## Psycho-killer *Imparable · con filo medio*

**PUNTOS: 80**

| Acciones | Combate | Precisión | AGilidad | Fuerza | Dureza | Técnica |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 6 (7) | - | 3 | 5 (7) | 5 | 1 |

**ARMADURA:** Ropas resistentes **BLI.:** 1

**EQUIPO:**

**ARMA:** Filo medio

**COMBATE:** +1
**FUERZA:** +2
**PENETRACION:** 3
**DISTANCIA ( / / )**
**REGLAS ESPECIALES:**

### EN PARTIDA:

Tu asesino de primera línea: pega fuerte y cuesta tumbarlo.

**Combo:** Acción 1, Ahora estoy aquí a 10 cm de la víctima. Acción 2, asalto (en el último movimiento de un asalto mueve 10 cm, así que llega). Si la víctima no lo ha visto en toda tu activación, +1 más al Combate.

Ambrosía: +2 F o +2 D antes de lanzarlo al combate.

### REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

**Imparable:** +1 F y +1 D (ya en el perfil) y **Bersérker:** si lo abaten, sigue en mesa hasta acabar su activación (o la siguiente, si cae en el turno del rival). Cae antes si le vuelven a abatir.

**Sin prisa:** mueve 5 cm por Acción en vez de 10. Si puede llegar a asaltar, la última Acción del asalto mueve 10 cm.

**Todoterreno:** el terreno chungo le cuenta como chachi y el pila chungo como chungo.

**Ahora estoy aquí:** una vez por activación, por 1 Acción, lo quitas y lo pones a 30 cm o menos, a 10 cm o menos de un enemigo y donde ninguna mini enemiga lo vea.

**No estaba muerto:** cada enemigo que abate le da 1 marcador de víctima. Si lo abaten, tira 1d10: si saca igual o menos que sus víctimas, vuelve al empezar el turno siguiente en el mismo sitio. Una vez por partida.

**Mal viaje (Ambrosía 2–3):** el rival elige una de sus minis como final girl: +1 C y +1 P contra este asesino el resto de la partida.



## Psycho-killer *Imparable · con motosierra*

**PUNTOS:** 85

| Acciones | Combate | Precisión | AGilidad | Fuerza | Dureza | Técnica |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 6 | - | 3 (2) | 5 (10) | 5 | 1 |

**ARMADURA:** Cuero humano — **BLI.:** 3

**EQUIPO:**



### ARMA: Motosierra

**COMBATE:** +0
**FUERZA:** +5
**PENETRACION:** 8
**DISTANCIA** ( / / )
**REGLAS ESPECIALES:**
A dos manos, Armatoste (−1 AG, ya en el perfil), Combustible (5).

Gasta 1 carga por cada Acción en que pelee con ella encendida. Sin cargas, o apagada, pega como maza pesada (C −1, F +4, Pen 2).

### EN PARTIDA:

Con F 10 y Penetración 8, casi cualquier golpe que entre abate.

Tiene 5 cargas: guárdalas para las Acciones de combate importantes y apágala contra minis débiles.

Con AG 2 actúa de los últimos: deja que el rival se acerque y aparece con Ahora estoy aquí para asaltar con la segunda Acción.

### REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

**Imparable:** +1 F y +1 D (ya en el perfil) y **Bersérker:** si lo abaten, sigue en mesa hasta acabar su activación (o la siguiente, si cae en el turno del rival). Cae antes si le vuelven a abatir.

**Sin prisa:** mueve 5 cm por Acción en vez de 10. Si puede llegar a asaltar, la última Acción del asalto mueve 10 cm.

**Todoterreno:** el terreno chungo le cuenta como chachi y el pila chungo como chungo.

**Ahora estoy aquí:** una vez por activación, por 1 Acción, lo quitas y lo pones a 30 cm o menos, a 10 cm o menos de un enemigo y donde ninguna mini enemiga lo vea.

**Cuero humano:** quien le dispare a distancia corta no tiene el +1 a Precisión.

**Combustible:** si al impactarle el atacante saca un 1 en F contra D, la motosierra explota: impacto de F igual a las cargas que queden y Pen 3 a él y a las minis en contacto.

**No estaba muerto:** cada enemigo que abate le da 1 marcador de víctima. Si lo abaten, tira 1d10: si saca igual o menos que sus víctimas, vuelve al empezar el turno siguiente en el mismo sitio. Una vez por partida.

**Mal viaje (Ambrosía 2–3):** el rival elige una de sus minis como final girl: +1 C y +1 P contra este asesino el resto de la partida.

## Psycho-killer *Sobrenatural · con filo pequeño*

**PUNTOS:** 64

| Acciones | Combate | Precisión | AGilidad | Fuerza | Dureza | Técnica |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 6 | - | 3 | 4 (5) | 4 | 1 |

**ARMADURA:** Ropas resistentes — **BLI.:** 1

**EQUIPO:**

**ARMA:** Filo pequeño

- **COMBATE:** +0
- **FUERZA:** +1
- **PENETRACION:** 2
- **DISTANCIA ( / / )**
- **REGLAS ESPECIALES:**

### EN PARTIDA:

Pega menos que los otros dos: su arma es el miedo.

Colócalo cerca de donde vayan a pelear tus otros asesinos o en el camino del rival: todo el que lo vea a 20 cm pelea y pega peor, y avanza más lento.

Ambrosía: +2 D para que aguante mientras hace de pantalla.

### REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

**Sobrenatural:** los enemigos a 20 cm o menos que tengan línea de visión hacia él tienen −1 C y −1 F, y el terreno chachi les cuenta como chungo.

**Sin prisa:** mueve 5 cm por Acción en vez de 10. Si puede llegar a asaltar, la última Acción del asalto mueve 10 cm.

**Todoterreno:** el terreno chungo le cuenta como chachi y el pila chungo como chungo.

**Ahora estoy aquí:** una vez por activación, por 1 Acción, lo quitas y lo pones a 30 cm o menos, a 10 cm o menos de un enemigo y donde ninguna mini enemiga lo vea.

**No estaba muerto:** cada enemigo que abate le da 1 marcador de víctima. Si lo abaten, tira 1d10: si saca igual o menos que sus víctimas, vuelve al empezar el turno siguiente en el mismo sitio. Una vez por partida.

**Mal viaje (Ambrosía 2–3):** el rival elige una de sus minis como final girl: +1 C y +1 P contra este asesino el resto de la partida.



## Padre de la Cabaña *Familia de la Cabaña*

**PUNTOS:** 150 (los 3)

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

**ARMADURA:** Ninguna **BLI:** -

**EQUIPO:**

**ARMA:** Radial

**COMBATE:** +0
**FUERZA:** par +1 / impar +3
**PENETRACION:** par 0 / impar 4
**DISTANCIA ( / / )**
**REGLAS ESPECIALES:**
Motosierra a batería poco fiable. Mira tu tirada de Combate: si sale par, pega como maza ligera (F +1, Pen 0); si sale impar, F +3 y Pen 4.

### EN PARTIDA:

Un Psycho-killer más, con AG 4: actúa antes que los otros asesinos.

Haz el mismo combo: aparece con Ahora estoy aquí y asalta con la segunda Acción.

Si cae alguien de la Familia, Venganza lanza a los otros dos gratis contra el culpable: mantén a la Familia junta para que lleguen.

### REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

**Psycho-killer:** tiene sus reglas, salvo elegir papel:

**Sin prisa:** mueve 5 cm por Acción en vez de 10. Si puede llegar a asaltar, la última Acción del asalto mueve 10 cm.

**Todoterreno:** el terreno chungo le cuenta como chachi y el pila chungo como chungo.

**Ahora estoy aquí:** una vez por activación, por 1 Acción, lo quitas y lo pones a 30 cm o menos, a 10 cm o menos de un enemigo y donde ninguna mini enemiga lo vea.

**Venganza:** si abaten a un miembro de la Familia, los otros dos hacen al momento 2 Acciones gratis para ir a por quien lo abatió, asaltándolo si llegan. Si alguno está trabado, primero intenta separarse del combate.

**Mal viaje (Ambrosía 2–3):** gasta todas sus Acciones de esa activación en ponerse en contacto con el familiar al que llegue más fácil.

**No estaba muerto (Familia feliz):** los tres comparten los marcadores de víctima. Si abaten a uno, tira 1d10: con igual o menos que las víctimas de la Familia, vuelve al empezar el turno siguiente donde cayó. Al hacer esa tirada, salga bien o mal, la Familia pierde todas sus víctimas. Una vez por partida cada uno.



## Madre de la Cabaña *Familia de la Cabaña*

**PUNTOS:** incluida

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

**ARMADURA:** Ninguna **BLI:** -

**EQUIPO:**

**ARMA:** Filo pequeño

**COMBATE:** +0
**FUERZA:** +1
**PENETRACION:** 2
**DISTANCIA ( / / )**
**REGLAS ESPECIALES:**

### EN PARTIDA:

Es tu fábrica de droga: con 3 Acciones puede mover y cosechar en la misma activación.

Ve detrás de los asesinos y cosecha cada enemigo que caiga.

Mantén a la Niña a 15 cm o menos para que no tenga que asaltar.

### REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

**Cosechadora:** 1 Acción para cosechar a un enemigo abatido (cada uno se cosecha una sola vez). Tira 1d10: 1, nada; 2–5, 1 dosis; 6–9, 2 dosis; 10, 3 dosis de Ambrosía para la banda. Cuenta como Cosechador para los límites de la banda.

**A que me quito la alpargata:** si la Niña está a 15 cm o menos de ella, la Niña ignora Psicótica.

**Venganza:** si abaten a un miembro de la Familia, los otros dos hacen al momento 2 Acciones gratis para ir a por quien lo abatió, asaltándolo si llegan. Si alguno está trabado, primero intenta separarse del combate.

**Mal viaje (Ambrosía 2–3):** gasta todas sus Acciones de esa activación en ponerse en contacto con el familiar al que llegue más fácil.

**No estaba muerto (Familia feliz):** los tres comparten los marcadores de víctima. Si abaten a uno, tira 1d10: con igual o menos que las víctimas de la Familia, vuelve al empezar el turno siguiente donde cayó. Al hacer esa tirada, salga bien o mal, la Familia pierde todas sus víctimas. Una vez por partida cada uno.



## Niña de la Cabaña *Familia de la Cabaña*

**PUNTOS:** incluida

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

**ARMADURA:** Ninguna **BLI.:** -

**EQUIPO:**

**ARMA:** Filo pequeño

**COMBATE:** +0
**FUERZA:** +1
**PENETRACION:** 2
**DISTANCIA ( / / )**
**REGLAS ESPECIALES:**

### EN PARTIDA:

Nadie puede tocarla mientras no asalte: úsala para cortar el paso.

Canta antes de que actúen tus asesinos (con AG 5 suele ir de las primeras): los enemigos que fallen se giran hacia ella y dejan de ver lo que viene por detrás. Ahí aparecen tus Psycho-killers, con +1 al Combate si la víctima no los ve.

### REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

**Quien puede matar a un niño:** no se la puede asaltar ni disparar. Si es ella la que asalta, sí pueden combatir contra ella.

**Psicótica:** si en su activación puede asaltar, tiene que gastar las Acciones necesarias en hacerlo (salvo que la Madre esté a 15 cm o menos).

**Cancioncilla infantil siniestra:** 1 Acción. Cada mini enemiga a 30 cm o menos tira Dureza; si falla, queda encarada hacia la Niña.

**Venganza:** si abaten a un miembro de la Familia, los otros dos hacen al momento 2 Acciones gratis para ir a por quien lo abatió, asaltándolo si llegan. Si alguno está trabado, primero intenta separarse del combate.

**Mal viaje (Ambrosía 2–3):** gasta todas sus Acciones de esa activación en ponerse en contacto con el familiar al que llegue más fácil.

**No estaba muerto (Familia feliz):** los tres comparten los marcadores de víctima. Si abaten a uno, tira 1d10: con igual o menos que las víctimas de la Familia, vuelve al empezar el turno siguiente donde cayó. Al hacer esa tirada, salga bien o mal, la Familia pierde todas sus víctimas. Una vez por partida cada uno.



## Despojo *con maza*

**PUNTOS:** 20

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

**ARMADURA:** Ninguna

**BLI.:** -

**EQUIPO:**

**ARMA:** Maza

**COMBATE:** +0
**FUERZA:** +2
**PENETRACION:** 1
**DISTANCIA** ( / / )
**REGLAS ESPECIALES:**

**REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:**

**Escoria:** no puede tomar Ambrosía.

**No estaba muerto:** cada enemigo que abate le da 1 marcador de víctima. Si lo abaten, tira 1d10: si saca igual o menos que sus víctimas, vuelve al empezar el turno siguiente en el mismo sitio. Una vez por partida.

**EN PARTIDA:**

Carne de cañón barata.

Mándalo delante a por objetivos del escenario y a meterse en medio, para que el rival gaste Acciones y disparos en él y no en tus asesinos.

Si abate a alguien, también suma víctimas para No estaba muerto.



**Ambrosía** *la droga de los Idos · 4 dosis en esta banda*

**Cuántas:** 1 dosis por cada 100 puntos o fracción. Esta banda (399 pts) empieza con **4**. La Madre de la Cabaña consigue más cosechando.

**Cuándo:** justo antes de activar una mini, puedes darle UNA dosis y elegir un efecto. Solo dura esa activación:

- +10 cm de movimiento en un asalto
- +2 a Fuerza
- +2 a Dureza
- +2 a Técnica
- Todoterreno

**Quién no:** el Despojo (Escoria).

**Consejo:** dásela a la mini que va a pelear en esa activación y repártelas: cada dosis que repite la misma mini hace más fácil que salga mal.

**La tirada:** 1d10, restando 1 por cada dosis que esa mini ya haya tomado antes en la partida.

**4 a 10:** funciona.

**2 o 3:** mal viaje. Se aplica el de su ficha durante esa activación. Si está en combate, sigue combatiendo.

**1 o menos:** la droga no hace nada y la mini pierde 1 Acción para el resto de la partida. Si llega a 0 Acciones, queda abatida.

**Ejemplo:** el Psycho-killer con motosierra toma su segunda dosis para pegar con +2 F. Tira 1d10 y saca un 4; le resta 1 y queda en 3: mal viaje, y el rival elige una final girl contra él.

**Tacha las dosis según las gastes:**

**Iniciales** ☐☐☐☐ **Cosechadas** ☐☐☐☐☐☐

**Chuleta de la banda** *Slashers · 399 puntos · 7 minis*

**La banda:** Psycho-killer Imparable con filo medio (80) · Psycho-killer Imparable con motosierra (85) · Psycho-killer Sobrenatural con filo pequeño (64) · Familia de la Cabaña (150) · Despojo con maza (20). **Total: 399.** Empieza con 4 dosis de Ambrosía.

**Orden:** cada turno las minis actúan por Agilidad, de mayor a menor, y cada una hace todas sus Acciones seguidas. AG 5: Madre y Niña · AG 4: Padre · AG 3: Psycho-killers de filo medio y filo pequeño, Despojo · AG 2: Psycho-killer con motosierra.

**Combate:** 1d10 + Combate + arma contra la misma tirada del rival. El mayor impacta; si empatan, impactan los dos.

**Impacto:** 1d10 + Fuerza (+ arma) contra 1d10 + Dureza + Blindaje. La Penetración del arma resta Blindaje. Si gana el atacante, la mini queda abatida. Si empatan, gana quien está activando.

**Asaltar:** mover hasta tocar a un enemigo al que veías al empezar ese movimiento. Incluye un Combate gratis con +1, +1 más por cada movimiento anterior seguido viéndolo y +1 si la víctima no te vio en toda tu activación.

**No estaba muerto:** cada enemigo abatido da 1 marcador de víctima a quien lo abatió (la Familia los comparte). Si cae, tira 1d10: con igual o menos que sus víctimas vuelve al empezar el turno siguiente. Una vez por partida.

**Plan de juego:**

1. La Niña se adelanta y canta para que los enemigos se giren hacia ella.
2. Los Psycho-killers aparecen con Ahora estoy aquí fuera de su vista y asaltan con la segunda Acción.
3. El Psycho-killer Sobrenatural se queda cerca de los combates para que el rival pegue peor.
4. La Madre cosecha a los caídos y te da más dosis.
5. El Despojo va a por objetivos y estorba.