



UNAMI

Toda civilización tiene a sus hijos rebeldes, y la Megalópolis de Liberty City no podía ser menos. Aunque en general los habitantes de ese lugar vivían la mar de cómodos en su ciudad rodeados de todo tipo de lujos y sin ninguna gana de poner un pie en el desagradable Páramo, a lo largo de los años algunos habitantes jóvenes comenzaron a criticar esa vida tan falsa y abogaban por volver a la naturaleza. No dejaban de ser un grupo molesto de hippies veganos abrazaárboles a los que ignorar y de los que reírse un poco, hasta que, como suele pasar en estos casos, a alguno se le fue la pinza más de lo permitido y mató a unas cuantas personas en nombre de su causa. Obviamente se le ejecutó, pero al resto de desarraigados les dieron la oportunidad de largarse al Páramo o seguir su mismo camino. Así que con esas opciones, la elección estaba clara.

En su idea de mantenerse en comunión con la naturaleza decidieron seguir una vida rupestre y natural, como habían hecho los auténticos habitantes de este territorio, los antiguos nativos americanos de los libros que vivieron en sus tiempos en la zona. La idea de bailar con lobos y convertirse en pequeños grandes hombres parecía molona y muy zen. Así que qué mejor opción que asentarse en el lugar donde las tribus vivieron en armonía, un auténtico asentamiento tradicional indio... un antiguo casino.

Lo que no sabían, era que ese casino estaba edificado sobre un antiguo cementerio de los indios lenape, que a su vez había sido elegido como hogar por una enorme abominación mutante. Una enorme criatura tentacular con potentes poderes mentales, que había sentido la mezcla de sentimientos de los difuntos indios que aún resonaban como un eco psíquico en forma de lo que podríamos definir espíritus. Su mente se había fusionado de alguna forma con las de los difuntos, y ahora que habían llegado visitantes, vio claramente que debía recuperar al antiguo pueblo, lo que se vio ayudado por las ideas de esta panda de perroflautas.

Sin que fueran conscientes de ello, poco a poco las mentes de estos nuevos visitantes fueron mezclándose con las de los difuntos Lenape del cementerio, los antiguos habitantes del casino y la criatura psíquica. De esta manera se ha formado una retorcida amalgama en los cerebros de cada habitante, donde aunque cada uno conserva cierto individualismo, todo el grupo está conectado, formando la tribu Unami, que intenta seguir "a su manera" las antiguas costumbres de los Lenape. Majauchsuwi, que significa unión, o ser una mente, es a la vez el nombre con el que la tribu se refiere a este lugar y a la criatura que lo controla, puesto que son incapaces de distinguir ambos conceptos.

Esta tribu ha intentado mantenerse lo más aislada posible del resto del Páramo. Pero si bien no salen de su zona ni molestan a los demás, son enormemente territoriales, y cualquiera que sobrepase los tótems que tienen colocados como frontera es una presa.

RESTRICCIONES

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

- Puede haber máximo una Personalidad de los Unami o Mercenario en la banda.
- Sólo puede haber un Chamán 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 equiparse como máximo con un Gato parameño.

VERSIÓN BETA

REGLAS ESPECIALES

UNA MENTE

Aunque individuales, cada uno de los integrantes de una banda de Unami está conectado a la criatura psíquica en una compleja red sináptica. Cada miniatura aporta 2 Puntos de Mojo (PdM) a una reserva común.

Al contrario del resto de facciones, cada miniatura no tiene un número de Acciones predeterminado en sus Atributos. Cuando llega su Fase de activación, una miniatura podrá utilizar PdM de la reserva y convertirlos en Acciones. Una miniatura no tiene por qué decidir cuántas Acciones utilizará en cuanto comience su Fase de activación, puede ir convirtiendo los PdM de la reserva en Acciones según le convenga. Eso sí, ninguna miniatura podrá realizar más de 3 Acciones por Fase de activación y deben utilizarse todas de manera continuada.

Los PdM también pueden ser utilizados por cualquier Chamán para canalizar Espíritus (ver más adelante) y por el resto de miniaturas para utilizar un Don de Majauchsuwi. Cuando se haga esto, los PdM indicados ya incluyen el de la propia Acción. Eso significa, que por ejemplo, un Chamán que utilice una Acción en canalizar el Espíritu del Mongolongo, que cuesta 2 PdM, no gastará 1 de la Acción más los 2 del Espíritu, sino sólo los 2 del Espíritu, ya incluyen el gasto de la Acción. Si canalizará el Espíritu del Bufamello que cuesta 1 PdM, sólo gastaría el PdM de la Acción, sin que el espíritu requiera de ninguno más.

Los PdM van gastándose durante cada Turno de juego según los vaya utilizando el jugador y cuando se acaben, aunque queden miniaturas sin actuar, no podrán hacerlo.

Al comenzar un Turno de juego la banda cuenta en su reserva común con los PdM que aportan las miniaturas no Abatidas.

DON DE MAJAUCHSUWI

Cada tipo de unidad posee un Don otorgado por el propio Majauchsuwi que puede utilizar gastando los PdM indicados usando una Acción (recuerda que los PdM de cada Don incluyen el uso de esa Acción). Ninguna miniatura puede utilizar su Don más de una vez por Turno de Juego. Si un Don permanece en juego, no podrá volver a utilizarse por la miniatura que lo usó hasta que desaparezca su efecto.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Unami tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 ptos





CHAMÁN

25 PUNTOS



Los chamanes tradicionales eran capaces de interactuar con los espíritus de la naturaleza, pero en este caso, son los individuos con una psique más preparada para poder conectar con Majauchsuwi, de manera que es este quien les traspasa algunos de sus poderes en forma de manifestaciones espirituales.

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

ARMAS

Puede ir equipado con UNA de las siguientes armas:

Maza ligera 3 pts | Filo pequeño 4 pts

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

Ropas resistentes 5 pts

EQUIPO

Puede equiparse con:

Hierbas alucinógenas 8 pts

REGLAS ESPECIALES

Espíritus. El Chamán puede canalizar poderes de Majauchsuwi en forma de manifestaciones espirituales tal y como se explica más adelante.



SOMBRA

35 PUNTOS



Los Unami conocidos como Sombra (Takhwìkàmèn en su idioma) son expertos exploradores capaces de acechar a sus enemigos o presas sin ser detectados.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
-	3	5	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	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

Don de Majauchsuwi (2 PdM). Puede crear un doble de la miniatura que confundirá al enemigo. Se colocará una nueva miniatura que indique su doble a una distancia máxima de 10 cm. A partir de ese momento no se sabrá cuál es la real. En su Fase de activación deberá Mover las dos miniaturas, no pudiendo separarse más de la distancia máxima. Si un enemigo se acerca a 10 cm o menos, o impacta con un arma de distancia o algún tipo de efecto (como el poder de un Cabezón), a una de las dos miniaturas, deberá tirarse 1d10. Con 6+ esa miniatura es el doble y deberá retirarse de la mesa, en caso contrario esa es la auténtica miniatura (que deberá sufrir cualquier efecto adverso de manera habitual) y será la otra miniatura la que se retire. El doble permanecerá en juego hasta que esto suceda, o el jugador use una Acción en cualquier cosa que no sea Mover, en cuyo caso será el jugador el que elija qué miniatura retirar.



TRUENO

40 PUNTOS



Los Unami conocidos como Trueno (Pèthakhòn en su idioma) son los guerreros de la tribu. Si bien son los más escasos, son muy valiosos por su capacidad de lucha y ferocidad.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
-	4	4	4	4	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	Tomahawk.....	5 pts
Maza ligera.....	3 pts	Arco.....	10 pts
Filo pequeño.....	4 pts	Filo medio.....	10 pts
Maza.....	5 pts		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido 5 pts

EQUIPO

Puede equiparse con:

Hierbas alucinógenas 8 pts

REGLAS ESPECIALES

Don de Majauchsuwi (2 PdM). Puede hacer que una energía rodee su cuerpo, dándole una resistencia extra. Le concederá un bonificador de +2 al Blindaje hasta que finalice ese Turno de Juego.



VIENTO

60 PUNTOS



Los Unami conocidos como Viento (Wēlāxēn en su idioma) son habilidosos jinetes. Puesto que en el Páramo hace tiempo que no se ve un caballo, montan en unas bestias conocidas como pisoteadores. Estas criaturas se unen a su jinete o amazona cuando este cumple los 12 años, y permanecen como su montura hasta que este pasa su rito de madurez, que suele suceder cuando tienen una edad entre los 16 y los 18 años (depende de cuando él y la propia tribu crean que está preparado). Aún así, su edad no debe engañar, ya que son diestros en la batalla y su comunión con los pisoteadores es total.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
-	4	4	6	5	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):

Maza ligera	3 pts	Tomahawk	5 pts
Filo pequeño	4 pts	Arco	10 pts
Maza	5 pts		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

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

EQUIPO

Puede equiparse con:

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

REGLAS ESPECIALES

Pisoteador. El Viento va montado en un Pisoteador, que le confiere las Reglas especiales Ímpetu (1), Montada y Raudo.

Jinete experto. El Viento no sufre el penalizador a la Precisión cuando Dispara a causa de la Regla especial Montada.

Don de Majauchsuwi (2 PdM). Puede hacer que un fulgor cegador rodee a la miniatura causando que sea más complicado impactarle. Todos los ataques a distancia contra la miniatura sufrirán de un penalizador de -2 a la Precisión hasta que finalice ese Turno de Juego.

ESPÍRITUS

Mediante su unión con la psique de Majauchsuwi, el Chamán es capaz de canalizar los poderes psíquicos de este en forma de manifestaciones espirituales. Un Chamán puede utilizar una Acción para manifestar cualquiera de los siguientes Espíritus, gastando los Puntos de Mojo indicados. Ningún espíritu podrá lanzarse dos veces sobre la misma miniatura en el mismo Turno de juego. Los espíritus tienen una distancia máxima de alcance sobre su objetivo, más allá no pueden usarse. Excepto si se indica lo contrario, no se requiere Línea de visión sobre el objetivo.

■ ESPÍRITU DEL BUFAMELLO (1 PDM)

Un poderoso bufamello espiritual empuja a una miniatura en Línea de visión (amiga o enemiga) que no esté en Combate, que será desplazada 10 cm (siempre que no se lo impida ningún obstáculo) en la dirección opuesta al Chamán.

Distancia: 45 cm

■ ESPÍRITU DEL OJALDRÓN (1 PDM)

Un majestuoso ojaldrón espiritual se lanza hacia una miniatura enemiga molestándola. Durante la siguiente Fase de activación de esa miniatura, sufrirá un penalizador de -3 a la Precisión en sus disparos. En caso de ser asaltada el espíritu desaparecería.

Distancia: 45 cm

■ ESPÍRITU DEL MONGOLONGO (2 PDM)

Un lascivo mongolongo espiritual acosa a una miniatura enemiga en Línea de Visión que no esté en Combate, impidiendo que se mueva. Durante la siguiente Fase de activación de esa miniatura deberá superar una tirada de Dureza o no podrá realizar ninguna Acción. En caso de ser asaltada el espíritu desaparecería.

Distancia: 30 cm.

■ ESPÍRITU DEL MORDEDOR (3 PDM)

Un feroz mordedor espiritual ataca a una miniatura enemiga en Línea de visión, que recibe un impacto de Fuerza 4 y Penetración 5.

Distancia: 30 cm.

ESPÍRITU DE LA RAPTURA (3 PDM)

Una temible raptura espiritual atrapa entre sus garras al una miniatura aliada a pie (incluido el propio Chamán), permitiendo que se desplace 30 cm siguiendo la Regla especial Salto. Tanto el lugar donde empiece el desplazamiento como donde lo finalice deben estar el la Línea de visión del Chamán. La miniatura desplazada no puede finalizar en contacto con una miniatura enemiga. Este espíritu no puede lanzarse más de una vez en cada Turno de juego.

Distancia: 30 cm.

EQUIPO DE LOS UNAMI

Además del equipo genérico habitual, los Unami tiene cierto equipo propio de la facción.

ARMAS

TOMAHAWK

Es un tipo de hacha empleada por los indígenas americanos tanto como arma arrojadiza como para el combate cuerpo a cuerpo.

Reglas: el *tomahawk* puede utilizarse en cuerpo a cuerpo o a distancia (con las estadísticas correspondientes a cada opción). Sin embargo, una vez lanzado, si se falla en la tirada de Impactar con el *tomahawk*, el arma se habrá perdido. En caso de Impactar, el arma quedará en el suelo en el lugar donde estuviera la miniatura impactada (resulte o no Abatida). Una vez en el suelo podrá ser recogida por cualquier miniatura en contacto gastando una Acción.

Los tomahawks pueden comprarse individualmente hasta un máximo de tres, pero a efectos de equipo solo cuentan como un arma.

Estadísticas en cuerpo a cuerpo: Fuerza +1, Penetración 3

Estadísticas a distancia: Fuerza del lanzador +1/Fuerza del lanzador/Fuerza del lanzador -1, Penetración 3/2/1.

Distancia: 10/15/20 cm

Coste: 5 ptos.

EQUIPO ESPECIAL

HIERBAS ALUCINÓGENAS

Los Unami utilizan antiguas mezclas de hierbas para entrar en una comunión más profunda con Majauchsuwi.

Reglas: una miniatura equipada con *hierbas alucinógenas* puede decidir utilizarlas al principio de una de sus Fases de activación sin que requiera el gasto de ninguna Acción. Durante esa Fase de activación la miniatura tendrá 1 PdM extra, más allá de los que pueda utilizar habitualmente de la reserva y siguiendo las reglas habituales.

Las *hierbas alucinógenas* se agotan una vez utilizadas.

Coste: 8 ptos.