



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. Sólo 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 ptos





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 ptos	Filo medio	10 ptos
Hoz	5 ptos	Motosierra	10 ptos
Filo pesado	8 ptos		

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

Ropas resistentes	5 ptos	Cuero humano	10 ptos
-------------------------	--------	--------------------	---------

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.

Elije 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.





EL HOMBRE DE LOS GUSANOS

90 PUNTOS



25 MM

En un asentamiento del Páramo tan emocionante como ver cómo se seca una gota de aceite, vivía un granjero de remolachas con dos retortillados y cero intención de meterse en líos. Nadie recuerda su nombre, lo cual no es raro: en vida no destacaba ni al estornudar. Su tranquilidad terminó el día en que unos asaltantes decidieron que sus remolachas tenían futuro en el mercado negro. Él intentó defenderlas, ellos intentaron quitárselas, y la negociación acabó con él cayendo en un vertedero radiactivo lleno de gusanos que, sinceramente, llevaban demasiado tiempo sin supervisor. Allí lo dieron por muerto.

Los gusanos no se limitaron a comérselo. Lo sustituyeron. Ellos son su piel, sus músculos y su todo, un cuerpo formado exclusivamente por millones de lombrices ambiciosas que se coordinan sorprendentemente bien para ser una panda de bichos. Tras ocuparse de quienes lo tiraron a la basura, se dio cuenta de que la venganza no llenaba (ni falta que le hace, ahora es más de absorber). Hasta que se encontró con un grupo de Slashers de los Idos y descubrió que la Ambrosía también puede ser un alimento espiritual... o lo más parecido que puede tener un enjambre homicida. Hoy todos lo conocen con un nombre fácil de recordar, incluso para quienes no tienen memoria individual: el Hombre de los Gusano.

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

ARMAS

Filo medio.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Slasher, Todoterreno.

Fue a por trabajo y le comieron desde abajo. El Hombre de los Gusano podrá usar la Regla especial Infiltración, pero sin necesidad de mantener la distancia con las miniaturas rivales ni estar fuera de su Línea de Visión cuando aparezca. Pudiendo aparecer incluso Asaltando, aunque sin ganar ningún bonificador de Asalto.

Pasto de los gusanos. El Hombre de los Gusano tendrá un bonificador de +3 para la Regla especial de la facción de No estaba muerto, pero deberá reaparecer obligatoriamente junto al marcador de Abatido de una de sus víctimas durante la partida. Si no Abatió a nadie durante la partida, no podrá volver.

Carne viviente. Los gusanos del Hombre de los Gusano no tienen problema en volver a unirse y sanar su cuerpo tras recibir el impacto de un arma a distancia. El Hombre de los Gusano tendrá un bonificador de +5 a la Dureza en las tiradas enfrentadas tras haber recibido el impacto de un arma a distancia.

Mal viaje. Los gusanos del Hombre de los Gusano empiezan a perder su coherencia. No aplicará su Regla especial Carne viviente hasta el inicio de su siguiente Fase de activación.



LA FAMILIA DE LA CABANA

150 PUNTOS



En medio del bosque retorcido del Páramo, donde los árboles parecen querer emigrar por patas, vive la Familia de la Cabaña. Una familia feliz, unida y tradicional, que respeta los valores de siempre: buena mesa, devoción familiar y un interés culinario profundo por el viajero despistado.

Esta familia adorable no es mala. Solo tienen una dieta... alternativa. Para ellos, la carne es sagrada. Y si te acercas por allí y llamas a la puerta, te recibirán con los brazos abiertos. Los tuyos. Para ponérselos a la barbacoa.

De vez en cuando se unen a un grupo de Slashers de los Idos en plan compartir intereses comunes con otra gente. Y de paso conseguir un poco de Ambrosía, que así a lo tonto le han pillado el gustillo.

*Aunque siempre deben adquirirse juntas y cuentan como una sola Personalidad, la Familia de la Cabaña funcionan como tres miniaturas individuales distintas, salvo por lo indicado en las Reglas especiales.

PADRE DE LA CABANA

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

MADRE DE LA CABANA

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

NIÑA DE LA CABANA

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

ARMAS

El Padre va equipado con *Radial*, la Madre y la Niña van equipadas con *filo pequeño*.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES COMUNES

Personalidad de los Slasher.

La auténtica familia. Si llevas a la Familia de la Cabaña, ninguno de los Psycho-killers de la banda podrá elegir Familia como papel.

Familia feliz. La Familia de la Cabaña comparte sus marcadores de víctima. Al intentar resucitar alguno de ellos, se pierden.

Venganza. Cuando un miembro de la Familia de la Cabaña muere, el resto de la Familia realizará de manera inmediata 2 Acciones gratuitas que sólo pueden usarse para mover en dirección a la miniatura que haya abatido al miembro de la Familia asaltándolo si pudieran. Si el miembro de la Familia ya se hallara trabado en cuerpo a cuerpo deberá intentar Separarse del Combate y avanzar hacia la miniatura objetivo.

Mal viaje. Si cualquier integrante de la Familia de la Cabaña sufre un Mal Viaje necesitará el calor familiar en ese momento de bajón y usará todas las Acciones de esa Fase de activación en acercarse hasta ponerse en contacto con el otro miembro de la Familia al que llegue más fácilmente.

REGLAS ESPECIALES DEL PADRE DE LA CABANA

Radial. El Padre de la Cabaña está equipado con una motosierra pequeña a batería. Sin embargo, la batería no es muy fiable, y a veces funciona y a veces no. Cada vez que Combata, habrá que ver si el resultado de la tirada de Combate es par o impar. Si es par se tratará al arma como una maza ligera. Pero si es impar, tendrá unos valores de Fuerza +3 y Penetración 4.

Psycho-killer. El Padre de la Cabaña tendrá todas las Reglas especiales de un Psycho-killer de los Slashers excepto Elije tu papel.

REGLAS ESPECIALES DE LA MADRE DE LA CABANA

Cosechadora. La Madre de la Cabaña puede cosechar al igual que un Cosechador. Hay que tener en cuenta que la Madre de la Cabaña contará como un Cosechador más para las restricciones de creación de la banda.

A que me quito la alpargata. Si la Niña de la Cabaña está a 15 cm o menos de ella ignora el rasgo Psíicotico.

REGLAS ESPECIALES DE LA NIÑA DE LA CABANA

Cancioncilla infantil siniestra. La Niña de la Cabaña puede decidir gastar 1 Acción para cantar uno de sus raps macabros. Si lo hace, todas las miniaturas enemigas en un radio de 30 cm deben superar una tirada de Dureza o quedarán encaradas hacia la niña.

Quien puede matar a un niño. La Niña de la Cabaña no podrá ser objeto de Asaltos o Disparos. Si es ella la que Asalta, sí que podrán Combatir contra ella.

Psicótica. Si la Niña de la Cabaña es capaz de Asaltar en su Fase de activación, deberá emplear todas las Acciones necesarias para realizar el Asalto.





SUBFACCIÓN IDOS HERMANDAD DE LA BESTIA



A medida que los miembros de los Idos han estado consumiendo Ambrosía durante más tiempo, y conforme han salido de Liberty City y se han desperdigado por el Páramo, 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, o al menos no completamente, sino que han empezado a unirse a 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 lleva en este mundo desde eones.

La Hermandad de la Bestia opera en las sombras, formando una suerte de culto dentro de la propia facción de los Idos. 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 han dejado de ser completamente humanos y 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 indescriptibles 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.



EL HABITANTE DE LA OSCURIDAD

150 PUNTOS



PERSONALIDAD

55 MM

El ser conocido como el Habitante de la Oscuridad parece estar detrás del Culto de la Hermandad de la Bestia, atrayendo hacia sí a todas las Aberraciones como si respondieran a una llamada ancestral. Su origen es desconocido, pero las historias coinciden en que ha caminado entre los humanos desde tiempos remotos, adoptando diferentes formas a lo largo de los siglos y moviéndose siempre entre las sombras de la historia.

Su propósito es un misterio absoluto. Algunos Idos creen que guía una metamorfosis aún por llegar; otros que simplemente juega con ellos como un niño aburrido que desmonta juguetes para ver qué hay dentro. Lo único seguro es que disfruta provocando miedo, locura y dolor entre los mortales, y que cuando decide mostrarse (un acontecimiento rarísimo) su presencia distorsiona la realidad y basta para hacer temblar incluso a sus propios seguidores.

No está claro si se trata del propio Caos Reptante, de una de sus manifestaciones o de su primer servidor, aquel que abrió el camino hace incontables eras. Pero todos los que han sentido su presencia coinciden en lo mismo: cuando está cerca, un nombre desconocido resuena en tu mente, como un eco imposible de ignorar. Un nombre que ningún parameño debería pronunciar: Nyarlathotep.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5	-	5	7	7	-

ARMAS

Garras y dientes.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Bersérker, Mónguer, Personalidad de la Hermandad de la Bestia, Todoterreno.

Geometría Antinatural. El cuerpo del Habitante de la Oscuridad no parece tridimensional. Las armas de los atacantes sí. A ver quién gana. Mirar demasiado tiempo ese ser provoca mareos, por lo que ninguna miniatura puede Apuntar al Disparar al Habitante de la Oscuridad. Además, cuando una miniatura le ataque en cuerpo a cuerpo debe acostumbrarse a esa forma sin sentido. Cuando le Impacte deberá tirar 1d10, con un resultado de 1-2 el Impacto no habrá sucedido ya que realmente ha dado al vacío. En los siguientes Impactos que haga esa miniatura su mente ya se habrá centrado y no deberá hacer la tirada.

Horror cósmico. La locura que puede producir una Aberración se queda en nada ante el insondable horror del Habitante de la Oscuridad. Las miniaturas que le asalten perderán sus bonificadores de Asalto, pero además cualquier miniatura enemiga que acabe su Fase de activación en Línea de visión hacia el Habitante de la Oscuridad ganará un marcador de Locura. Cuando empiece la Fase de activación de una miniatura con marcadores de Locura, esta deberá tirar 1d10. Si el resultado es igual o menor al número de marcadores, no podrá actuar.

Portador del Caos. El Habitante de la Oscuridad lleva el caos allí por donde pasa. Todas las miniaturas, amigas y enemigas a 30 cm del Habitante de la Oscuridad deben tirar 1d10 al inicio de cada Turno. El resultado será la Ronda de Agilidad en la que actúen ese Turno, independientemente de su Atributo de Agilidad (aunque se puede modificar si se tiene la Regla especial Retraso (X)).

Revelación de cambio. El Habitante de la Oscuridad es capaz de cambiar a sus seguidores, aunque los resultados pueden ser bastante aleatorios. Al principio de cada Turno de juego tira 1d10 por cada miembro de su banda a 20 cm o menos y aplica sobre esa miniatura el resultado:

RESULTADO	EFFECTO
1	La miniatura pasa a ser manejada por el rival durante este Turno.
2-3	La miniatura no actúa durante este Turno.
4-5	No pasa nada.
6-7	La miniatura puede recolocarse en cualquier lugar a 15 cm sin ponerse en contacto con un enemigo.
8-9	La miniatura obtiene un +1 permanente a su Atributo de Fuerza.
10	La miniatura obtiene un +1 permanente a su Atributo de Dureza.





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 escombro 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.