



INTRODUCCIÓN

En un mundo donde el petróleo y el agua comenzaron a escasear, y las crisis económicas se sucedieron una tras otra, las guerras asolaron la tierra. Hubo disturbios, atentados, revueltas y matanzas.

Fue entonces cuando los gobiernos y las grandes corporaciones se dieron cuenta de que el problema no era el sistema en sí, sino que había demasiada gente dentro del sistema. Así comenzó el proyecto Babylon, enormes ciudades amuralladas, donde se refugiaría aproximadamente el 5% de la población mundial, lo suficiente para mantener su economía y nivel de vida. Dentro de las murallas, la sociedad de consumo continuó disfrutando de la mejor comida, ropa, ocio y la tecnología más avanzada.

Sin embargo, fuera de las Megalópolis todo es el Páramo, donde las enfermedades, el hambre, la contaminación y las luchas por los escasos recursos han diezmando a la mayoría de la población mundial. Las antiguas ciudades están totalmente destruidas y la naturaleza ha sido arrasada.

En la actualidad, la mayor parte de la humanidad vive en un mundo destrozado, donde las balas, la gasolina, los despojos de las Megalópolis y la fuerza bruta son la única moneda de cambio. La escasez de fuentes de energía y medios para crear cualquier cosa ha reducido la tecnología a los instrumentos más básicos, reciclando todos los restos que pueden encontrarse de tiempos mejores o de lo que las élites tras los muros desechan. Las ruinas de las antiguas ciudades y pequeños asentamientos fortificados concentran pequeñas comunidades que intentan sobrevivir, mientras innumerables bandas de pandilleros recorren el Páramo en busca de recursos o haciéndose con ellos por la fuerza. Habitan engendros mutados en zonas donde nadie cuerdo querría estar, extravagantes individuos se especializan en reciclar restos de tecnología y proliferan cultos a dioses de lo más variopinto.

Nos encontramos en la Zona de Puentecharra.

Quizás sea tu primera vez adentrándote en el mundo de Punkapocalyptic, o tal vez seas un veterano que ha estado aquí desde el principio. De cualquier manera, ¡bienvenido a la segunda edición de Punkapocalyptic: the Game!

A lo largo del tiempo, con más jugadores probando diferentes combinaciones y estilos de juego, con nuevas facciones y escenarios, con las tendencias cambiantes, hay ciertas cosas que inevitablemente hemos ido viendo que deberían ser corregidas, cambiadas o añadidas. Así que al final, era lógico lanzar una nueva edición. No nos engañemos, también es una forma de volver a vender reglamentos, estar en boca de la gente y animar a nuevos jugadores a unirse. En nuestro caso, hemos esperado mucho tiempo para lanzar la segunda edición, ya que coincide nada más y nada menos que con el décimo aniversario del juego. Estamos orgullosos de decir que es una buena señal, ya que el sistema de juego funcionaba realmente bien y no hemos visto que fuera necesario tener que parchear algo a toda prisa.

Así que si esperas cambios drásticos en esta segunda edición, no los encontrarás. Por supuesto, habrá algunos cambios, pero sobre todo hemos corregido y mejorado cosas, e intentamos presentarlo todo de una manera más clara, ordenada e intuitiva, con muchos más ejemplos y explicaciones. También aprovechamos para introducir las últimas facciones que no pudieron estar en el Reglamento de la primera edición por haber salido después. Además, te brindamos muchas opciones para personalizar el juego a tu gusto, como diferentes condiciones climáticas o ambientales, bestias del Páramo que aparecen en medio de la batalla o diferentes tamaños de mesa.

Y por supuesto, si algo no te gusta, o si tienes alguna idea para una nueva regla o si simplemente ese día te apetece jugar de manera diferente... ¡adelante! Nada de esto está escrito en piedra y la función principal es que te diviertas. La policía del hobby no va a ir a tu casa por jugar como quieras.

¿DE QUÉ VA ESTO?

Punkapocalyptic es un juego de miniaturas que simula escaramuzas entre bandas en un mundo postapocalíptico macarra y letal. El juego está diseñado para dos jugadores. Está pensado para la gama de miniaturas de Punkapocalyptic, las cuales nos gustaría que utilizaras, pero hay miniaturas de otras marcas que también pueden representar perfectamente a tus combatientes. Siempre que lo hagan fielmente, para evitar confusiones, nadie te va a decir nada porque las uses, ni siquiera en torneos oficiales.

¿QUÉ NECESITO?

Lo que necesitas para jugar a Punkapocalyptic es:

- Este libro de reglas (puedes estar leyendo la versión gratuita de nuestra web, pero que sepas que hay una versión física más espectacular y que además nos da de comer).
- Algunas miniaturas apropiadas (¿te hemos comentado ya que las nuestras molan y tienen una calidad que te cagas?).
- Dados de 10 caras.
- Cinta métrica.
- Una hoja donde apuntar los datos de tu banda. Tienes una hoja lista para eso que puedes descargar en nuestra página oficial www.badrollgames.com.
- Marcadores y plantillas que vayas a usar. Los puedes descargar en nuestra web o comprarlos en metacrilato en nuestra tienda online u otras tiendas amigas.
- Una superficie despejada y plana (lo normal es una mesa) de entre 90x90 cm y 120x120 cm.
- Algunos elementos que te sirvan de escenografía.
- Y posiblemente sentido del humor para aguantar las paridas que soltamos.

TIRADAS

En Punkapocalyptic se utilizan dados de 10 caras, a los que nos referiremos en este libro y en futuros suplementos como d10. El número de dados que hay que tirar se indicará con un número justo delante, de tal manera que si hay que lanzar un dado de 10 caras se dirá que hagas una tirada de 1d10 y si fueran 3 se dirá una tirada de 3d10.

Las tiradas más habituales que te puedes encontrar durante una partida son de dos tipos: tiradas de Atributo y tiradas enfrentadas.

TIRADAS DE ATRIBUTO

En una tirada de Atributo debe sacarse en el dado de 10 caras la misma cantidad o menos que el Atributo en cuestión. Sí, de ahí el nombre.

Los bonificadores o penalizadores que puedan tener las tiradas, se aplican sobre el valor del Atributo.

EJEMPLO

Una miniatura que tenga Agilidad 4 y tenga que hacer una tirada de Agilidad, que es uno de los Atributos de la miniatura, y tenga un bonificador de +2, deberá sacar 6 o menos en 1d10 (4 del Atributo de Agilidad + 2 del bonificador).



Salvo que se indique lo contrario, no hay éxitos o fallos críticos. Si una vez aplicados los modificadores, el Atributo alcanza un valor de 0 o menos, no se podrá hacer la tirada ya que no es que sea difícil, si no que directamente resulta imposible, y por lo tanto se fallará sin necesidad de hacer la tirada. Por el contrario, si el Atributo alcanza una cifra de 10 o más, la tirada será un éxito automático (es una prueba trivial) y por lo tanto se considerará exitosa también sin necesidad de hacer la tirada.

TIRADAS ENFRENTADAS

En una tirada enfrentada, ambos jugadores deben sumar 1d10 y los modificadores correspondientes al objeto de la tirada. La tirada la vencerá el que saque en la suma total más que el rival. En caso de empate, la tirada la ganará el jugador cuya Fase de activación esté en juego, exceptuando las tiradas enfrentadas de Combate, donde ambos tendrían éxito, como explicaremos más adelante.

EJEMPLO

Un Pandillero en su Fase de activación hace una tirada enfrentada de Fuerza con valor de 4 contra la Dureza con valor de 3 de un Mutardo, que tiene un bonificador de +2 por una mutación, lo que da un total de 5.

Deberán tirar 1d10 cada uno, sumando a esa tirada 4 el Pandillero y 5 el Mutardo.

Si la suma total del Pandillero es mayor o igual, puesto que está en su Fase de activación, que la del Mutardo, habrá ganado la tirada.

En raras ocasiones una sola tirada puede tener que enfrentarse a varias tiradas a la vez. En ese caso deberá vencer a todas las tiradas de su rival para tener éxito. En caso contrario toda tirada que le haya superado será exitosa.

EJEMPLO

Un Jefe de los Pandilleros se encuentra en un Combate cuerpo a cuerpo contra tres Mutardos y quiere Separarse del Combate. La Agilidad del Jefe es 6 y la Agilidad de los Mutardos 3.

El Jefe saca un 4 en el dado, que sumado a su Agilidad de 6 da un total de 10.

Uno de los Mutardos obtiene un 2 en el dado más su 3 de Agilidad nos da 5. Muy lejos de ganar la tirada enfrentada al Jefe de los Pandilleros.

El segundo Mutardo obtiene un 8 en el dado que con su 3 de Agilidad da un 11. El tercer Mutardo obtiene un 10 que más la Agilidad 3 da un total de 13.

Estos dos Mutardos han ganado la tirada enfrentada contra el Jefe, por lo tanto el Jefe fracasa en su intento de Separarse del Combate y de paso recibe un Impacto automático de cada uno de los dos Mutardos que le han superado.

APILAR MODIFICADORES

Salvo que se especifique lo contrario, no podrás apilar modificadores que provengan de la misma regla o efecto.

EJEMPLOS

Vas a Disparar, así que piensas que sería una buena idea Apuntar dos veces, porque Apuntar proporciona un bonificador de +3 a la Precisión.

El disparo sólo tendría un bonificador de +3 a la Precisión, independientemente de que se haya apuntado dos veces, porque al ser la misma regla no se apila.

Vas a Disparar con un arma de Postas, que es una Regla especial que otorga a un arma un bonificador +1 a la Precisión, y decides Apuntar, para conseguir un bonificador adicional de +3 a la Precisión.

El disparo tendría un bonificador de +4 a la Precisión (+1 de Postas + 3 de Apuntar), ya que son reglas distintas y se apilan.

REPETICIÓN DE TIRADAS

Algunas Reglas especiales, equipo u otras situaciones pueden llegar a permitirte u obligarte a repetir el/los dado/s propios de una tirada. Debe hacerse en ese momento y quedándose obligatoriamente con el último resultado obtenido. Cada jugador sólo podrá repetir una tirada por Acción. Además, ninguna tirada puede repetirse más de una vez.

EJEMPLO

En un Combate el jugador elige repetir un dado de la tirada propia porque salió baja. El resultado de la repetición ha sido al final más bajo todavía, pero ya no se puede hacer más. El jugador debe quedarse con el nuevo resultado, aunque sea peor.

Además, ese jugador ya no podrá repetir ninguna tirada en esa Acción, por lo que aunque la tirada de Fuerza contra Dureza fuera mala también, ahí no podrá haber repetición.

MEDIDAS Y MOVIMIENTOS

Durante la partida puede medirse cualquier distancia en cualquier momento. Así a lo loco. Tu pericia a la hora de jugar no tendrá que depender de tus habilidades espaciales.

Las distancias entre miniaturas se miden de borde a borde más cercano de sus peanas.

Para mover una miniatura, lo habitual es tomar como referencia el lado delantero de la peana y moverla hasta que ese lado delantero haya recorrido toda la distancia. Ahora bien, siempre que midas bien puedes hacerlo de centro a centro o mediante un teorema de Pitágoras.

En alguna rara ocasión es posible que dos miniaturas se encuentren a efectos de juego peana con peana sin que esto suceda de verdad físicamente. Una de las miniaturas puede estar sobre un pequeño elemento de escenografía, por ejemplo, y no llegar a tocarse las peanas al no estar en el mismo plano, pero no hay realmente distancia entre las miniaturas. Si dos miniaturas están pegadas, y la peana de una está como muy por encima a 25 mm de la peana de la miniatura que está más abajo, se considera que a efectos de juego están en contacto peana con peana.



LÍNEA DE VISIÓN

Las miniaturas tienen un ángulo de visión de 180° en su parte frontal, así que es importante que las sitúes mirando a la zona que más te interese, ya que algunas reglas del juego tendrán esto en cuenta. Habitualmente se considera que el centro de la visión de la miniatura es a donde esta esté mirando, pero para facilitar esto puedes marcar de alguna manera este centro o utilizar algún tipo de marcador.

Se considerará que tienen Línea de visión sobre cualquier miniatura en ese ángulo, que no esté tras una Cobertura que la cubra al completo (ver página 23).

PEANAS

Las miniaturas van montadas sobre unas peanas o bases de forma circular.

En bastantes ocasiones a lo largo de este libro nos referimos al tamaño de la peana de las miniaturas. Siempre que ocurra esto, estaremos aludiendo al diámetro de la superficie que ocupa la peana.

PLANTILLAS Y MARCADORES

Las plantillas son herramientas de medida que se utilizan para delimitar el área afectada por el disparo de armas a distancia con la Regla especial Plantilla u otros efectos del juego. Cuando una plantilla toca la peana de una miniatura, esa miniatura y todas las que se encuentran en un Combate cuerpo a cuerpo con ella se consideran impactadas también.

Existen plantillas de formas diferentes. Algunas pueden ser en forma de lágrima, como el lanzallamas, otras circulares, como el estallido de un punkicornio o con forma de segmento, como la vaporeta.

Los marcadores, por otro lado, son elementos del juego que se utilizan para indicar efectos en la mesa y recordar estados de las miniaturas, armas u objetivos del escenario que se está jugando. Las miniaturas pueden interactuar con algunos marcadores, como el marcador de miniatura Abatida. También existen marcadores que afectan a las miniaturas al pasar o permanecer en su área de influencia, como el marcador de Fuego y el marcador de Radiación, así como el marcador de Humo afecta también a disparos.

No todos los marcadores tienen dimensiones o formas específicas. Sólo aquellos que se sitúen en la mesa de juego para indicar efectos en la mesa son obligatoriamente circulares y con un diámetro específico.

FRACCIONES

En algunas ocasiones se te indicará que ciertas cosas se cumplen por cada fracción de cierta cantidad. Eso significa que de 0 a esa cantidad es una fracción, y en cuanto te pases en uno ya sería una fracción más. No es necesario tener la fracción completa.

EJEMPLO

Puedes tener 3 miniaturas en la banda por cada fracción de 100 puntos de banda.

Eso significa que hasta 100 puntos puedes tener 3 miniaturas, de 101 a 200 puedes tener 6, de 201 a 300 puedes tener 9 y así sucesivamente.

ESTO SE CONTRADICE, PATANES

Aunque intentamos cubrir todas las opciones del juego, hay algunos casos excepcionales (o eso esperamos), en que dos reglas podrían llegar a contradecirse. Los juegos de miniaturas o wargames, al contrario de los juegos de mesa, otorgan tal libertad de movimientos y opciones, que siempre pueden llegar a ocurrir cosas inesperadas.

Algún efecto del juego puede obligar a que tu miniatura se tenga que desplazar, pero está atrapada entre un montón de escenografía y miniaturas y solo puede ponerse en contacto con un enemigo... y leyendo las reglas resulta que dicen que sólo puedes ponerte en contacto si Asaltas.

En estas circunstancias lo mejor es que los jugadores traten de utilizar la lógica lo máximo posible y lleguen a un acuerdo. Pero como esto no siempre puede ser posible, al final queda la opción de tirar un dado y el que gane será el que tenga razón.

EJEMPLOS

MEDIDAS



Cuando haya que medir la distancia entre dos miniaturas por cualquier circunstancia del juego, deberá hacerse desde los bordes más cercanos de ambas miniaturas.



Para calcular la distancia recorrida por una miniatura debe medirse del mismo punto de la peana al mismo punto. En este caso medir de parte trasera a parte trasera de la peana sería correcto, de parte delantera a parte delantera de la peana también, pero no es correcto medir de parte delantera a parte trasera de la peana, por ejemplo.

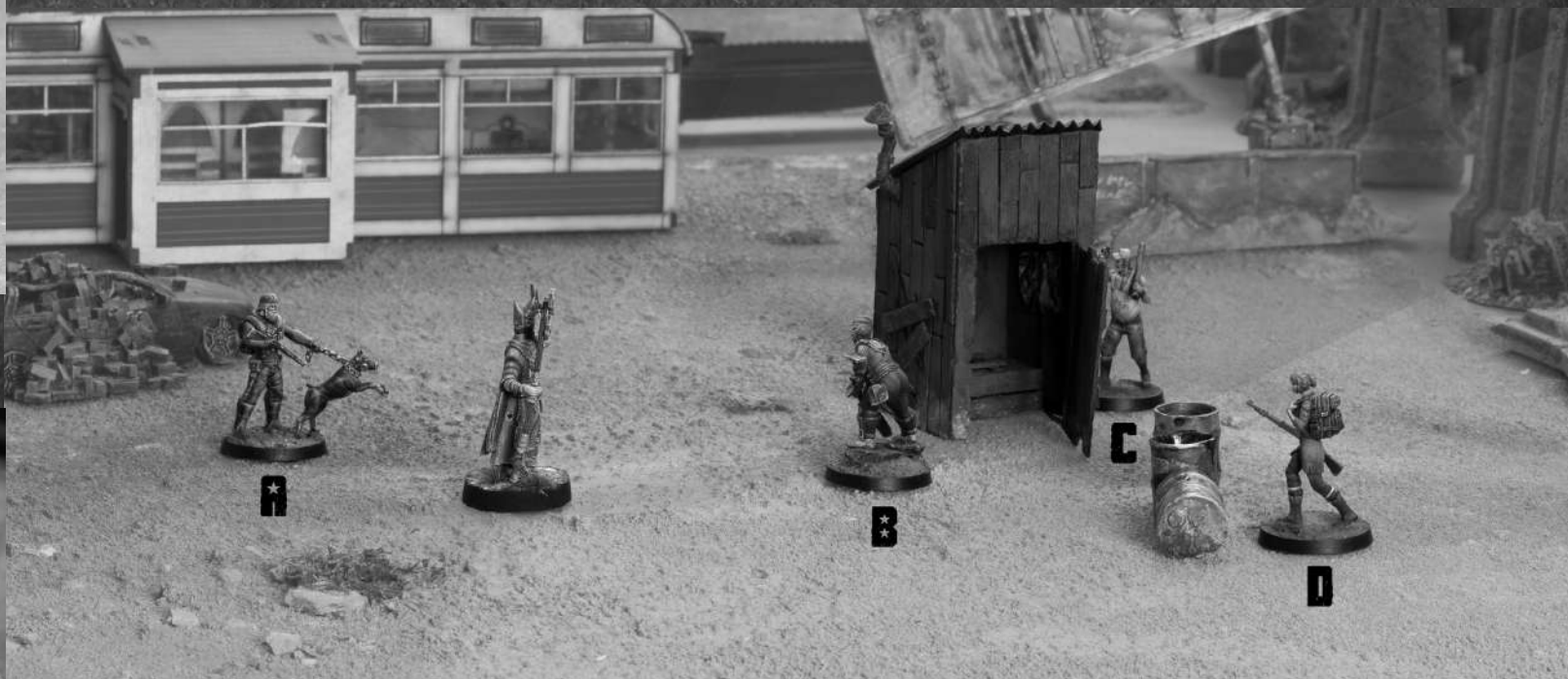
EJEMPLOS

PLANTILLAS



Un Ascu de los Hijos de la Sangre Negra dispara con su *lanzallamas*, con la Regla especial Plantilla y que utiliza la plantilla de lágrima. Al tocar a la miniatura de los Mutardos está resulta impactada, pero como está en Combate con otra miniatura de los Hijos de la Sangre Negra, esta también resulta impactada aunque no la haya tocado físicamente.

LÍNEA DE VISIÓN



El Cardenal Nuclear de los Irradiados:

A: No tiene Línea de visión sobre el Soldat, ya que está fuera de su ángulo de visión frontal.

B: Tiene Línea de visión sobre la Übersoldat, ya que está en su ángulo de visión frontal sin ninguna Cobertura por el medio.

C: No tiene Línea de visión sobre el Recluta, ya que aunque está en ángulo de visión frontal, está totalmente tras una Cobertura de tamaño 2 y tiene una peana de tamaño de 25 mm, por lo que le tapa por completo.

D: Tiene Línea de visión sobre la Soldat, ya que está en su ángulo de visión frontal, y aunque está tras una Cobertura, esta es de tamaño 1 y al tener una peana de 25 mm no la tapa por completo.



REGLAS

Punkapocalyptic ofrece un sistema de juego basado principalmente en Acciones, en las que las miniaturas podrán realizar una serie de tareas variadas. A continuación se presentan las reglas básicas, que conforman el núcleo del juego, comunes a todas las facciones con las que se puede empezar a jugar.

ATRIBUTOS

Cada miniatura tiene unos Atributos que representan sus habilidades o aspectos físicos. Estos Atributos van de 1 a 10 (excepto el de Acciones que va de 1 a 3), siendo mejores cuanto más altos. Una miniatura con un valor de Atributo "-", no podrá usarlo para ninguna Acción.

Si por cualquier causa algún Atributo físico (Agilidad, Fuerza o Dureza) de una miniatura queda reducido de manera permanente a 0 o menos, dicha miniatura se considerará automáticamente Abatida.

- **ACCIONES (A):** representa la capacidad de las miniaturas para realizar diversas tareas durante su Fase de activación, las cuales pueden emplear para Mover, Disparar o Apuntar, entre otras posibilidades. Ninguna miniatura puede tener por ninguna circunstancia más de 3 Acciones.
- **COMBATE (C):** representa la aptitud para luchar en cuerpo a cuerpo de una miniatura.
- **PRECISIÓN (P):** representa la habilidad y puntería de una miniatura para utilizar armas a distancia.
- **AGILIDAD (AG):** representa la velocidad y reflejos de una miniatura.
- **FUERZA (F):** representa la potencia física de una miniatura.
- **DUREZA (D):** representa el aguante y resistencia de una miniatura.
- **TÉCNICA (T):** representa la pericia y conocimientos para manejar máquinas y dispositivos de una miniatura.

TURNO DE JUEGO

La partida se divide en Turnos de juego, o simplemente Turnos, los cuales finalizan cuando todas las miniaturas han realizado sus Acciones al pasar por todas las Rondas de Agilidad necesarias. Una vez que esto haya sucedido, comienza un nuevo Turno de juego. El número de Turnos de juego que dura una partida se especifica en cada escenario, siendo lo habitual un total de 6.

RONDA DE AGILIDAD

Las miniaturas actúan siguiendo un orden que viene dado por su Agilidad. Cuanto más alto sea el Atributo de Agilidad, primero se actuará en ese Turno de juego. Una Ronda de Agilidad es el momento en el que actuarían las miniaturas con ese valor de Agilidad.

EJEMPLO

Cuando estemos en el momento en que actuarían las miniaturas de Agilidad 4, se le llamará Ronda de Agilidad 4.

Por supuesto, si se pasa por Rondas de Agilidad en las cuales no hay ninguna miniatura con ese valor de Agilidad estas se ignoran hasta llegar a la siguiente Ronda de Agilidad donde pueda actuar alguna miniatura.

FASE DE ACTIVACIÓN

Al momento en que una miniatura lleva a cabo sus Acciones se le denomina su Fase de activación. Una miniatura debe realizar todas sus Acciones en su Fase de activación antes de pasar a la Fase de activación de otra miniatura.

Una miniatura no puede realizar más de una Fase de activación por Turno de juego, incluso aunque algún efecto pudiera haberle rebajado su Agilidad tras haber actuado y empezara esa Ronda de Agilidad.

SECUENCIA DE JUEGO

El Turno de juego comienza con la Ronda de Agilidad de las miniaturas con el mayor Atributo de Agilidad. Una vez que todas las miniaturas de esa Ronda de Agilidad han realizado sus Fases de activación, se pasa a la siguiente Ronda de Agilidad, y así sucesivamente.

Cuando todas las miniaturas sobre la mesa han realizado sus Fases de activación, se pasa al siguiente Turno de juego.

ORDEN DE ACTUACIÓN

Cuando solo un bando tiene miniaturas en una Ronda de Agilidad, el jugador de ese bando es quien decide el orden de actuación de sus miniaturas. Si varias miniaturas de distintos bandos tienen el mismo valor de Agilidad, cada jugador lanza 1d10 y el que obtenga el resultado más alto (en caso de empate, se repetirá la tirada hasta que alguien saque un resultado superior) elige si una miniatura suya comienza su Fase de activación o lo hace una del rival.

Después de que la primera miniatura haya concluido su Fase de activación, se irán alternando entre miniaturas de uno y otro bando, siendo los jugadores quienes deciden el orden de actuación de sus propias miniaturas. Si todas las miniaturas de un bando han realizado sus Fases de activación y quedan varias sin hacerlo en el otro bando, estas realizarán sus Fases de activación una tras otra, siendo el jugador que las controla quien elige el orden.

ACCIONES

El número de Acciones que posee una miniatura viene indicado por el Atributo de Acciones de su perfil. Una miniatura puede realizar en su Fase de activación tantas Acciones como indique su perfil.

La misma Acción puede repetirse siempre que a la miniatura le queden Acciones, a menos que se especifique lo contrario en la descripción de la Acción.

Las Acciones deben realizarse una a una, de tal manera que debe resolverse por completo una Acción antes de realizar otra posterior.

Si lo deseas, puedes optar por utilizar menos Acciones de las que tienes derecho a realizar con tu miniatura, o incluso dejar pasar su Fase de activación sin usar ninguna.

Aquí tienes algún ejemplo de algunas de las Acciones más habituales, aunque se detallan más ampliamente en las secciones correspondientes a su utilidad.

- **Mover:** esta Acción representa cualquier circunstancia que implique movimiento, como puede ser Mover, Saltar, Levantarse, Tregar, etc.
- **Disparar:** una miniatura puede hacer un disparo con un arma a distancia.
- **Apuntar:** una miniatura puede mejorar la Precisión en los siguientes disparos a una miniatura en esa Fase de activación.
- **Asaltar:** una miniatura puede avanzar hasta ponerse en contacto con un enemigo y luchar con él.
- **Combatir:** si está en contacto con una miniatura enemiga, una miniatura puede luchar con ella.

EJEMPLO

TURNO DE JUEGO

Tenemos a Enrique con una banda de Pandilleros compuesta de 5 miniaturas, con Agilidad 5, 4, 4, 4 y 3. Por otra parte, Guille, que lleva una banda de Mutardos, tiene 6 miniaturas, con Agilidad 7, 4, 3, 3, 2, 2.

Mirando los Atributos de las miniaturas, vemos que Guille tiene una con Agilidad 7, que es la mayor entre todas, así que actuaría primero. Puesto que es la única con ese Atributo realizaría su Fase de activación directamente, sin más complicaciones. Cuando acabe de realizar sus Acciones, habría que pasar a la siguiente Ronda de Agilidad.

No hay ninguna miniatura de Agilidad 6, así que ignoramos esta Ronda de Agilidad.

Enrique tiene una miniatura con Agilidad 5, que también es la única con ese valor de Atributo. Al igual que antes, realiza la Fase de activación de esa miniatura, y cuando finalice, se pasa a la siguiente Ronda de Agilidad.

La siguiente Ronda de Agilidad es más complicada, puesto que hay varias miniaturas con un valor de Agilidad de 4. Cómo los dos jugadores tienen miniaturas con ese valor de Atributo, ambos deben tirar 1d10 y quien saque más (se repite en caso de empate) elige si una miniatura suya realiza su Fase de activación, o lo hace una del enemigo. Pongamos que en la tirada gana Enrique y decide actuar él. Selecciona a una de sus miniaturas de Agilidad 4 para que lleve a cabo su Fase de activación. Cuando finalice de realizar sus Acciones, deberá ser una miniatura de Guille la que realice su Fase de activación. Como solo tiene una, está claro que debe ser esa. Ahora quedan dos miniaturas de Enrique con Agilidad 4, y será este quien elija en qué orden actúan. Cuando ambas terminen sus Fases de activación, se pasará a la siguiente Ronda de Agilidad.

En la Ronda de Agilidad 3 también hay varias miniaturas, así que ambos jugadores vuelven a tirar 1d10. Es Guille el que gana, pero prefiere que sea Enrique el que realice la Fase de activación de una de sus miniaturas. Puesto que tiene una sola miniatura con esa Agilidad, será esa la que actúe. Tras esto, sólo quedan dos miniaturas de Guille, y será este quien elija en qué orden actúan. Cuando ambas terminen sus Fases de activación, se pasará a la siguiente Ronda de Agilidad.

Quedan dos miniaturas, que tienen Agilidad 2. Como ambas son de Guille, es este quien elige su orden de actuación. Cuando terminen sus Fases de activación terminará esta Ronda de Agilidad.

Todas las miniaturas sobre la mesa han actuado, así que finaliza este Turno de juego. En el siguiente habrá que empezar de nuevo el proceso.

- **Separarse del Combate:** si está en contacto con una miniatura enemiga, una miniatura puede tratar de alejarse de ese combate.
- **Fuego defensivo:** una miniatura puede quedarse lista para Disparar a una miniatura enemiga que pase por delante de ella.
- **Rapiñar un cadáver:** una miniatura en contacto con un marcador de miniatura Abatida puede quitarle su equipo.
- **Intercambiar balas:** una miniatura en contacto con una miniatura amiga puede pasarle o recibir sus balas.

MOVIMIENTO

Las miniaturas se desplazan durante la partida a lo largo de la mesa de juego, buscando objetivos, acechando a sus enemigos, etc.

A efectos de juego, las miniaturas aliadas no obstaculizan el Movimiento y se considera que se apartan lo suficiente para dejar pasar. Sin embargo, ninguna miniatura puede terminar su Movimiento ocupando el mismo espacio que otra.

Salvo que se indique lo contrario, la peana de una miniatura debe ser capaz de atravesar un espacio para que la miniatura pueda avanzar por él. O lo que es lo mismo, la anchura del hueco mínimo para que una miniatura pueda atravesarlo será del tamaño de la peana de la miniatura, de tal manera que una miniatura en una peana de 25 mm no podrá atravesar espacios con un ancho inferior a esa medida.

No hay una superficie mínima en la que se puedan colocar las miniaturas, pero la miniatura debe mantenerse en pie por sí sola. Tú sabrás dónde te arriesgas a colocar tus miniaturas y si estás dispuesto a correr el peligro de que se haga pedacitos contra la mesa. Es tu pasta, colega. Pero eso sí, la mini tiene que ser capaz de aguantarse en el sitio solita, no vale ponerla abajo y decir que está ahí.

La única excepción a esta regla es cuando la miniatura está trepando o subiendo por una escalerilla, en cuyo caso el jugador debe indicar a qué altura de la superficie vertical se encuentra la miniatura.

TIPOS DE TERRENO

El terreno de la mesa de juego puede influir en el Movimiento de las miniaturas o hacer que se apliquen Reglas especiales sobre estas. Aquí tienes los tipos de terreno más genéricos, aunque más adelante en este libro tendrás unas reglas opcionales más concretas para otros tipos de terreno más específicos.

TERRENO CHACHI

Es el terreno habitual por el que se moverán las miniaturas. Si no se indica nada, siempre que hablemos de Movimiento, nos referiremos a este tipo de terreno. Salvo que tenga alguna Regla especial, una miniatura puede Mover hasta 10 cm por cada Acción de Movimiento que utilice para moverse durante su Fase de activación por este terreno.

TERRENO CHUNGO

Puede ser agua poco profunda o fango, pequeños escombros, cuevas pronunciadas, etc.

Si durante una Acción de Movimiento la peana de una miniatura llega a estar en algún momento sobre este tipo de terreno, deberá superar una tirada de Agilidad si quiere Mover como si este fuera Terreno chachi. En caso de fallarla o no

desear hacer la tirada, la miniatura solo podrá Mover hasta la mitad de su distancia máxima de Movimiento.

Si ya hubieras movido más de la mitad del Movimiento antes de entrar en el Terreno chungo y fallaras la tirada, te quedarás justo al borde del Terreno chungo, antes de entrar en él.

Solo deberás tirar una vez por Acción de Movimiento, aunque atraveses distintos Terrenos chungos.

EJEMPLOS

Una miniatura ha avanzado 3 cm y se encuentra con un Terreno chungo que intenta atravesar. Realiza la tirada de Agilidad para poder utilizar todo su Movimiento y la falla. Ya que al fallar sólo puede utilizar la mitad de su Movimiento podrá adentrarse 2 cm en el Terreno chungo (la mitad de su Movimiento de 10 cm, que son 5 cm, menos los 3 cm que ya había avanzado antes).

Una miniatura ha avanzado 7 cm y se encuentra con un Terreno chungo que intenta atravesar. Realiza la tirada de Agilidad para poder utilizar todo su Movimiento y la falla. Como ya ha avanzado más de la mitad de su Movimiento por Terreno chachi, se quedará al borde del Terreno chungo habiendo avanzado en total los 7 cm iniciales.

TERRENO PILA CHUNGO

Si durante una Acción de Movimiento la peana de una miniatura llega a estar en algún momento sobre este tipo de terreno, sólo podrá Mover hasta la mitad de su distancia de Movimiento habitual.

Si ya hubieras movido más de la mitad del Movimiento antes de entrar en el Terreno pila chungo, te quedarás justo al borde del Terreno pila chungo, antes de entrar en él.

Sin embargo, la miniatura puede intentar Mover su distancia habitual a riesgo de caerse al entrar. Para ello deberá superar una tirada de Agilidad, pero en caso de fallarla, habrá sufrido una Caída, se considerará Tumbada (ver más adelante) y deberá gastar su siguiente Acción únicamente en Levantarse.

Solo deberás tirar una vez por Acción de Movimiento, aunque atraveses distintos Terrenos pila chungos.

TERRENO IMPASABLE

Puede ser desde paredes verticales sin asideros, zonas de residuos extremadamente ácidos, ríos caudalosos que arrastran todo, fosos con gusanos gigantes donde sufrir una eterna digestión, etc. Una miniatura no puede realizar Acciones de Movimiento ni Trepas por este tipo de terreno.

Una miniatura que por el motivo que fuera, tuviera que finalizar su Acción sobre Terreno impasable, será inmediatamente retirada de la mesa de juego. Adiós muy buenas. No quedará nada de ella.

TERRENO CONTAMINADO

Este terreno está lleno de gases tóxicos, radiación, etc. Permanecer en este terreno resulta altamente nocivo para aquellas miniaturas que no estén preparadas.

Una miniatura perderá un punto de Dureza de manera permanente cuando finalice su Fase de activación con alguna parte de su peana sobre este tipo de terreno. La *protección contra la contaminación* o algunas reglas de algunas facciones, pueden proteger a la miniatura de este terreno.

ATRAVESAR OBSTÁCULOS

En alguna ocasión, las miniaturas pueden encontrarse pequeños obstáculos al avanzar, generalmente usados como Coberturas, que pueden intentar sortear.

Cualquier miniatura puede encaramarse a un elemento de escenografía de tamaño 1 (ver Tamaños de Coberturas en la página 23) sin gastar Movimiento vertical. Las miniaturas en peana mayor de 40 mm pueden hacerlo también en escenografía de tamaño 2. En caso contrario lo deberán rodear o intentar Tregar tal y como se explica más adelante.

Si el elemento tiene una anchura igual o menor al tamaño de la peana, la miniatura podrá ponerse directamente al otro lado.

Si no es así, una vez sobre elemento se aplicarán las reglas habituales de Tipos de terreno.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Lo más normal durante las partidas es que las miniaturas se muevan a ras de suelo caminando, corriendo, etc. Pero en algunas ocasiones puede entrarles su vena *parkour* y les da por intentar algunos tipos de movimiento menos habituales.

SALTAR

Es posible Saltar en horizontal huecos o similares, siempre que la miniatura tenga el suficiente Movimiento libre y la zona donde finalice el salto esté a la misma altura de la zona inicial o como mucho a una diferencia de altura por debajo igual o menor al doble del tamaño de su peana. No es posible Saltar a una altura superior a la inicial.

Una miniatura puede Saltar sin ningún problema espacios iguales o inferiores al doble del tamaño de su peana.

En distancias mayores, existe la posibilidad de fallar el salto y sufrir una Caída por el hueco. Para Saltar distancias por encima del doble del tamaño de la peana hasta un máximo del triple del tamaño de la peana la miniatura tendrá que superar una tirada de Agilidad.

Para Saltar distancias por encima del triple del tamaño de la peana hasta un máximo del cuádruple del tamaño de la peana la miniatura tendrá que superar una tirada de Agilidad con un penalizador de -2.

En caso de fallar una de las tiradas de Agilidad, habrá que seguir las reglas de Caída que se explican más adelante.

No es posible Saltar distancias mayores, salvo Reglas especiales de la miniatura.

EJEMPLO

Una miniatura con una peana de 25 mm quiere saltar desde un edificio a otro que está a una distancia de 60 mm. El edificio donde quiere acabar su salto está a una diferencia de altura respecto al primero de 30 mm por debajo.

La diferencia de altura (30 mm), es una distancia menor al doble de su peana (50 mm) y el lugar donde finaliza el salto está por debajo, así que el salto es posible.

Ahora comprobamos que la distancia desde donde comienza el salto hasta donde finaliza son 60 mm, que es más del doble de su peana pero menos del triple. Eso significa que deberá superar una tirada de Agilidad para poder conseguir Saltar. En caso de fallar la tirada habrá sufrido una Caída y deberá seguir las reglas que se describen más adelante.

TREPAR

La escenografía típica de Punkapocalyptic son ruinas, formaciones rocosas y similares que están llenas de salientes y posibles lugares de agarre.

Cuando no es posible atravesar un obstáculo, una miniatura puede decidir ascender o descender por su superficie. Para ello se aplicarán las reglas de Terreno chungo. De tal manera que podrá moverse hacia arriba su Movimiento total si supera una tirada de Agilidad y la mitad si la falla.

Si a la hora de Tregar hay una escalerilla, se siguen las reglas de Terreno chachi, por lo que Moverá de manera normal.

Una miniatura puede dejarse caer voluntariamente desde el borde de una zona elevada, como parte de una Acción de Movimiento de la cual no se consume ninguna distancia, desde una altura como máximo igual al doble del tamaño de su peana sin ningún problema. Más allá de esa altura, deberá seguir las reglas de Caída.

CAÍDAS

Cuando una miniatura sufra una Caída, debido a las circunstancias que sean, es probable que simplemente tenga que gastar su siguiente Acción en Levantarse, pero puede incluso llegar a resultar Abatida.

La miniatura deberá hacer una tirada enfrentada de Dureza (sin aplicar modificadores por Blindaje) contra la Fuerza de la Caída, que vendrá dada por la altura desde la que se haya producido la Caída, teniendo en cuenta el tamaño de la peana de la miniatura, tal como se indica en la tabla siguiente:

ALTURA	FUERZA
Hasta tamaño de peana x 2	Sin daño
Hasta tamaño de peana x 4	2
Hasta tamaño de peana x 6	4
Hasta tamaño de peana x 8	6
Más allá	8

En caso de superar la tirada, la miniatura simplemente se habrá quedado Tumbada en el suelo, y deberá gastar su siguiente Acción en Levantarse. Si no supera la tirada, la Caída habrá resultado fatal y la miniatura se considera Abatida.

EJEMPLO

Una miniatura con un tamaño de peana de 25 mm sufre una Caída desde una altura de 62 mm. Puesto que la altura es superior al tamaño de su peana multiplicado por 2 (50 mm) e inferior al tamaño de su peana multiplicado por 4 (100 mm), la miniatura deberá hacer una tirada enfrentada de su Dureza contra Fuerza 2 (según la tabla).

Si la pierde resultará Abatida, mientras que si la supera habrá sobrevivido, pero estará Tumbada en el suelo.

Una miniatura Tumbada en el suelo que, por cualquier razón, llegara a ponerse en contacto con una miniatura o miniaturas enemigas se Levantará de manera inmediata, pero durante esa Fase de activación, ya sea suya o del enemigo, sus tiradas de Combate sufrirán un penalizador de -3 y no podrá gastar Acciones para Separarse del Combate.

EJEMPLO

ATRAVESAR OBSTÁCULOS



La Pachacha de la Troupe puede atravesar el obstáculo, ya que este es de tamaño 1. Puesto que tiene una anchura igual o menor al tamaño de su peana (25 mm), podrá ponerse en el otro lado automáticamente, consumiendo sólo la distancia recorrida en horizontal.



La Pachacha de la Troupe puede atravesar el obstáculo, ya que este es de tamaño 1. Puesto que tiene una anchura superior al tamaño de su peana (25 mm), deberá colocarse sobre el obstáculo, consumiendo sólo la distancia recorrida en horizontal. Puede ser que el obstáculo sea Terreno chungo o Terreno pila chungo, en cuyo caso habría que aplicar las reglas de terreno correspondientes mientras esté sobre él.



Hay que tener en cuenta las reglas generales de Movimiento de la página 14, en las cuales si una miniatura no se aguanta sola en el sitio no podrá colocarse ahí. Por lo que si eso ocurre con un obstáculo, aunque sea de un tamaño adecuado, para atravesarlo debe ser igual o menor al tamaño de la peana de la miniatura, ya que siendo superior debería avanzar por encima de él y la miniatura no es capaz de aguantar sola.

MINIATURAS ABATIDAS

Existen diversas maneras en las que una miniatura puede resultar Abatida durante la partida, aunque la más común es al ser Impactada por un arma y perder la tirada enfrentada de Fuerza del Impacto contra la Dureza de la miniatura. No obstante, algunas reglas de escenario, efectos de armas o Caídas, entre otros ejemplos, también pueden provocar que una miniatura resulte Abatida.

Cuando una miniatura resulta Abatida, se considera fuera de la partida. Puede que se encuentre muerta o simplemente incapacitada para continuar luchando, pero en cualquier caso, salvo que se indique lo contrario, ya no podrá seguir participando. El jugador debe utilizar algún tipo de marcador del mismo tamaño que la peana de la miniatura Abatida, para indicar su posición. O simplemente puedes utilizar una peana de su tamaño vacía.

Sea como sea, una vez Abatidas las miniaturas no obstaculizan la Línea de visión ni molestan al Movimiento. Sin embargo, ninguna miniatura puede acabar su Movimiento ocupando el mismo espacio que el marcador de una miniatura Abatida. Pisar gente tirada es muy feo.

RAPIÑAR UN CADÁVER

Una miniatura puede gastar 1 Acción en registrar una miniatura Abatida, amiga o enemiga, y hacerse con cualquier arma o equipo especial que esta tuviera. Para ello debe estar en contacto con el marcador de la miniatura Abatida, y declarar esta Acción. Hay que tener en cuenta que ninguna miniatura puede tener mayor número de armas de las que se le permita equiparse (y no pudiendo combinar nunca dos armas con la Regla especial A dos manos), por lo que deberá elegir si cambia las que tenía por las nuevas si ya tenía cumplido el cupo.

INTERCAMBIAR BALAS

Una miniatura puede gastar 1 Acción en Intercambiar *balas* con otra miniatura amiga. Para ello debe estar en contacto con la miniatura aliada, y declarar esta Acción. De esta manera podrá o bien darle balas a la otra miniatura o recoger *balas* de esta.

Puesto que el número de *balas* y las miniaturas equipadas con ellas son una información secreta, el jugador deberá apuntar claramente esto en su hoja de banda para que el rival, si lo desea, pueda comprobar que todo es correcto al final de la partida.

COMBATE

En algún momento de la partida, lo normal es que algunas miniaturas acaben queriendo fostiarse en cuerpo a cuerpo, sin sutilezas.

ASALTAR

Si una miniatura termina su Acción de Movimiento en contacto peana con peana con una o varias miniaturas enemigas, se considera que ha realizado un Asalto. Sin embargo, para poder hacerlo, la miniatura debe tener al enemigo en su Línea de visión al comienzo de su Acción de Movimiento. Es importante tener en cuenta que el Asalto es la única forma de ponerse en contacto peana con peana con una miniatura enemiga, por lo que si los requisitos para realizar un Asalto no se cumplen, no se puede hacer, incluso si la miniatura pudiera llegar a ponerse en contacto con el enemigo mediante su Movimiento.

Realizar un Asalto implica no solo el Movimiento, sino también una Acción inmediata y gratuita de Combatir.

Una vez en contacto, la miniatura asaltada se encarará de manera automática al asaltante.

Además, debido al ímpetu de la carga, una miniatura que realiza un Asalto obtiene un bonificador de +1 a su Atributo de Combate, y un bonificador adicional de +1 por cada Acción de Movimiento anterior consecutiva en la que tuviera Línea de visión hacia el enemigo y decidiera Asaltar.

Sin embargo, todos los Movimientos del Asalto deben haberse realizado avanzando lo máximo posible hacia el enemigo para proporcionar estos bonificadores. Esto no significa necesariamente que la miniatura tenga que Moverse en línea recta, ya que puede ser más sencillo tomar una ruta que esquive obstáculos en su camino, pero siempre debe gastarse el número mínimo de Acciones. De esta manera podrías esquivar un Terreno pila chungo para Asaltar, pero siempre que al esquivarlo no gastes más Acciones de las que usarías si lo atravesaras (considerando que podrías superar los chequeos del Terreno).

Estos bonificadores se aplican a todas las Acciones de Combatir realizadas contra la miniatura o miniaturas que fueron objeto del Asalto, hasta que la miniatura asaltante termine su Fase de activación.

Para poder Asaltar durante su Fase de activación, una miniatura necesita mantener un impulso constante. Por lo tanto, es importante tener en cuenta que una miniatura no puede haber fallado ninguna tirada de Agilidad para atravesar Terreno chungo o Terreno pila chungo, ya que esto le impediría obtener los bonificadores habituales al Combate por Asaltar.

Recibir un Asalto de espaldas puede ser una situación desfavorable, ya que la miniatura asaltada no puede reaccionar de la mejor manera para contraatacar. Por tanto, si la miniatura asaltada no llega a tener Línea de visión hacia el atacante en ningún momento de la Fase de activación de este, el atacante recibirá un bonificador adicional de +1 al Combate.

Pero además, una miniatura puede decidir Asaltar a una miniatura que esté justo por debajo de su altura. En este caso las reglas serán las mismas que al dejarse caer, excepto que la miniatura siempre quedará Tumbada en el suelo, incluso en alturas inferiores al doble del tamaño de su peana, debido al impacto contra el enemigo. Sin embargo, antes aplicará unos bonificadores adicionales de -1 al Combate y +1 a Fuerza en el Asalto por cada fracción de 5 cm de altura de la Caída. De esta manera los Asaltos con Caídas superiores los bonificadores son más altos, pero puede llegar a quedar Abatida por la misma Caída. Aún así, ese Combate se resolverá siempre antes de que la miniatura atacante quede Tumbada en el suelo o resulte Abatida por la Caída.

Una vez que una miniatura se encuentre en contacto peana con peana con una o más miniaturas enemigas, solo tendrá dos opciones: Combatir o Separarse del Combate.

COMBATIR

Una miniatura que se encuentre en contacto peana con peana con una miniatura enemiga podrá gastar una Acción para Combatir.

Entonces, ambas miniaturas realizarán una tirada enfrentada de sus Atributos de Combate, sumando 1d10 + Combate + bonificadores del arma + bonificadores varios.

La miniatura con el resultado más alto habrá Impactado a su rival. En caso de empate, ambas miniaturas habrán resultado Impactadas. Los Impactos generados serán resueltos de acuerdo a las reglas que se explican más adelante.

EJEMPLO

ASALTO



Un Bruto de los Pandilleros trata de Asaltar a una Mutante de los Mutardos. Emplea dos Acciones de Movimiento para ponerse en contacto peana con peana con la Mutante. Al comienzo de ambas tiene Línea de visión hacia su objetivo, por lo que ambas Acciones le otorgarán un +1 cada una, de tal manera que el Bruto Asaltará a la Mutante con un +2 a su Atributo de Combate.

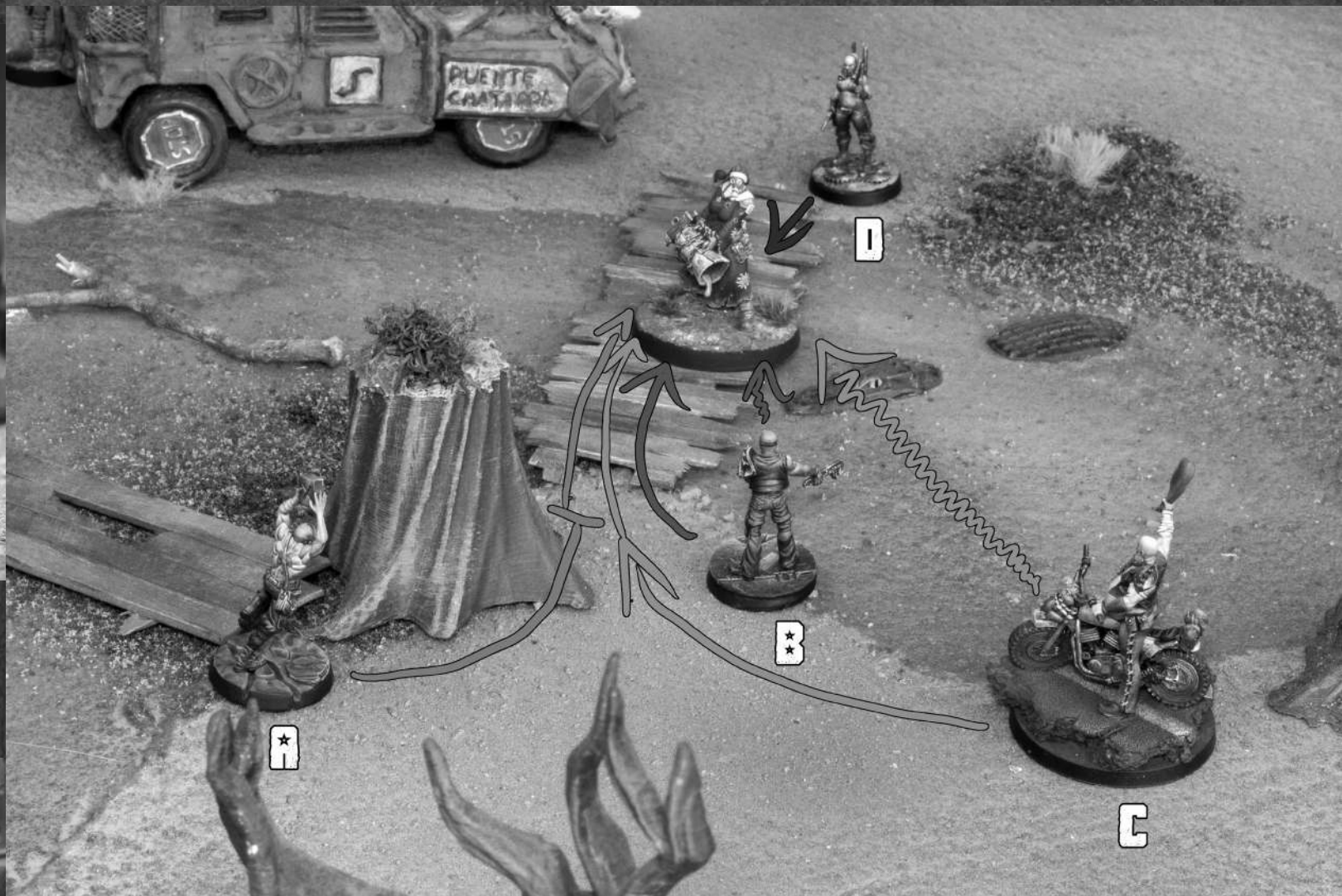


Una Engranaje de los Chatarreros trata de Asaltar a un Cabezón de los Mutardos. Al comienzo de su primera Acción de Movimiento no tiene Línea de visión con el Cabezón, por lo que esta Acción no formará parte del Asalto y por tanto no concederá bonificadores al Combate.

Al principio de su segunda Acción de Movimiento, la Engranaje tiene Línea de visión con el Cabezón, por lo que podrá ponerse en contacto peana con peana con el Cabezón y entablar un Combate con un +1 a su Atributo de Combate por haber Asaltado.

EJEMPLO

ASALTO



Nos encontramos con una Penitente de los Irradiados rodeada de un montón de Hijos de la Sangre Negra con un Atributo de 2 Acciones cada uno e intenciones nada agradables. Se encuentra en un paso que es Terreno chachi, rodeado de un pantano que es Terreno chungo.

El Hijo de la Sangre Negra A no tiene Línea de visión sobre ella en la primera Acción, así que en esta sólo avanzará, sin que forme parte del Asalto. En su segunda Acción puede Asaltar por el Terreno chachi sin problemas, así que lo hará con un +1 a su Atributo de Combate por haber Asaltado utilizando 1 Acción.

El Hijo de la Sangre Negra B llega a la Irradiada en su primera Acción. Tiene el camino más corto en el Asalto a través de Terreno chungo, pero si rodea, sigue siendo capaz de llegar por el Terreno chachi en su primera Acción, por lo que puede hacerlo perfectamente. Lo hará con un +1 a su Atributo de Combate por haber Asaltado utilizando una Acción, y si sobrevive aún le restará una Acción más.

El Hijo de la Sangre Negra C llega en una sola Acción a través del Terreno Chungo. Podría llegar a través de Terreno chachi, pero eso significaría gastar 2 Acciones, y puesto que siempre deben gastarse el número mínimo de Acciones en el Asalto, no es posible hacerlo utilizando las 2 Acciones en el Asalto. Si quiere Asaltar, por lo tanto le quedan dos opciones. Puede atravesar el Terreno chungo en busca de Asaltar y que aún le quede 1 Acción extra después, pero arriesgándose a fallar la tirada de terreno, perder los bonificadores al Asalto y además necesitar 2 Acciones para el Asalto, al pasar a mover la mitad. O puede hacer un Movimiento en su primera Acción, acercándose por el Terreno chachi, sin que sea parte del Asalto, y en su segunda Acción Asaltar, pero solo con un +1 a su Atributo de Combate, puesto que el primer Movimiento no cuenta, además de quedarse sin Acciones libres posteriores.

La Hija de la Sangre Negra D puede Asaltar tranquilamente en su primera Acción por Terreno chachi. Pero además, como inicia el Asalto fuera de la Línea de visión de la Penitente, contará con un bonificador de +1 adicional a su Atributo de Combate, por lo que en el Asalto tendrá un bonificador de +2.

EJEMPLO

COMBATE MÚLTIPLE



Los Pandilleros A, B y C (en rojo), así como los Mutardos D y E (en negro) lucharían en el Combate múltiple, ya que están en contacto peana con peana al menos con una miniatura enemiga. El Mutardo F no estaría implicado en el Combate, ya que está en contacto con una miniatura de su bando, pero ninguna rival.

Es al Fase de activación de la Jefa A que tiene Combate 7 (lleva *filo medio*). El resto de contendientes son el Bruto B con Combate 4 (lleva *maza pesada*), la Piltrafa C con Combate 4 (lleva *maza ligera*), el Mutante D con Combate 6 (lleva *filo medio* y la mutación Miembros extra) y el Mutante E con Combate 3 (lleva *maza ligera*).

Puesto que la Jefa A es buena en Combate, decide atacar al Mutante D, para eliminar al rival más fuerte, que tiene Combate 6. Realiza la tirada enfrentada y saca un 3 en 1d10. Debe sumar a esa tirada a su Atributo de Combate, pero además, sus compañeros en el Combate la apoyan, con un +1 cada uno, puesto que ambos tienen menos de Combate 6 (si alguno tuviera 6 o más, daría un +2). Eso nos da $3+7+1+1=12$.

El Mutante D saca un 4 en 1d10. Tiene Combate 6 y le apoya un Mutardo con +1. Eso nos da $4+6+1=11$.

Puesto que la Jefa A gana la tirada enfrentada, habrá impactado al Mutante D. Si consigue superar la tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza habrá conseguido Abatirlo. Si fuera así, deberá ponerse inmediatamente en contacto con el Mutante E de manera gratuita, ya que el Combate múltiple no ha terminado y se ha quedado libre. Después podría utilizar su siguiente Acción para volver a Combatir contra el Mutante E, o intentar Separarse del Combate.

COMBATE MÚLTIPLE

Siempre que haya dos o más miniaturas en uno de los bandos involucradas en un Combate, este se considerará un Combate múltiple.

Toda miniatura que se encuentre en contacto peana con peana con al menos una miniatura rival se considerará involucrada en el Combate múltiple, no basta con estar pegada a una miniatura amiga que esté combatiendo. Ahora bien,

siempre que se cumpla esta condición, todas las miniaturas formarán parte del mismo Combate, incluso aunque algunas no lleguen a estar en contacto entre sí.

En un Combate múltiple, la miniatura con la Fase de activación debe decidir a qué miniatura enemiga involucrada en el Combate múltiple quiere Impactar, no teniendo que ser obligatoriamente aquella con la que está en contacto. Será contra esa miniatura contra la que realice su tirada enfrentada de Combate.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que el resto de miniaturas involucradas en el Combate múltiple apoyarán a sus compañeros. De esta manera, cada miniatura del mismo bando con un Atributo de Combate de 5 o menos, concederá un bonificador de +1 a la tirada de Combate de su compañero.

Las miniaturas con un Atributo de Combate de 6 o más, concederán un bonificador de +2.

Si durante un Combate múltiple, una miniatura se quedara libre sin estar en contacto con alguna miniatura enemiga superviviente, deberá colocarse inmediatamente en contacto con la miniatura enemiga más próxima por el lado más cercano posible, sin que esto conlleve el uso de ninguna Acción.

SEPARARSE DEL COMBATE

Usar una Acción para Separarse del Combate es la única manera de dejar de estar en contacto con miniaturas enemigas sin Abatirlas (salvo que sean estas las que se separen, claro).

Para lograr Separarse del Combate, la miniatura debe vencer una tirada enfrentada de su Agilidad contra la Agilidad de su oponente, u oponentes si está en contacto con varias miniaturas enemigas.

Si gana la tirada, la miniatura podrá moverse inmediatamente siguiendo las reglas de Movimiento habitual.

Si pierde su tirada, cualquier oponente que haya superado su tirada le habrá Impactado automáticamente y seguirá trabada en el Combate.

No se puede Asaltar en la misma Acción en la que una miniatura consigue Separarse del Combate, aunque sí podrá hacerlo en Acciones posteriores en la misma Fase de activación.

DISPARO

DISPARAR

Una miniatura puede usar una Acción para Disparar un arma a distancia a un enemigo. Para poder realizar el disparo, no debe tener ninguna miniatura enemiga en contacto con su peana, y debe tener Línea de visión hacia la miniatura a la que quiere Disparar.

Para tratar de Impactar a un objetivo con un disparo se ha de superar una tirada de Precisión, a la que hay que aplicar los modificadores de arma, Cobertura, distancia, etc.

Una miniatura que reciba un disparo de espaldas no puede reaccionar con rapidez. En consecuencia, si la miniatura disparada no tiene Línea de visión hacia el atacante, este recibirá un bonificador de +1 a la Precisión.

Los Impactos generados serán resueltos de acuerdo a las reglas que se explican más adelante.

DISTANCIAS

La mayoría de las armas a distancia tienen tres rangos diferentes de distancia que afectan a la Precisión a la hora de Disparar. Estos rangos son distancia corta, media y larga.

Si un objetivo se encuentra dentro del rango corto, se suma un bonificador de +1 a la Precisión. El rango medio no aporta ningún modificador y el rango largo penaliza con -1 a la Precisión.

No será posible Disparar más allá de las distancias indicadas en cada arma. Estos rangos vienen especificados en los perfiles de las armas.

DISPARAR A UN COMBATE

Es posible Disparar a una miniatura enemiga que esté involucrada en un Combate, pero se sufrirá un penalizador de -3 a la tirada de Precisión. Si la tirada de Precisión resulta fallida a causa de este penalizador, se habrá impactado a la miniatura amiga.

Si fuese un Combate múltiple, se escogerá de manera aleatoria qué miniatura ha sufrido el Impacto (descartando a la que había sido objetivo del disparo).

EVITAR UNA COBERTURA

Una miniatura que Dispare puede decidir Evitar una Cobertura parcial (ver Coberturas en la página siguiente), lo que anularía la bonificación al Blindaje otorgada por esta. Puesto que conlleva una dificultad mayor, Disparar a una miniatura tras Cobertura evitándola tiene un penalizador de -3 a la Precisión.

CONSEJO

La decisión de evitar una Cobertura parcial o no suele depender de la Precisión de la miniatura y la Penetración de su arma.

Un Machaca de los Pandilleros con una *ballesta* prefiere no sufrir el penalizador de -3 para Evitar la Cobertura ligera de una cerca de madera (Blindaje +3), ya que tiene Penetración 3 y lo anula completamente. Sin embargo, decide sí hacerlo con un muro de hormigón (Blindaje +7), ya que aún con su Penetración, aún daría un bonificador de Blindaje de +4 a su objetivo.



EJEMPLO

DISPARO

Un Machaca de los Pandilleros con un Atributo de Precisión 5 Dispara un *arco* a un rango de distancia corta a un objetivo sin Cobertura.

A su Atributo de 5 habría que sumarle +1 por Disparar a distancia corta y restarle -1 por la Regla especial Difícil de usar del *arco*.

Esto hace que $5+1-1=5$. Debería sacar un 5 o menos en 1d10 para Impactar a su objetivo con su disparo).



APUNTAR

Una miniatura puede decidir gastar una Acción en Apuntar. Todas las Acciones de Disparar posteriores a la de Apuntar durante esa Fase de activación, tendrán un bonificador de +3 a la Precisión siempre que se realicen sobre la misma miniatura rival (no se puede Apuntar y utilizar el bonificador sobre dos objetivos diferentes).

Debido a que el bonificador se pierde al finalizar la Fase de activación de la miniatura, Apuntar no puede usarse en Fuego defensivo.

FUEGO DEFENSIVO

Una miniatura puede utilizar una de sus Acciones para prepararse para Disparar a alguna miniatura enemiga que se mueva por su Línea de visión posteriormente.

Tras declarar esta Acción, la miniatura no podrá hacer nada más en su Fase de activación.

Una miniatura que esté en Fuego defensivo, podrá realizar UNA Acción de disparo gratuita a una miniatura enemiga que realice una Acción de Movimiento posteriormente en el mismo Turno de juego (sea en esa Ronda de Agilidad o alguna posterior), siempre que esté dentro de su Línea de visión. El jugador que realiza el Fuego defensivo elegirá el momento justo dentro del Movimiento de la miniatura enemiga en que dispara. Si no la consigue Abatir, la miniatura seguirá completando el resto de su Movimiento normalmente.

Puesto que no es sencillo reaccionar rápidamente a un movimiento de un enemigo, la tirada de Precisión del Fuego defensivo sufrirá un penalizador de -2.

No es obligatorio usar el Fuego defensivo sobre la primera miniatura enemiga que realice una Acción de Movimiento en su Línea de visión, o ni siquiera usarlo si no se desea.

CONSEJO

Ya que una vez que se está en Fuego defensivo la miniatura no puede hacer nada más en su Fase de activación, lo lógico es que esta sea su última Acción.

IMPACTAR

Cuando una miniatura resulta Impactada, ya sea en un Combate, un disparo, o alguna otra circunstancia del juego, se comprueba si su agresor es capaz de superar su Dureza y causarle daño, realizando una tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza.

El agresor suma 1d10 + Fuerza del Impacto + modificadores varios.

Si el valor de la Fuerza del Impacto es un modificador (un número precedido del signo más o el signo menos) se suma también el Atributo de Fuerza del agresor.

La miniatura Impactada suma 1d10 + Dureza + Blindaje + modificadores varios.

Si el agresor gana la tirada enfrentada, la miniatura Impactada se considerará Abatida, salvo que tenga alguna Regla especial (algunas miniaturas son capaces de aguantar más de un golpe).

BLINDAJE

Los integrantes de las bandas no tienen porqué ir a combatir a pecho descubierto, y siempre que puedan conseguirlos, se protegen con prendas que les den protección frente a las armas de los rivales.

Las miniaturas pueden estar equipadas con distintas protecciones, que pueden ir desde simples ropas un poco gruesas hasta chalecos antibalas. Estas tienen un valor de Blindaje, mejor cuanto mayor sea, que será útil contra los ataques enemigos.

El valor de Blindaje se sumará a la Dureza de una miniatura al ser Impactada por un ataque, pero hay que tener en cuenta que puede ser contrarrestado por la Penetración de las armas o efectos del juego como se explica más adelante.

La descripción y estadísticas de los distintos Blindajes se muestran en el capítulo de Equipo.

PENETRACIÓN

La mayoría de las armas y algunos efectos del juego tienen un valor de Penetración, que representa su capacidad para anular Blindajes (proporcionados tanto por Equipo como por Coberturas).

El valor de Penetración de un arma reducirá el valor de Blindaje de una miniatura hasta un mínimo de 0.

Ten en cuenta que esa es la única finalidad de la Penetración. Una Penetración positiva no da ningún bonificador a la Fuerza del Impacto en la tirada enfrentada.

La descripción y estadísticas de las distintas armas se muestran en el capítulo de Equipo.

EJEMPLOS

Una miniatura tiene un Blindaje de 3 y es Impactada por un arma con Penetración 2.

Su bonificador de Blindaje a la Dureza será de sólo +1.

Una miniatura tiene un Blindaje de 3 y es Impactada por la explosión producida por la Regla especial Bomba andante de Momma Nutritora, con una Penetración de 6.

Su Blindaje quedaría anulado por completo (reducido a 0) y la miniatura contaría solo con su Dureza normal.

COBERTURAS

Aunque muchos de los guerreros que luchan en el Páramo son bastante mastuerzos, suelen ser lo suficientemente espabilados para utilizar los elementos de escenografía que hay en el campo de batalla para protegerse de los ataques a distancia enemigos.

Obviamente las miniaturas son estáticas, pero representan a combatientes que en su avance estarán intentando buscar siempre la mejor Cobertura, agachándose o colocándose de perfil si es necesario para cubrirse lo máximo posible.

Las Coberturas pueden ofrecer un bonificador que se sumaría al Blindaje de la miniatura a la hora de ser el objetivo de un disparo.

Antes de empezar la partida es importante definir los tipos de Cobertura que ofrece cada elemento de escenografía que está sobre la mesa de juego.

CONSEJO

Una manera sencilla de recordar los tipos de Cobertura es escribir en la parte de abajo de los elementos el número del tamaño y la inicial del grado de protección, de tal manera que tendremos 2M, 1P, 3L, etc.

Si no quieres que sea algo permanente, puedes usar las típicas pegatinas para poner precios o pósts.

TAMAÑOS DE COBERTURA

En la mesa puede haber múltiples elementos de escenografía, que variarán en tamaño considerablemente. A efectos de juego se agruparán dentro de tres valores de tamaño, que van del 1 que representa a los elementos más pequeños al 3 que representa a los elementos más grandes.

Aunque sois vosotros los que lo decidís, como guía aproximada para aplicar un tamaño de las Coberturas, podéis considerar que aquellas de tamaño 1 miden hasta unos 3 cm de altura, las de tamaño 2 entre esa medida y unos 6 cm, y las de tamaño 3 por encima de esto.

Si algún elemento tiene zonas donde su forma y altura varíe considerablemente, lo apropiado es que algunas partes tengan un valor de tamaño y otras sin embargo otro distinto.

A pesar de todo, podéis decidir que algún elemento no proporcione ningún tipo de Cobertura por su pequeño tamaño (por ejemplo, una lata de gasolina tirada en el suelo, que es más un adorno). Aún así, por defecto todos los elementos tendrán un tamaño.

GRADOS DE PROTECCIÓN

No toda la escenografía que hay en la mesa de juego está construida con los mismos materiales. No protege de la misma manera una valla de madera que un muro de hormigón. A efectos de juego se agruparán dentro de tres grados de protección que son Ligero, Medio y Pesado.

- Una Cobertura con un grado de protección ligero ofrece un bonificador al Blindaje de +3.
- Una Cobertura con un grado de protección medio ofrece un bonificador al Blindaje de +5.
- Una Cobertura con un grado de protección pesado ofrece un bonificador al Blindaje de +7.

A continuación tienes algunos ejemplos de elementos y los grados de protección que proporcionan:

ELEMENTO	GRADO DE PROTECCIÓN
Vegetación densa, madera, neumáticos, sacos de arena...	Ligero (Blindaje +3)
Adobe, ladrillo, chapas ligeras, escombros...	Medio (Blindaje +5)
Vehículos, chapas gruesas, hormigón, piedra...	Pesado (Blindaje +7)

COBERTURA PARCIAL Y TOTAL

Para comprobar si una miniatura tiene Cobertura, lo primero es mirar si está en la Línea de visión del atacante. Porque obviamente si no lo está, la miniatura atacante no la ve y ni siquiera podrá intentar dispararle.

Siendo así, debes comprobar si se puede trazar una línea recta desde cualquier punto del arco frontal de la peana de la miniatura atacante (el arco de los 180° de la Línea de visión) a cualquier punto de la peana de la miniatura objetivo que atraviese algún elemento de escenografía. Si es así la miniatura tendrá Cobertura, por el contrario no tendrá ningún tipo de Cobertura.

Si tiene Cobertura, debemos comprobar si se puede trazar una línea recta desde cualquier punto del arco frontal de la peana de la miniatura atacante a cualquier punto de la peana de la miniatura objetivo que en esta ocasión no atravesase ningún elemento de escenografía. Si es así tendrá Cobertura parcial, mientras que si es imposible el trazar una línea que no pase por algún elemento tendrá Cobertura total.

Sí, sabemos que estás leyendo esto y te está explotando un poco la cabeza, pero más adelante tendrás ejemplos y verás que realmente es sencillo.

Hay que tener en cuenta que si la peana de la miniatura atacante esté en contacto con un elemento, y le concediera a ella misma Cobertura parcial, ese elemento de escenografía no proporcionará Cobertura a su objetivo pese a estar en medio de la Línea de visión. Vamos, que si disparas justo pegado a una Cobertura que no te cubra por completo, se supone que asomas momentáneamente tu arma, y esta te cubre a ti pero no a tu rival. Obviamente, si el elemento deja totalmente oculta la miniatura, ésta no podrá disparar, ya que la miniatura no tendría Línea de visión.

APLICANDO LA COBERTURA

Una vez comprobado el tipo de Cobertura entre la miniatura atacante y la miniatura objetivo, es importante saber si la oculta, le da bonificadores, etc. Todo esto dependerá del tamaño de la peana de la miniatura y el tamaño de la Cobertura.

Si la miniatura tiene Cobertura total:

- Una Cobertura de tamaño 1 ofrece los bonificadores de Cobertura a las miniaturas en peana de 25 mm y de 40 mm y no ofrece bonificadores a las miniaturas más grandes.
- Una Cobertura de tamaño 2 oculta totalmente a las miniaturas en peana de 25 mm y de 40 mm y ofrece los bonificadores a las miniaturas más grandes.
- Una Cobertura de tamaño 3 oculta a todas las miniaturas.

Si la miniatura tiene Cobertura parcial:

- Una Cobertura de tamaño 1 ofrece los bonificadores de Cobertura a las miniaturas en peana de 25 mm y de 40 mm y no ofrece bonificadores a las miniaturas más grandes.
- Una Cobertura de tamaño 2 y 3 ofrece los bonificadores de Cobertura a todas las miniaturas.

Cuando una Cobertura ofrezca los bonificadores, estos deben sumarse al Blindaje de la miniatura objeto del disparo. Si no ofrece bonificadores es que es tan pequeña respecto al objetivo que no es un obstáculo para el disparo.

Si una Cobertura oculta a la miniatura, ni la miniatura atacante tiene Línea de visión hacia ella, ni viceversa. Es un obstáculo tan grande que tapa por completo.

APILAR COBERTURAS

En algunos casos la línea que se traza desde el atacante al defensor puede atravesar más de una Cobertura.

Si se atraviesan varias Coberturas que ofrezcan el bonificador a la miniatura objetivo se añadirá +1 a ese bonificador por cada elemento de Cobertura adicional al elemento de Cobertura con el grado de protección más alto. O lo que es lo mismo, se usaría el bonificador al Blindaje más alto, y luego se sumaría +1 adicional por cada Cobertura extra.

EJEMPLO

Una miniatura se encuentra tras un muro de ladrillo, que tiene un grado de protección medio y además está equipada con un *escudo*.

En este caso obtendría el Blindaje +5 del muro, que es el grado de protección más alto (el *escudo* proporciona Blindaje +2) y además un +1 adicional por apilar la Cobertura del *escudo*.

DIFERENTES ALTURAS

Todas las reglas anteriores están pensadas entre dos miniaturas que se encuentren a la misma altura. ¿Pero qué ocurre si una miniatura trata de disparar a otra desde una posición más elevada? ¿Y al revés?

Si la miniatura objetivo está en una posición superior, como el tejado de un edificio, se considerará que no tiene Cobertura si su peana está en contacto con el borde. Si no estuviera en contacto con el borde, pero su peana se encuentra dentro, aunque sea parcialmente, de una distancia del borde como máximo del tamaño de su peana, se considerará que está tras Cobertura. Si su peana está más alejada del borde que una distancia igual al tamaño de su peana, estará totalmente oculta y no habrá Línea de visión hacia ella, por lo que no podrá ser objetivo de un disparo.

Si por el contrario es una miniatura que está en altura la que dispara a la que se encuentra por debajo, se usarán las reglas de estar en contacto con un elemento, de tal manera que no habrá Cobertura hacia su objetivo si ella misma tenía Cobertura y no tendrá Línea de visión si tampoco había Línea de visión hacia ella.

En general consideraremos que dos miniaturas están a diferentes alturas de cara a las Coberturas si hay más de 5 cm de diferencia entre la altura a la que se encuentra una y la altura a la que se encuentra la otra.

CONSEJO

Recuérdalo de manera sencilla así. ¿Más allá del tamaño de tu peana del borde? Esa miniatura ni ve ni la pueden ver. ¿En el borde? No tiene Cobertura ni la tienen los rivales. ¿Entre esos dos casos? Tienes Cobertura si te Disparan pero tu rival no la tiene si le Disparas.

Si una miniatura está en altura, y a la vez tras algún elemento de escenografía, se apilarán las Coberturas de la manera habitual.

Para saber si las miniaturas en la parte inferior están tras Cobertura, se trazará la línea en el aire desde el borde, en la parte más cercana a la peana de la miniatura atacante, hasta la peana de la miniatura objetivo y se comprobará de la manera habitual si atraviesa algún elemento de escenografía.

ESCENOGRAFÍA EXTRAÑA

En ocasiones puede haber elementos de escenografía con formas poco regulares que no se pueden cubrir fácilmente con estas reglas. Escaleras que suben, vallas que no cubren la peana pero sí la parte superior de una miniatura, etc. En esos casos, lo más normal es que se considere que hay una Cobertura parcial, pero lo ideal es que se aplique la lógica dentro de lo posible. Y si no se está de acuerdo, a tirar los dados para ver qué se decide.

MINIATURAS COMO COBERTURA

Las miniaturas amigas o enemigas pueden estar en línea de tiro y funcionar en cierta manera como Cobertura. Deberá comprobarse de la misma manera que con las Coberturas si las miniaturas ofrecen Cobertura parcial o total, como si las peanas de las miniaturas que están en medio del disparo fuesen escenografía.

Si la Cobertura es total, la miniatura objetivo estará totalmente tapada y no podrá ser seleccionada como blanco.

Si unas miniaturas ofrecen Cobertura parcial a una miniatura objetivo de un disparo, se usarían las reglas de Disparar a un Combate. La miniatura que dispare sufrirá un penalizador -3 a la Precisión. Si la tirada de Precisión se falla a causa de ese penalizador, se habrá impactado a la miniatura que otorgaba Cobertura. Solo se podrá impactar a la miniatura que ofrezca Cobertura más cercana al atacante. Si hubiera dos igual de cerca se elegirá una al azar. Si el disparo atraviesa más Coberturas, se beneficiaría de ellas como si esa miniatura hubiera sido la miniatura objetivo inicial.

No es posible Evitar la Cobertura como con elementos de escenografía, ya que las miniaturas están siempre en movimiento.

TODO ES MÁS SENCILLO

Posiblemente hayas leído esto y te preguntes: ¿*realmente es necesario trazar siempre esas líneas y demás?* Por supuesto que no. Todo esto trata de explicarte con palabras lo que es una Cobertura parcial, total o no estar si quiera en Cobertura, lo cual visualmente es más sencillo pero explicarlo no tanto. Pero la realidad es que como mínimo en el 90% de las ocasiones todo eso va a estar más que claro a simple vista.

Si una miniatura está en campo abierto no tienes que andar trazando líneas para ver que ninguna cruza un elemento de escenografía. Si está claramente detrás de un elemento pues lo mismo. Y si parte de la peana asoma pues está claro que es Cobertura parcial.

Sólo en el caso de una posición muy dudosa donde esté tan justo al borde de un elemento necesitarás trazar una línea para ver si lo atraviesa o no. Y ya está.

Y por supuesto, ten en cuenta siempre esto. Si dos miniaturas están en su Línea de visión y una puede disparar a la otra, también va a poder suceder lo contrario.



EJEMPLOS

COBERTURAS



En el ejemplo A no se puede trazar ninguna línea desde los arcos frontales de las peanas de los atacantes a cualquier punto de las peanas de las miniaturas objetivo que no pase por el elemento de escenografía, por lo que ambas tienen una Cobertura total. Al ser un elemento de tamaño 2 y ambas miniaturas ir en peana de 25 mm, el elemento las oculta totalmente y no tendrían Línea de visión entre ellas, por lo que no podrían ser objetivos de un disparo.

En el ejemplo B puede trazarse una línea entre un punto de las peanas de los atacantes a cualquier punto de las peanas de las miniaturas objetivo que no pase por el elemento de escenografía, pero también puede trazarse una línea que sí atraviesa el elemento. Por lo tanto ambas tienen Cobertura parcial. Si alguna de las dos miniaturas, o incluso ambas, estuviera pegada al elemento, podría disparar a la otra miniatura ignorando esa Cobertura.

En el ejemplo C no se puede trazar ninguna línea entre cualquier punto de las peanas de las miniaturas que pase por el elemento de escenografía, por lo que ninguna de las dos tiene Cobertura.

EJEMPLOS

COBERTURAS



Un integrante del V Reich tiene a dos Mutardos a tiro, ambos con peanas de 25 mm.

Aunque puede trazar una línea desde un punto del arco frontal de su peana hasta la peana del Mutardo A, sin que atreviese el coche, también puede llegar a trazar alguna línea que sí lo atraviesa, por lo que el Mutardo tiene Cobertura parcial. El coche es una Cobertura pesada de tamaño 1, por lo que si Dispara al Mutardo A este tendría un bonificador al Blindaje de +7.

Por el contrario, es posible trazar líneas desde todos los puntos del arco frontal de su peana hasta todos los puntos de la peana de la Mutarda B, y que ninguna atraviese algún elemento, por lo que la miniatura no está protegida por Cobertura.



Un integrante de los Pandilleros tiene a tres miniaturas del V Reich en su Línea de visión.

La miniatura A tiene Cobertura total, ya que no se puede trazar ninguna línea desde algún punto del arco frontal de la peana del Pandillero que no atreviese el elemento de escenografía. Este elemento es una Cobertura pesada de tamaño 1 y la miniatura tiene una peana de 25 mm, por lo que si le Dispara, esta tendría un bonificador al Blindaje de +7.

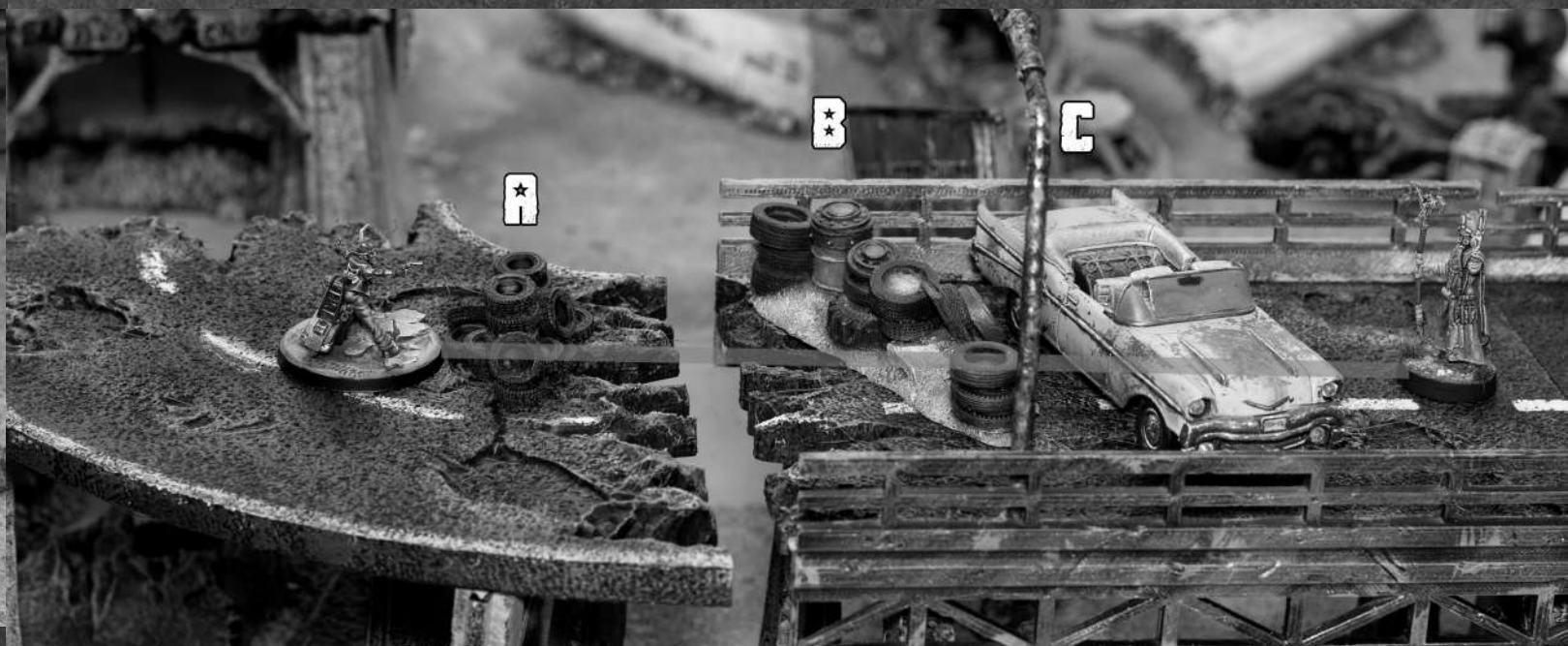
La miniatura B tiene Cobertura parcial, ya que hay alguna línea que atraviesa la escenografía, pero no todas. Sin embargo, la miniatura tiene una peana de 55 mm, y por lo tanto un elemento de tamaño 1 no le ofrece ningún bonificador por Cobertura.

La miniatura C tiene también Cobertura parcial, ya que hay alguna línea que atraviesa la escenografía, pero no todas. Este elemento es una Cobertura media (es adobe) de tamaño 3 y la miniatura tiene una peana de 40 mm, por lo que si le Dispara, esta tendría un bonificador al Blindaje de +5. Si el elemento cubriera totalmente a la miniatura, esta estaría totalmente oculta y no podría ser objeto de disparos, ya que no habría Línea de visión hacia ella.

Hay que tener en cuenta que las 3 miniaturas del V Reich, al estar pegadas a las Coberturas, podrían Disparar al Pandillero sin que se beneficiara de estas protecciones.

EJEMPLOS

APILAR COBERTURAS



Un Chispa de los Hijos de la Sangre Negra con peana de 40 mm se dispone a Disparar a un Cardenal Nuclear de los Irradiados con peana de 25 mm. Por el medio hay tres elementos de escenografía. Los elementos A y B son unos neumáticos, por lo que sirven como Coberturas con un grado de protección ligero y tamaño 1, mientras que el elemento C es un coche, que también tiene tamaño 1, pero un grado de protección pesado.

El Chispa está pegado al elemento A, por lo que no se tendrá en cuenta su Cobertura. El Cardenal sí que se protegerá con los elementos B y C. De estos debemos elegir la Cobertura de mayor grado de protección, en este caso la del C, que al ser Cobertura pesada confiere un bonificador al Blindaje de +7. El elemento B tiene un grado de protección ligero, lo que confiere un bonificador al Blindaje de +3, pero al estar apilando Coberturas, solo sumará un +1 adicional. De esta manera el Cardenal Nuclear tendrá un bonificador por Cobertura, que sumaría a su Blindaje, de +8 (7+1). Si el disparo fuera al contrario, el Chispa también se beneficiaría de la Cobertura del elemento A, y por lo tanto sumaría un +1 adicional a su Blindaje, siendo un +9.

MINIATURAS COMO COBERTURA



Un Pandillero tiene la intención de Disparar al Mutardo B.

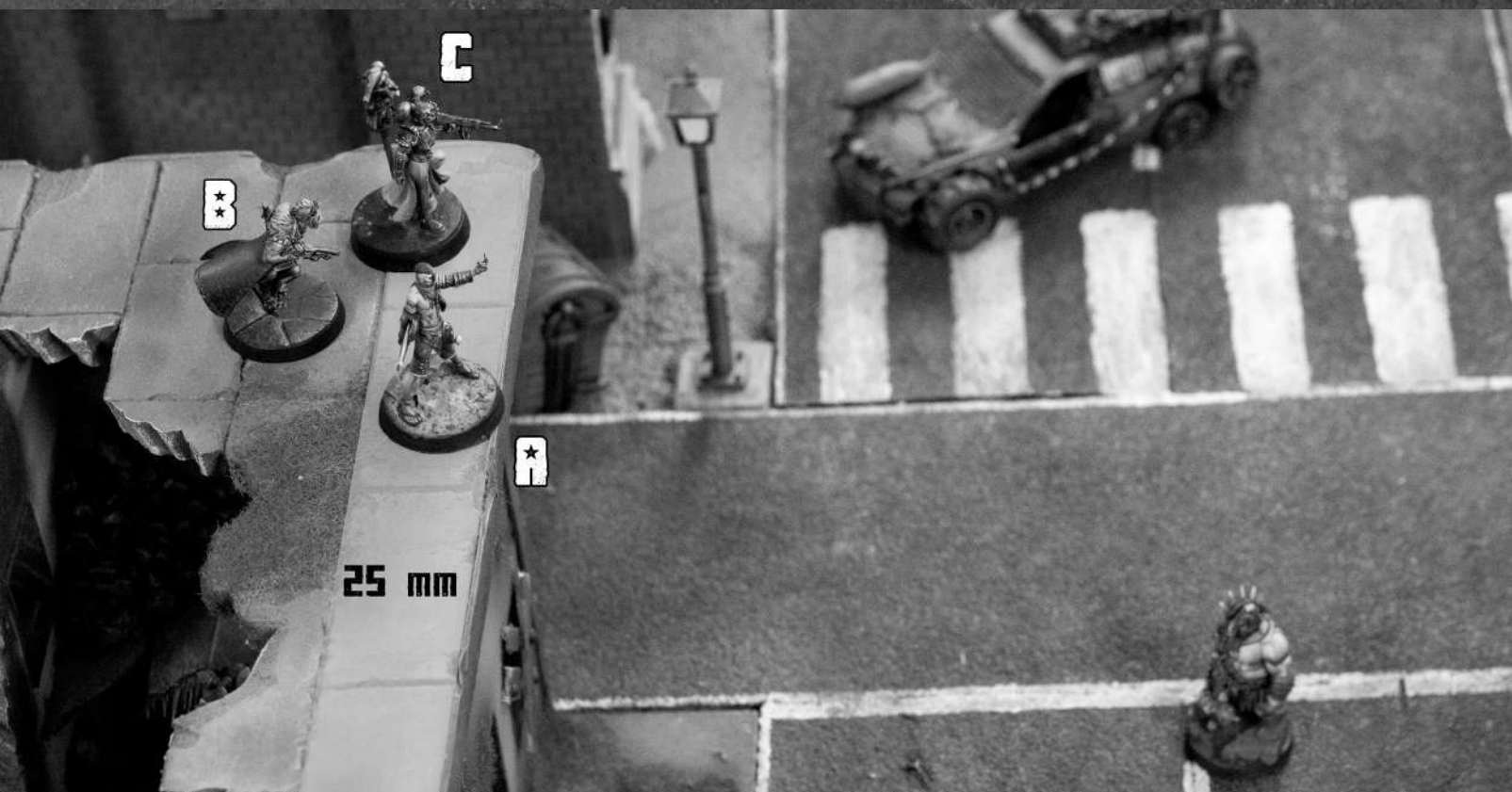
Puede trazarse una línea desde un punto del arco frontal de la peana del Pandillero que no llegue a atravesar al Mutardo A, pero también puede trazarse una línea que sí lo atraviese. Eso significa que sirve como Cobertura parcial para el Mutardo B.

Por lo tanto se utilizarán mismas reglas de Disparar a un Combate (página 21). El Pandillero sufrirá un penalizador -3 a la Precisión a la hora de Disparar. Si fallara la tirada de Precisión a causa de ese penalizador, habrá impactado a la miniatura que otorgaba Cobertura, en este caso el Mutardo A.

Si no pudiera trazarse ninguna línea desde algún punto de la peana del Pandillero que no atravesase al Mutardo A, eso significaría que el Mutardo B estaría totalmente cubierto, y por lo tanto no podría designarse como objetivo de los disparos.

EJEMPLOS

COBERTURAS A DIFERENTES ALTURAS



Tres Pandilleros, todos con peanas de 25 mm, se encuentran en lo alto de un edificio.

Los Pandilleros A y C podrían Disparar al Ido que se encuentra abajo, ya que se encuentran, aunque sea parcialmente, a una distancia como máximo del tamaño de su peana del borde, en este caso 25 mm. El Pandillero B se encuentra más allá de esa distancia, por lo que no puede Disparar.

Pero estas miniaturas también pueden ser objeto de disparos desde el suelo. El Pandillero A, al estar pegado al borde del edificio, no dispondría de Cobertura. El Pandillero B está alejado más allá del tamaño de su peana del borde, por lo que está totalmente cubierto y no podrá ser objeto de disparos. El Pandillero C no está pegado al borde, pero se encuentra parcialmente dentro de una distancia máxima del tamaño de su peana de 25 mm desde este, por lo que dispondrá de la Cobertura que le proporciona el edificio.

TAMAÑOS DE COBERTURA VARIABLES



La mayor parte de los elementos de escenografía que se pueden encontrar en la mesa de juego tendrán una forma bastante uniforme, y por lo tanto un único valor de Tamaño de Cobertura. Sin embargo, algunos pueden tener una forma o altura que varíe considerablemente de un lugar a otro del propio elemento. En ese caso pueden asignárseles distintos valores de Tamaño de Cobertura dependiendo de la zona del elemento.

En este caso, el Toro tendría una Tamaño de Cobertura de 3 en la zona marcada de verde, pero sin embargo un Tamaño de Cobertura de 1 en la otra zona, tras la que se encuentra la miniatura. Se deberá utilizar por tanto el valor que corresponda a la zona por la que atravesase la línea que va desde la miniatura atacante hasta la miniatura objetivo.



REGLAS ESPECIALES

■ A DOS MANOS

Algunas armas necesitan de ambas manos para ser utilizadas. No es posible estar equipado con más de un objeto con esta Regla especial.

■ ARMA DE FUEGO

El arma no lleva incluida la munición. Las *balas* han de ser adquiridas aparte.

■ ARMATOSTE

El objeto es aparatoso de llevar y no es fácil moverse con él. Otorga un penalizador de -1 a la Agilidad de la miniatura. No es posible estar equipado con más de un objeto con esta regla.

■ AUTOMÁTICO

Antes de Disparar con este arma se debe declarar si se va a usar el modo habitual o el automático. Disparar en modo automático implica no solo el disparo, sino también dos Acciones de Disparo adicionales inmediatas, gratuitas y obligatorias (siempre que el arma tenga la suficiente munición). Estas dos Acciones gratuitas de Disparo se pueden realizar contra la misma miniatura rival o contra otra a un máximo de 10 cm del anterior objetivo.

EJEMPLOS

Un Übersoldat del V Reich Dispara con un *rifle automático* en modo automático a un Cabezón de los Mutardos. Le impacta y consigue Abatirlo. En el segundo disparo elige como blanco a un Mutante que estaba a 10 cm del primero. Esta vez falla el disparo, así que decide utilizar el tercer y último disparo otra vez contra este Mutante para intentar Abatirlo definitivamente.

Un Cardenal Nuclear de los Irradiados quiere Abatir a un Jefe de los Pandilleros, así que gasta su primera Acción en Apuntar y declara que va a Disparar en su segunda Acción en modo automático su *rifle automático*.

En el primero disparo falla la tirada de Precisión.

En el segundo disparo (la primera Acción de Disparo gratuita) consigue Impactar, pero el *chaleco antibalas* del Jefe de los Pandilleros hace su trabajo y le protege.

No le quedan más *balas* al Cardenal Nuclear, así que pierde la tercera Acción de disparo (la segunda gratuita) y su plan de Abatir al Jefe queda frustrado.

Un Curtido de los Pandilleros Dispara con un *rifle automático* en modo automático a un Engranaje de los Chattereros. Tanto la tirada de Precisión como la de Impacto resultan exitosas, así que el Engranaje resulta Abatido.

El Curtido realiza el segundo disparo (primera Acción gratuita) a un Dinamo que está a 7 cm del Engranaje recién Abatido. Esta vez falla el disparo.

Podría realizar el tercer disparo (segunda Acción gratuita) contra el mismo Dinamo, pero está más interesado en Abatir a Caronte, que se encuentra a pocos centímetros del Dinamo al que acaba de Disparar. Dispara y consigue Abatirlo.

La primera Acción de esta Fase de activación ha sido todo un éxito. Le quedan dos *balas*, así que podría decidir Disparar nuevamente en modo automático, pero prefiere reservar una de sus *balas*, por lo que declara que va a gastar su segunda Acción para Disparar en el modo habitual su *rifle automático* contra un amenazante Pistón con *lanzarpones* que está reclamando su atención.



■ BERSÉKER

Algunos luchadores son tan agresivos o fanáticos que parecen no darse cuenta de que están muertos hasta que es demasiado tarde para el bienestar de sus rivales.

La miniatura puede completar la Fase de activación propia tras resultar Abatida. Al final de esa Fase de activación, si acaba el último Turno de la partida o si resulta Abatida de nuevo (lo que antes suceda), se considerará una baja definitiva.

EJEMPLOS

Un Paladín de los Irradiados consigue Abatir en su Fase de activación a una Bestia del pozo de los Mutardos. Sin embargo al tener la Regla especial Bersérker, esta se mantendrá firme, y por lo tanto seguirá trabada con el Paladín. Cuando sea la Fase de activación de la Bestia del pozo esta podrá Combatir con el Paladín, y será Abatida definitivamente si el Paladín la Abate de nuevo o, si esto no ocurre, al acabar su Fase de activación.

Tenemos el mismo caso de antes, pero ahora el Paladín Abate a la Bestia del pozo durante la primera Acción de la Fase de activación de esta. Como a la Bestia del pozo aún le queda una Acción en esta Fase de activación, esta vez resultará definitivamente Abatida al finalizar esa Acción, suceda lo que suceda en el Combate.

■ BESTIA

Una miniatura con esta regla no puede controlar ni Interaccionar con objetivos en las misiones que los contengan y es incapaz de escalar superficies verticales, ni siquiera por una escalerilla. Además, no podrá Rapiñar un cadáver ni Interaccionar con ningún tipo de aparato.

■ BOMBA

Ya sean realizadas con una mezcla de productos químicos, o con un trapo encendido en una botella con combustible, el cometido es aniquilar o debilitar al enemigo. Un arma con esta regla puede comprarse individualmente hasta un máximo de tres, pero a efectos de equipo solo cuenta como un arma. Eso significa que a la hora de cuantificarse para la Regla especial Escasa, todas las bombas en una miniatura contarán como una sola.

Debido a su fragilidad no puede emplearse en Combate como arma improvisada; por lo que una miniatura equipada únicamente con un arma con esta regla contará como desarmada en Combate.

Las bombas suelen tirarse con el brazo y se destruyen al impactar, por lo que tienen también las reglas especiales Tiro parabólico y Usar y tirar.

■ CAMUFLAJE

Algunos combatientes son difíciles de distinguir del entorno. Los Disparos realizados contra esta miniatura sufren un penalizador -2 adicional a la Precisión en las tiradas para Evitar Cobertura (lo que hace un total de -5 a la Precisión).

■ ¡¡¡CATAPUM!!!

A la hora de Disparar, un arma o munición con esta regla que saque un resultado de 9 o 10 en la tirada de Impactar sufrirá una explosión interna: el Disparo fallará automáticamente y el arma quedará inutilizada durante el resto de la partida. Si por alguna razón el Impacto fuese automático (por tener una Precisión de 10 gracias a modificadores, por ejemplo), habrá que realizar igualmente la tirada de 1d10 para ver si se aplica esta regla. Con el resto de resultados funcionará normalmente, independientemente de que consiga Impactar o no.

■ COMBUSTIBLE (X)

El equipo con esta regla necesita de cargas de combustible para funcionar. El equipo comienza con X cargas, pero cada vez que se realice un Disparo, ataque o utilice, gastará las cargas indicadas, hasta quedar agotada y dejar de funcionar.

Pero llevar ese combustible es peligroso, así que si una miniatura con un equipo con esta regla es Impactada puede llegar a explosionar. Si después de ser Impactada, en la tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza el atacante saca una tirada de 1, habrá una explosión. La miniatura que porte el equipo, y cualquier miniatura en contacto con ella, sufrirá un impacto de tanta Fuerza como cargas le queden al equipo y Penetración 3.

■ DIFÍCIL DE USAR

Algunas armas no son sencillas de utilizar. El arma a distancia penaliza con un -1 a la Precisión a los Disparos que se realicen con ella.

■ ELECTRIFICACIÓN

Si una miniatura Impacta en cuerpo a cuerpo a alguien con un objeto con esta Regla especial, o usa un Acción para activar un objeto con esta regla, deberá realizar una tirada de Dureza. En caso de fallarla, la descarga eléctrica lo habrá dejado tan mermado que sufrirá un penalizador de -3 en los Atributos de Combate, Precisión y Agilidad, a un mínimo de 1, hasta que finalice su siguiente Fase de activación en el próximo Turno.

■ ESCASA

Cualquiera puede encontrar un palo en el Páramo, pero algunas armas son escasas y es más complicado hacerse con ellas o construirlas. Un arma con esta regla sólo puede repetirse un máximo de 3 veces en una misma banda.

■ ESCURRIDIZO

La miniatura no necesita realizar la tirada enfrentada de Agilidad para Separarse del Combate. La supera automáticamente.

■ IGNÍFUGO

Una miniatura equipada con un Blindaje con esta regla ignorará los efectos de los marcadores de Fuego.

■ ÍMPETU (X)

Obtiene un bonificador a la Penetración y a la Fuerza igual al número entre paréntesis por cada bonificador de +1 al Combate recibido por el Movimiento del Asalto.

■ INCENDIARIA (X)

Las armas con esta regla cubren de llamas la zona allí donde impactan, obligando a los rivales a salir de cobertura o haciendo muy arriesgado cruzar ciertas zonas. Estas armas dejan un marcador permanente de Fuego de 5 cm de radio.

Toda miniatura impactada con un arma con la regla Incendiaria (X) recibirá un Impacto con un valor de Penetración y Fuerza indicado por el número entre paréntesis, que ignora cualquier tipo de bonificación por Cobertura. Si sobrevive deberá desplazarse inmediatamente fuera del marcador de Fuego en sentido contrario al rival que ha efectuado el ataque. Tras esto las miniaturas podrán entrar y quedarse dentro de los marcadores de Fuego bajo su riesgo.

Cualquier miniatura que durante el transcurso de una Acción contacte con un marcador de Fuego sufrirá un Impacto con un valor de Penetración y Fuerza indicado por el número entre paréntesis. Una miniatura sufrirá los efectos del fuego sólo una vez por Acción, que será el más potente, independientemente de que al moverse salga y entre en un marcador o atraviese más de un marcador.

Por otra parte, si una miniatura tiene algún arma con esta regla y resulta Abatida, estas armas detonarán, centrando el área de explosión sobre la peana de la miniatura Abatida. Deberán seguirse las mismas reglas que si el arma hubiera impactado, pero añadiendo un bonificador de +1 a la Fuerza por cada arma incendiaria equipada tras la primera. Además, el equipo que lleve habrá resultado destruido y no podrá ser usado por otra miniatura.

■ INFILTRACIÓN

Una miniatura con esta regla, no tiene por qué ser desplegada en la zona de despliegue con el resto de miniaturas. En su lugar puedes decidir que avanza secretamente 10 cm por Turno de juego desde el borde de la zona de despliegue propia más cercano al centro de la mesa, pudiendo aparecer en cualquier Turno posterior al primero hasta un máximo del cuarto Turno. Desplegará dentro de esa distancia en cualquier lugar de la mesa, a no menos de 15 cm de cualquier miniatura enemiga, y en un lugar donde ninguna miniatura enemiga tenga Línea de visión sobre ella.

En el Turno en que se quiera desplegar la miniatura, debe indicársele al rival al principio de la Ronda de Agilidad que le corresponda y actuará de la misma manera que el resto de miniaturas de esa Ronda de Agilidad.

EJEMPLO

El jugador decide que la miniatura aparezca en el cuarto Turno de juego.

Puede situarse en cualquier lugar de su zona de despliegue, o hasta 30 cm de ella (10 cm por cada Turno anterior), a 15 cm como mínimo de las miniaturas rivales y en un lugar en el que estas no tengan Línea de visión sobre ella.



■ LENTORRA (X)

Un arma con esta regla, necesita que se gaste un número de Acciones, indicadas por el número entre paréntesis, para ser recargada después de Disparar. Estas armas comienzan la partida cargadas. Si el arma fuese de cuerpo a cuerpo, los bonificadores del arma se aplican a la primera Acción de Combate que consiga Impactar. Acto seguido, este arma contará como descargada.

En las siguientes Acciones de Combate de la Fase de activación se podrán aplicar los modificadores de cualquier otro arma que posea la miniatura (contraviniendo las reglas habituales por poseer dos armas en un Combate) o de arma improvisada si este arma ya descargada fuese la única que pueda o quiera emplear.

■ MAMOTRETO

Algunas armas tienen un tamaño descomunal. No sólo deben utilizarse las dos manos para utilizar una de estas armas, sino que además una miniatura equipada con ella no podrá equiparse con ningún otro arma. Si es un arma a distancia, debido a la envergadura y peso de esta, contará como una *maza pesada* al ser utilizada en Combate cuerpo a cuerpo.

■ MÓNGUER

Hay luchadores especialmente cortos de mente. Una miniatura con esta regla no puede controlar ni interactuar con objetivos en las misiones que los contengan. Además, no podrá Rapiñar un cadáver ni Interaccionar con ningún tipo de aparato.

■ MONTADA

Algunos parameños que seguro son unos vagos, se desplazan sobre animales o pequeños vehículos. Estas miniaturas no pueden controlar ni interactuar con objetivos, no pueden Atravesar obstáculos y son incapaces de Tregar, ni siquiera por una escalerilla.

Ya que es difícil Disparar mientras se monta, cualquier arma con la que dispare tendrá un penalizador de -1 a la Precisión.

■ PLANTILLA

Un arma con esta regla, cuando dispare, impactará automáticamente a cualquier miniatura en Línea de visión tocada por la plantilla correspondiente sin necesidad de realizar ninguna tirada de Precisión. Además ignorará cualquier bonificador por Cobertura. La plantilla deberá colocarse en contacto con la peana de la miniatura que dispara en cualquier posición en el borde de la peana en su Línea de visión.

No podrá usarse Fuego defensivo con un arma con esta regla. Por otra parte, si se impacta a una miniatura en Combate o Combate múltiple, serán impactadas todas las miniaturas involucradas en este, aunque no sean tocadas directamente por la plantilla.

■ POSTAS

Un arma a distancia con esta regla, concederá un bonificador de +1 a la Precisión a los disparos que se realicen con ella. Debido a la dispersión de sus disparos, no es posible Evitar Cobertura al Disparar, ni intentar elegir como blanco a una miniatura en particular en un Combate, al que se disparará sin penalizadores, pero siendo impactadas todas las miniaturas involucradas en caso de éxito.

■ RAUDO

Hay criaturas más rápidas de lo habitual. Una miniatura con esta regla puede Mover 15 cm en lugar de 10 cm por Acción de Movimiento.

■ RETRASO (X)

Una miniatura con esta regla puede elegir retrasar su Fase de activación una vez por Turno de juego hasta tantas Rondas de Agilidad como el número entre paréntesis. Cuando llegue su momento de actuar, podrá declarar que actuará en una Ronda de Agilidad posterior dentro de ese margen.

A la hora de actuar se seguirán las reglas habituales de orden de actuación, como si la miniatura con esta regla tuviera la misma Agilidad que el resto de miniaturas que deben actuar en esa Ronda de Agilidad.

EJEMPLO

Un Jefe de los Pandilleros con Agilidad 6 y Retraso (3), puede declarar cuando llegue su momento de actuar en la Ronda de Agilidad 6, que lo hará en la Ronda de Agilidad 3, ya que puede retrasar su Fase de activación hasta 3 Rondas de Agilidad.

Si hubiera alguna miniatura más que actuara en esa Ronda de Agilidad, se seguirían las reglas de orden de actuación habituales.

■ SALTO

Una miniatura con esta regla, puede utilizar su movimiento de manera tridimensional, moviéndose en cualquier dirección (siempre que la escenografía se lo permita, claro). Eso sí, debe finalizar su movimiento posándose en un lugar donde pueda estar de pie.

Mientras solo realice saltos y no camine, ignora el Terreno chungo y el Terreno pila chungo.

Pueden combinarse varias Acciones de Movimiento seguidas en una misma Fase de activación, para hacer un súper salto, que por lo tanto podrá alcanzar una distancia máxima igual a la suma del Movimiento de todas esas Acciones. En ese caso sólo al final de la última Acción de Movimiento tendrá que posarse, pudiendo usarlo también para Asaltar.

EJEMPLO

Una miniatura decide combinar sus 2 Acciones de Movimiento para hacer un súper salto. Por lo tanto podrá hacer un salto de una distancia máxima de 20 cm (10 cm por cada Acción de Movimiento que ha combinado).

■ SED DE SANGRE

Siempre que una miniatura con esta Regla especial tenga Línea de visión con una miniatura enemiga, deberá dirigirse de la manera más corta posible hacia ella, hasta llegar al Combate. Si hubiera más de una miniatura enemiga, deberá

avanzar hacia la más cercana (tirando al azar si estuvieran a la misma distancia). No podrá usar nunca la Acción de Separarse del Combate.

■ TIRO PARABÓLICO

Un arma con esta regla no seguirá las reglas habituales de disparo. Debe elegirse un objetivo a una distancia mínima de 5 cm, que además de una miniatura puede ser un punto del terreno. Se tirará para Impactar de manera habitual, pero si falla, se desviará del objetivo 2,5 cm por cada fracción de 2 que se haya alejado en la tirada. La desviación será hacia adelante si la tirada de Precisión fue par, y hacia atrás si la tirada fue impar. Nunca podrá desviarse más atrás que la miniatura que usa el arma, si lo hiciera, se considerará que le ha caído justo encima (quizás se le resbaló de la mano) y podrá desviarse hacia delante incluso más allá del alcance del arma.

No es posible Apuntar ni Evitar Cobertura con un Tiro parabólico.

EJEMPLOS

Un Ascua de los Hijos de la Sangre Negra tiene Precisión 4 y lanza un *cóctel molotov*, que es un arma con la Regla especial Tiro parabólico.

En la tirada de Precisión saca un 8, por lo que falla la tirada, y se desvía 2,5 cm por cada fracción de 2 de diferencia.

En este caso la primera fracción es 5 y 6 y la segunda fracción es 7 y 8. Al sacar un 8 la desviación es de dos fracciones, lo que significa que se desvía 5 cm. Como la tirada fue par, la desviación fue hacia adelante.

El mismo Ascua de los Hijos de la Sangre Negra lanza otro *cóctel molotov*.

Esta vez la tirada de Precisión ha sido un 5, por lo que se desvía sólo 2,5 cm hacia atrás, al ser la tirada impar y por una sola fracción de diferencia.

■ TODOTERRENO

Una miniatura con esta regla considera el Terreno pila chungo como Terreno chungo y el Terreno chungo como Terreno chachi.

■ TREPADOR

Una miniatura con esta regla puede Trepar como si fuera por Terreno chachi.

■ USAR Y TIRAR

Un arma con esta regla, sólo podrá utilizarse en una única ocasión durante toda la partida.

■ VENENO (X)

Cuando una miniatura es impactada por otra miniatura o arma con esta regla podrá sufrir daño incluso tras haber superado su tirada de Dureza.

En su Fase de activación posterior, justo antes de realizar sus Acciones, deberá superar una tirada enfrentada de Dureza contra la potencia del Veneno, indicado por el número entre paréntesis, o habrá sido Abatida.