



El poder de las piedras

Por Daniel Carlson

"Por supuesto que hay magia en esas piedras... pero es magia oscura, y sólo los desesperados o los estúpidos buscarían usarla. Pobres de nosotros, pues en nuestros tiempos abundan tanto la desesperación como la estupidez"

-Fabergus Reinhardt, Cazador de Brujas

El valor de los fragmentos de piedra bruja no es simplemente el de las monedas que los nobles y mercaderes están dispuestos a pagar por ellos. Es un hecho conocido que las piedras son ricas en magia, y se dice que conceden una variedad de poderes a aquellos que aprenden a usarlas. Entre la plebe se cuentan historias de piedras que hicieron que la cosecha de cierto granjero se duplicara, o de la piedra que hizo que el perro del viejo Herr Grutenbauer hablara como un hombre. Ciertas o no, estas historias dan cuenta de las poderosas y caóticas fuerzas que actúan sobre las piedras. El uso más común de su magia tiene que ver con el descubrimiento del famoso alquimista van Hoffman de Reikland. Fue él quien observó por primera vez que la piedra bruja puede servir como catalizador en la transmutación de metales básicos en oro. Este uso de las piedras ha llegado a ser la principal obsesión de los que las buscan, ya que muchos están dispuestos a pagar sumas astronómicas por piedras que les hagan una fortuna aún mayor. Sin embargo,

hay quienes siguen buscando las piedras por sus usos más arcanos, e incluso se sabe que los mercenarios se guardan una o dos piedras que creen traen suerte, curación u otros beneficios mágicos.

Sin embargo, las piedras son, en última instancia, obra del Caos, y quienes tratan de utilizarlas suelen acabar temiendo a su magia antes que dominarla. Por cada historia de una cosecha que se duplicó, hay dos sobre las cosechas que se pudrieron en el campo cuando se expusieron al extraño resplandor de las piedras; y por cada historia de un perro que aprendió a hablar como un hombre hay historias más oscuras de animales que se convirtieron en una espantosa parodia de un hombre-bestia. Las historias de sanaciones mágicas se mezclan con muchas de mutaciones y muertes provocadas por la exposición a las piedras. Sin embargo, la codicia es la perdición de muchos en la Ciudad de los Condenados, y la codicia de poder es quizá la mayor de todas...

Nota: Los Cazadores de Brujas, las Hermanas de Sigmar, los Bretonianos, los Altos Elfos Guerreros de las Sombras y los Enanos son demasiado conscientes del poder corruptor de las piedras, y no harán uso de ellas bajo ninguna circunstancia.

Evaluando piedras

En lugar de vender o almacenar todos los fragmentos de piedra bruja de una banda, un jugador puede elegir que un alquimista evalúe una o más de sus piedras en busca de propiedades mágicas útiles. Esto se hace durante la fase de comercio de la secuencia posterior a la batalla (en consecuencia, esto significa que si una piedra es elegida para ser evaluada y no da ningún poder especial, no puede ser vendida posteriormente hasta después de la siguiente batalla). En lugar de buscar un objeto raro, un héroe puede llevar un fragmento de piedra bruja de la banda a un alquimista. Numerosos alquimistas se han trasladado a Mordheim para estudiar las piedras, y ejercen su oficio desde tiendas y carros en los campamentos de la ciudad. Sin embargo, los alquimistas son conocidos por su avaricia, y no prestan sus servicios gratuitamente; por cada piedra evaluada, la banda debe pagar 20 coronas de oro. Cuando la piedra sea evaluada, tira 2D6 y mira la tabla siguiente:



2 Piedra de hechizo. Cualquier miniatura que lleve esta piedra puede lanzar un hechizo determinado al azar mientras dure la batalla, utilizando las reglas normales para el lanzamiento de hechizos. El mismo debe determinarse al azar de la lista de hechizos de Magia Menor, y debe generarse uno diferente antes de cada partida en la que se utilice la piedra. Esto significa que la piedra será más útil en ciertas batallas que en otras, dependiendo del hechizo que proporcione para esa partida.

3 Piedra de regeneración. Cualquier miniatura que lleve esta piedra regenerará las heridas perdidas a razón de una herida recuperada por cada fase de recuperación. Una miniatura que lleve esta piedra trata todos los resultados de *aturdimiento* que sufra en la tabla de heridas como *derribada*.

4 Piedra de poder. Una miniatura que lleve esta piedra tendrá una característica aumentada mientras dure la batalla. Tira un D6 para ver qué característica se ve afectada antes de cada batalla:

1	+1 Iniciativa	4	+1 Resistencia
2	+1 Movimiento	5	+1 Ataque
3	+1 Fuerza	6	+1 Herida

Ten en cuenta que este aumento temporal puede llevar una característica por encima de los máximos raciales normales.

5 Piedra de protección. Una miniatura que lleve esta piedra no se verá afectada por hechizos mágicos hostiles con una tirada D6 de 4+.

6-8 Ningún beneficio.

9 Piedra de la suerte. Una miniatura que lleve esta piedra puede repetir una tirada de dados que haga en la partida. Se debe aceptar el segundo resultado obligatoriamente. Este poder no puede combinarse con otras "mejoras de suerte", como el hechizo Suerte de Shemtek, para obtener nuevas tiradas además de la anterior, aunque puede usarse para dar a una miniatura afectada por estas mejoras una nueva tirada adicional durante la batalla de forma normal.

10 Piedra de habilidad. Una miniatura que lleve esta piedra tendrá una característica aumentada mientras dure la batalla. Tira un D6 para ver qué característica se ve afectada antes de cada batalla:

1-2	+1 HA	3-4	+1 HP	5-6	+1 Liderazgo
-----	-------	-----	-------	-----	--------------

Ten en cuenta que este aumento temporal puede llevar una característica por encima de los máximos raciales normales.

11 Piedra de curación. Una miniatura que lleve esta piedra puede curar a una miniatura a 2" o menos de ella (incluyéndose a sí misma) en cada fase de recuperación. El guerrero recupera una herida perdida. Ten en cuenta que esta curación sólo es beneficiosa para las miniaturas que tengan más de una herida en su perfil.

12 Piedra de protección. Las miniaturas que llevan esta piedra ven mejorada su salvación de armadura en un punto (es decir, una salvación de 5+ se convierte en una salvación de 4+). Ten en cuenta que ninguna miniatura puede tener una salvación superior a 1+. Si la miniatura no tiene armadura, la piedra le da una salvación de armadura de 6+.

Uso de las piedras

Las piedras sólo pueden ser utilizadas por los héroes. Ningún héroe puede llevar más de una piedra a la vez (la magia caótica combinada los convertiría instantáneamente en Engendros del Caos). Usar el poder de una piedra bruja es siempre una empresa peligrosa y para representar esto, después de cada batalla, cada héroe que lleve una piedra debe hacer un chequeo para ver si ha sido afectado negativamente

por su uso del poder de la piedra. Haz el chequeo tirando 2D6 por cada héroe: una tirada de 2, 3, 11 o 12 indica que han sido afectados. Los skaven, que tienen una tolerancia natural a la piedra bruja, sólo se ven afectados con una tirada de 2 o 12. Tira un D6 en la siguiente tabla sobre la página para ver qué ha ocurrido con las miniaturas afectadas.

1 Engendro. La miniatura ha sucumbido a la fuerza mutante del Caos y se convierte en un terrible Engendro del Caos. Ver "Convertirse en un Engendro del Caos" más abajo.

2 Debilitado. La miniatura ha perdido parte de su fuerza vital a causa de la piedra. Una de las características de la miniatura se reduce permanentemente en uno. Tira 2D6 para ver qué característica sufre:

1-2	Movimiento	5-6	Fuerza
3	Habilidad de armas	7-8	Resistencia
4	Habilidad de proyectiles	9-10	Iniciativa
11-12 Liderazgo			

Si alguna característica se reduce a 0 como resultado del debilitamiento, la miniatura se convierte en un Engendro del Caos. Ver "Convertirse en un Engendro del Caos" más abajo.

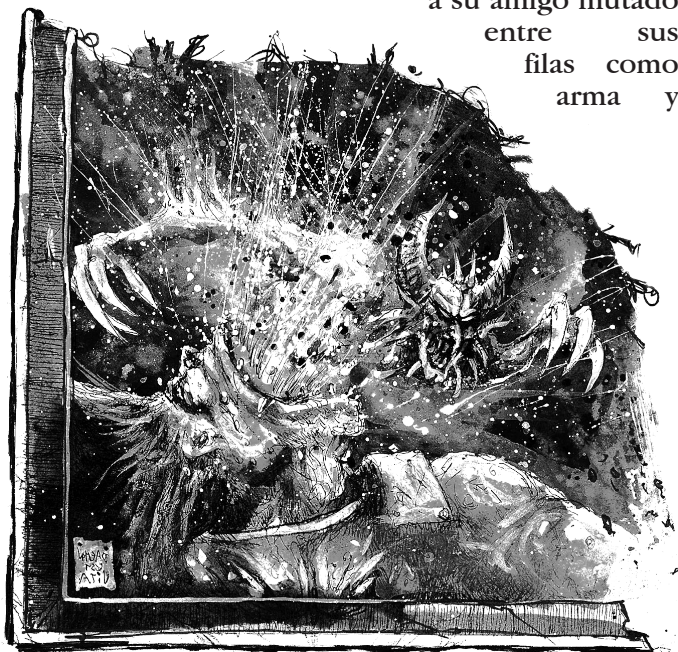
3-4 Enfermo. La exposición a la magia de la piedra ha hecho que el guerrero enferme físicamente. Debe perderse la próxima batalla mientras se recupera.

5-6 ¡Mutación! El poder corruptor del Caos ha hecho que la miniatura obtenga una mutación. Tira en la tabla de mutaciones aleatorias (ver más abajo).

Convertirse en un Engendro del Caos

Los Engendros del Caos son los restos miserables de alguien que ha probado el poder del Caos y se ha mostrado incapaz de resistir su influencia deformante. Atormentado por las oleadas de mutaciones y cambios, el guerrero queda reducido a una bestia monstruosa de colmillos, tentáculos, ojos y otros crecimientos horribles. Su mente queda destrozada para siempre, y se convierte en un siervo del Caos que balbucea y no tiene sentido. Normalmente, cuando un ser se encuentra con este destino, sus antiguos camaradas lo libran de su miseria con una muerte rápida... a menos que les parezca una tarea demasiado peligrosa, en cuyo caso se limitan a arrear a la bestia por uno de los sinuosos callejones de Mordheim o por las alcantarillas. Sin embargo, hay algunos que tienen un deseo y una afinidad con los Engendros del Caos que les permite mantener

a su amigo mutado
entre sus
filas como
arma y



mascota para usar contra sus enemigos.

Si uno de tus héroes se convierte en un Engendro del Caos se considera perdido para la banda, a menos que tu banda sea del Culto de los Poseídos o Skaven. Los seguidores del Caos sienten una especie de semi-reverencia por estas bestias sin mente, y los Skaven han sido durante mucho tiempo expertos en entrenar y utilizar a los productos de las mutaciones inducidas por la piedra bruja.

Cuando el héroe "despierta", cualquier armadura que llevara puesta se pierde en la tormenta de mutación violenta que se apodera del desafortunado guerrero. Sin embargo, las armas y el equipo son abandonados por la criatura y pueden ser reclamados por la banda. El nuevo Engendro conserva su perfil característico anterior y cualquier mutación existente, e inmediatamente gana un D6 de mutaciones adicionales que deben generarse en la Tabla de Mutaciones Aleatorias. Si el héroe era anteriormente un lanzador de hechizos, toda la capacidad de lanzamiento de hechizos se pierde. Si la miniatura se convirtió en un Engendro como resultado de una característica que se redujo a cero, esa característica se convierte en un 1 en el perfil del Engendro. La característica de Movimiento del Engendro puede ser eliminada, ya que el Engendro está ahora sujeto a una regla especial que rige su movimiento en la mesa. El Engendro está ahora sujeto a las siguientes reglas especiales:

Miedo: El engendro ahora causa miedo.

Psicología: El Engendro es inmune a todas las reglas de psicología.

Movimiento: En lugar del movimiento normal, en cada fase de movimiento el Engendro se mueve 2D6" hacia cualquier miniatura enemiga. El engendro debe moverse directamente hacia un enemigo, aunque no tiene por qué ser el enemigo más

cercano, y puede ser un enemigo que el engendro ni siquiera pueda ver (los engendros tienen una plétora de sentidos, mágicos y de otro tipo, que les indican dónde están sus enemigos). Si este movimiento hace que el Engendro entre en contacto con cualquier miniatura, amiga o enemiga, el Engendro lo ataca inmediatamente, y continuará luchando en las siguientes rondas hasta que la otra miniatura quede fuera de combate o sea eliminada. Los engendros pueden subir escaleras y peldaños, e incluso pueden intentar trepar por las paredes siguiendo las reglas normales de escalada.

El Engendro no ganará ningún punto de experiencia en futuras batallas; es demasiado descerebrado para aprender de sus acciones.

El Engendro debe ser representado por una miniatura apropiada. Aunque podría ser una de las miniaturas de los Engendros del Caos de la línea Warhammer, probablemente sea más satisfactorio y divertido hacer los tuyos propios. Los engendros son el proyecto de conversión definitivo, en el que puedes juntar todo tipo de piezas para crear una miniatura única.

Tabla de mutaciones aleatorias

Mordheim es una ciudad bajo el dominio del Caos, y con el Caos vienen la mutación y el cambio. Hay numerosas formas en las que un guerrero puede ser afectado por la mutación, y hay algunos que realmente buscan la mutación como una "recompensa" de los Poderes del Caos. Aunque las mutaciones no siempre

son perjudiciales, y de hecho a menudo pueden ser útiles, son una marca del Caos, y como tal los que las llevan son temidos, rechazados y perseguidos en todo el Imperio.

La siguiente es una tabla utilizada para generar las coloridas, exóticas y a veces debilitantes mutaciones que recibirán ciertos guerreros en determinados momentos (por ejemplo, como resultado de la exposición a la piedra bruja). La tabla también puede resultar útil para los directores de juego que quieran generar rápidamente algunos mutantes interesantes para un escenario especial. La tabla utiliza una tirada de D66, al igual que la tabla de heridas graves de los héroes en el libro de reglas. Si el mutante saca una mutación que ya posee, vuelve a tirar hasta que se genere una nueva mutación.

Nota: El gran peligro de la mutación es que finalmente abrumará a la víctima con el poder corruptor del Caos, reduciéndola a un monstruoso y descerebrado Engendro del Caos. Para representar este peligro, si un guerrero tiene alguna vez una característica reducida a cero como resultado de una mutación, degenera inmediatamente en un repugnante Engendro del Caos (véanse las reglas completas para los Engendros del Caos más arriba).

Cualquier miembro de una banda humana de mercenarios que reciba una mutación marcada con * es inmediatamente expulsado de la banda por sus desconfiados compañeros. Si se elimina al héroe de la lista, se pierde su equipo.



Tirar D66



11 Spray de ácido*. El mutante puede escupir ácido a sus enemigos. El aerosol de ácido utiliza la habilidad de proyectiles del mutante para golpear, como si el mutante estuviera usando un arma de proyectiles. El spray tiene un alcance de 8", y una Fuerza de 4. El mutante no sufre ninguna penalización por rociar a un objetivo a larga distancia, ni sufre ninguna penalización por moverse y rociar en el mismo turno.

12 Atrofia. Una parte del cuerpo del mutante se ha marchitado y atrofiado. Tira un D6:

1 cabeza. El mutante está ahora sujeto a la estupidez.

2-4 brazos. El mutante pierde el uso de un brazo. A partir de ese momento, el mutante sólo puede utilizar un arma de una mano. Si pierde los dos brazos, el mutante debe ser retirado de la banda, a menos que posea un ataque de cola o mordisco de algún tipo.

5-6 pierna. El mutante pierde el uso de una pierna. Divide el Movimiento del mutante por la mitad, redondeando hacia arriba. Si pierde ambas piernas, el mutante debe ser retirado de la banda.

13 Pico*. El mutante tiene un pico como el de un pájaro o un pulpo, aunque sus otros rasgos faciales permanecen inalterados. A menos que el mutante ya posea un ataque de mordisco, el mutante puede realizar un ataque adicional en cada fase de combate cuerpo a cuerpo debido a su voraz pico.

14 Extremidades Desaparecidas*. Las manos del mutante se convierten en armas. El mutante ya no puede utilizar otras armas o equipos que requieran el uso de las manos.

El lado positivo es que ya no tiene que preocuparse de que le pillen sin arma. El mutante obtendrá el ataque extra normal en el cuerpo a cuerpo por usar un arma de mano adicional, y las extremidades del arma siguen las reglas normales para las armas de su tipo (es decir, las extremidades de la espada pueden usarse para parar). Tira un D6 por cada brazo para ver en qué se convierte:

1-2 espada, 3-4 maza, 5-6 hacha. Si al mutante le crecen dos extremidades de espada, puede repetir las paradas fallidas como si tuviera una espada y una rodela.

15 Sangre negra. Si la miniatura pierde una herida en combate cuerpo a cuerpo, cualquiera que esté en contacto con ella sufre un impacto de Fuerza 3 (no hay impactos críticos) por la sangre corrosiva que

brota.

16 Piel con patrones brillantes*. La piel del mutante se vuelve de colores brillantes con rayas, manchas u otros patrones en contraste. No afecta al juego, pero es una buena excusa para pintar una nueva miniatura interesante.

21 Cuerpo ardiente*. El cuerpo del mutante arde constantemente con llamas infernales y brilla con una luz antinatural. El guerrero no puede llevar armas ni armaduras a menos que sean mágicas, o forjadas con Gromril o Ithilmar. El mutante no sufre las penalizaciones habituales por luchar con sus puños (no hay -1 a la Fuerza del mutante, los enemigos no añaden +1 a las salvaciones de armadura). El mutante siempre cuenta como si tuviera una lámpara. Cualquier miniatura en contacto con el mutante sufre un impacto automático de Fuerza 2 al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Las llamas no pueden causar impactos críticos.

22 Nube de moscas. El mutante está permanentemente rodeado por una gran masa arremolinada de moscas. Los oponentes en combate cuerpo a cuerpo con el mutante tienen un -1 en todas las tiradas para impactar, ya que las moscas zumban en ojos, narices y bocas.

23 Pezuñas hendidas*. El guerrero gana +1 Movimiento.

24 Cuerpo cristalino*. El cuerpo del mutante se convierte en cristal viviente, que es resistente, pero se rompe



fácilmente. La Resistencia del mutante pasa a ser 6, mientras que sus Heridas pasan a ser 1.

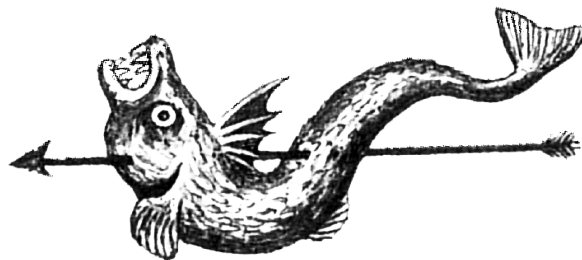
Ninguno de estos atributos puede ser alterado posteriormente por la experiencia o la mutación. Si un avance de experiencia indica un cambio en una de estas características, vuelve a tirar el avance hasta obtener un avance de característica diferente.



25 Extremidades elásticas*. Los brazos del mutante pueden estirarse, lo que le permite atacar a distancia. Si el mutante no está en contacto con una miniatura enemiga al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, puede efectuar un ataque cuerpo a cuerpo contra un único enemigo visible a 6" o menos del mutante. El enemigo no tiene oportunidad de contraatacar.

26 Enormemente gordo. El mutante se vuelve enormemente gordo e hinchado. Divide su Movimiento a la mitad, redondeando hacia arriba; añade +1 a su Resistencia; y reduce su Iniciativa en 1.

31 Brazo extra*. El mutante puede usar cualquier arma de una sola mano en el brazo extra, lo que le da +1 de ataque cuando lucha en el cuerpo a cuerpo. Alternativamente, puede llevar un escudo o una rodela en el brazo extra. Si un mutante que no puede usar armas (es decir, un Poseído, un Engendro del Caos, etc.) obtiene esta mutación, simplemente gana un ataque extra; sigue sin poder usar armas.



32 Extremadamente delgado. El mutante se convierte en una figura de fósforo, enfermizamente delgado y huesudo. Divide su resistencia a la mitad, redondeando hacia arriba.

33 Ojos saltones*. El mutante tiene ojos saltones, similares a los de un cangrejo. El mutante ahora provoca miedo.

34 Colmillos*. Al mutante le crecen enormes

colmillos, lo que le proporciona un ataque de mordisco adicional (a menos que ya tenga uno) en cada fase de combate cuerpo a cuerpo. El ataque de mordisco utiliza la Fuerza normal del mutante.

35 Peludo*. Al mutante le crece una cubierta de pelo largo y denso. La mutación sólo cambia la apariencia del mutante y no tiene ningún efecto sobre su perfil.

36 Gran Garra*. Uno de los brazos del mutante termina en una gran pinza en forma de cangrejo. No puede llevar armas en este brazo, pero gana un ataque extra en el combate cuerpo a cuerpo con un bonificador de Fuerza +1.

41 Horrible. El mutante provoca miedo y rara vez es invitado a las fiestas.

42 Cuernos*. Al mutante le crecen cuernos en la cabeza y gana un ataque adicional de cornada en el combate cuerpo a cuerpo con la Fuerza normal del mutante.



43 Piel de hierro*. La piel del mutante está cubierta de escamas de hierro y acero. La salvación de armadura del mutante mejora en +1 (es decir, una salvación de 5+ se convierte en 4+). Tenga en cuenta que la salvación de armadura de un guerrero nunca puede mejorar a una salvación de 1+. Si el mutante no tiene armadura, su piel por sí sola le da una salvación de armadura de 6+.

44 Cola de maza*. Al mutante le crece una cola flexible con una punta ósea en forma de maza. A menos que ya tenga una cola, el mutante gana un ataque de cola adicional en cada fase de combate cuerpo a cuerpo con la Fuerza del mutante +1. Si el mutante ya tiene una cola, tendrá que decidir al principio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo qué cola desea utilizar.

45 Estúpido. La mente del mutante se encoge. El mutante está ahora sujeto a la estupidez.

46 Portador de la peste*. El mutante es portador de una horrible enfermedad contaminada por el Caos. Los miembros del mutante están cubiertos de llagas abiertas, y el mutante está drásticamente debilitado por su condición.

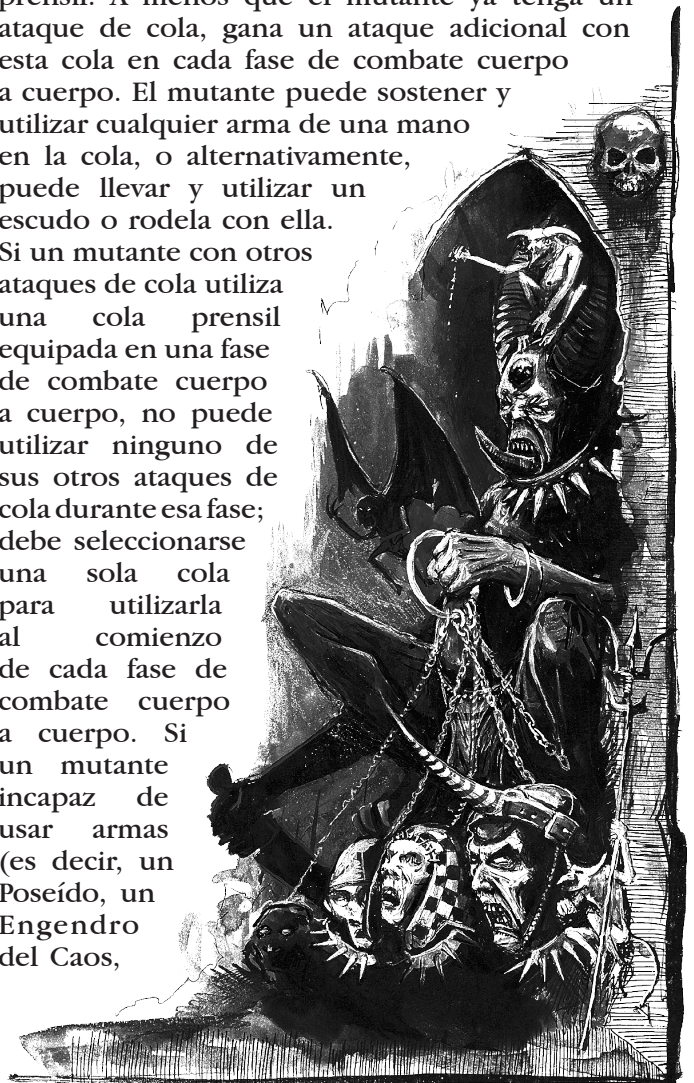
Reduce el Movimiento y la Iniciativa del mutante en -1. Cada vez que el mutante golpea a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo, existe la posibilidad de que haya infectado a su enemigo con esta enfermedad debilitante: la miniatura enemiga debe realizar un chequeo de Resistencia para evitar contraer la enfermedad. Si falla, sufrirá la penalización de -1 al movimiento y a la iniciativa durante el resto de la batalla, (idespués se supone que recibe remedios herbales inmediatos y mucho descanso para evitar que la enfermedad se instale permanentemente!) El Portador de la Plaga no puede infectar a la misma miniatura más de una vez en una misma batalla. Además, el aspecto espantoso del Portador de la Peste significa que ahora causa miedo.

51 Mordida venenosa. Al mutante le crecen pequeños colmillos que pueden segregar un potente veneno.

A menos que el guerrero ya tenga un ataque de mordisco, gana un ataque extra en cada fase de combate cuerpo a cuerpo debido a su mordisco mortal. El mordisco venenoso es un ataque de Fuerza 5, pero se reduce a Fuerza 2 si el objetivo del mordisco es inmune al veneno. Si el mutante ya posee un ataque de mordisco, simplemente se mejora para incluir el efecto venenoso descrito anteriormente.

52 Cola prensil*. Al mutante le crece una cola prensil. A menos que el mutante ya tenga un ataque de cola, gana un ataque adicional con esta cola en cada fase de combate cuerpo a cuerpo. El mutante puede sostener y utilizar cualquier arma de una mano en la cola, o alternatively, puede llevar y utilizar un escudo o rodela con ella.

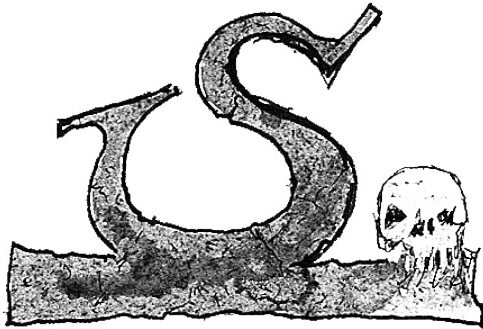
Si un mutante con otros ataques de cola utiliza una cola prensil equipada en una fase de combate cuerpo a cuerpo, no puede utilizar ninguno de sus otros ataques de cola durante esa fase; debe seleccionarse una sola cola para utilizarla al comienzo de cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Si un mutante incapaz de usar armas (es decir, un Poseído, un Engendro del Caos,



etc.) obtiene esta mutación, simplemente gana un ataque extra (a menos que ya posea un ataque de cola); sigue sin poder usar armas.

53 Regeneración. El mutante suele poder curarse al instante de las heridas que sufre en la batalla. Cuando el mutante sufre una o más Heridas, puede intentar regenerar el daño.

Tira un D6: con una tirada de 4+, el mutante se ha curado instantáneamente hasta recuperar todas las Heridas. Si sale menos de un 4, los poderes regenerativos del mutante se han agotado temporalmente, y no puede intentar más regeneraciones durante el resto de la batalla.



54 Resistente. La piel del mutante se engrosa, se vuelve escamosa o aumenta su resistencia al daño. Aumenta la Resistencia del mutante en +1.

55 Cola de escorpión*. El mutante tiene una larga cola con púas y una punta envenenada, lo que le permite efectuar un ataque de Fuerza 5 adicional en cada fase de combate cuerpo a cuerpo (a menos que el mutante ya tenga un ataque de cola, en cuyo caso tendrá que seleccionar uno solo de sus ataques de cola disponibles en cada fase de combate cuerpo a cuerpo). Si la miniatura golpeada por la cola es inmune al veneno, la Fuerza del golpe se reduce a 2.

56 Rostro de calavera*. La carne de la cara del mutante se disuelve, dejando una calavera. El mutante ahora provoca miedo.



61 Espinas*. Cualquier miniatura en contacto con el mutante sufre un impacto automático de Fuerza 1 al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Las espinas nunca causan impactos críticos.

62 Encorvado. El cuerpo del mutante se vuelve jorobado y rígido. Reduce el Movimiento y la

Iniciativa del mutante en -1.

63 Ventosas*. Las extremidades del mutante están cubiertas de ventosas adhesivas. El mutante supera automáticamente las pruebas de Iniciativa al escalar.

64 Tentáculo*. Uno de los brazos del mutante termina en un tentáculo. Puede agarrar a su oponente en combate cuerpo a cuerpo para reducir sus ataques en -1, hasta un mínimo de 1. El mutante puede decidir qué ataque pierde su oponente.

65 Verrugas. El mutante está cubierto de verrugas repelentes. El perfil del mutante no se ve afectado.



66 Alas*. Al mutante le crecen un par de alas emplumadas o similares a las de un murciélago. Las alas no son lo suficientemente fuertes como para permitir que el mutante vuele en el sentido propio, pero le permiten deslizarse hacia abajo desde una posición elevada. Si el mutante está por encima de la superficie de la mesa (en un tejado, una pasarela, etc.) puede planear hacia abajo a una velocidad de 2" en horizontal por cada pulgada de movimiento vertical hacia abajo.

