



SUBFACCIÓN UNAMI CAMBIAPIELES



Dentro de los Unami, los Yee naaldlooshii, representan la antítesis de sus valores culturales. Mientras que las mujeres y hombres reconocidos como chamanes son apreciados en términos positivos y enriquecedores en la mente colmena que es Majauchsuwi, este otro tipo de brujos son vistos en cierta manera como malvados, ya que se cree que realizan ceremonias con intenciones malignas y manipulan la magia en una perversión de las buenas obras que tradicionalmente los chamanes llevan a cabo. Pero a ver, sin lugar a dudas pueden ser bastante útiles cuando se trata de enfrentarse al enemigo. Además de que si la propia entidad Majauchsuwi no quisiera que existiesen, no lo harían.

A los grupos que llevan a los yee naaldlooshii, se los conoce como Cambiapieles, que es un término muy extendido, que hace referencia a los poderes de esta gente.

RESTRICCIONES

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

- Puedes usar Sombras, Truenos y Vientos de los Unami. Esta subfacción no posee Chamanes, ya que vienen a ser la antítesis de los Yee naaldlooshii.
- Sólo puede haber un Yee naaldlooshii por cada fracción de 200 puntos de la banda.
- No puede haber mayor número de Truenos que la suma del resto de integrantes de la banda.
- Puede haber máximo una Personalidad de los Cambiapielos o Mercenario en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

EQUIPO GENÉRICO

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

Protección contra la contaminación5 pts





YEE NAALDLOOSHII

40 PUNTOS



25 MM

40 MM

Entre los Unami, los Yee naaldlooshii (que se podría traducir como "así va, a cuatro patas") son un tipo de brujos dañinos que han abrazado ciertas artes oscuras para tener la capacidad de convertirse, poseer o disfrazarse de animal (aunque algunos de estos animales hace tiempo que no existen en el Páramo, el recuerdo de estos es fuerte en Majauchsuwi) o de ser humano.

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

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	Tomahawk	5 pts
Filo pequeño	4 pts		

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

Ropas resistentes	5 pts
-------------------------	-------

EQUIPO

Puede equiparse con:

Hierbas alucinógenas	8 pts
----------------------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Ánti'jhnii. El Yee naaldlooshii puede utilizar la energía de Majauchsuwi para convertirse en animal, otra persona e incluso poseer a enemigos, tal y como se explica en la página siguiente.

ÁNTI' JHNII

Gracias a las energías que le proporciona Majauchsuwi, el Yee naaldlooshii es transformar su cuerpo o controlar a otros. Al principio de su Fase de activación, un Yee naaldlooshii puede utilizar cualquiera de los siguientes Ánti'jhnii, gastando los Puntos de Mojo indicados, sin que conlleve el gasto de ninguna Acción. Un Yee naaldlooshii no puede utilizar más de un Ánti'jhnii en el mismo Turno de juego. Siempre que se transforme en lobo u oso no podrá utilizar las estadísticas de sus armas, pero no las perderá, ya que formarán parte de la transformación y volverán si vuelve a ser humano.

■ TRANSFORMACIÓN EN LOBO (1 PDM)

El Yee naaldlooshii se transforma en un lobo. Pasa a tener +1 al Combate, las Reglas especiales Bestia y Raudo y a estar armado con *garras y dientes*. Finaliza justo antes de comenzar su Fase de activación en el siguiente Turno de juego.

■ TRANSFORMACIÓN EN HÍBRIDO (3 PDM)

El Yee naaldlooshii se transforma en un híbrido entre humano y animal. Conservará su equipo, pasando a tener +1 al Combate, +1 a Fuerza y +1 a Dureza. Finaliza justo antes de comenzar su Fase de activación en el siguiente Turno de juego.

■ TRANSFORMACIÓN EN OSO (2 PDM)

El Yee naaldlooshii se transforma en un oso. Pasa a tener +1 al Combate, +2 a Fuerza y +2 a Dureza, la Regla especial Bestia, a estar armado con *garras y dientes* y debe usar una peana de 40 mm. Finaliza justo antes de comenzar su Fase de activación en el siguiente Turno de juego.

■ TRANSFORMACIÓN EN ENEMIGO (1 PDM)

El Yee naaldlooshii adquiere la apariencia de uno de sus enemigos de tamaño humano. Debido a lo extraño que resulta atacar a alguien que parece uno de sus compañeros, los ataques contra el Yee naaldlooshii tienen un penalizador de -2 al Combate o Precisión (lo que corresponda). Finaliza justo antes de comenzar su Fase de activación en el siguiente Turno de juego.

■ CONTROLAR ENEMIGO (2 PDM)

El Yee naaldlooshii es capaz de controlar a una miniatura enemiga en Línea de visión a una distancia máxima de 30 cm. Obligar a la miniatura a realizar 1 Acción a elección del jugador.





SUBFACCIÓN UNAMI DESCASTADOS



Aunque pueda parecer que la sociedad de Majauchsuwi es totalmente homogénea, debido a la omnipresencia de su influencia psíquica y a la interconexión mental que mantiene a los Unami unidos como un solo ente, la realidad es mucho más compleja. Si bien la mayoría de los miembros de la tribu comparten pensamientos, emociones y objetivos de forma casi instintiva, cada individuo conserva ciertos rasgos de su personalidad y autonomía. Sus recuerdos, sus experiencias y su manera de interpretar el mundo aún les pertenecen, aunque estén entrelazados con la conciencia colectiva que los envuelve.

Sin embargo, no todos los Unami logran adaptarse por completo a esta forma de existencia. Algunos sienten la presencia de Majauchsuwi como una sombra invasiva, un eco perpetuo en su mente que nunca se calla del todo. Sus cuerpos parecen reaccionar a esa lucha interna con espasmos involuntarios, fiebre o dolor crónico, mientras que su mente sufre pesadillas, confusión e incluso episodios de delirio. La mayoría termina quebrándose, incapaces de soportar el peso de una conciencia que no es del todo suya.

Pero el hecho de que estos individuos tengan dificultades para adaptarse no los convierte en marginados, bueno a ver, en cierta manera sí, pero Majauchsuwi, en su insondable sabiduría, ha comprendido que su lugar en la tribu no debe ser forzado, sino que su potencial debe aprovecharse de otro modo. Aunque su integración en la colmena no sea perfecta, comparten los intereses de la entidad y desean servir a su pueblo. Por ello, se les ha encomendado una tarea crucial, una labor que los convierte en una extensión vital de los Unami más allá de sus fronteras... pero donde no molesten.

Durante mucho tiempo, los forasteros creyeron que los Unami jamás abandonaban sus tierras, que su misteriosa civilización era tan aislada que no tenían ningún interés en el mundo exterior. Pero la verdad es que algunos sí han salido, moviéndose en las sombras sin ser detectados. Los Descastados se han convertido en exploradores. Actúan en pequeños grupos, recorriendo el Páramo con cautela, sin llamar la atención a menos que sea estrictamente necesario. Su tarea es la observación, la recopilación de información y, en ocasiones, la intervención en asuntos que puedan afectar los intereses de Majauchsuwi y los Unami.

Lejos de las tierras sagradas, la influencia de Majauchsuwi es mucho más débil. La omnipresente conexión mental que tanto los atormentaba se diluye hasta casi desaparecer. Por primera vez en sus vidas, sus pensamientos son solo suyos, su mente es un refugio silencioso sin susurros ajenos ni voluntades superiores marcando el ritmo de sus ideas. Para algunos, esta sensación es liberadora; para otros, aterradora. Pero todos comprenden que su papel es necesario. Son los ojos y oídos de la tribu en el exterior, aquellos que vigilan y previenen, aquellos que pueden actuar en el mundo más allá del alcance de Majauchsuwi.

Así, aunque no sean plenamente parte de la colmena, los Descastados siguen siendo Unami. Su lealtad es inquebrantable, y su servicio a la tribu, inestimable. Mientras sus hermanos permanecen en las tierras ancestrales, ellos recorren el Páramo, aprendiendo, observando y, cuando llega el momento, asegurándose de que los enemigos de su pueblo jamás los tomen por sorpresa.

RESTRICCIONES

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

- Puedes usar Sombras, Truenos y Vientos de los Unami. Esta subfacción no posee Chamanes, ya que sus poderes no funcionan sin una fuerte comunión con Majauchsuwi.
- No puede haber mayor número de Truenos que la suma del resto de integrantes de la banda.
- Puede haber máximo una Personalidad de los Descastados o Mercenario en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

MUCHAS MENTES

El poder de Majauchsuwi se debilita al alejarse de su territorio. Los Descastados no pueden usar Hierbas alucinógenas ni tienen la Regla especial de la facción de Una mente. En su lugar cada miniatura posee un valor fijo de 2 Acciones. Sin embargo, aún son capaces de compartir sus mentes con dificultad y sin tanto poder. Cada Descastado (excepto los Renegados) aporta 1 Punto de Mojo a la banda. Estos PdM compartidos pueden usarse para una de las miniaturas use un Don de Majauchsuwi por su coste habitual, o puede gastarse 1 PdM para que una miniatura tenga 1 Acción extra durante su Fase de activación. Eso sí, estos PdM desaparecerán del todo al utilizarlos, sin que se recuperen al comenzar un nuevo Turno de juego.

EQUIPO GENÉRICO

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

Protección contra la contaminación5 ptos



RENEGADO

30 PUNTOS



Algunos de los miembros de los Unami, por razones desconocidas, parecen poseer una resistencia innata al poder psíquico de Majauchsuwi. Su mente permanece inexpugnable, como si una barrera invisible impidiera que el espíritu ancestral penetrara en su conciencia y los convirtiera en parte de la mente colmena del asentamiento. Para estos individuos, la presencia de Majauchsuwi no es más que un susurro lejano, un eco sin significado en su interior.

Sin embargo, un número reducido de estos individuos decide permanecer fiel a los ideales de la tribu, aunque sin someterse completamente a sus ritos y tradiciones. No veneran a Majauchsuwi ni siguen las ceremonias con la misma devoción que sus hermanos, pero aún sienten un vínculo con su pueblo, con su historia y con su lucha. Son errantes solitarios, supervivientes que recorren el Páramo sin un hogar fijo, pero con la certeza de que en cualquier momento pueden ser llamados a cumplir con su deber.

Estos vagabundos no sienten reparo en comerciar con el hombre blanco, o negro, o con tantáculos... Para ellos, el intercambio de bienes y favores es una herramienta de supervivencia, no una cuestión de identidad o lealtad. Aun así, cuando los Unami los necesitan, responden sin dudar. Son los ojos y oídos de la tribu más allá de sus fronteras, protectores en las sombras, aliados inesperados cuando las cosas se ponen realmente feas.

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

<i>Cuchillos arrojadizos</i>	3 pts	<i>Pistola</i>	5 pts
<i>Maza ligera</i>	3 pts	<i>Escopeta</i>	6 pts
<i>Filo pequeño</i>	4 pts	<i>Rifle</i>	8 pts
<i>Maza</i>	5 pts	<i>Filo medio</i>	10 pts

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus *ropas resistentes* por:

<i>Cuero endurecido</i>	5 pts	<i>Chaleco antibalas</i>	15 pts
-------------------------------	-------	--------------------------------	--------

REGLAS ESPECIALES

Bloqueo mental. Los Renegados no generan Puntos de Mojo ni pueden beneficiarse de ninguna de sus ventajas (como ganar 1 Acción extra).

EQUIPO DE LOS DESCASTADOS

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

EQUIPO ESPECIAL

TÓTEM

Majauchsuwi, en su insondable y críptica sabiduría (del tipo que hace que los ancianos de la tribu se acaricien la barbilla con expresión grave para no admitir que no tienen ni puta idea de lo que está pasando), ha concedido a los Descastados el conocimiento de los tótems sagrados. Para cualquier otro habitante del Páramo, estos no son más que palos con dibujos de tipos bastante feos tallados en ellos, y si alguien ha pasado demasiado tiempo mirándolos fijamente, probablemente ha estado perdiendo un tiempo valioso que podría haber empleado en algo más útil, como intentar llegar a lamerse el codo.

Pero para los Descastados, estos tótems son mucho más que una colección de madera tallada con mejor o peor gusto: son nexos con la mente de Majauchsuwi, puntos de conexión con su gran y misterioso intelecto colectivo. Cómo funciona exactamente es un enigma. Insistimos en que es un misterio profundo e insondable, y no simplemente en que no se nos ocurra una teoría medianamente plausible o, como mínimo, una lo suficientemente absurda como para convencer a los demás de que sabemos de lo que hablamos.

No obstante, el caso es que cerca de estos tótems los Descastados pueden sentir de nuevo la presencia de Majauchsuwi, aunque de una manera más... sutil. Es como si en lugar de estar atrapados en una sala llena de gente gritando al unísono, estuvieran en una taberna medio vacía donde alguien en el otro extremo les susurra cosas importantes mientras otro tipo canta demasiado fuerte en una esquina. No es una conexión tan intensa como la que se vive en la aldea Unami, pero sigue siendo útil.

Más interesante aún es el hecho de que, dentro del área de influencia del tótem, algunos de los poderes de Majauchsuwi parecen filtrarse al mundo exterior. No en su forma más espectacular (nadie va a hacer levitar una montaña ni invocar un ejército de espíritus vengativos) pero sí en pequeñas y perturbadoras manifestaciones. Los vientos soplan de manera extraña, los animales se comportan como si estuvieran siendo vigilados por una presencia invisible y los forasteros que pasan demasiado cerca sienten una repentina y muy específica necesidad de estar en cualquier otro sitio.

Estos tótems, en definitiva, son lo más parecido a una llamada a cobro revertido con la mente de Majauchsuwi que los Descastados pueden conseguir. Son faros en la tormenta, anclas en la realidad y, para los más supersticiosos, una buena razón para dormir a una distancia prudente de ellos. Porque si bien Majauchsuwi es benevolente con su gente, nadie ha dicho que tenga el más mínimo interés en tranquilizar a los forasteros. Y todo el mundo sabe que nada asusta más a los habitantes del Páramo que algo que parece completamente inofensivo.

Reglas: el jugador Descastado puede colocar hasta un máximo de 3 tótems en cualquier lugar libre de la mesa a ras de suelo. Estos tienen un tamaño de 40 mm de diámetro (así es fácil que lo puedas poner sobre una peana para que tenga el tamaño justo), siendo un elemento de tamaño grande con un grado de protección ligero. En un radio de 15 cm desde los bordes del tótem, los Dones de Majauchsuwi costarán 1 PdM menos.

Coste: 15 pts cada uno.





SUBFACCIÓN UNAMI APOSTADORES



Antes del Mierdaggedon, el casino donde ahora habitan los Unami era un lugar de promesas brillantes y billeteras vacías, un templo donde la diosa Fortuna jugaba a los dados con los mortales, y la banca se aseguraba de que siempre cayeran de canto. Era el tipo de sitio donde podías ver a un tipo entrar con una chaqueta de cuero y salir con un barril y unos tirantes.

Por supuesto, en cuanto el mundo se fue al carajo, la mayoría de los apostadores empedernidos encontraron en la muerte una circunstancia apenas menos deprimente que su última mano de póker. Sin embargo, sus espíritus, atados por deudas, supersticiones y contratos escritos en letra muy pequeña, se negaron a marcharse.

Cuando los Unami llegaron y su mente colmena empezó a fusionarse con los ecos espirituales del lugar, ocurrió lo inevitable: una simbiosis tan improbable como un croupier honesto. Poco a poco, algunos miembros de la tribu empezaron a adoptar costumbres extrañas, como lanzar monedas antes de tomar decisiones importantes, confiar ciegamente en los dados para resolver disputas y mirar con sospecha a cualquiera que se sentara a una mesa sin santiguarse ante la máquina tragaperras rota en la entrada.

Así nacieron los Apostadores, una peculiar grupo que considera el azar como un principio sagrado, la fortuna como un arte marcial y las reglas de los juegos de cartas como la única ley real. Para ellos, la vida es una apuesta constante: la muerte, el resultado de una mala mano; la victoria, un buen farol.

RESTRICCIONES

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

- Puedes usar Sombras, Truenos y Vientos de los Unami. Esta subfacción no posee Chamanes porque a los espíritus no le gusta nada ser tramposos.
- No puede haber mayor número de Truenos que la suma del resto de integrantes de la banda.
- Sólo puede haber un Croupier por cada fracción de 200 puntos de la banda.
- Puede haber máximo una Personalidad de los Apostadores o Mercenario en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

Las tropas de Apostadores no tienen Dones de Majauchsuwi. En su lugar tienen las siguientes Reglas especiales.

HAGAN JUEGO

Los Apostadores viven por la emoción del momento. Antes de que una miniatura de la banda realice un Disparo, puede gastar 1 PdM para lanzar dos dados en vez de uno y elegir el mejor resultado.

DOBLE O NADA

Un Apostador puede decidir repetir una tirada fallida, pero si la vuelve a fallar resultará Abatido. Sí, así de bestia. El destino tiene sus propios planes.

TODO AL NEGRO

El jugador puede hacer una apuesta declarándolo antes de que una de sus miniaturas vaya Combatir (ya sea en su Fase de activación o en la de un rival). Puede gastar 1 PdM y tirará un dado. Con un resultado par habrá impactado automáticamente a su oponente. Con un resultado impar el oponente le habrá impactada automáticamente a él.

SUERTE DEL NOVATO

Una miniatura de Apostador que no ha usado ninguna otra Regla especial antes tendrá un éxito automático en su siguiente tirada. Después de esto, la miniatura ya no podrá volver a usar ninguna otra Regla especial porque "su buena suerte se ha gastado". Sólo puede usarse una vez por partida en toda la banda.

EQUIPO GENÉRICO

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

Protección contra la contaminación5 pts



CROUPIER

30 PUNTOS



25 MM

Si hay algo que distingue a los Apostadores del resto de facciones es que, aunque confían en la suerte, siempre hay alguien que se asegura de que la suerte esté de su lado. Y ahí entra en juego el Croupier, una figura enigmática envuelta en un halo de misterio, elegancia gastada y una inexplicable habilidad para manipular el destino... con una sonrisa.

No importa cuántos años hayan pasado desde la última vez que una ruleta giró de forma legal, ni cuántas fichas de póker hayan sido usadas como munición improvisada. En el mundo de los Apostadores, el Croupier sigue cumpliendo su deber sagrado: garantizar que el juego sea justo... siempre que vaya a favor de sus intereses.

Los Croupiers se visten con la elegancia de alguien que perdió toda su fortuna en una mala mano, pero que aún intenta mantener la compostura. Suelen llevar chalecos que alguna vez fueron lujosos, corbatas deshilachadas y guantes sin dedos con los que barajan cartas invisibles cuando están pensativos. Siempre tienen un cigarro apagado en la boca, un dado de seis caras girando entre los dedos y una expresión que oscila entre la confianza absoluta y la resignación filosófica que da el tratar con una panda de ludópatas.

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

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 arrojadizos.....	3 ptos	Filo pequeño.....	4 ptos
Maza ligera.....	3 ptos	Tomahawk.....	5 ptos

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido	5 ptos
------------------------	--------

REGLAS ESPECIALES

La banca siempre gana. Si una miniatura enemiga realiza una tirada a 20 cm o menos de Un Croupier, este puede gastar 1 PdM para que la repita.

Dados cargados. Si una miniatura de la banda resulta Abatida por utilizar la Regla especial Doble o nada a 15 cm o menos de un Croupier, este puede gastar 2 PdM y en su lugar recibirá un Impacto de Fuerza 4 y Penetración 3. Si aún así muere, pues no hay nada que hacer, a veces te pillan los trucos.

Ruleta de la fortuna. En su Fase de activación un Croupier puede elegir a una miniatura amiga en Línea de Visión y utilizar 1 Acción gastando 2 PdM. Deberá tirar 3 dados de 6 caras (vale que no se usen para Punka, pero alguno tendréis). Deberá aplicar la última condición que se cumpla entre la siguientes.

- **Cualquier tirada:** la miniatura objetivo tendrá un bonificador de +2 a uno de sus Atributos a elección en su siguiente Fase de Activación.
- **Se repiten dos resultados:** la miniatura objetivo tendrá un bonificador de +2 a dos de sus Atributos a elección en su siguiente Fase de Activación.
- **Se repiten tres resultados:** la miniatura objetivo tendrá un bonificador de +2 a dos de sus Atributos a su elección de manera permanente.
- **Se repiten dos 1:** la miniatura objetivo sufrirá un impacto de Fuerza 5 y Penetración 2.
- **Se repiten tres 1:** la miniatura objetivo resultará Abatida.

