



SUBFACCIÓN CHATARREROS CARROÑEROS



Durante los últimos años la influencia de Samantha O'Sullivan en la Zona de Puentecharra ha derivado a los Chatarreros a una vida menos nómada, llegando a adoptar a Samantha como su hogar, así como una obsesión por los ingenios mecánicos. Si bien la mayoría de los Chatarreros han abrazado estas nuevas costumbres, hay quienes creen que esto es una auténtica traición a los valores y tradiciones de esta facción. Estos se hacen llamar Carroñeros, y se mantienen firmes en su vida nómada, viajando de ruinas en ruinas, arriesgando sus vidas en busca de antiguos recursos del Mundo de Antaño para luego comerciar con ellos con quienes se encuentren.

RESTRICCIONES

Los Carroñeros deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Pistones, Engranajes y Sondas de los Chatarreros. Esta subfacción no posee Dinamos ya que lo de los cachivaches lo ven como una aberración.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo un Mercenario o una Personalidad de los Carroñeros en la banda.
- Sólo puede haber un Vigía por cada fracción de 150 puntos de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Carroñeros tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts





VIGÍA

25 PUNTOS



25 MM

Rebuscar en los restos del Mundo de Antaño es peligroso, ya que pueden acechar tanto bestias como bandas hostiles. Es importante tener a especialistas vigilando y defendiendo mientras el resto de la banda busca recursos.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	4	6	3	3	3

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Cuchillos arrojados	3 pts	Maza	5 pts
Maza ligera	3 pts	Pistola	5 pts
Filo pequeño	4 pts	Rifle	8 pts

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido	5 pts
------------------------	-------

EQUIPO

Puede equiparse con:

Trampa	5 pts
--------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Retraso (2).

Preparar el terreno. Un buen Vigía debe hacer que el terreno favorezca a su banda. Una vez desplegadas las miniaturas puede colocar una barricada casera en cualquier lugar a ras de suelo desde su zona de despliegue hasta la mitad de la mesa. Esta barricada se considera una Cobertura de tamaño 1 y grado de protección ligero y tendrá unas medidas máximas de 5 cm de ancho y 2,5 cm de profundidad.



SONDA

25 PUNTOS



25 MM

Los Sondas son una parte aún más importante en las bandas de Carroñeros, ya que la exploración en las peligrosas ruinas del Mundo de Antaño es algo fundamental. Estos Sondas son más versátiles y cada uno realiza distintas funciones en la banda. No parten de base con la Reglas especiales Infiltración y Raudo. Además de las reglas habituales de las bandas de Chatarreros, tienen la opción de adquirir algunas habilidades extra. Un Sonda puede adquirir DOS de las siguientes habilidades añadiendo su coste en puntos, no pudiendo repetir ninguna en la banda excepto Infiltrador y Velocista.

Acusica (5 pts): en su función de exploración le gusta alertar de donde están los rivales a sus compañeros. Si el Sonda tiene Línea de visión sobre alguna miniatura enemiga, podrá alertar sobre su presencia a las miniaturas de su banda que tengan Línea de visión sobre el propio Sonda, de tal manera que a la hora de Asaltar a esos enemigos se considerará que tiene Línea de visión sobre ellos en todas sus Acciones de Movimiento.

Ajustador (6 pts): es capaz de avanzar oculto hasta las últimas consecuencias. Cuando utiliza la Regla especial Infiltración puede aparecer en cualquier Turno de juego, incluidos aquellos más allá del cuarto. Seguirá el resto de reglas a la hora de aparecer.

Emboscador (8 pts): está especializado en emboscar a sus enemigos, como si saliese de la nada. Cuando utiliza la Regla especial Infiltración no necesita estar fuera de la Línea de visión de los enemigos para aparecer.

Felino (4 pts): es como un gato, capaz de acabar siempre de pie. Cuando sufra una Caída o asalte a una miniatura que esté por debajo de su altura podrá realizar una Tirada de Agilidad. Si la supera no quedará Tumbado.

Flacucho (5 pts): ya sea por constitución o porque en el Páramo no hay nada para papear y la gente se muere de hambre, este sonda es más delgado de lo normal. Gana la Regla especial Escurridizo y además puede pasar por sitios más estrechos que el ancho de su peana siempre que haya algún hueco.

Infiltrador (7 pts): se oculta con maestría para sorprender al enemigo cuando menos se le espera. Pasa a tener la Regla especial Infiltración.

Navajero (5 pts): controla la navaja como si se hubiera criado en un barrio marginal en los 80. Cuando use un *filo pequeño* lanza dos dados en la tirada de Combate y elige el resultado del dado que prefiera.

Saltador (5 pts): podría haber competido en salto de longitud. A la hora de Saltar, se considerará que su peana es el doble de grande (50 mm).

Velocista (5 pts): o es rápido o domina el arte de avanzar grácilmente. Pasa a tener la Regla especial Raudo.



SEÑOR LAO

55 PUNTOS



25 MM

El conocido como Señor Lao ha estado liderando el movimiento "anti-Samantha" entre los Chatarreros en la Zona de Puentecharra durante los últimos años. Aunque es cierto que la idea de que los Chatarreros están abandonando sus viejos valores estaba calando entre algunos miembros de esta facción, no es menos cierto que el rencor del Señor Lao se debe mucho más al hecho de que él era antes de la llegada de Samantha el líder de facto de los Chatarreros de la zona, y esta es la principal razón por la que ha liderado esta especie de escisión.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	3	5	6	3 (5)	3	4

ARMAS

Cuchillos arrojados y maza.

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

Retraso (3), Todoterreno.

Señor de los cuchillos. El Señor Lao es un virtuoso lanzando *cuchillos arrojados*. Cuando los lanza, estos no sufren ningún penalizador de Fuerza y Penetración por las distancias media y larga. Pero además puede unir 2 Acciones en hacer un lanzamiento que doblará los alcances habituales y tendrá un bonificador de +1 a la Fuerza y la Penetración, por lo que pasaría a ser Fuerza +1 y Penetración 3 en todas las distancias.

Supervisor de trampas. El Señor Lao se encarga de comprobar personalmente que todas las trampas de su banda estén en el mejor estado posible. Cuando se active una trampa de su banda, deberá sumarse +1 a la tirada de la tabla.

EQUIPO DE LOS CARROÑEROS

Además del equipo genérico habitual, los Carroñeros tiene cierto equipo propio de la subfacción. Los Carroñeros no tienen acceso a algunas armas habituales de los Chatarreros como son el *puño balístico* y la *bombeadora*, ni a las *balas apañadas*.

EQUIPO ESPECIAL

TRAMPA

Los Carroñeros usan distintos tipos de trampas caseras para sorprender a sus enemigos.

Reglas:

Cada Vigía puede adquirir un único marcador de Trampa.

Los marcadores de Trampa deben colocarse justo antes de desplegar las miniaturas, en cualquier lugar a ras de suelo fuera de la zona de despliegue enemiga y a un mínimo de 20 cm de distancia entre ellas.

La primera vez que una miniatura se acerque a 2,5 cm de un marcador de trampa deberá hacerse una tirada de 1d10 y aplicar el efecto de la siguiente tabla:

RESULTADO	EFEECTO
1-3	La trampa no funciona.
4-6	Debe Dispararse a la miniatura con Precisión 4 (sin modificadores) y Fuerza 3, con la regla especial Veneno (5)
7-9	Se colocará inmediatamente un marcador de Fuego la Regla especial Incendiaria (3) en el lugar donde estaba la trampa .
10	Deberá colocarse la plantilla de lágrima enfocando a la miniatura en el centro de esta. Todas las miniaturas tocadas por la plantilla sufrirán un impacto de Fuerza 5 y Penetración 4.

Coste: 5 pts.





SUBFACCIÓN CHATARREROS INNOVADORES



Durante muchos años, cualquier intento de avanzar tecnológicamente en la zona se veía frustrado mediante diferentes tipos de ataques por parte de la Megalópolis de Liberty City. Aún así, Samantha estaba obsesionada con esas cosas y decidió que algunos de sus inventores más innovadores se dedicaran a sus experimentos en lo más profundo de Samanthia, sin que la mayoría de los Chatarreros supieran de ellos, no digamos ya el resto del mundo. Con la caída de la Megalópolis por fin está decidida a mostrar al mundo las creaciones de los conocidos como Innovadores.

RESTRICCIONES

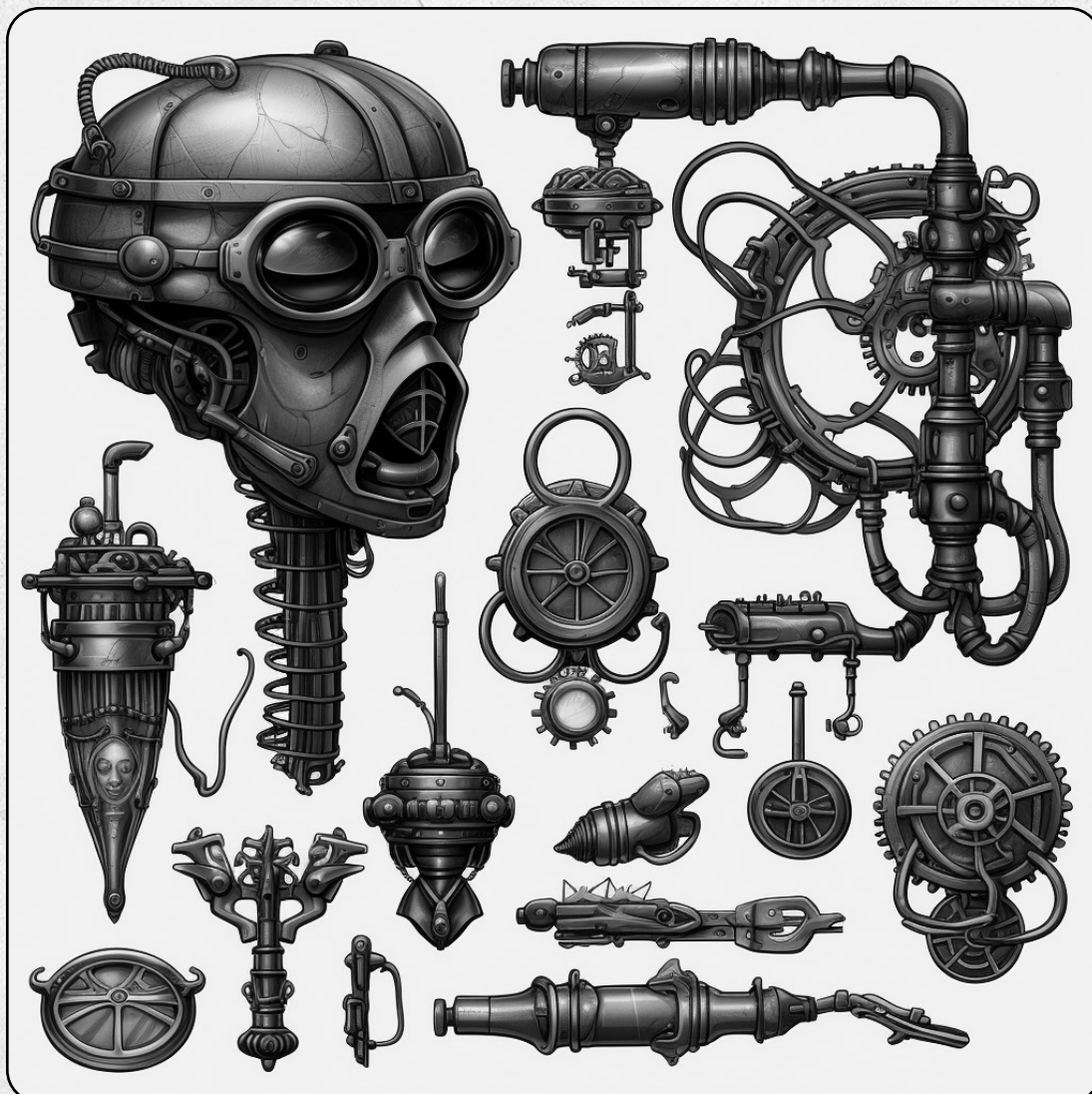
Los Innovadores deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Pistones y Dinamos de los Chatarreros. Esta subfacción no posee Engranajes, ya que es de élite, ni Sondas, porque lo de la infiltración silenciosa no les va mucho.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo un Mercenario o una personalidad de los Innovadores en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato paramañeo.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Innovadores tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 ptos





INGENIO

70 PUNTOS



40 MM

Estos ingenios mecánicos portados por algunos de los Chatarreros más locos y osados que se conocen, son capaces de provocar el terror en los enemigos... pero también de fallar en el momento menos adecuado.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	2	6	5	4

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos:

Maza pesada	6 pts	Lanzavapor acoplado	10 pts
Puño balístico acoplado	6 pts	Lanzaarpones acoplado	18 pts
Filo pesado	8 pts		

BLINDAJE

Exoarmadura.

EQUIPO

Protección contra la contaminación.



EL PROFESOR

70 PUNTOS



25 MM

El conocido simplemente como el Profesor, apareció un día en Samanthaia como salido de la nada. Sorprendentemente fue el elegido por Samantha para liderar el proyecto de los Innovadores para la creación de todo tipo de ingenios mecánicos. Y si bien las capacidades de este chatarrero están fuera de toda duda, su genialidad está bordeando la locura e incluso la autodestrucción. El Profesor no tiene ningún pudor en arriesgar la vida de su gente, e incluso la suya propia en pos de la ciencia, además de no ser demasiado bueno acatando órdenes por parte de Samantha, ya que se cree más inteligente que nadie. Bueno, sin mencionar sus problemas con la bebida y otras sustancias.

No cabe duda de que llevar al Profesor al combate puede ser una gran ventaja, debido a su conocimiento de todas las creaciones de los Innovadores, pero a la vez es un riesgo, ya que nadie sabe como va a actuar.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3 (2)	6	4	3	3	7

ARMAS

Pistola de diseño sospechoso.

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

Pistola de aspecto sospechoso. El Profesor porta un arma que parece haber salido de una Megalópolis listo para crear un vórtice dimensional o algo parecido, pero a la hora de la verdad es una *pistola* corriente. Bueno, puede que no tanto ya que de una *pistola* sólo mantiene sus distancias. En realidad esta no usa balas, y si consigue impactar en un Disparo, no hará daño, si no que podrá recolocar a la miniatura enemiga a cualquier lugar a 1d10x5 cm a ras de suelo y a un mínimo de 5 cm de cualquier miniatura. Eso sí, si falla el disparo, será el jugador rival el que pueda recolocar su miniatura objetivo.

Voy pedo, no idiota. El Profesor nunca sale sin algo de priva. En cualquier momento de su Ronda de activación (sin necesidad de gastar ninguna Acción) puede dar un lingotazo para repetir una tirada propia fallida... pero si lo hace, sufre un penalizador de -1 permanente a todos sus Atributos menos Acciones y Técnica (porque ni borracho deja de ser un genio). Puede repetirlo si quiere, pero vamos, que a la tercera muere por algunos Atributos que no deberían llegar a 0.

¡Burp! ¡Te he construido este dildo de 3 velocidades con piezas de un triciclo y una tostadora! No me preguntes cómo... ni por qué. El Profesor es un crack en eso de andar arreglando cosas... normalmente. Si se pone en contacto con una Exoarmadura puede tratar de quitarle marcadores de vapor gastando 1 Acción y realizando una tirada de Técnica. Si la supera retirará 1d3 marcadores de vapor. Si la falla generará 1d3 marcadores de vapor.

EQUIPO DE LOS INNOVADORES

Además del equipo genérico habitual, los Innovadores tiene cierto equipo propio de la subfacción. Este equipo utiliza un chorrón de mecanismos, palancas, etc.. Ninguna miniatura que no pertenezca a los Innovadores es capaz de utilizar este equipo.

Algunas armas pueden ser utilizadas por tropas de la facción básica de Chatarreros. Si eso fuera así se indicará en la descripción del arma y esa tropa podrá elegirla como parte de sus opciones de armas de la manera habitual. Pero a cambio los Pistones de los Innovadores no pueden equiparse con *puño balístico* o *lanzaarpones*, que reservan para los Ingenios

ARMAS CUERPO A CUERPO

GUANTE DE ENERGÍA

Un guante con garras muy cuqui al que se le añadido unas pequeñas baterías para dar un buen calambrazo a sus enemigos cuando les pegen un zarpazo.

Puede ser usado por Pistones.

Reglas especiales: Electrificación.

Estadísticas: Penetración 2.

Coste: 3 ptos.

PUÑO BALÍSTICO ACOPLADO

Un *puño balístico* que se ha acoplado a una *exomadura* añadiéndole un complejo mecanismo mediante el que se recarga más rápidamente, pero a cambio de generar más vapor.

Reglas especiales: Escasa, Lentorra (1).

Reglas: genera un marcador de vapor adicional al utilizarse en Combate.

Estadísticas: Combate +2, Fuerza +5, Penetración 2

Coste: 6 ptos.

ARMAS A DISTANCIA

CAÑÓN SÓNICO

Los Innovadores han conseguido crear un cañón capaz de desprender un sonido tan fuerte y molesto que es capaz de derribar personas o incluso hacerles estallar los tímpanos y llegar a matarlos.

Puede ser usado por Dinamos.

Reglas especiales: Escasa, Lentorra (1), Plantilla.

Reglas: toda miniatura que toque la plantilla debe realizar una Tirada de Dureza. Si la supera no le ocurrirá nada. Si la falla por una diferencia de 1-3 resultará Tumbada como tras sufrir una Caída. Si la falla por una diferencia de 4 o más resultará Abatida.

EJEMPLO

Un Dinamo utiliza su *cañón sónico* y toca con la plantilla a 3 miniaturas.

La primera miniatura tiene Dureza 5 y saca un 3 en la tirada, por lo que la ha superado y no le pasa nada. La segunda miniatura tiene Dureza 3 y saca un 7 en la tirada, por lo que habrá fallado la tirada por una diferencia de 4 o más ($7-3=4$) y habrá resultado Abatida. La tercera y última miniatura tiene Dureza 5 y saca un 6 en la tirada, por lo que habrá fallado la tirada por una diferencia de 1 y por lo tanto resultará Tumbada (sin sufrir ningún daño).

Distancia: plantilla de lágrima.

Coste: 10 ptos.

LANZAARPONES ACOPLADO

Un *lanzaarpones* conectado al brazo de una *exoarmadura* añadiéndole un complejo mecanismo mediante el que se recarga más rápidamente, pero a cambio de generar más vapor.

Reglas especiales: ¡¡¡CATAPUM!!!, Escasa, Lentorra (1).

Reglas: genera un marcador de vapor adicional al Disparar.

Distancia: 20/40/60 cm

Estadísticas: Fuerza 7, Penetración 10

Coste: 18 ptos.

LANZAVAPOR ACOPLADO

La *exoarmadura* puede forzar los mecanismos para crear un chorro de vapor.

Reglas especiales: Escasa, Lentorra (1), Plantilla.

Reglas: al usar el *lanzavapor acoplado* se considerará que se ha llegado automáticamente a los 5 marcadores de vapor, y por tanto deberá tirarse en la tabla directamente tras utilizarlo.

Distancia: plantilla de lágrima.

Estadísticas: Fuerza 5, Ignora Blindajes.

Coste: 10 ptos.



BLINDAJES

EXOARMADURA

Los Innovadores han sido capaces de fabricar un prototipo de *exoarmadura* que funciona a base de vapor, metano y bastante chatarra. Estos ingenios mecánicos portados por algunos de los Chatarreros más locos y osados que se conocen, son capaces de provocar el terror en los enemigos... pero también de fallar en el momento menos adecuado.

Reglas: la *exoarmadura* funciona principalmente a vapor, pero los Innovadores no han conseguido aún controlar la presión sin que resulte un peligro. Cada vez que realice 1 Acción en todo aquello que no sea quedarse parado sin hacer nada, se generará 1 marcador de vapor, pero además algunas de sus armas pueden hacer que incluso genere más (se indica en su entrada). También generará 1 marcador de vapor en cada tirada de Combatir que realice durante las Acciones de un oponente, aunque la *exoarmadura* no utilice sus propias Acciones.

Tras realizar la Acción que le lleve a tener 5 o más marcadores de vapor deberá tirar 1d10 en la siguiente tabla:

RESULTADO	EFFECTO
1-2	Fallo catastrófico en el que el vapor va hacia el Ingenio que está dentro de la <i>exoarmadura</i> , haciendo que sufra un Impacto Fue 6 que ignora Blindajes.
3-5	El vapor sale despedido. El Ingenio que está dentro de la <i>exoarmadura</i> y todas las miniaturas a 5 cm o menos que no estén ocultas por Cobertura, sufren un Impacto de Fue 3 que ignora Blindajes.
6-8	El vapor sale con seguridad, pero gasta la siguiente Acción entera para hacerlo.
9-10	El vapor sale con seguridad y velocidad. La <i>exoarmadura</i> está lista para usarse.

Después se retirarán todos los marcadores y volverá a comenzarse de nuevo (si no resultó Abatida, claro).

Cualquier arma con la Regla especial A dos manos pasará a poder usarse a una sola mano, por lo que perderá esta regla. Las armas de una *exoarmadura* no pueden ser Rapiñadas.

Blindaje: 5





SUBFACCIÓN CHATARREROS PIONEROS



Las ambiciones de Samantha de avanzar tecnológicamente no solo se vieron frenadas por el control ejercido por las Megalópolis, sino también por la salvaje defensa a la única fuente de combustible de la zona por parte de los Hijos de la Sangre Negra. Este culto no compartía este recurso con nadie... pero hace poco ciertos integrantes que escaparon de las garras de su actual líder Cunnilingus Igni, cuando este se hizo con el poder, llegaron a la Fortaleza del Cielo y consiguieron hacer funcionar la antigua plataforma petrolífera para después vender el combustible al mejor postor. Desde ese momento Samantha se hizo con grandes cantidades de este preciado recurso y ha puesto a su gente a trabajar en la creación de toda clase de arriesgados aparatos que se aprovecharan de él. Los Pioneros son los primeros locos que han empezado a probar toda esta tecnología en las luchas contra otras facciones bajo el lema de "Diesel gustazo".

RESTRICCIONES

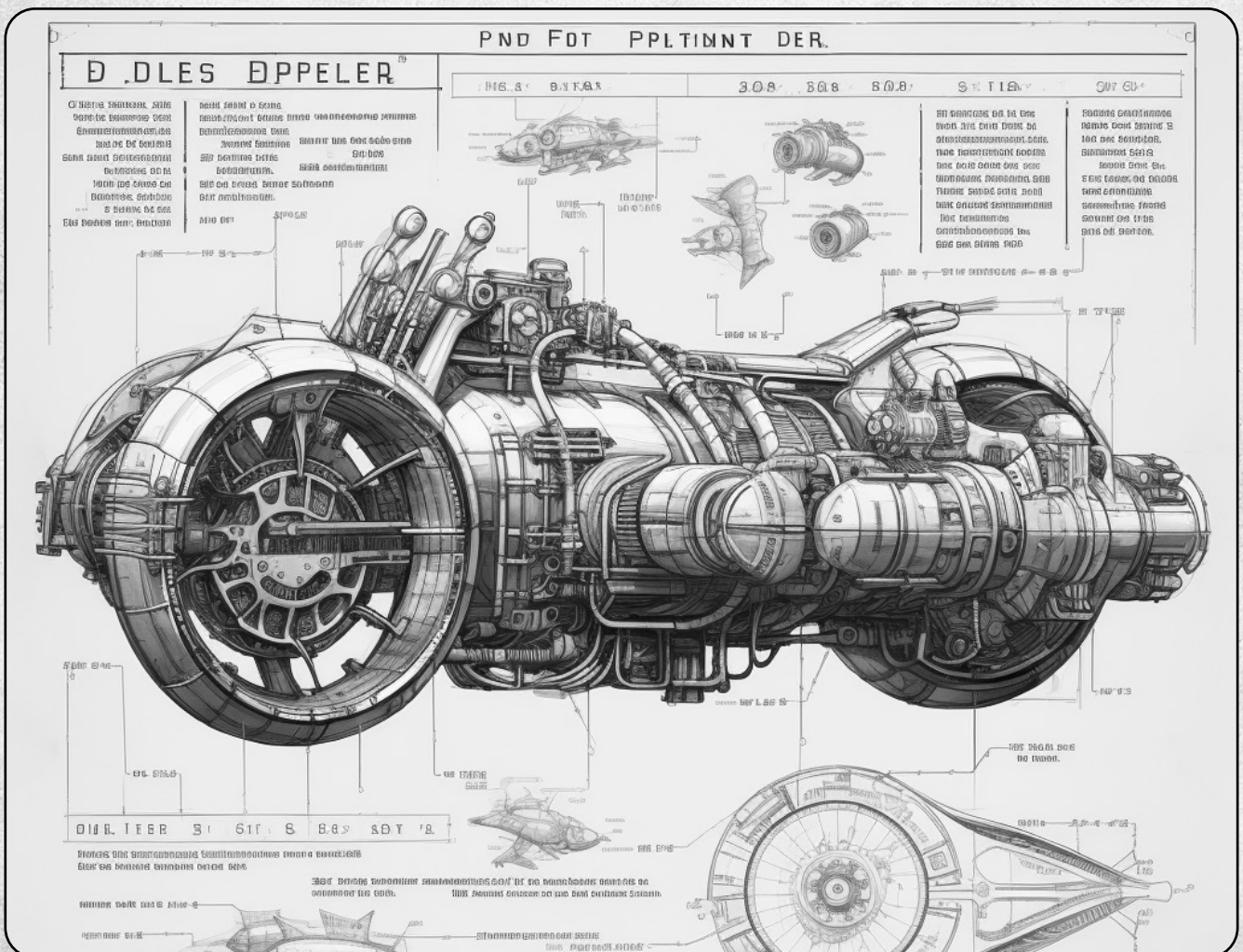
Los Innovadores deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Dinamos, Engranajes y Sondas de los Chatarreros. Esta subfacción no posee Pistones que son tropas demasiado valiosas para que exploten.
- No puede haber mayor número de Dinamos que la suma del resto de integrantes de la banda.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo un Mercenario o una Personalidad de los Pioneros en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Pioneros tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts





COHETERO

35 PUNTOS



40 MM

Aquellos más osados entre los Pioneros se calzan una mochila cohete a la espalda o se montan en un ciclohete y se lanzan contra sus enemigos esperando no estrellarse o acabar en el campo de batalla de un enfrentamiento entre otras facciones (lo que si juegas viene a ser un par de mesas más allá).

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	4	4	6	3	3	5

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera	3 pts	Pistola	5 pts
Filo pequeño	4 pts	Trabuco	5 pts
Maza	5 pts	Filo medio	10 pts

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido	5 pts
------------------------	-------

EQUIPO

Protección contra la contaminación.

Puede equiparse con:

Ciclohete	15 pts	Mochila cohete	20 pts
-----------------	--------	----------------------	--------



LUCKY LUCY

75 PUNTOS



40 MM

Vale, esta gente tiene sus mochilas propulsadas y sus pseudomotos... ¿Pensabais que a nadie se le iba a ocurrir la idea de mezclar las dos cosas y hacer una moto propulsada? Pues justo ahí tenemos a Lucky Lucy.

Esta Pionera ha sobrevivido a más accidentes de los que nadie puede recordar, y siempre sin un rasguño. Así que cuando a esta gente se le ocurrió construir el prototipo de un aparato que no hacía sino multiplicar el riesgo de sus otras dos creaciones, la elección de la persona que lo probaría estaba clara. La cuestión es si Lucy podrá seguir siendo afortunada para siempre.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4 (5)	3	7	4 (6)	3	5

ARMAS

Filo medio.

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

Sammy. Lucy decidió bautizar a su vehículo como Sammy a la espera de que no resultara inmanejable. A ver, vamos a explicarlo. Todo viene de un dicho de mal gusto entre los Pioneros que dice que ojalá sus creaciones fueran tan fáciles de montar como Samantha. El caso es que Sammy tiene las Reglas especiales Combustible (6), Montada y Rauda, y además puede utilizar las siguientes reglas de los ciclohets y las mochilas cohete: Apretar el turbo, Asalto propulsado y Surcar los cielos.

Además, le sumará las siguientes Reglas que se usarían de la misma manera:

Pasada llameante. Lucy usa a Sammy para dar una pasada soltando un chorro de llamas por debajo. Avanzará su movimiento, aunque sólo podrá hacerlo en línea recta (si bien puede encararse al principio), pasando por encima de cualquier miniatura y elemento de escenografía de tamaño 1 o 2. Cualquier miniatura sobre la que pase sufrirá un Impacto de Fuerza 3 y Penetración 3. Combustible: 2 cargas. Funciona con: 4+.

Propulsión. Lucy pasa a tener la Regla especial Salto durante esta Fase de activación. Combustible: 1 carga. Funciona con: 3+.

Sin embargo, Sammy es un prototipo y cuanto más funciona más posibilidades tiene de fallar. Si tira en la tabla de fallos coheteros, deberá aplicarse al resultado de la tirada un -1 por cada Turno de juego en el que se esté jugando.

EQUIPO DE LOS PIONEROS

Además del equipo genérico habitual, los Pioneros tiene cierto equipo propio de la subfacción.

El equipo de los Pioneros es muy complejo para el parameño típico. Ninguna miniatura que no pertenezca a los Pioneros es capaz de utilizar este equipo.

EQUIPO ESPECIAL

MOCHILA COHETE

Las mochilas cohete se propulsan mediante combustible permitiendo a su portador volar... o al menos saltar con estilo. El gran problema es que juntan lo complicado de su manejo con una tendencia a explotar en los momentos más inoportunos, que cuando llevabas una bomba a la espalda viene a ser siempre.

Reglas especiales: Combustible (5), Escasa.

Reglas: una miniatura con mochila cohete puede utilizarla para los siguientes efectos (no combinables) gastando las cargas de Combustible indicadas. Sin embargo antes también deberá hacer una tirada de 1d10 y sacar más del número indicado para que la mochila no falle. Si no consiguen superar la tirada deberán tirar en la tabla de fallos coheteros.

Asalto propulsado. La miniatura usa la mochila para impulsarse a la carga, otorgando un bonificador adicional de +2 al Combate a un Asalto, aunque sólo podrá hacerlo en línea recta (si bien puede encararse al principio). Combustible: 1 carga. Funciona con: 3+.

Chorro de llamas. La miniatura puede lanzar un chorro de llamas desde su mochila gastando 1 Acción. Se colocará la plantilla de lágrimas que sale recto desde el centro de su espalda y toda miniatura tocada (ignorando Coberturas) sufrirá un Impacto de Fuerza 4 y Penetración 3. Combustible: 2 cargas. Funciona con: 4+.

Salto. La miniatura pasa a tener las Reglas especiales Raudo y Salto durante esta Fase de activación. Combustible: 1 carga. Funciona con: 3+.

Surcar los cielos. La miniatura pasa a volar por encima de la mesa y a efectos prácticos es como si no estuviera en ella. Al iniciar su siguiente Fase de activación podrá intentar aterrizar a una distancia mínima de 10 cm de cualquier miniatura enemiga. Para ello deberá superar una tirada de Técnica. En caso de no superarse la tirada, la miniatura se desviará 10 cm por cada cifra que se falle, siguiendo las reglas generales de dispersión. En caso de desviarse fuera de la mesa la miniatura se considerará Abatida. Combustible: 3 cargas. Funciona con: 5+.

Coste: 20 puntos.

CICLOHETE

El concepto de los ciclohets es bastante sencillo: ponerle a un cohete dos ruedas y que un valiente se monte encima e intente manejarlo. Afortunadamente entre los Pioneros hay gente lo bastante loca para ello.

Reglas especiales: Combustible (3), Escasa, Montada, Raudo.

Reglas: una miniatura montada en ciclohete puede utilizarlo para los siguientes efectos gastando las cargas de Combustible indicadas. Sin embargo también deberá hacer una tirada de 1d10 y sacar más del número indicado para que la mochila no falle y tenga que tirar en la Tabla de fallos coheteros.

Apretar el turbo. La miniatura puede mover hasta el doble (30 cm) en una Acción de Movimiento, pero deberá hacerlo en línea recta, tal como estaba encarada al principio de la Acción y sin poder cambiar su encaramiento en ningún momento. Combustible: 1 carga. Funciona con: 3+.

Potencia bruta. La miniatura carga de manera embravecida, otorgando un bonificador adicional de +2 al Combate a un Asalto. Combustible: 1 carga. Funciona con: 4+.

Coste: 12 puntos.

TABLA DE FALLOS COHETEROS

RESULTADO	EFEECTO
1-2	El cohete explota a lo bestia. La miniatura queda Abatida, pero no se dejará un marcador en la posición donde resultó Abatida, por lo que no podrá ser rapiñada, cosechada, etc. Además todas las miniaturas en un radio de 5 cm sufrirán un impacto de Fuerza 7 y Penetración 5.
3-6	El cohete hace un ruido y no funciona. Se habrá gastado igualmente la carga de Combustible.
7-10	Gasta el doble de las cargas de Combustible indicadas. Si no tuviera las suficientes, no funcionará y gastará lo que le quede igualmente.