



SUBFACCIÓN IDOS SLASHERS



A algunos Idos la Ambrosía les ha afectado de tal manera que parecen personajes que sacados de un Slasher de toda la vida. Nadie sabe si por imitación de las viejas películas, que no es solo que aún se repusieran en Liberty City, sino que seguían rodándose remakes, reboots, secuelas y sicuela, o porque la droga es así.

RESTRICCIONES

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

- Puedes usar Cosechadores, Glotones y Despojos de los Idos. Esta subfacción no posee Desgarradores, ya que para sajar ya están los Psycho Killers, ni Aberraciones, que son muy raros.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo una Personalidad de los Slashers o Mercenario en la banda.
- Sólo puede haber un Cosechador por cada fracción de 200 puntos de la banda.
- No puede haber mayor número de Despojos que la suma del resto de integrantes de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

NO ESTABA MUERTO

Cada vez que un miembro de la banda consiga Abatir a una miniatura enemiga, adquirirá un marcador de víctima. Si este miembro resulta Abatido, tirará 1d10, y si saca un número igual o menor a los marcadores de víctima que tuviera, regresará de los muertos al principio del siguiente Turno de juego en el mismo lugar donde resultó Abatido y volviendo a jugar normalmente. Solo podrá realizar esta tirada una vez durante la partida.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Slashers tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pto





PSYCHO-KILLER

40 PUNTOS



25 MM

Los Psycho-killers son los asesinos psicópatas de toda la vida de las pelis. Cada uno buscando su atuendo característico, estilo de matar y sobre todo siendo fieles al género. Tienen preferencia por los adolescentes, y en general las tías con cierto grado de libertinaje (en el Páramo eso no es problema), pero si hay que ir a combatir con alguna banda, pues se va.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	6	-	3	4	4	1

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):

Filo pequeño.....	4 pts	Filo medio.....	10 pts
Hoz.....	5 pts	Motosierra.....	10 pts
Filo pesado.....	8 pts		

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

Ropas resistentes.....	5 pts	Cuero humano.....	10 pts
------------------------	-------	-------------------	--------

REGLAS ESPECIALES

Todoterreno.

Sin prisa. Un Psycho-killer va a su ritmo y mueve 5 cm en lugar de los 10 cm habituales, excepto que pueda llegar a Asaltar, en cuyo caso podrá mover 10 cm en la última Acción del Asalto.

Ahora estoy aquí. Aunque un Psycho-killer parece que no avanza y se queda atrás, de repente suele aparecer justo al lado de su víctima. Una vez por Fase de activación, un Psycho-killer puede gastar una Acción para aparecer automáticamente a una distancia máxima de 30 cm en cualquier lugar de la mesa, a no más de 10 cm de una miniatura enemiga, y en un lugar donde ninguna miniatura enemiga tenga Línea de visión sobre ella.

Mal viaje. Una de las miniaturas enemigas se convertirá en la *final girl* (o *final boy*, aunque sea más extraño) de este Psycho-killer. Ya sabéis, generalmente la chica que sobrevive a la película y cuenta la historia. El jugador rival elige una de sus miniaturas, que tendrá un +1 al Combate y la Precisión contra este Psycho-killer hasta el final de la partida. Si vuelve a salir el Mal viaje en la misma miniatura, el jugador rival puede decidir cambiar su *final girl* por otra (perdiendo la primera los bonificadores) o mantener la que tenía. Una misma miniatura puede ser la *final girl* de distintos Psycho-killers si se diera el caso y el jugador rival así lo quisiera.

Elige tu papel. Todo Psycho-killer tiene su propia "marca" personal, con una estética individual, un estilo de asesinato, etc... Es difícil de describir cada uno, pero en este caso los englobamos en tres categorías. Todo Psycho-killer debe elegir una de las siguientes categorías y pagar el coste extra en puntos:

- **Imparable.** Estos Psycho-killers son una auténtica fuerza de la naturaleza. Son una montaña de músculos que avanza inexorablemente hacia sus víctimas. Tienen un punto más en los Atributos de Fuerza y Dureza y la Regla especial Berserker. Coste: +25 puntos.
- **Sobrenatural.** Estos Psycho-killers parecen haber salido de las peores pesadillas que atormentan nuestros sueños, no siendo realmente de nuestro mundo. Cualquier miniatura enemiga sufrirá un penalizador -1 a Combate y Fuerza, y considerará el Terreno chachi como Terreno chungo mientras esté a una distancia de 20 cm o menos de este Psycho-killer y con Línea de visión hacia él. Coste: +15 puntos.
- **Familia.** Estos Psycho-killers se caracterizan por ser un núcleo familiar muy cercano (tanto que la endogamia es lo más habitual), cada uno con distintas características. Por cada miembro de la Familia que se adquiera al hacer la banda por encima del primero, se podrá dar un bonificador permanente de +1 a uno de los Atributos de cualquier miniatura de la Familia, exceptuando al de Acciones. Estos bonificadores pueden repartirse de la manera que el jugador prefiera entre estas miniaturas, concentrándolos en una sola miniatura o repartiéndolos a su gusto. El máximo bonificador que se puede dar al Atributo de una sola miniatura es +2. Coste: +5 puntos.

EJEMPLO

Una banda de Slashers tiene a 4 Psycho-killers con la regla Familia. Puesto que hay 3 por encima del primero, tendrá 3 puntos para modificar Atributos. Decide que un miembro será el poderoso y darle todos los bonificadores. Le da un +2 a Fuerza (esta es la máxima cantidad que puede modificar un Atributo) y un +1 a Dureza, por lo que pasará a tener Fuerza 6 y Dureza 5. El resto de integrantes de la Familia no verán modificados sus Atributos.

Podría haber decidido bonificar a 3 miniaturas distintas con un bonificador de +1 para cada uno o haber bonificado con un par de puntos a una miniatura y con 1 a otra miniatura.





SUBFACCIÓN IDOS HERMANDAD DE LA BESTIA



A medida que los miembros de los Idos han estado consumiendo Ambrosía durante más tiempo, han ido apareciendo más Aberraciones. El fenómeno de metamorfosis mediante el que sus cuerpos y mentes han sufrido una transformación radical, ha ido en aumento, y nadie tiene la menor idea del por qué. Aunque la creencia general entre los parameños es que estas criaturas se convierten en máquinas de matar sin conciencia, la realidad es mucho más compleja. Algunos de aquellos tocados por la Ambrosía no se convierten en seres sin mente, sino que han empezado a unirse en la misteriosa Hermandad de la Bestia.

Esta hermandad, conformada exclusivamente por aquellos Idos que han experimentado la transformación de sus cuerpos y mentes gracias a la Ambrosía, se considera a sí misma como los elegidos del Caos Reptante, una deidad a la que atribuyen la fuente de su metamorfosis. La naturaleza de esta deidad y sus verdaderas intenciones son un misterio, incluso entre los propios Idos, aunque parece que viene de un lugar conocido como las Tierras Impías.

La Hermandad de la Bestia opera en las sombras, formando una suerte de culto dentro de la facción. Estos grupos compuestos exclusivamente por miembros de la Hermandad de la Bestia, que ahora actúan abiertamente en la Zona de Puentecharra, han intensificado el aire de misterio que rodea a esta facción. ¿Están los Idos perdiendo el control sobre esta facción interna, o hay una agenda oculta que Madre ha permitido que se desarrolle?

RESTRICCIONES

Los miembros de la Hermandad de la Bestia deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Aberraciones, claro está, pero también Desgarradores, Cosechadores y Glotones de los Idos, aunque estos han cambiado dejando de ser humanos. Esta subfacción no posee Despojos, ya que no han sido aún bendecidos por el Caos Reptante.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo una Personalidad de la Hermandad de la Bestia en la banda.
- Sólo puede haber un Cosechador por cada fracción de 200 puntos de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

CRIATURAS DE PESADILLA

Los Desgarradores, Cosechadores y Glotones de la Hermandad de la Bestia tienen la Regla especial Locura, como las Aberraciones. Sin embargo, con su cuerpo cambiante, ninguno llevará Blindaje, ni siquiera el indicado en su perfil. Los puntos serán los mismos.





ABOMINACIÓN

50 PUNTOS



40 MM

Algunas Aberraciones no dejan en ningún momento de transformarse y crecer. Son criaturas que ya han alejado totalmente cualquier rasgo de humanidad, con formas indescritibles y por alguna razón cierta tendencia a los tentáculos. Es difícil saber si aún conservan el menor rastro de raciocinio, ya que es imposible comunicarse con ellas, y han llegado incluso a atacar a otros Idos. Sin embargo, la Hermandad de la Bestia consigue que los acompañen y luchen a su lado, como si el propio Caos Reptante dictara sus designios.

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

ARMAS

Garras y dientes.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Bestia.

Monstruosidad tentacular. En el Páramo te puedes encontrar cosas muy chungas, pero pocas que den tanto canguelo y repelús como una Abominación. Las miniaturas que las Asalten perderán todos sus bonificadores por el Asalto. Además, si una miniatura rival intenta Separarse del Combate con una Abominación, sufrirá un penalizador de -3 a su tirada enfrentada de Agilidad por culpa de los tentáculos.

No entra más. Las Abominaciones han consumido tanta Ambrosía que no toleran más. No pueden utilizar dosis de Ambrosía.



SUBFACCIÓN IDOS DEVORADORES



Desde que los Idos abandonaron Liberty City, las reservas de Ambrosía empezaron a ser cada vez más escasas, y aunque los Cosechadores podían conseguir extraer de algunas de sus víctimas un efecto parecido, este era menos potente y su duración escasa. La mayoría de los Idos se han conformado con esto, pero algunos de los conocidos como Glotones han ido abandonando esta droga, o mejor dicho, la han sustituido por el placer y la emoción de devorar a otras personas. Sorprendentemente, más allá de la enfermiza satisfacción y la sensación de poder que podría darles el canibalismo, esta práctica conseguía potenciarles físicamente de manera temporal.

Conforme los Idos han avanzado más a través el Páramo y se han alejado de los últimos lazos que los unían a la civilización, esta práctica ha ido extendiéndose entre algunos grupos. Sin embargo, ya sea porque realizar este tipo de actos acaba dejando bastante tocado, o que médicamente es una práctica que siempre ha sido poco recomendable, estos Idos que han comenzado a conocerse como los Devoradores, son mentalmente aún más inestables que la mayoría, lo que en esta facción no es decir poco, además de tener un profusión a problemas nerviosos como tics, falta de coordinación, etc....

RESTRICCIONES

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

- Puedes usar Glotones, claro está, pero también Aberraciones, Despojos y Desgarradores de los Idos. Esta subfacción no posee Cosechadores, ya que han aprendido a no depender de su Ambrosía.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo una Personalidad de los Devoradores en la banda.
- Puede haber un máximo de un grupo de Necrófagos por cada Glotón en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

CANIBALISMO

Ningún Devorador puede utilizar Ambrosía. Además, las Aberraciones, Desgarradores y Necrófagos de la banda pueden devorar cadáveres de manera parecida a los Glotones, pero sin embargo, no lo han perfeccionado de la misma manera, y en lugar de adquirir directamente unos bonificadores, deberán tirar en la siguiente tabla y aplicar el efecto (en el caso de los Necrófagos, se aplicará a todo el grupo):

RESULTADO	EFFECTO
1	El cuerpo no reacciona nada bien a esta carne. La miniatura (o grupo de Necrófagos) pasa a tener 1 Acción menos durante el resto de la partida. Si las Acciones llegan a 0 la miniatura se consideraría Abatida.
2-3	No ocurre nada. Seguro que el cadáver tomaba leche de soja o similar.
4-5	La miniatura obtiene un +1 a su Atributo de Combate.
6-7	La miniatura obtiene un +1 a su Atributo de Fuerza.
8-9	La miniatura obtiene un +1 a su Atributo de Dureza.
10	La carne estaba sabrosa. La miniatura obtiene un +1 a su Atributo de Acciones.

PALUEGO

Los Despojos de los Devoradores pueden tener el honor de ser devorados en vida por el resto de integrantes de la banda. Estas miniaturas de la banda podrán ser devoradas incluso sin haber sido antes Abatidas, resultando en ese momento Abatidas, pero sin llegar a dejar ningún tipo de marcador.



NECRÓFAGO

8 PUNTOS



25 MM

En algunos de los Devoradores los efectos adversos del canibalismo han sido tan pronunciados que sus cerebros se han vuelto papilla. Se han convertido en unos cascarones que sólo reaccionan para comerse personas (lo que incluye Mutardos, y que lleva a uno a hacerse ciertas preguntas). Aunque técnicamente no son necrófagos (entre otras cosas porque no tienen por qué esperar a que su comida esté muerta antes de zampársela), se parecen mucho a las descripciones de estos seres en la mitología, y el nombre les iba que ni pintado.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
1	X	-	3	2	2	-

ARMAS

Garras y dientes.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Cuerpo escombros y Grupal (de la misma manera que las reglas de los Pochos de la facción de los Mutardos), Mónguer.

Hambrientos. Si un grupo de Necrófagos se encuentra a 15 cm o menos de una miniatura Abatida al principio de su Fase de activación sentirá la necesidad de ir hacia ella para devorarla. Deberá avanzar lo máximo posible hacia esa miniatura. Si ya estuviera en contacto con una miniatura Abatida, deberá utilizar su Acción para devorarla.