perla en poder de una miniatura de una banda propia otorgará 1 punto.

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.



CONTROL DE PLAGAS



Por si no fuera suficiente el soportar las incursiones constantes o aguantar a tus vecinos, que a veces puede ser peor, resulta que unos mordedores se han pirado de las Colinas del Mordedor y están empezando a montarse sus propias guaridas en el alcantarillado de los pequeños asentamientos cercanos.

Como es obvio, el asunto debe solucionarse rápidamente, ya que unos mordedores sueltos no son mucho problema, pero como críen y te empieces a encontrar grupos grandes, el estropicio puede ser considerable.

Así que ahí van las bandas de la zona a destruir las guaridas que tienen estas criaturas en las alcantarillas.

ESCENOGRAFÍA

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

OBJETIVOS

Deberán colocarse 5 objetivos a la altura del suelo. Uno en el centro de la mesa y los otros cuatro cada uno a 20 cm del centro en diagonal a cada esquina.

Los objetivos representan las alcantarillas con las guaridas y tendrán un diámetro de 25 mm.

A efectos de juego no obstruyen la Línea de visión ni dan Cobertura, pero obstaculizan el Movimiento como si fueran Terreno impasable.

REGLAS

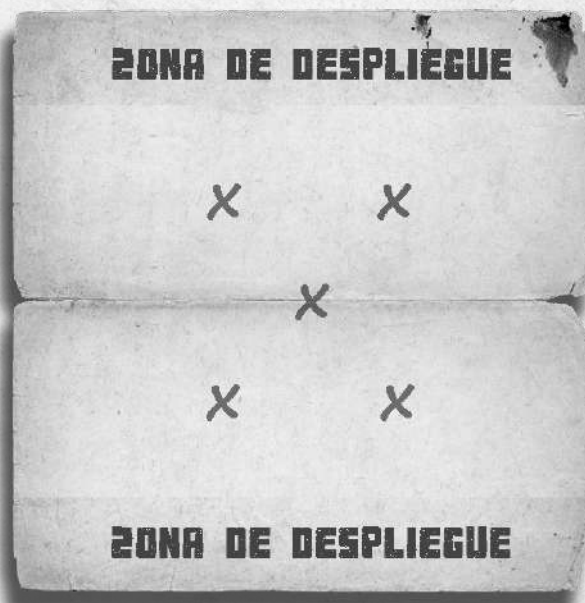
Toda miniatura capaz de controlar objetivos puede intentar destruir una guarida de mordedores gastando una Acción en realizar una tirada de Técnica. Si la supera habrá destruido la guarida. Si la falla, un mordedor saldrá al exterior y Combatirá inmediatamente a esa miniatura con Combate 4, Fuerza 4, Dureza 3 y Penetración 2. No es posible Separarse del Combate con un mordedor.

Si el mordedor sobrevive, pasará en ese momento a estar controlado por el rival durante el resto de la partida (o hasta que resulte Abatido, claro), actuando al principio de cada Turno de juego. Tendrá 2 Acciones, moviendo 10 cm y pudiendo solo Mover o Atacar a miniaturas rivales (mordedor no mata mordedor). Si más de un jugador controlara mordedores al principio del Turno de juego, deberán tirar cada uno un dado para decidir quien actúa primero tal y como ocurre con las miniaturas con la misma Agilidad.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar la partida toda guarida de mordedores destruida que esté controlada por un bando concederá a ese bando 2 puntos de victoria.

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.



FLIPABOBOS



La vida en el Páramo es dura, y cualquier cosa que sirva para hacerla más llevadera es muy apreciada por sus habitantes. En los extremos de algunas alcantarillas, donde les da algo de luz, pero a la vez hay un ambiente húmedo y tirando a asqueroso, se pueden encontrar una especie de hongos conocidos como flipabobos. Bien tratados se convierten en una droga que es bastante usada en la Zona de Puentechararra.

Pero en esas mismas alcantarillas moran una especie de gusanacos repugnantes conocidos como lombriñones que viven precisamente de zamparse setas y esas cosas, y que si sienten como alguien está recolectando su manduca no se lo toman muy bien.

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 6 objetivos en la mesa a la altura del suelo. Dos estarán 10 cm hacia cada zona de despliegue desde el centro de la mesa. Y después cada uno de estos tendrá dos objetivos a 20 cm, en cada uno de sus dos laterales. Mira el dibujito para más detalles.

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

A efectos de juego no obstruyen la Línea de visión ni dan Cobertura, pero obstaculizan el Movimiento como si fueran Terreno impasable.

REGLAS

Una miniatura en contacto con un marcador puede gastar una Acción en recolectar una dosis de flipabobos. Pero el ruido continuo de la recolección puede atraer a los lombriñones. Cuantas más veces se haya recolectado más probable es que se atraiga a un lombriñón. Antes de recolectar la dosis debe hacerse una tirada en 1d10 en la tabla de más adelante y ver si el lombriñón sale, dependiendo de las Acciones (incluyendo la primera) que lleve recolectándose flipabobos en esa alcantarilla, de tal manera que cada vez será más difícil que no aparezca el lombriñón. Lo ideal es colocar 1d6 en la alcantarilla indicando el número de recolecciones que se llevan.

Si aparece el lombriñón, cualquier miniatura en contacto con la alcantarilla deberá realizar una tirada de Agilidad. Si la supera se alejará 5 cm de la alcantarilla, y si no, será tragada por el lombriñón. La miniatura será considerada Abatida, pero no se dejará un marcador de Abatida, por lo que no podrá ser rapiñada, cosechada, curada por un Sanitario, etc.

Una vez que el lombriñón aparezca, permanecerá ahí hasta el comienzo del siguiente Turno de juego y ninguna miniatura podrá ponerse en contacto con la alcantarilla hasta que el lombriñón desaparezca.

Una vez el lombriñón vuelva a las profundidades, si se vuelve a recolectar esa alcantarilla el contador volvería a 1.

VECES RECOLECTADO	APARICIÓN DEL LOMBRIÑÓN
1	9+
2	8+
3	6+
4	5+
5	3+
6+	2+

CONDICIONES DE VICTORIA

Cada dosis de flipabobos recolectada concederá 1 punto en el mismo momento de recolectarse.

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.



GASOFA BARATA



En algún lugar del Páramo unos cuantos coches que nadie había descubierto hasta ahora de los tiempos del Mundo de Antaño, muy tentadores para fangarles el combustible, que eso se vende muy bien en Puentecharra.

ESCENOGRAFÍA

Debe colocarse la escenografía de la manera habitual, exceptuando que cada jugador colocará alternativamente una zona de Terreno contaminado (de unos 20x20 cm) en el lugar que desee de la mesa de juego.

OBJETIVOS

Deberán colocarse en la zona central de la mesa (que ocupa 30 cm) a la altura del suelo 1 objetivo por cada fracción de 150 puntos de la partida. Serán colocados por los jugadores de manera alterna (el que saque más en 1d10 comenzará a colocar). Deben estar a una distancia mínima de 10 cm de los bordes laterales y salvo que ya no sea posible, deben mantener una distancia mínima de 15 cm entre ellos.

Los objetivos representarán los coches y tendrán el tamaño de un coche de esa escala (los de juguete de entre 1:43 y 1:32 son perfectos).

A efectos de juego, los objetivos se considerarán Cobertura media de tamaño 1.

REGLAS

Antes de comenzar la partida, deberán elegirse a dos miniaturas de cada banda capaces de controlar objetivos para que sean las encargadas de llevar los depósitos donde guardarán el combustible.

Las miniaturas que lleven los depósitos se considerará el Terreno chachi como Terreno chungo. Además, no podrán realizar ninguna Acción más allá de Mover caminando (ni Asaltar, ni Tregar, ni Disparar, etc.) salvo que suelten los depósitos. Soltar los depósitos es algo automático, que no requiere de ninguna Acción, pero para recogerlos sí que habrá que gastar una Acción.

Cuando una de las miniaturas con los depósitos llegue a ponerse en contacto con un coche, podrá gastar Acciones en pasar gasolina del coche a los depósitos.

Podéis usar un dado para marcar el nivel de los depósitos (por ejemplo, si se ha estado robando combustible durante 3 Acciones, marcaremos un 3 en el dado). Sin embargo, los coches tienen una cantidad de combustible variable, por lo que tras cada Acción gastada en llenar el depósito, habrá que tirar 1d10. En caso de salir un 6+, el coche habrá quedado seco y ya no contendrá más combustible.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar la partida se sumará el nivel de los depósitos en poder de las miniaturas de cada banda.

La banda con una cantidad más alta, habrá ganado la partida. Si ambos bandos tienen la misma cantidad, la partida habrá finalizado en empate.



GESTIÓN DE ESTRÉS



Corren rumores de que hay en una zona del Páramo unas madrigueras de martinejos, cuya piel es muy valorada. Merece la pena el riesgo de cazar unos cuantos, sobre todo si los pillas bien gordos.

ESCENOGRAFÍA

Debe colocarse la escenografía de la manera habitual, exceptuando que cada jugador colocará alternativamente una zona de Terreno contaminado (de unos 20x20 cm) en el lugar que desee de la mesa de juego.

OBJETIVOS

Deberán colocarse de manera aleatoria 6 objetivos en la mesa a la altura del suelo.

Los objetivos representan a los martinejos y tendrán un diámetro de 25 mm.

A efectos de juego ocupan su espacio, pero no obstruyen la Línea de visión, no proporcionan Cobertura, no obstaculizan el Movimiento, etc.

REGLAS

Se debe tirar 1d10 por cada martinejo al principio de cada Turno de juego, incluido el primero. En caso de un resultado entre 1 y 8, el martinejo se desplazará 10 cm en la dirección indicada en el dibujito. Si el Movimiento los lleva a salir por uno de los bordes de la mesa de juego, el martinejo será retirado.

Los martinejos moverán SIEMPRE a la altura del suelo y en línea recta, no trepan nunca por elementos de terreno, pero ignorarán totalmente este a efectos de movimiento, atravesando elementos de escenografía impasables a lo largo de su movimiento. Se supone que los martinejos excavan por debajo de los elementos de terreno o se escabullen por pequeños huecos. Si el movimiento final lleva al martinejo dentro de un elemento de escenografía donde no puede ser colocado, se reducirá el movimiento de este lo suficiente como para poder posicionarlo.

Si el resultado es de 9 o 10 el martinejo evolucionará (y no se moverá) y se le colocará un marcador de evolución. Si un

martinejo acumula tres marcadores de evolución, explotará con un sonoro y sanguinolento ¡plof!, sin consecuencias para las miniaturas cercanas a él, pero el martinejo será retirado de la mesa de juego.

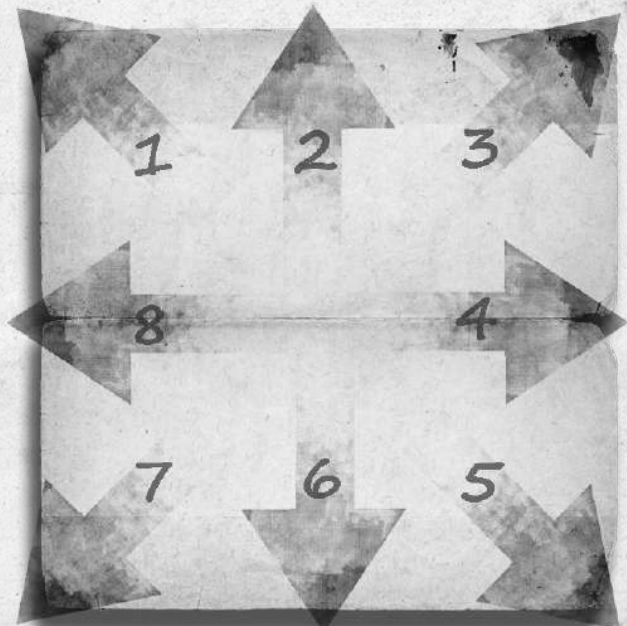
Toda miniatura capaz de controlar objetivos puede coger un martinejo colocándose en contacto con él y gastando una Acción.

Cada miniatura puede llevar un máximo de dos martinejos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar la partida cada martinejo en poder de una miniatura otorgará 1 punto a su banda, más otro adicional por cada marcador de evolución que tuvieran esos martinejos.

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.



HACERSE FUERTE



En ocasiones una banda tiene que demostrar quien manda, ya que el respeto mantiene las zarpas de gorriones alejados de lo tuyo, y la debilidad es tomada en el Páramo como una invitación a que hasta el más pingao reclame derechos sobre tu territorio.

Así que muchas veces toca reunir a la peña, sacar músculo y retar abiertamente a tu rival a un jari en territorio neutral. O huye como un galligarto y pierde respeto, o se porta y planta cara. Entonces toca demostrar de qué pasta están hechos los chicos y por qué no es buena idea poner la vista en lo que se han ganado con honrada violencia.

ESCENOGRAFÍA

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

OBJETIVOS

Deberán colocarse 6 objetivos a la altura del suelo. Cada jugador debe colocar alternativamente uno en su zona de despliegue. Luego uno alternativamente en la zona de despliegue rival. Y finalmente uno alternativamente en la zona central (que ocupa 30 cm). De tal manera que al final haya seis objetivos. Dos en cada zona de despliegue y dos en la zona central. Cada objetivo debe de estar a un mínimo de 25 cm entre ellos y un mínimo de 10 cm de los bordes.

Los objetivos representan las posiciones que conquistar para dar una buena tunda al rival y expulsarlo de la zona apaleado y con el rabo entre las piernas y tienen un diámetro de 25 mm.

A efectos de juego no ocupan un espacio real, por lo que no obstruyen la Línea de visión, no proporcionan Cobertura, no obstaculizan el Movimiento, etc.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los objetivos darán puntos a una banda cuyos integrantes los controlen al final de cada Turno de juego.

Los objetivos en la zona de despliegue propia no concederán ningún punto a esa banda.

Cada objetivo controlado por una banda en la zona central de la mesa de juego concederá 1 punto.

Cada objetivo controlado por una banda en la zona de despliegue del rival concederá 3 puntos.

Al finalizar la partida, la banda con más puntos sumados a lo largo de los Turnos de juego habrá ganado. Si ambos bandos terminan con los mismos puntos, se considerará que la partida ha finalizado en empate.



MUNDO VEGANO



Por alguna extraña razón, en una zona inexplorada del Páramo, la contaminación y radiación no ha acabado con la naturaleza, sino que la ha hecho desarrollarse de la manera más variada... y letal. Aún así, merece la pena internarse en busca de comida que hace muchos años nadie puede saborear.

ESCENOGRAFÍA

Debe colocarse la escenografía de la manera habitual, pero si es posible con una gran cantidad de vegetación, como árboles, arbustos, etc. Además, cada jugador colocará alternativamente una zona de Terreno contaminado (de unos 20x20 cm) en el lugar que desee de la mesa de juego.

OBJETIVOS

Deberán colocarse 6 objetivos en la mesa. Dos estarán 10 cm hacia cada zona de despliegue desde el centro de la mesa. Y después cada uno de estos tendrá dos objetivos a 20 cm, en cada uno de sus dos laterales. Mira el dibujito para más detalles.

Los objetivos representarán las zonas de arbustos y vegetación con comida y tendrán un diámetro de 25 mm.

A efectos de juego, los objetivos se considerarán Cobertura ligera de tamaño 1.

REGLAS

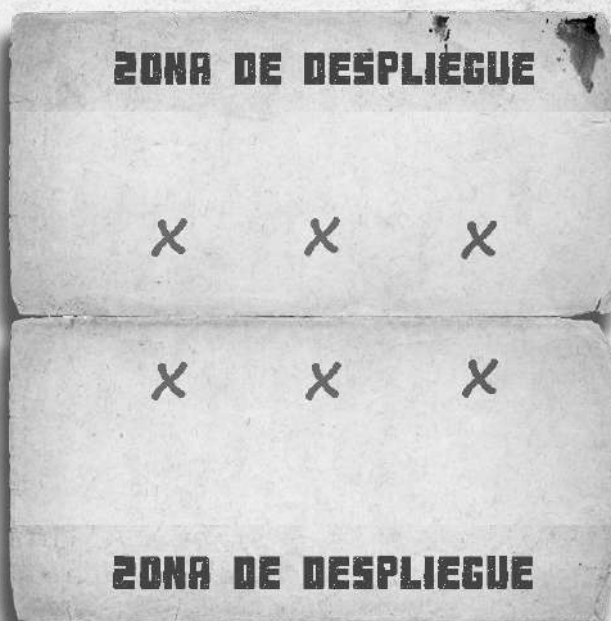
Al final de la Ronda de Agilidad 1, después de todas las Fases de activación, toda miniatura a 5 cm o menos de un objetivo puede ser atacada por la naturaleza. Deberá tirarse 1d10, por cada miniatura a esa distancia, y con un resultado de 1-2, esta deberá superar una tirada de Dureza, o ser retirada de la mesa de juego, mientras grita y patalea y desaparece entre la maleza. La miniatura será considerada Abatida, pero no se dejará un marcador en la posición donde resultó Abatida,

por lo que no podrá ser rapiñada, cosechada, curada por un Sanitario, etc.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar cada Turno de juego cada objetivo controlado por una banda concederá 1 punto a esa banda.

Al finalizar la partida, la banda con más puntos sumados a lo largo de los Turnos de juego habrá ganado. Si ambos bandos terminan con los mismos puntos, se considerará que la partida ha finalizado en empate.



NO HAY HUEVOS



Todo el mundo sabe que los huevos de galligartos salvajes son mucho más deliciosos que los de los que están hacinados en cautividad. Ese sabor, ese color, ese toque radiactivo... Menudas tortillacas que se hacen. Si ya os lo decía vuestra madre, que ya no se consiguen huevos como los de antes.

Así que por la búsqueda de unos huevos de estos bien merece la pena pegarse con otra banda o quien haga falta.

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 en el centro de la mesa 4 objetivos en la mesa a la altura del suelo.

Los objetivos representan a los galligartos y tendrán un diámetro de 25 mm.

A efectos de juego ocupan su espacio, pero no obstruyen la Línea de visión, no proporcionan Cobertura, no obstaculizan el Movimiento, etc.

REGLAS

Al principio de cada Turno de juego, incluido el primero, cada galligarto podrá hacer dos Movimientos. Se deberá tirar 1d10 por cada galligarto en dos ocasiones. En caso de un resultado entre 1 y 8, el galligarto se desplazará 10 cm en la dirección indicada en el mapa. Con un 9-10 no se moverá y pondrá un huevo.

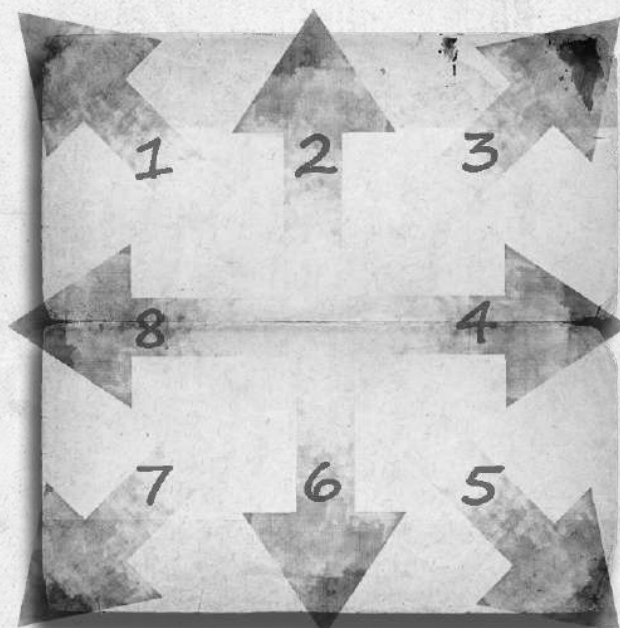
Los galligartos moverán SIEMPRE a la altura del suelo y en línea recta, no treparán nunca por elementos del terreno. Si el Movimiento final lleva a un galligarto dentro de un elemento de escenografía donde no puede ser colocado, se reducirá el Movimiento de este lo suficiente como para poder posicionarlo.

Toda miniatura capaz de controlar objetivos puede coger un galligarto o un huevo colocándose en contacto con él y gastando una Acción. Cada miniatura puede llevar un máximo de un galligarto y cualquier número de huevos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar la partida, cada galligarto en poder de una miniatura de una banda propia otorgará 1 punto, y cada huevo otorgará 3 puntos.

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.



RAT PACK



El infame Viejo Sajarratas se ha ido de excursión por el Páramo y la Gaceta de Puentechararra se ha dado cuenta de que en contra de lo que pensaban, la gente echa de menos sus consejos (váyase a saber por qué). Así que se han rascado los bolsillos y han ofrecido una recompensa por quien lo traiga de vuelta. Algunas bandas se enzarzan entonces en una carrera en busca de este premio, mientras colocan algunos hombres en posiciones ventajosas para vigilar el lugar, pero resulta que Sajarratas está con una cogerza de impresión y hay que ayudarlo a caminar.

ESCENOGRAFÍA

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

OBJETIVOS

Deberá colocarse en el centro de la mesa a la altura del suelo la estupenda miniatura de Sajarratas incluida en la Caja de inicio para representarlo (sí, es exclusiva de la caja, a rascarte el bolsillo y sacarnos de pobres). Además, habrá 4 objetivos que deben estar cada uno a 20 cm del centro en diagonal a cada esquina.

Estos objetivos representan las posiciones de vigilancia no ocupan un espacio real, por lo que no obstruyen la Línea de visión, no proporcionan Cobertura, no obstaculizan el Movimiento, etc.

REGLAS

Cada banda tratará de hacerse con Sajarratas, a la vez que controlan las posiciones de vigilancia para dar cobertura.

Toda miniatura capaz de controlar objetivos puede ayudar a Sajarratas a caminar colocándose en contacto con él y gastando 1 Acción.

Puesto que es un despojo humano y lleva una moña de campeonato, tiene por decirlo finamente, poca movilidad, por lo que la miniatura que lo lleva sólo puede gastar una de sus Acciones en Mover a ras de suelo (nada de Tregar, Saltar, etc.) un máximo de 10 cm por cada Turno de juego. Con el resto de Acciones sólo podrá Apuntar, Disparar o estar en

Fuego defensivo con armas que no tengan la Regla especial A dos manos. Pero además tendrá un penalizador de -1 a la Precisión, ya que no sólo deben tener un brazo agarrando a Sajarratas, sino que este no deja de dar el coñazo.

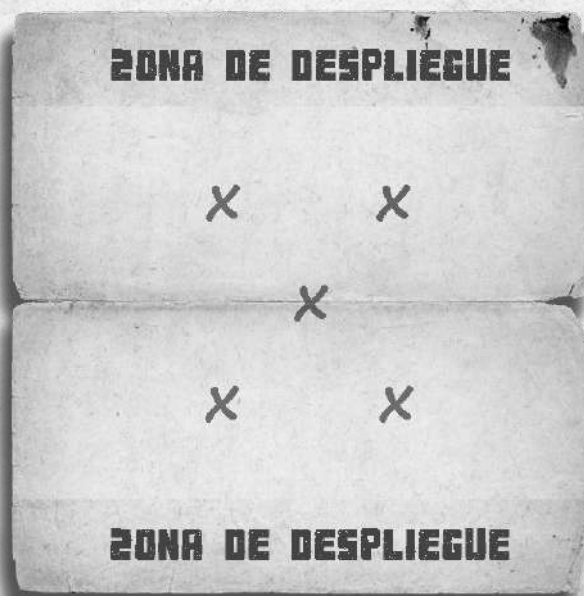
Si una miniatura es Abatida mientras lo llevaba, Sajarratas se quedará en el sitio, probablemente echando la pota, y podrá ser recogido por otra miniatura de la misma manera que al inicio.

CONDICIONES DE VICTORIA

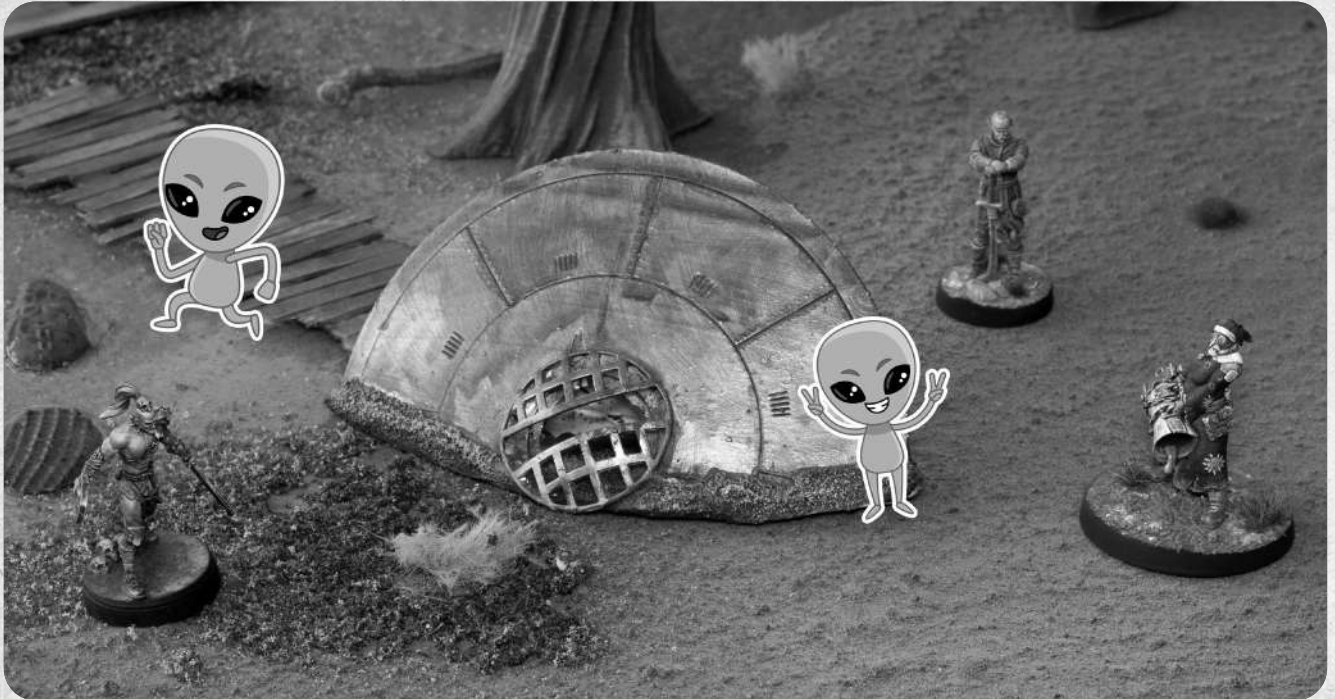
Al final de cada Turno de juego, cada objetivo de zona de vigilancia controlado por un bando le concederá 1 punto a ese bando.

Sajarratas concederá los siguientes puntos acumulables entre sí al finalizar la partida: 5 puntos si una miniatura propia finaliza con Sajarratas en su poder y 3 puntos más si esa miniatura lo hace además en su propia zona de despliegue.

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



SONDAS DEL ESPACIO EXTERIOR



No son pocos los parameños que han visto cómo un extraño objeto atravesaba del cielo, como una bola de fuego, para acabar cayendo a toda velocidad estrellándose en un lugar no muy lejano. Aunque ha habido bastantes supersticiosos que lo consideraban un castigo de los Antiguos por nuestros pecados o cosas similares, algunas bandas se han armado de valor... y de armas (no está de más recordar que aunque os digan lo contrario lo más importante siempre es armarse de armas) y han decidido ir a investigar.

Y lo que se han encontrado es nada más y nada menos lo que parece ser una nave extraterrestre que ha colisionado en ese lugar del Páramo. Por supuesto eso nos trae muchas consideraciones sobre si estamos solos en el Universo, nuestro lugar en el Cosmos, lo equivocado de nuestras creencias o sobre quién ganaría un combate entre un mongolongo y un astronauta. Pero lo que les interesa a las bandas en realidad es saquear cuanto puedan de ese trasto, que sin duda tiene aparatos o piezas chulas, para sacarse unas balas. Pero además de los peligros de tan avanzada tecnología, alguno de los tripulantes de la nave ha conseguido sobrevivir y, aunque un poco desorientado, no duda en atacar a quien se le ponga por el medio.

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

Debe colocarse un objetivo en medio de la mesa que representa a la nave espacial estrellada. Esta tendrá unas medidas aproximadas de 12 cm de largo, 3 cm de ancho y una altura de 7 cm (sentíos libres de que sea algo más pequeño o más grande). Pero además, debe colocar en contacto con la nave un objetivo por cada fracción de 250 puntos de la partida.

Estos objetivos representan a alguno de los tripulantes de la nave que han sobrevivido.

A efectos de juego la nave se considera Cobertura media de tamaño 2, mientras que los tripulantes ocupan su espacio, pero no obstruyen la Línea de visión, no proporcionan Cobertura, no obstaculizan el Movimiento, etc.

REGLAS

El objetivo de cada banda es ir a la nave a Rebuscar tecnología o elementos valiosos entre los restos. Una miniatura que quiera Rebuscar debe estar en contacto con la nave y gastar una Acción. Entonces debe decidir entre una de las siguientes opciones a elección del jugador:

- **Conseguir una Pieza cutre.** Algo sencillo de llevarse, pero que tampoco sirve para gran cosa.
- **Conseguir una Pieza molona.** Algo que tiene pinta de que aún funciona y que seguro que hace cosas muy... extraterrestres. Para conseguirla deberá hacer una tirada de Técnica. Si la pasa se hará con ella, pero si la falla sufrirá los efectos de la Regla especial Electrificación, y la Pieza molona pasará a ser una Pieza cutre.
- **Hacerse con el Casco de papel de aluminio.** Cualquiera que se haga con este equipo, será inmune a la Pistola Zapp (ver más adelante). Sólo hay uno en la nave.
- **Hacerse con el Chisme que hace beep-beep.** Cualquiera que se haga con este equipo, puede seleccionar a una miniatura enemiga (sin gastar ninguna Acción, pero esa elección se mantendrá durante el resto de la partida sin poder cambiarla) y todos los disparos contra ella obtendrán un bonificador de +2 a la Precisión. Sólo hay uno en la nave así que una vez que se coja ya no estará disponible.
- **Hacerse con el Camuflatrón 2000.** Una miniatura con este equipo será totalmente invisible siempre que no haga ninguna Acción que no sea Mover. Si es atravesada por una miniatura enemiga, la dejará pasar automáticamente, y si acabara en el mismo espacio, la miniatura camuflada se desplazaría a 1 cm de distancia. Sólo hay uno en la nave.

- **Apretar el Botón rojo.** Ya sabéis que el rojo indica peligro, en esta y en otras galaxias lejanas. Al apretarlo, activará la autodestrucción de la nave y todas las miniaturas en un radio de 1d10x5 cm resultarán Abatidas por la explosión. Claro está, la nave y todo lo que contenía habrá quedado inutilizado.

Cada miniatura sólo podrá Rebuscar entre los restos UNA vez durante la partida. Además, ninguna miniatura podrá llevar más de un elemento de la nave consigo.

Pero además, alguno de los tripulantes de la nave ha sobrevivido y estará por ahí intentando acabar con los primitivos que han ido a despiezarle su OVNI.

Se debe tirar 1d10 por cada uno de estos hombrecillos grises al principio de cada Turno de juego, incluido el primero.

- En caso de un resultado entre 1 y 8, el extraterrestre se desplazará 10 cm en la dirección indicada en el dibujito. Si el movimiento los lleva a salir por uno de los bordes de la mesa de juego, el hombrecillo gris será retirado.
- Si el resultado es 9-10, el hombrecillo gris se teletransportará. Si es así, ambos jugadores tirarán 1d10 y el vencedor (repetir en caso de empate) lo colocará en cualquier punto de la mesa.

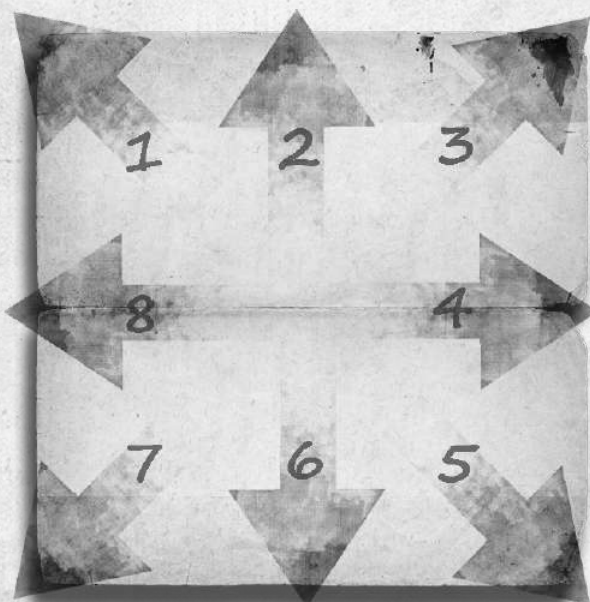
Todos los Turnos, antes de que muevan los jugadores, los extraterrestres dispararán su Pistola Zapp a la miniatura más cercana en su Línea de visión, sin límite de distancia. El arma impactará automáticamente con Fuerza 3, y además ignorará cualquier tipo de Blindaje y Cobertura.

Debido a la fama de sondas anales y demás gracietas que causan cierto temor entre los parameños, los extraterrestres no pueden ser Asaltados, y por si cualquier situación llegarán a quedar en contacto con una miniatura, se pararán al llegar a 1 cm de esta. Además, son inmunes a los proyectiles de las armas a distancia primitivas. Vale, lo estás entendiendo, a todos los efectos son invulnerables y siempre van a estar por ahí porculeando, da igual con qué los ataques.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar la partida, cada Pieza cutre en poder de una miniatura de la banda propia otorgará 1 punto, y cada Pieza molona otorgará 3 puntos.

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.



SUÉLTALO



En el antro de Roberta Peloverde se ha hecho un fiestorro como pocos se recuerdan. Un montón de bandas se han ido allí por la manduca y el bebercio y se han puesto hasta las trancas.

Pero por asombroso que resulte en un lugar tan higiénico y salubre como es el Páramo, parece ser que algo de lo que han servido estaba en mal estado. Así que en lugar de un paseo tranquilo, el regreso al hogar de las bandas se ha convertido en una lucha por entrar en unos truñaderos que hay en esta zona. Y vosotros, avezados jugadores, vais a recrear tan escatológico momento.

ESCENOGRAFÍA

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

OBJETIVOS

Deberán colocarse 3 objetivos en la línea central de la mesa, todos a la altura del suelo. Uno en el centro y los otros dos a 30 cm uno a cada lado.

Los objetivos representarán los truñaderos y serán unos cuadrados de entre 20 y 30 mm de lado.

A efectos de juego, los objetivos se considerarán Cobertura media de tamaño 2.

REGLAS

Tres miniaturas de cada banda capaces de controlar objetivos, tendrán una diarrea galopante imposible de contener y tratarán de ir a los truñaderos o si no pudieran conseguirlo, tienen la opción de soltarlo donde sea.

La primera miniatura se elegirá al azar, la segunda la elegirá el jugador propio y la última la elegirá el rival.

Según avanza la partida cada miniatura afectada irá teniendo más probabilidades de hacérselo encima. Al final de cada Turno de juego tira 1d10 por cada una de estas miniaturas. Si la tirada es igual o menor al Turno que está finalizando, la miniatura no se habrá podido contener y se habrá cagado. A partir de ese momento la miniatura pasará a tener 1 Acción menos.

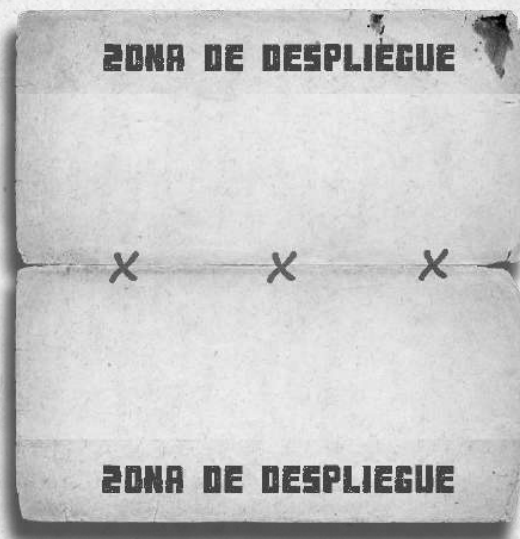
Si alguna miniatura llega a ponerse en contacto con cualquier parte de un truñadero, podrá gastar 1 Acción en aliviarse y no deberá volver a tirar de nuevo para cagarse en el resto de la partida. Las ganas son tan grandes, que al contrario de lo habitual, ni siquiera el que una miniatura enemiga esté en contacto con el truñadero será impedimento para usarlo siempre que ambas miniaturas no lleguen a estar en contacto.

Una miniatura puede decidir hacerlo en cualquier lado, a pesar del riesgo y el pudor, pero para ello deberá gastar 2 Acciones. Una vez hecho esto, tampoco deberá volver a tirar para cagarse.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar la partida toda miniatura que haya podido usar un truñadero otorgará a su banda 5 puntos de victoria. Aquellas que lo hayan hecho en cualquier lado otorgarán 2 puntos de victoria. Cada miniatura que se haya cagado encima, restará 1 punto de victoria a su banda. Aquellas que no hayan cagado ni se lo hayan hecho encima, porque han superado todas las tiradas no otorgarán ningún punto.

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.



SUJÉTAME EL CUBATA



Habitualmente las bandas luchan entre ellas por recursos, rencillas pendientes, conquista de territorio, etc. Cosas que podríamos encontrar lógicas. Pero esto es el Páramo, y la lógica no abunda, sobre todo si es para fostiarse con otros. Así que muchas veces se trata de un simple "sujétame el cubata" donde la idea es mostrarse lo más chulo posible ante los adversarios. De tal manera que en este tipo de combates, el que más arriesga es el que más puede ganar.

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 6 objetivos en la mesa a la altura del suelo. Cada objetivo debe de estar a un mínimo de 25 cm entre ellos y un mínimo de 10 cm de los bordes. Los jugadores colocarán de manera alterna 3 objetivos siguiendo las condiciones anteriores.

Los objetivos representan los lugares que las bandas deben controlar, decidiendo si arriesgar a ponerlos cerca del enemigo para luchar por conseguir más puntos, o asegurar una cantidad menor de puntos poniéndolos más cerca. Tienen un diámetro de 25 mm.

A efectos de juego no ocupan un espacio real, por lo que no obstruyen la Línea de visión, no proporcionan Cobertura, no obstaculizan el Movimiento, etc.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar la partida los objetivos darán puntos a una banda cuyos integrantes los controlen al final de cada Turno de juego.

Los objetivos controlados que estén en la zona de despliegue propia otorgan 1 punto.

Los objetivos controlados que estén en la zona media propia (15 cm después de la zona de despliegue) otorgan 2 puntos.

Los objetivos controlados que estén en la zona central (30 cm centrales) otorgan 3 puntos.

Los objetivos controlados que estén en la zona media del rival otorgan 4 puntos (15 cm después de la zona central).

Los objetivos controlados que estén en la zona de despliegue del rival otorgan 5 puntos.

Al finalizar la partida, la banda con más puntos sumados a lo largo de los Turnos de juego habrá ganado. Si ambos bandos terminan con los mismos puntos, se considerará que la partida ha finalizado en empate.



VAMPIRÍZAME



Si hay un lugar donde ciertas expresiones pueden dar un giro interesante, ese es sin lugar a dudas el Páramo. Y es que si te dicen que las colinas tienen ojos, tómatelo como algo literal, ya que puedes tener que pasar por un territorio de ojaldrones.

Puede parecer que estas criaturas que son prácticamente un gran globo ocular con alas y colmillos no son demasiado peligrosas, y bueno, es verdad, salvo que te encuentras un gran enjambre librate de ellas es tan sencillo como meterles el dedo en el ojo. Pero si estás desprevenido o durmiendo se dedican a chuparte la sangre como si fueran un moscorpión.

Sin embargo, para algunos estirados el sorbete de ojaldrón es un manjar, especialmente cuanto más cargadito de sangre vaya. Así que de vez en cuando ir a cazar alguno, e incluso dejarse chupar un poco para venderlos al mejor precio, no es mal negocio.

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 en el centro de la mesa 3 objetivos en la mesa a la altura del suelo.

Los objetivos representan a los ojaldrones y tendrán un diámetro de 25 mm.

A efectos de juego ocupan su espacio, pero no obstruyen la Línea de visión, no proporcionan Cobertura, no obstaculizan el Movimiento, etc.

REGLAS

Al principio de cada turno de juego, incluido el primero, cada ojaldrón hará un movimiento. Se debe tirar 1d10 por cada ojaldrón. En caso de un resultado entre 1 y 8, el ojaldrón se desplazará 15 cm en la dirección indicada en el mapa, volando por encima de obstáculos o quedándose encima de estos si acabara allí su movimiento. Con un 9 elegirá la dirección del movimiento el jugador de la zona de despliegue A y con un 10 elegirá la dirección del movimiento el jugador de la zona de despliegue B.

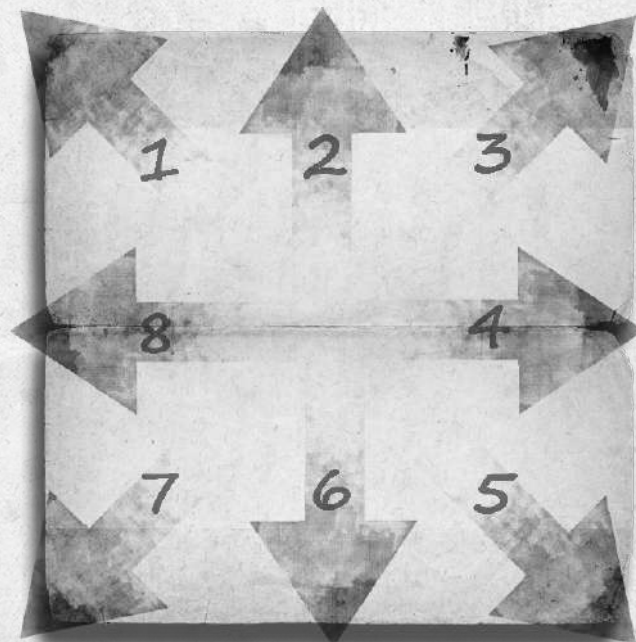
Toda miniatura capaz de controlar objetivos, que esté en contacto con un ojaldrón, podrá gastar 1 Acción para que se adhiera a su cuerpo. Desde ese momento, al principio de cada Turno de juego el ojaldrón no se moverá, sino que le dará un chupetón y le quitará 1 punto de Dureza a la miniatura.

Cada miniatura puede llevar un máximo de un ojaldrón. Una vez adherido no puede desprenderse de él a no ser que la miniatura resulte Abatida.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar de la partida, cada ojaldrón en poder de una miniatura de una banda propia otorgará 1 punto, más otro punto por cada chupetón que el ojaldrón haya efectuado. Por lo tanto, si una banda tiene dos ojaldrones en su poder y uno ha pegado dos chupetones, obtendrá 4 puntos (1 punto por cada ojaldrón y 2 puntos de los chupetones).

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



VAYA CAOS



Si de normal, las órdenes que dan los jefes suelen ser como poco confusas, imaginaros cómo debe ser en el Páramo de Punkapocalyptic donde la idiotez es aún más palpable que en nuestros tiempos. Que sí, que sí, ya sé que os parece increíble.

El caso es que los miembros de las bandas están tratando de aclararse de qué es lo que tienen que hacer y por qué cojones están pegándose con otros tipos.

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 3 objetivos en la línea central de la mesa, todos a la altura del suelo. Uno en el centro y los otros dos a 30 cm uno a cada lado. Los objetivos representan zonas de control. Además, deberán colocarse también dos lameojetes en el centro de la mesa a la altura del suelo. Todos los objetivos tienen un diámetro de 25 mm.

A efectos de juego todos los objetivos ocupan su espacio, pero no obstruyen la Línea de visión, no proporcionan Cobertura, no obstaculizan el Movimiento, etc.

REGLAS

A priori, la cosa va de fustiar a los rivales, pero las normas no están demasiado claras e igual no y hay que conseguir objetivos, o igual sólo sobrevivir... Yo que sé, las órdenes que han llegado desde arriba son un puto caos.

Al principio de cada Turno de juego, cada lameojetes hará un movimiento. Se debe tirar 1d10 por cada uno. En caso de un resultado entre 1 y 8, el lameojetes se desplazará 15 cm en la dirección indicada en el dibujo. Con un 9 elegirá la dirección del movimiento el jugador de la zona de despliegue del jugador A y con un 10 elegirá la dirección del movimiento el jugador de la zona de despliegue del jugador B. Los lameojetes moverán SIEMPRE a la altura del suelo y en línea recta, no treparán nunca por elementos de terreno. Si el movimiento final lleva a un lameojetes dentro de un elemento de escenografía donde no puede ser colocado, se reducirá el movimiento de este lo suficiente como para poder posicionarlo.

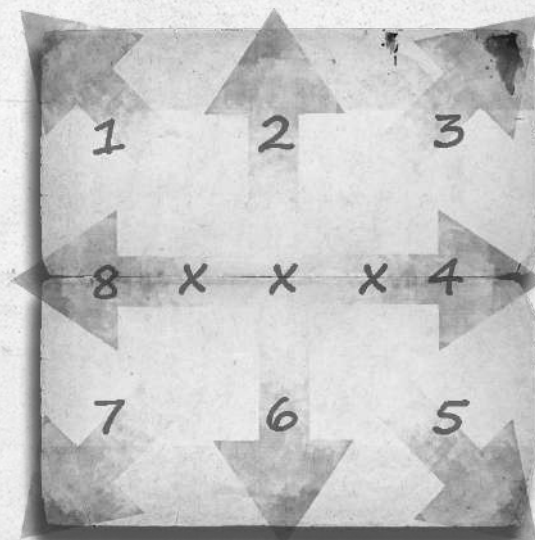
Tras esto deberá tirarse 1d10 en la siguiente tabla. El resultado nos dirá las condiciones de ese Turno de juego en

particular a la hora de puntuar. Hay que tener en cuenta que sea cual sea la condición, el máximo de puntos que puede conseguir un bando por Turno al cumplir las condiciones son 3. Si se pasan de esa cantidad se quedará igualmente en 3.

TIRADA	EFEECTO
1-2	Cada objetivo controlado por una banda le dará 1 punto.
3-4	Cada miniatura enemiga abatida otorga 1 punto.
5-8	Cada miniatura capaz que gaste una Acción en usar un lameojetes obtendrá 1 puntos para su banda (más de una miniatura puede hacerlo con el mismo lameojetes en este Turno de juego y obtener también los puntos).
9-10	Cada miniatura capaz de controlar objetivos que gaste 2 Acciones en aclararse las ideas obtendrá 1 punto para su banda.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar la partida, la banda con más puntos sumados a lo largo de los Turnos de juego habrá ganado. Si ambos bandos terminan con los mismos puntos, se considerará que la partida ha finalizado en empate.



VIENDO HOLOBASURA



Se han encontrado en medio de un lugar sin pena ni gloria del Páramo tres artefactos de un extraño material que parece cristal de un profundo color verde. Algún paramero despistado pasaba por ahí y descubrió que si los tocas, empiezan a iluminarse de manera cada vez más potente y a mostrar en los alrededores extrañas imágenes de personas del Mundo de Antaño realizando sus quehaceres diarios, como hacer la compra, desayunar, ir a cagar, ver la tele, e incluso si hay suerte, echando algún polvete. La verdad es que no sirve para nada, pero mola un montón ver ahí a gente haciendo el mójguer.

Así que como no podía ser de otra manera en esta tierra de violencia y aburrimiento supino, las peleas por disfrutar de ese espectáculo han comenzado y las bandas se dedican a fostiarse para poder ser los afortunados que más holobasura consumen.

Cada banda deberá ir a los cristales a activarlos. Estos cada vez dan unas imágenes más nítidas y espectaculares, pasando de un cutre VHSrip a un espectacular 32K, por lo que cuanto más adelantada esté la partida más molones son.

ESCENOGRAFÍA

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

OBJETIVOS

Deberán colocarse 3 objetivos en la línea central de la mesa, todos a la altura del suelo. Uno en el centro y los otros dos a 30 cm uno a cada lado.

Los objetivos representarán los cristales verdes que están proyectando las imágenes y tendrán un diámetro de 40 mm.

A efectos de juego, los objetivos se considerarán Cobertura media de tamaño 1.

REGLAS

Las miniaturas pueden tratar de activar los cristales. Para ello una miniatura en contacto con uno de ellos, debe superar una tirada de Técnica. Si lo consigue, el cristal quedará activado, si no, pues habrá que volver a intentarlo.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de cada Turno de juego, cada objetivo activado que esté siendo controlado por un bando concederá a ese bando un número de puntos que depende del Turno de juego en que se encuentre la partida. En los Turnos 1 y 2 concederá 1 punto, en los Turnos 3 y 4 concederá 2 puntos y en los Turnos 5 y 6 concederá 3 puntos.

Al finalizar la partida, la banda con más puntos sumados a lo largo de los Turnos de juego habrá ganado. Si ambos bandos terminan con los mismos puntos, se considerará que la partida ha finalizado en empate.

