



SUBFACCIÓN HIJOS DE LA SANGRE NEGRA CREMATORIO



Cuando Cunnilingus se hizo con el control de los Hijos de la Sangre Negra trajo una ola de fanatismo al culto, que se volvió mucho más cerrado y con ideas más extremas. Sin embargo, puesto que en el fondo la mayoría de los Hijos seguían siendo los que ya estaban bajo las órdenes de Rogelio, el anterior Sumo Guardián de la Llama, los cambios no fueron tan grandes como le habría gustado. Pero poco a poco ha ido convirtiendo a una rama del culto en un sector mucho más extremista, que más que adorar a la Sangre Negra de Tex'co, adoran al propio fuego, con el que creen que el mundo puede ser purificado y bla, bla, bla. Esta gente no solo disfruta quemando a sus enemigos, sino también autoinfligiéndose quemaduras así en plan para pasar el rato.

RESTRICCIONES

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

- Puedes usar Cenizas, Quemados y Guardianes de la Llama de los Hijos de la Sangre Negra. Esta subfacción no posee Chispas ya que son más de un contacto personal, ni Ascuas que son una tropa de élite no tan dada a eso de churruscarse.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo un Mercenario o una Personalidad de Crematorio en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

EL PODER DEL FUEGO

Ya lo hemos mencionado, pero a esta gente les pone mazo el olor a carne churruscada. Tanto que cuanto más gente muera así (da igual si son enemigos o de su propia banda), más se motivan. Cada vez que durante la partida una miniatura resulte Abatida a causa de las llamas (por un lanzallamas, un cóctel Molotov, un arma flamígera, un marcador de Fuego, etc...) la banda de Crematorio obtendrá un marcador de Churruscado.

Al principio del Turno de juego puedes utilizar marcadores de Churruscado para adelantar la Ronda de Agilidad en que actúe una miniatura. Por cada marcador que utilices en una miniatura, este podrá actuar en una Ronda de Agilidad superior a la que le corresponde. Puedes repartir los marcadores a tu gusto entre las miniaturas o no utilizar alguno si lo prefieres reservar para más adelante.

EJEMPLO

Un jugador con una banda de la subfacción de Crematorio tiene al principio de un Turno de juego 4 marcadores de Churruscado. Decide usar 2 en un Pirómano, 1 en un Ceniza y guardarse el cuarto para Turnos posteriores.

Puesto que el Pirómano tiene Agilidad 5 y ha utilizado 2 marcadores en él, pasará a actuar en este turno en la Ronda de Agilidad 7. El Ceniza tiene Agilidad 3, por lo que como ha utilizado 1 marcador en él, actuará en la Ronda de Agilidad 4.

Hay que tener en cuenta que esto no modifica la Agilidad de las miniaturas, sino que simplemente les permite actuar en una Ronda de Agilidad que no les correspondería normalmente.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los miembros de Crematorio tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts



PIRÓMANO

45 PUNTOS



25 MM

Los pirómanos viven para ver el mundo arder. No cabe duda de que son fanáticamente creyentes de las palabras de Cunnilingus, pero está claro que a eso se le suma una filia de cagarse por quemar y ser quemados. Sólo hay que ver sus cuerpos que parecen un escroto arrugado debido a sus incontables quemaduras.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	3	5	4	4	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):

Maza ligera	3 pts	Cóctel molotov	8 pts c/u
Filo pequeño	4 pts	Filo medio	10 pts
Maza	5 pts	Lanzallamas	20 pts

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

Piel quemada	5 pts
--------------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Bajo la mirada llameante. Siempre que el Pirómano esté en la Línea de visión de su Guardián de la Llama, su banda obtendrá 2 marcadores de Churruscado en lugar de 1 si este Abate a una miniatura enemiga mediante llamas.

Dale calor. Un Pirómano puede decidir gastar 1 Acción en prenderse fuego. Al hacerlo perderá 1 punto de Dureza y ganará 1 punto de Combate, de manera permanente. Puede repetir esto hasta que obviamente se quede sin Dureza.



CHAMUSQUINA

55 PUNTOS



PERSONALIDAD

25 MM

Nadie sabe con certeza de dónde salió Chamusquina. Algunos dicen que nació en mitad de un incendio ritual durante una ceremonia de Cunnilingus Igni y que jamás lloró cuando las llamas lamieron su piel. Otros aseguran que es la encarnación infantil del fuego sagrado de Tex'co. Sea como sea, la pequeña corretea entre los pirómanos de Crematorio envuelta en vendas, tarareando canciones mientras lanza llamaradas con un entusiasmo tan infantil como letal.

Es la niña mimada de los fanáticos del fuego: una figura sagrada, una mascota enferma, una mártir en miniatura. Su risa aguda precede a menudo al olor de carne quemada. Ya sabéis, lo de oler a Chamusquina.

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

ARMAS

Lanzallamitas.

BLINDAJE

Piel quemada.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de Crematorio.

¡Mira mamá, este sí que arde bien! Cuando Chamusquina Abate a una miniatura mediante fuego, la banda gana automáticamente 2 marcadores de Churruscado en vez de 1.

Inocencia incendiaria. Chamusquina no puede Asaltar ni participar en Combates cuerpo a cuerpo voluntariamente. Si la atacan se defiende y atacará, pero si está trabada en su Fase de activación debe obligatoriamente intentar Separarse del Combate.

Lanzallamitas. Chamusquina lleva un pequeño *lanzallamas* que le han fabricado especialmente para ella. Tiene las mismas reglas que un lanzallamas excepto la de Armatoste y que tiene 5 cargas de combustible en lugar de 10.

Pequeña pero cabrona. Debido a su tamaño y agilidad infantil, los ataques a distancia contra Chamusquina tienen un penalizador de -1 a la Precisión.

Señora Chischás y Señor Bumbum. Chamusquina siempre lleva con ella a sus muñecos favoritos, la Señora Chischás y el Señor Bumbum. Coloca al principio de la partida 2 marcadores de 25 mm en el centro de la mesa para representarlos. Al principio de cada Turno de juego se moverán de la misma manera que los martinejos del escenario Gestión de estrés, pero sin poder atravesar obstáculos. Si sale un 9-10 a la hora de mover o tocan a una miniatura durante el movimiento explotarán con la Regla especial Incendiaria (5). No os preguntéis como después de eso puede volver a utilizarlos en otras batallas.

EQUIPO DE CREMATORIO

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

BLINDAJES

PIEL QUEMADA

Una gran parte de los Pirómanos de Crematorio disfrutan quemándose a lo bestia. Esto hace que su piel ignore el dolor y además ya ni le afecten las quemaduras más normales.

Reglas especiales: Ignífugo

Blindaje: 2

EQUIPO ESPECIAL

ARMA FLAMÍGERA

A algunos miembros del Crematorio les da por untar sus armas de un líquido flamígero al que prenden fuego cuando llegan a la batalla. Queda todo visualmente muy potente y es capaz de dañar a sus enemigos con quemaduras, pero también es incómodo de usar que te cagas.

Reglas: cualquier miembro del Crematorio puede hacer que un arma cuerpo a cuerpo que haya adquirido pase a ser un arma flamígera sin ningún coste extra.

Al hacer esto, la miniatura equipada con el arma flamígera sufrirá un penalizador de -1 a Combate. Pero a cambio, si impacta a otra miniatura en Combate, pero esta no resulta Abatida, la miniatura impactada tendrá un penalizador acumulativo de -1 a la Dureza en cualquier tirada (ya sea una tirada de Atributo o enfrentada) contra cualquier tipo de llamas (marcadores de Fuego, lanzallamas, armas flamígeras, etc...).





SUBFACCIÓN

HIJOS DE LA SANGRE NEGRA

NUEVOS HIJOS



Todo parecía indicar que cuando Cunnilingus se hizo con el control de los Hijos de la Sangre Negra se había cargado a Rogelio, el anterior Sumo Guardián de la Llama. Pero la realidad es que lo mantuvo encerrado secretamente con a saber qué fines. Allí estuvo durante unos dos años como un esqueleto viviente, hasta que sus fieles averiguaron la verdad y montaron un rescate. Rogelio entonces huyó al sur junto con aquellos que aún lo apoyaban y cuando parecía que se iban a morir de hambre, sed y asco se encontraron con la Fortaleza en el Cielo, el asentamiento que estaba sobre una enorme estación petrolífera de la que se había retirado el mar. No sin esfuerzo consiguieron convencer a sus habitantes, conocidos como los Celestes, de que serían capaces de hacer funcionar de nuevo todo y extraer la Sangre Negra de la tierra. Así nacieron los Nuevos Hijos. Como gesto de rebeldía frente a los Hijos que se habían quedado en la refinería de Tex'co, se dejaron crecer las greñas y volvieron a lucir frondosas melenas, densas crestas y abultados tupés.

La idea de Rogelio, y una de las principales causas del golpe de estado en la refinería de Tex'co, es que el combustible era un bien sagrado que Tex'co ofrecía a los habitantes del Páramo, y que por tanto debía ser distribuido libremente entre ellos. Sin embargo, esta gente de la Fortaleza en el Cielo pensó que muy bien, lo de quedárselo sólo para ellos era tontería, pero que para qué regalarlo cuando podían venderlo. Y así el combustible volvió a estar al alcance de todas las facciones de la zonas de Puentecharra y Merkadome... siempre que soltaran sus buenas balas. Esto ha hecho muy, muy ricos a los Nuevos Hijos aunque infeliz a Rogelio, que por lo menos puede secarse las lágrimas en balas.

RESTRICCIONES

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

- Puedes usar Cenizas, Ascuas, Chispas y Guardianes de la Llama de los Hijos de la Sangre Negra, aunque en este caso se hacen llamar E95, E98, Diésel y Surtidor. Esta subfacción no posee Quemados ya que pasa de ese fanatismo. Y no pueden llevar lanzallamas ni cócteles Molotov, ya que por traumas anteriores no les mola lo de quemar gente (cortarlos en pedazos es otra cosa).
- Puede haber máximo dos miniaturas entre Mercenarios (sin poder repetir el mismo) y Personalidades de los Nuevos Hijos en la banda. Tanto comerciar con combustible que ya prácticamente cagan balas.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

SERÁ POR PERRES

Los Nuevos Hijos se están forrando cosa fina. Todo el mundo se pone palote con la idea de conseguir combustible y son la única opción disponible. Sus líderes han descubierto que como sustituto de la amenaza de ser quemados vivos, tan típica de Cunnilingus, funciona perfectamente la prima el ofrecer un extra de balas para motivar a sus tropas. A la hora de hacer la banda puedes reserva un máximo de 25 puntos sin gastar por cada fracción de 200 puntos de la banda, pero que podrás utilizar durante la partida. Al principio de la Fase de activación de una miniatura, puedes decidir gastar parte de estos puntos en ella en un máximo de dos de estos beneficios, que sólo obtendrá durante esa Fase de activación.

PUNTOS	EFEECTO
5	La miniatura obtiene la Regla especial Raudo.
5	La miniatura obtiene la Regla especial Todoterreno.
8	La miniatura obtiene un bonificador de +2 al Combate.
8	La miniatura obtiene un bonificador de +2 a la Fuerza.
8	La miniatura obtiene un bonificador de +2 a la Dureza.
15	La miniatura obtiene un bonificador de +1 a las Acciones.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Nuevos Hijos tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pto



GORILA

50 PUNTOS



PERSONALIDAD

40 MM

En general, cuando uno piensa en los Nuevos Hijos se le viene a la mente gente como Rogelio, viejetes religiosos greñudos con pocas dotes para el combate y muchas para sacar pasta. Y esto en general es así, salvo que ese montón de balas que están ganando les sirve para contratar a auténticos colosos capaces de proteger su refinería.

¿Son creyentes de Te'xo? A quién cojones le importa si defienden sus intereses.

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

ARMAS

Debe ir equipado con UNA de las siguientes armas:

Maza.....	5 pts	Filo pesado.....	8 pts
Maza pesada.....	6 pts	Filo medio.....	10 pts

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su cuero endurecido por:

Armadura metálica.....	10 pts	Pura chapa.....	15 pts
------------------------	--------	-----------------	--------

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Nuevos Hijos.

Entrenamiento. Los Gorilas son unas Personalidades un poco particulares, ya que adquieren el equipo por su coste en puntos en lugar de venir predefinido. Además, deben elegir una de las siguientes mejoras debido a su entrenamiento. No puede repetirse en la banda ninguna de estas mejoras:

- **Aplastador:** su Atributo de Fuerza pasa a ser de 6, pero el de Combate baja a 4.
- **Ágil:** su Atributo de Agilidad pasa a ser de 6.
- **Experto:** su Atributo de Combate pasa a ser de 7, pero el de Fuerza baja a 3.
- **Sutil:** su Atributo de Acciones pasa a ser de 3, pero el de Combate baja a 3.
- **Tanque:** su Atributo de Dureza pasa a ser de 6, pero el de Agilidad baja a 2.

Entrenamiento. Los Gorilas ya son pagados por sus servicios, y no se pueden beneficiar de la Regla especial Será por perres.

EQUIPO DE LOS NUEVOS HIJOS

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

Estas armas pueden ser utilizadas por los E98 (Ascuas) de la facción básica de los Hijos de la Sangre Negra.

ARMAS CUERPO A CUERPO

DESBROZADORA

Los Nuevos Hijos han descubierto que si a una desbrozadora le acoplas en los hilos unas cuchillas, cristales o ese tipo de cosas que cortan, no les hace la más mínima gracia a sus rivales.

Reglas especiales: A dos manos, Combustible (5), Escasa.

Reglas: la *desbrozadora* gasta 1 carga de Combustible por cada Acción en que esté encendida y por tanto se utilice con sus estadísticas. Pero además, si una miniatura enemiga realiza una Acción de Movimiento y pasa a una distancia de hasta 2,5 cm de distancia de la miniatura con la *desbrozadora*, esta puede decidir gastar una carga de Combustible y esa miniatura se trabará automáticamente siempre que sea posible (se pondrá en contacto con el portador de la *desbrozadora* de manera gratuita) como si se tratara de un Asalto, pero sin ningún bonificador asociado a este. Una vez agotada, o si no desean utilizarse cargas, se considera una *maza pesada*.

Estadísticas: Fuerza +4, Penetración 3

Coste: 4 ptos.

SIERRA DE MANO

Además de por que son un arma interesante, los Nuevos Hijos han preparado sierras de mano para sus tropas para joder a Cunnilingus, que lo tenía como un arma propia y especial.

Reglas especiales: Combustible (5), Escasa.

Reglas: la *sierra de mano* gasta 1 carga de Combustible por cada Acción en que esté encendida y por tanto se utilice con sus estadísticas. Una vez agotada, o si no desean utilizarse cargas, se considera un *filo pequeño*.

Estadísticas: Fuerza +2, Penetración 5

Coste: 8 ptos.





SUBFACCIÓN

HIJOS DE LA SANGRE NEGRA

RUGIENTES



Ya que los Hijos de la Sangre Negra han tenido durante muchos años la gran ventaja de contar con combustible, es lógico que lo utilizaran de manera activa. Los grupos motorizados conocidos como Rugientes, son enviados por Cunnilingus principalmente en labores de exploración, ya sea para vigilar los movimientos de las facciones rivales, o para buscar nuevas fuentes de la preciada Sangre Negra de la tierra de las que dar buen uso, o a las malas destruirlas para que nadie más pueda beneficiarse de su don.

Aunque estos grupos no están pensados específicamente para el combate, en algunas ocasiones esto resulta inevitable, y por lo tanto están preparados para ello.

RESTRICCIONES

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

- Puedes usar únicamente Cenizas y Chispas de los Hijos de la Sangre Negra. Esta subfacción no posee Guardianes de la Llama, Quemados ni Ascuas, ya que van por ahí montados a toda leche y sólo van los Chispas y los Cenizas que van de paquete, con las reglas que explicamos más adelante.
- Puede haber máximo una Personalidad en la banda (no admiten Mercenarios porque esa gente va a pie).
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

MOTORIZADOS

Todas las miniaturas de la banda deben comenzar la partida montadas en un vehículo. Por lo tanto sólo puedes empezar con Chispas o Cenizas que vayan de paquete con estos (como se explica justo abajo).

DE PAQUETE

Los Chispas de los Rugientes pueden llevar de paquete a un Ceniza. Mientras esté de paquete, un Ceniza no puede hacer nada, excepto usar una *lanzatrueno* (ver Equipo de los Rugientes), hasta que se baje.

Durante su Fase de activación, un Ceniza de paquete puede gastar 1 Acción en bajarse, colocándose en contacto con cualquier parte de la peana del Chispa. Si el Chispa estuviera trabado en Combate, un Ceniza que baje sólo podrá ponerse en contacto con una de las miniaturas enemigas que estén Combatiendo con el Chispa. Sin embargo, si el Chispa ha movido durante ese Turno de juego, esto puede no resultar tan sencillo, por lo que deberá seguirse la siguiente tabla:

MOVIMIENTO DEL CHISPA	EFFECTO PARA EL CENIZA
No ha movido	El Ceniza baja sin problemas.
Hasta 15 cm	El Ceniza debe superar una tirada de Agilidad o sufrir un Impacto de Fuerza 2.
Hasta 30 cm	El Ceniza debe superar una tirada de Agilidad o sufrir un Impacto de Fuerza 4.
Más de 30 cm	El Ceniza debe superar una tirada de Agilidad o sufrir un Impacto de Fuerza 6.

El Ceniza puede decidir utilizar 2 Acciones en lugar de 1 en bajar y entonces mover una fila hacia arriba en la tabla.

EJEMPLO

Un Chispa en moto utiliza Apretar el turbo durante su Fase de Activación en la Ronda de Agilidad 6 y mueve en ese Turno de juego 45 cm hasta acabar trabado en Combate con un enemigo. En su Ronda de activación en la Ronda de Agilidad 3, un Ceniza que iba de paquete con ese Chispa decide bajarse. Si miramos en la tabla podemos ver que si el Chispa ha movido más de 30 cm el Ceniza debe realizar una Tirada de Agilidad o sufrir un Impacto de Fuerza 6. El jugador del Ceniza decide que este gaste una Acción extra, y por lo tanto subiría una columna en la tabla y el Impacto pasaría a ser de Fuerza 4.

El Ceniza saca un 2 en la Tirada de Agilidad, y por lo tanto consigue bajarse sin sufrir ningún daño. El Chispa estaba trabado en Combate con un enemigo, y por lo tanto el Ceniza debe colocarse trabado con este. Pero además, como gastó una Acción extra, no le quedan más Acciones este Turno de juego y no podrá hacer nada más.

Si un Chispa es Abatido llevando a un Ceniza de paquete, se considerará que el Ceniza ha bajado inmediatamente, siguiendo las reglas anteriores, pero lógicamente sin poder gastar ninguna Acción extra, ya que no está en su Fase de activación.

Un Ceniza que no esté de paquete, puede gastar una Acción en subir de paquete si está en contacto con un Chispa que no esté trabado en Combate y que tenga el hueco libre.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Rugientes tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts





Los Chispas de los Rugientes no sólo van montados en motos, como hacen los básicos de los Hijos de la Sangre Negra. Estos grupos de exploradores tienen a su disposición quads y la posibilidad de unir un sidecar a las motos. Por este motivo no van de base con una motocicleta y por lo tanto tienen un valor base en puntos menor. En su lugar, deben equiparse con UNO de los siguientes vehículos, añadiendo su coste en puntos y aplicando sus reglas y modificadores. Ten en cuenta que sea cual sea el vehículo, todas las reglas de Darle caña se siguen manteniendo.

Motocicleta (15 pts): no hay mucho que comentar, es el Chispa de toda la vida, montado en motocicleta.

Motocicleta con sidecar (20 pts): pues la complicada tecnología de le añadirle a la moto un sidecar. El Chispa tiene un penalizador de -1 a la Agilidad.

Puede añadirse un Ceniza extra, que además al contrario que en las reglas generales de ir de paquete, podrá disparar de la manera habitual (aunque teniendo el penalizador de -1 de la Regla especial Montada) durante su Fase de activación.

La peana del Chispa pasa a ser de 55 mm.

Quad (25 pts): lo que viene a ser una moto con 4 ruedas. El Chispa tiene un penalizador de -2 a la Agilidad, pero adquiere la Regla especial Todoterreno (manteniendo todas las limitaciones de Montada).

Un Chispa en quad puede utilizar este efecto de Darle caña además de los habituales:

- **Arrollando:** si el Movimiento de una Acción del Chispa le permite atravesar totalmente una miniatura enemiga sin llegar a quedar en contacto con ella, puede decidir arrollarla. La miniatura arrollada debe realizar una tirada de Agilidad. Si la supera no le pasará nada, pero deberá moverse 5 cm hacia una dirección elegida por el jugador del Chispa, siempre que sea posible (porque no haya un muro, Terreno Impasable, etc.) Si no la supera sufrirá un impacto Fuerza 3.

La peana del Chispa pasa a ser de 55 mm.

Además, los Rugientes están acostumbrados a ir por el Páramo esquivando todo tipo de obstáculos, por lo que tendrán a su disposición esta nueva opción dentro de la regla Darle caña.

- **Motocross:** el Chispa puede atravesar un obstáculo de tamaño 1 como si no existiera durante una Acción de Movimiento. Eso sí, no podrá finalizar su Movimiento sobre el obstáculo.



FLAMMEUS ASINUM

100 PUNTOS



Cuando Cunnilingus Igni empezó a medrar en los Hijos de la Sangre Negra, uno de los Chispas más intrépidos, llamado Flavio, no dudó en seguir sus enseñanzas al dedillo. Se rapó el pelo, se cambió el nombre a algo que sonaba más del estilo de su líder y dicen que fue el primero en sacar a Cunnilingus de su celda durante el ataque al Refinería de Tex'co en el que este se hizo con el poder.

Desde entonces se le podría considerar el tipo al mando de todos los Rugientes. Con el cambio de liderazgo estos grupos de moteros han ido apartando cada vez más el tema de la exploración en favor de ser una fuerza de ataque. Esto aún ha ido a más desde que los Nuevos Hijos andan dando combustible a quien les suelte las suficientes balas, ya que muchos grupos de Rugientes se han dedicado a dar caza a cualquier infiel en vehículo que no fuera de su facción.

Flammeus Asinum se ha construido su propio vehículo con una buena mezcla de piezas, al que llama Intruder, y es sin lugar a dudas el más salvaje a la hora de atacar a aquellos que no siguen el culto de Tex'co.

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

ARMAS

Filo medio y escopeta.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Rugientes.

Intruder. Flammeus va montado en un quad llamado Intruder, por lo que tiene las mismas reglas que si fuera en un quad con los siguientes cambios. Tiene 3 cargas de Combustible en lugar de 2. No admite ninguna miniatura de paquete, ya que no permite que algún pringado toque su Intruder. Y además, la Fuerza del Impacto si consigue arrollar a alguien será 5 en lugar de 3.

Chorro flamígero. Flammeus ha modificado a Intruder para que sea capaz de expulsar combustible en llamas por la parte trasera. Si lo desea, puede gastar una Acción para utilizar una carga de Combustible y entonces colocará la plantilla de lágrima en el centro de la parte posterior del vehículo, justo saliendo recta por el lado contrario a el centro de su Línea de visión. Cualquier miniatura tocada por la plantilla sufrirá un Impacto de Fuerza 4 y Penetración 4. Ignorará cualquier Cobertura de tamaño 1 y 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.

EQUIPO DE LOS RUGIENTES

Además del equipo genérico habitual, los Rugientes tienen cierto equipo propio de la subfacción.

EQUIPO ESPECIAL

LANZATRUENO

A los Rugientes les parece muy molón y peliculero lanzarse desde los vehículos contra los rivales, así que han construido para la ocasión unos palos terminados en un montón de botes llenos de combustible para que eso explote al contacto que da gusto. Eso sí, las posibilidades de sobrevivir a eso son más escasas por parte de quien lo utiliza que por los propios objetivos.

Reglas: un Ceniza puede equiparse con una *lanzatrueno* por su coste en puntos (ten en cuenta que aunque se use de manera ofensiva, es un equipo especial y no un arma, y por tanto no influye para el número de armas que puede llevar la miniatura). Durante su Fase de activación y siempre que esté de paquete en el vehículo de un Chispa y este no esté trabado en Combate, un Ceniza equipado con una *lanzatrueno* puede lanzarse contra una miniatura enemiga que se encuentre a una distancia máxima de 5 cm respecto a la base del Chispa que lo lleva. Sin embargo, al igual que para bajar del vehículo, cuanto más haya movido el Chispa más complicado será alcanzar al rival. El Ceniza deberá tirar 1d10 y superar la tirada según la siguiente tabla.

MOVIMIENTO DEL CHISPA	TIRADA
No ha movido	3+
Hasta 15 cm	5+
Hasta 30 cm	7+
Más de 30 cm	9+

Si supera la tirada de la tabla, habrá conseguido aterrizar donde quería y tanto el Ceniza como la miniatura rival objetivo quedarán en contacto y ambas sufrirán un Impacto de Fuerza 6 y Penetración 4. Si ambas sobreviven se considerarán trabadas en Combate.

Si falla la tirada de la tabla, sólo el Ceniza sufrirá ese Impacto y en caso de que este sobreviva el jugador rival colocará la miniatura en cualquier lugar a una distancia máxima de 5 cm del Chispa que lo llevaba.

Coste: 6 pts.

