

Reglas de Batallas

CONTENIDOS

COMBATIENTES DE LAS BANDAS Y SU ARMAMENTO

- Perfiles de Características 2
- Perfiles de Armas 4

PRINCIPIOS GENERALES

- Dados 6
- Visibilidad 8
- Medidas 9
- Estados de los Combatientes 10
- Condiciones de los Combatientes 12
- Terreno 14

LAS REGLAS

- Estructura del juego 16
- La Fase de Prioridad 17
- La Fase de Acción 18
- Movimiento 23
- Disparo 27
- Combate Cuerpo a Cuerpo 32
- Resolver Impactos 34
- Fase Final 37
- Psíquicos en Necromunda 39

APÉNDICES

- Rasgos de las Armas 42
- Tabla de Referencia de las Armas 49
- Armaduras 56
- Armaduras de Campo 57
- Implantes 58

COMBATIENTES DE LAS BANDAS Y SU ARMAMENTO

En Necromunda, cada jugador controla una “banda”, compuesta por varias miniaturas. Cada una de estas miniaturas es llamada “combatiente a lo largo de las reglas. Cada miniatura puede tener su propio rango dentro de la banda o no – Líder, Pandillero, Escoria de la Subcolmena, Bruto y más – pero el termino “combatiente” se referirá a todos ellos a lo largo de las reglas.

PERFIL DE CARACTERÍSTICAS

Cada combatiente tiene un perfil de características, en el que se detallan las capacidades en batalla. Por ejemplo, este es el perfil de un Pandillero de la Casa Orlock:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Fr	Vol	Int
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	6+	7+	7+	7+

Las características de un combatiente se definen de la siguiente manera:

MOVIMIENTO (M)

Esta es la distancia, en pulgadas, que un combatiente puede mover cuando realiza un acción normal de movimiento.

HABILIDAD DE ARMAS (HA)

Esto muestra aptitud de un combatiente con armas de Melé y armas con el rasgo Secundaria (Arma de Mano) cuando se usan en combate cuerpo a cuerpo.

HABILIDAD BALÍSTICA (HP)

Esto indica la aptitud de un combatiente con armas a distancia.

FUERZA (F)

Cómo de fuerte es el combatiente. Cuanto más alta sea la Fuerza de un combatiente, más probable será que inflija daños a un oponente en combate cuerpo a cuerpo, por ejemplo.

RESISTENCIA (R)

Como de duro es el combatiente. Cuanto más alta sea la Resistencia de un combatiente, será menos probable que resulte herido por un ataque.

HERIDAS (H)

La característica Heridas e un combatiente es una medida de cuanto castigo pueden aguantar antes de sucumbir a sus heridas.

INICIATIVA (I)

Iniciativa es una medida de los reflejos y la destreza del combatiente.

ATAQUES (S)

Es una medida de la velocidad y capacidad del combatiente en melé. Cuando un combatiente está trabado en combate cuerpo a cuerpo, su característica de Ataques determina cuantos dados se tiran cuando ataca a sus enemigos.

LIDERAZGO (LD)

Mide la capacidad del combatiente para impartir o recibir órdenes en el fragor de la batalla.

FRIALDAD (FR)

La Frialdad de un combatiente representa su capacidad para mantener la calma bajo fuego enemigo.

VOLUNTAD (VOL)

Voluntad es la medida de la fortaleza y resiliencia mental.

INTELIGENCIA (INT)

Esto representa la agudeza mental y la capacidad de aplicar un conocimiento de un combatiente.

MODIFICAR CARACTERÍSTICAS

En ocasiones, las reglas modificarán una característica. Si la característica se expresa con un número simple, el modificador se aplica tal y como está escrito – por ejemplo, si un combatiente con Fuerza 3 recibe un modificador de +1 a Fuerza, su Fuerza contará como 4.

Si la característica es dada como un número objetivo (por ejemplo, una característica de 4+ significa que una tirada de 4 o superior será un éxito) el modificador es efectivamente aplicado a la tirada del dado. Por ejemplo, si un combatiente con Iniciativa recibe un modificador de +1 a Iniciativa, la característica sería 3+, ya que un resultado en la tirada de 3 con un modificador de +1 aplicado se

convertiría en un 4.

CHEQUEOS DE CARACTERÍSTICAS

Frecuentemente se pedirá a los jugadores que realicen un chequeo de característica por un combatiente – por ejemplo un chequeo de Habilidad Balística se hace cuando el combatiente ataca con un arma a distancia. Los chequeos de características se hacen de la siguiente manera:

- Para Habilidad de Armas, Habilidad Balística e Iniciativa, tira un D6. Si el resultado es igual o superior a la característica, el chequeo tiene éxito.
- Para Liderazgo, Frialdad, Voluntad o Inteligencia, tira 2D6. Si el resultado es igual o superior que la característica, el chequeo tiene éxito
- Para Fuerza o Resistencia, tira un D6. Si el resultado es igual o inferior que la característica, el chequeo se supera.



PERFILES DE ARMAS

De la misma manera que un combatiente, cada arma tiene su propio perfil de características, detallando el alcance de sus ataques, el Daño que inflige y demás. Por ejemplo, este es el perfil de un Rifle Automático:

Arma	Alcance (Ale)		Precisión (Pre)		Fue	PA	D	Mun.	Rasgos
	C	L	C	L					
Rifle Automático	8"	24"	+1	-	3	-	1	4+	Fuego Rápido (1)

Las características de un arma se definen a continuación:

ALCANCE (ALC)

Cada arma tiene dos alcances: Corto (C) y Largo (L), usualmente presentados como un número de pulgadas. Si el objetivo de un ataque hecho con un arma se encuentra dentro de el Largo alcance de un arma, se podrán realizar los ataques con ese arma pero pueden haber otros beneficios derivados de atacar a un objetivo situado a Corto alcance del arma – el más común de ellos es que muchas armas otorgan un modificador positivo a la Precisión, como se explica más abajo.

Algunos alcances de armas son mostrados con una letra en lugar de una cantidad de pulgadas. Si el alcance de un arma está listado con una T, sólo se puede utilizar contra objetivos que esté Trabados con el portador. Si el alcance de un arma es P, utilizará la Plantilla de Llamas – Ver página 29. Las armas con alcance T o P normalmente sólo tienen Largo alcance, sin Corto Alcance, indicando que esa es la distancia más lejana a la que pueden ser utilizadas. Sin embargo, hay que tener en cuenta que en el caso de armas con el rasgo Versátil, un arma podría tener un Corto alcance de E y un Largo alcance presentado con un número de pulgadas (ver página 49).



PRECISIÓN(PRE)

Mientras los modificadores que son aplicados a la tirada para impactar cuando se ataca dentro del Corto o Largo alcance de un arma. El modificador C se aplica si el arma está siendo utilizada para atacar a un objetivo situado dentro de su alcance Corto, y el modificador L se aplica si el arma se está utilizando contra un objetivo más allá del Corto alcance pero dentro del Largo alcance. La mayoría de esos modificadores serán positivos, pero puede haber algunos negativos.

FUERZA (FUE)

Esta es la Fuerza del arma, que se usa cuando se realizan tiradas para herir contra el objetivo. Para la mayoría de las armas, particularmente armas a distancia, es un simple valor numérico. Para armas de combate cuerpo a cuerpo – aquellas con un alcance de T – esto puede ser mostrado con una F, lo que significa que se utiliza la Fuerza del portador, o una F con un modificador, que indica que se utiliza la Fuerza del portador pero se aplica un modificador.

PENETRACIÓN DE ARMADURA (PA)

Esto muestra lo buena que es el arma atravesando la armadura del objetivo. Casi siempre será un valor negativo que se aplica al dado que se tira para realizar una tirada de salvación. Por ejemplo, si el objetivo de un ataque lleva una armadura que le otorga una tirada de salvación de 4+ y el ataque se ha

realizado con una arma que tiene un PA de -1, la tirada de salvación del objetivo es reducida a 5+.

DAÑO (D)

Representa cuanto daño inflige el arma. De hecho indica cuantas Heridas pierde el objetivo o cuantos dados de Lesiones se tiran contra el como resultado de un ataque. Se explica en más detalle en la página 35.



MUNICIÓN (MUN)

Si esta característica está representada como un valor numérico, un dado de Potencia de Fuego debe tirarse por cada dado tirado para impactar, ya que existe la posibilidad de que las armas se queden Sin Munición, o se encasquillen.

Las armas con un valor bajo de Munición, disfrutan de munición abundante, o son rápidas y fácil de recargar. Las armas con un alto valor de Munición, sin embargo, son menos comunes y la munición podría ser escasa, recargarlas puede ser difícil o desencasquillarlas puede llevar mucho tiempo.

RASGOS

La mayoría de las armas tienen uno o más Rasgos, cada uno de los cuales le otorga al arma una bonificación única o cambia la manera en la que funciona.

MARCADORES DE EXPLOSIÓN Y PLANTILLAS DE LLAMAS

Explosiones, chorros de llamas y áreas de efecto son representadas en el juego por los Marcadores de Explosión y las Plantillas de Llamas, que se usan para determinar cuantos combatientes son impactados por ese ataque o efecto. Los marcadores de explosión son redondos, con un diámetro de 3" o 5", con un pequeño agujero marcando el centro. La Plantilla de Lanzallamas tiene forma de lágrima y mide aproximadamente 8" de longitud. Las armas que utilizan Marcadores de Explosión o Plantillas de Llamas siempre tendrán las rasgos Explosión (X) o Plantilla respectivamente.



PRINCIPIOS GENERALES

Antes de empezar con las reglas y complicaciones del juego, vale la pena establecer algunos principios iniciales y convenciones que tener en mente en todas las partidas. Esta sección trata del tipo de dados usados, medidas, línea de visión y ofrece una perspectiva del terreno de la subcolmena.

Adicionalmente, esta sección explica los Estados, Estados Secundarios y Condiciones de los combatientes. Todos los factores determinantes que dictan las acciones que un combatiente puede o no realizar.

DADOS

Varios dados se usan en Necromunda para resolver el resultado de varias acciones. El juego usa cuatro tipos diferentes de dados, que se detallan a continuación:

D6- Este es un dado normal de seis caras, numerado del 1 al 6 (los dados de Necromunda de Games Workshop tienen el logo de Necromunda en lugar del 6). El juego puede requerir que se tire un sólo dado, en cuyo caso las reglas dirán “tira un D6”, mientras que “Tira 2D6” significa tirar dos dados individuales al mismo tiempo. Alternativamente el juego puede requerir que varios dados sean tirados y sumados juntos – por ejemplo “Tira 2D6” significa tirar dos dados y sumar los resultados.

D3- Las reglas también pueden pedir tirar un D3, pero un dado real de 3 caras no es necesario. Para tirar un D3, tira un D6 y divide el resultado a la mitad, redondeando hacia arriba.

D66- En algunos casos, se le indicará a los jugadores que tiren un D66. Para hacerlo, tira dos D6 uno tras otro, contando el primer resultado como las decenas y el segundo dado como las unidades, para dar un resultado entre 11 y 66. Por ejemplo, una tirada de 2 y después 4 daría un resultado de 24.

MODIFICAR TIRADAS

Algunos jugadores deberán modificar una tirada -por ejemplo, las reglas podrían indicarles que tiren D6+1. En este caso, tirarían un D6 y sumarían 1 al resultado. Si las reglas alguna vez indican a los jugadores que dividan un resultado, cualquier fracción se redondeará hacia arriba a menos que se especifique lo contrario.

DADO DE POTENCIA DE FUEGO

El dado de Potencia de Fuego se usa siempre que un combatiente realiza un ataque a distancia usando un arma que tenga una característica de Munición diferente de “-”. Para la mayoría de las armas, el dado de Potencia de Fuego se tira para comprobar si hay alguna posibilidad de que se agote la munición del arma, como muestra el símbolo de Munición que tiene el dado. Las otras caras, cada una mostrando diferentes agujeros de bala, sólo tendrán efecto si el arma tiene un Rasgo que específicamente las menciona, como el Rasgo Fuego Rápido.



DADO DE DISPERSIÓN

Esto es un dado de seis caras, marcado con un símbolo de Impacto en dos caras y una flecha en las otras cuatro. El símbolo de Impacto además incorpora una pequeña flecha. Este dado se utiliza para determinar direcciones aleatorias, y es frecuentemente utilizado cuando se disparan armas que tienen el Rasgo Explosión (X).



TIRADAS NATURALES

Una tirada “natural” es el número real obtenido en el dado, sin importar ningún modificador aplicado. Algunas veces las reglas pueden establecer que una “tirada natural de 1” es siempre un fallo, en cuyo caso, sin tener en cuenta los modificadores que deben ser aplicados, ta tirada será un fallo.

REPETIR TIRADAS Y RESULTADO MÁS ALTO

En ocasiones, una regla permitirá a un jugador repetir una tirada. Para hacerlo, simplemente coge el dado y tíralo otra vez. El segundo resultado debe ser aceptado siempre, incluso si es peor que el resultado original, un dado nunca puede repetirse más de una vez, sin importar el motivo de la repetición. Si múltiples dados se

tiraron y se sumaron los resultados, todos los dados han de ser repetidos. Sin embargo, si múltiples dados individuales fueron lanzados, el jugador puede elegir tirar algunos o todos los dados.

A los jugadores se les puede pedir que tiren por el resultado más alto. Cada jugador tira un único D6, ganando el resultado más alto. En caso de empate, se tirará de nuevo a menos que se indique lo contrario.

REGLA DEL 1

Cómo norma general, cualquier que chequeo que obtenga un 1 natural (o 2 o más 1 naturales en caso de tirar y sumar más de un dado) será considerado siempre un fallo.



VISIBILIDAD

La visibilidad en Necromunda tiene una importancia vital; los combatientes necesitan ser capaces de ver donde están sus enemigos para poder disparar. Pero en el denso y oscuro territorio de la subcolmena, una línea de visión clara y sin obstáculos es frecuentemente difícil de encontrar.

ARCO DE VISIÓN

Cada combatiente tiene un arco de visión, representando el área que es visible para ellos. Esta área se extiende 90° hacia adelante, comenzando en el centro de la base, como se muestra en el diagrama inferior. Plantillas de Arco de Visión para ayudar a determinar el arco de visión de un combatiente son incluidas en la caja de Necromunda: Underhive y el Gang Leader's Accesory Pack.



LÍNEA DE VISIÓN

Cuando se juega en losetas de dos dimensiones, un combatiente tiene línea de visión hasta otro

combatiente si una línea recta puede trazarse desde el centro de la base del primer combatiente a cualquier parte de la base del otro combatiente sin cruzar una pared o una puerta cerrada (Barricadas y otros combatientes no bloquean la línea de visión).

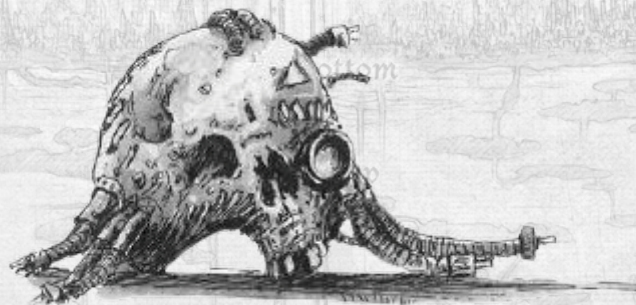
COBERTURA

Para saber si un combatiente está en Cobertura, traza una línea recta desde el centro de la Base del atacante hasta la Base del objetivo. Ignora los Combatientes amigos y los obstáculos en **Contacto Base Con Base** con el atacante, siempre que estos se extiendan menos de 1" a lo largo de la Línea de visión al objetivo.

Si la línea puede ser trazada hasta cualquier extremo de la Base del objetivo o el centro de la misma sin pasar sobre cualquier característica del terreno o la base de otro combatiente, el blanco se considera en campo abierto.

En caso contrario, si la línea sólo puede ser trazada hasta un al menos la mitad de la base del objetivo, se considerará que tiene **Cobertura Parcial (-1 a disparar)**.

Si la línea sólo se puede trazar hasta menos de la mitad de la base del objetivo, se considerará que el objetivo tiene **Cobertura Total (-2 a disparar)**.



MEDIDAS

Necromunda es un juego que requiere frecuentemente que los jugadores midan distancias, ya sea entre dos combatientes cuando se hace un ataque a distancia, o la distancia que un combatiente puede mover durante su activación.

MEDIR DISTANCIAS

En las partidas de Necromunda, todas las distancias son medidas en pulgadas (") con una regla o cinta métrica. Se pueden medir distancias en cualquier momento, antes de declarar ninguna acción o elegir un objetivo.

Las distancias entre combatientes y cualquier otro objeto del campo de batalla (características del terreno, objetivos y demás) son medidas desde el punto más cercano de una base al punto más cercano de la otra. Si un objeto no tiene una base, mide desde o hasta el punto más cercano del objeto.

Cuando se mide desde o hacia un combatiente **Tumbado**, se asume que su base ocupa el mismo espacio que ocuparía si estuviera En Pié, como se muestra en el diagrama inferior.

En Pié



Tumbado



ESTADOS DE LOS COMBATIENTES

El Estado de un combatiente determina que puede o no puede hacer. Las acciones que un combatiente puede realizar durante su activación dependerá enormemente de su Estado actual. Durante una partida de Necromunda, El Estado de un combatiente puede cambiar. Esto generalmente se representa por cómo el combatiente está situado en la mesa, ya sea **En Pié** o **Tumbado**, como se describe abajo, pero también puede depender de otros factores.

EN PIÉ

Un combatiente que esté en posición vertical en el campo de batalla, se considera **En Pié**.

Mientras esté **En Pié**, un combatiente puede realizar un amplio abanico de acciones con relativa facilidad.

ESTADOS SECUNDARIOS MIENTRAS SE ESTÁ EN PIÉ

Mientras está **En Pié**, un combatiente también estará sujeto a uno de dos Estados Secundarios; **Activo** o **Trabado**. Este Estado Secundario afectará las acciones exactas que un combatiente **En Pié** puede realizar durante su activación.

ACTIVO: Un combatiente **En Pié** está activo si no está Trabado con ningún combatiente enemigo. Es el estado por defecto para un combatiente; **En Pié** y **Activo**, este combatiente disfruta de la mayor libertad para realizar acciones.

TRABADO: Si la base de un combatiente **En Pié** está tocando la base de un combatiente enemigo, se dice que están en contacto Base con Base y se consideran **Trabados** con ese combatiente enemigo. Un combatiente **En Pié** que esté **Trabado**, generalmente sólo puede elegir combatir o retirarse, pero factores como las habilidades pueden aumentar el número de opciones disponibles.

Los jugadores deben tener en cuenta que, en algunos casos, un combatiente puede ser capaz de estar **Trabado** con un combatiente enemigo con el que no están en contacto base con base, y actuarán en consecuencia cuando sean activados.

TUMBADO

Un combatiente que está derribado en el campo de batalla se considera **Tumbado**. Un combatiente **Tumbado** no tiene encaramiento y por tanto no tienen arco de visión. A menos que se diga lo contrario, los combatientes **Tumbados** nunca bloquean la línea de visión – se considera que están fuera de la acción. Un combatiente **Tumbado** puede estar colocado boca arriba o boca abajo, dependiendo de su estatus Secundario.

ESTADOS SECUNDARIOS MIENTRAS SE ESTÁ TUMBADO

Mientras está **Tumbado**, un combatiente también estará sujeto a uno de dos Estados Secundarios; **Clavado** o **Gravemente Herido**. Este Estado Secundario afectará a las acciones que un combatiente podrá realizar y la manera en la que otros combatientes pueden interactuar con él.

CLAVADO: los combatientes estarán Clavados generalmente como resultado de haber sido impactado por fuego enemigo, y necesitarán gastar una acción para levantarse, pasando a estar En Pié y Activos. Si un combatiente Tumbado llega a estar en contacto base con base con un combatiente enemigo, inmediatamente se levantarán, pasando a estar En Pié y Trabados, sin tener que gastar una acción para hacerlo. En este caso se considerarán atacados por la espalda si reciben un ataque y contarán como si se hubieran *encarado* cuando realicen Ataques de Reacción. Un combatiente jamás puede estar Tumbado – Clavado y Trabado.

Un combatiente **Tumbado** que está **Clavado** es colocado boca arriba, representando al combatiente manteniendo su cabeza baja para evitar el fuego enemigo.(1)

GRAVEMENTE HERIDO: Un combatiente que ha sido Gravemente Herido como resultado de un dado de Lesiones, ya sea por haber visto reducida sus heridas a 0 o como resultado de el ataque de un arma con un Rasgo como Gas o Tóxica, es colocado boca abajo y pasa a ser un

combatiente **Tumbado** que está Gravemente Herido. Un combatiente es extremadamente vulnerable mientras está en este Estado, siendo susceptible de ser atacado sin poder defenderse.



CONDICIONES

El Estado de un combatiente siempre es **En Pié y Activo**, **En Pié y Trabado**, **Tumbado y Clavado** o **Tumbado y Gravemente Herido**, pero también pueden estar sujetos a una o más de las siguientes Condiciones. Las Condiciones se representan colocando un marcador de Condición ya sea en el tablero cerca del combatiente o en su carta de combatiente, como recordatorio de que la Condición le está afectando.

La siguiente lista de Condiciones no es exhaustiva. Algunas Condiciones son comunes y se aplicarán a un combatiente múltiples veces durante una batalla. Otras son menos comunes y pueden ser el resultado de un ataque hecho con un arma que tenga cierto Rasgo. Las reglas completas para esas Condiciones pueden encontrarse en la sección correspondiente de reglas de Rasgos de Armas. Otras Condiciones, en particular Sin Munición, se pueden aplicar específicamente a un arma que porte el combatiente en vez de al propio combatiente. Un combatiente puede estar sujeto a varias Condiciones al mismo tiempo.

Cualquier efecto en el juego que resulte en un marcador siendo colocado en un combatiente debe ser considerado una Condición.

CONDICIONES COMUNES

Las siguientes Condiciones son las más comúnmente usadas. Un combatiente puede estar sujeto a ellas por numerosas razones:

PREPARADO: La Condición más simple pero más importante. Al comienzo de cada ronda, durante la fase de Prioridad, todos los combatientes colocarán un marcador de Preparado en ellos. Una vez que un combatiente se ha activado durante la fase de Acción, este marcador es eliminado, indicando que el combatiente no puede ser activado de nuevo.

DESMORALIZADO: un combatiente puede resultar Desmoralizado como resultado de ver a un combatiente amigo siendo Herido Gravemente o dejado Fuera de Combate a 3" o menos de ellos. Los combatientes Desmoralizados no pueden realizar ninguna acción excepto Correr a Cubierto (Doble) y si están **Trabados** sólo pueden realizar ataques de Reacción con un modificador de -2. Harán una acción de Correr a Cubierto cada vez que sean activados. Los combatientes Desmoralizados podrán ser reagrupados en la fase Final.

SIN MUNICIÓN: Si un combatiente saca el símbolo de Munición en el dado de Potencia de Fuego, tendrá que realizar inmediatamente un chequeo de Munición por esa arma. Si se falla,

esa arma estará ahora Sin Munición y un marcador es colocado sobre el perfil de arma apropiado en la carta del combatiente, como recordatorio de que el arma no puede volver a utilizarse hasta que haya sido recargada.

OTRAS CONDICIONES

Las Condiciones descritas más abajo son menos frecuentes. Los combatientes pueden verse sujetos a ellas como resultado de un ataque de un arma con determinado Rasgo, o como resultado de una característica especial del terreno o el escenario.

EN LLAMAS: Las armas con este Rasgo pueden incendiar combatientes. Esta Condición puede ser eliminada pero el Combatiente podría sucumbir a las llamas;

DESTELLO: Las armas con este Rasgo pueden causar que un combatiente quede momentáneamente cegado.

CONMOCIÓN: Típicamente es una condición asociada con el Rasgo Conmoción.

ESCONDIDO/REVELADO: algunas reglas de escenarios o terreno, incluso algunas habilidades, requieren que los combatientes

permanezcan escondidos.

INTOXICADO: Un combatiente puede quedar intoxicado como resultado de una regla especial de un escenario, o como resultado de un Beneficio otorgado por un Territorio durante una partida de campaña, entre otros motivos.

ENLOQUECIDO: Ciertas habilidades, algunos tipos de terreno y algunas reglas de escenario pueden volver a un combatiente temporalmente loco.

ENREDADO: Las armas con este Rasgo dejarán a los combatientes impactados incapaces de mover o actuar.



TERRENO

El terreno juega una papel de vital importancia en Necromunda. No sólo aporta un denso y desafiante campo de batalla donde combaten las bandas, si no que también infunde las partidas con el carácter del mundo en el que existen. Más aún, el terreno y la manera en la que las bandas y los combatientes interaccionan con él aporta al juego una capa añadida de narrativa, mientras los combatientes utilizan puertas, se arrastran a través de conductos, piratean terminales y se cubren tras barricadas.

ZONE MORTALIS

El terreno de Zone Mortalis representa los densos y angostos corredores que son comunes a lo largo de una ciudad colmena, particularmente en los niveles inferiores. Puede representar desde un laberinto de túneles en desuso colapsados a una red de saturados túneles de servicio que rodean enorme Manufactorum atestado. El nombre de Zone Mortalis deriva de la mortal naturaleza de ese terreno; la cobertura está frecuentemente dispersa y las bandas pueden ser fácilmente emboscadas en cuellos de botella o forzadas a correr en terreno abierto. En consecuencia, las batallas que se combaten en este tipo de terreno son normalmente asuntos muy tensos mientras las bandas rivales juegan al gato y al ratón una con la otra, culminando en una estampida de acción.

PAREDES: El terreno de Zone Mortalis está definido por las sólidas paredes que dividen el campo de batalla en retorcidos y estrechos corredores y mortales espacios abiertos. Las paredes en los campos de batalla de Zone Mortalis, son siempre consideradas terreno Impasable. El terreno Impasable, como su nombre indica, no se puede cruzar. Las paredes bloquean la Línea de Visión y no se puede medir a través de ellas, como se explicó anteriormente.

PUERTAS (Rulebook p. 52): Una de las señas más distintivas de los campos de batalla de **Zone Mortalis**, aparte de los angostos y retorcidos túneles en si mismos, son las puertas que separan las diferentes secciones. Los jugadores deben saber que las puertas no están limitadas a **Zone Mortalis** y los combatientes pueden querer interactuar con ellas en un campo de batalla del **Sector Mechanicus**. Las puertas

viene en varios tamaños, pero sus reglas son las mismas sin importar el tamaño – Se colocan como parte de la secuencia pre-batalla (ver página ?).

Por defecto, todas las puertas están cerradas al comienzo de una batalla, a menos que el escenario especifique otra cosa. Las puertas cerradas son consideradas terreno Impasable. No se puede mover a través de ellas y bloquean la línea de visión de la misma manera que las paredes y el terreno sólido tal y como se ha descrito anteriormente.

Cualquier combatiente puede abrir o cerrar una puerta realizando un acción de Operar Puerta (Simple) durante su activación (ver página 21).

Las puertas cerradas, bloqueadas o no, pueden ser el objetivo de ataques y son impactadas automáticamente. Todas las puertas tiene una Resistencia de 5 y 4 Heridas; si una puerta es reducida a 0 Heridas, es eliminada del campo de batalla.

Si un combatiente se encuentra en el marco de una puerta abierta cuando la puerta se cierra (en otras palabras, se encuentran en el camino de una puerta que se cierra), debe realizar un chequeo de Iniciativa. Si el chequeo se pasa, mueve el combatiente hasta 2" en una dirección de su elección, pero no puede terminar su movimiento a 1" o menos de un combatiente enemigo. Si no puede salir del marco de la puerta con este movimiento, o si el chequeo de Iniciativa se falla, haz una tirada de Lesiones por este combatiente usando una característica de Daño de 3. Si sobrevive, mueve al combatiente la menor distancia posible de

manera que ya no obstruya la puerta (decide al azar a que lado de la puerta se mueve si está exactamente entre los dos lados); no se puede mover a menos de 1" de un combatiente enemigo a menos que no quede otra alternativa.

PUERTAS BLOQUEADAS Y

TERMINALES: Cuando una puerta se coloca en la secuencia pre-batalla, dos terminales de puerta se pueden colocar, uno a cada lado de la puerta, tocando la pared a 1" o menos de ella. La presencia de un terminal de puerta indica que la puerta está bloqueada ¡y de hecho es muy segura;

Un combatiente simplemente no puede realizar una acción de Operar puerta (Simple) con una puerta Bloqueada a menos que sean parte de la banda defensora en ciertos escenarios (Ver más abajo). En su lugar, deben realizar la acción Acceder al Terminal de la Puerta (Básica) o la acción Forzar Puerta (Básica) (ver página 21) para poder desbloquear la puerta. Una vez que una puerta ha sido abierta de esta manera, permanece desbloqueada por el resto de la batalla.

En los escenarios donde una banda es la atacante y la otra el defensor, el defensor se asume que tiene los códigos de acceso de cualquier puerta bloqueada, y pueden realizar la acción Operar Puerta (Simple) de manera normal.



Hive Bottom

The Gump

Primar15 Beat Sink

LAS REGLAS

Esta sección contiene reglas que permiten a los jugadores luchar las amargas y viciosas escaramuzas que salpican la vida diaria de las bandas de la subcolmena. La secuencia del Turno, activar combatientes, atacar al enemigo con armas a distancia o en combate, sufrir y recuperarse de heridas, bandas o combatientes individuales rajándose y huyendo – todas estas cosas son las que se van a tratar en las páginas siguientes.

Muchas de las reglas que siguen a continuación serán familiares para los jugadores del Warhammer 40.00, ya que utilizan las mismas mecánicas básicas y principios. Pero estate atento, ciertos elementos han sido modificados para sacar a relucir el carácter altamente táctico y narrativo del oscuro y mortal entorno del terreno por el cual las bandas rivales luchan.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

Una partida de Necromunda está dividida en varios turnos. Durante un turno, los jugadores determinarán quien tiene Prioridad, activando alternativamente uno o más combatientes realizando acciones con ellos. Intentarán recuperar combatientes Heridos, reagrupar combatientes que huyen y determinar si su banda puede mantener los nervios frente al enemigo.

que el jugador que la controla escoja el primer combatiente para activar. Los combatientes que fallen huirán del campo de batalla.

- **ACTIVAR COMBATIENTES:** Comenzando con el jugador que tiene la Prioridad, los jugadores escogen por turnos uno de sus luchadores Preparados para activarlos.

SECUENCIA DE LA RONDA

Cada ronda está dividida en tres fases, que se resuelven en orden de una en una. Estas son las fases:

FASE DE PRIORIDAD:

- **TIRA POR PRIORIDAD:** Ambos jugadores tiran Prioridad.
- **PREPARA LOS COMBATIENTES:** Cada combatiente recibe un Marcador de Preparado.

FASE DE ACCIÓN:

- **HUIR DEL CAMPO DE BATALLA:** si alguna banda ha fallado un chequeo de Rajarse, se realizan chequeos de Frialdad antes de

FASE FINAL:

- **CHEQUEOS DE RAJARSE:** si uno o los dos jugadores tiene al menos el 25% de sus combatientes *Gravemente Heridos* o Fuera de Combate, tendrán que realizar un chequeo de Rajarse por su banda.
- **CHEQUEOS DE RECUPERACIÓN:** El jugador que los controle hará una tirada de recuperación por cada combatiente *Gravemente Herido* en el campo de Batalla.
- **CHEQUEOS DE REAGRUPARSE:** Se hará un chequeo de Frialdad por cada combatiente Desmoralizado para ver si se reagrupa.

FASE DE PRIORIDAD

La fase de prioridad se divide en los siguientes pasos

1. TIRAR PRIORIDAD
2. PREPARAR COMBATIENTES

1. TIRAR PRIORIDAD

Este paso determina que jugador gana el marcador de prioridad durante esta ronda. El marcador de Prioridad es una moneda o contador, como el que contiene la caja de Necromunda: Underhive, que es conservado por el jugador con prioridad durante la ronda, actuando como recordatorio. Poseer el marcador de prioridad le da la jugador una enorme ventaja, ya que serán capaces de activar primero y pueden dictar el flujo de la acción durante la ronda, normalmente poniendo al oponente contra las cuerdas y haciendo que su banda actúe de manera reactiva en vez de activamente, en respuesta a sus enemigos moviéndose y atacando primero.

Cada jugador tira un D6, y el jugador que obtenga el resultado más alto cogerá el marcador de prioridad durante esta ronda. En caso de un empate, el jugador que tenía el marcador de Prioridad el turno anterior se lo entregará a su oponente. Si la primera tirada de Prioridad de una batalla es un empate, ningún jugador tenía el marcador de Prioridad antes, por lo que ambos jugadores deberán tirar otra vez.

PRIORIDAD EN PARTIDAS MULTIJUGADOR

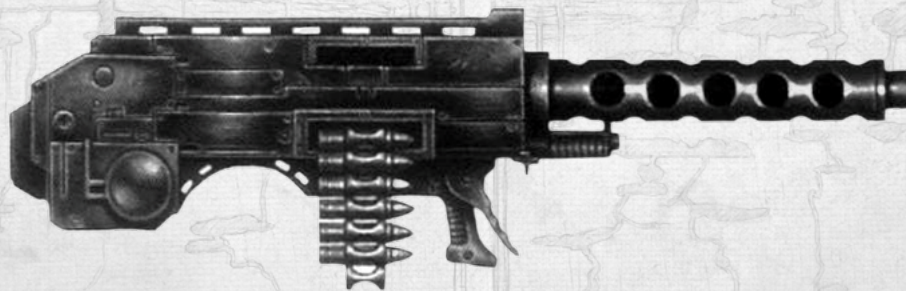
Algunas veces, mas de dos bandas se encontrarán combatiendo en el mismo campo de batalla- ya se aliándose juntas para combatir enemigos odiados, o en un sangriento todos contra todos.

Los jugadores tirarán prioridad de manera normal, pero los empates se resuelven de manera diferente. Los jugadores determinan el orden de juego basado en la puntuación de su tirada de prioridad. Cualquier empate se tira de nuevo (por ejemplo, si cuatro jugadores tiran por Prioridad y sacan un 4, 5, 4 y 2, el jugador que sacó el 5 tiene Prioridad, el jugador que obtuvo un 2 irá el último y los jugadores que obtuvieron un 4 tirarán nuevamente para determinar quien irá segundo y tercero).

2. PREPARAR COMBATIENTES

Durante este paso de la fase de prioridad, ambos jugadores colocan un marcador de Preparado en cada combatiente de su banda que esté actualmente en el campo de batalla, sin importar su Estado o cualquier Condición. La caja de Necromunda: Underhive y el Gang's Leader Accesory Pack contienen marcadores de Prioridad para ser usados para esto. Los marcadores de preparado deben colocarse en la carta del combatiente o cerca de su miniatura en el campo de batalla.

Una vez que un combatiente ha sido activado, su marcador de Preparado es eliminado. En circunstancias normales un combatiente que ya no está Preparado no se puede activar otra vez, pero los jugadores deberían tener en cuenta que hay algunas circunstancias en las cuales un combatiente puede activarse de nuevo, particularmente en el caso de algunas habilidades y cartas Tácticas.



FASE DE ACCIÓN

La fase de acción consiste en los siguientes pasos:

1. HUIR DEL CAMPO DE BATALLA
2. ACTIVAR COMBATIENTES

1. HUIR DEL CAMPO DE BATALLA

Si alguna banda ha fallado un chequeo de Rajarse, deberán hacerse chequeos de Frialdad antes de que ningún combatiente se active.

Comenzando con el jugador que tiene el marcador de Prioridad, cada jugador realiza un chequeo de Frialdad por cada uno de sus combatientes en el campo de batalla, si importar su Estado, Estado Secundario o Condiciones Si alguno de esos chequeos de Frialdad se falla, ese combatiente huirá inmediatamente del campo de batalla y no tomará más parte en la partida. Elimina el combatiente del juego. A propósito del escenario jugado, los combatientes que huyen de esta manera se considerarán Fuera de Combate, a menos que el escenario especifique otra cosa.

LIDERAR CON EL EJEMPLO

Los combatientes sacan coraje de sus líderes y seguirán su ejemplo:

- Si el Líder de la banda pasa su chequeo de Frialdad, cualquier combatiente amigo a 12" o menos de él, se considerará que ha superado su chequeo de Frialdad y no huirá del campo de batalla.
- Si un Campeón pasa su chequeo de Frialdad, cualquier combatiente amigo (sin incluir el Líder ni otro Campeón) que se encuentren a 6" o menos se considerará que también ha sacado su chequeo de Frialdad y no huirá del campo de batalla.
- ¡Los jugadores deberían recordar considerar el papel que las paredes y el terreno sólido tienen cuando se mida la distancia entre un combatiente y un Líder o Campeón inspirador;

2. ACTIVAR COMBATIENTES

La mayor parte de la fase de acción consiste en un juego alterno entre los jugadores y las bandas que controlan, activando combatientes individuales o pequeños grupos de combatientes cada vez.

Cuando es el turno de un jugador, este debe escoger uno de los combatientes de su banda que esté Preparado y hacer hasta dos acciones con él (a esto nos referimos como 'Activar' el combatiente). Las acciones que un combatiente Preparado puede realizar está determinadas por su Estado actual y su Estado Secundario. Los jugadores han de tener en cuenta que ciertas Condiciones también limitarán las acciones que un combatiente podrá realizar, particularmente Desmoralizado. Un combatiente sujeto a la Condición Desmoralizado sólo puede realizar una acción de Ponerse a Cubierto (Doble) cuando se activa, al margen de su Estado o Estado Secundario, como se describe en las páginas 10 y 11.

Si un jugador se queda sin combatientes que activar, el otro jugador puede activar todos sus combatientes restantes en el orden que decida. Una vez que todos los combatientes se han activado, la fase de activación termina.

ACTIVACIONES DE GRUPO

Cuando un jugador activa al Líder de su banda o un Campeón (o el rango equivalente en bandas que utilizan otros nombres para estos luchadores), y este no se encuentra **Gravemente Herido**, ni bajo las Condiciones Desmoralizado o En Llamas, pueden elegir activar combatientes Preparados adicionales. Estos deben estar a 3" o menos de ellos cuando se activan para poder formar parte de una Activación de Grupo:

- Un Líder puede activar dos combatientes **Preparados** adicionales que se encuentren a 3" o menos al comienzo de su Activación.
- Un Campeón puede activar un combatiente **Preparado** adicional que se encuentre a 3" o menos al comienzo de su Activación.

El jugador que lo controla debe designar todos los combatientes que serán activados de esta manera antes de que ninguno de ellos sea activado, ni realice ninguna acción o tirada. El jugador que lo controla debe dejar claro a su oponente que combatiente está liderando la Activación de Grupo, ya sea el Líder o un Campeón.

Hay tres tipos de acciones que un combatiente puede realizar cuando es activado:

El tipo de acción más común que un combatiente puede realizar. Una acción Básica sólo puede realizarse una vez por cada activación del combatiente. Si la primera acción de un combatiente es una acción Básica, puede resolverse completamente antes de declarar la siguiente acción, si así lo desea.

Un combatiente puede realizar una acción simple más de una vez durante su activación.

Realizar una acción Doble cuenta como hacer dos acciones. Por ejemplo, si un combatiente **En Pié** y **Activo** realiza una acción de Carga (Doble), habrán usado sus dos acciones y podrá hacer otras acciones durante su activación. Si por cualquier razón un combatiente sólo puede realizar una acción durante su activación, no podrán realizarse acciones Dobles.

La siguiente lista detalla todas las acciones comunes que un combatiente puede realizar en Necromunda. Esta lista no es exhaustiva ni mucho menos, ya que con las habilidades, escenarios, características especiales del terreno y demás, los combatientes tendrán mas acciones que poder realizar.

Los combatientes **En Pié** pueden realizar un amplio abanico de acciones. Las acciones exactas que tengan disponibles dependerán de su Estado Secundario: **Activo** o **Trabado**

Los combatientes que estén **En Pié** y **Activos** podrán realizar cualquiera de las siguientes acciones:

movimiento para llegar a **Contacto Base con Base** con el enemigo y acabe el movimiento **Trabado**.

- Escalar verticalmente ascendiendo o descendiendo.
 - *Ver página 24? (en esta versión no están la reglas de escalar).*
- Cruzar cualquier hueco entre dos plataformas que no sea más ancho que su base.
- Intentar saltar a través de un hueco de mayor tamaño siempre que tengan suficiente movimiento para hacerlo.
 - *Ver página 26.*
- Intentar saltar a un nivel inferior.

CARGAR (DOBLE): El combatiente realiza un movimiento normal, añadiendo D3" a la distancia que puede mover. Un combatiente enemigo puede mover a menos de 1" de uno o más enemigos que de encuentren **En Pié** y Activos o Trabados, o que se encuentren Tumbados y Clavados o Gravemente Heridos, pero si se mueven a menos de 1" deben tener suficiente movimiento para llegar al contacto Base con Base con al menos un combatiente enemigo, pasando a estar Trabado. Si no tiene suficiente movimiento par llegar al contacto Base con Base, deben detenerse a 1" de distancia. Si al final de este movimiento están Trabados, pueden realizar inmediatamente una acción gratuita de Combate (Básica).

CORRER (DOBLE): El combatiente puede mover hasta el doble de su característica de movimiento en cualquier dirección, siguiendo las reglas normales de movimiento y deteniéndose a 1" de cualquier combatiente enemigo.

ARRASTRASE A TRAVÉS DE UN CONDUCTO (DOBLE): Si el combatiente se encuentra con su Base en contacto con un conducto, pueden ser colocados al otro extremo del conducto, con su Base en contacto, siempre y cuando se puedan colocar a más de 1" de un combatiente enemigo y sin solapar su base con la de otro combatiente amigo o un obstáculo.

PONERSE A CUBIERTO (BÁSICA):

Este combatiente se mueve hasta la mitad de su característica de Movimiento y entonces se coloca **Tumbado** y Clavado.

DISPARAR (BÁSICA): Este combatiente realiza un ataque con un arma a distancia.

APUNTAR (BÁSICA): Si este combatiente realiza una acción de Disparo (Básica) a continuación, añade 1 al resultado de cualquier tirada para impactar que realicen.

DISPARAR A TRAVÉS DE UN CONDUCTO (BÁSICA):

si este combatiente se encuentra en con su Base en contacto con un conducto, puede realizar un ataque a distancia contra un combatiente que se encuentre a 1" o menos del otro lado del conducto. El ataque impactará a 5+, sin importar HP o modificadores. Las armas que normalmente usan una plantilla de Llamas, impactan automáticamente a todos los combatientes que se encuentren a 2" o menos de el otro extremo del conducto.

RECARGAR (SIMPLE): Elige una de las armas del combatiente que se encuentre Sin Munición y realiza un chequeo de munición. Si el chequeo tiene éxito, el arma es recargada y el marcador Sin Munición es eliminado.

GOLPE DE GRACIA (SIMPLE): Si este combatiente no está trabado con ningún otro combatiente, escoge un enemigo que se encuentre **Gravemente Herido**, dentro del arco de visión y en Contacto Base con Base con el combatiente. Ese combatiente queda inmediatamente Fuera de Combate.

Un combatiente realizando una acción de Carga (Doble), puede hacer una acción Golpe de Gracia (Simple) en lugar de una acción de Combatir (Básica) si termina su movimiento en Contacto Base con Base con un combatiente enemigo **Gravemente Herido** y no está **Trabado** con ningún combatiente enemigo.

OPERAR PUERTA (SIMPLE): Abre una puerta cerrada o cierra una puerta abierta que se encuentre a 1" o menos de este combatiente.

ACCEDER TERMINAL (BÁSICA): Si este combatiente está a 1" o menos de un terminal, realiza un chequeo de inteligencia con un modificador de -2. Si el chequeo es superado, este combatiente puede realizar una acción gratuita de Operar Puerta (Simple) sobre la puerta que opera el terminal, sin importar la distancia hacia la puerta.

FORZAR PUERTA (BÁSICA): Si este combatiente está con su base en contacto con una puerta bloqueada, realiza un Chequeo de Fuerza con un -2, añadiendo +2 a la F por cada combatiente amigo que también esté en contacto de base con la puerta. Si el chequeo se supera, la puerta se abre.

FORZAR CAJA DE BOTÍN (BÁSICA): si este combatiente está con su base en contacto con una caja de botín, tira un D6 y añade su fuerza. Si el total es 6 o más, la caja se abre. Sin embargo, resta 1 del resultado de la tirada para determinar los contenidos de la caja, con un mínimo de 1.

ABRIR LA CERRADURA DE UNA CAJA DE BOTÍN (BÁSICA): Si este combatiente está con su base en contacto con una caja de botín, realiza un chequeo de Inteligencia por este combatiente. Si el chequeo es superado, la caja se abre.

CARGAR CAJA DE BOTÍN/MUNICIÓN (BÁSICA O DOBLE): Si este combatiente se encuentra con su base en contacto con una caja de botín/munición, pueden realizar una acción de Moverse (Básica) o Correr (Doble), siempre que disponga de acciones suficientes, llevando la caja de botín/munición con él. Cuando la acción termina, la caja es colocada en contacto con la base de este combatiente.

COMBATIENTES EN PIÉ Y TRABADOS

Los combatientes que estén *En Pié* y *Trabados* sólo podrán realizar las siguientes acciones:

COMBATIR (BÁSICA): El combatiente realiza ataques cuerpo a cuerpo contra uno o más combatientes enemigos con los que se encuentren *Trabados*.

RETIRARSE (BÁSICA): Realiza un chequeo de Iniciativa por este combatiente. Si lo supera, podrá realizar una acción gratuita de Mover (Básica), moviendo hasta un D6" en lugar de su característica de Movimiento, y cada enemigo que se encuentre *Trabado* con este combatiente podrá realizar un chequeo de Iniciativa. Si tienen éxito, podrán realizar ataques de reacción contra este combatiente antes de que sea movido. Si el combatiente que realiza la acción falla el chequeo de Iniciativa, déjalo donde está y no hagas ningún chequeo por los enemigos con los que esté *Trabado*.

COMBATIENTES TUMBADOS

Los combatientes *Tumbados* pueden realizar un número limitado de acciones. Esto depende de si están *Clavados* (boca arriba) o *Gravemente Heridos* (Boca Abajo).

COMBATIENTES TUMBADOS Y CLAVADOS

Los combatientes que estén *Tumbados* y *Clavados* disponen de un número limitado de acciones, que se listan a continuación:

LEVANTARSE (BÁSICA): El combatiente se levanta, volviendo al estado *Activo*. El jugador que lo controla puede elegir el encaramiento del combatiente.

ARRASTRARSE (DOBLE): El combatiente puede moverse hasta la mitad de su característica de Movimiento.

DISPARO A CIEGAS (DOBLE): El combatiente realiza un ataque a distancia, considerando que arco de visión es de 360° grados. Los disparos realizados de esta manera sólo impactarán con un resultado natural de 6.

RECARGAR (SIMPLE): (ver la entrada anterior).

COMBATIENTES TUMBADOS Y GRAVEMENTE HERIDOS

Los combatientes *Tumbados* y *Gravemente Heridos* sólo pueden realizar la siguiente acción:

ARRASTRARSE (DOBLE): (Ver entrada anterior).

COMBATIENTES DESMORALIZADOS

Los combatientes pueden estar sujetos a la Condición Desmoralizado como se describe en la página 12. Cualquier combatiente sujeto a la Condición Desmoralizado, debe realizar la acción Correr a Cubierto (Doble) cuando es activado.

CORRER A CUBIERTO (DOBLE): Si el combatiente está *En Pié* y Activo, moverá 2D6". Si el combatiente está *Tumbado* y *Clavado* o *Tumbado* y *Gravemente Herido*, Sólo puede mover la mitad de su característica de movimiento.

Cuando un combatiente Desmoralizado mueve, debe intentar terminar su movimiento, en orden de prioridad:

1. De manera que se encuentre a más de 3" de cualquier combatiente enemigo.
2. De manera que esté fuera de la línea de visión de combatientes enemigos.
3. En cobertura parcial o completa.
4. Tan lejos cómo se pueda de cualquier combatiente enemigo.

Si un combatiente desmoralizado está *En Pié* y *Trabado* cuando es activado, deben realizar un chequeo de iniciativa. Si es superado, deben mover cómo es descrito anteriormente. Cada combatiente enemigo con el que se encuentre

Trabado debe hacer un chequeo de Iniciativa y si lo superan pueden realizar ataques de Reacción antes de que el combatiente Desmoralizado sea movido. Si el combatiente falla su chequeo de Iniciativa, permanecen *Trabados* y no pueden realizar más acciones.

LOCURA

Los combatientes que se han visto sujetos a la Condición Locura por cualquier razón pueden actuar de manera errática. Cuando se activa un Combatiente Enloquecido, tira un D6 y consulta la tabla inferior:

Tirada D6	Resultado
1-2	El combatiente inmediatamente queda Desmoralizado (ver entrada anterior) – o, si ya estaba Desmoralizado, huyen del campo de batalla (incluso aunque su banda no haya fallado un chequeo de rajarse).
3-4	El jugador rival puede controlar al combatiente Enloquecido durante esta activación, tratándolo como parte de su banda en todos los aspectos hasta que acaba su activación. Tan pronto termine su activación, el combatiente enloquecido deja de contar como parte de la banda enemiga. En caso de una partida multijugador, el ganador de una tirada entre los otros jugadores controlará el combatiente Enloquecido.
5-6	El combatiente puede actuar de manera normal. Una vez que su activación termina, realiza un chequeo de Voluntad por él. Si es superado, retira el marcador de Locura.

CAMBIAR ENCARAMIENTO

Un combatiente *En Pié* puede encararse en cualquier dirección que desee cuando es activado, antes de realizar ninguna acción.

MOVIMIENTO

Durante la fase de acción, algunas acciones permiten al los combatientes mover de diferentes maneras, como se detalló anteriormente. Algunas veces un combatiente puede ser movido involuntariamente como resultado de un ataque enemigo o un efecto del juego. Esta sección trata acerca de como los combatientes son movidos sobre el campo de batalla y como el terreno puede entorpecerlos.

MOVIENDO LAS MINIATURAS

Los combatientes mueven realizando acciones. Por ejemplo, un combatiente puede hacer una acción de Mover (Básica) para avanzar cautelosamente, o podría hacer una acción de Correr (Doble) para recorrer mucha más distancia. Un combatiente podría realizar una Carga (Doble) para llegar al combate, o Arrastrarse (Doble) para salir de la línea de fuego.

Un combatiente no está obligado a mover su movimiento completo, pueden mover cualquier distancia hasta su máximo permitido, pero no pueden mover más. El movimiento no necesita hacerse en línea recta, un combatiente puede moverse en zig zag alrededor del terreno según resulte apropiado, aunque hay que resaltar que la acción Cargar (Doble) debe usar la ruta más corta posible. El movimiento no necesita hacerse en línea recta, un combatiente puede moverse en zigzag alrededor del terreno según resulte apropiado, aunque hay que resaltar que la acción Cargar (Doble) debe usar la ruta más corta posible. Tras mover, un combatiente puede encararse en cualquier dirección. Los combatientes pueden mover a través de combatientes amigos, pero no pueden acabar ningún movimiento con su base solapada con la de otro combatiente (amigo o enemigo).

Todas las acciones de movimiento deben declararse antes de realizar ninguna medida. A veces, después de que el movimiento declarado por un combatiente es medido, puede resultar obvio que ese combatiente no tiene suficiente movimiento como esperaba y terminará su

movimiento sin llegar a donde había planeado. En ese caso, mueve el combatiente tan lejos como puedas en la dirección deseada, ¡e intenta hacer un buen uso de cualquier cobertura disponible;

En el caso de una acción de Carga (Doble), si un combatiente tiene insuficiente movimiento para llegar a contacto base con base con un un combatiente enemigo, deben mover la distancia completa (deteniéndose a 1" del enemigo) !y frecuentemente terminarán su movimiento en una posición muy peligrosa;

LA REGLA DEL 1":

Los combatientes no podrán mover a menos de 1" de ningún combatiente enemigo durante su activación, a menos que el movimiento sea suficiente para llegar en **Contacto Base con Base** con el enemigo y la acción termine con el combatiente **Trabado**, o el enemigo esté **Tumbado y Gravemente Herido**. Si un combatiente tiene suficiente movimiento para llegar a menos de 1" de un combatiente enemigo, pero no suficiente para llegar a **Contacto Base con Base** y trabarse con él, debe detenerse a 1". Puede ocurrir que un combatiente sea movido involuntariamente a menos de 1" de un combatiente enemigo. Por ejemplo, un combatiente con la habilidad Lanzar puede arrojar a un enemigo con el que se encuentre Trabado, lo que podría resultar en que ese combatiente acabe en en contacto con otros combatientes amigos o enemigos. Si esto ocurre, completa el movimiento y cualquier efecto derivado de el (como en el ejemplo anterior, en el cual los combatientes podrían sufrir impactos como resultado de chocar el uno contra el otro). Una vez resuelto, y si ningún luchador a terminado **Tumbado y Gravemente Herido**, mueve al combatiente que fue movido involuntariamente por la ruta más corta posible hasta que se encuentre a 1" del combatiente enemigo.

DIRECTAMENTE HACIA Y DIRECTAMENTE DESDE

En ocasiones las reglas dirán que un combatiente necesita moverse directamente hacia otro combatiente. Para hacerlo, traza una línea recta imaginaria que cruce el centro de la base de cada combatiente — el combatiente se mueve entonces hacia el otro combatiente a lo largo de esta línea la distancia requerida.

Igualmente, para mover directamente desde otro combatiente, sigue el mismo método pero mueve al combatiente en dirección opuesta.

Como siempre, no se puede mover un combatiente a través de una pared, terreno Impasable o una puerta cerrada. Si contactase con alguna de estas características del terreno, deberán parar y no podrán mover más.



TERRENO

Como se ha mencionado anteriormente, las características del terreno abundan en las partidas de Necromunda. Una de las maneras más obvias por la que las bandas y los combatientes interactúan con el terreno es cuando intentan mover a través o sobre él. La siguiente sección cubre las varias maneras en las que el terreno afecta al movimiento de un combatiente.

TERRENO DIFÍCIL

Estanques de lodo tóxico, áreas saturadas de escombros y pasarelas dañadas o caídas – hay muchas cosas en la subcolmena que hacen el terreno difícil de cruzar.

Por cada 1" que un combatiente mueva a través de cualquier terreno designado como difícil cuando se coloca el campo de batalla, contará como que ha movido 2".

TERRENO PELIGROSO

Tanque de metal fundido, turbinas giratorias colocadas en el suelo y más – cualquier característica del terreno designada como peligrosa cuando se coloca el campo de batalla puede suponer un enorme riesgo para aquellos combatientes que lo crucen.

Un Combatiente puede cruzar terreno Peligroso de la misma manera que el terreno Difícil. Sin embargo, el combatiente debe superar un chequeo de Iniciativa. Si lo supera, cruzará el terreno sin problemas. Si falla, quedarán inmediatamente fuera de combate y sufrirá una tirada en la tabla de Heridas Permanentes.



BARRICADAS

Las Barricadas son elementos independientes del terreno que miden menos de 2" de alto y 1/2" de ancho. Los combatientes pueden cruzar barricadas durante su movimiento, usando una acción de Mover (Básica), pero no se podrá **Cargar (Doble)** o **Correr (Doble)** a través de una barricada, aunque se podrá cargar contra oponentes situados tras ellas cuya base esté en contacto la barricada, tomando la zona de la barricada ente él y el atacante como si fuera el borde de la base del defensor, siempre que la distancia entre ambos sea inferior a 1/2". Los ataques cuerpo a cuerpo realizados a través de una Barricada se harán con un -1 a Impactar, y no se recibirá el bonificador de +1 A por cargar en caso de haberlo. No se puede acabar el movimiento sobre una barricada.

TERRENO IMPASABLE Y CARACTERÍSTICAS SÓLIDAS

Las paredes de Zone Mortalis y las puertas cerradas son siempre impasables. Los combatientes no pueden cruzar a través de terreno Impasable.

CONDUCTOS

Los conductos pueden tener hasta 2" de longitud, y pueden colocarse a través de una pared de 2" de ancho. Su presencia permite a los combatientes arrastrarse a través del estrecho conducto y cruzar la pared usando la acción Arrastrarse a Través de un Conducto (Doble).

SALTAR (Rulebook p. 63)

Un combatiente en movimiento puede intentar saltar un hueco mayor que el tamaño de su Base, hasta un máximo de su atributo de movimiento, siempre que le quede suficiente movimiento para llegar al otro lado. Para hacerlo, el combatiente se detendrá en el borde del hueco, y hará un chequeo de iniciativa. Si lo supera, saltará el hueco y podrá continuar desde el otro extremo con el movimiento restante. Si lo falla, caerá al hueco, quedando inmediatamente Fuera de Combate. Si el movimiento disponible no es suficiente para que

la Base del combatiente sobrepase completamente el hueco, y el salto ha tenido éxito, este se realizará pero el combatiente pasará a estar Clavado (aunque no deberá chequear nuevamente por Iniciativa para comprobar si cae por el hueco). Simplemente desplaza al combatiente lo mínimo indispensable hasta que la Base esté situada de manera que no toque ningún punto del hueco.

PELIGROS POR CAIDAS

un combatiente correrá el riesgo de caer si pasan de estar En Pié a estar Tumbados a menos de 1/2" del borde de un Hueco plataforma. Si esto ocurre, el combatiente debe realizar un chequeo de Iniciativa. Si el chequeo es superado, no ocurre nada. Si el chequeo falla, o se obtiene un 1 natural en la tirada, el combatiente caerá tal y como se ha descrito anteriormente.



DISPARO

Hay varias maneras por las cuales un combatiente puede realizar un ataque a distancia contra un enemigo, siendo la más frecuente usar la acción Disparar (Básica) o la acción Disparar a Través de un Conducto (Básica), pero ciertas habilidades y cartas Tácticas permitirán a los combatientes realizar ataques a distancia fuera de la secuencia normal del juego.

Siempre que un combatiente realiza un ataque contra uno o más combatientes enemigos con un arma a distancia, esta es la secuencia que se sigue:

1. DECLARA EL DISPARO
2. COMPRUEBA EL ALCANCE
3. REALIZA LA TIRADA PARA IMPACTARLE
4. EL OBJETIVO QUEDA CLAVADO
5. RESUELVE LOS IMPACTOS

1. DECLARA EL DISPARO

Elige un arma a distancia portada por este combatiente, y selecciona un enemigo elegible.

OBJETIVO PRIORITARIO: Un combatiente debe seleccionar como objetivo al enemigo elegible más cercano cuando realiza un ataque a distancia. Un combatiente enemigo es un objetivo elegible si está dentro del arco de visión y la línea de visión del atacante, incluso si está trabado con un combatiente amigo. Sin embargo, si el objetivo elegible más cercano esta **Gravemente Herido** o es más difícil de impactar que uno que esté más lejano, el atacante puede elegir ignorarlo.

Alternativamente, para atacar a un objetivo elegible que no sea el más cercano, el atacante debe superar antes un chequeo de Inteligencia.

COMBATIENTES OCULTOS: El combatiente atacante no puede tomar como objetivo a un enemigo si este se encuentra **Tumbado** (ya sea Clavado o Gravemente Herido) y el cobertura parcial o completa – !Se asume que están manteniendo la cabeza muy baja;

2. COMPRUEBA LA DISTANCIA

Mide la distancia desde el atacante al objetivo. Si el objetivo está fuera del Largo alcance del arma, el ataque falla automáticamente. El dado de potencia de fuego debe tirarse normalmente.

3. REALIZA LA TIRADA PARA IMPACTAR

Haz un chequeo de HP por el atacante, aplicando a la tirada los modificadores que se listan a continuación:

- **OBJETIVO EN COBERTURA PARCIAL (-1):** El objetivos está en cobertura parcial, aplica el modificador.
- **OBJETIVO EN COBERTURA COMPLETA (-2):** El objetivo está en cobertura completa, aplica el modificador.
- **MODIFICADOR DE PRECISIÓN DEL ARMA(+/-?):** Si el arma tiene un modificador de Precisión en su perfil y el objetivo está dentro de ese alcance, aplica el modificador.
- **EL OBJETIVO ESTÁ TRABADO (-1):** si el objetivo esta **En Pié** y Trabado, aplica el modificador.
- **OBJETIVO TUMBADO (-1, SÓLO EN LARGO ALCANCE):** Si el objetivo está **Tumbado** (ya sea Clavado o Gravemente Herido) y el atacante está disparando a Largo alcance, aplica el modificador.
- **RASGUÑO (-1):** Si el atacante tiene uno o más Rasguños, aplica el modificador.

DISPAROS IMPROBABLES: Si los modificadores a la tirada para impactar aplicados a un ataque a distancia significan que es imposible impactar, el ataque es un Disparo Improbable. Para hacer una tirada para impactar para un Disparo Improbable, tira un D6. Con 1-5 el ataque falla. Con un 6, hay una posibilidad de que impacte; haz una tirada para impactar normal, utilizando únicamente la Habilidad de Proyectiles e ignorando ningún otro modificador.

4. EL OBJETIVO ES CLAVADO

Cuando un combatiente *En Pié* y *Activo* es impactado por un ataque a distancia, pasa a estar automáticamente *Tumbado* y *Clavado*. Los jugadores deben tener en cuenta que un combatiente *En Pié* y *Trabado* no puede ser colocado *Tumbado* y *Clavado*.

5. RESUELVE LOS IMPACTOS

Cada ataque que consiga impactar es resuelto como se describe en la página 34.

PLANTILLAS (Rulebook p. 65)

Las armas con el rasgo *Explosión (x)*, deberán colocar la Plantilla de Explosión del diámetro adecuado centrada sobre un Objetivo Elegible. Para ello, coloca la plantilla de explosión de manera que el centro esté dentro del Arco de Visión del objetivo y realiza una tirada para impactar siguiendo las reglas habituales para ataques a distancia. Si el ataque impacta, se mantendrá la plantilla centrada sobre el objetivo. Si el ataque falla se lanzará el dado de dispersión y un D6, y se moverá la plantilla en la dirección indicada un número de pulgadas igual al resultado obtenido en el D6.

- En el caso de las armas que tengan el rasgo *Granada Y Explosión (x)*, estas podrán disparar a un punto del tablero, en lugar de un combatiente enemigo, siempre que ese punto esté dentro del Ángulo de Visión y la Línea de Visión del atacante. Para hacerlo, coloca la plantilla centrada en el punto designado y, si el punto central de la plantilla es completamente visible (por ejemplo, no

está tras cobertura ni otros combatientes) haz un Chequeo de HP, aplicando un -1 y teniendo que realizar antes un Chequeo de Prioridad si resulta más fácil impactar a un enemigo; si el chequeo tiene éxito deja la plantilla donde está y resuelve el ataque de forma normal.

- Si el punto central de la plantilla no es completamente visible, sin estar tras ningún tipo de cobertura respecto del atacante, se tratará de un *disparo indirecto*, y para hacerlo se lanzará el dado de dispersión y 1D6 en lugar del chequeo de HP, manteniendo la plantilla en su lugar si sale el resultado de impacto y desviándola el resultado del D6 en la dirección indicada en caso contrario.
- Si el punto central toca una Barricada, desplaza la plantilla en dirección al atacante lo mínimo indispensable para que deje de tocarla.
- Una vez determinada la posición final de la plantilla, resuelve el paso 5 y 6 de la secuencia de disparo para cada combatiente cuya base haya sido tocada por la plantilla, en el orden elegido por el jugador atacante.

Los jugadores deben tener en cuenta que, tras la dispersión, el marcador de explosión puede terminar mas allá del alcance máximo del arma o fuera de la Línea de Visión.

FALLOS EN LAS ARMAS: Si un arma con el rasgo Explosión (X) saca un resultado de 1 cuando realiza un chequeo de Munición, además de quedar *Sin Munición*, habrá que tirar otro D6. Con 2-6, es un proyectil defectuoso; el ataque termina y el marcador de explosión es eliminado. Si el resultado de la tirada es un 1, el arma ha tenido un fallo catastrófico; centra el marcador de explosión sobre el combatiente atacante y resuelve el ataque como se describe más arriba.

PLANTILLAS DE LANZALLAMAS

Si se ataca con cualquier arma que tenga el rasgo Plantilla, el arma utilizará la plantilla de Llamas para determinar que combatientes son impactados por el ataque.

- Durante el paso 1 de la secuencia de disparo, en lugar de declarar un enemigo como objetivo del ataque, coloca la plantilla de Llamas de panera que el punto más estrecho esté tocando la base del combatiente atacante y toda la plantilla se encuentre completamente dentro de su Arco de Visión.
- Cada combatiente (amigo y enemigo) cuya base se encuentre bajo la plantilla es impactada automáticamente (a menos que haya una pared o una característica sólida del terreno entre él y el combatiente que realiza el ataque).

Sigue los pasos 4 y 5 de la secuencia de Disparo de manera normal para cada combatiente impactado, en el orden que el jugador atacante decida.

MARCADORES DE EXPLOSIÓN, PLANTILLAS DE LANZALLAMAS Y COBERTURA

Los combatientes impactados por marcadores de explosión y plantillas de lanzallamas pueden ganar un modificador positivo a su tirada de salvación si se encuentran en cobertura parcial o completa.

- Si un combatiente impactado por un **marcador de Explosión** está tras cobertura parcial en relación con el agujero central de el marcador de Explosión, se beneficiarán de un modificador positivo a su tirada de salvación.
- Si un combatiente impactado por una **plantilla de Lanzallamas** está tras cobertura parcial en relación con el combatiente que realiza el ataque, se

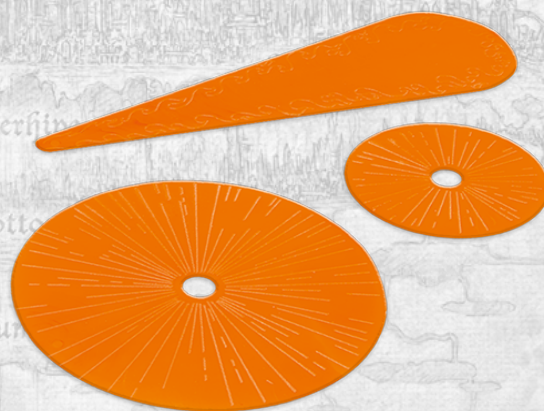
beneficiarán de un modificador positivo a su tirada de salvación.

Los modificadores a la tirada de salvación por estar en cobertura contra un marcador de Explosión o una Plantilla de Lanzallamas son como siguen:

- Un combatiente en cobertura Parcial gana un +1 de modificador a su tirada de salvación.
- Un combatiente en cobertura Completa gana un +2 de modificador a su tirada de salvación.

Los jugadores deben tener en cuenta que estos modificadores no se aplican a las armaduras de Campo.

Por ejemplo, si un combatiente que lleva una armadura mesh está en cobertura parcial en relación con el centro de un marcador de Explosión, su tirada de salvación de armadura sería incrementada a 4+ contra el ataque. Si el combatiente no tuviera armadura, ganarían un 6+ de salvación contra el ataque. Los jugadores deben tener en cuenta, sin embargo que la característica de Penetración de Armadura aún puede modificar esto.



DISPARAR A UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Cuando se dispare a un Combatiente que se encuentre **Trabado** con uno o más combatientes enemigos, existe la posibilidad de que se impacte accidentalmente a un blanco no deseado. Ignora los combatientes que estén trabados con el objetivo a la hora de determinar la Línea de Visión. Si el chequeo de Disparo falla, sigue las reglas normalmente. Si el Chequeo tiene éxito, tira 1D6: con un 4+ el objetivo será impactado normalmente. En caso contrario el ataque habrá impactado a otro Combatiente que se encuentre **Trabado** con el objetivo; si hay más de un combatiente determina al azar cual resulta impactado. Si un arma que use algún tipo de plantilla impacta a un combatiente **Trabado** en Combate cuerpo a Cuerpo contra uno o más combatientes enemigos, tira 1D6 por cada uno de ellos; con un 4-6 se considerará que también han sido impactados, resolviendo el ataque contra ellos de la forma habitual. (15)

BALAS PERDIDAS (Rulebook p. 67)

Si un ataque a distancia falla cabe la posibilidad de que otros combatientes, amigos o enemigos, que estén en Contacto Base con Base o hasta a 0,5" de la línea de tiro entre el atacante y el objetivo, y no estén **Tumbados**, sea impactado.

Si el ataque falla, se comprobará la posibilidad de impactar a otro combatiente distinto del original. Tira 1D6 por cada combatiente que pueda ser impactado, empezando por aquellos más cercanos al atacante. Si el resultado es 1, 2 o 3, el combatiente es impactado por el ataque. Con un 4, 5 o 6, el ataque habrá fallado — realiza la misma tirada con el siguiente combatiente más cercano al atacante en la zona de riesgo. Si los combatientes que pueden ser impactados se encuentran en Contacto Base con Base con una Barricada o elemento de terreno que les otorga **Cobertura** respecto al atacante, serán impactados con un resultado de 1 o 2 en el caso de **Cobertura Parcial** y un 1 en el caso de **Cobertura Completa**.

Si un ataque provoca más de un impacto, repite esta secuencia por cada impacto.

DOS PISTOLAS LLAMEANTES

Si un combatiente está armado con dos armas con el rasgo Secundaria (Arma de Mano), puede elegir atacar con ambas armas como parte de una acción de Disparo (Básica). Ataca con cada arma por separado, resolviendo completamente cada ataque antes de pasar al siguiente. Ambos ataques han de hacerse contra el mismo blanco y la tirada para impactar para cada uno sufrirá un modificador a la tirada de -1.



EL DADO DE POTENCIA DE FUEGO

Cuando se realiza un ataque con un arma que tiene un valor de Munición diferente de "-", debe tirarse un dado de Potencia de Fuego, incluso si no se hace una tirada para impactar (por ejemplo, si el arma usada tiene el rasgo Plantilla, el ataque impactaría automáticamente, pero aún así deberá tirarse el dado de Potencia de Fuego), e incluso aunque el arma no tenga el rasgo Fuego Rápido. Si sale el símbolo de Munición, hay una posibilidad de que el arma se haya quedado Sin Munición. Realiza un chequeo de Munición por el arma, usando su característica de Munición. Si el chequeo es superado, no ocurre nada. Si se falla el chequeo, el arma pasa a estar sujeta a la Condición **Sin Munición**. El ataque que provocó el chequeo se resuelve de manera normal, pero el arma no puede volver a utilizarse otra vez hasta que sea recargada realizando una acción con éxito de Recargar (simple) por el arma utilizada. En el caso de armas de Melé utilizadas en combate cuerpo a cuerpo, se lanzará un dado de Potencia de Fuego por cada dado de ataque tirado.

ARMAS CON MÚLTIPLES PERFILES

Algunas armas tienen más de un perfil de arma. Las escopetas, por ejemplo, pueden ser cargadas con diferentes tipos de munición. Cuando se declara un ataque a distancia con ese tipo de armas, el jugador debe declarar que perfil va a utilizar, elegido de los perfiles disponibles. Por ejemplo, una escopeta podría disparar munición sólida o de perdigones de manera normal, y podría ser cargado con munición ejecutora si se compra.

- Si un arma con múltiples perfiles falla un chequeo de Munición con uno de sus perfiles, se considera que ha fallado un chequeo de munición con todos sus perfiles.
- El arma no puede volver a utilizarse hasta que se realice con éxito una acción de Recargar (Simple), usando cualquier perfil disponible para el arma, elegido por el jugador que la controla.
- Si un perfil que tiene el rasgo Escaso o Limitado falla un chequeo de Munición, ese perfil no puede utilizarse durante el resto de la batalla.



COMBATE CUERPO A CUERPO

Los combatientes que se encuentren **En Pié** y **Trabados** con un combatiente enemigo, pueden realizar ataques cuerpo a cuerpo contra él. La mayoría de las veces esto se hace realizando la acción Combatir (Básica) – ya sea como acción normal o como parte de una acción de Cargar (Doble) – o por medio de ataques de Reacción, después de que un combatiente enemigo con el que se encuentran **Trabado** ha resuelto una acción de Combatir (Básica) contra él. Adicionalmente, ciertas habilidades y cartas Tácticas permitirán a los combatientes realizar ataques cuerpo a cuerpo fuera de la secuencia normal del juego.

Siempre que un combatiente realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra uno o mas enemigos con los que se encuentren Trabados, usando un arma con los rasgos Melé o Secundaria, se sigue la siguiente secuencia:

1. ENCARARSE
2. ESCOGER ARMAS
3. DETERMINAR LOS DADO DE ATAQUE
4. DECLARAR OBJETIVOS
5. HACER TIRADAS PARA IMPACTAR
6. RESOLVER IMPACTOS
7. ATAQUES DE REACCIÓN
8. CONSOLIDAR O GOLPE DE GRACIA

1.ENCARARSE

El combatiente atacante puede encararse en cualquier dirección. Hacerlo reduce el resultado de cualquier tirada para impactar en 1. Este modificador es acumulativo con cualquier otro modificador. Por ejemplo, si un combatiente que está **Desmoralizado** se encara antes de hacer un ataque de reacción, reducirán el resultado de cualquier tirada para impactar en un total de 3.

2.ESCOGER ARMAS

El jugador que controla al combatiente declara que armas usará. Un combatiente puede usar

hasta dos armas con el rasgo Melé o Secundaria, pero sólo una si además tiene el rasgo Aparatoso. Alternativamente el combatiente puede realizar ataques desarmado.

ATAQUE DESARMADO: Un combatiente que no esté armado con ninguna arma que tenga el rasgo Melé o Secundaria todavía podrá realizar ataques cuerpo a cuerpo, ya sea como parte de una acción o como reacción a un ataque de un combatiente enemigo.

Un ataque desarmado utiliza la Fuerza del combatiente sin modificar, tiene PA +1 y un Daño de 1.

3.DETERMINAR LOS DADOS DE ATAQUE

El número de dados de ataque tirados es igual a la característica Ataque del combatiente, más los siguientes:

- DOS ARMAS CON EL RASGO MELÉ O SECUNDARIA (+1)
- CARGANDO (+1)

Si el combatiente está atacando con más de una arma, los dados de ataque deben ser divididos de la manera más equivalente posible entre las dos armas, idealmente asignando el mismo número de dados a cada arma. Cuando no se pueda, por ejemplo si el combatiente tiene un numero impar de Ataques, el jugador que lo controla puede elegir en que arma se coloca el dado de ataque extra.

PISTOLAS EN COMBATE

CERRADO: a un arma con el rasgo Secundaria sólo se le puede asignar un dado de ataque. El resto de los dados de ataque deben ser asignados a un arma con el rasgo Melé, si no dispone de una, serán ataques Desarmados, explicados anteriormente.

Si un combatiente ataca con un arma con el rasgo Secundaria en combate cuerpo a cuerpo,

los modificadores de Precisión no se aplican – sólo se usan cuando se realizan ataques a distancia.

4.DECLARA OBJETIVOS

Declara un combatiente enemigo que esté A) **Trabado** con el atacante y B) dentro de su Arco de Visión. Los ataques se pueden dividir entre combatientes enemigos elegibles como el jugador quiera.

5. REALIZA LAS TIRADAS PARA IMPACTAR

Realiza un chequeo de HA por el combatiente atacante con cada dado de ataque. Tira dados separados para diferentes armas y/o objetivos y aplica los siguientes modificadores:

- **ASISTENCIA (+1):** Si un combatiente amigo también está trabado con el objetivo.
- **INTERFERENCIA (-1):** Si otro combatiente enemigo, además del objetivo, está trabado con el atacante.
- **ENCARAR (-1):** Si el combatiente empezó el combate estando Clavado, o si se encaró, aplica el modificador.
- **RASGUÑO (-1):** Si el combatiente tiene 1 o más Rasguños, aplica el modificador.

6. RESUELVE IMPACTOS

Cada ataque que consiga un impacto es resuelto como se describe más adelante.

7. ATAQUES DE REACCIÓN

Si todavía quedan enemigos que estén **En Pié** y **Trabados** con el atacante, podrán hacer ataques de Reacción, siguiendo los pasos 1-6.

8.CONOLIDAR O GOLPE DE GRACIA

Si todos los combatientes enemigos con los que el atacante estaba **Trabado** están **Tumbados** y **Gravemente Heridos** o **Fuera de combate**, el atacante podrá hacer un **Golpe de Gracia**

(simple) gratuito contra un enemigo **Gravemente Herido** o, alternatively, podrá realizar un movimiento de 2" en cualquier dirección. Este movimiento permitirá mover a menos de 1" de un enemigo, siempre que se tenga suficiente movimiento para llegar a **Contacto Base con Base**.(5)

ASISTENCIAS E INTERFERENCIAS

Trabar a más de un oponente en mucho más peligroso que Trabarse con un combatiente solitario. Cuando se realizan ataques cuerpo a cuerpo, un jugador puede declarar "asistencias" de combatientes amigos que también estén trabados con el objetivo del ataque, y sufren "interferencia" de combatientes enemigos diferentes del objetivo del ataque con el que se encuentran Trabados.

ASISTENCIA

Cuando un combatiente realiza un ataque cuerpo a cuerpo, pueden declarar asistencia por cada combatiente amigo que:

- Esté Trabado con el objetivo del ataque cuerpo a cuerpo.
- No esté Trabado con ningún otro combatiente de la misma banda que el objetivo del ataque.

Cada asistencia declarada de esta manera, añade 1 al resultado de la tirada para impactar.

INTERFERENCIA

Cuando un combatiente realiza un ataque cuerpo a cuerpo, pueden sufrir interferencia por cada combatiente enemigo que:

- Esté trabado con el atacante.
- No esté trabado con ningún otro combatiente de la banda que el atacante.

Cada interferencia resta 1 del resultado de la tirada para impactar.

RESOLVER IMPACTOS

Cuando un combatiente sufre un impacto exitoso, sigue esta secuencia:

1. HACER LA TIRADA PARA HERIR
2. HACER LA TIRADA DE SALVACIÓN
3. INFLIGE EL DAÑO

1. HACER LA TIRADA DE HERIR

Cruza la referencia de la Fuerza del arma con la Resistencia del combatiente impactado y tira en la tabla de abajo para determinar si el personaje es herido por el ataque.

Fuerza contra Resistencia	Tirada Necesaria en un D6
La Fuerza del ataque es el DOBLE o más que la Resistencia	2+
La Fuerza del ataque es MAYOR que la Resistencia	3+
La Fuerza del ataque es IGUAL que la Resistencia	4+
La Fuerza del ataque es MENOR que la Resistencia	5+
La Fuerza del ataque es la MITAD o menos que la Resistencia	6+

2. HACER LA TIRADA DE SALVACIÓN

Si un impacto resulta en una tirada exitosa para herir, u obliga a tirar un dado de Lesiones contra el combatiente por cualquier razón, este podrá hacer una tirada de salvación.

Sólo se puede hacer UNA tirada de salvación por cada impacto que consiga herir o provoque la tirada de un dado de Lesiones, sin importar cuantos tipos de salvación diferentes pueda tener un combatiente. Por ejemplo, si un combatiente lleva mesh armour y un campo refractor, sólo puede intentar una tirada de salvación contra una tirada exitosa de herir con uno de estos objetos.

Las tiradas de salvación se realizan:

- Después de que se haga la tirada para Herir, pero antes de que la Herida sea eliminada del combatiente, en cuyo caso la Herida es “salvada” y no es eliminada.
- Si el ataque tiene una característica de Daño de “-” y provoca que un dado de Lesiones se tire contra el combatiente por cualquier razón, la salvación se realiza antes de que ningún dado de Lesiones se haya tirado.

Los jugadores deben tener en cuenta que ciertos Rasgos de armas no permiten tiradas de salvación. Por ejemplo, el Rasgo de Arma Gas establece que no se puede hacer una tirada de salvación. En esos casos, sin importar ningún modificador, no se podrá hacer ninguna tirada de salvación.

PENETRACIÓN DE ARMADURA:

Puede suceder que la característica PA de un arma sea mayor que la tirada de salvación otorgada por la armadura que porta un combatiente, cancelando de hecho la tirada de salvación. Por ejemplo, un combatiente que lleva una mesh armour tiene una tirada de salvación de 5+, pero si son impactados por un arma con PA -3 o mejor, ninguna tirada de salvación es posible.

MODIFICADORES POSITIVOS DE SALVACIÓN:

En algunas situaciones, como un combatiente beneficiándose de cobertura parcial o completa contra un ataque que use un marcador de explosión, la tirada de salvación de un combatiente puede verse mejorada. En tales situaciones, este modificador positivo puede añadirse a la tirada de salvación normal del combatiente., pero no puede ser añadida a la armadura de Campo. Por ejemplo, si un combatiente porta una mesh armour (5+ Salvación) y un campo desplazador (4+ salvación) gana un modificador de +1 a su tirada de salvación, podría mejorar su salvación por mesh armour, pero no podrían mejorar la salvación del campo desplazador a 3+.

Si un combatiente que no lleva armadura se beneficia de un modificador positivo a la salvación, trata su salvación como si fuese de 7+ en lo que respecta a la modificación. Por ejemplo, si un combatiente sin armadura gana un modificador de +2 a la salvación, tendrán una tirada de salvación total de 5+.

3. INFLIGIR DAÑO

El Daño se aplica tras una tirada de salvación fallida, como se explica a continuación:

1. Cada punto de Daño causado por un arma elimina una Herida de un combatiente.
2. Cuando un combatiente es reducido a 0 Heridas por el Daño de un ataque, tira inmediatamente un dado de Lesiones y aplica el resultado al combatiente (ver más abajo).
3. Si el arma causa puntos de Daño adicionales después de que la última Herida haya sido eliminada, tira inmediatamente un dado de Lesiones por cada una y aplica el resultado al combatiente.

Por ejemplo, si un combatiente con dos Heridas es impactado por un arma que causa tres puntos de Daño, deberán tirarse dos dados de Lesiones. El primer punto de Daño elimina una Herida, el segundo reduce al combatiente a 0 Heridas y provocaría una tirada del dado de Lesiones, y el tercer y último punto de Daño causaría otra tirada del dado de Lesiones.

DADO DE LESIONES

Cuando cualquier cantidad de dados de Lesiones sean tirados contra un combatiente por cualquier motivo, aplica los resultados de cada dado individual como se explica a continuación:

FUERA DE COMBATE: el combatiente es inmediatamente eliminado del juego.

GRAVEMENTE HERIDO: El combatiente es colocado Tumbado y boca abajo. Puede recuperarse con éxito más tarde, en la fase Final. Si esta Lesión fue infligida en

combate cuerpo a cuerpo, el combatiente podría ser vulnerable a una acción de Golpe de Gracia.

RASGUÑOS (Rulebook p. 71): El combatiente sufre un **Rasguño**, reduciendo la característica de **Resistencia** en 1 y aplicando un modificador de -1 a sus **Chequeos de Disparo y Combate**. Futuros rasguños seguirán reduciendo la Resistencia, pero no reducirán más a los chequeos de Disparo y Combate.

ARMAS CON DAÑO “-”

Un arma con una característica de Daño de “-” no provoca Daño de la manera habitual y no provocará que un combatiente pierda una Herida. Estas armas causan lesiones a través del uso de Tóxicos mortales, venenos o gases.

En consecuencia, cualquier dado de Lesiones tirado contra un combatiente como resultado de un ataque realizado con un arma de Daño “-”, el resultado de los dados de Lesiones se aplican de manera normal. Ninguna Herida es eliminada del combatiente.

El combatiente podría sufrir un Rasguño, indicando que han sido debilitados por el ataque, podría resultar Gravemente Herido, representando su lucha para intentar sobreponerse a los efectos del ataque, o podría ser puesto Fuera de Combate, sucumbiendo a los efectos del ataque.



LESIONES PERMANENTES

Si un combatiente resulta Fuera de Combate durante una partida de Campaña, por cualquier razón, tira inmediatamente en la tabla inferior y aplica el resultado:

D66	Lesión Permanente
11	Lección aprendida. En recuperación, + D3 de experiencia.
12-26	Inconsciente. Sin efecto
31-44	Herida Grave. En recuperación
45	Shock nervioso. En recuperación, -1 Inteligencia y Voluntad.
46	Humillado. En recuperación, -1 Liderazgo y Frialdad.
51	Herida en el Ojo. En recuperación, -1 Habilidad de Projectiles.
52	Herida en la Mano. En recuperación, -1 Habilidad de Armas.
53	Cojera. En recuperación, -1 Movimiento.
54	Sordera. En recuperación, -1 Iniciativa.
55	Herida en la columna. En recuperación, -1 Fuerza.
56	Debilitado. En recuperación, -1 Resistencia.
61-65	Herida Crítica. Muerto a menos que sea salvado por un Matasanos.
66	Muerte Memorable. Muerto – el atacante gana +1 de Experiencia

CHEQUEOS DE DESMORALIZACIÓN

Los combatientes tienen que realizar chequeos de Desmoralización cuando un combatiente amigo resulte Gravemente Herido o Fuera de Combate a 3" o menos de ellos. Todos los combatientes deben hacer el chequeo, excepto aquellos Gravemente Heridos, Trabados o En Llamas sin importar otros Estados o Estados Secundarios, aunque se debe tener en cuenta que

algunos combatientes pueden estar sujetos a reglas especiales que los hagan inmunes a los chequeos de Desmoralización.

Para hacer un chequeo de Desmoralización, realiza un chequeo de Frialdad por el combatiente, añadiendo 1 al resultado por cada combatiente amigo que se encuentre a 3" o menos de ellos que no esté Desmoralizado, **Tumbado** y **Gravemente Herido** o con la Condición En Llamas. Si el tiene éxito, no sucede nada. Si el chequeo se falla, el combatiente pasa a estar Desmoralizado. Coloca un marcador de Desmoralizado en su carta de combatiente.

Cuando un combatiente queda Desmoralizado, inmediatamente realizará una acción de Correr a Cubierto (Doble), como se describe en la página 22. Si el combatiente estaba Preparado, pierden su marcador de Preparado.



Los combatientes desmoralizados pueden ser reagrupados en la fase Final. Cuando un combatiente Desmoralizado sea activado en subsiguientes rondas, sólo podrá realizar la acción Correr a Cubierto (Doble). Si un combatiente desmoralizado está Trabado con un combatiente enemigo, sólo podrá hacer ataques de Reacción con un modificador de -2 a la tirada para impactar.

FASE FINAL

Después de que todos los combatientes se hayan activado, la fase de Acción termina y comienza la fase Final. La fase Final tiene tres pasos:

1. REALIZA CHEQUEOS DE RAJARSE (SI ES NECESARIO).
2. REALIZA LOS CHEQUEOS DE RECUPERACIÓN POR LOS COMBATIENTES GRAVEMENTE HERIDOS.
3. REALIZA CHEQUEOS DE REAGRUPARSE POR CADA COMBATIENTE DESMORALIZADO

CHEQUEO DE RAJARSE

Al comienzo de la Fase Final, uno o ambos jugadores deberán hacer un Chequeo de Rajarse si el 25% (redondeando hacia arriba) de los miembros iniciales de su banda, están *Gravemente Heridos* o *Fuera de Combate*. En caso de fallar el chequeo se considera que la banda, en conjunto, ha empezado a **Huir**.

El **Chequeo de Rajarse** se resuelve con una tirada de **Liderazgo**, utilizando el mejor valor de entre los combatientes de la banda que estén presentes en el campo de batalla y no estén *Gravemente Heridos*, *Desmoralizados* o con la Condición En Llamas, y restando -1 a la tirada por cada Combatiente *Fuera de Combate* o *Gravemente Herido* por encima del 25%. Si el chequeo falla se considerará que la banda, en conjunto, ha fallado el chequeo de Rajarse y comienza a huir.(13)

HUIR DEL CAMPO DE BATALLA

Una vez que una banda se ha Rajado, los Combatientes pueden empezar a Huir del campo de batalla. Al comienzo de la Fase de Acción, el jugador que controla la banda deberá hacer un **Chequeo de Frialdad** por cada uno de sus Combatientes en el campo de batalla. Los Combatientes *Desmoralizados* deberán realizar el chequeo de **Frialdad** empleando 1D6 en lugar de los dos habituales. Cada combatiente que falle la tirada habrá huido del campo de batalla y será retirado del juego inmediatamente.

LIDERAR CON EL EJEMPLO

Los combatientes obtienen coraje de sus líderes y seguirán su ejemplo:

- Si el Líder de la banda pasa su chequeo de Frialdad, se considerará que cualquier combatiente amigo a 12" o menos ha pasado su chequeo de Frialdad y no huirá del campo de batalla.
- Si un Campeón pasa su chequeo de Frialdad, cualquier combatiente amigo que no sea el Líder u otro Campeón y se encuentre a 6" o menos se considerará que ha superado su chequeo de Frialdad y no huirá del campo de batalla.

CHEQUEOS DE RECUPERACIÓN

Por cada miembro de la banda que esté *Gravemente Herido* en el campo de batalla, el jugador que lo controla realizará un chequeo de Recuperación tirando un dado de Lesiones:

Si el resultado es *Fuera de Combate*, el combatiente es eliminado del juego, tira en la tabla de Lesiones Permanentes como se describe anteriormente.

Si el resultado es *Gravemente Herido*, el Combatiente permanece como está, Tumbado y *Gravemente Herido*.

Si el resultado es un Rasguño, el combatiente sufre un Rasguño y pasa a estar Tumbado y Clavado.

ASISTENCIAS

Cuando se hace un chequeo de Recuperación por un combatiente Gravemente Herido, un combatiente amigo En Pié y activo que se encuentre a 1" o menos puede ofrecer su asistencia. Si lo hace, tira un dado de Lesiones adicional y escoge resolver uno de los dados y descartar el resto.

Un combatiente sólo puede asistir un chequeo de Recuperación por fase Final.

MÚLTIPLES DADOS DE LESIONES

Puede ocurrir que, debido a asistencia, objetos de Equipo, cartas Tácticas o habilidades, cuando se hace un chequeo de Recuperación, haya que tirar múltiples dados de Lesiones. Sin importar cuantos dados se tiren, un dado de Lesiones se escoge y se resuelve, el resto serán descartados

como se explica anteriormente.

CHEQUEOS DE REAGRUPARSE

Tras Hacer los chequeos de Recuperación por los combatientes Gravemente Heridos, los jugadores intentarán Reagrupar los combatientes Desmoralizados.

Para Reagrupar a un combatiente Desmoralizado, realiza un chequeo de Frialdad por él, añadiendo 1 al resultado por cada combatiente a 3" de ellos que no esté Desmoralizado ni Tumbado y Gravemente Herido. Si el chequeo tiene éxito, el combatiente dejará de estar Desmoralizado (elimina el marcador de su carta). Si el chequeo se falla, el combatiente permanecerá Desmoralizado hasta la siguiente fase Final.



PSÍQUICOS EN NECROMUNDA

En Necromunda, pocos individuos son tan peligrosos para el dominio de Lord Helmawr como los psíquicos. Estos poderosos hombres y mujeres presentan una rara mutación en la humanidad. Son capaces de canalizar el poder esotérico de la Disformidad con un pensamiento y retorcer la realidad a voluntad. Desde que la humanidad se aventuró por primera vez en el vacío, el número de psíquicos que nacen ha crecido rápidamente, aunque a un terrible coste para la base genética de la humanidad. Por cada uno que nace, también lo hacen millones de mutantes, como si la naturaleza misma estuviera jugando con la biología en un intento de forzar a la Humanidad a evolucionar. A medida que el 41er Milenio llega a su fin, psíquicos y mutantes ocupan cada rincón de la galaxia, moviéndose entre la humanidad sin ser advertidos o acechando en las sombras de las ciudades y colmenas.

PODERES PSÍQUICOS

Los Psíquicos son un tipo de combatiente diferente que puede manifestar extrañas y poderosas capacidades, llevando muerte, destrucción y cosas aún peores a las guerras de bandas de la subcolmena. Durante una batalla, los psíquicos son activados como cualquier otro combatiente, con la excepción de que pueden realizar la acción "Poder Wyrd (X)", siempre que estén *En Pié y Activos* o *Tumbados y Clavados*. lo que les permite manifestar sus capacidades.

Una acción Poder Wyrd (X) puede ser (Simple), (Básica) o (Doble), dependiendo de la complejidad del Poder Wyrd que el Psíquico está intentando manifestar. Esto siempre se mostrará entre paréntesis después del propio nombre del Poder Wyrd. Cuando un psíquico es activado, pueden elegir hacer una o más acciones de Poder Wyrd (X).

Los poderes Wyrd se nombran por la disciplina en primer lugar, como con Telekinesis - el poder de manipular y mover objetos, y como un único efecto en segundo lugar, Explosión de Fuerza - el poder de empujar enemigos hacia atrás con el pensamiento. La mayor parte de los psíquicos siguen principalmente una disciplina, aunque no es infrecuente para un psíquico poseer capacidades de dos o mas disciplinas.

Sin importar los Poderes Wyrd que un psíquico conoce, todos los psíquicos son capaces de realizar las siguientes acciones:

MANTENER CONTROL (SIMPLE):

Para mantener un Efecto Continuo, el psíquico debe realizar esta acción al como primera acción de su activación. Si no lo hacen, el Efecto Continuo termina al principio de la activación del combatiente. El psíquico realiza un chequeo de Voluntad, añadiendo 3 al resultado de la tirada del dado.

CONCENTRARSE (BÁSICA): Si el combatiente hace un chequeo de Voluntad en su siguiente acción, añade 1 al resultado de la tirada del dado.

UTILIZANDO LOS PODERES WYRD

Cuando un psíquico realiza un acción Poder Wyrd (X), debe hacer un chequeo de Voluntad para ver si la acción tiene éxito. Si el chequeo es superado, el Poder Wyrd hace efecto inmediatamente. Si se falla, el Poder Wyrd no tiene efecto y la acción se pierde.

Algunas acciones Poder Wyrd (X) son consideradas Efecto Continuo. Esos poderes duran desde que el psíquico realiza la acción hasta el comienzo de de su siguiente activación, a menos que la primera acción que realicen sea Mantener Control (Simple), en cuyo caso el efecto continuo permanece en juego durante otra ronda. Un psíquico sólo puede tener un Efecto Continuo en juego. Si un psíquico resulta *Gravemente Herido* o *Fuera de Combate*, cualquier Efecto Continuo terminará

inmediatamente.

Sin embargo, usar Poderes Wyrd no está exento de riesgos. Si el chequeo de Voluntad se falla con un doble 1, el psíquico debe realizar inmediatamente una tirada en la tabla de Peligros de la Disformidad (a continuación). Si el chequeo de Voluntad es superado con una tirada de doble 6, el Poder Wyrd hace efecto, no puede ser Interrumpido (ver más adelante) y el psíquico debe hacer inmediatamente una tirada en la tabla de Peligros de la Disformidad.

PELIGROS DE LA DISFORMIDAD

Siempre que un psíquico saca un doble 1 o un doble 6 cuando realiza un chequeo de Voluntad para hacer una acción de Poder Wyrd (X), tira 2D6 y consulta la siguiente tabla:

PELIGROS DE LA DISFORMIDAD

2D6 Resultado

2-3 !Una Grieta en la Realidad; - El

psíquico pierde el control y la energía de la disformidad rasga la realidad alrededor de él. Centra el Marcador de Explosión en el psíquico; cualquier combatiente tocado por el marcador debe superar un chequeo de Voluntad o perder una herida. El psíquico queda Fuera de Combate.

4-5 Inversión del Inmateriaum - La disformidad se vuelve contra aquellos que intentan controlarla, El psíquico se convierte en el objetivo de su poder (sin importar el alcance). Si el poder es beneficioso, el psíquico en su lugar queda Clavado y sufre un impacto de Fuerza 6 que hace 2 de Daño, ignora las salvaciones por armadura, y el poder no tiene más efecto.

6-8 Susurros de la Disformidad - La mente del psíquico se llena de discordantes voces demoníacas. El psíquico pasa a estar sujeto a la Condición Locura. Coloca un marcador de Locura en la carta de combatiente del psíquico y tira un D6 en la tabla de Locura (ver página 22) cuando el psíquico se active.

9-10 !Sobrecarga el la Disformidad; - El

poder del psíquico se sobrecarga con el poder de la Disformidad. El psíquico puede intentar manifestar el mismo poder inmediatamente como una acción gratuita, o, si estaban intentando interrumpir un poder, pueden manifestar inmediatamente uno de sus poderes como acción gratuita – es manifestación adicional del poder puede provocar nuevas tiradas en la tabla de Peligros de la Disformidad de manera normal. Tras resolver el efecto de el poder o poderes manifestados, en psíquico pasa a estar Clavado y sufre un impacto de Fuerza 4 que hace 1 de Daño, ignorando las salvaciones por armadura.

11-12 Posesión Demoníaca – Energía

Demoníaca cruza el cuerpo del psíquico. El psíquico aumenta sus características de Movimiento, Fuerza, Resistencia y Ataques en 3 y su Habilidad de armas pasa a ser 2+. Sus ataques Desarmado infligen 2 de Daño y tienen una PA de -1 en la Fase Final de la siguiente ronda, o si el psíquico vuelve a obtener este resultado, queda Fuera de Combate.

DUELOS PSÍQUICOS

Siempre que un psíquico es activado para realizar una acción de Poder Wyrd (X) o una acción de Mantener Control (Simple), si hay un psíquico enemigo que esté En Pié y Activo o Tumbado y Clavado a 18" o menos, puede intentar interrumpir el Poder Wyrd una vez que este ha tenido éxito. Un psíquico **En Pié** y **Trabado** o **Tumbado** y **Gravemente Herido** no puede intentar interrumpir un Poder Wyrd.

Para interrumpir una acción Poder Wyrd (X), un psíquico debe tirar 2D6. Si el total es mayor que el resultado total obtenido en el chequeo de Voluntad hecho para poder realizar la acción, el Poder Wyrd es Interrumpido y falla como si el psíquico hubiera fallado su propio chequeo de Voluntad. Si el total es igual o menor que el resultado del chequeo de Voluntad, la Interrupción falla y la acción de Poder Wyrd (X) es resuelta.

Sin embargo, los intentos de Interrupción son tan peligrosos como manifestar poderes psíquicos. Si se tira un doble 6, el Poder Wyrd es cancelado, pero el psíquico que está realizando el intento de Interrupción debe tirar inmediatamente en la tabla de Peligros de la Disformidad. Si sale un doble 1, el intento de Interrupción falla y el psíquico que la intentaba debe tirar inmediatamente en la tabla de Peligros de la Disformidad.

PSÍQUICOS SANCIONADOS Y NO SANCIONADOS

Todos los psíquicos pertenecen a uno de dos amplios grupos, al margen de los poderes que manifiestan o de donde son: Psíquicos Sancionados y Psíquicos no Sancionados.

Portando la aprobación oficial de las autoridades Imperiales, los psíquicos sancionados usan sus poderes bajo el control y la vigilancia de sus supervisores y encargados. Entrenados desde una temprana edad en el uso correcto de sus habilidades y para minimizar los riesgos de la posesión demoníaca, un psíquico sancionado es libre para actuar como quiera sin riesgo de ser censurado por las autoridades. Un Psíquico no Sancionado, en cambio, existe fuera

del sistema y en secreto, ignorando los enormes peligros que representa para sí mismo y para otros y ajeno a los enormes esfuerzo que el Imperio realiza para controlar a los de su clase. Las recompensas por llevar un Psíquico no Sancionado a la justicia Imperial pueden ser grandes, ¡normalmente lo suficiente para justificar los riegos de ir contra ellos;

Para reflejar su estado sancionado o no sancionado, todos los psíquicos tendrán una de las dos habilidades en su perfil:

PSÍQUICO SANCIONADO: un psíquico con esta habilidad puede repetir un chequeo fallado de Voluntad una vez por batalla.

PSÍQUICOS NO SANCIONADOS: Si un psíquico con esta habilidad es puesto Fuera de Combate, la banda enemiga recibe una recompensa de D3x10 créditos al final de la batalla. Si un psíquico con esta habilidad es captura y vendido a los Gremios, su precio es su coste completo. Hay que tener que cuenta que cuando un Hired Gun es capturado, puede ser vendido inmediatamente sin necesidad de intentar una misión de Rescate.



APENDICES

RASGOS DE LAS ARMAS

ABUNDANTE: La Munición para esta arma es increíblemente común. Cuando se realiza una acción de recargar (Simple) para esta arma, no se necesita un chequeo de Munición – la recarga es automática.

APARATOSA: Una acción de disparo realizada con esta arma cuenta como una acción Doble en lugar de una acción Simple. Además, un combatiente que use un arma con los Rasgos Melé y Aparatosa en combate cuerpo a cuerpo no podrá usar una segunda arma al mismo tiempo – esta arma requiere ambas manos para usarse.

ARRASTRAR: Si un combatiente es impactado por un arma con el rasgo Arrastrar pero no es puesto Fuera de Combate, el atacante puede intentar arrastrar al blanco hacia él después de que el ataque haya sido resuelto. Si lo hace, tira un D6. Si el resultado es igual o mayor que la Fuerza del objetivo, el blanco es arrastrado D3” directamente hacia el atacante, deteniéndose si impacta cualquier elemento del terreno. Si el movimiento lo lleva contra otro combatiente (distinto del atacante), ambos combatientes son movidos la distancia que resta hacia el atacante. Si el arma también tiene el Rasgo empalar e impacta a más de un combatiente, sólo el último combatiente impactado puede ser arrastrado.

ATURDIDORA: Cualquier modelo impactado por un arma Aturdidora verá su iniciativa reducida en 2, a un mínimo de 6+, hasta el final de la ronda.

COMBI: Una combi-arma tiene dos perfiles. Cuando se dispara, elige uno de los perfiles y úsalo para el ataque. Debido a la naturaleza compacta de las armas, frecuentemente tienen menos capacidad de munición, y son propensas a encasquillamientos y otros problemas menores. Cuando se realiza un chequeo de

Munición por cualquiera de las armas, tira dos veces y aplica el peor resultado. Sin embargo, a diferencia de la mayoría de las armas que tienen dos perfiles, la munición de las dos armas se trata de maneras separadas. Si un perfil se queda Sin Munición, el otro puede seguir disparando a menos que también se quede Sin Munición.

DEMOLICIONES: Las granadas con el Rasgo Demoliciones, pueden ser utilizadas cuando se realizan ataques de combate cuerpo a cuerpo contra objetivos de escenografía (como puertas cerradas u objetivos de escenarios). Un combatiente que usa una granada de esta manera sólo hará un ataque (sin importar cuantos dados de Ataque tiraría normalmente), que impacta automáticamente.

DESARMAR: Cuando este Combatiente sea impactado en Combate Cuerpo a Cuerpo puede hacer un chequeo de Habilidad de Armas – Si el chequeo tiene éxito, el ataque se considerará un Ataque Sin Armas. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por cada combatiente enemigo que le ataque, pero si además está equipado con un arma con el rasgo Desarmar, podrá usarlo hasta dos veces por cada combatiente enemigo.

DESGARRAR: Si la tirada para Herir con un arma con el Rasgo Desgarrar es un 6 natural, el ataque causa 1 punto extra de Daño.

DESTELLO: Cuando un combatiente resulta impactado por un arma con el rasgo Destello no se hace la tirada para Herir. En su lugar, realiza un chequeo de Iniciativa por el objetivo. Si es fallado, quedan sujetos a la Condición Cegado. Un combatiente Cegado pierde su marcador de Preparado; si no tiene un marcador de Preparado, no ganará un marcador de Preparado al comienzo de la siguiente Ronda. Hasta la siguiente vez que sean activados, no podrán realizar ningún ataque a parte de ataques de

Reacción, que sólo impactarán con un 6 natural.

DIGI: Un arma Digi se lleva montada en un anillo u oculta en un guante. Se puede usar además de cualquier otra arma de Melé que lleve el combatiente, otorgando un ataque adicional en Combate Cuerpo a Cuerpo. Un arma con este Rasgo no cuenta para el máximo número de armas que un combatiente puede llevar. Sin embargo, el máximo número de armas con este rasgo que un combatiente puede cargar es 5. Cuando se utilizan, el jugador debe declarar cuantas va a usar, hasta un máximo de 5. El ataque adicional que otorga se resolverá con el perfil del arma, añadiendo 1 a su Fuerza y empeorando la Munición en 1 por cada arma utilizada en el ataque.

DISPARO ÚNICO: Esta arma sólo puede ser usada una vez por batalla. Después de usarla, se considera que ha fallado automáticamente un chequeo de Munición. No es necesario tirar el dado de Potencia de Fuego a menos que el arma también posea el Rasgo Fuego Rápido (X) o Inestable.

EMPALAR: Si un ataque hecho por esta arma impacta y consigue Herir, y la tirada de salvación falla (o no se realiza) ¡el proyectil continúa a través del objetivo e incluso podría impactar a otro combatiente!. Traza una línea recta desde el objetivo, directamente en dirección opuesta al atacante. Si hay algún combatiente a 1" o menos de esta línea, y en el Largo alcance del arma, aquél que se encuentre más cercano al objetivo corre el riesgo de ser impactado. Tira un D6. Con un 3 o más, resuelve un ataque del arma contra ese combatiente, restando 1 de la Fuerza. El proyectil puede continuar a través de múltiples combatientes de esta manera, pero si la fuerza es reducida a 0, no podrá impactar a más combatientes.

EN LLAMAS (X): Después de que se haya resuelto un ataque con el rasgo En Llamas, tira un D6 si el objetivo fue impactado pero no resultó Fuera de Combate. Si el resultado es igual o superior al número mostrado entre paréntesis, se considerarán sujetos a la

condición En Llama. Cuando se activa, un combatiente sujeto a la Condición En Llamas sufre inmediatamente un impacto de Fuerza 3, AP-1, Daño 1, además de tener que realizar un Chequeo de Frialdad con un -2 a la tirada: Si tiene éxito, el combatiente podrá realizar una Acción, tras lo que podrá elegir pasar a estar **Tumbado y Clavado**. Finalmente el combatiente podrá intentar apagar las llamas y su activación terminará.

Si no tiene éxito, el combatiente se actuará de la manera que se describe a continuación:

- Si está **Tumbado y Clavado**, el combatiente pasará a estar automáticamente **En Pié y Activo y actuará como se describe más abajo**.
- Si está **En Pié y Activo**, moverá 2D6" en una dirección aleatoria, determinada por el dado de Dispersión. El combatiente se detendrá si este movimiento lo llevara a menos de 1" de un combatiente enemigo o en contacto con Barricadas o Terreno Impasable. Si este movimiento le lleva a 1/2" o menos del borde de un hueco, se arriesgan a caerse tal y como se describe en la página 26. Si este movimiento lleva al luchador más allá del borde de un hueco, simplemente caerá. Al final del este movimiento, el combatiente puede elegir pasar a estar **Tumbado y Clavado**. Tras esto el combatiente podrá intentar apagar las llamas.
- Si está **Trabado o Tumbado y Gravemente Herido**, el combatiente no se moverá y podrá intentar apagar las llamas.

Para intentar apagar las llamas, tira un D6, añadiendo 1 al resultado por cada combatiente **Activo** amigo que se encuentre a 1" o menos. Con un resultado de 6 o más, las llamas se apagarán y el marcador En Llamas será eliminado. Los combatientes **Clavados** o **Gravemente Heridos** añadirán 2 al resultado para ver si las llamas se apagan.

Además, cualquier combatiente con la Condición En Llamas que huya del campo de batalla, ya sea voluntariamente o por fallar el Chequeo de Huida, deberá tirar un D6; con 4+

no pasará nada, pero si sale de 1 a 3 se considerará **Gravemente Herido**.

ENERGÍA: El arma está envuelta por un campo de energía crepitante. Los Ataques hechos por armas con el Rasgo Energía no pueden ser parados excepto por otras armas con el Rasgo Energía. Adicionalmente, si la tirada para impactar es un 6 natural, no se podrá realizar una tirada de salvación por Armadura contra el ataque (excepto salvaciones por Armaduras de Campo) y su Daño aumenta en 1.

ENMARAÑAR: Los impactos conseguidos por un arma con el rasgo Enmarañar no pueden ser negados por el Rasgo o la Habilidad Parada. Además, si la tirada para impactar para un arma con el rasgo Enmarañar es un 6 natural, cualquier ataque de Reacción hecho por el objetivo tendrá un modificador adicional de -2 a impactar.

ESCASA: La munición es difícil de conseguir para las armas con el Rasgo Escasa, y por tanto no pueden ser recargadas – una vez que se quedan Sin Munición, no pueden volver a ser utilizadas durante la batalla.

ESCUDO DE ENERGÍA: Un escudo de energía otorga un modificador de +2 de salvación de armadura (hasta un máximo de 2+) contra los ataques cuerpo a cuerpo originados dentro del Arco de Visión del combatiente (el arco de 90° de su frontal), y un modificador de +1 a la salvación de armadura contra ataques a distancia originados dentro del arco de visión del combatiente; comprueba esto antes de que la miniatura del combatiente sea colocada Tumbada y Clavada. Si no está claro si el atacante está dentro del arco de visión frontal del combatiente, utiliza una plantilla de Arco de Visión para comprobarlo – si el centro de la base del atacante se encuentra dentro del arco de visión, el escudo de energía puede ser usado. Contra ataques con el Rasgo Explosión (X), usa el centro de la plantilla de Explosión en lugar del atacante. Si el objetivo no tiene encaramiento (por ejemplo, si están Tumbados), el escudo de energía no puede ser utilizado.

EXPLOSIÓN (3"/5"): Las armas con el rasgo Explosión (X), deberán colocar la Plantilla de Explosión del diámetro adecuado centrada sobre un Objetivo Elegible. Para ello, coloca la plantilla de explosión de manera que el centro esté dentro del ángulo de visión del objetivo y realiza una tirada para impactar siguiendo las reglas habituales para ataques a distancia. Si el ataque impacta, se mantendrá la plantilla centrada sobre el objetivo. Si el ataque falla se lanzará el dado de dispersión y un D6, y se moverá la plantilla en la dirección indicada un número de pulgadas igual al resultado obtenido en el D6.

En el caso de las armas que tengan el rasgo Granada y Explosión (X), estas podrán disparar a un punto del tablero, en lugar de un combatiente enemigo, siempre que ese punto esté dentro del Ángulo de Visión y la Línea de Visión del atacante. Para hacerlo, coloca la plantilla centrada en el punto designado y haz un Chequeo de HP, aplicando un -1 y teniendo que realizar antes un Chequeo de Prioridad si resulta más fácil impactar a un enemigo.

Si el agujero central de la plantilla no es completamente visible, sin estar tras ningún tipo de Cobertura respecto del atacante, se tratará de un **disparo indirecto**, y para hacerlo se lanzará el dado de dispersión y 1D6 en lugar del chequeo de HP, manteniendo la plantilla en su lugar si sale el resultado de impacto y desviándola el resultado del D6 en la dirección indicada en caso contrario.

Si el punto central toca una Barricada, desplaza la plantilla en dirección al atacante lo mínimo indispensable para que deje de tocarla.

Una vez determinada la posición final de la plantilla, resuelve el paso 5 y 6 de la secuencia de disparo para cada combatiente cuya base haya sido tocada por la plantilla, en el orden elegido por el jugador atacante.



FUEGO RÁPIDO (X): Cuando se dispara un arma de Fuego Rápido, una tirada de impacto con éxito inflige un número de impactos equivalentes al número de agujeros de bala en el dado de Potencia de Fuego. Además el jugador que lo controla puede tirar más de un dado de Potencia de Fuego, hasta el número indicado entre paréntesis (por ejemplo, cuando se dispara un arma de Fuego Rápido (2), se pueden tirar hasta dos dados de Potencia de Fuego). Realiza un chequeo de Munición por cada símbolo de Munición que se obtenga en la tirada. Si fallan dos o más chequeos de munición, el arma se ha encasquillado y no podrá volver a utilizarse durante el resto de la batalla.

Si un arma de Fuego Rápido consigue más de un impacto, los impactos pueden dividirse entre múltiples objetivos. El primer impacto debe ser asignado al objetivo original, pero el resto pueden ser asignados a otros combatientes que se encuentren a 3" o menos del primer objetivo y además se encuentren dentro del alcance del arma y la Línea de Visión del atacante. Estos objetivos no pueden ser más difíciles que impactar que el objetivo original – si el primer objetivo está al descubierto, no se pueden asignar impactos a objetivos con cobertura. Asigna todos los impactos antes de realizar las tiradas para Herir.

FUSIÓN: Si un ataque a Corto alcance realizado con un arma con este Rasgo reduce a un combatiente a 0 Heridas, no se tira ningún dado de Lesiones. En su lugar, cualquier dado de Lesiones que debiera ser tirado causa automáticamente el resultado Fuera de Combate.

GAS: Cuando un combatiente es impactado por un arma con el rasgo Gas, no quedan clavados y no se realiza tirada para Herir. En vez de eso, tira un D6. Si el resultado es igual o superior a la Resistencia del objetivo, o es un 6 natural, realiza una tirada de Lesiones por él (sin importar su característica de Heridas). Si la tirada es menor que la Resistencia del objetivo, este se sobrepone a los efectos del gas – no se puede hacer tirada de salvación contra el gas.

GRANADA: A pesar de ser Equipo, las granadas son tratadas como un tipo especial de arma a distancia. Un combatiente equipado con granadas puede lanzar una como una acción de Disparo (Básica), no tienen corto alcance, y su alcance largo es determinado multiplicando la fuerza del combatiente por la cantidad mostrada.

Un combatiente sólo lleva una cantidad limitada de granadas. El dado de potencia de fuego no se tira cuando se ataca con una granada. En su lugar, tras resolver el ataque, se realiza un chequeo de Munición automáticamente. Si se falla el chequeo, las granadas no pueden recargarse durante la batalla.

HUMO: Las armas con el rasgo Humo no provocan impactos a los combatientes – No dejan Clavado, y no infligen Heridas. En su lugar coloca un en el punto donde impactan. Estas armas generan un área de denso humo, que se extiende 2.5" desde el centro del marcador, tanto vertical como horizontalmente. Los combatientes pueden mover a través del humo, pero **bloquea la Línea de Visión**, por lo que no se pueden hacer ataques a distancia desde, hacia o a través de esa zona. Los ataques cuerpo a cuerpo realizados a través del humo tendrán un -1 a impactar, y cualquier intento de Retirarse del Combate (Simple) contará con un +1 en el Chequeo de Iniciativa para determinar si tiene éxito la acción. Finalmente, En la **Fase Final**, tira un D6. Con un 4 o menos, la nube se disipa y el marcador es eliminado.(10)



INESTABLE: Si sale el símbolo de Munición en el dado de Potencia de Fuego al atacar con esta arma, hay una posibilidad de que el arma se sobrecargue además de tener que hacer un chequeo de Munición. Tira un D6: con un 1, 2 o 3, el arma sufrirá una sobrecarga catastrófica y el atacante es puesto Fuera de Combate. Si el arma tiene el Rasgo Limitado (por lo que normalmente no tira dados de Fuego

Sostenido) el chequeo para comprobar si el arma se sobrecarga, se hará si se obtiene un 1 en el chequeo de Munición.

Aunque el arma se sobrecargue, el ataque se resuelve con normalidad contra el objetivo.

LIMITADA: Esta regla especial suele aplicarse a tipos especiales de munición que se compran para las armas. El dado de potencia de fuego no se tira cuando se ataca con un arma con el Rasgo Limitada salvo que también tenga el Rasgo Fuego Rápido (X). En su lugar, después de que el ataque se haya resuelto, se realiza un chequeo de munición automáticamente. Si se falla, el combatiente se ha quedado sin ese tipo de munición y no puede usarla durante el resto de la batalla.

MELÉ: Esta arma puede ser utilizada para realizar ataques Cuerpo a Cuerpo.

MIEDO (GANGS OF THE

UNDERHIVE P. 141): Cuando un combatiente resulta impactado por un arma con el rasgo Miedo no se hace la tirada para Herir ni queda Clavado. En su lugar, el combatiente impactado realiza un chequeo de Desmoralización restando 2 del resultado. Si falla queda inmediatamente desmoralizado y Corre a Cubierto. Si el combatiente está equipado con Filtros Nasales, podrá añadir 1 a la tirada del chequeo de Desmoralización. Si tiene un Respirador, podrá añadir 2 y si además tiene un Traje de Protección añadirá 3.

PARADA : Cuando este Combatiente sea Impactado en *Combate Cuerpo a Cuerpo* puede tirar un D6 – Si el resultado del dado es igual o superior al resultado natural de la tirada del atacante, el ataque se considerará fallado. Este rasgo sólo puede usarse una vez por cada combatiente enemigo que le ataque, pero si además está equipado con un arma con el rasgo Desarmar, podrá usarlo hasta dos veces por cada combatiente enemigo.

PERDIGONES: Cuando un objetivo es impactado por un ataque Perdigones, realiza D6 tiradas para Herir en lugar de 1.

PLANTILLA: Si se ataca con cualquier arma que tenga el rasgo Plantilla, el arma utilizará la plantilla de Llamas para determinar que combatientes son impactados por el ataque.

- Durante el paso 1 de la secuencia de disparo, en lugar de declarar un enemigo como objetivo del ataque, coloca la plantilla de Llamas de panera que el punto más estrecho esté tocando la base del combatiente atacante y toda la plantilla se encuentre completamente dentro de su Arco de Visión.
- Cada combatiente (amigo y enemigo) cuya base se encuentre bajo la plantilla es impactada automáticamente (a menos que haya una pared o una característica sólida del terreno entre él y el combatiente que realiza el ataque).

Sigue los pasos 4 y 5 de la secuencia de Disparo de manera normal para cada combatiente impactado, en el orden que el jugador atacante decida.

PULSO DE GRAVEDAD: En lugar de tirar para Herir con esta arma, cualquier miniatura cogida por la Explosión debe sacar su Fuerza o menos en un D6 (un resultado de 6 natural cuenta como un fallo), o sufrirá Daño sin tirada de salvación por armadura. Una vez que el arma ha sido disparada, deja el marcador en el campo de batalla. Durante lo que queda de Ronda, cualquier miniatura que se mueva a través de esta área utilizará 2" de Movimiento por cada 1" que mueva. Elimina el marcador de Explosión durante la Fase Final.

PULVERIZAR: Después de realizar una tirada de Lesiones para un ataque hecho con esta arma, el jugador atacante puede realizar un D6. Si el resultado es igual o mayor que la Resistencia del objetivo, o es un 6 natural, pueden cambiar el resultado de uno de los dados de Lesiones de un resultado de Rasguño a un resultado de *Gravemente Herido*.

PUÑALADA: Si el atacante se encuentra fuera del Arco de Visión del objetivo, añade 1 a Fuerza y del ataque.



RAD-PHAGE: Tras resolver cualquier impacto realizado con un arma con este Rasgo, tira un D6 adicional. Si el resulta es 4 o más, el combatiente sufrirá un Rasguño adicional.

RECHAZAR: Si la tirada para impactar de un arma con el rasgo Rechazar es igual o superior que la Fuerza del objetivo, este será inmediatamente movido 1" en dirección contraria al combatiente atacante. Si el combatiente no puede mover la distancia completa debido a terreno impasable, una Barricada u otro combatiente, se moverá lo máximo posible y el Daño del ataque será incrementado en 1. Si un arma con el rasgo Explosión tiene el rasgo Rechazar, tira un D6 por cada combatiente impactado, si el resultado es igual o mayor que su Fuerza, son movidos tal y como se describe más arriba – sin embargo se mueven directamente alejándose del centro del marcador de explosión en lugar del atacante. Si el centro del marcador de explosión se encuentra justo sobre el centro de la Base de un combatiente, tira un dado de Dispersión para ver a que dirección resultará movido. Con armas que tengan el rasgo Fuego Rápido (X), sólo se aplica el efecto en el primer impacto. En cuerpo a cuerpo, un blanco impactado se desplazará 1" por cada impacto recibido cuyo resultado iguale o supere su Fuerza. Por cada 1" que el blanco no pueda desplazarse completamente, uno de los ataques recibidos hará +1 D. El atacante debe decidir si persigue toda la distancia viajada o no

persigue tras tirar los impactos pero antes de resolver las tiradas para Herir. Si el ataque fue realizado a través de una barricada el atacante no podrá elegir perseguir.

RED: Un combatiente impactado por un arma con el Rasgo Red utilizará su Fuerza en lugar de su Resistencia cuando se determine el resultado necesario de la tirada para Herir. Si la tirada de Herir tiene éxito, no se infligen heridas, no se hacen tiradas de Salvación o de lesiones. En su lugar, el combatiente pasa a estar automáticamente Enredado. Trata el combatiente cómo si estuviera Gravemente Herido, con la excepción de que durante su activación podrá Realizar la siguiente acción además de Arrastrarse (Doble):

- **Forcejear (Doble):** El combatiente intenta liberarse de la red, ¡arriesgándose a sufrir mas daño en el proceso!. Para hacerlo el combatiente deberá realizar un chequeo de Fuerza empleando 2D6, en lugar del D6 habitual +1F si tiene un (cuchillo). Si tiene éxito quedará libre. Coloca el combatiente boca arriba y retira el marcador Enredado de su carta de combatiente. Independientemente del resultado del chequeo de Fuerza, el combatiente sufre un Rasguño.

Si en la Fase Final un combatiente tiene el marcador Enredado, tira por él un dado de Lesiones (la Red contiene un potente narcótico capaz de dejar inconsciente al pandillero más duro). Si sale un Rasguño durante la Recuperación, aplica el resultado al combatiente de forma normal y elimina la condición Enredado. Si sale un resultado de Gravemente Herido, el combatiente permanece Enredado. Si sale un resultado de Fuera de Combate, el combatiente sucumbe al poderoso narcótico y es eliminado del juego, automáticamente sufriendo un resultado de 12-26 (Inconsciente) en la tabla de Heridas Permanentes.

Un combatiente que esté Enredado al final de la partida, no sucumbirá a sus heridas y se recuperará automáticamente. Sin embargo, durante el paso de Atar Cabos, cuando se tire

para determinar si algún combatiente enemigo es Capturado al final de la partida, añade 1 a la tirada de los dados por cada enemigo actualmente Enredado y se considerarán entre aquellos que pueden ser Capturados.

SECUNDARIA: Las armas con este Rasgo pueden ser usadas para realizar ataques a distancia, y también pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo para realizar un solo ataque. Hay que tener en cuenta que su bonificación de Precisión solo se aplica cuando hace un ataque a distancia, no cuando realiza un ataque cuerpo a cuerpo.

SILENCIOSA: En los escenarios en los que se utiliza las reglas especiales de Sneak Attack, no se tirará para ver si se da la alarma cuando esta arma es disparada. Adicionalmente, si se están usando las reglas de Oscuridad Total, un combatiente que use esta arma y esté Oculto no pasa a estar Revelado.

SHOCK: Si la tirada para impactar para un arma con el Rasgo Shock es un 6 natural, se considera que la tirada para Herir ha tenido éxito automáticamente (no es necesario hacer tiradas para herir).

SÍSMICA: Si el objetivo de un ataque Sísmico está *En Pié y Activo*, siempre resultará *Clavado* al resultar impactado por el ataque – incluso si tiene una capacidad que normalmente les permitiría no resultar *Clavado* debido a ataques a distancia. Además, si la tirada para herir de un arma Sísmica es un 6 natural, no se podrán realizar tiradas de salvación contra este ataque.

TÓXICO : En lugar de realizar una tirada para Herir para un ataque con el Rasgo Tóxico, tira un D6. Si el resultado es igual o mayor que la Resistencia del objetivo, o es un 6 natural, realiza una tirada de Lesiones por él (sin importar su característica de Heridas), a menos que saque una tirada de Salvación por Armadura. Si la tirada es menor que la Resistencia del objetivo, éste habrá conseguido sobreponerse a los efectos de las Toxinas.

VERSÁTIL: Cuando el portador de un arma Versátil realiza un ataque cuerpo a cuerpo con esta arma, no necesita estar en Contacto Base Con Base con un combatiente enemigo para considerarse *Trabado* con él. Durante su activación, podrá declarar que se encuentra *Trabado* con cualquier enemigo en su Arco de Visión, siempre y cuando la distancia entre su Base y la del combatiente enemigo sea igual o menor a la mostrada en la característica Largo Alcance del arma. Por ejemplo, un combatiente armado con un arma Versátil con un Largo Alcance de 2" puede Trabarse con un combatiente enemigo que se encuentre hasta a 2" de distancia.

El combatiente enemigo es considerado *Trabado*, pero no puede a su vez Trabrar al combatiente armado con el arma Versátil, por lo que no podrá realizar ataques de Reacción, a menos que también esté armado con un arma Versátil y dentro de su Largo Alcance, en cuyo caso podría realizar ataques de reacción normalmente.



TABLA DE REFERENCIA DE ARMAS

Esta sección de referencia contiene reglas para todas las Armas y Equipo disponible para las bandas y los combatientes a través del Puesto de Comercio y las Listas de Equipo de la Casa.

Esta Sección también incluye una lista completa de reglas de Equipo.

ARMAS BÁSICAS

ARMAS LARGAS

	Alcance		Precisión		F	PA	D	Mun.	Rasgos
	C	L	C	L					
Arma de asta con rifle automático									
Arma de asta	E	2"	-1	-	S+1	-	1	-	Melé, Aparatosa, Versátil
Rifle automático	8"	24"	+1	-	3	-	1	5+	Fuego Rápido (1)
Arma de asta con trabuco									
Arma de asta	E	2"	-1	-	S+1	-	1	-	Melé, Aparatosa, Versátil
Trabuco									
- Metralla	-	T	-	-	2	-	1	6+	Abundante, Perdigones
- Munición de Purga	-	T	-	-	3	-	1	6+	En Llamas, Escasa
- Proyectiles Furia del Emperador	8"	12"	-	-1	4	-1	2	4+	Rechazar, Pulverizar
Bólder	12"	24"	+1	-	4	-1	2	6+	Fuego Rápido (1)
Carabina Láser	10"	20"	+1	-	3	-	1	4+	Abundante, Fuego Rápido 1
Cuchillos Lanzables	Fx2	Sx4	-	-1	S	-1	-	5+	Escasa, Silenciosa, Tóxica
Escopeta de Combate									
- Salva	4"	12"	+1	-	4	-	2	4+	Rechazar, Fuego Rápido (1)
- Munición Trituradora	-	P	-	-	2	-	1	4+	Perdigones, Plantilla
- Munición Tormenta de Fuego	-	P	-	-	5	-1	1	6+	En Llamas, Limitada, Plantilla
Escopeta recortada	4"	8"	+2	-	3	-	1	6+	Abundante, Perdigones
Escopeta									
- Proyectiles ácidos	4"	8"	+1	-	3	-1	1	5+	En Llamas, Perdigones
- Proyectiles sólidos	8"	16"	+1	-	4	-	2	4+	Rechazar
- Fragmentación	4"	8"	+2	-	2	-	1	4+	Perdigones
- Munición ejecutora	4"	16"	-1	+1	4	-2	2	6+	Rechazar, Limitada
- Munición Inferno	4"	16"	+1	-	4	-	2	5+	En Llamas, Limitada
Láser de supresión									
- Ráfaga amplia	4"	8"	+2	-	2	-	1	4+	Abundante, Perdigones
- Ráfaga corta	8"	16"	+1	-	4	-	2	4+	Rechazar, Abundante
Pistolón	9"	18"	-	-	5	-1	1	3+	
Rifle automático	8"	24"	+1	-	3	-	1	4+	Fuego Rápido (1)
Rifle automático reclamado	8"	24"	+1	-	3	-	1	5+	Fuego Rápido (1)
Rifle láser	18"	24"	+1	-	3	-	1	2+	Abundante

Bive Primus
ARMAS CORTAS

ARMAS CORTAS	Alcance		Precisión		F	PA	D	Mun.	Rasgos
	C	L	C	L					
Pipa	6"	12"	+2	-	3	-	1	4+	Abundante, Secundaria
- Munición Dum-Dum	5"	10"	+1	-	4	-	1	4+	Escasa, Secundaria
Pistola Automática	4"	12"	+1	-	3	-	1	4+	Fuego Rápido (1), Secundaria
Pistola automática compacta (Arma de Servocráneo)	4"	12"	+1	-	3	-	1	4+	Fuego Rápido (1), Escasa
Pistola automática reclamada	4"	12"	+1	-	3	-	1	5+	Fuego Rápido (1), Secundaria
Pistola bólter	6"	12"	+1	-	4	-1	2	6+	Secundaria
Pistola láser	8"	12"	+1	-	3	-	1	2+	Abundante, Secundaria
Sub carabina láser	4"	10"	+1	-	3	-	1	4+	Abundante, Fuego Rápido (1), Secundaria



Primary 50 Heat Sink

ARMAS ESPECIALES

ARMAS LARGAS

Alcance Precisión

C L C L F PA D Mun. Rasgos

Combi arma

Componente primario:

- Bólder

12"

24"

+1

-

4

-1

2

6+

Combi, Fuego Rápido (1)

- Rifle láser

18"

24"

+1

-

3

-

1

2+

Combi, Abundante

- Rifle automático

8"

24"

+1

-

3

-

1

4+

Combi, Fuego Rápido (1)

Componente secundario:

-Lanzallamas

-

P

-

-

4

-1

1

4+

En Llamas, Combi, Plantilla Inestable

-Lanzagranadas (Fragmentación)

6"

25"

-1

-

3

-

1

*

Explosión (3"), Rechazar, Disparo único

-Rifle de fusión

6"

12"

+1

-

8

-4

3

4+

Combi, Fusión, Escaso

-Rifle de agujas compacto

9"

18"

+1

-

3

-1

-

6+

Combi, Escaso, Silencioso, Tóxico

-Rifle de plasma

12"

24"

+2

-

5

-1

2

5+

Combi, Fuego Rápido (1), Escaso

Erupción gaseosa (Khimerix Escher)

-

P

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

Gas, Plantilla

Fumigadora 'Nightshade'

-

P

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

Gas, Silencioso, Plantilla, Tóxico

Lanzagranadas

-Granadas de fragmentación

6"

24"

-1

-

3

-

1

6+

Explosión (3"), Rechazar, Escasa

-Granadas perforantes

6"

24"

-1

-

6

-2

2

6+

Escasa

-Granadas de gas Asfixiante

6"

24"

-1

-

-

-

-

5+

Explosión (3"), Gas, Escasa

-Granadas de fogonazo fotónico

6"

24"

-

-

-

-

-

5+

Explosión (5"), Destello, Escasa

-Granadas de gas atemorizante

6"

24"

-1

-

-

-

-

6+

Explosión (3"), Miedo, Escasa

-Granadas de humo

6"

24"

-1

-

-

-

-

4+

Explosión (5"), Humo, Escasa

Lanzallamas

-

P

-

-

4

-1

1

4+

En Llamas, Plantilla, Limitada

Láser de largo alcance

18"

36"

-

+1

4

-

1

2+

Abundante

Nube química (Khimerix Escher)

6"

12"

+1

-

3

-1

1

-

Explosión (3")

Rifle de agujas

9"

18"

+2

-

4

-2

-

6+

Escaso, Silencioso, Tóxico

Rifle de fusión

6"

12"

+1

-

8

-4

3

4+

Fusión, Escaso

Rifle de Gravedad

9"

18"

1

-

*

-1

2

5

Explosión (3"), Aturdir, Pulso de Gravitón

Rifle de Plasma

-Baja Potencia

12"

24"

+2

-

5

-1

2

5+

Fuego Rápido (1), Escasa

-Máxima Potencia

12"

24"

+1

-

7

-2

3

5+

Escasa, Inestable

Rifle de Radiación

-

P

-

-

2

-2

1

4+

Rad-Phage, Plantilla, Limitada

Rifle Lanzarredes

-

P

-

-

5

-

-

5+

Silencioso, Plantilla, Red, Escasa

Rifle de largo alcance

24"

48"

-

+1

4

-1

1

4+

Rechazar



ARMAS CORTAS

ARMAS ESPECIALES

ARMAS CORTAS	Alcance				Precisión			Mun.	Rasgos
	C	L	C	L	F	PA	D		
Combi pistola									
Componente Primario:									
-Pistola automática	4"	12"	+1	-	3	-	1	4+	Combi, Fuego Rápido (1), Secundaria
-Pistola bôlter	6"	12"	+1	-	4	-1	2	6+	Combi, Secundaria
-Pipa	6"	12"	+1	-	3	-	1	4+	Combi, Abundante, Secundaria
Componente Secundario:									
-Pistola lanzallamas	-	P	-	-	3	-	1	4+	En llamas (5+), Combi, Plantilla, Inestable
-Pistola de plasma	6"	12"	+2	-	5	-1	2	5+	Combi, Escasa, Secundaria
Pistola de agujas	4"	9"	+2	-	-	-1	-	6+	Escasa, Secundaria., Silenciosa, Tóxica
Pistola de plasma									
-Mínima	6"	12"	+2	-	5	-1	2	5+	Escasa, Secundaria
-Máxima	6"	12"	+1	-	7	-2	3	5+	Escasa, Secundaria, Inestable
Pistola Flechette									
-Munición Sólida	4"	12"	+1	-	3	-	1	4+	F. Rápido (1), Secundaria, Silenciosa
-Munición Fleshbane	4"	12"	-	-	-	-	-	6+	Fuego Rápido (1), Escasa, Secundaria, Silenciosa, Tóxica
Pistola lanzallamas	-	-	-	-	3	-	1	4+	En Llamas (5+), Plantilla
Pistola lanzarredes	-	T	-	-	4	-	1	6+	Silenciosa, Plantilla, Red
Proyector de red (Cyberarachnid)	-	T	-	-	2	2	2	6+	Escasa, Plantilla, Red



ARMAS PESADAS

ARMA

Alcance Precisión

C L C L F PA D Mun. Rasgos

Ballesta pesada Cawdor	15"	30"	-	-1	4	-	1	4+	Explosión (5"), Rechazar, Aparatosa
-Virote de fragmentación	15"	30"	-	-1	6	-2	2	6+	Aparatosa
-Virote Perforante	15"	30"	-	-1	6	-2	2	6+	Aparatosa
Lanza arpones	6"	18"	+2	-	5	-3	1	5+	Arrastrar, Empalar, Escasa
Bólder pesado	18"	36"	+1	-	5	-2	2	6+	Fuego Rápido (2), Aparatosa
Lanzallamas pesado	-	P	-	-	5	-2	1	4+	En Llamas (3+), Plantilla, Aparatosa
Ametralladora pesada	20"	40"	-	-1	4	-1	1	4+	Fuego Rápido (2), Aparatosa
Cañón remachador 'Krumper'									
-Fuego rápido	3"	9"	+2	-	4	-1	2	3+	Fuego Rápido (1), Desgarrar, Secundaria
-Sobrecalentado	3"	9"	+2	-	6	-2	2	3+	En Llamas (5+), Desgarrar, Secundaria
Cañón láser	24"	48"	-	+1	10	-3	3	4+	Rechazar, Aparatosa
Lanza misiles									
-Misil de fragmentación	24"	48"	+1	-	4	-1	1	6+	Explosión (5"), Rechazar, Aparatosa
- Misil perforante	24"	48"	+1	-	8	-3	2	6+	Aparatosa
Láser minero	18"	24"	-	-1	9	-3	2	4+	Aparatosa
Cañón de fusión	12"	24"	+1	-	8	-4	3	4+	Explosión (3"), Fusión, Escaso, Aparatosa
Cañón de plasma									
-Baja potencia	18"	36"	+1	-	6	-1	2	5+	Fuego Rápido (1), Escaso, Aparatosa
-Máxima potencia	18"	36"	+1	-	8	-2	3	5+	Explosión (3"), Escaso, Inestable, Aparatosa
Cañón rad	16"	32"	-	-1	2	-2	1	4+	Explosión (5"), Rad-phage, Aparatosa
Cañón sísmico									
-Onda corta	12"	24"	-	-1	6	-1	2	5+	Rechazar, F. Rápido (1), Sísmico, Aparatosa
-Onda larga	12"	24"	-1	-	3	-	1	5+	Rechazar, F. Rápido (2), Sísmico, Aparatosa
Carabina láser pesada (Arachni-rig)	15"	30"	+1	-	4	-	-	5+	Abundante, Fuego Rápido (3)
Ametralladora pesada (Stig-Shambler)	20"	40"	-	-1	4	-1	2	4+	Fuego Rápido (3), Aparatosa.

GRANADAS

ARMA

Alcance Precisión

C L C L F PA D Mun. Rasgos

Carga explosiva	-	Fx2	-	-	5	-1	2	5+	Exposición (5"), Granada, Rechazar
Granadas de gas asfixiante	-	Fx3	-	-	-	-	-	5+	Explosión (3"), Gas, Granada
Cargas de demolición	-	Fx2	-	-	6	-3	3	*	Explosión (5"), Granada, Disparo Único
Granadas de fragmentación	-	Fx3	-	-	3	-	1	4+	Explosión (3"), Granada, Rechazar
Cargas incendiarias	-	Fx3	-	-	3	-	1	5+	Explosión (5"), En Llamas (4+), Granada
Granadas Perforantes	-	Fx3	-	-1	6	-2	2	4+	Demoliciones, Granada
Bombas de fusión	-	Fx3	-	-1	8	-4	3	6+	Demolición, Granada, Fusión
Granadas de fogonazo fotónico	-	Fx3	-	-	-	-	-	5+	Explosión (5"), Destello, Granada
Granadas rad	-	Fx3	-	-	2	-2	1	4+	Explosión (3"), Granada, Rad-Phage
Granadas de gas atemorizante	-	Fx3	-	-	-	-	-	6+	Explosión (3"), Granada, Miedo
Granadas de Humo	-	Fx3	-	-	-	-	-	4+	Explosión (5"), Granada, Humo
Granadas aturdidoras	-	Fx3	-	-	2	-1	1	4+	Explosión (3"), Granada, Aturdir

ARMAS CUERPO A CUERPO

ARMA

Alcance Precisión

C L C L F PA D Mun. Rasgos

Cuchillos

Cuchillo de combate	-	T	-	-	F	-1	1	-	Puñalada, Melé
Cuchillo de energía	-	T	-	-	F+1	-2	1	-	Puñalada, Melé, Energía
Cuchillo estilete	-	T	-	-	-	-	-	-	Melé, Tóxico

Armas Cuerpo a Cuerpo

Soldador de arco (Servidor 'Jotunn')	-	T	-	-	F+2	-3	3	-	En Llamas, Melé
Puño neumático (Servidor 'Jotunn')	-	T	-	-	F+1	-1	2	-	Rechazar, Melé
Hacha	-	T	-	-	F+1	-1	1	-	Desarmar, Melé
Pico y garras (Ave Brillante Cawdor)	-	T	-	-	F	-1	2	-	Desgarrar, Melé
Cuchilla Tosca	-	T	-	+1	F	-1	1	-	Desarmar, Melé
Arma de asta Cawdor (Stig-Shambler)	T	2"	-1	-	F+1	-	1	-	Aparatosa, Melé, Versátil
Hacha sierra	-	T	-	-	F+1	-1	1	-	Desarmar, Desgarrar, Melé
Espada Sierra	-	T	-	+1	F	-1	1	-	Desgarrar, Melé, Parada
Digi láser	T	3"	-	-	1*	-	1	2+*	Digi, Melé, Versátil
Mandíbulas feroces (Sumpkroc)	-	T	-	-	F	-1	1	-	Desgarrar, Melé
Flagelo	-	T	-	+1	F+1	-	1	-	Enmarañar, Melé
Puño-grav (Ambot)	-	T	-	-	F	-1	2	-	Melé, Pulverizar
-melé	-	T	-	-	F	-1	2	-	Melé, Pulverizar
-a distancia	6"	12"	+1	-	*	-1	2	5+	Aturdir, Explosión (3"), Pulso de Gravitón
Maza pesada (Stig-Shambler)	-	T	-	-	F	-	2	-	Melé
Mazo (porra)	-	T	-	-	F	-	2	-	Melé
Puños mutados y espolones óseos (Goliath 'Zerker')	T	2"	-	-	F+1	-2	2	-	Melé, Rechazar, Pulverizar, Versátil
Puños abiertos (Goliath 'Zerker')	-	T	-	-	F	-1	1	-	Melé, Rechazar
Garras afiladas como cuchillas Khimerix Escher)	-	T	-	-	F+1	-2	3	-	Desgarrar, Melé
Mordisco salvage (Ciber-mastín)	-	T	-	-	F	-2	1	-	Desarmar, Melé
Servo brazo (Servo-traje Van Saar)	T	3"	-	+1	F	-	1	-	Melé, Versátil
Servo Garra	-	T	-	-	F+2	-	2	-	Melé
Arma de combate de servidor (Lugger Orlock)	-	T	-	-	F	-1	1	-	Melé, Rechazar
Casca nueces	-	T	-	-	F+1	-	1	-	Melé, Rechazar
Estoque	-	T	-	+1	-	-1	-	-	Melé, Parada, Tóxico
Espada	-	T	-	+1	F	-1	1	-	Melé, Parada
Garras (Khimerix y Gato Phyr Escher)	-	T	-	-	F	-1	2	-	Melé, Pulverizar
Zarpa tuneladora (Ambot)	-	T	-	-	F	-1	2	-	Melé
-melé	-	T	-	-	F	-1	2	-	Melé
-a distancia	4"	8"	-	-	6	-2	2	5+	Fusión, Escasa, Secundaria
Mordisco venenoso (Cyberachnid Van Saar)	-	T	-	-	-	-	-	-	Melé, Tóxico
Guantelete de red	-	T	-	+1	3	-	-	-	Puñalada, Melé, Red

Armas de energía

	Alcance		Precisión		F	AP	D	Mun.	Rasgos
	C	L	C	L					
Escudo de energía modelo 'Hrystar'	-	T	-	-	F	-	1	-	Escudo de Energía, Melé, Rechazar
Espada de energía	-	T	-	-	F+1	-2	1	-	Energía, Melé, Parada
Hacha de energía	-	T	-	-	F+2	-2	1	-	Desarmar, Melé, Energía
Martillo de energía	-	t	-	-	F+1	-1	2	-	Energía, Melé
Pico de energía	-	T	-	-	F+1	-3	1	-	Energía, Melé, Pulverizar
Mazo de energía	-	T	-	-	F+2	-1	1	-	Energía, Melé
Porra de energía	-	T	-	-	F	-	1	-	Melé, Parada, Shock
Bastón de energía	T	2"	-	-	F+1	-	1	-	Melé, Shock, Versátil
Zarcillos shock (Cephalopod Spekter Delaque)	T	2"	-	-	F+1	-	1	-	Melé, Shock, Versátil
Látigo shock	T	3"	-1	-	F+1	-	1	-	Melé, Shock, Versátil
Martillo del Trueno	-	T	-	-	F+1	-1	3	-	Energía, Melé, Shock

Armas a dos manos

Glaive sierra	T	2"	-1	-	F+2	-2	2	-	Aparatosa, Desgarrar, Melé, Versátil
Cortadora de rocas pesada	-	T	-	-1	F+4	-4	3	-	Aparatosa, Melé
Taladro de rocas pesado	-	T	-	-1	F+2	-3	2	-	Aparatosa, Melé, Pulverizar
Sierra de rocas pesada	-	T	-	-	F+3	-3	2	-	Aparatosa, Desgarrar, Pulverizar
Cortadora láser	T	2"	-	-1	9	-3	2	6+	Aparatosa, Escasa, Melé, Versátil
Hacha dentada 'Renderizer'	-	T	-	-	F+2	-1	2	-	Aparatosa, Melé, Pulverizar
Hacha a dos manos	-	T	-	-1	F+2	-	2	-	Aparatosa, Melé
Martillo a dos manos	-	T	-	-1	F+1	-	3	-	Aparatosa, Melé, Rechazar.



ARMADURA

Un combatiente sólo puede equiparse con un tipo de armadura al mismo tiempo.

ANTIFRAG

La armadura Antifrag otorga una tirada de salvación de 6+. Contra armas que utilicen un Marcador de Explosión o una Plantilla de Llamas, la salvación aumentará a 5+.

CAPARAZÓN

Ligera: La armadura de Caparazón ligera otorga una tirada de salvación de 4+.

Pesada: La armadura de Caparazón pesada otorga una tirada de salvación de 4+. Aumenta a 3+ contra ataques originados dentro del Arco de Visión del combatiente (el arco de 90° en su frente); compruébalo antes de colocar a la miniatura **Tumbada**. Si no está claro si el atacante se encuentra dentro del arco frontal del combatiente, utiliza la plantilla de Arco de Visión para comprobarlo – si el centro de la base del atacante está dentro del arco, utiliza la tirada de salvación de 3+. Contra ataques con el Rasgo Explosión, utiliza el centro del marcador de explosión en lugar del atacante. Si el combatiente no tiene encaramiento (por ejemplo, si están **Tumbados**), utiliza la tirada de salvación de 4+. Sin embargo, debido al peso extra de esta armadura, La iniciativa del combatiente se reducirá en -1 y su movimiento en 1" cuando realice una acción de Cargar (Doble) o Correr (Doble).

MONO BLINDADO

Los combatientes Van Saar están protegidos de alguna manera de los efectos de sus propias armas de radiación por su armadura y por tanto son inmunes al efecto de las armas con el Rasgo Rad-phage (p.e. No sufrirán el Rasguño adicional) a menos que se indique lo contrario. Si un combatiente porta un Mono Blindado, su salvación es mejorada en 1. por ejemplo, si están llevando una armadura Antifrag y un Mono Blindado, su salvación sería 5+, que aumentaría a 4+ contra Explosiones y Plantillas. Si un combatiente no posee tirada de salvación, un Mono Blindado otorga una salvación de 6+. Un Mono Blindado puede combinarse con otros

tipos de armadura. No puede, sin embargo, ser combinado con un Armoured Undersuit.

TÁCTICA

La armadura Táctica otorga una tirada de Salvación de 5+.

PLACAS DE FUNDICIÓN

Las Placas de Fundición otorgan una tirada de salvación de 6+. Aumenta a 5+ contra ataques originados dentro del Arco de Visión del combatiente (el arco de 90° en su frente); compruébalo antes de colocar a la miniatura **Tumbada**. Si no está claro si el atacante se encuentra dentro del arco frontal del combatiente, utiliza la plantilla de Arco de Visión para comprobarlo – si el centro de la base del atacante está dentro del arco, utiliza la tirada de salvación de 5+. Contra ataques con el Rasgo Explosión, utiliza el centro del marcador de explosión en lugar del atacante. Si el combatiente no tiene encaramiento (por ejemplo, si están **Tumbados**), utiliza la tirada de salvación de 6+.

TRAJE DE PROTECCIÓN

Los Páramos de Cenizas son un lugar hostil, sus dunas son frecuentemente tóxicas o corrosivas, y los fuertes vientos forman tormentas de cenizas capaces de arrancar toda la piel de los huesos de cualquier zona expuesta en minutos. En consecuencia, aquellos como los mineros de ceniza y los pobres desgraciados que realizan el mantenimiento de los muros exteriores de la colmena frecuentemente llevan pesados trajes de goma con placas vulcanizadas para protegerlos de los peligros de su entorno de trabajo. Un Traje de Protección otorga una tirada de salvación de 6+. Adicionalmente, cuando un Traje de Protección se combina con un Respirador, la Resistencia del Combatiente aumentará en 3 contra ataques con el Rasgo Gas, y realizará las tiradas de desmoralización aumentando en 3 el resultado de la tirada contra armas que tengan el rasgo Miedo. Finalmente, un combatiente que lleve un Traje de Protección será inmune a los Rasgos En Llamas y Rad-Phage.

ARMADURA DE CAMPO

Cualquier combatiente puede llevar una armadura de campo. Estas otorgan una alternativa a la armadura convencional, y se pueden llevar junto a ella. La salvación que ofrecen no pueden ser modificadas por el valor de Penetración de Armadura de un arma. Sin embargo, un combatiente sólo puede realizar un intento de salvación por ataque, por lo que deberá elegir entre realizar una salvación utilizando la salvación de armadura del combatiente, o usar un campo.

CAMPO DE CONVERSIÓN

Un campo de Conversión funciona convirtiendo la energía cinética de un ataque en energía lumínica, absorbiendo el impacto en un destello cegador. Cuando un combatiente que lleva un Campo de Conversión es impactado por un ataque, tira un D6. Con un 5+, el Campo de Conversión ha funcionado y el ataque no produce ningún efecto. Sin embargo, cualquier combatiente, amigo o enemigo, que esté a 3" o menos del portador se considerará que ha sido impactado por un arma con el Rasgo Destello ya que el campo reacciona emitiendo una tremenda ráfaga de luz. El portador del Campo de Conversión no resulta afectado por este destello de luz.

CAMPO DESPLAZADOR

Un campo Desplazador reacciona a la energía de un impacto teleportando al portador a una distancia segura. Cuanto más fuerte es el impacto, mayor es la distancia que se moverá el portador. Si un combatiente que porta un Campo Desplazador es impactado, tira un D6. Con un 4+, el combatiente se movido una cantidad de pulgadas equivalente a la Fuerza del ataque en una dirección aleatoria, determinada tirando un dado de Dispersión, y el impacto es ignorado (incluso si una parte del combatiente se encuentra aún bajo la plantilla – si el ataque usa una – después de ser desplazado). Un campo desplazador no moverá a un combatiente dentro de una característica del terreno – el combatiente moverá siguiendo la ruta más corta posible de manera que quede fuera de cualquier

característica impasable del terreno. De la misma forma, la base del combatiente no puede sobreponerse a la Base de otro combatiente, y deberá moverse la mínima distancia posible hasta que su Base pueda ser colocada sin sobreponerse. Hay que tener en cuenta que el portador no puede acabar a menos de 1" de ningún combatiente enemigo como resultado de haber sido desplazado y debe ser movido la mínima distancia posible de manera que pueda colocarse a 1" de cualquier enemigo.

Sin embargo, los campos desplazadores son conocidos por ser totalmente ajenos a los peligros del terreno. En una partida de Zone Mortalis, un combatiente que porte un campo Desplazador puede ser colocado sobre un hueco o peligros similares. En una partida de Sector Mechanicus, un combatiente sobre el nivel del suelo puede simplemente ser colocado en medio del aire. Si cualquier parte de la Base del combatiente termina sobre un peligro o el borde de una plataforma, el combatiente deberá hacer un chequeo de iniciativa o caerá, siguiendo todas las reglas de caídas según requiera el terreno sobre el que se está combatiendo. Si la Base queda completamente sobre un peligro o en el aire, simplemente caerá.

Si un combatiente portando un campo Desplazadores colocado fuera de la mesa, quedará inmediatamente Fuera de Combate.

Un campo Desplazador no funciona contra ataques que no tengan valor de Fuerza.

CAMPO REFRACTOR

Un campo Refractor desvía la energía de un ataque alrededor del portador, dispersándola inofensivamente sobre una gran área, privando al ataque de su fuerza letal. Cuando un combatiente con un campo Refractor es impactado por un ataque, tira un D6. Con un 5+, el impacto es ignorado. Sin embargo, si el campo funciona y el ataque es ignorado, tira otro D6. Si el resultado es un 1, el campo se habrá sobrecargado por el ataque y su generador se quemará. Elimina el campo de la carta del combatiente, ya no funcionará más.

BIONICA

La biónica es una manera de reparar el daño recibido por los combatientes como resultado de la violencia y las adversidades. No sólo se pueden negar las Lesiones Permanentes a través de la vigorosa aplicación de biónica, sino que las posibilidades de sufrir heridas similares en el futuro pueden ser ampliamente reducidas.

Guardians of all Necromunda.

BIÓNICA MUNDANA

Cuando un combatiente sufre cualquier Lesión Permanente como resultado de quedar Fuera de Combate, que reduce permanentemente una o más características, la parte del cuerpo herida puede ser sustituida con una prótesis biónica, recuperando parte de la función perdida. El precio de conseguir un Doc para instalar la prótesis está incluido en el precio. Todas las prótesis Mundanas aumentarán una de las características listadas en su descripción en +1, negando por tanto una parte o la totalidad de los efectos de la Lesión Permanente.

Ruined Manufacturing

CARACTERÍSTICAS MÚLTIPLES:

Los jugadores deberían tener en cuenta que algunas Lesiones Permanentes sólo provocan que se disminuya una característica mientras que otras Lesiones Permanentes causan la disminución de dos características. Cuando una Lesión Permanente provoca que dos características sean reducidas, la prótesis biónica indicará que característica será mejorada. Si un combatiente desea arreglar dos pérdidas de características provocadas por una Lesión Permanente, deberá comprar una prótesis biónica Mejorada (tal y como sigue). No se pueden comprar dos prótesis mundanas con el objetivo de eliminar los efectos de una sola Lesión Permanente.

Shanty Sprawl



BIÓNICA MEJORADA

Como con la Biónica Mundana, cualquier combatiente que haya sufrido una Lesión Permanente que reduzca permanentemente dos de sus características, pueden reemplazar la parte herida del cuerpo con biónica Mejorada. Las biónicas mejoradas pueden comprarse en el Mercado de la misma manera que otros objetos, siempre que su tirada de Disponibilidad sea suficiente. El precio de contratar a un Matasanos para instalar la prótesis está incluida en el coste. Todas las biónicas Mejoradas existen para permitir a un combatiente que ha sufrido una Lesión Permanente que ha reducido dos características aumentar ambas al mismo tiempo, por un coste mayor. Consecuentemente, las Lesiones Permanentes que sólo provocan que se reduzca una característica no tienen la opción de biónica Mejorada.

Cloud Cover

AUMENTO DE

CARACTERÍSTICAS Y BIÓNICA: Si una característica ha sido aumentada desde que la herida fué recibida como resultado de cualquier avance, cualquier biónica comprada (Mundanas y Mejoradas), aún pueden aumentar la característica en 1, pero no pueden llevarla más allá del máximo.

BIÓNICA Y RECUPERACIÓN: si un combatiente está en recuperación cuando las biónicas son adquiridas, permanecerán en Recuperación como se describe en las reglas de campaña. Comprar biónicas no evita la necesidad de recuperarse de una lesión, incluso si la biónica mitiga los efectos a largo plazo.

Current Surface Level

BIÓNICAS DAÑADAS: Cuando un combatiente recibe una nueva Lesión Permanente en una localización previamente herida y subsiguientemente reemplaza con biónica, hay una posibilidad de que la biónica evite más daños, recibiendo sólo daños menores que pueden ser fácilmente reparados. Tira un D6. Con un 1-3, la Lesión Permanente se aplica de manera normal (tal vez un combatiente con una pierna izquierda biónica reciba una herida similar en la pierna derecha, por ejemplo). Con un 4+, la biónica es impactada y los efectos de

la Lesión Permanente son ignorados. Sin embargo, si son impactadas, hay una posibilidad de que las biónicas resulten dañadas más allá de lo reparable. Tira un D6. Con un 2+, la biónica resulta arañada y abollada, pero no sufre problemas a largo plazo. Con un 1, sin embargo, las biónicas han resultado dañadas de manera irreparable, los efectos de la Lesión Permanente son aplicados y los beneficios previos de la biónica se pierden, lo que significa que los aumentos de la característica otorgados por la biónica se pierden.

LOBO CHIP (RESULTADO DE HUMILLADO EN LA TABLA DE HERIDAS PERMANENTES)

El submundo es un lugar suficientemente peligroso como para quebrar la mente de un pandillero. Algunos combatientes eligen que les incrusten un lobo chip en el cráneo, reduciendo sus emociones a un leve murmullo.

MUNDANO – Aumenta el Liderazgo o la Frialidad del combatiente en +1.

MEJORADO – Aumenta los atributos de Liderazgo y Frialidad del combatiente en +1.

CORTEX-COGITATOR (RESULTADO DE SHOCK NERVIOSO EN LA TABLA DE HERIDAS PERMANENTES)

Insertado en la espina dorsal, el cortex-cogitator mejora o repara los procesos de razonamiento de un combatiente y la fortaleza mental.

MUNDANO – Aumenta la Inteligencia o la Voluntad del combatiente en +1.

MEJORADO – Aumenta los atributos de Inteligencia y Voluntad del combatiente en +1.

OJO BIÓNICO (RESULTADO DE HERIDA EN EL OJO EN LA TABLA DE HERIDAS PERMANENTES)

Desde modelos hechos a medida que copian los órganos naturales del usuario, hasta crudos trabajos hechos a partir de las cuencas oculares de servocráneos aplastados, los ojos biónicos restauran la vista.

MUNDANO – Aumenta la Habilidad de Proyectiles del combatiente en +1.

OÍDO BIÓNICO (RESULTADO DE SORDERA EN LA TABLA DE HERIDAS PERMANENTES)

Generalmente utilizados para recuperar el sentido del equilibrio y la audición perdida, estos implantes sustituyen el oído externo e interno del usuario.

MUNDANO – Aumenta la Iniciativa del combatiente en +1.



BRAZO BIÓNICO (RESULTADO DE HERIDA EN LA MANO EN LA TABLA DE HERIDAS PERMANENTES)

Un buen brazo biónico es otra arma en el arsenal de un combatiente, capaz de reemplazar la función de un brazo, que también puede ser utilizado como una útil porra.

MUNDANO – Aumenta la Habilidad de Proyectiles del combatiente en +1.

PIERNA BIÓNICA (RESULTADO DE COJERA EN LA TABLA DE HERIDAS PERMANENTES)

En el nivel más básico, una pierna biónica reemplaza la función de un miembro de carne y sangre, ya sea canibalizado de un viejo servidor o fabricado con materiales avanzados.

MUNDANO – Aumenta el movimiento del combatiente en 1”.

MEJORAS ESQUELÉTICAS (RESULTADO DE HERIDA EN LA COLUMNA EN LA TABLA DE HERIDAS PERMANENTES)

Las mejoras esqueléticas reparan el daño y la función de la fuerza de un combatiente,

endureciendo los huesos y músculos con capas servo-asistidas o aumentos corporales hidráulicos.

MUNDANO – Aumenta la Fuerza del combatiente en +1.

SUPERCARGADOR AÓRTICO (RESULTADO DEBILITADO EN LA TABLA DE HERIDAS PERMANENTES)

Un Supercargador aórtico aumenta las funciones cardíacas, otorgando al combatiente una resistencia excepcional y la habilidad de sobreponerse a las heridas.

MUNDANO – Aumenta la Resistencia del combatiente en +1.



Prima 60 Beat Sink

EQUIPO

Esta sección cubre el equipo portado por los combatientes y usado por las bandas para ayudarles a sobrevivir a los rigores de la batalla y el duro entorno del submundo.

APAREJO DE DESCENSO

Un combatiente Activo con un aparejo de descenso puede realizar la siguiente acción mientras se encuentre a 1" de un borde o plataforma: Descender (Básica) – El combatiente puede mover hasta 3" horizontalmente y hasta 12 verticalmente. Cualquier movimiento vertical debe ser hacia abajo, p.e., hacia el suelo.

BIO-ESCÁNER

Si un combatiente equipado con un bio-escáner es un centinela en un escenario que utilice la regla especial Centinela, puede intentar avistar atacantes incluso aunque no estén en su Arco de Visión. Además, el D6 para comprobar si un atacante ha sido avistado tendrá un +1 de modificador (un 1 natural sigue siendo un fallo).

BIO-ESTIMULADOR

La Primera vez que se hace una tirada de Lesiones para un combatiente con un bio-estimulador, se tirará un dado menos de Lesiones. Si sólo iba a tirarse un dado, se tirarán dos dados en su lugar y el jugador que controla el combatiente con el bio-estimulador podrá descartar uno de ellos.

CAJA DE MUNICIÓN

Las Cajas de Munición se añaden al Alijo de la banda, en vez de ser equipados a combatientes particulares. Inmediatamente después de desplegar el último combatiente durante la preparación de la batalla, el jugador que lo controla puede decidir desplegar cualquier cantidad de Cajas de Munición de su Alijo. Si el escenario tiene un atacante y un defensor, y esta banda es la defensora, tira un D6 por cada una de sus Cajas de Munición. Con un 1-4, no estaban esperando a los atacantes y no pueden utilizar sus cajas de munición. Con un 5 o 6, tienen la fortuna de tenerlas a mano. Cada caja de munición debe ser situada a menos de 1" de

uno de sus combatientes, dentro de su zona de despliegue si el escenario especifica una. Entonces se borra del Alijo de la banda.

CAPA INTERIOR BLINDADA

Una capa interior blindada puede llevarse además de cualquier otra armadura, con la excepción de un mono blindado. Si un combatiente está llevando una capa interior blindada, su tirada de salvación será mejorada en 1. por ejemplo, si está llevando una armadura Antifrag y una capa interior blindada, tendrá una tirada de salvación de 5+, que sería incrementada a 4+ contra Explosiones. Si un combatiente no tiene tirada de salvación, una capa interior blindada otorga una salvación de 6+.

CHUTE DE ESTIMULANTES

Una vez por batalla, un combatiente equipado con un chute de estimulantes puede usarlo al comienzo de su turno, cuando son activados para realizar una acción. Inmediatamente elimina un Rasguño que haya sufrido el combatiente de su carta, si tiene alguno. Hasta el final de la Ronda, la Fuera, Resistencia y el Movimiento del combatiente se incrementa cada uno en 2. al comienzo de la fase Final, tira un D6. Con un 1, la sobrecarga de estimulantes es demasiado – tira un dado de Lesiones y aplica el resultado al combatiente.

CUCHILLO SUBCUTÁNEO

Si el combatiente es Capturado al final de una batalla, pueden intentar escapar. Si lo hacen, tira un D6. Con un resultado de 1 o 2, no tienen éxito. Con un resultado de 3 o 4, escapan pero resultan herido es el proceso – realiza una tirada de Lesiones Permanentes por el combatiente y aplica el resultado. Con un resultado de 5 o 6, consiguen escapar. Un combatiente que escapa ya no se considera Capturado; sin embargo la cuchilla subcutánea se pierde y es eliminada de la carta del Combatiente.

DISOLVENTE DE RED

Cuando un combatiente equipado con un disolvente de red realiza un chequeo de recuperación debido a la Condición Enredado (Ver PáginaXXX), tira un dado adicional de

Lesiones, eligiendo que dado resolver y descartando el otro. Adicionalmente, cuando un combatiente equipado con disolvente de red asiste a un combatiente sujeto a la condición Enredado en un chequeo de Recuperación, tira dos dados de Lesiones adicionales y elige cual aplicar.

ELECTRO GANZÚA

Cuando un combatiente con una electro ganzúa realiza un chequeo de inteligencia para Acceder Terminal (Básica) o Forzar Caja de Botín (Básica), añade 2 al resultado.

FILTROS NAALES

Si un combatiente equipado con filtros nasales es impactado por un arma con el Rasgo Gas, su Resistencia aumentará en 1 a propósito de la tirada para determinar si resulta afectado. Si es impactado por un arma con el Rasgo Miedo, añadirá 1 al resultado de sus chequeo de Voluntad. Los filtros nasales son de un sólo uso; si un combatiente los utiliza durante la batalla, son borrados de su carta cuando la batalla termina.

FOTO VISOR

Un combatiente con un foto visor puede realizar ataques a distancia a través de nubes de humo, y contra combatientes situados a más de 12" bajo las reglas de Oscuridad Total, además de poder ganar otros beneficios en condiciones de baja iluminación dependiendo del escenario, aplicando un -1 adicional a su tirada para impactar. Adicionalmente, si son impactados por un arma con el Rasgo Destello, añadirán 1 al resultado del chequeo de Iniciativa para ver si se aplica la Condición Cegado.

0-1 ICONO DEL CULTO

Sólo un combatiente en la banda puede portar un icono del culto, y debe ser el Líder o un Campeón. Este símbolo de dedicación y devoción sirve para inspirar a los miembros de la banda a los mayores actos en la batalla. Cuando el Líder o el Campeón que porta el icono realiza una Activación de Grupo, pueden elegir como miembros adicionales para la activación a combatientes situados a 6" o menos, en lugar de las 3" habituales.

KIT MEDICAE

Cuando un combatiente con un medicae kit asiste en el chequeo de Recuperación de un combatiente amigo, tira un dado de Lesiones adicional y luego elige cual descartar. Adicionalmente si el combatiente equipado con el medicae kit realiza la acción Remendar (Doble), contará con un +2 a su chequeo de Inteligencia.

LANZA GANCHOS

Un combatiente Activo con un lanza ganchos puede realizar la siguiente acción: Enganchar (Doble) – El combatiente puede mover hasta 12" en línea recta, en cualquier dirección. Este movimiento puede llevarlos a un nivel diferente, siempre y cuando no atraviesen ningún tipo de terreno.

PARACAÍDAS GRAVÍTICO

Si un combatiente salta o cae a un nivel inferior o un hueco, realiza un chequeo de Iniciativa, si tiene éxito no sufrirá daño alguno, ni quedará fuera de combate (en caso de caer por un hueco). Si además tiene la habilidad Agilidad Felina, la tirada de Iniciativa tendrá éxito automáticamente, no hay que tirar ningún dado.

QUIMIO-DESTILADOR

Al comienzo de su activación, un combatiente En Pié y Activo o En Pié y Trabado equipado con un quimio-destilador puede elegir realizar un chequeo de Inteligencia. Si el chequeo es superado, cualquier arma con el Rasgo Gas o Tóxica que use hasta el final de su activación es mejorada, y la Resistencia del objetivo es reducida en 1 cuando se resuelvan esos ataques.

RATAS BOMBA

Un combatiente equipado con ratas bomba puede desplegar una por turno, para llevar una única granada de un tipo que el combatiente tenga equipadas, realizando la acción Preparar Rata Bomba (Básica). Cuando una rata bomba es desplegada, realiza un chequeo de Munición por la granada usada, como si hubiera sido utilizada normalmente. El combatiente puede quedarse sin granadas antes de quedarse sin ratas; Cuando la rata bomba es desplegada, colócala

de manera que el borde de su base esté tocando la del combatiente y realiza un chequeo de Inteligencia por él. Si el chequeo se supera, el combatiente podrá elegir la dirección en que la rata se mueve. Si el chequeo es fallado, la rata moverá en una dirección determinada tirando un dado de Dispersión. En cualquier caso, la rata puede mover hasta 6". las ratas bomba ignoran todo el terreno cuando mueven, excepto aquel que normalmente es impasable, como paredes. No sufren penalizadores por trepar, nunca se caerán y pueden saltar de manera gratuita cualquier hueco de 2" o menos. Los huecos mayores se consideran impasables.

Una rata bomba no es un combatiente, y puede moverse a menos de 1" de otras miniaturas. Si la rata acaba su movimiento a 1" o menos, o en contacto base con base con un combatiente, amigo o enemigo, u otra rata bomba, tira un D6. Con un 2+, la granada detonará. Con un 1, la granada estaba defectuosa y la rata se esfuma en la oscuridad aprovechando su buena fortuna. En cualquier caso, la rata es eliminada del juego.

Al comienzo de cada Ronda subsiguiente, tras tirar Prioridad pero antes de activar a ningún combatiente, si la rata bomba no ha explotado se activará otra vez. Comprueba si está a 9" del combatiente que la desplegó. Si es así, y ese combatiente está **En Pié y Activo** o **Tumbado y Clavado**, realiza un chequeo de Inteligencia por el combatiente. Si es superado, la rata moverá hasta 6" en la dirección que decida el jugador que la controla. Si está más allá de 9", el chequeo de Inteligencia es fallado, el combatiente está **En Pié y Trabado** o **Tumbado y Gravemente Herido** o si el combatiente ha sido puesto Fuera de Combate, la rata moverá 6" en una dirección determinada tirando un dado de Dispersión. Si la rata termina su movimiento a menos de 1" de un combatiente, amigo o enemigo, u otra rata bomba, tira un D6. Con un 2+, la granada detona. Con un 1, la granada estaba defectuosa. En cualquier caso, la rata es eliminada del juego.

Cualquier combatiente puede intentar disparar a una rata bomba o realizar un ataque Cuerpo a Cuerpo contra ella como si fuese un

combatiente enemigo. Sin embargo, siempre habrá un modificador de -1 a cualquier tirada para impactar hecha contra una rata bomba. Si la rata es impactada tira un D6. Con un 4+, la granada explota. Con un 1-3, la granada no explota. En cualquier caso, una vez que una rata bomba es impactada por un ataque a distancia o cuerpo a cuerpo, es eliminada del juego.

RESPIRADOR

Cuando un combatiente equipado con un respirador es impactado por un arma con el Rasgo Gas, su resistencia es incrementada en 2 a propósito de la tirada para determinar si resulta afectado. Si es impactado por un arma con el Rasgo Miedo, añadirá 2 al resultado de sus chequeos de Voluntad.

SERVO-ARNÉS COMPLETO

Un combatiente equipado con un servo-arnés completo gana todos los beneficios y reglas de un servo-arnés parcial, pero sin sufrir los modificadores negativos a Movimiento e Iniciativa. Este objeto no puede combinarse con ningún otro tipo de servo-arnés o servo garra.

SERVO-ARNÉS PARCIAL

Un combatiente equipado con un servo-arnés gana un modificador de +2 a su característica de Fuerza y un +1 a su característica de Resistencia. Esto puede llevar por encima de su valor máximo, pero no es un aumento permanente y se perderá en cuanto el servo-arnés sea eliminado o deje de funcionar por cualquier razón. Adicionalmente un combatiente que lleve un servo-arnés parcial gana los efectos de un suspensor en cualquier arma Aparatosa con la que esté equipado. Sin embargo, un combatiendo equipado con un servo-arnés parcial verá su Iniciativa y Movimiento reducido en 1. Este objeto no puede equiparse con una servo garra o cualquier otro tipo de servo-arnés. Finalmente, cada vez que este combatiente reciba una Lesión Permanente que reduzca su Fuerza o Resistencia, tira un D6. Con un 1 o 2 el arnés es destruido y la Lesión Permanente es aplicada normalmente. Con un 3+ El arnés es destruido pero la Lesión Permanente es ignorada.

TRAMPAS EXPLOSIVAS – FRAGMENTACIÓN, GAS Y FUSIÓN

Una trampa explosiva se representa con un marcador colocado en el campo de batalla colocado en el campo de batalla al comienzo de la partida, tras colocar el campo de batalla pero antes de desplegar a ningún combatiente. Si ambas bandas tienen trampas explosivas y desean usarlas, el defensor (o el ganador de una tirada si no hay defensor) coloca las suyas primero. No se pueden colocar en la zona de despliegue de ninguna banda (en caso de que el escenario especifique una). Adicionalmente, un combatiente equipado con trampas explosivas puede realizar la siguiente acción: Preparar Trampa Explosiva (Doble) - Coloca un marcador apropiado de trampa explosiva en contacto con el combatiente. Tras esto mueve tantas pulgadas como el valor de Movimiento del combatiente en cualquier dirección, quedando como mínimo a 2" de la trampa que acaba de colocar y sin terminar o pasar a 1" o menos de cualquier combatiente enemigo.

Si cualquier combatiente, amigo o enemigo, mueve a 2" o menos de una trampa explosiva por cualquier razón, se arriesgan a detonar la

trampa. Tira un D6. Con un 1, la trampa es defectuosa y se elimina del campo de batalla. Con un 2 o 3, la trampa no detona, pero se deja en su lugar. Con un 4, 5 o 6, la trampa explosiva es activada y explotará. El movimiento del combatiente será interrumpido mientras se resuelve la tirada de explosión. Si la trampa explosiva no explota, su movimiento continuará tras realizar la tirada. Si la trampa explota, y el combatiente resulta Clavado o Herido como resultado, su movimiento finaliza.

Cualquier combatiente puede atacar una trampa explosiva con un ataque a distancia. Para hacerlo aplica un modificador de -1 a la tirada para impactar a Corto alcance, o un -2 a Largo alcance. Si la trampa explosiva es impactada, tira un D6. Con un 1-2, no será afectada. Con un 3-4, se detona inmediatamente. Con un 5-6, es desarmada y eliminada.

TRAMPAS EXPLOSIVAS

Tipo	F	PA	D	Rasgos
Fragmentación	3	-	1	Explosión (5"), Rechazar, Disparo Único
Gas	-	-	-	Explosión (5"), Gas, Disparo Único
Fusión	8	-4	3	Explosión (5"), Fusión, Disparo Único

HABILIDADES

D6	AGILIDAD	MÚSCULO	COMBATE	ASTUCIA	FEROCIDAD	LIDERAZGO	DISPARO	INTELECTO
1	AGILIDAD FELINA	CARGA DE TORO	MAESTRO DEL COMBATE	PUNALADA	BERSERKER	PRESENCIA IMPONENTE	DISPARO RÁPIDO	EXPERTO EL BALÍSTICA
2	PARKOUR	BÍCEPS DESCOMUNALES	CONTRA ATAQUE	ESCAPISTA	TEMIBLE	INSPIRADOR	PISTOLERO	CONECTADO
3	ESQUIVAR	GOLPE DEMOLEDOR	DESARMAR	EVASIÓN	IMPETUOSO	VOLUNTAD DE HIERRO	DISPARO A LA CADERA	ARREGLADOR
4	SALTO ASOMBROSO	CABEZAZO	PARADA	INFILTRACIÓN	NERVIOS DE ACERO	MENTOR	TIRADOR	MEDICAE
5	EN PIÉ DE UN SALTO	LANZAR	LLUVIA DE GOLPES	PERFIL BAJO	AGALLAS	SUPERVISAR	DISPARO DE PRECISIÓN	MUNICIONADOR
6	ESPRINTAR	MADÍBULA DE HIERRO	APARTARSE	FUEGO DE SUPRESIÓN	IMPARABLE	REAGRUPARSE	DISPARO CERTERO	COMERCIANTE ASTUTO

AGILIDAD

1.AGILIDAD FELINA: Este combatiente moverá su característica de movimiento completa cuando realice la acción Ponerse a cubierto (Básica). Cuando este luchador cae o salta a un nivel inferior, la distancia de caída se reducirá a la mitad (redondeando hacia arriba). Si como resultado de la caída no queda **Gravemente Herido** ni **Fuera de Combate**, podrá realizar un **Chequeo de Iniciativa** con él – si lo pasa coloca al combatiente **En Pié** en lugar de **Clavado** y **Tumbado**. Adicionalmente, si el combatiente cae por un hueco de Zone Mortalis, realiza un Chequeo de Iniciativa. Si tiene éxito el combatiente se considerará **Fuera de Combate**, pero no se realizará tirada en la tabla de Heridas Permanentes por la caída.

2. PARKOUR: Cuando este luchador trepa, su distancia de movimiento no se verá reducida a la mitad. Además podrá cruzar Conductos usando una acción Básica en lugar de Doble y podrá correr y cargar a través de Barricadas.

3.ESQUIVAR: Si este combatiente sufre un impacto por un ataque a distancia o en combate, tira un D6. Con un 6, el ataque es esquivado y no tiene efecto; con cualquier otro resultado, continua haciendo una tirada de salvación o resuelve la herida de manera normal. Si la miniatura esquiva un arma que utiliza **Plantilla de Explosión** o **Plantilla de Llamas**, un 6 no cancela automáticamente el ataque – en

su lugar permite al combatiente mover hasta 2” antes de comprobar si resulta impactado. No puede moverse a 1” o menos de un combatiente enemigo.

4.SALTO ASOMBROSO: Cuando salta un hueco, este combatiente sólo tendrá que chequear iniciativa cuando la distancia de salto sea superior a 3', y su distancia máxima de salto será igual al **doble** de su capacidad de movimiento, aunque seguirá necesitando suficiente movimiento para cruzar el hueco completamente.

5.EN PIÉ DE UN SALTO: Si este combatiente está **Clavado** al principio de su activación, realiza un chequeo de Iniciativa. Si el chequeo tiene éxito, el combatiente recibe una acción de **Levantarse (Básica)** gratuita. Si el chequeo falla, el luchador puede levantarse, pero le costará la acción habitual.

6.ESPRINTAR: El combatiente podrá hacer la siguiente acción:

ESPRINTAR (DOBLE): El combatiente podrá mover hasta el **triple** de su capacidad de movimiento en cualquier dirección y deteniéndose a 1” de cualquier enemigo.

MÚSCULO

1.CARGA DE TORO: Cuando el combatiente realiza acciones de combate cuerpo a cuerpo como parte de una Carga (Doble), todas las armas que use con el rasgo Melé ganan Rechazar y se resuelven con +1F.

2.BÍCEPS DESCOMUNALES: El combatiente podrá usar las armas Aparatosas de combate con una sola mano, y podrá disparar las armas Aparatosas usando una acción (Básica) en lugar de (Doble), pero tendrá un -1 a la tirada para impactar. Si un combatiente tiene esta habilidad y además tiene un arma pesada con un Suspensor, podrá disparar el arma como acción (Básica) sin aplicar el -1 a impactar.



3.GOLPE DEMOLEDOR: Antes de tirar para impactar por los ataques cuerpo a cuerpo realizados por el combatiente, el jugador que lo controla puede elegir uno de sus dados para hacer Golpe Demoledor. No se puede seleccionar un dado que se esté tirando para un arma con el rasgo Secundaria. Si el dado designado impacta, la Fuerza y el Daño del ataque se incrementaran en uno.

4.CABEZAZO: Si este combatiente está *En Pié* y *Trabado*, puede realizar la siguiente Acción:

CABEZAZO (BÁSICA): Escoge un combatiente enemigo Trabado y en

contacto Base con Base con este combatiente y tira dos D6. Si alguno de los resultados es igual o superior a la Resistencia del combatiente enemigo, éste sufre un impacto con una fuerza equivalente a la del combatiente que realiza la acción +2, resuelta con Daño 2. Sin embargo, si ambos dados sacan menos que la Resistencia del combatiente enemigo, el combatiente en su lugar sufre un impacto con una Fuerza equivalente a su propia Fuerza, que hace un Daño de 1.

5.LANZAR: Si este luchador está *En Pié* y *Trabado*, puede realizar la siguiente acción:

LANZAR (BÁSICA): Escoge un combatiente enemigo *Trabado* y En Contacto Base con Base o *Gravemente Herido* a 1" o menos de este combatiente. Realiza una tirada de un D6 sumando el Atributo de Fuerza al resultado por cada combatiente. Si igualas o superas el resultado del combatiente enemigo, este será lanzado. Mueve el combatiente enemigo hasta tantas pulgadas como la Fuerza del atacante, en cualquier dirección de tu elección – Si se encontraban *En Pié*, pasan a estar *Tumbados y Clavados* tras el movimiento. Si entran en *Contacto Base con Base* con un combatiente *En Pié* o cualquier terreno, dejan de moverse y sufren un impacto usando la Fuerza del atacante y Daño 1. Si entran en contacto con la base de otro combatiente, ese luchador sufre un impacto de Fuerza 3 y Daño 1, pasando a estar *Tumbado y Clavado*. Esta acción puede usarse en lugar del ataque gratuito otorgado por una carga exitosa.

6.MANDÍBULA DE HIERRO: La Resistencia de este combatiente se considera 1 punto superior contra ataques recibidos cuerpo a cuerpo y 2 puntos contra ataques Sin Armas.

COMBATE

1.MAESTRO DEL COMBATE: El combatiente nunca sufre penalizaciones a sus tiradas de impactar por interferencia, y siempre otorga el modificador de asistencia, sin importar con cuantos enemigos se encuentra **Trabado**. Adicionalmente, este combatiente no sufrirá el -1 a los ataques de Reacción por **Cambiar Encaramiento**.

2.CONTRA ATAQUE: Cuando este combatiente realiza ataques de Reacción en combate cuerpo a cuerpo, tirará un dado de Ataque adicional por cada ataque que el atacante no impacte (ya sea por que fallan, son parados, etc).

3.DESARMAR: Cuando este Combatiente sea impactado en Combate Cuerpo a Cuerpo puede hacer un chequeo de Habilidad de Armas – Si el chequeo tiene éxito, el ataque se considerará un Ataque Sin Armas. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por cada combatiente enemigo que le ataque, pero si además está equipado con un arma con el rasgo Desarmar, podrá usarlo hasta dos veces por cada combatiente enemigo.



4.PARADA: Cuando este Combatiente sea Impactado en **Combate Cuerpo a Cuerpo** puede tirar un D6 – Si el resultado del dado es igual o superior al resultado de la tirada del atacante, el ataque se considerará fallado. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por cada combatiente enemigo que le ataque, pero si además está

equipado con un arma con el rasgo Desarmar, podrá usarlo hasta dos veces por cada combatiente enemigo.

5.LLUVIA DE GOLPES: Este combatiente trata la acción **Combatir (Básica)** como si fuera **Combatir (Simple)**. En otras palabras, este combatiente podrá realizar dos acciones de **Combatir (Simple)** cuando sea activado.

6.APARTARSE: Si este combatiente es impactado en combate cuerpo a cuerpo, puede intentar apartarse. Realiza un chequeo de Iniciativa por él. Si el chequeo tiene éxito, el ataque falla. Esta habilidad sólo puede ser usada una vez por enemigo en cada ronda de combate cuerpo a cuerpo – en otras palabras, si un enemigo realiza más de un ataque, el combatiente sólo puede intentar apartarse de uno de los ataques.



ASTUCIA

1.PUÑALADA: Cualquier arma con el Rasgo Melé usada por este combatiente también gana el rasgo Puñalada. Si se utiliza un arma que ya posee el Rasgo Puñalada, añade 2 a Fuerza y 1 a Daño en lugar del 1a Fuerza habitual cuando se usa el Rasgo.

2.ESCAPISTA: Cuando este combatiente realiza una acción de **Retirarse (Básica)** con éxito, el enemigo no podrá realizar ataques de reacción, se tratará como si éste hubiera fallado su Chequeo de Iniciativa. Adicionalmente, si este combatiente es capturado al final de la batalla, podrá intentar escapar como si tuviera un Cuchillo Subcutáneo (si además está equipado con uno, añadirá 1 a la tirada de escapar).



3.EVASIÓN: Si un enemigo toma como objetivo de un ataque a distancia a este combatiente, y este combatiente está **En Pié y Activo** y sin cobertura parcial o completa, hay un modificador adicional de -1 a la tirada para impactarle, -2 si el ataque es a Larga distancia.

4.INFILTRACIÓN: Tras el despliegue inicial de ambas bandas, un combatiente con esta habilidad podrá realizar una acción de **Correr (Doble)** antes de determinar la quien tiene la Prioridad. Este movimiento no le puede llevar a menos de 12" de un combatiente

enemigo. Si ambos jugadores tienen combatientes con esta habilidad, resuelve estos movimientos por turnos, empezando por el ganador de una tirada de un D6.

5.PERFIL BAJO: Mientras este combatiente esté **Tumbado**, los combatientes enemigos no lo podrán tomar como objetivo de un ataque a distancia a menos que se encuentren dentro del alcance Corto del arma. Las armas que no tienen corto alcance, no se ven afectadas por esta regla.

6.SUPRESIÓN: Si este Combatiente está **En Pié y Activo**, y tiene un marcador de Preparado, puede interrumpir la acción de un enemigo visible en cuanto esta sea declarada pero antes de resolverla. El combatiente pierde su marcador de Preparado, e inmediatamente realiza una acción de Disparar (Básica), tomando como objetivo al combatiente enemigo cuya acción ha interrumpido. Si el enemigo acaba **Clavado** o **Gravemente Herido** como resultado, su activación termina inmediatamente, y su acción no se realiza.



FEROCIDAD

1.BERSERKER: cuando este combatiente realiza ataques cuerpo a cuerpo como parte de una acción de Carga (Doble), tirarán un dado de ataque adicional.

2.TEMIBLE: Si un combatiente enemigo realiza una acción que conlleva pasar a estar **Trabado** con este combatiente, realiza un chequeo de Voluntad por el combatiente enemigo. Si el chequeo falla acabará la activación del atacante, deteniéndose a 1" del combatiente con esta habilidad.

3.IMPETUOSO: Además del movimiento de *Consolidar* de 4", el combatiente podrá efectuar un *Golpe de gracia* gratuito.



4.NERVIOS DE ACERO: Cuando el combatiente es impactado por un ataque a distancia, realiza un chequeo de Frialdad por él. Si tiene éxito puede elegir no ser **Clavado**.

5.AGALLAS: Cuando se hace una tirada de Lesiones por este combatiente, tira un dado de Lesiones menos (por ejemplo, un arma de Daño 2 sólo tiraría un dado contra un combatiente con 1 herida). Contra ataques con Daño 1, tira dos dados . El jugador que controla al combatiente con Agallas puede elegir un dado y descartarlo antes de que el efecto de las Lesiones se resuelva.

6.IMPARABLE: Antes de hacer un chequeo de Recuperación por este combatiente en la Fase Final, tira un D6. Si el resultado es 4 o más, un Rasguño que haya sufrido previamente es eliminado. Si no tiene ningún Rasguño, y el resultado es 4 o más, tira un dado adicional en el chequeo de Recuperación y elige cual descartar.



LIDERAZGO

1.PRESENCIA IMPONENTE: Cuando este combatiente se activa para hacer una activación en grupo, puede incluir un combatiente adicional como parte del grupo. (por ejemplo: Un Campeón podría activar dos combatientes en vez de uno, y un Líder podría activar tres).

2.INSPIRADOR: Si un combatiente amigo a 6" o menos de este combatiente falla un chequeo de Frialdad, realiza un chequeo de Liderazgo por este combatiente. Si el chequeo de Liderazgo tiene éxito, se considerará que el chequeo de Frialdad también ha tenido éxito.

3.VOLUNTAD DE HIERRO: Mientras este combatiente esté en el campo de batalla y no esté **Gravemente Herido**, su banda restará 1 de las bajas cuando haga los **Chequeos de Rajarse** (por ejemplo, una banda con 7 combatientes y un combatiente con la Habilidad Voluntad de Hierro, haría su primer Chequeo de rajarse al sufrir su tercera baja).

4.MENTOR: Realiza un Chequeo de LD cada vez que un combatiente amigo a 6" o menos de distancia gane experiencia. Si el chequeo tiene éxito, el combatiente amigo gana un punto de experiencia adicional. Además en la secuencia Post-Batalla el combatiente podrá realizar la siguiente acción en lugar de las acciones habituales:

INSTRUIR: Elige un Pandillero o Novato que no esté en Recuperación y no haya realizado ninguna acción Post-Batalla y realiza un **Chequeo de LD** – Si tiene éxito aumenta en 1 punto la experiencia de ese Combatiente o en 2 puntos si es un novato. Si la tirada fracasa, ambos combatientes pierden sus Acciones Post-Batalla y no se gana Experiencia. Un Pandillero o novato sólo puede ser objetivo de esta habilidad una vez por secuencia Post-Batalla.

5.SUPERVISAR: Si el combatiente está **En Pié y Activo**, puede realizar la siguiente acción:

ORDENAR (BÁSICA): Elige un combatiente amigo a 6" o menos y realiza un **Chequeo de LD**. Si tiene éxito, ese combatiente puede realizar inmediatamente una acción, como si fuera su propia activación, incluso si no tienen un marcador de **Preparado**. Si tienen un marcador de **Preparado**, esta acción no elimina el marcador de **Preparado**. Si el chequeo falla el combatiente no realiza ninguna acción.

6.REAGRUPAR: Si este combatiente está **En Pié y Activo** al final de su activación, el jugador que lo controla puede realizar un chequeo de Liderazgo por él. Si el chequeo tiene éxito, cada combatiente amigo que esté actualmente sujeto a la condición Desmoralizado y a 6" o menos de este combatiente se recuperará inmediatamente de la Desmoralización y podrá realizar una acción de Mover (Básica) como si fuera su activación.



DISPARO

1.DISPARO RÁPIDO: Este combatiente considera la acción Disparo como (Simple) en lugar de (Básica), siempre que no ataquen con un arma que tenga el Rasgo Aparatoso (Ten en cuenta que incluso si una habilidad o equipo permite al combatiente ignorar un aspecto del Rasgo Aparatoso, las armas Aparatoso siguen teniendo el Rasgo).

2.PISTOLERO: Si este combatiente utiliza la regla Dos Pistolas Llameantes para atacar con dos armas con el Rasgo Secundaria, no sufrirán el penalizador de -1 a sus tiradas para impactar y podrán, si lo desean, disparar a un objetivo enemigo diferente con cada arma con el Rasgo Secundaria.



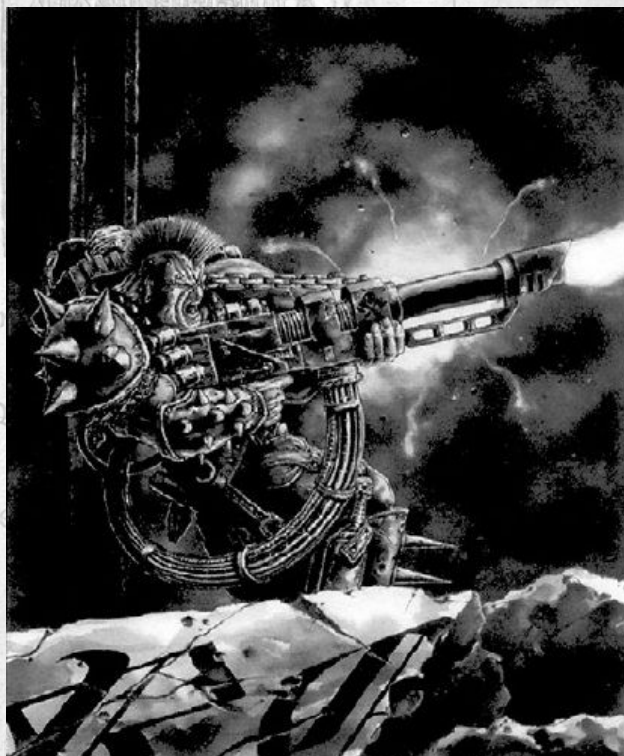
3.DISPARO A LA CADERA: Si el combatiente está *En Pié* y *Activo*, puede realizar la siguiente acción:

CORRER Y DISPARAR (DOBLE): El combatiente puede mover hasta el doble de su Característica de Movimiento y realizar un ataque con un arma a distancia. La tirada para impactar sufrirá un modificador de -1 adicional, y las armas Aparatoso no pueden utilizarse con esta habilidad.

4.TIRADOR: Este combatiente no se ve afectado por las reglas de Objetivo Prioritario. Adicionalmente, si la tirada para impactar con un arma a distancia (que no tenga el Rasgo Explosión) realizada por este combatiente es un 5 o 6 natural, se tratará de un impacto crítico y el arma hará el doble de Daño (si está disparando un arma de fuego rápido, sólo el Daño del primer impacto de doblará).

5.DISPARO DE PRECISIÓN: Si la tirada para impactar de un ataque a distancia realizada por este combatiente es un 5 o 6 natural (cuando se use un arma que no tenga el rasgo Explosión), el disparo impacta en un área expuesta y no se pueden realizar tiradas de salvación por armadura. Si está disparando un arma de fuego rápido, sólo el primer impacto ignorará la tirada de salvación por armadura.

6.DISPARO CERTERO: Cuando este combatiente realiza ataques a distancia, el combatiente no sufre el penalizador -1 por disparar a un combatiente en **Cobertura Parcial** y, contra combatientes **Trabados** impactará al objetivo deseado con un resultado de 3+ en lugar del 4+ habitual. Si el objetivo se encuentra en **Cobertura Completa**, reduce el penalizador para impactar en -1 en lugar de -2.



INTELECTO

1.EXPERTO EN BALÍSTICA: Cuando este combatiente realiza una acción de **Apuntar (básica)** haz un **chequeo de Inteligencia** por él. Si el chequeo es superado, añade +1 a la tirada para impactar y el alcance máximo del arma empleada será un 50% mayor (redondeando hacia arriba).

2.CONECTADO: Este combatiente puede realizar una acción de Comercio durante la secuencia Post Batalla, además de cualquier otra acción que pueda realizar (lo que significa que incluso podría realizar dos acciones de Comercio). No podrán realizar estas acciones si son incapaces de realizar acciones durante la secuencia Post Batalla.

3.ARREGLADOR: En la fase de Recibir Recompensas de la secuencia Post Batalla, siempre y cuando este combatiente no esté Capturado o en Recuperación, su Banda gana 1D6x10 créditos. Ten en cuenta que el combatiente no necesita haber participado en la batalla para usar esta habilidad.

4.MEDICAE: Cuando este combatiente asiste a un combatiente enemigo que está realizando un chequeo de Recuperación, repite cualquier resultado de Fuera de Combate. Si el segundo resultado es Fuera de Combate, no se

podrá volver a tirar. Adicionalmente, un combatiente con **Medicae** que no esté **Trabado** o **Gravemente Herido** podrá realizar la siguiente acción:

REMENDAR (DOBLE): Realiza un Chequeo de Inteligencia – Si tiene éxito, elimina un Rasguño de este combatiente. Alternativamente, puedes elegir realizar esta acción sobre un combatiente amigo que esté **En Pié y Activo** o **Clavado**, siempre que este se encuentre a 1" o menos del Combatiente que realiza el chequeo.

5.MUNICIONADOR: Cuando este combatiente o cualquier otro combatiente de su banda falla un chequeo de Munición a 6" o menos, pueden repetir el chequeo.

6.COMERCIANTE ASTUTO: Cuando este combatiente realiza una acción de Comercio en la secuencia Post Batalla, añade 1 al resultado del dado para determinar la disponibilidad de los Objetos Raros que se ofrecen en esta visita. Además, el coste de un objeto puede ser reducido en 20 créditos en esta visita. Ten en cuenta que esto significa un sólo objeto, no el tipo de objeto. Una sola espada de energía podría comprarse por 30 créditos, pero una segunda espada de energía seguiría costando 50 créditos.



Hive Primus The Palatine

8 Imperial House Helmawr
Lords of the Spire,
Guardians of all Necromunda.

6 Great Houses
Grim
Ullanti
Cy
Ran Lo
Catalus
Ro'iron

3 Clan Houses
Cawdor
Escher
Goliath
Van Saar
Orlock
Delaque

External
Shanty Sprawl

The Shell

Mab Zones
Manufactory Zones
Ruined Manufactories

The Wall

Hive City

The Underhive

Hive Bottom

The Gump

Prima 73 Beat Sink

Lower
Atmospheric
Level

Imperial First
Chapter House

Landing Field

Cloud Cover

Subsidiary Spires

Poisonous
Undercloud

The Stranger's
Spire

Current Surface Level