

COMPANIA ILEGAL DE MINEROS



BANDA ALTERNATIVA DE MINEROS PARA

DEAD MAN'S HAND

BY JAVI IMPERIO, JACOBO RIVERA

Y FERNANDO MORILLO

COMPANIA ILEGALES DE MINEROS

La fiebre del oro se extiende por todo el Oeste desde que se divulgara el rumor allá por el año 1848. Desde entonces, numerosas minas se explotan sin descanso para sacar las pepitas y hacerse lo más rico posible en poco tiempo. En muchas ocasiones estas minas que descubren los aventureros se mantenían en secreto y las ocultaban para alejar a ladrones y curiosos; pero no todo es tan fácil, ya que muchos aprovechan la debilidad para asesinar a estas pobres almas y así explotar la mina a sus anchas, quitando de en medio a todo aquel que osara husmear por los alrededores para saciar su malsana codicia.

La lista de La Compañía Ilegal de Mineros se detalla a continuación y al menos la mitad de la banda deben estar armada con pistolas como única arma de disparo. Las reglas especiales de la banda se detallan a continuación, pudiendo usar una de estas habilidades por turno de juego en escenarios que incluyan al Jefe en el reparto.

COMPANIA ILEGAL DE MINEROS

Nº	MINIATURA	ARMAS	IMPACTOS	VALOR	SHOOT	CaC	REP
1	Patrón	Pistola y Sable o Rifle	5	2+	+2	+1	7
0-1	Capataz	Pistola o Rifle	4	3+	+1	+1	5
2+	Muchachos	Pistola, Rifle o Repetidor, hasta 2 pueden tener Escopetas	4	4+	0	0	2
0-4	Mineros	Pico/Pala y Dinamita	3	6+	0	0	1

PICO/PALA

Todos los Mineros con Pico/Pala suman un +1 al valor del atributo de combate cuerpo a cuerpo.

SABLE

Un Patrón con sable puede forzar a un enemigo a repetir la tirada en combate cuerpo a cuerpo.

MOVED EL CULO HOLGAZANES

Cualquier miniatura de la Compañía Ilegal de Mineros en línea de visión del Patrón, incluso si esta oculta por otras miniaturas, recibe un +1 para su prueba de valor. Esto es adicional al modificador por tener miniaturas amigas dentro de un radio de 15 cm. (Ver página 12).

DETRAS DE LAS VAGONETAS

Una vez por turno una miniatura de la banda de la Compañía de Mineros Ilegales puede optar por un duck back como se hace normalmente, pero después de escabullirse tiene que realizar una prueba de valor. Si la supera no “gasta la activación” pero cuenta como una acción simple. Se pone un marcador de movimiento para indicarlo. Si el duck back es anulado por el uso de la carta nº 7, la habilidad se pierde para el turno. Tendrás que aguantar las burlas por dar marcha atrás.

PATRON

Este despiadado personaje, antaño oficial del ejército Confederado, conoce muchas de las minas que se extiende por el oeste, ya sea por haberlas descubierto durante la guerra como por influencia de gobernadores y jueces que delatan la ubicación de estas a cambio de un buen porcentaje. No te cruces jamás con él en sus tierras, y menos... llevarle la contraria.

CAPATAZ

El Capataz es un viejo cascarrabias al que no le tiembla el pulso a la hora de apretar el gatillo para que los mineros que saquean las galerías no se le suban a las barbas. Minero veterano y experto en extraer oro de cualquier terreno, es respetado por todos y nadie osa decir que no aún a sabiendas que la vida de sus secuaces están en juego. Es la mano derecha del Patrón y su brazo ejecutor.

MUCHACHOS

Estos pobres diablos son pistoleros de la peor calaña con poco o nada que perder, pero eso sí, con mucho que ganar trabajando para el Patrón. De este modo pueden vivir al límite con el porcentaje de oro que les corresponde, haciendo y deshaciendo a su gusto en los pueblos de alrededor de las minas, ya que, en muchas ocasiones, la ley los ampara debido a los sobornos.

MINEROS

Por su propia voluntad o a veces obligados, trabajan en las minas del Patrón. No porque consigan mucho más porcentaje, sino porque tienen el respeto ganado por donde van y nadie se atreve a robarles, o bien porque temen dejar al Patrón en la estacada y acabar en un hoyo cubierto de toneladas de tierra.

ARMAS

Con la banda de la Compañía Ilegal de Mineros aportamos una nueva arma a la armería del Dead Man's Hand alternativo: la Dinamita.

ARMA	DISPAROS	QUEMARROPA	CORTA	LARGA	HAB. ESPECIAL
Dinamita	1	-	10-20	-	-1 al impactar. Con un resultado de 11+, el objetivo queda fuera de combate. Con 1 natural o modificado el lanzador queda fuera de combate.

CARTAS DE LA BANDA

La Compañía de Mineros Ilegales usa el Joker Negro para incluirlo en su mazo de cartas de juego. Además, usan las siguientes cartas específicas de la banda:



COMPANIA ILEGAL DE MINEROS

J. POR UNA BOLSA DE PEPITAS. Jugar antes del comienzo del turno. Todos los Muchachos obtienen un +1 para impactar el resto del turno.

Q. NADIE HUSMEA EN NUESTROS ASUNTOS. Jugar al principio del turno antes de colocar las cartas de iniciativa. Quita una figura de un Muchacho. La figura es colocada al principio del siguiente turno antes de colocar las cartas de iniciativa. Esta figura puede desplegarse en cualquier lugar del tablero siempre que esté a más 20 cm. de un enemigo.

K. FIEBRE DEL ORO. Jugar sobre una miniatura amiga después de que haya sido activada. Una acción de "Recuperación" elimina todos los marcadores de "Bajo Fuego" de la miniatura.

AS. TODO EL MUNDO TIENE UN PRECIO. Jugar sobre una miniatura enemiga que no haya sido activada este turno que no tenga marcadores de "Bajo Fuego". Activa la figura enemiga como si fuera tuya. Si realiza acciones de movimiento no pueden ser utilizados para trabarse con otra miniatura o para hacerle caer desde la azotea u otro elemento de escenografía.