



CREACIÓN DE UNA BANDA

Antes de elegir el escenario, has de dar forma a la banda con la que quieras jugar. Lo ideal es que elijas la facción que más te guste, ya sea por su personalidad, miniaturas o reglas. ¡No seas de esos culoduros que solo quieren la facción que creen que ganará más fácilmente!

LOS PUNTOS

La manera de poder hacer que dos bandas totalmente diferentes estén igualadas a la hora de jugar se representa mediante los puntos de la partida.

Las tropas de cada facción tienen un coste en puntos. Deberás sumar a ese coste, el coste del equipo que quieras adquirir para cada miniatura a la hora de crear tu banda.

La suma total del coste de tus tropas y del equipo serán los puntos de tu banda.

Límite de puntos

Los jugadores deben decidir un número de puntos para disputar la partida, que será el máximo número de puntos de cada banda.

Si bien el tamaño de una partida estándar es de entre 350 y 500 puntos, los jugadores pueden elegir jugar pequeñas escaramuzas de menos puntos o llegar a auténticas batallas campales en los terrenos baldíos del Páramo elevando esas puntuaciones.

Sea como sea, este límite de puntos pactado por adelantado no puede ser superado nunca. A un enfrentamiento de 500 puntos podrás ir con una banda de 490 e incluso 499 puntos, pero nunca con una de 501 puntos o superior. Así que toca cuadrar todo para tener una banda con un valor de puntos lo más cercano al límite sin pasarse. Sí, como *El precio justo*, pero más fácil porque sabes el máximo que puedes gastar.

MÁXIMO DE MINIATURAS

Las bandas pueden tener una cantidad máxima de miniaturas que también está restringida por el límite de puntos que se haya establecido para la partida.

Las bandas pueden tener un máximo de 3 miniaturas por cada fracción de 100 puntos, tal y como se indica en la siguiente tabla:

PUNTOS DE LA PARTIDA	MÁXIMO DE MINIATURAS
Hasta 100	3
101 a 200	6
201 a 300	9
301 a 400	12
401 a 500	15
501 a 600	18

TAMAÑO DE LAS PERNAS

Cada tipo de tropa de una facción debe ir obligatoriamente sobre una peana de un tamaño que se indica en su propia entrada con una medida en mm sobre la imagen de una peana junto a la foto de esa tropa.

Mientras la miniatura esté colocada sobre esa peana, da igual que sobresalga, esté sobre elementos escénicos que la hagan estar a mayor altura o cuestiones parecidas, ya que en realidad es el tamaño de la peana lo que será importante a efectos de reglas.

RESTRICCIONES

Cuando quieras crear tu banda, debes tener en cuenta el apartado de Restricciones que está al principio de las entradas de cada facción.

Este apartado te indica algunas limitaciones a la hora de organizar tu banda. De esta manera es probable que tengas ciertas restricciones a la hora de elegir tropas (por ejemplo, sólo puedes tener un Jefe en tu banda de Pandilleros) o ciertas condiciones que cumplir (por ejemplo, en tu banda de la Troupe, por lo menos la mitad de las miniaturas deben ser Pachachos).

REPRESENTAR EL EQUIPO

El equipo de cada miniatura debería de estar representado en ésta, o al menos dejar bien claro al contrario qué armas, armadura y equipamiento porta cada una.

El rival SIEMPRE tiene derecho y debería de estar informado tanto del perfil de cada miniatura rival, así como de las Reglas especiales, habilidades y/o mutaciones de cada miniatura sobre la mesa.

La única información que será secreta a lo largo de la partida será el número de *balas* que lleva cada miniatura, así como la inclusión en la banda de miniaturas que pudiesen ser desplegadas sobre la mesa en turnos posteriores, como por ejemplo gracias a la Regla especial Infiltración.

Obviamente, en el momento que sean desplegadas dichas miniaturas sobre la mesa el rival tendría acceso tanto a su perfil como equipamiento, igual que en el caso del resto de miniaturas.

Recuerda que no es obligatorio que las miniaturas pertenezcan a la gama de miniaturas de Punkapocalyptic. Si bien eso te facilitará las cosas, ya que obviamente están especialmente pensadas para este juego, hay miniaturas de otras marcas que también pueden representar a tus combatientes. A ver, que realmente esto ya lo podías hacer sin que te diéramos permiso en las partidas que juegues con tus colegas, ya que la policía del hobby no va a ir a tu casa, pero en nuestro caso también es extensible a torneos oficiales.

CONSEJO

Las facciones que aparecen escritas en los blisters y cajas de las miniaturas oficiales de Punkapocalyptic, son meramente orientativas y no son algo escrito en piedra.

Si una miniatura que está a la venta como parte de una facción, te encaja por equipo en otra, puedes utilizarla sin problemas. Un Ascuá con *escopeta* de los Hijos de la Sangre Negra puede encajar perfectamente como un Curtido de los Pandilleros o un Soldat del V Reich, ya que ambas opciones permiten llevar *escopeta* y tampoco se alejan demasiado estéticamente.

GATO PARAMEÑO

A lo largo de los años, hemos ofrecido como miniaturas exclusivas en distintas campañas de crowdfunding una variedad de gatos parameños. El gato punk, el gato radiactivo, el gato prusiano... Sea cual sea, es un gato que lanza su mal de ojo a cualquiera con el que se cruce.

Reglas: cualquier banda puede equiparse con UNO y solo uno de estos gatos. Para ello tendrá que disponer de algunas

de las miniaturas de gatos exclusivas que hemos hecho a lo largo de los años.

Si lo ha adquirido, esa banda podrá repetir una vez por partida una de sus tiradas u obligar al rival a repetir una de las suyas.

Coste: 10 puntos y tener la miniatura en la mesa, bien a la vista del rival para que le traiga una suerte negra.





CHATARREROS



Encontrar herramientas, armas, vehículos o casi cualquier cosa en el Páramo es difícil y peligroso. Sin embargo, los chatarreros, también llamados carroñeros, se dedican precisamente a eso, buscar entre los restos de las ciudades y los despojos de las Megalópolis y encontrar cosas que puedan vender o intercambiar en algún asentamiento. Son expertos en reparar y "apañar" máquinas, si bien de forma no muy elegante, creando en muchas ocasiones aparatos complejos para resolver tareas sencillas y no lo contrario.

Posiblemente son la facción que más libremente puede moverse por esta zona del Páramo, ya que todo el mundo está interesado en comerciar con ellos para hacerse con materiales, y no es buena idea atacar a quien te los suministra. Eso no es óbice para que alguna vez un grupo de chatarreros pueda ser atacado para robar su mercancía, por lo que si bien no son los mejores combatiendo, disponen de ingenio y aparatos con los que defenderse, y además saben moverse por lugares peligrosos como nadie.

Los chatarreros son excéntricos como mínimo, vestidos con todo tipo de trajes e instrumentos que han ido recuperando, cuanto más antiguos mejor, y con cachivaches de todas las formas y colores.

Entre sus miembros no suele haber ninguna organización particular, cada individuo del grupo está especializado en una función concreta, desde exploradores capaces de meterse por cualquier lugar sin ser detectados, a alquimistas que preparan todo tipo de compuestos, pasando por inventores con las ideas más locas. No hay ni jefes, ni nadie que organice las cosas, como mucho se decide todo en asambleas donde todo el mundo tiene voz.

Suelen estar siempre en movimiento, habitualmente en caravanas, buscando nuevos lugares donde conseguir materiales, y parando en los asentamientos para comerciar con lo que consiguen. Normalmente son considerados bichos raros... pero necesarios. En la Zona de Puentecharra, casi todos los chatarreros están ligados a Samanthia, el único lugar al que podrían llamar hogar. Mientras en otras zonas del Páramo suelen ser mucho más heterogéneos en sus vestimentas, con retales de lo que pueden, en los grupos de esta zona, el particular estilo de la Baronesa, tan imbuido por las antiguas novelas de Julio Verne, se ha convertido casi en canónico por esta facción.

RESTRICCIONES

Los Chatarreros deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- No puede haber mayor número de Dinamos que la suma del resto de integrantes de la banda.
- Puede haber máximo una Personalidad o Mercenario en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Chatarreros tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pto



DINAMO

15 PUNTOS



25 MM

A todo Chatarrero le gusta construir cosas, pero los Dinamos no tienen otra cosa en la cabeza. Son la piedra angular de la sociedad chatarrera. Inventores natos, obsesionados por saber cómo funcionan las cosas o hacer que funcionen de otra manera. Su locura por la inventiva les lleva a tomar más riesgos de los necesarios, así que la mayoría luce marcas de quemaduras o les faltan dedos, si no miembros, como resultado de sus invenciones. No es raro ver estallar una cabaña de un Dinamo o verlos usar un arma tan letal para los enemigos como para ellos mismos. Los chatarreros admiten su loca peligrosidad, ya que saben que son el motor que mueve a su sociedad.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	2	2	3	3	3	7

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Bomba de humo	5 ptos c/u	Vaporeta	8 ptos
Bomba incendiaria.....	7 ptos c/u	Chasqueador y traje voltaico	25 ptos

BLINDAJE

Ropas resistentes.

EQUIPO

Puede equiparse con:

Cacharras del oficio.....	3 ptos
---------------------------	--------



ENGRANAJE

16 PUNTOS



25 MM

Cuando alguien en el Páramo piensa en un Chatarrero, lo más posible es que piense en un Engranaje, ya que son los miembros más numerosos de la facción. Se visten con ropas llamativas, se adornan con extraños cachivaches que zumban, silban y parpadean y en general hacen ostentación de todos los chirimbolos que han ido "rescatando" del Páramo para dar una idea de su posición en su gremio.

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

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera	3 pts	Trabuco	5 pts
Filo pequeño	4 pts	Bombedora	8 pts
Maza	5 pts	Rifle	8 pts
Pistola	5 pts	Filo medio	10 pts

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido	5 pts
------------------------	-------



PISTÓN

30 PUNTOS



25 MM

Los pistones son la fuerza física de trabajo entre los Chatarreros. Los tipos que aprietan cosas o golpean cosas para que otras cosas funcionen, aunque sea sin saber muy bien como lo hacen. Su trabajo físico y vida ruda los hace fornidos y propensos a las algaradas y broncas tabernarias. La baja cualificación de sus empleos arrastra a la mayoría a buscarse un sobresueldo como músculo en la partidas de Chatarreros, lo que les hace unos combatientes más experimentados que sus compañeros.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	4	4	4	3	4

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza.....	5 pts	Puño balístico.....	6 pts
Pistola	5 pts	Filo pesado	8 pts
Escopeta.....	6 pts	Filo medio.....	10 pts
Maza pesada	6 pts	Lanzaarpones.....	18 pts

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su cuero endurecido por:

Armadura metálica	10 pts
-------------------------	--------



SONDA

40 PUNTOS



25 MM

Los Sondas están dotados de cuerpos escuálidos y altamente flexibles, que les permiten colarse por recovecos impensables para un ser humano. Físicamente no valen ni para caldo de caníbal (tirillas, pequeños, si no niños directamente), pero son los rastreadores de la sociedad Chatarrera, los encargados de buscar restos valiosos entre las ruinas de urbes abandonadas y traerlos de vuelta, o guiar a las partidas de Chatarreros a por ellos. A fuerza de evitar peligros letales, acaban desarrollando habilidades que los hacen sumamente sigilosos... o simplemente no vuelven a ser vistos.

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

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

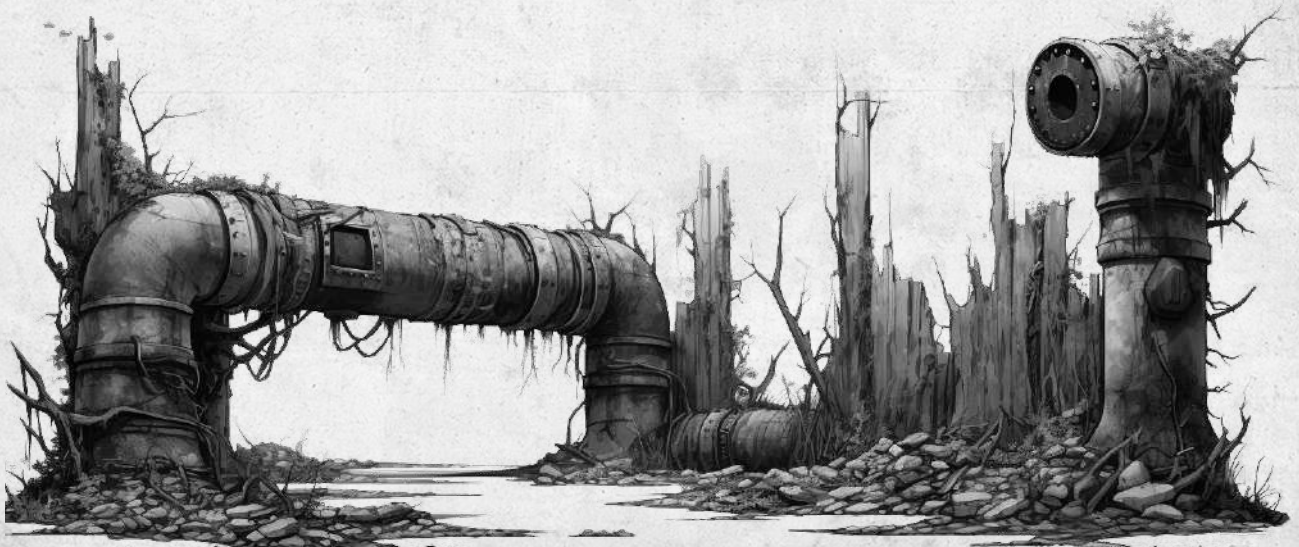
Cuchillos arrojadizos.....	3 pts	Pistola	5 pts
Filo pequeño	4 pts		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

Camuflaje, Infiltración, Raudo, Todoterreno.





CARONTE

60 PUNTOS



25 MM

Caronte es una leyenda entre los chatarreros, pero pocos se ponen de acuerdo si para bien o para mal: su genialidad está salpicada por toques de locura que más de una vez han cruzado la línea de lo aceptable. "El incendiario", "Abrasapáramos", "Piromaniaco" y "Bola de fuego" son algunos de los apodos que le dan no sólo sus enemigos, sino también sus compañeros de banda por su afición a lanzar bombas incendiarias sin ton ni son cada vez que entra en combate. Hay gente que sólo quiere ver el mundo arder, pero Caronte va un paso más allá e incluso hace uso de un prototipo de su invención que le permite lanzar y recargar bombas con una rapidez pasmosa. De dónde le viene esta afición por las llamas es un misterio, aunque algunos apuntan a un encuentro no muy amistoso con la Sangre Negra en el pasado distante, tras el que Caronte juró combatir el fuego con fuego... literalmente.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	2	3	3 (2)	3 (4)	4	7

ARMAS

Bola de Dragón con 5 bombas incendiarias.

BLINDAJE

Carcasa.

EQUIPO

Cacharras del oficio.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Chatarreros.

Carcasa. A Caronte le gusta quemar, pero no es tan tonto como para no preocuparse de abrasarse él mismo en el intento. Caronte lleva una protección con un cuero recubierto de un compuesto que él mismo ha preparado (no dice a nadie como hacerlo, y algunos ya se piensan que es alguna cosa vergonzosa como semen de mongolongo tratado). A esta "armadura" la llama Carcasa, y además de Blindaje 3, tiene las Reglas especiales Ignífugo y Escurridizo (no sólo es muy viscoso, es que además huele fatal).

Bola de Dragón. La genialidad de Caronte tomó forma el día que terminó su prototipo de vaporeta lanzabombas, a la que bautizó como Bola de Dragón por las leyendas del Mundo de Antaño de un reino fantástico llamado "Televisión". Se trata de una vaporeta, pero que además de lanzar vapor también le permite poder utilizarla para impulsar sus bombas incendiarias a presión (debe decidir su función antes de Disparar).

De este modo, Caronte puede decidir gastar 1 Acción en aumentar la presión del lanzabombas, colocando hasta 3 marcadores (a elección del jugador). Cada marcador aumenta +5 cm la distancia a la que se pueden lanzar las bombas, pero aumentando también +2,5 cm la desviación del Tiro parabólico. Cada marcador también aumenta +5 cm la distancia del chorro de la vaporeta, pero sufriendo un penalizador de -1 la Técnica. En sucesivas Acciones puede aumentar la presión de nuevo y añadir más marcadores. Estos marcadores permanecerán activos hasta que Caronte utilice Bola de Dragón (ya sea para lanzar vapor o tirar una bomba) o gaste 1 Acción en vaciar la presión del arma.

Además, si Caronte es Abatido y aún le quedan bombas, estas detonarán siguiendo las reglas habituales de Incendiaria, pero añadiendo un bonificador de +1 a la Fuerza por cada marcador de presión que tuviera Caronte.



SAMANTHA O'SULLIVAN

80 PUNTOS



25 MM

Para una mentalidad tan errante y nómada como la de los Chatarreros, que parecen no estar nunca totalmente cómodos en un lugar, Samantha es sin duda un bicho raro. Cuando llegó al lugar en el que hoy se levanta Samanthia, decidió que en aquel sitio levantaría un asentamiento permanente para su gente y no descansó hasta que logró que la Baronía del Vapor (como así se conoce pomposamente a la ciudad y las tierras limítrofes) fuese uno de los puntos más importantes del Páramo para comerciar, hacer un alto en el camino o dormir sin un ojo abierto. Como fundadora ha sido también alcaldesa del lugar desde siempre, lo que a la vez la convierte de facto en líder de toda la facción de Chatarreros de esta zona del Páramo, ya que nadie discute su autoridad o capacidad para tomar decisiones que los benefician todos. Aunque carece del ansia viajera constante de sus colegas, sus inquietudes se manifiestan de formas más privadas en su dormitorio: su larguísima lista de amantes, tanto hombres como mujeres, es fuente inagotable de cotilleos, noticias, escándalos y todo tipo de habladurías, pero como dama que es nunca pierde la compostura ni una sonrisa cuando surge el tema.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	4 (5)	4	4	3 (5)	4	7

ARMAS

Rotocañón y filo medio.

BLINDAJE

Cuero endurecido.

EQUIPO

Cacharras del oficio.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Chatarreros.

Rotocañón. El Rotocañón es un prototipo de *pistola* que puede ser disparada en 3 modos distintos, gastando *balas* de la manera habitual. Antes de Disparar, el jugador debe decidir el modo entre los siguientes:

- Cazahombres. Fuerza 5, Penetración 5 - 20/40/60 cm
- Cazabestias: Fuerza 7, Penetración 7 - 5/10/15 cm - Difícil de usar
- Cazaalimañas: Fuerza 5/4/3, Penetración 5/4/3 - 10/20/30 cm - Postas

Maestra armera. A Samantha le gusta la pólvora y se ha entrenado para darle al gatillo. Además se fabrica su propia munición como pasatiempo, por lo que ha alcanzado un gran nivel de excelencia. Las balas apañadas que compre Samantha nunca tendrán la Regla especial ¡¡¡CATAPUM!!!



EQUIPO DE LOS CHATARREROS

Además del equipo genérico habitual, los Chatarreros tienen cierto equipo propio de la facción.

El equipo de los Chatarreros está construido de manera extraña y muchas veces aquel que no sea su dueño no se aclara con él. Si una miniatura que no pertenezca a los Chatarreros quiere usar este equipo (excepto las *balas apañadas* o la *mira telescópica*), deberá superar una tirada de Técnica por cada objeto que quiera emplear, o este se descartará quedando inutilizable.

ARMAS CUERPO A CUERPO

CHASQUEADOR Y TRAJE VOLTAICO

Consiste en una vara conductora, que conectada a un traje voltaico es capaz de realizar una descarga eléctrica mortal.

Reglas especiales: Escasa.

Estadísticas: Combate +2, Fuerza 6, Ignora Blindajes.

Coste: 25 pts.

PUÑO BALÍSTICO

Se trata de un puño mecánico que a través de un resorte, y mediante una serie de engranajes, es capaz de dotar a un puñetazo de una potencia extraordinaria.

Reglas especiales: Escasa, Lentorra (2).

Estadísticas: Combate +2, Fuerza +5, Penetración 2

Coste: 6 pts.

ARMAS A DISTANCIA

BOMBA DE HUMO

Estas bombas tienen el cometido de crear cortinas de humo que dificulten la visión del enemigo a través de ellas.

Reglas especiales: Bomba, Escasa.

Reglas: cuando Impacta, dejará un marcador permanente de humo de 5 cm de radio, medido desde el punto de impacto.

Los disparos cuya Línea de visión pasen sobre este marcador (se seguirían las reglas utilizadas en las Coberturas para determinarlo) sufrirán un penalizador acumulable de -2 a la tirada de Precisión. Además, toda miniatura que llegue a ponerse en contacto con un marcador de humo durante su Fase de activación perderá todos los bonificadores al Combate derivados del Asalto.

Distancia: Fuerza del lanzador x 5 cm.

Estadísticas: -

Coste: 5 pts cada una.

BOMBA INCENDIARIA

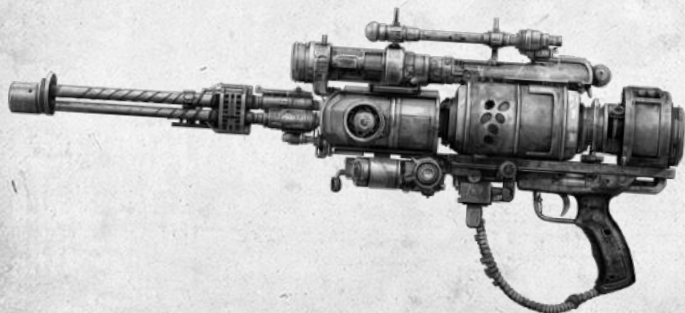
Los chatarreros son capaces de fabricar frascos con algún tipo de mezcla de componentes químicos más sofisticada que arde al contacto con el oxígeno.

Reglas especiales: Bomba, Escasa, Incendiaria (2).

Distancia: Fuerza del lanzador x 5 cm.

Estadísticas: -

Coste: 7 pts cada una.



BOMBEADORA

Se trata de un arma con algún tipo de mecanismo tipo hidráulico o de aire comprimido, que debe ser bombeada para incrementar sus prestaciones básicas.

Reglas especiales: A dos manos, Escasa.

Reglas: una miniatura con este arma puede gastar Acciones "bombeándola". Por cada Acción empleada, el jugador coloca hasta tres marcadores de +1 a Fuerza, +1 a Penetración o +10 cm de distancia a todos sus rangos de alcance. No tienen por qué ser tres marcadores iguales. Cuando la miniatura dispare, estos marcadores se gastarán y modificarán el perfil del arma.

EJEMPLO

Un Engranaje usa una Acción de bombeo para añadir dos marcadores de distancia y un marcador de Fuerza.

Utiliza la segunda Acción para Disparar, lo que gasta los tres marcadores que tenía acumulados y realiza el disparo con las siguientes estadísticas:

Distancia 30/40/50 cm, Fuerza 2, Penetración 1.

Un arma con esta regla puede llegar a acumular un máximo de 5 marcadores del mismo tipo (distancia, Fuerza o Penetración). Sin embargo bombearla tanto la vuelve inestable: si es disparada utilizando más de dos marcadores del mismo tipo, seguirá la Regla especial ¡¡¡CATAPUM!!!.

EJEMPLO

Un Engranaje gastó Acciones en pasadas Fases de activación para bombear 5 marcadores de distancia y 1 marcador de Penetración.

El Engranaje Dispara con la *bombedora*, pero la tirada de Impactar es un 9. Como gasta más de 2 marcadores de uno de los tres tipos (ha utilizado 5 de distancia) el arma sufre un ¡¡¡CATAPUM!!!

No sólo se malogra el disparo, sino que a partir de ahora el Engranaje carga con una *maza ligera*, hasta que un Dinamo con *cacharras del oficio* pueda repararla para poder volver a Disparar con ella.

Distancia: 10/20/30 cm.

Estadísticas: Fuerza 1, Penetración 1

Coste: 8 pts.

LANZAARPONES

Este arma es una modificación al típico lanzaarpón que se utiliza en los barcos, preparado para atravesar coberturas... y carne, claro.

Reglas especiales: A dos manos, Armatoste, ¡¡¡CATAPUM!!!, Escasa, Lentorra (2), Mamotreto.

Distancia: 20/40/60 cm

Estadísticas: Fuerza 7, Penetración 10

Coste: 18 pts.

TRABUCO

Se trata de una especie de escopeta primitiva, usada para roles similares. Sin embargo no necesita munición de arma de fuego, y puede ser cargada con chatarra menuda o grava.

Reglas especiales: A dos manos, Escasa, Lentorra (1), Postas.

Distancia: 10/15/20 cm

Estadísticas: Fuerza 5/4/3, Penetración 2

Coste: 5 ptos.

VAPORETA

Se trata de una enorme caldera conectada a un dispersor, capaz de lanzar enormes chorros de vapor.

Reglas especiales: A dos manos, Armatoste, Escasa, Plantilla.

Reglas: la *vaporeta* funciona de manera diferente al resto de armas. Para Impactar no será necesaria una tirada de Precisión, sino que todo aquel en una línea recta imaginaria de 20 cm de longitud, será automáticamente Impactado siempre que el arma funcione correctamente.

Para disparar habrá que realizar una tirada de Técnica. Siempre que se supere la tirada, impactará a las miniaturas que toque esa línea recta imaginaria, con una Fuerza igual a la diferencia por la que haya superado la tirada +1.

EJEMPLOS

Una miniatura con Técnica 7 que use la *vaporeta* y saque un 4, impactará con Fuerza 4 (Técnica 7 - 4 + 1).

Una miniatura con Técnica 7 que use la *vaporeta* y saque un 2, impactará con Fuerza 6 (Técnica 7 - 2 + 1).

Sin embargo, si no se supera la tirada, la *vaporeta* funciona incorrectamente sufriendo una fuga de vapor, y será el propietario del arma quien sufra el Impacto. En esta ocasión, la Fuerza del arma vendrá indicada por la diferencia por la que haya fallado la tirada.

EJEMPLO

Una miniatura con Técnica 7 que use la *vaporeta* y tenga la mala suerte de sacar un 9, sufrirá un impacto ella misma de Fuerza 2 (9 - Técnica 7).

La *vaporeta* ignora totalmente los Blindajes y Coberturas parciales.

Distancia: 20 cm.

Estadísticas: ver arriba.

Coste: 8 ptos.

BLINDAJES

TRAJE VOLTAICO

Es un traje unido a un generador y una serie de fusibles y filamentos, que a través de un material conductor en la parte exterior, y un aislante en la interior, es capaz de producir un "manto" de electricidad a su alrededor y de hacer que funcionen los *chasqueadores*.

Reglas especiales: Armatoste, Electrificación, Ignífugo.

Blindaje: 2

Coste: se adquiere junto al *chasqueador*.

EQUIPO ESPECIAL

BALA APAÑADA

Los Chatarreros son capaces de fabricar sus propias balas con diversos materiales que encuentran en sus expediciones. El problema es que tienden a fallar más de lo deseable.

Una miniatura debe indicar al Disparar que la *bala* que usa es apañada.

Reglas especiales: ¡¡¡CATAPUM!!!

Coste: 10 ptos cada una.

CONSEJO

Si la misma miniatura está equipada con balas normales y apañadas, haz que use primero las normales. Así aseguras que esos disparos no reventarán el arma.

CACHARRAS DEL OFICIO

Un juego de herramientas, piezas sueltas, botes con distintos tipos de aceites y líquidos, y demás elementos necesarios para realizar reparaciones de urgencia sobre el terreno.

Reglas: una miniatura equipada con estos cachivaches podrá intentar reparar un arma que haya quedado inutilizada tras sufrir un resultado de ¡¡¡CATAPUM!!!, superando una tirada de Técnica.

Coste: 3 ptos.

MIRA TELESCÓPICA

Un sistema óptico, cuya función es aumentar la imagen de manera nítida del objetivo enfocado, facilitando la precisión y exactitud y así aumentar las posibilidades de acertar disparos a larga distancia con un arma.

Reglas: puede aplicarse una *mira telescópica* a un rifle o una pistola. Esta cambia los modificadores del arma debido a los rangos de distancia, que pasan a ser -1/+2/+1.

Coste: 10 ptos.





HIJOS DE LA SANGRE NEGRA



El culto más famoso en la Zona de Puentecharra es el de la Sangre Negra, una congregación que conserva un pozo petrolífero en perfecto estado en un asentamiento fuertemente blindado. Veneran el petróleo como una fuerza casi mística que provee Tex'co, una especie de deidad. No comercian de ninguna manera con todo lo que extraen del subsuelo, ya que sólo los miembros del culto son dignos de usar sus bendiciones. Si bien a veces solían intentar llevar su palabra por los asentamientos, para conseguir nuevos feligreses, no seguían una política agresiva. Lo que no significa que no estuvieran bien entrenados para el combate, pues eran conscientes de que cualquier banda mataría por conseguir su combustible y tenían que saber defenderse. Sin embargo, el ataque a su asentamiento ha cambiado esto. Su antiguo líder murió en la explosión, y ha sido un hombre que se hace llamar Cunnilingus Igni el que se ha hecho con el nuevo liderato de forma bastante violenta. Han entrado en un estado de paranoia total por el que creen que el resto de facciones quiere robar sus recursos, y no dudan en entrar en combate con quien sea, incluso realizando "ataques preventivos". Y por si fuera poco, son bien capaces de usar máquinas que funcionan con combustible, con las que otras facciones no pueden ni soñar, para atacar a sus enemigos.

RESTRICCIONES

Los Hijos de la Sangre Negra deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puede haber máximo una Personalidad o Mercenario en la banda.
- Puede haber máximo un Guardián de la Llama en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Hijos de la Sangre Negra tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts



CENIZA

12 PUNTOS



25 MM

A pesar de sospechar de los extraños, los Hijos de la Sangre Negra siempre están abiertos a reclutar sangre fresca. Los aspirantes que llegan al culto a menudo lo hacen por la promesa de comida, cobijo y protección. Estos iniciados se someten a un adoctrinamiento brutal pensado para eliminar cualquier lealtad previa que tuviesen, quebrando su voluntad y personalidad hasta que no les queda nada salvo su devoción absoluta a Tex'co.

Llamados Cenizas, estos cultistas llevan a cabo todos los trabajos básicos, como tareas de conservación en el complejo petrolífero, reparar máquinas, limpiar y cultivar la extensa huerta. Forman el grueso de las filas del culto y a menudo se los llama para que luchen por él, convirtiéndose en los soldados rasos de sus fuerzas.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	3	3	3	3

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera	3 pts	Maza	5 pts
Filo pequeño	4 pts	Pistola	5 pts

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

Ropas resistentes	5 pts	Cuero endurecido	10 pts
-------------------------	-------	------------------------	--------



QUEMADO

15 PUNTOS



25 MM

No todos siguen la senda de los Cenizas. Algunos cultistas escogen una vía más exigente, en la creencia de que la única forma de servir de forma útil a su fe y su divinidad es mediante el martirio y el sacrificio personal. Llamados Quemados, estos cultistas se ponen en peligro sin pestañear, cargan contra sus enemigos y se lanzan ante sus armas con tal de salvar a sus hermanos y hermanas de fe. En un culto repleto de chalados de la puta cabeza, estos tíos son los más chiflados de todos.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	2	2	4	3	3	2

ARMAS

Puede ir equipado con UNA de las siguientes armas:

Maza ligera.....	3 pts	Maza.....	5 pts
Filo pequeño.....	4 pts		

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Mónguer.

¡Por la Sangre Negra! Siempre que esté a 5 cm o menos de una miniatura aliada, un Quemado puede usar su cuerpo para salvarlo cuando haya sido impactado. Se colocará en contacto con la miniatura aliada impactada justo antes de que este tuviera que realizar la tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza. Será el Quemado quien use su Dureza para esta tirada, y obviamente, será la miniatura retirada como baja si resulta Abatida. Si el impacto proviniese de un arma de Plantilla o que no necesite tirada para Impactar el Quemado no podrá aplicar esta regla. Si el impacto llega de un Combate cuerpo a cuerpo y el Quemado sobrevive, se considerará en contacto con la miniatura atacante como si hubiera sufrido el Asalto de esta.

Bonzo. Por +15 puntos un Quemado puede equiparse con un bidón de gasofa con el que realizará un ataque a lo bonzo contra sus enemigos. Si un Quemado con el bidón queda en contacto peana con un enemigo se prenderá fuego inmediatamente, resultando Abatido al inmolarse y causando un impacto de Fuerza 5 y Penetración 5. Si hubiera quedado en contacto con varias figuras, o un Combate múltiple, todas las miniaturas implicadas sufrirán ese impacto. Tras inmolarse se retirará el marcador de la mesa y por lo tanto no podrá ser rapiñada, cosechada, curada por un Sanitario, etc.

Bajo la mirada llameante. Siempre que el Quemado esté en la Línea de visión de su Guardián de la Llama, la miniatura contará con la Regla especial Todoterreno.



GUARDIÁN DE LA LLAMA

20 PUNTOS



25 MM

Sumos sacerdotes de Tex'co, los Guardianes de la Llama protegen los secretos que les han sido concedidos por la Sangre Negra. Cuando no lideran a sus fuerzas en combate, investigan los antiguos jeroglíficos para desentrañar los secretos divinos necesarios para manejar la maquinaria que refina la sangre de la Tierra hasta convertirla en gasofa. Los Guardianes de la Llama ponen a prueba a su rebaño para asegurar su fe. Nadie se atreve a contrariar a un Guardián: provocar su ira es buscarse un final abrasador.

Aunque no son buenos combatientes, su mera presencia hace que el resto de cultistas se esfuercen más en los enfrentamientos contra otras bandas.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	2	2	2	3	3	6

ARMAS

Debe ir equipado con UNA de las siguientes armas:

Maza ligera.....	3 pts	Maza.....	5 pts
Filo pequeño.....	4 pts	Pistola.....	5 pts

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su cuero endurecido por:

Armadura metálica.....	10 pts	Pura chapa.....	15 pts
Chaleco antibalas.....	10 pts		

REGLAS ESPECIALES

Mirada llameante. El Guardián de la Llama es capaz de motivar a sus cultistas con su mera mirada. Algunas opciones de tropa tienen una ventaja cuando se encuentran bajo su Línea de visión. Estas se explican en sus respectivas entradas de la Regla especial Bajo la mirada llameante.





ASCUA

50 PUNTOS



25 MM

Los Ascuas, veteranos curtidos, son las tropas de choque de élite de los Hijos de la Sangre Negra. Devotos sin mácula de su fe, han superado incontables pruebas para demostrar su merecido ingreso en este rango.

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

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Filo pequeño.....	4 pts	Cóctel molotov.....	8 pts c/u
Maza.....	5 pts	Filo medio.....	10 pts
Pistola.....	5 pts	Motosierra.....	10 pts
Escopeta.....	6 pts	Lanzallamas.....	20 pts

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su cuero endurecido por:

Armadura metálica.....	10 pts	Chaleco antibalas.....	10 pts
------------------------	--------	------------------------	--------

EQUIPO

Puede equiparse con:

Escudo.....	6 pts
-------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Bajo la mirada llameante. Siempre que el Ascuas esté en la Línea de visión de su Guardián de la Llama, la miniatura contará con un bonificador de +1 a la Dureza.





CHISPA

55 PUNTOS



40 MM

Si bien habitualmente los vehículos son usados simplemente para moverse más rápidamente, los Chispas son exploradores que utilizan motocicletas para recorrer el Páramo, y que en caso de necesidad pueden ir a luchar.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	4	6	4	4	3

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera.....	3 pts	Pistola.....	5 pts
Filo pequeño.....	4 pts	Filo medio.....	10 pts
Maza.....	5 pts		

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su cuero endurecido por:

Armadura metálica.....	10 pts	Chaleco antibalas.....	10 pts
------------------------	--------	------------------------	--------

REGLAS ESPECIALES

Bajo la mirada llameante. Una vez durante la partida, si el Chispa está en la Línea de visión de su Guardián de la Llama, la miniatura podrá utilizar 1 carga de Combustible extra. Debe decirse claramente que se ha utilizado la carga que le proporciona Bajo la mirada llameante.

Darle caña. Un Chispa va montado en una motocicleta, que le confiere las Reglas especiales Combustible (2), Montada y Rauda. Puesto que es posible utilizar partes de la moto para cubrirse de los disparos, la miniatura contará con una Cobertura de Blindaje +3. Además, podrá utilizar la potencia de la moto, gastando 1 carga de Combustible, con los siguientes efectos:

- **Apretar el turbo:** el Chispa puede mover hasta el doble (30 cm) en una Acción de Movimiento, pero deberá hacerlo en línea recta, tal como estaba encarada al principio de la Acción y sin poder cambiar su encaramiento en ningún momento.
- **Potencia bruta:** el Chispa carga de manera embravecida, otorgando un bonificador adicional de +2 al Combate a un Asalto.
- **Nube de polvo:** el Chispa usará las ruedas para levantar una nube de polvo que hace más difícil alcanzarla. Durante lo que resta de ese Turno de juego, todos los disparos contra esta miniatura sufrirán un penalizador de -3 a la Precisión.
- **Cagando leches:** si el Chispa está trabado en Combate, y realiza una Acción de Separarse del Combate, se considerará que tiene la Regla especial Escurridizo.



MOMMA NUTRITORA

50 PUNTOS



25 MM

Todo líder necesita un fuerte brazo derecho, y en los Hijos de la Sangre Negra este es sin lugar a dudas Momma Nutritora. Cuando Cunnilingus empezó su revolución para cambiar la política tranquila del culto, Momma fue la primera en ponerse a su lado y extremar cada vez más su postura. Se ganó la confianza de Cunnilingus gracias a su apoyo incondicional y no ha dejado ni un solo día de aclamarlo como el elegido de Tex'co, liderando a sus Hijos en sus esfuerzos por convertir a todos los descreídos a cualquier precio. A pesar de los rumores, nunca ha habido ninguna relación sentimental entre ellos, Momma simplemente lo ve como el elegido de Tex'co para guiarlos para convertir a las mentes confusas del Páramo.

Cuando va al combate, Momma se encarga de suministrar combustible a sus compañeros, así como utilizar sus capacidades técnicas para lo que haga falta.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	4	4 (6)	4	7

ARMAS

Maza.

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Hijos de la Sangre Negra.

Nutritora. Si está en contacto con una miniatura amiga con un arma de Combustible o una motocicleta, Momma puede gastar una Acción en rellenar todos los puntos de Combustible (excepto el proporcionado por el Guardián de la Llama con la regla de Bajo la mirada llameante).

Bomba andante. Momma va cargando con una enorme cantidad de combustible. Si después de ser impactada, en la tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza el atacante saca una tirada de 1, Momma explotará. No sólo resultará Abatida automáticamente, si no que será como si hubiera impactado un arma con la Regla especial Incendiaria (6).



CUNNILINGUS IGNI

100 PUNTOS



25 MM

Hasta hace poco, los Hijos de la Sangre Negra estaban liderados por el Sumo Guardián de la Llama Rogelio, que era un tipo bastante pacífico, interesado únicamente en difundir la palabra de Tex'co. Este quería expandir la buena nueva de Tex'co por el Páramo para derramar su paz y prosperidad a todas las gentes. Sin embargo, durante el atentado sufrido en su refinería, perdió la vida, sumiendo a todo el culto en un caos. Fue en ese momento, cuando la facción más agresiva, liderada por Cunilingus, que estaba encerrado en ese momento por su actitud violenta y radical, se hizo con el poder. Cunilingus Igni es desde entonces el Sumo Guardián de la Llama, y ha empujado a los Hijos de la Sangre Negra a acabar con todos aquellos que no acepten a Tex'co como su auténtica divinidad. No duda en liderar personalmente las incursiones de su banda, luchando como un maníaco enfurecido.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	5	4	5 (4)	5 (7)	5	5

ARMAS

Va equipado con su inseparable *pistola Lechazo* y su sierra de mano *Chorrazo*.

BLINDAJE

Pura chapa.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Hijos de la Sangre Negra.

Por el Sumo Guardián. Los Quemados son aún más fanáticos en su defensa de Cunilingus. Podrán usar su regla ¡Por la Sangre Negra! con Cunilingus estando hasta 10 cm de él, en lugar de los 5 cm habituales.

Sumo Guardián de la Llama. Cunilingus actúa como un Guardián de la Llama, por lo que podrá usar la Regla especial *Mirada llameante* sobre sus hombres. Además, su presencia es tan imponente, que las miniaturas no tendrán que estar en su Línea de visión, y se beneficiarán de la regla hasta que Cunilingus sea Abatido. Por otra parte, puesto que sólo puede haber un Guardián de la Llama en la banda, si incluyes a Cunilingus no podrás incluir a otro.

Lechazo. Es una pistola de gran calibre fabricada especialmente para Cunilingus y capaz de disparar munición incendiaria. Sus disparos se resuelven de la forma habitual, pero además cada vez que impacten seguirán la Regla especial *Incendiaria* (3), centrando el marcador de Fuego en la miniatura impactada, tanto si ha sido Abatida como si no.

Chorrazo. Se trata de una sierra mecánica de tamaño reducido acoplada a su antebrazo con la Regla especial *Combustible* (5). Posee Fuerza +2, Penetración 5 si se gasta 1 carga de Combustible por cada Acción en que esté encendida. Si decide usarla sin utilizar el Combustible (o se ha quedado sin él) el arma pasará a considerarse un *filo pequeño*.

EQUIPO DE LOS HIJOS DE LA SANGRE NEGRA

Además del equipo genérico habitual, los Hijos de la Sangre Negra tienen cierto equipo propio de la facción.

ARMAS CUERPO A CUERPO

MOTOSIERRA

Se trata de una máquina formada por conjunto de dientes de sierra unidos a una cadena accionada por un motor que la hace girar a alta velocidad.

Reglas especiales: A dos manos, Armatoste, Combustible (5), Escasa.

Reglas: la *motosierra* gasta 1 carga de Combustible por cada Acción en que esté encendida y por tanto se utilice con sus estadísticas. Una vez agotada, o si no desean utilizarse cargas, se considera una *maza pesada*.

Estadísticas: Fuerza +5, Penetración 8

Coste: 10 pts.

ARMAS A DISTANCIA

CÓCTEL MOLOTOV

Un trapo encendido en una botella con combustible, cuyo cometido es crear una explosión capaz de quemar todo a su alrededor.

Reglas especiales: Bomba, Escasa, Incendiaria (3).

Distancia: Fuerza del lanzador x 5 cm.

Estadísticas: -

Coste: 8 pts cada uno.

LANZALLAMAS

Este arma es un sistema mecánico diseñado para proyectar un fluido de fuego prolongado y controlable.

Reglas especiales: A dos manos, Armatoste, Combustible (10), Escasa, Plantilla.

Reglas: el *lanzallamas* puede ajustar su potencia. Antes de Disparar deberás decidir cuantas cargas de Combustible utilizas, y esa será la Fuerza y Penetración del disparo.

Distancia: plantilla de lágrima.

Estadísticas: Fuerza igual al número de cargas utilizadas, Penetración igual al número de cargas utilizadas.

Coste: 20 pts.





IDOS



Los Idos (también conocidos como Salvajes, Devoradores, Dementes o Profanadores) son el producto de la ahora devastada Megalópolis de Liberty City. Fue la urbe que empezó su existencia con el grado de tecnología más avanzado, por lo que llegó con rapidez a la cúspide de su evolución dentro de los muros herméticos que la protegían. Sin embargo, su población pronto se encontró sin nada que hacer, ya que todo estaba automatizado, programado, previsto y cubierto de forma mecánica por el consejo regente y por todos los androides domésticos que mantenían en marcha las subrutinas diarias. Y con el paso del tiempo, una sociedad ociosa, hastiada y sin metas, se convierte en una sociedad decadente, apática y peligrosa.

La Ambrosía, una droga psicotrópica de diseño muy potente, irrumpió en esta sociedad como una bola de demolición. Aunque su origen es incierto y desconocido (hay quien dice que fue introducida en la mega urbe por un agente externo interesado en su caída), se sabe que su componente principal debe extraerse del hipotálamo de una persona en un estado de sufrimiento extremo.

Su expansión fue meteórica. A cada persona la afectaba de forma diferente; había quienes empezaban a tener visiones, alucinaciones, algunos no lo soportaban y se suicidaban, otros sufrían delirios que los hacían caer en la locura y el salvajismo, mientras que otros expandían su mente hasta límites inimaginables, hasta dejar de pertenecer al mundo humano. La plaga se extendió dejando un reguero de suicidios, asesinatos en serie y enfermos de por vida, hasta que Liberty City decidió acondicionar la antigua isla de Manhattan como una suerte de cárcel-manicomio para encerrar allí a los afectados, vallando su perímetro.

Ironías del destino, dentro de los muros de Manhattan, libres de la influencia de la droga, los efectos remitieron y buena parte de su población pudo salir adelante. Fuera, la Ambrosía seguía causando estragos que el gobierno de la urbe no pudo atajar. Con las fuerzas del orden desbordadas, el mantenimiento desatendido y la población en un estado permanente de paranoia o locura extrema, la ciudad cayó. No se sabe en qué momento exacto se produjo el colapso final, pero los ahora conocidos como Idos fueron formando grupos y acabando con la población que no estaba influenciada por la Ambrosía, y con los otros grupos más débiles. Una vez que Liberty City se había convertido en una ciudad destrozada, y que ya no había entre sus muros nuevas víctimas ni desafíos, el terror de estos despojos salvajes, con sus mentes arrasadas por la Ambrosía y su percepción de la realidad muy alterada, ha conseguido abrirse paso hasta el Páramo.

Ahora recorren esas tierras baldías en busca de víctimas que puedan hacer que lleguen a sentir algo, con los cosechadores haciéndose con las pocas cantidades de droga que pueden extraer. En su actual estado, algunos de los Idos han empezando a mutar, como si la bestia que llevan dentro se manifestara también en el exterior, y por alguna razón unos pocos de los torturados se unen a los Idos con sus mentes totalmente deshechas tras las vejaciones sufridas, pasando de presas a depredadores.

En los asentamientos atacados por los Idos, aquellas víctimas heridas de muerte pero aún vivas serían cosechadas en busca de esos fluidos antes de que quedasen pajarito. El resto de heridos, junto con los prisioneros considerados inútiles, eran torturados hasta el borde de la muerte, momento en que sus globos oculares eran atravesados por jeringones gigantes para extraerles todo el jugo cerebral justo en el instante de espichar. Los más sibaritas se tomaban su tiempo para abrirle el cráneo a su víctima, extraerle los sesos en vida y luego exprimirlos como una naranja para obtener sus fluidos calentitos. ¡Diversión en familia!

La mayoría de aquellos que caen en sus manos tienen este siniestro final. Sin embargo, unos pocos entre aquellos que sobreviven casi intactos son de alguna manera seleccionados como "nuevos reclutas". En algún momento del proceso entre "cagándose encima por el dolor y a punto de palmar" y "mierda, me he cargado a este cabrón demasiado rápido", los Idos descubrieron que la tortura implacable unida a una dosis de Ambrosía en el momento justo podía joder el cerebro de la peña lo suficiente para convertirla en parte de los suyos. La mente consciente del sujeto se quiebra ante esta enfermiza versión sádica y drogata del síndrome de Estocolmo, perdiendo cualquier atisbo de libre albedrío y agradeciendo la oportunidad de poder jugar en el patio con los niños mayores.

En lugar de extinguirse, los Idos se han convertido en una horda autosuficiente que se extiende en un mar inexorable de sangre, dolor y muerte por el Páramo en dirección a Puentecharra.

RESTRICCIONES

Los Idos deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puede haber máximo una Personalidad o Mercenario en la banda.
- Sólo puede haber un Cosechador por cada fracción de 200 puntos de la banda.
- No puede haber mayor número de Despojos que la suma del resto de integrantes de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato paramañeo.

REGLAS ESPECIALES

AMBROSÍA

Las bandas de Idos combaten bajo el efecto de la droga conocida como Ambrosía. Toda banda comienza la partida con una dosis de Ambrosía por cada fracción de 100 puntos. Estas dosis les permitirán realizar proezas extraordinarias, pero a riesgo de tener un mal viaje. Los Cosechadores pueden obtener dosis extra de Ambrosía durante la partida (ver más adelante).

Antes de que una miniatura comience su Fase de activación, puedes decidir darle UNA dosis de Ambrosía y elegir entre los siguientes efectos, que serán efectivos únicamente durante esa Fase de activación, siempre que la Ambrosía funcione perfectamente:

- +10 cm al Movimiento durante un solo Asalto.
- +2 a la Fuerza.
- +2 a la Dureza.
- +2 a la Técnica.
- Obtendrá la Regla especial Todoterreno.
- Vencerá la Furia psicópata (ignoras esa Regla especial durante esta Fase de activación)

Deberás tirar 1d10 para comprobar si la droga funciona como quieres y consultar la siguiente tabla:

RESULTADO	EFEECTO
1 o menos	El colodón es muy, muy malo y la miniatura pasa a tener 1 Acción menos durante el resto de la partida. Si las Acciones llegan a 0 la miniatura se consideraría Abatida. Además la droga no tendrá ningún efecto.
2-3	La Ambrosía afecta a cada tipo de tropa siguiendo sus reglas de Mal viaje durante esa Fase de activación. En caso de estar en Combate, seguirán combatiendo.
4-10	La Ambrosía funciona perfectamente.

Toda miniatura tendrá un penalizador de -1 al resultado de la tirada por cada dosis de Ambrosía que haya consumido anteriormente.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Idos excepto las Aberraciones tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts



DESPOJO

15 PUNTOS



25 MM

En sus incursiones, los Idos asesinan, torturan, violan y mutilan, si tienes suerte en ese orden. Normalmente dejan un reguero de muertos a su paso, pero de vez en cuando una víctima es dejada con vida, con la mente totalmente deshecha con las torturas. Tras haber sufrido los actos de los Idos y haber sido testigos de sus atrocidades, sus mentes se apagaron y ahora siguen a sus torturadores sin nada más que hacer que esperar la muerte. En su estado miserable los Despojos confunden el dolor y el placer, y se unen al resto de la horda en sus intentos por aniquilar a cualquier ser vivo que se cruce en su camino.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	3	3	3	3	3

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera	3 pts	Hoz	5 pts
Filo pequeño	4 pts	Maza	5 pts

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

Ropas resistentes	5 pts	Cuero humano	10 pts
-------------------------	-------	--------------------	--------

REGLAS ESPECIALES

Escoria. Los Despojos no pueden utilizar dosis de Ambrosía ni utilizar armas incrustadas.



ABERRACIÓN

35 PUNTOS



25 MM

Como si su quiebra mental y la pérdida de todas sus inhibiciones no hubiesen sido bastante, muchos miembros de los Idos han visto cómo sus cuerpos cambiaban a la par que sus cerebros. Sería fácil considerar dichas alteraciones como simples mutaciones, pero éstas suelen ser cambios en la forma física que pueden ser útiles o no a su portador. En el caso de las Aberraciones, parece ser un inquietante caso de evolución acelerada lo que permite la transformación de sus naturalezas antaño humanas en algo mucho peor y más monstruoso. Las Aberraciones aparecen espontáneamente en las bandas de Idos pero no suelen vivir mucho, ya que su furia insaciable y salvajismo primigenio los convierte en bestias insensatas.

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

ARMAS

Garras y dientes.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Mónguer, Raudó.

Locura. Mirar a la cara de las Aberraciones es mirar a una locura más allá de la humanidad, que difícilmente no te puede afectar. Las miniaturas que las Asalten perderán todos sus bonificadores por el Asalto.

Sobredosis. Las Aberraciones tienen más problemas para tolerar la Ambrosía y parten con un -2 en la tirada para ver si la droga hace efecto.

Mal viaje. La Aberración moverá de manera aleatoria siguiendo la dirección de 1d10. Si hay algún obstáculo se parará.



COSECHADOR

40 PUNTOS



Las reservas de Ambrosía no eran infinitas, y con el colapso de Liberty City cada vez era más complicado conseguirla. Algunos de los afectados, han sido capaces de conseguir un efecto parecido, aunque menos duradero, directamente con el líquido del hipotálamo de sus presas. Cuanto más aterrorizadas, más potente es el efecto.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	3	3	5	3	3	6

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera.....	3 pts	Hoz.....	5 pts
Filo pequeño.....	4 pts	Maza.....	5 pts

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero humano.....	5 pts
-------------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Mal viaje. El Cosechador tiene la mente demasiado dispersa y no podrá cosechar.

Cosecha. Un Cosechador puede gastar 1 Acción en cosechar a un enemigo Abatido (ningún Abatido puede ser cosechado más de una vez), extrayendo el líquido de su hipotálamo. La cantidad de Ambrosía cosechada dependerá del grado de terror de la víctima. Deberás tirar en la siguiente tabla para comprobar cuantas dosis de Ambrosía ha cosechado para la banda, que podrá utilizar de manera habitual:

1D10	DOSIS
1	Ninguna
2-5	1
6-9	2
10	3



DESGARRADOR

40 PUNTOS



25 MM

Todo lo que necesitas saber sobre los Idos está escrito en los cuerpos de los Desgarradores. Estos psicópatas se dieron con alegría a sus instintos homicidas más chungos y no hay nada que disfruten más que desmembrar vivas a sus víctimas. Viven para esa mierda.

Muchos Desgarradores incluso han modificado sus cuerpos para que nada interfiera en su actividad favorita. Además de los tatuajes bastos, puedes encontrarte a muchos que han sustituido sus brazos o piernas por filos cortantes o mazas, junto con otras señales de daño auto-infligido: escarificaciones, piercings, genitales amputados y demás. Ya lo pillas, ¿no?

En combate los Desgarradores se lanzan de cabeza al fregado. No tienen miedo ni al coco y caen sobre sus víctimas aullando de placer mientras las destripan y descuartizan.

Los Desgarradores están obsesionados con sajar y cortar. Por supuesto, no se conforman con automutilarse, sino que juegan con los cuerpos de los demás, buscando las respuestas en su interior. Y es que si bien empezaron simplemente torturando animales o infligiéndose heridas a sí mismos, ahora su sed de sangre es brutal, realizando auténticas carnicerías.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5	-	4	4	4	1

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Filo pequeño.....	4 pts	Filo medio.....	10 pts
Hoz.....	5 pts		

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

Ropas resistentes.....	5 pts	Cuero humano.....	10 pts
------------------------	-------	-------------------	--------

REGLAS ESPECIALES

Furia psicópata. Los Desgarradores sólo piensan en ir a rajar a sus enemigos. Avanzarán hacia el enemigo al que lleguen más rápidamente (independientemente de la Línea de visión). Normalmente esto es el más cercano, pero habrá casos donde puede tener un enemigo cerca encima de un edificio, o tras Terreno pila chungo, y sin embargo puede cubrir más terreno avanzando hacia otro enemigo.

Mal viaje. En caso de tener a distancia de Asalto a alguna miniatura, el Desgarrador la Asaltará independientemente de que sea amiga o enemiga.



GLOTÓN

45 PUNTOS



25 MM

La Ambrosía despierta extraños apetitos en sus usuarios, un hambre de cosas que la gente normal encontraría desagradables. Para unos es el sexo, para otros el dolor. Para los Glotones es la comida... pero no estamos hablando de chocolatinas, bebidas gaseosas o pizza del día anterior. No, los Glotones quieren carne, carne humana en grandes cantidades. No empezaron como canibales, la comida normal cada vez los saciaba menos, y acabaron por descubrir que sólo la carne humana parecía calmarlos durante un tiempo.

Los Glotones tienden a ser hijoputas enormes y acojonantes, con cuerpos bastante musculosos cubiertos de michelines de grasa. Su horrenda dieta les ha pasado factura en forma de tics nerviosos o temblores, lo cual es un efecto secundario del consumo de cerebros que no han pasado ningún control sanitario. Muchos llevan armas muy bastas, como bocas de incendio atadas a cadenas, para ablandar la carne antes de consumirla. Los Glotones matan por el placer de matar, pero también les motiva el succulento manjar que van a probar después.

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

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza pesada 6 pts | Filo pesado 8 pts

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero humano 5 pts

REGLAS ESPECIALES

Devorador. Los Glotones pueden devorar partes de los cuerpos de los Abatidos para conseguir volverse más poderosos. Un Glotón puede gastar una Acción en Devorar a una miniatura Abatida en contacto (amiga o enemiga) para conseguir un bonificador de +1 al Combate, Fuerza y Dureza. Se podrá utilizar máximo una Acción de devorar por miniatura Abatida, tras lo que se retirará el marcador de la mesa y por lo tanto no podrá ser rapiñada, cosechada, curada por un Sanitario, etc.

Mal viaje. El Glotón se deja llevar por su glotonería y avanzará hacia la miniatura Abatida, y no devorada ya, más cercana (en caso de haber alguna), devorándola si llega a ella. Si estaba ya en contacto con una miniatura devorada, no se moverá recordando su maravilloso sabor.



TÍO

70 PUNTOS



No a todos los Idos el haber tomado Ambrosía les ha funcionado de manera parecida. A la criatura conocida como Tío no solo le hizo crecer en fuerza y resistencia, si no que le convirtió en una auténtica bestia psicópata que no dudó en que le arrancaran sus propios brazos para incrustarse unas armas descomunales. Más allá de preguntas incómodas sobre cómo consigue hacer algunas cosas en su estado, el que Tío esté en una incursión de los Idos no indica nada bueno para sus enemigos.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5	-	4	5 (9)	6	2

ARMAS

Torbellino (maza pesada).

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Idos.

Torbellino. Tío tiene dos enormes mazas incrustadas en lugar de sus brazos, sujetas por unas cadenas (su bonificador por incrustada se contrarresta al de usar maza pesada). A la hora de atacar, puede hacerlo normalmente, o gastar una Fase de activación completa (usar sus 2 Acciones) en hacer un ataque Torbellino. Puede realizarlo incluso estando trabado en Combate. Si hace esto, toda miniatura en un radio de 5 cm de distancia (amiga o enemiga) deberá superar una tirada de Agilidad o resultará impactada automáticamente (como si lo hubiera sido en Combate).

Mal viaje. Tío pierde el impulso para utilizar Torbellino y no podrá utilizarlo durante esta Fase de activación.



MADRE

90 PUNTOS



Aunque a primera vista los Idos puedan parecer unos locos salvajes incontrolables, esto no es del todo así. Si bien su mente está totalmente trastornada, no están exentos de raciocinio y son capaces de organizarse entre ellos para cometer sus atrocidades. Y no solo eso, sino que también mantienen cierta jerarquía. En su cúspide está la conocida únicamente como Madre, a la que muchos Idos obedecen de manera casi mesiánica. Su presencia en un batalla nunca significa nada bueno para sus infortunados rivales, que sin duda preferirían la muerte a convertirse en una de sus mascotas.

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

ARMAS

Ninguna.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Idos.

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

Presencia perturbadora. Es difícil explicar la sensación de ver a Madre. Es como contemplar a una diosa oscura caminando entre nosotros. Cualquier miniatura enemiga que desee Disparar, Asaltar o utilizar cualquier tipo de Acción que pueda dañar a Madre, o a cualquiera de sus miniaturas aliadas a 15 cm o menos de ella, deberá realizar una tirada de Dureza y en caso de fallarla perderá esa Acción.

Lucidez. Cualquier Ido de su banda que consuma Ambrosía a 20 cm o menos de Madre no deberá tirar en la Tabla de efecto, consiguiendo siempre que funcione perfectamente. Sin embargo la propia Madre no podrá utilizar nunca Ambrosía.

Mascota. Madre siempre lleva a alguna de sus mascotas a la batalla. Antiguos enemigos a los que ha torturado física y mentalmente hasta convertirlos en perturbadas criaturas sumisas. La mascota no actúa de manera individual, sino que se mueve siempre con Madre. Hasta que la mascota sea Abatida, será esta la que Combata y reciba los impactos de disparos, utilizando sus Atributos. Está armada con garras y dientes.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
-	4	-	-	4	4	-

EQUIPO DE LOS IDOS

Además del equipo genérico habitual, los Idos tienen cierto equipo propio de la facción.

ARMAS CUERPO A CUERPO

HOZ

Se trata de una cuchilla metálica en forma de media luna y un mango para poder dirigirla. Está especialmente pensada para desgarrar blindajes.

Estadísticas: Combate +0, Fuerza +1, Penetración 3

Coste: 5 pts.

BLINDAJES

CUERO HUMANO

A muchos Idos les gusta hacerse protecciones con las pieles de sus víctimas. Esto no sólo les protege, sino que además hace que sus enemigos estén más nerviosos de lo habitual.

Reglas: los disparos realizados sobre miniaturas con este Blindaje, sufren un penalizador de -1 a la Precisión por Disparar a distancia corta.

Blindaje: 3

EQUIPO ESPECIAL

ARMA INCRUSTADA

Algunos Idos deciden que las armas formen parte de su propio cuerpo, formando un único ser, así que se amputan miembros para sustituirlos por armas.

Reglas: un Ido puede incrustarse una *hoz*, un *filo pequeño* o un *filo medio* que haya adquirido incrementando su valor en 10 puntos. A cambio, obtendrá un bonificador de +1 a Combate, no podrá Rapiñar equipo, no podrá desarmarse de ninguna manera y el arma no podrá ser Rapiñada.

Coste: 10 pts.





IRRADIADOS



Al sur de Merkadome, más allá del Cementerio de los Gigantes de Metal, la radiación es tan potente que ni siquiera los Mutardos pueden sobrevivir demasiado tiempo en el lugar. Es una zona inhóspita, donde nada puede sobrevivir... si exceptuamos a los Irradiados.

Los Irradiados (que se refieren a sí mismos como los Verdaderos Herederos) son una de las facciones más extrañas, aisladas y menos numerosas del Páramo. Su origen se remonta a los tiempos en que las antiguas naciones se enfrentaban entre sí, empleando para ello armamento con un poder destructivo cada vez mayor. En esta carrera por crear artefactos que permitiesen erradicar a sus enemigos, eran necesarios laboratorios y fábricas en los que diseñar y experimentar con nuevas formas de destrucción masiva. La mayor parte de estas instalaciones, situadas en ubicaciones secretas con fuertes medidas de seguridad, sucumbieron, como todo lo demás, en la gran limpieza que se desencadenó tras la creación de las Megalópolis y que terminó configurando el Páramo tal y como ahora lo conocemos. Pero una de ellas, conocida como Aurora, construida dentro de una gigantesca esfera de un material experimental ultrarresistente, sobrevivió a esta catástrofe cuando quedó herméticamente sellada.

Durante generaciones, sus pobladores originales subsistieron, aislados del resto del mundo y de los acontecimientos que sucedieron después, gracias a los sistemas autosuficientes de la base. Sus habitantes, descendientes de una élite de científicos e investigadores, terminaron por convencerse de que eran los únicos pobladores del mundo, del que disfrutarían, por derecho propio, en el momento adecuado. En torno a estas ideas, los habitantes de la base crearon una sociedad sofocrática en la que un consejo, formado por los más sabios, dictaba las normas de la comunidad. Pero con el paso de los años, la corrupción del poder y la falta de contacto con el exterior, terminó por reforzar esta concepción egocéntrica, que tomó tintes pseudo religiosos mezclando algunas de las religiones del Mundo de Antaño con sus extrañas creencias. Los ya considerados Verdaderos Herederos estaban convencidos de haber sido designados por una Inteligencia Suprema para representar el resurgir de una nueva y mejorada especie humana, expiada de sus errores del pasado. Establecieron una estricta jerarquía entre sus miembros, y las normas sociales se hicieron cada vez más estrictas conforme su ideología se radicalizaba. Pero por avanzada que fuese la tecnología de la base, el paso del tiempo fue haciendo cada vez más difícil contener las fugas de los reactores nucleares que la proveían de energía. Expuestos progresiva y gradualmente a la radiación, los habitantes, contra todo pronóstico, se adaptaron a este nuevo y letal medio, como siglos atrás había pasado con otras especies animales tras catástrofes nucleares. Sus cuerpos, fruto del contacto con este Maná Sagrado, sufrieron sutiles variaciones, como la coloración de la piel, que tomó tintes fluorescentes, la caída del cabello y una pérdida sustancial de la fertilidad.

Y por alguna insondable razón, ahora su momento ha llegado. Los Irradiados han decidido abandonar su refugio para completar la misión que les ha sido encomendada: hacer el mundo a su imagen y semejanza. Como ya habían vaticinado sus profecías, con la apertura de la esférica base El Nuevo Hombre salió de un Huevo. Y el hecho de que hayan comprobado que en el Páramo existen otros pobladores, sólo significa que estos deben ser erradicados como prueba final de su entrega.

RESTRICCIONES

Los Irradiados deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puede haber máximo una Personalidad o Mercenario en la banda.
- Puede haber máximo un Cardenal Nuclear en la banda.
- No puede haber mayor número de Mártires que la suma del resto de integrantes de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato paramañero.

REGLAS ESPECIALES

CONTAMINANTE

Toda miniatura Abatida por un arma con esta regla se considerará una fuente de Radiación para las reglas de Radiación.

CONTENEDOR RADIATIVO

La mayoría de los Irradiados tienen en sus cuerpos una cantidad de radiación que mataría a la mayor parte de las criaturas. Aunque durante cortos periodos de tiempo el contacto con ellos puede ser inocuo, cuando un Irradiado con esta regla es Abatido esa radiación deja de estar contenida. Todo Irradiado con esta regla que resulte Abatido contará como una fuente de Radiación. Además, cualquier miniatura que interaccione de alguna forma con los Irradiados Abatidos (devorando, cosechando, rapiñando, etc.) deberá hacer en ese momento una tirada de Radiación.

RADIACIÓN

Toda miniatura que se encuentre a 20 cm o menos de una o más fuentes de Radiación, medido desde el centro de estas, al finalizar su Fase de activación, o en ocasiones indicadas en las reglas, deberá realizar una tirada de 1d10 aplicando los modificadores que se muestran bajo la tabla para ver si ve afectada por la Radiación.

RESULTADO	EFEECTO
1 o menos	La miniatura resultará inmediatamente Abatida.
2-3	La miniatura perderá 1 punto de Dureza permanentemente.
4-6	La miniatura perderá 1 punto de Dureza hasta la finalización de su siguiente Fase de activación.
7 o más	La miniatura no sufrirá ningún efecto

Modificadores

- + 2 si la miniatura es un Mutardo o lleva *protección contra la contaminación*.
- + valor de Dureza de la miniatura.
- 1 por cada fuente de Radiación a 20 cm o menos por encima de la primera.

RADIOINMUNE

Debido a su tolerancia natural a la radiación, una miniatura con esta regla es inmune a los efectos del Terreno contaminado y la Radiación.



EJEMPLO

El Despojo de los Idos finaliza su Fase de activación. Tiene 5 marcadores de Radiación a menos de 20 cm, por lo que deberá hacer una tirada de Radiación.

En la tirada debe sumar su valor de Dureza, que es 3. Pero tendrá un penalizador de -4, ya que hay 5 fuentes de Radiación, y penalizan con un -1 por cada fuente de Radiación a 20 cm o menos por encima de la primera.

Lanza 1d10 y saca un 3. Puesto que suma 3 por su Dureza y resta 4 de las fuentes de Radiación, el resultado final será un 2 (3+3-4). Se consulta la tabla de Radiación y significa que el Despojo perderá un punto de Dureza de manera permanente. Así que ahora su Dureza pasará a tener un valor de 2.

Ha estado cerca de resultar Abatida, ya que esto habría sucedido con un resultado final de 1 o menos.



MÁRTIR

16 PUNTOS



25 MM

Aunque los Irradiados tienen una asombrosa tolerancia a la radiación, con el tiempo es normal que no pocos acaben sucumbiendo a sus efectos y queden hechos polvo hasta morir. Estos Irradiados, que son poco más que despojos radiactivos, se convierten en Mártires, sacrificándose por la causa de la Inteligencia Suprema. A pesar de las terribles consecuencias de la exposición al Maná Sagrado, sacan fuerzas de flaqueza para que su final tenga un sentido... o lo más seguro para simplemente morir por el camino.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	1	1	2	2	2	3

ARMAS

Debe ir equipado con UNA de las siguientes armas:

Maza ligera 3 pts | Filo pequeño 4 pts

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Radiado. Los Mártires se consideran una fuente de Radiación para las reglas de Radiación, tanto antes como después de ser Abatidos. Incluso ellos mismos se verán afectados por su propia Radiación por lo que todos los Turnos deberán realizar la tirada con las reglas habituales. Además, están tan sumamente contaminados, que al morir dejarán dos marcadores de Radiación.



EJEMPLO

El Mártir finaliza su Fase de activación. Debido a que no es Radioinmune y él mismo es una fuente de Radiación siempre debe hacer la tirada de radiación. Pero además en este caso tiene dos marcadores de Radiación a menos de 20 cm, por lo que tendrá un modificador de -2 a la tirada.

Él es la primera fuente de Radiación, y los dos marcadores que otorgan un -2, ya que se sufre un penalizador de -1 a la tirada por cada fuente de radiación por encima de la primera.



DISCÍPULO

20 PUNTOS



25 MM

Los Discípulos son la base del credo de los Irradiados y los que realizan todas las tareas fundamentales para la Obra (o para sus líderes, que no siempre es lo mismo). Los Discípulos se encargan de una amplia gama de tareas, desde la recolección de materiales radiactivos hasta la investigación científica y el mantenimiento de las instalaciones de Aurora.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	3	3	3	3

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera	3 ptos	Pistola	5 ptos
Filo pequeño	4 ptos	Escopeta	6 ptos
Maza	5 ptos		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido	5 ptos
------------------------	--------

REGLAS ESPECIALES

Contenedor radiactivo, Radioinmune.



PENITENTE

40 PUNTOS



40 MM

Dentro de los Irradiados, existen algunos individuos que han pasado por crisis de fe o han cometido actos considerados pecaminosos por los Verdaderos Herederos. Esta gente es vista con sospecha o desprecio, y trata de encontrar una forma de redimirse y recuperar su posición dentro de la organización.

Para estos Irradiados, se ofrece la posibilidad de convertirse en Penitentes. Los Penitentes se someten a entrenamientos y prácticas rigurosas para purgar sus pecados y demostrar su lealtad a la Obra y se entrenan para utilizar las armas más peligrosas en sus cruzadas por erradicar toda forma de vida.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	4	4	5	5	-

ARMAS

Debe ir equipado con UNA de las siguientes armas:

Granadas santas.....	5 pto c/u	Botafumeiro tóxico.....	7 pto
Maza.....	5 pto	Lanzarresiduos.....	15 pto

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido	5 pto
------------------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Bersérker, Contenedor radiactivo, Mónguer, Radioinmune.



CARDENAL NUCLEAR

50 PUNTOS



25 MM

Los Cardenales Nucleares son los líderes más sabios y respetados dentro de la facción de los Irradiados. Han demostrado una gran dedicación y compromiso con la causa y han demostrado una gran habilidad y conocimiento. Son los encargados de liderar y guiar a los Nuevos Humanos en su lucha por convertir el mundo en un lugar digno de ellos. Son considerados como figuras sagradas dentro de la organización, y su palabra es considerada como ley.

Además de su liderazgo en la facción, los Cardenales Nucleares también son responsables de la formación y entrenamiento de los Discípulos. Son los encargados de enseñar y transmitir la doctrina de los Irradiados, y de asegurarse de que todos los seguidores de la organización sigan las enseñanzas y los mandamientos de la Inteligencia Suprema.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	2	4	4	3	3	7

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera.....	3 pts	Pistola.....	5 pts
Filo pequeño.....	4 pts	Escopeta.....	6 pts
Granadas santas.....	5 pts c/u	Rifle.....	8 pts
Maza.....	5 pts	Rifle automático.....	10 pts

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido.....	5 pts	Armadura metálica.....	15 pts
Chaleco antibalas.....	15 pts		

REGLAS ESPECIALES

Contenedor radiactivo, Radioinmune.

Sermón. Los cardenales arregnan a los Irradiados antes de entrar en combate con distintos sermones con los que los Verdaderos Herederos afrontan aún con más fe las vicisitudes que les aguardan. Después de que las tropas desplieguen, pero antes de comenzar la partida, debes seleccionar UNO de los siguiente sermones que podrás utilizar a lo largo de la partida:

- Parábola de cómo el Nuevo Hombre salió de un Huevo: una vez durante la partida, puedes repetir la tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza de una miniatura propia que haya sido impactada.
- Parábola de cómo la Inteligencia Suprema escogió a los Verdaderos Herederos: una vez durante la partida, puedes repetir una tirada de Precisión.
- Parábola de cómo el Maná Sagrado nos ha hecho mejores: una vez durante la partida, puedes obligar a repetir al rival una tirada de Radiación.



PALADÍN

50 PUNTOS



Los Paladines son una fuerza vital en la facción de los Irradiados, los seguidores más devotos de la organización. Estos guerreros son entrenados intensivamente en combate y en los principios y objetivos de la Inteligencia Suprema, y están motivados por una férrea creencia en su fe y la promesa de protección por parte del Maná Sagrado.

Los Paladines actúan como abanderados y líderes en las cruzadas de los Irradiados, y su presencia inspira a sus compañeros en la batalla. Son los primeros en entrar en combate, y su valentía y habilidad en el campo de batalla son admirados por todos los seguidores de la organización.

Para los Paladines, el mayor honor es morir por la causa. Se consideran a sí mismos como los elegidos de los Irradiados, y creen que su muerte en combate será recompensada con la protección divina y una eternidad junto al resto de Verdaderos Herederos caídos.

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

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza.....	5 pts	Filo pesado.....	8 pts
Maza pesada.....	6 pts	Filo medio.....	10 pts

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su *cuero endurecido* por:

Armadura metálica.....	10 pts
------------------------	--------

EQUIPO

Puede equiparse con:

Escudo.....	6 pts
-------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Contenedor radiactivo, Radioinmune, Todoterreno.

Inspirador. Si un paladín Abate a un enemigo en Combate, todo Discípulo de la banda que se encuentre 20 cm o menos, con Línea de visión hacia el Paladín y que no esté trabado en Combate, puede realizar inmediatamente una Acción gratuita.



EL PORTADOR DE LAS RELIQUIAS

55 PUNTOS



Cuando la fe de los Verdaderos Herederos fue tomando forma, y empezaron a salir de Aurora para darse cuenta de cómo había quedado el Mundo, la búsqueda de Reliquias Sagradas se convirtió en algo habitual entre aquellos creyentes más puros. La Inteligencia Suprema les había contado historias sobre hombres y mujeres a los que el Maná Sagrado había bendecido en los tiempos del Mundo de Antaño.

Durante sus Cruzadas, los Irradiados a menudo son acompañados por el individuo conocido como el Portador de las Reliquias. Este ser, no demasiado agraciado para el combate, puede servir a los Irradiados portando algunas de las reliquias encontradas a lo largo de los años, como los huesos del Santo Eben Byers o los tejidos con los que enterraron a la Santa Curie. Esta muestra de fe alienta a los Verdaderos Herederos en los momentos de flaqueza.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	2 (1)	2	4	3 (7)	3	3

ARMAS

Relicario.

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

Bersérker, Contenedor radiactivo, Personalidad de los Irradiados, Radioinmune.

Relicario. A modo de estandarte, el Portador de las Reliquias lleva algunas de las reliquias encontradas por los Irradiados a lo largo de los años. En combate puede ser usado con las estadísticas de una *maza pesada*. Además, el Portador puede usar Acciones (si es más de una deben ser consecutivas, aunque no obligatoriamente en la misma Fase de activación) para alentar a sus compañeros o desmotivar a sus enemigos tal y como se indica en la siguiente tabla.

Nº DE ACCIONES	EFEECTO
1	Una miniatura amiga hasta 30 cm obtiene un bonificador de +3 al Combate en su próximo Asalto.
1	Una miniatura amiga hasta 30 cm obtiene un bonificador de +2 en su próxima tirada de Precisión.
1	Una miniatura amiga hasta 30 cm obtiene un bonificador de +2 a la Dureza para la siguiente ocasión en que sea impactada. Tras esto pasará su Dureza se reducirá en 1 punto de manera permanente.
1	Una miniatura enemiga hasta 30 cm sufrirá un penalizador de -2 en su próxima tirada de Radiación.
2	Una miniatura amiga hasta 30 cm podrá realizar 1 Acción de manera inmediata.
2	Una miniatura enemiga hasta 30 cm sufrirá un penalizador de -2 permanente en sus tiradas de Radiación.



EL GUARDIÁN DE LAS LLAVES

60 PUNTOS



PERSONALIDAD

25 MM

Durante muchos años, la Inteligencia Suprema ha enviado a Irradiados en busca del legendario Guardián de las Llaves. Y no hablamos de un título metafórico, si no de aquel que tiene en su poder las llaves que al usarse simultáneamente desatarán la ira nuclear sobre el mundo.

Lo más increíble de todo, es que finalmente han dado con él. Bueno, realmente con el descendiente del descendiente del descendiente y así durante un buen rato. Sin embargo, no esperaban encontrarse a alguien que llevaba años y años viviendo totalmente solo, encerrado en unas instalaciones de las que ya poco funciona, comiendo alimañas, estando totalmente en bolas y hablando con gente imaginaria. En resumidas cuentas, bastante tarumba. Pero sin embargo, parecía estar esperándolos, habiendo mantenido el legado de custodiar ese poder y viendo que por fin llegaba su momento. Así que se puso su mejor traje hecho a base de remiendos y que intentaban imitar a sus antepasados de los cuadros que decoraban el lugar, recogió sus cachivaches preferidos y se dispuso a acompañar a los asombrados y a la vez aliviados Irradiados.

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

ARMAS

Pistola de aire comprimido.

BLINDAJE

Ropas resistentes.

EQUIPO

Protección contra la contaminación, el Maletín.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Irradiados.

Pistola de aire comprimido. El Guardián de las Llaves encontró por ahí una *pistola de aire comprimido* cargada con bolitas de acero y fue su fiel aliada para cazar cucarratas y demás alimañas que le servían de alimento. Se trata de un arma a distancia con las siguientes estadísticas. Distancia: 10/20/30. Fuerza 4 y Penetración 1.

El Maletín. El Guardián de las Llaves lleva consigo un maletín que en sus tiempos servía para activar el arsenal nuclear, pero que ahora difícilmente estará funcional (o sí, a saber). Sin embargo, sus compañeros Irradiados confían plenamente en que desatará la Gran Purga. Una vez por partida, si el Guardián de las Llaves gasta 1 Acción en activar el maletín, todas las tiradas de Radiación tendrán un penalizador de -2 hasta el comienzo de su siguiente Fase de activación o el momento en que resulte Abatido, lo que suceda antes.

El fin se acerca. Si viviera en nuestros días sería el típico loco que estaría en un parque encima de una caja chillando que "el fin se acerca". Ese entusiasmo se contagia a los Irradiados a los que el mensaje les pone palot. Cualquier Irradiado a 30 cm o menos del Guardián de las Llaves, obtendrá un bonificador de +1 a la Dureza.

Como una maraca. Decir que al Guardián de las Llaves le falta una patata para el kilo es quedarse corto. Le patina el coco a lo bestia. No es extraño que te apetezca que haga una cosa y a él le dé por hacer otra muy distinta. Cuando comience su Fase de activación debe tirar 1d10. Con un resultado de 1, será el rival quien maneje la miniatura.

EQUIPO DE LOS IRRADIADOS

Además del equipo genérico habitual, los Irradiados tienen cierto equipo propio de la facción.

ARMAS CUERPO A CUERPO

BOTAFUMEIRO TÓXICO

Algunos Irradiados introducen material radiactivo en unos recipientes metálicos, que unidos a un mango por una pesada cadena van agitando a su paso, o pueden ser empleados como armas contundentes.

Reglas especiales: A dos manos, Armatoste, Contaminante, Escasa.

Estadísticas: Combate -1, Fuerza +3, Penetración 2

Coste: 7 ptos.

ARMAS A DISTANCIA

LANZARRESIDUOS

Un artefacto capaz de expulsar los residuos tóxicos altamente corrosivos almacenados en un bidón comúnmente llevado a la espalda.

Reglas especiales: A dos manos, Contaminante, Escasa, Lentorra (2), Mamotreto, Plantilla.

Distancia: plantilla lágrima.

Estadísticas: Fuerza 3, Penetración 7

Coste: 15 ptos.

GRANADA SANTA

Objetos cargados de radiactividad, que los Irradiados usan para debilitar a sus enemigos.

Reglas especiales: Bomba, Escasa.

Reglas: las *granadas santas* cubren de elementos radiactivos la zona allí donde impactan. Las *granadas santas* explotan al impactar, dejando un marcador permanente de Radiación. Toda miniatura impactada por una *granada santa* deberá realizar inmediatamente una tirada de Radiación.

Distancia: Fuerza del lanzador x 5 cm.

Estadísticas: -

Coste: 5 ptos cada una.

EQUIPO ESPECIAL

BALAS ESPECIALES

Los Irradiados poseen varios tipos de municiones adicionales además de la habitual por el mismo coste en puntos, pudiendo elegir la que prefieran para cada miniatura. Una miniatura sólo puede llevar un tipo de munición.

Munición irradiada

Los Irradiados pueden introducir material radiactivo en su munición para debilitar aún más al enemigo.

Reglas: toda miniatura sufrirá un penalizador de -3 en las tiradas de la regla Radiación por cada vez que haya sido impactada por un arma usando esta munición, pero el arma sufrirá un penalizador de -1 a su Fuerza y Penetración.

Munición contaminada

Los Irradiados pueden colocar una cápsula de uranio en el interior de la munición que explotará cuando el enemigo es Abatido.

Reglas: la munición tiene la Regla especial Contaminante, pero al Disparar este arma se sufrirá un penalizador de -1 a la Precisión.





MUTARDOS

Nadie sabe cómo ni por qué comenzaron a surgir los primeros mutardos. Posiblemente, todos los productos químicos y radiación que había en el ambiente tuvieron bastante que ver, sin descartar experimentos de investigación genética o simple selección natural. La cuestión, es que se trata de gente con cosas raras como un tercer brazo, escamas o cuerpo de babosa.

Los mutardos no suelen ser demasiado populares, pasando de la aceptación a mala gana en algunos asentamientos, a ser objeto de cacerías en otros. Algunos con pequeñas taras tratan de ocultar su condición a los demás, y otros están tan alejados de la humanidad que no son aceptados ni siquiera en los lugares más liberales. Gran parte de ellos, han fundado sus propios asentamientos o bandas, bien para vivir tranquilos o por creerse la siguiente escala en la evolución. Los mutardos no suelen estar muy bien equipados, ya que en general nadie comercia con ellos, pero cuentan con una variedad de mutaciones que pueden contrarrestar eso.

Habitualmente están liderados por los conocidos como cabezones. Estos individuos han visto incrementado su intelecto hasta límites más allá de la humanidad, llevando su cerebro a realizar proezas como telequinesis, telepatía, control mental... pero a cambio sus cuerpos son débiles y enfermizos. La fuerza bruta la ponen las bestias del pozo, enormes mutaciones especialmente dotadas para la lucha. En el escalón más bajo están los conocidos como pochos, humanos destrozados por la radiación, tan afectados que son poco más que cascarones vacíos con cuerpos arrasados por los tumores y pequeñas mutaciones nocivas, y que vagan por el Páramo atacando a quien se acerque, pero que por alguna razón no atacan a los mutardos. También tienen unas mascotas de forma ligeramente similar a la de un perro (al menos suelen tener cuatro patas y boca), conocidas como perromorfos.

RESTRICCIONES

Los Mutardos deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puede haber máximo una Personalidad o Mercenario en la banda.
- Puede haber un máximo de dos grupos de Pochos por cada Cabezón en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

EN PEORES SITIOS HABREMOS ESTADO

Todos los Mutardos son inmunes a los efectos del Terreno contaminado.





POCHO

6 PUNTOS



A algunas personas, la contaminación, los productos químicos o la radioactividad los han dejado tan hechos polvo, que son poco más que cascarones vacíos sin mente, lo más parecido a zombies que puede encontrarse en el Páramo. Son torpes y lentos, pero a cambio nunca se cansan, y en gran número pueden resultar un peligro. Atacan a cualquier cosa viva que sientan a su alrededor... excepto por alguna razón a los mutardos. Si bien son vistos más como cosas que como bestias si quiera, no dejan de ser una baza con la que jugar cuando hay que ir a combatir. En combate lo normal es que echen a un buen montón de ellos para que como mínimo los enemigos estén un rato entretenidos con ellos.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
1	X	-	1	2	2	-

ARMAS

Garras y dientes.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Mónguer.

Cuerpo escombros. Los pochos están tan hechos polvo que no dejan marcador al ser Abatidos, es como si no hubieran existido. Su cuerpo se mimetiza tanto con el páramo que no está feo pisarlos, es más, alguna gente obtiene placer de hacerlo.

Grupal. Los Pochos tienen cierta mentalidad colectiva que les hace ir en grupo siempre que pueden. Los Pochos deben ir unidos hasta formar un grupo mínimo de 2 y máximo de 5. Por encima de este número formarán otro grupo, y así sucesivamente.

Al terminar su Fase de activación, ninguna miniatura de un grupo debe estar separada más de 5 cm de la más cercana ni más de 15 cm de la más lejana cualesquiera. Si por alguna circunstancia esto ocurriera (como que una miniatura del grupo resultara Abatida), el grupo que haya quedado con menos miniaturas separadas debe gastar sus siguientes Acciones únicamente en intentar unirse de nuevo al grupo más numeroso.

Los grupos se consideran una sola miniatura para la mayoría de los efectos de juego, como el máximo de miniaturas, el despliegue o el Movimiento. De esta manera, cuando llegue su Fase de activación, moverán todos los Pochos de un grupo a la vez, por lo que no se podrá empezar la Fase de activación de otra miniatura hasta que el grupo al completo haya realizado sus Acciones. Si un Pocho del grupo está involucrado en un Combate, se considerará que todo el grupo participa en ese Combate como si de una única miniatura se tratara. El grupo de Pochos solo realizará un ataque, con un Atributo de Combate que será igual al número de miembros del grupo. De esta manera si el grupo tiene 3 Pochos su Atributo de Combate será 3. Sin embargo, solo se Abatirá un Pocho por cada Impacto recibido, o en el caso de plantillas, solo aquellos que sean tocados por esta.

EJEMPLO

Una banda de Mutardos con un solo Cabezón tiene 8 Pochos. Puedes decidir si estos van en un grupo de 5 y otro de 3, o dos grupos de 4.

Nunca podrán ir en tres grupos, puesto que sólo puede haber un par de grupos por Cabezón. Y el resto de combinaciones harían que uno de los grupos tuviera más de 5 Pochos o menos de 2.



MUTANTE

12 PUNTOS



25 MM

Cuando alguien piensa en el típico mutardo, se imagina esto. Los miembros más corrientes de cualquier banda de mutardos suelen tener aspecto humano, pero con algún toque adicional, algo extraño y muchas veces inquietante. La mayoría de mutaciones que afectan a estas criaturas son meramente cosméticas, ya sean unos ojos, piel o pelo de colores inusuales, presencia de escamas, bultos inexplicables u órganos en lugares donde no deberían estar. Algunos mutantes desarrollan tentáculos en lugar de brazos, pies palmeados o algún otro rasgo del reino animal. Los mutantes que disponen de mutaciones útiles cubren roles especializados dentro de su banda.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	3	3	3	3

ARMAS

Puede ir equipado con UNA de las siguientes armas:

<i>Cuchillos arrojados</i>	3 pts	<i>Maza</i>	5 pts
<i>Maza ligera</i>	3 pts	<i>Filo medio</i>	10 pts
<i>Filo pequeño</i>	4 pts		

BLINDAJE

Ninguno.

MUTACIONES

Debe elegir al menos UNA Mutación y tener un máximo de TRES Mutaciones distintas por su coste en puntos de entre la Lista de Mutaciones.



PERROMORFO

20 PUNTOS



Las mutaciones que afectan a los humanos también se manifiestan en los animales corrientes, creando un pastiche de bestias extrañas e inquietantes que dejan bien claro lo jodida que está la Madre Naturaleza. Los mutardos no sienten ningún reparo a la hora de relacionarse con otras criaturas mutadas, y de hecho también parece gustarles la compañía de este tipo de bestias. Algunos se han convertido en guardianes incansables, utilizando sus habilidades mejoradas para proteger a sus dueños de peligros acechantes. Otros han demostrado ser excelentes rastreadores y exploradores, ayudando a los mutardos a encontrar recursos escasos en el Páramo.

Aunque reciben el nombre genérico de perromorfos, estos bichos adoptan cualquier tamaño y forma, desarrollado una adaptabilidad única en este nuevo mundo hecho mierda. Algunos son pequeños y esbeltos, con patas ágiles que les permiten moverse con destreza entre los escombros. Otros son más trabados y algo torpes. Sin embargo, es importante recordar que la mayoría de los perromorfos conservan una ferocidad innata y un instinto depredador que los impulsa a cazar y defender su territorio.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	-	7	4	3	-

ARMAS

Garras y dientes.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Bestia, Rauda.

Perrete tontico. Las mentes de los Perromorfos son demasiado primitivas. Un Cabezón no podrá usar ningún Poder psíquico sobre un Perromorfo.





BESTIA DEL POZO

70 PUNTOS



Algunos mutardos se han vuelto unas criaturas bastante grandes y fuertes... aunque por alguna razón en casi todos los casos, el intelecto no es que no haya acompañado ese crecimiento, sino que sus cerebros parecen haberse vuelto bastante pequeños. En los típicos pozos de peleas que hay en muchos asentamientos, estos mutardos son el tipo de mala bestia que el cacique local suele tener para ganar las apuestas, normalmente tratándolo como algo poco mejor que un esclavo. En las bandas de mutardos, rodeados de gente que también es distinta, podría pensarse que situación es mucho mejor, pero seamos sinceros, son unas criaturas bastante idiotas, que a cambio pegan leches como panes... así que no dudan en lanzarlas hacia los enemigos sin mirar demasiado por su seguridad.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5	2	2	6	6	1

ARMAS

Puede ir equipado con UNA de las siguientes armas:

Maza.....	5 pts	Filo pesado.....	8 pts
Maza pesada	6 pts		

BLINDAJE

Piel dura 3.

MUTACIONES

Ya cuenta con las Mutaciones Cachas y Resistente (incluidas en su perfil) y Piel dura 3.

Puede elegir UNA Mutación más por su coste en puntos entre Carga brutal, Espinas, Esputo ácido, Garras envenenadas, Miembros extra, Cola afilada, Extremidad prensil o Piernas seguras.

REGLAS ESPECIALES

Bersérker, Mónguer.



CABEZÓN

80 PUNTOS



25 MM

Allí donde los mutardos se reúnan en grandes grupos lo más probable es que sea a causa de un cabezón. Mutantes poseedores de extrañas capacidades mentales, los cabezones reúnen grandes cantidades de acólitos con su fuerza de voluntad y magnetismo psíquico para llevar a cabo cualquier meta personal que tengan.

Estos individuos han visto incrementado su intelecto hasta límites más allá de la humanidad, llevando su cerebro a realizar proezas como telequinesis, telepatía, control mental... Ahora bien, lo cierto es que su apariencia física no ha salido especialmente reforzada, siendo sus cuerpos débiles y enfermizos. La mayoría de ellos tiene grandes tarros que destacan en sus cuerpos minúsculos y marchitos, origen de su nombre. Algunos nacen del cuerpo de otros mutardos, como parásitos o gemelos aberrantes que se abren paso entre su carne corrupta.... lo que está claro es que ninguno es guapo.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	1	3	3	2	2	4

ARMAS

Puede ir equipado con UNA de las siguientes armas:

Maza ligera..... 3 pts | Filo pequeño..... 4 pts

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Poderes psíquicos. Un Cabezón posee todos los Poderes psíquicos indicados en la página 86.



MAGMADOR

90 PUNTOS



PERSONALIDAD

55 MM

La mayoría de los mutardos se pueden englobar dentro de los típicos cabezones, mutantes o bestias del pozo, que aunque variados, siempre tienen varios rasgos comunes. Sin embargo, algunos raros especímenes se salen de la escala habitual y tienen poderes únicos. Este es el caso de Magmador, un enorme mutardo que parece haber sido arrancado directamente de un volcán, con un cuerpo que parece roca y lava.

En general prefiere una vida solitaria, ya que con su tamaño y capacidad de hacer que todo arda no suele ser muy querido durante demasiado tiempo en ningún asentamiento, así que vive a base de unirse a grupos de mutardos que requieran de sus facultades a la hora de enfrentarse a un enemigo.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	3	2	6	5	3

ARMAS

Garras y dientes.

BLINDAJE

Piel dura 5.

MUTACIONES

Ya cuenta con las Mutaciones Resistente (incluidas en su perfil), Piel dura 5 y Aliento flamígero (ver abajo)

Aliento flamígero. Magmador es capaz de expulsar un chorro de llamas de su boca, como los dragones que según algunos libros del Mundo de Antaño vivieron hace un porrón de años. Se trata de un arma a distancia con las siguientes estadísticas. Distancia: plantilla de lágrima. Fuerza 4, Penetración 4. Plantilla, Lentorra (2).

REGLAS ESPECIALES

Ignífugo, Personalidad de los Mutardos.

Cuerpo ardiente. Si Magmador es Impactado por un arma en cuerpo a cuerpo, deberá tirarse 1d10. Con un resultado de 6+ el arma habrá quedado destruida, aunque se seguirá produciendo el Impacto normalmente.

Charco de magma. Una vez por partida, Magmador es capaz de expulsar magma de su cuerpo hasta convertir el terreno en un infierno de lava. Si gasta 2 Acciones seguidas (no necesariamente en la misma Fase de activación) Magmador podrá crear un charco de lava de 10x10 cm, que se considerará un zona de Terreno impasable. Debe crearse con un borde tocando su peana, en un espacio a ras de suelo y despejado de cualquier elemento, incluidos objetivos o miniaturas.

¡Que se me quema! Aunque a pesar de su aspecto pudiera parecer lo contrario, Magmador es un mutardo bastante listo. Sin embargo le es muy complicado interactuar con las cosas... porque se le queman. En los escenarios puede controlar objetivos, pero no interactuar con ellos.



KIM Y FOSTIADOR

125 PUNTOS



40 MM

Kim fue capturada bien joven como esclava para que controlara y diera órdenes con sus poderes mentales a las bestias del pozo de un asentamiento minero. Durante años fue torturada y vejada, haciendo que su odio hacia la especie humana creciera al mismo tiempo que su vínculo con la bestia del pozo más poderosa pero a la vez inocente. Poco a poco fue introduciendo su odio en esta criatura y controlándola incluso cuando en la noche eran separados. Así cuando tuvo la oportunidad, y uno de sus amos no recordó asegurar las cadenas de la bestia, Kim hizo que se liberara y acabara con todos sus amos de la manera más brutal, liberando a los mutardos que serían los primeros en aceptar el liderazgo de Kim. Desde ese día la bestia se convirtió en Fostiador, y Kim va montada en ella a la hora de combatir. Al contrario que Prometeo que aboga por la paz y unión entre mutardos y humanos, Kim predica la superioridad mutarda, como el siguiente paso en la evolución, y la necesidad de eliminar la plaga que son los humanos. A efectos de juego se consideran una sola miniatura.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
3	6 (5)	3	2 (1)	6 (10)	6	4

ARMAS

Zasca.

BLINDAJE

Piel dura 3.

MUTACIONES

Ya cuenta con las Mutaciones Cachas y Resistente (incluidas en su perfil), Piel dura 3 y Piernas seguras.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Mutardos.

Zasca. Se trata de una de las armas defensivas del asentamiento donde Kim y Fostiador estuvieron como esclavos, que la bestia arrancó y se llevó. Fostiador usa como proyectil lo primero que arranca por ahí, pero una vez lanzado, debe encontrar algo que usar como munición para recargarlo. Antes de desplegar se colocarán de manera aleatoria 3 marcadores (de la misma manera que se hace con los objetivos). Estos representan algún poste, farola o similar que hay en el suelo. Si está en contacto con uno, Fostiador puede usar 1 Acción para hacerse con él y pasará a tener un nuevo proyectil. Zasca tiene las siguientes estadísticas. Distancia: 25/50/75. Fuerza 9, Penetración 10. Armatoste, Mamotreto.

Mente ocupada. El esfuerzo continuo de Kim controlando a Fostiador, hace que la mente de la Bestia del pozo esté demasiado ocupada como para que ningún poder extra le afecte. No podrá lanzarse ningún Poder psíquico sobre Kim y Fostiador.

Poderes de Kim. Kim es una Cabezona y puede utilizar Poderes psíquicos. Tiene acceso a los poderes generales de Desarme, Potenciación y Titiritero, pero además tiene estos dos nuevos Poderes psíquicos:

- **Confusión:** Kim puede entrar en la mente de un enemigo hasta 30 cm de distancia y en Línea de visión, excepto aquellos con la Regla especial Bestia o Monguer, y confundirla con pensamientos perturbadores. Esa miniatura actuará en una Ronda de Agilidad 3 veces inferior a la marcada por su Agilidad en el siguiente Turno de juego, hasta un mínimo de 1. Por ejemplo, una miniatura de Agilidad 5, pasaría a actuar ese Turno en la Ronda de Agilidad 2.
- **Absorción vital:** Kim no tiene reparos en ganar a cualquier coste, incluso absorbiendo la vitalidad de una miniatura aliada, para dale una porción a otra que la necesite. Puede sustraer 2 puntos de Dureza permanentes de una miniatura o grupo completo de Pochos de su banda, para incrementar en 1 punto la Dureza de otra miniatura de manera permanente. Ambas miniaturas deben estar a un máximo de 30 cm de Kim.

Odio puro. El tiempo pasado esclavizada, las vejaciones sufridas... todo eso está dentro de Kim siempre a punto de explotar. Si resulta Abatida, todo ese odio estallará en una onda de energía psíquica. Tira 1d10 para ver las consecuencias:

RESULTADO	EFFECTO
1-3	Todas las miniaturas de la mesa sufren un golpe psíquico tan potente que les hace perder 1 punto de Dureza.
4-7	Su gente se hace partícipe de su odio. Se considerará como si se hubiera lanzado sobre todas las miniaturas de su banda el Poder psíquico Potenciación al Combate, siguiendo sus mismas reglas y restricciones.
8-10	La confusión invade todo. Todas las miniaturas de la mesa tendrán 1 Acción menos en su siguiente Fase de activación.



MUTACIONES

Todos los Mutardos tienen en mayor o menor medida alguna mutación extraña. Después de todo, si no no serían Mutardos. Debido a la variedad genética existente entre ellos, no puede haber más de tres Mutardos con la misma mutación en una misma banda.

■ CACHAS

El Mutardo tiene una fortaleza superior a la normal. Obtiene un bonificador de +2 a su Atributo de Fuerza.

Coste: 10 ptos.

■ CAPACITADO

El Mutardo es más capaz que la mayoría. Obtiene un bonificador de +1 al Atributo de Acciones.

Coste: 25 ptos.

■ CARGA BRUTAL

El Mutardo es capaz de embestir de manera salvaje a la hora de Asaltar. Obtiene la Regla especial Ímpetu (1).

Coste: 10 ptos.

■ COLA AFILADA

El Mutardo posee una cola prensil con la que es capaz de fustigar a su enemigo.

Si lo desea, el Mutardo puede lanzar UN dado adicional por Fase de activación en una Acción de Combate, que será considerado un ataque con las estadísticas de un *filo pequeño* (sin que esto cuente como un arma para los límites de equipo), con un penalizador de -1 al Atributo de Combate en el ataque realizado con la cola.

Deberá elegir el resultado que más le convenga para su tirada enfrentada de Combate.

Al suponerse que este ataque se realiza simultáneamente al normal del Mutardo, una miniatura que realice un ataque con bonificadores por Asalto o Potenciación, podrá beneficiarse de estos en su ataque normal y el realizado con la cola.

Coste: 10 ptos.

■ CORREDOR

El Mutardo tiene unas piernas que le permiten alcanzar mayores velocidades. Obtiene la Regla especial Rauda.

Coste: 12 ptos.

■ ESPINAS

El Mutardo tiene una sucesión de espinas sobre alguna parte de su cuerpo que puede expulsar a gran velocidad sobre los enemigos. Puede utilizar una Acción para disparar las espinas. Estas tienen un rango de distancia de 10/20/30, Fuerza 2 y Penetración 3/2/1.

Coste: 6 ptos.

■ ESPUTO ÁCIDO

El Mutardo es capaz de escupir una saliva altamente corrosiva. Al Asaltar o ser Asaltada, una miniatura con Espeto ácido que no se encuentre ya trabada en Combate, puede realizar una Acción de disparo gratuita con el siguiente perfil: Fuerza 1 y Penetración 3.

Este disparo carece de modificadores por

distancia y/o por Cobertura, excepto si esta se debe a algún tipo de equipo del rival (como un escudo por ejemplo).

Coste: 5 ptos.

■ EXTREMIDAD PRENSIL

El Mutardo posee una extremidad con una fuerza extraordinaria o ventosas de algún tipo. Una única miniatura enemiga trabada en Combate con esta miniatura sufrirá un penalizador de -1 a sus tiradas de Combate. Además, si esa misma miniatura rival intenta Separarse del Combate sufrirá un penalizador de -1 a su tirada de Agilidad.

Coste: 5 ptos.



■ GARRAS

El Mutardo posee *garras y dientes* con las que poder combatir. No puede usarse junto con ninguna otra arma.

Coste: 2 pts.

■ GARRAS ENVENENADAS

El Mutardo posee un veneno altamente nocivo. Es igual a la mutación Garras, excepto que los ataques que realice con estas tienen la Regla especial Veneno (2).

Coste: 8 pts.

■ MIEMBROS EXTRA

El Mutardo tiene algún miembro extra que le permite luchar de manera más precisa. Obtiene un bonificador de +2 a su Atributo de Combate.

Coste: 10 pts.

■ MIMETISMO

El Mutardo puede camuflarse de manera asombrosa. Obtiene la Regla especial Camuflaje.

Coste: 5 pts.

■ PEGAJOSO

Este Mutardo segrega una sustancia adhesiva por todo su cuerpo. Obtiene la Regla especial Trepador y todo rival en contacto peana con peana con ella que trate de Separarse del Combate sufrirá un penalizador de -3 a su tirada de Agilidad.

Coste: 4 pts.

■ PIEL DURA 1

El Mutardo tiene una piel correosa o un pelaje frondoso. Obtiene Blindaje 1.

No puede acumularse con más mutaciones de Piel dura.

Coste: 5 pts.

■ PIEL DURA 3

El Mutardo tiene una piel gruesa o algún tipo de escamas. Obtiene Blindaje 3.

No puede acumularse con más mutaciones de Piel dura.

Coste: 10 pts.

■ PIEL DURA 5

El Mutardo tiene una piel pedregosa, algún tipo de escamas solidas o protecciones oseas. Obtiene Blindaje 5.

No puede acumularse con más mutaciones de Piel dura.

Coste: 20 pts.

■ PIERNAS SEGURAS

El Mutardo tiene alguna pierna extra, o son anormalmente anchas, o tienen garras para fijarse al suelo, o igual ventosas... Obtiene la Regla especial Todoterreno.

Coste: 8 pts.

■ PROYECTIL ORGÁNICO

El estómago del Mutardo es una caldera ardiente repleta de ácido gástrico capaz de disolver la carne como si fuese mantequilla, o posee unas glándulas en la garganta capaces de inflamar su aliento, o sacos de bioplasma en su recto... Sea como sea, el Mutardo es capaz de proyectar algo muy dañino por sus fauces (o cualquier otro orificio) a una distancia considerable. El único problema es que la anatomía del Mutardo no suele tener "munición" para combates prolongados.

Se considera que el mutado posee un arma a distancia sin rango de distancia largo (sólo tiene corto y medio) con Alcance 10/20/-, Fuerza 3 y Penetración 4, y las Reglas especiales Postas y ¡¡¡CATAPUM!!!

Coste: 10 pts.

■ RANA

El Mutardo posee unas piernas especialmente potentes que le permiten dar unos saltos enormes. Obtiene la Regla especial Salto.

Coste: 16 pts.

■ RESONANCIA PSÍQUICA

Las capacidades psíquicas en los Mutardos son relativamente abundantes. Mientras algunos, como los llamados Cabezones, son capaces de realizar proezas psíquicas y manipular la mentes, la gran mayoría ven limitadas sus capacidades a mover piedrecitas y adivinar cartas. Por razones que se desconocen, este poder mental conlleva una menor merma en el físico en estos mutardos, aunque su principal utilidad (aparte de amenizar fiestas y ganar la nukeloto a cambio de una tremenda resaca) es de ser utilizados como repetidores psiónicos por las psiques superiores de los Cabezones.

Un Cabezón podrá lanzar cualquiera de sus Poderes psíquicos (salvo Barrera psíquica) sobre un Mutardo con Resonancia psíquica. El poder podrá ser redirigido inmediatamente, y sin ningún gasto adicional de Acciones hacia otro objetivo, siempre que este esté dentro de las limitaciones de distancia y Línea de visión del poder desde el Mutardo con Resonancia psíquica. A efectos prácticos es como si el Mutardo con Resonancia psíquica pasase a ser la fuente del Poder en lugar del Cabezón.

Coste: 20 pts.

■ RESISTENTE

El Mutardo tiene una resistencia superior a la normal. Obtiene un bonificador de +2 a su Atributo de Dureza.

Coste: 10 pts.

■ SENTIDOS AGUZADOS

El Mutardo posee unos sentidos casi sobrenaturales que le permiten moverse de manera más precisa. Obtiene un bonificador de +2 a su Atributo de Agilidad.

Coste: 8 pts.

■ SÓNAR

El Mutardo posee la capacidad de situar a sus enemigos en el espacio aunque no tenga Línea de visión hacia ellos. Ya sea por un olfato hiperdesarrollado, emisión de ultrasonidos que capta a través de unas grandes orejas membranosas, una gran cabeza abovedada sensible a cambios de presión y humedad imperceptibles o todo junto. La cuestión es que prácticamente pueden ver a través de las paredes y nada puede pillarlos por la espalda.

El Mutardo tiene un ángulo de visión completo de 360° (en lugar de los 180° frontales habituales), por lo que se tendrá en cuenta cualquier parte de su peana para calcular Coberturas. Además, a la hora de realizar un Asalto, el Mutardo contará como que siempre tiene Línea de visión hacia su objetivo al comienzo de todas sus Acciones.

Coste: 6 pts.

PODERES PSÍQUICOS

Un Cabezón puede gastar una Acción para usar un Poder psíquico de manera automática. Ningún Poder psíquico podrá lanzarse dos veces sobre la misma miniatura en el mismo Turno de juego. Los Poderes psíquicos tienen una distancia máxima de alcance sobre su objetivo, más allá no pueden usarse. Si no se indica lo contrario, no necesitan Línea de visión sobre su objetivo.

■ BARRERA PSÍQUICA

Este poder le brinda una barrera de pura energía psíquica que le concede Blindaje 5 al propio Cabezón que lo lanza. Para usarlo tiene que gastar una Acción, y a partir de ese momento permanecerá activo, debiendo mantener una Acción cada Fase de activación posterior para mantenerlo, de manera que sólo dispondría de 2 Acciones libres. Al principio de las Fases de activación posteriores, puede decidir desactivarlo, no pudiendo volver a activarlo hasta el Turno siguiente.

Distancia: -

■ CHOQUE MENTAL

El Cabezón puede lanzar una onda psíquica que intenta freír el cerebro de un enemigo. Podrá gastar una Acción para intentar acabar con una miniatura enemiga en Línea de visión, que no esté combatiendo. Deberá hacer una tirada enfrentada de su Fuerza contra la Dureza del objetivo. Si iguala o supera al rival, la miniatura objetivo habrá sido abatida.

Distancia: 15 cm.

■ DESARME

Gracias a la telequinesis, el Cabezón puede intentar desarmar a una miniatura enemiga. Podrá gastar una Acción en intentar desarmar a una miniatura enemiga en Línea de visión, que no esté combatiendo. Para evitar ser desarmada, la miniatura afectada deberá superar una tirada de Fuerza. Si la falla, una de sus armas (a elección del Cabezón) caerá al suelo, y deberá gastar una Acción si quiere recogerla.

Distancia: 30 cm.

■ POTENCIACIÓN

A base de energía psíquica, puede potenciar a otras miniaturas amigas. Podrá usar una de sus Acciones para otorgar un +3 a Combate, Precisión o Técnica a una miniatura amiga. Esta miniatura disfrutará de este bonificador hasta que sea utilizado por primera vez, momento en el que perderá la Potenciación. Hasta que esto ocurra, la miniatura no podrá volver a beneficiarse de este poder una segunda vez, ni siquiera aplicado a un Atributo diferente.

Los Pochos tienen una mente más débil y más fácilmente influenciable, el uso de este poder psíquico por parte de un Cabezón permite que un grupo completo de Pochos disfrute de la Potenciación.

Distancia: 30 cm.

■ TITIRITERO

El Cabezón puede meterse en la mente de otros Mutardos, realizando actos diversos a través de ellos. Puede gastar una de sus Acciones para que otra miniatura de su banda realice una Acción gratuita inmediatamente.

Los Pochos tienen una mente más débil y más fácilmente influenciable, el gasto de una Acción por parte de un Cabezón permite que un grupo completo de Pochos se vea afectado por Titiritero.

Distancia: 30 cm.



EJEMPLOS

RESONANCIA PSÍQUICA



Un Cabezón de los Mutardos lanza Potenciación, que es un Poder psíquico con un alcance de 30 cm., sobre un Mutardo con Resonancia psíquica que se encuentra a 22 cm. en el centro de la imagen. Inmediatamente el jugador Mutardo podrá redirigir esta Potenciación hacia una miniatura propia hasta 30 cm del Mutardo con Resonancia psíquica, independientemente de la distancia original respecto al Cabezón. De esta manera el Mutardo a la izquierda de la imagen, que está a 25 cm. del Mutardo con Resonancia psíquica puede recibir la Potenciación.

El Cabezón podría volver a lanzar Potenciación en ese Turno de juego sobre el Mutardo con Resonancia psíquica, siempre que luego no rebote ese poder sobre la misma miniatura, ya que este Mutardo no es realmente el receptor del poder, sino simplemente un repetidor psiónico para que otras miniaturas lo reciban, y son por tanto estas las que tienen que acatar la regla de no poder recibir el mismo Poder psíquico en el mismo Turno de juego.



Kim lanza su Poder psíquico de Absorción vital con un alcance de 30 cm., sobre un Mutardo con Resonancia psíquica que se encuentra a 19 cm. en el centro de la imagen. Inmediatamente el jugador Mutardo podrá redirigir esa Absorción vital hacia una miniatura propia hasta 30 cm del Mutardo con Resonancia psíquica para sustraerle 2 puntos de Dureza para luego darle 1 punto de Dureza a otro Mutardo que también esté a una distancia máxima de 30 cm del Mutardo con Resonancia psíquica, ya que ahora este será a todos los efectos el lanzador del Poder psíquico y no debe medirse desde Kim.

No podrá utilizarse el Poder psíquico ni para sustraer ni para dar puntos de Dureza al Perromorfo, ya que no puede utilizarse ningún Poder psíquico sobre él debido a la Regla especial Perrete tontito.



★ ★ PANDILLEROS ★ ★



La vida en el Páramo es chunga de cojones. Para aquellos que no desean o no pueden establecerse en asentamientos, la opción más común es agruparse para ser más fuerte y sobrevivir. Así es cómo nacen los Pandilleros. El Páramo está lleno de estas bandas, que van desde saqueadores despiadados hasta justicieros implacables. Grupos que se dedican a atacar asentamientos, asaltar a viajeros en busca de recursos escasos como balas y gasolina, actuar como mercenarios, realizar trabajos para caciques locales, vigilar los alrededores de los asentamientos para proteger ese territorio, o en general cualquier cosa que los ayude a medrar y hacerse una banda más poderosa. También hay aquellos que vagan por el Páramo como espíritus libres, aprovechando la fuerza del grupo para aumentar sus posibilidades de supervivencia en un entorno hostil.

Algunas bandas de pandilleros siguen un estilo propio y definido. Pueden usar un tipo específico de ropa, llevar tatuajes identificativos en su piel o afeitarse la mitad de la cabeza como una marca distintiva. Estos elementos les dan un sentido de pertenencia y camaradería dentro del grupo, así como una identidad clara en un mundo caótico. Por otro lado, hay pandilleros cuyas bandas son completamente heterogéneas, sin necesidad de mostrar ninguna marca de tribu. Estos grupos se unen por necesidad y conveniencia, y su unidad radica en su objetivo común de sobrevivir en el Páramo a cualquier costo.

La vida en la Zona de Puentecharra no es para los débiles de corazón ni para los blandengues. La falta de recursos, las condiciones climáticas extremas y la constante amenaza de otros Pandilleros rivales y bestias del Páramo peligrosas que te cagas hacen que la supervivencia sea una tarea ardua y despiadada. Los Pandilleros se enfrentan a desafíos constantes y deben estar dispuestos a hacer lo que sea necesario para mantenerse con vida. En la mayor parte de las ocasiones, la lealtad y la confianza son valores escasos, y la traición y la violencia son moneda corriente.

Sin embargo, en medio de la desolación del Páramo, también hay espacio para la camaradería y la solidaridad. Los Pandilleros pueden formar lazos estrechos dentro de sus grupos, confiando en sus compañeros para protegerse mutuamente y enfrentar juntos los peligros del entorno. También pueden encontrar una sensación de libertad y autonomía al vagar por el Páramo como espíritus libres, sin ataduras ni restricciones impuestas por la sociedad.

Lo que está claro es que la pertenencia a una banda puede significar la diferencia entre la vida y la muerte, y la elección de unirse o no a un grupo puede tener consecuencias profundas en la lucha diaria por la supervivencia.

RESTRICCIONES

Los Pandilleros deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puede haber máximo una Personalidad o Mercenario en la banda.
- Puede haber máximo un Jefe en la banda.
- No puede haber mayor número de Piltrafas que la suma del resto de integrantes de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Pandilleros tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts



PILTRAFA

20 PUNTOS



25 MM

Cachorros, putillas, carnaza, masillas, novatos, cachocarnes o cualquier otro apelativo despectivo que se te ocurra: los Piltrafas son los recién llegados, la carne fresca que aún tienen que ganarse su lugar en la banda o el respeto de sus compañeros. La mayoría son jovencitos con ganas de aventuras, aunque siempre hay algún abuelete que se une a una banda tras haber abandonado, por voluntad propia o no, su asentamiento. Las canas o las arrugas no evitan que estos Piltrafas sufran el mismo maltrato que los demás. Forman la base de la pirámide alimenticia, siendo usados como carne de cañón hasta que puedan sobrevivir lo bastante para ganarse un ascenso. Los Piltrafas suelen estar equipados con lo puto peor y tienen pocas posesiones personales.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	4	4	4	3	3

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

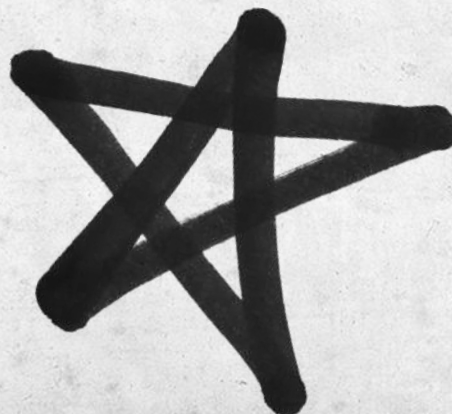
Cuchillos arrojados	3 pts	Pistola	5 pts
Maza ligera	3 pts	Arco	10 pts
Filo pequeño	4 pts		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido	5 pts
------------------------	-------





MACHACA

30 PUNTOS



En algunas bandas hay que pasar unas pruebas, en otras debe sobrevivir un año, en otras debe ser votado como tal... pero al final, si un Piltrafa no la caga, llega el momento en el que se convierte en un Machaca, un miembro de la banda de pleno derecho.

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

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Cuchillos arrojadizos.....	3 pts	Escopeta.....	6 pts
Maza ligera.....	3 pts	Ballesta.....	8 pts
Filo pequeño.....	4 pts	Arco.....	10 pts
Maza.....	5 pts	Filo medio.....	10 pts
Pistola.....	5 pts		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido	5 pts
------------------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Retraso (1).





BRUTO

40 PUNTOS



25 MM

A toda banda le viene bien tener unos tíos grandes y cachas, que puede que no sean los más listos ni los más hábiles, pero que pegan unas leches que dan gusto.

Grandes y cachotas, los Brutos ignoran el dolor con un levantamiento de ceja. Lo cual les viene bien, porque tampoco es que fuesen a ganar un premio Nobel. Lo que les falta de sesos, eso sí, lo compensan con músculos hasta en las encías. Los Brutos pueden ser la guardia personal del señor de la guerra de turno, ya que suelen carecer de la iniciativa necesaria para intentar hacerse con el poder, o quizás simplemente usados para avanzar primero cubriendo al resto de efectivos de la banda.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5	4	4	5	4	2

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza..... 5 pts	Maza pesada 6 pts
Escopeta..... 6 pts	Filo pesado 8 pts

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su cuero endurecido por:

Armadura metálica 10 pts	Pura chapa 15 pts
--------------------------------	-------------------------

EQUIPO

Puede equiparse con:

Escudo..... 6 pts



CURTIDO

40 PUNTOS



25 MM

Estos son los tipos y tipas duros de las bandas, los curtidos, a los que los demás miran con respeto. Han participado en innumerables batallas y enfrentamientos en el Páramo, lo que los ha convertido en verdaderos veteranos de guerra. Han adquirido una amplia gama de habilidades de supervivencia y combate, y han desarrollado una dura mentalidad que los distingue de los demás miembros de las bandas.

Bien es cierto que la mayoría también han pagado un alto precio por su experiencia. Han perdido amigos, camaradas, mascotas y mucha buena ropa en la batalla, y han sufrido traumas y cicatrices emocionales que llevan consigo en su camino. Eso hace que tiendan a ser hoscos y malhumorados, pero como te pueden pegar un fustial que te dé la cara de al revés pues el resto de miembros de la banda traga con ello.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	6	6	5	4	4	4

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza.....	5 pts	Rifle.....	8 pts
Pistola.....	5 pts	Filo medio.....	10 pts
Escopeta.....	6 pts	Rifle automático.....	10 pts
Ballesta.....	8 pts		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido.....	5 pts	Armadura metálica.....	15 pts
-----------------------	-------	------------------------	--------

REGLAS ESPECIALES

Retraso (2).



JEFE

70 PUNTOS



Los Jefes se hacen con el control de sus bandas siendo los más listos y fuertes... y muy probablemente también apaleando o engañando a sus predecesores, conservándolo hasta que alguien más joven, listo y rápido aparezca en el horizonte. Hasta entonces los Jefes harán lo que les pete con sus subordinados. En ocasiones son líderes naturales dentro de las bandas y su experiencia es buscada y respetada por otros miembros, y en otras gobiernan a base de miedo y violencia.

Puede que confíen mucho en sus machacas para hacer un montón de cosas, pero si han llegado hasta ahí arriba es porque son más que capaces de romperle el culo a cualquiera que se ponga bobo.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	6	6	6	4	4	5

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza.....	5 pts	Rifle.....	8 pts
Pistola.....	5 pts	Filo medio.....	10 pts
Escopeta.....	6 pts	Rifle automático.....	10 pts
Ballesta.....	8 pts		

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su *cuero endurecido* por:

Armadura metálica.....	10 pts	Chaleco antibalas.....	10 pts
------------------------	--------	------------------------	--------

REGLAS ESPECIALES

Retraso (3).



CLINT TIROFIJO

60 PUNTOS



¿Clint "Tirofijo"? ¡El puto kío! Es uno de esos tíos que pasarán a la historia popular del Páramo sin ninguna duda. Hay cienes y cienes de leyendas sobre el colega, aunque claro, no sabes cuántas de ellas son jujanas o no, pero viéndolo en acción te digo tronco que te las crees todas.

La mayoría de las bandas de Puentecharra y alrededores se lo rifan, las que pueden pagarle claro, el tío tiene en la Lista de Sinagua uno de los cachés más altos de todos los mercenarios que puedas encontrar. Y además de su tarifa cobra comisión por abatido. Me han contado que algunas bandas han tenido que pararlo porque se estaba cargando tanta peña que luego no iban a tener balas suficientes para pagarle.

Lleva siempre un Colt tuneado regalo de Samantha O'Sullivan al que llama Lucy (se dice que tuvieron un lío... y bueno, siendo ella como es, como para no creérselo). Si alguna vez te topas con él, ni se te ocurra tocárselo o mirarlo siquiera, el tío pa mí que tiene un rollo enfermizo con el trasto. ¡Si es que le habla y todo! Cualquier día lo deja transparente de tanto que lo limpia. Además tiene otras rarezas, cuando lo contratan, no puede haber nadie más con armas de fuego, dice que a Lucy no le gusta la competencia. Una vez por lo visto se llevó un rato apuntando a un cabezón y cuando estaba a punto de disparar, un piltrafa con una pipa le pegó un tiro al cabezón y lo fulminó. La alegría del pobre piltrafa le duró el tiempo que tardó Tirofijo en meterle una bala entre ceja y ceja.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4 (3)	7	5	4	4	3

ARMAS

Lucy (pistola).

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Pandilleros, Retraso (2).

Por un puñado de balas. Siempre que falle un disparo, el honor de Clint quedará tan tocado que cambiará de bando al principio del siguiente Turno de juego. Esto podrá suceder de nuevo durante la partida.

Imperdonable. A Clint no le gusta que Lucy tenga competencia. Si llevas a Clint, ninguna otra miniatura de la banda puede estar equipada con un arma con la Regla especial Arma de fuego.

Alégrame el día. Cuando Clint se haya quedado sin *balas* puede intentar una Acción de Disparo de manera normal. Si el resultado en la tirada de Precisión es par, Clint aún tendrá una última bala en el tambor que podrá utilizar normalmente. En caso de ser impar, mala suerte, definitivamente no hay balas. Solo podrá realizar esto una vez durante la partida.

El Jinete Paliducho. Las miniaturas que disparen a Clint, sufrirán un penalizador de -1 a la Precisión.



LORD HOMOEROTICUS

100 PUNTOS



25 MM

Son muchos los rumores que envuelven a Lord Homoeroticus, ya sea como por qué esconde su rostro tras una máscara, de dónde sacó a su pistola Alegradías, o cómo se hizo con el control del asentamiento de Pozoguay (antes Pozotriste) y lo convirtió en el lugar de perdición que es actualmente. Pero su liderazgo de la Ostra Azul lo ha hecho una leyenda en el Páramo.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	6 (5)	6	6	5	5	4

ARMAS

Alegradías (pistola con mira telescópica).

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Pandilleros, Retraso (3).

Jefe. Lord Homoeroticus es un Jefe Pandillero, por lo que no podrás tener otro en tu banda.

Nos mola el cuero. La banda de la Ostra Azul tiene una obsesión por el cuero que salta a la vista, siendo sin lugar a dudas uno de sus rasgos más distintivos. Los Piltrafas, Machacas y los Curtidos de la banda llevan *cuero endurecido* por defecto en lugar de *ropas resistentes*, sin coste adicional.

Discursitos. Lord Homoeroticus tiene una cierta manía a coger un altavoz y soltar discursos bastante insufribles antes de entablar combate. Posiblemente sea que le guste su propia voz, o crea que así es más molón, pero es un auténtico plasta. Los discursos son variados, desde su decepción por el rival, hasta sus habilidades como tapicero. El caso es que a veces hacen mella en el enemigo, a veces todo lo contrario. Justo antes de comenzar el primer Turno de juego debes hacer una tirada en la siguiente tabla para averiguar el efecto que tienen.

RESULTADO	EFEECTO
1	El enemigo no piensa aguantar a ese payaso ni un momento más. Todas las miniaturas de la banda rival tienen la Regla especial Bersérker.
2-3-4	Sus hombres se preguntan por qué tienen que aguantar estas cosas. Perderán todas las tiradas enfrentadas empatadas que normalmente ganaría la miniatura en su Fase de activación.
5-6	Ambos bandos prefieren matarse que tener que aguantar más esto. En caso de empate en las tiradas enfrentadas de Fuerza contra Dureza, la Fuerza tendrá siempre un bonificador de +1.
7-8-9	Los enemigos se preguntan por qué tienen que aguantar estas cosas. Perderán todas las tiradas enfrentadas empatadas que normalmente ganaría la miniatura con la Fase de activación.
10	Mira tú que hoy ha estado fino e inspirador. Todas las miniaturas de su banda tienen la Regla especial Bersérker.



TROUPE



Al oeste de Puentecharra, cerca del abandonado parque de Luckyland, se levanta uno de los lugares que resultan más chungos de toda esta zona. Grandes carpas circulares, decoradas con franjas de colores saltones ya desgastados, cubren una planicie en la que se apiñan los restos de una gran feria popular: food trucks hechos polvo, casetas de feria derrumbadas, atracciones convertidas en montones de chatarra y cosas así.

Las carpas principales, no obstante, están en bastante buen estado y siguen aguantando de pie contra todo pronóstico. Cómo se llamaba este circo en sus días de esplendor no se sabe, pero ahora este lugar ha sido elegido por los tarados de la Hermandad de la Risa Floja como su campamento base.

Esta hermandad es una agrupación de hombres y mujeres que han consagrado su vida a alegrar la existencia a los demás desgraciaos que viven por el Páramo. Conocen las historias sobre los antiguos payasos que llevaban risas y diversión a mayores y pequeños por igual, y se han propuesto adoptar el papel de modernos bufones para hacer más llevadero el mundo de mierda que hemos heredado de los hijoputas que apretaron el botón rojo.

Se visten con uniformes coloridos y vistosos, de tallas demasiado grandes para ellos, lucen sombreros horteras o ridículos, se dejan bigotes absurdos y algunos se las arreglan para andar por ahí con unos zapatones gigantescos. Mujeres barbudas, forzudos de cartel, domadores de galligartos y payasos bromistas forman un plantel muy pintoresco de peña que sólo busca arrancarte una sonrisa. Y podrían conseguirlo... si no fuese porque dan un canguelo que te pasas.

Aunque se llaman a sí mismos la Hermandad de la Risa Floja, o simplemente la Hermandad, cuando van de "gira" a ese grupo le llaman Troupe y es el nombre que les ha quedado.

¿Queréis más información sobre la Hermandad de la risa Floja? Pues en el suplemento de rol de Cultos del Páramo vuestros deseos se harán realidad. Podréis saber como nació la Pachachología, o cuales son las Cinco Familias que iniciaron la Hermandad (sí, por eso los 5 cascabeles de su logo). Diversión a raudales en ese suplemento.

RESTRICCIONES

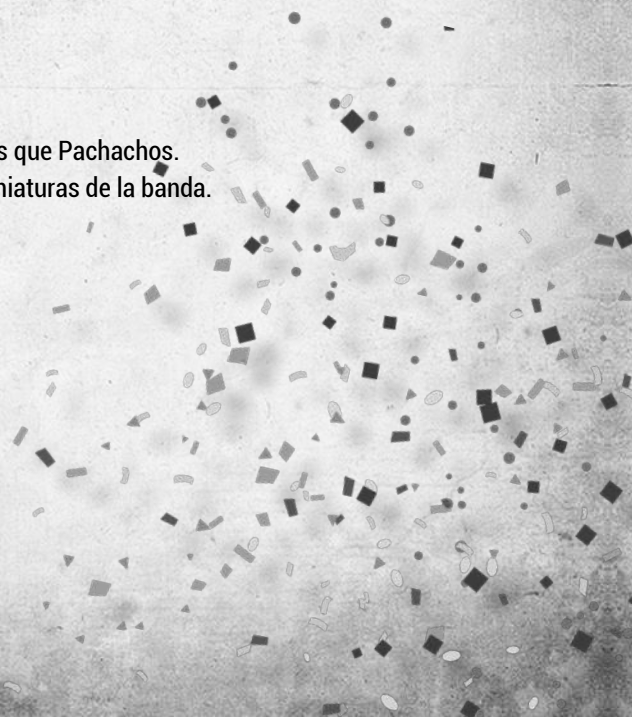
La Troupe debe cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puede haber máximo una Personalidad o Mercenario en la banda.
- Puede haber máximo un Jefe de pista en la banda.
- No puede haber más Domadores (sin contar sus fieras), Forzudos o Acróbatas que Pachachos.
- Un Domador puede adquirir hasta 2 fieras que cuentan para el máximo de miniaturas de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un cañón lanzador.
- Puede equiparse como máximo con un coche de Pachachos.
- Puede equiparse como máximo con un Gato paramañeo.

EQUIPO GENÉRICO

Cualquier miembro de la Troupe tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts





PACHACHO

18 PUNTOS



25 MM

Los pachachos, payasos o pagliacci, son la mano de obra del circo. Los currelas que forman la base de todo espectáculo. Puede que les vaya más el humor físico de golpes y caídas, el arte dramático más refinado o la sorpresa proporcionada por un pañuelo que nunca deja de salir de una manga. Su campo de experiencia es la acción directa: te van a matar de risa quieras o no.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	3	3	3	3

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera	3 pts	Pistola	5 pts
Filo pequeño	4 pts	Cañón de confeti	6 pts
Guante de boxeo extensible	4 pts	Escopeta	6 pts
Maza	5 pts		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido	5 pts
------------------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Risa difícil. Al igual que los típicos payasos de toda la vida, los Pachachos de la Hermandad de la Risa Floja suelen causar emociones polarizadas, o te hacen mucha gracia o los odias a muerte. Luchar contra Pachachos es como tirar una moneda. Cuando una miniatura Dispare o Combata contra un Pachacho tendrá que ver si su tirada de Precisión o Combate (lo que tenga que utilizar) es par o impar. Si fuera par se sumará 2 a la tirada (hasta un resultado máximo de 10) pero con un resultado impar se restará 2 (hasta un mínimo de 1).

Zapatones. Si un Pachacho desea Asaltar a una miniatura enemiga y no llega por una distancia de 2,5 cm o menos, gracias a los zapatones podrá adelantarse esa distancia de manera automática y por tanto podrá Asaltar. Pero cuidado, eso mismo sucederá si le Asaltan a él.

Artículos de coña. Un Pachacho puede equiparse con hasta dos Artículos de coña.



DOMADOR

22 PUNTOS



25 MM

Los domadores, o domatori, son los recién llegados a la Hermandad de la Risa Floja, pero no por ello los quieren menos. La peña capaz de comunicarse con los bichos y hacer que luchen por ellos siempre cae bien. Sus animales vigilan los campamentos, les hacen compañía y no se separan de ellos cuando hay hostias.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	4	3	3	3

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Látigo 4 ptos | Maza 5 ptos

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Señor de las bestias. Un Domador puede adquirir hasta 2 fieras por +12 puntos cada una. Estas fieras, aunque de diferentes formas y tamaños, deben ir siempre en peana de 40 mm, están armadas con *garras y dientes* y, chorpocha, tienen la Regla especial Bestia.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	-	4	3	3	-

Las fieras siempre deben tratar de estar como máximo a 15 cm de su Domador, no pudiendo alejarse más voluntariamente. Si no estuvieran a esa distancia, cuando sea el momento de actuar de las fieras deben usar todas las Acciones necesarias en Mover para cumplir esto. Si su Domador resulta Abatido, antes de comenzar la Fase de activación de las fieras debes tirar 1d10 por cada una en la siguiente tabla para ver cómo actúan ese Turno.

RESULTADO	EFFECTO
1	La fiera intentará Asaltar a la miniatura de su propia banda a la que llegue más fácilmente. Si no llegara a Asaltar, se acercará lo máximo posible.
2-3	La fiera tratará de huir, avanzando lo máximo posible hacia el borde del tablero más cercano.
4-6	La fiera se quedará en el sitio atontada.
7 o más	La fiera intentará Asaltar a la miniatura de la banda rival a la que llegue más fácilmente. Si no llegara a Asaltar, se acercará lo máximo posible.

Avivar. Un domador puede usar su látigo para avivar a una fiera. Si está en contacto con una de sus fieras puede usar una Acción y la bestia obtendrá un bonificador de +1 a la Fuerza y Dureza durante lo que queda de ese Turno de juego.



ACRÓBATA

40 PUNTOS



25 MM

Los acróbatas, o giocolieri, son los más ágiles de todos los habitantes del circo, los mejor dotados para el uso de armas arrojadizas, asesinatos de precisión y cualquier misión que requiera sigilo y destreza. Si se emparejan con los evasi, expertos en furtivismo e infiltración, pueden liártela parda en cualquier sitio sin que te enteres de que te están dando por el culo a base de bien.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	4	6	3	3	4

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Cuchillos arrojadizos.....	3 pts	Filo pequeño.....	4 pts
Maza ligera.....	3 pts	Filo medio.....	10 pts

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Escurridizo, Todoterreno, Raudo.

Catapulta infernal. Los Acróbatas entrenan en pareja una técnica especial para poder saltar más alto y así evitar obstáculos o abalanzarse contra el enemigo. Al empezar la partida puedes emparejar a tus Acróbatas. Obviamente si no son pares, por lo menos un Acróbata deberá estar sin emparejar.

Mientras un Acróbata esté en contacto con su pareja (y solo con ella), pasará a tener la Regla especial Salto. Usar uno de estos saltos para Asaltar a un enemigo es siempre peligroso, y la miniatura que lo haga deberá superar una tirada de Agilidad. Si la supera se considerará que la miniatura asaltada está de espaldas (vale, técnicamente estará debajo), pero si la falla, perderá todos los bonificadores del Asalto.

Artículos de coña. Un Acróbata puede equiparse con hasta un Artículo de coña.



FORZUDO

40 PUNTOS



25 MM

Los forzudos, o forzuti, son las bestias pardas de la hermandad circense. Auténticas moles de músculos o tíos gigantescos que te pueden hacer una sentadilla y aplastarte con sus grasientas nalgas. Auténticas aberraciones de la naturaleza, literalmente, que doblan barras de hierro, abren cocos con los dientes y tienen racimos de plátanos por manos.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	3	2	6	5	2

ARMAS

Debe ir equipado con UNA de las siguientes armas:

Maza.....	5 pts	Filo pesado.....	8 pts
Maza pesada.....	6 pts		

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

Ropas resistentes.....	5 pts
------------------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Bestia parda. El Forzudo trabaja literalmente levantando pesos, así que ignora el penalizador de -1 a la Agilidad de la Regla especial Armatoste.

Lucimiento. El Forzudo puede llevar a cabo grandes hazañas de fuerza. Una vez por partida, al comienzo de un Turno de juego, podrá hacer que su Atributo de Fuerza tenga un bonificador de +2 que durará hasta el final de ese Turno de juego.

Artículos de coña. Un Forzudo puede equiparse con hasta un Artículo de coña.





JEFE DE PISTA

50 PUNTOS



25 MM

Los jefes de pista, o direttori, son los líderes naturales de cualquier sección de la Hermandad (ellos llaman Troupe a lo que cualquier otro paramañero normal llamaría banda). Trazan planes, organizan bolos, anuncian sus espectáculos con gran fanfarria y se preocupan de que a sus muchachos no les falte el curro. También son egocéntricos, pomposos y sobrados que te pasas.

Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	3	4	4	3	3	6

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Filo pequeño.....	4 pts	Filo medio.....	10 pts
Pistola	5 pts		

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

Ropas resistentes.....	5 pts
------------------------	-------

REGLAS ESPECIALES

El mayor espectáculo del mundo. El Jefe de pista es un maestro de ceremonias experto, capaz de encandilar a niños y mayores por igual, dejándolos boquiabiertos mientras su Troupe hace de las suyas. Durante su Fase de activación, el Jefe de pista puede utilizar su altavoz y gastar 1 Acción para lograr uno de los siguientes efectos, no pudiendo repetir el mismo dos veces durante la partida.

- **Reclamar la atención:** todas las miniaturas enemigas que no están trabadas en Combate deberán girarse inmediatamente para mirar de frente al Jefe de pista.
- **Presentar a los Pachachos:** durante este Turno de juego, la Regla especial Risa difícil de los Pachachos restará o sumará 4 en lugar de 2.
- **Presentar a los Acróbatas:** la próxima vez que utilices la Regla especial Catapulta infernal de un Acróbata, podrá sumar 10 cm a un súper salto (por lo que podría ser de hasta 40 cm).
- **Presentar a los Forzudos:** la próxima vez que utilices la Regla especial Lucimiento de un Forzudo, el bonificador de +2 se aplicará también al Combate.
- **Presentar a los Domadores:** durante este Turno de juego las fieras podrán alejarse hasta 30 cm de los Domadores en lugar de los 15 cm habituales.



FRANÇOIS EL MIMO

30 PUNTOS



25 MM

Por alguna razón, los integrantes de la Hermandad de la Risa Floja son capaces de despertar un mal rollo y odio sin par. ¿Os imagináis a alguien que incluso dentro de esa comunidad sea rechazado? Pues sí, existe alguien que vive en la Hermandad de la Risa Floja pero que allí causa rechazo, pena y burlas: François el Mimo. Y eso que en este mundo ya no hay nacionalidades y ni siquiera se dan cuenta de que su nombre es francés. Cuando esta gente intentó recuperar a todos estos personajes del Mundo de Antaño para devolver la alegría al mundo obviaron la figura del mimo porque... pues porque hasta ellos se dieron cuenta de que no hace puta gracia. Pero François, que por algún tipo de mutación había nacido sin boca, y por tanto era mudo, quedó fascinado por esos seres con la cara pintada de blanco capaces de representar una historia a través de gestos faciales o movimientos del cuerpo.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3 (1)	3	3	3	3	3

ARMAS

Ninguna.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de la Troupe.

¡Matad a eso! Es imposible concentrarse en liquidar a nadie más si François está cerca. Si un enemigo quiere Asaltar o Disparar a una miniatura de la banda de François, y este pudiera ser también blanco de esos ataques, está obligado a hacerlo contra François.

Mimo. François se puede poner en plan pesado imitando a alguien hasta el mínimo detalle. Si François está a 30 cm o menos de una miniatura enemiga no Abatida en peana de 25 mm y forma humana en Línea de visión, puede gastar una Acción y pasará a tener todos los Atributos y equipo de esa miniatura. Será como un clon, vamos. Podrá mantenerse así mientras se sigan manteniendo todas las condiciones anteriores.

Muro imaginario. A François le mola mucho hacer gestitos con las manos como si tuviera un muro delante hasta el punto de que realmente funciona. François puede gastar una Acción en crear un muro que le proporciona a él y solo él un bonificador de Cobertura de +6 por el frente (en su Línea de visión). Sin embargo, en cuanto se mueva de ese lugar el muro perderá su efecto.



MADAME DESTINO

50 PUNTOS



Al contrario que la mayoría de los integrantes de las Troupes, que adoptaron un papel circense después de unirse a la Hermandad de la Risa Floja, inspirándose en todo lo que encontraban de esa vida en los restos del Mundo de Antaño, Madame Destino (nombre artístico, que realmente se llama Nadja) ya ejercía de adivina con anterioridad. Es la descendiente de una casta de videntes gitanas que ha conseguido que sus costumbres sobrevivan hasta nuestros días. Cuando una Troupe pasó por su asentamiento, reconoció en esta mujer a una de las adivinas de las que hablaban los libros. No había ninguna en la Hermandad, ya que nadie entre sus integrantes tenía esos dones, y sin dudarlo le ofrecieron unirse a ellos. Por supuesto, les dijo que ya sabía que vendrían y que les estaba esperando, y es que si no vaya estafa de vidente. Desde entonces se une a las Troupes para leer el futuro a cualquiera que desee saberlo, aunque ya sabéis lo que se dice, ten cuidado con lo que deseas...

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

ARMAS

Filo pequeño.

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de la Troupe, Retraso (3).

Levitación. A Madame Destino le da por ir por ahí levitando aunque sin despegarse mucho del suelo. Ignora cualquier tipo de terreno que esté a ras de suelo, incluso el impasable, ya que realmente nunca llega a posarse sobre él.

Vidente. Madame Destino es capaz de leer el destino a través de las cartas del Tarot. Puede revelar una carta a una miniatura enemiga en Línea de visión y hasta 45 cm durante el Turno de juego 1 o 2, otra durante el 3 o 4 y otra durante el 5 o 6, gastando 1 Acción. Sí, 3 cartas en total. Cuando lo haga debes tirar 1d10 en la siguiente tabla repitiendo si sale una carta repetida, o utilizar las cartas que puedes descargar en nuestra web, y aplicar el resultado de manera permanente sobre la miniatura.

RESULTADO	EFEECTO
1	El Masca. La miniatura tiene un +1 a su Atributo de Acciones (hasta un máximo de 3).
2	El Pirao. Desaparece un arma al azar de la miniatura.
3	El Sol. La miniatura tiene un -2 a su Atributo de Precisión (hasta un mínimo de 1).
4	La Luna. La miniatura tiene un -2 a su Atributo de Combate (hasta un mínimo de 1).
5	El Buga. La miniatura obtiene la Regla especial Rauda.
6	El Engranaje. La miniatura tiene un -2 a su Atributo de Dureza (hasta un mínimo de 1).
7	El Páramo. La miniatura tiene un -2 a su Atributo de Agilidad (hasta un mínimo de 1).
8	La Torre. La miniatura tiene un +2 a su Atributo de Dureza.
9	El Memonio. La miniatura tiene un -1 a su Atributo de Acciones (hasta un mínimo de 1).
10	La Muerte. La miniatura debe superar una tirada de Dureza o resultar Abatida.

EQUIPO DE LA TROUPE

Además del equipo genérico habitual, la Troupe tiene cierto equipo propio de la facción.

ARMAS CUERPO A CUERPO

GUANTE DE BOXEO EXTENSIBLE

Mediante un mecanismo chungo la gente de la Hermandad puede hacer que un guante de boxeo salga disparado contra sus enemigos. Tópico pero efectivo.

Reglas especiales: Escasa, Lentorra (1).

Estadísticas: Combate +2, Fuerza +2, Penetración 1

Coste: 4 pts.

LÁTIGO

Consiste en una vara de la que sale una correa, cordel o sogá de cuero con la que se aviva a las bestias.

Estadísticas: Combate +0, Fuerza +1, Penetración 3

Coste: 5 pts.

ARMAS A DISTANCIA

CAÑÓN DE CONFETI

Los cañones de confeti hacen gracia a cuatro gatos, entre ellos a los integrantes de la Hermandad de la Risa Floja. Construidos por ellos mismos a imagen y semejanza de los del Mundo de Antaño, estos cañones meten más ruido, cargan mucha más pólvora y hacen menos puta gracia todavía que los que vendían en los chinos.

Reglas: al Disparar el *cañón de confeti* primero se deberá gastar la Acción en Disparar y luego se tirará el d10 para saber la distancia (no tiene modificadores por rangos de distancia). Si no llega, pues mala suerte, Acción perdida.

Por otra parte, los papelitos brillantes son numerosos y dan por culo que flipas, así que cualquier miniatura impactada que no haya sido Abatida sufrirá un penalizador de -1 a la Agilidad hasta que gaste una Acción en limpiarse. En cualquier caso, seguirá encontrando confeti de mierda en su ropa durante un mes.

Reglas especiales: Escasa, Lentorra (1), Postas.

Distancia: 1d10 x 5 cm.

Estadísticas: Fuerza 3, Penetración 5

Coste: 6 pts.

EQUIPO ESPECIAL

CAÑÓN LANZADOR

Es un cañón o bombardá, lleno de coloronchis, donde cabe un miembro de la banda listo para ser disparado.

Reglas: debe desplegarse el cañón en la zona de despliegue de la banda, sobre una peana de 40 mm, antes de comenzar a desplegar las miniaturas.

Cualquier Pachacho o Acróbata en contacto con el *cañón lanzador* puede gastar una Acción en autodispararse hacia un enemigo en Línea de visión a una distancia máxima de 90 cm, utilizando su propio Atributo de Precisión (no tiene modificadores por rangos de distancia ni se puede Apuntar). En caso de impactar lo hará con Fuerza 7 y Penetración 10. Si no impacta, la miniatura lanzada saldrá despedida fuera de la mesa y se considerará Abatida (aunque no podrá ser Rapiñada). Si la miniatura consigue Impactar quedará en contacto con la

miniatura objetivo, pero resultará Abatida al instante salvo que saque un 1 en la tirada de Precisión. Si la miniatura objetivo no ha quedado Abatida, pasarán a estar trabadas en Combate, pero sin que se haya producido ningún Asalto.

Este equipo está limitado a 1 por banda.

Coste: 10 pts.

CHISMECICLO

A algunos de los Pachachos de la Hermandad de la Risa Floja les encanta montar en toda clase vehículos ridículamente pequeños para su tamaño. Son de esos que acaban en ciclo, como monociclo o triciclo y que si ya no resultaban muy útiles antes, imaginad ahora por el medio del Páramo.

Reglas: puede equiparse a un Pachacho con un *chismeciclo*, en el que irá montado. Una vez por Fase de activación y siempre que vaya por Terreno chachi pasará a tener la Regla especial Rauda durante una Acción de Movimiento. Un Pachacho en chismeciclo ganará la Regla especial Montada y perderá su Regla especial Zapatones.

Coste: 8 pts.

COCHE DE PACHACHOS

Los Pachachos conducen unos bugas pequeñitos y de formas muy cómicas. Con sus colores chillones, sus ruedas hinchadas en exceso, sus cristales tintados y un montón de adornos muy chorras. Flores pintadas, muelles en el techo en los que oscilan trompetas o bocinas Pero lo que de verdad deja a sus enemigos con el culo torcido es su capacidad para llevar peña dentro de esos utilitarios ridículamente pequeños.

Reglas: antes de comenzar la partida y de que ninguna miniatura sea desplegada puedes colocar el *coche de pachachos* en cualquier lugar de la mesa fuera de las zonas de despliegue. Cuando sea el momento de desplegar tus Pachachos puedes decidir si quieres que cada uno lo haga desde el coche. Antes de desplegar una miniatura deberás ver a qué distancia de tu zona de despliegue está el coche y hacer una tirada. Si consigues el resultado indicado en la tabla posterior podrás desplegar un Pachacho pegado al coche, si no desplegará normalmente. Podrás seguir intentando desplegar Pachachos hasta que falles una tirada, momento en el que deberán desplegar de la manera habitual. El coche seguirá en la mesa como un elemento de escenografía de tamaño 1 y grado de protección pesado.

Este equipo está limitado a 1 por banda.

DISTANCIA	RESULTADO NECESARIO
0 a 10 cm	2+
+10 a 20 cm	4+
+20 a 30 cm	6+
+30 a 40 cm	7+
+40 a 50 cm	8+
+50 a 60 cm	9+

Coste: 25 pts.

EJEMPLO

Colocas el coche de pachachos a 27 cm de tu zona de despliegue. Decides desplegar un Pachacho en el coche y sacas un 7, por lo que puedes desplegarlo en contacto con este. Vuelves a intentar desplegar un Pachacho en el coche y sacas un 9, así que también puedes desplegarlo allí. Lo intentas con otro Pachacho y sacas un 3, que al ser menor a los 6+ necesarios no te permite desplegarlo en el coche. Este Pachacho y cualquiera que quieras desplegar después deberá desplegar de la manera habitual.

ARTÍCULOS DE COÑA

Como no podía ser de otra forma, a la Hermandad de la Risa Floja le encantan todos esos cachivaches para hacer bromas que normalmente no causan ni puta gracia a quienes las sufren. Los integrantes de la Troupe suelen aprovecharse de estos artículos de coña también cuando no les queda otra que combatir. Parecen funcionar tanto por el cacharro en sí, como por la fuerza de voluntad de los propios miembros de la Hermandad.

Algunos tipos de tropa de la Troupe pueden llevar ciertos artículos de coña que les darán ciertas ventajas una vez por partida por el coste indicado más adelante. Los artículos se agotan una vez usados, o lo que es lo mismo, son de un solo uso, así que hay que decidir sabiamente cuándo hacerlo. Ningún artículo puede adquirirse más de una vez por la misma miniatura ni repetirse más de tres veces en la banda.

BOCINA

¿A quién no le parece gracioso que le peguen un bocinazo en la oreja y le dejen medio sordo?.

Reglas: si la miniatura es Asaltada podrá pegarle un bocinazo al rival que hará que pierda todos los bonificadores del Asalto por el susto.

Coste: 6 pts

BOMBA FÉTIDA

Puede que estén hechas con las tripas de alguna bestia desagradable o que hayan conseguido encapsular algún pedo maloliente, pero el caso es lanzarlo al suelo y que todo apeste.

Reglas: puedes lanzar la bomba fétida a tus pies dejando un marcador permanente de 5 cm de radio. Cualquier miniatura en contacto que haga una tirada de Técnica tendrá un penalizador de -3.

Coste: 4 pts

COJÍN DE PEDOS

Aunque la idea es que alguien se siente y parezca que se ha tirado unos mega cuescos, los Pachachos los usan como relleno para sus culos.

Reglas: una miniatura equipada con el cojín será capaz de sobrevivir al disparo del cañón lanzador con un resultado en la tirada de Precisión de 1-2 en lugar de 1.

Coste: 5 pts

FLOR ESCUPE AGUA

Pocas bromas hay más conocidas que la flor que te echa agua en el careto... que bueno, en el caso de la Troupe es algún líquido asqueroso, ya que no está el agua para malgastarse.

Reglas: si la miniatura ya está trabada en Combate puede usar la flor para causar un penalizador de -2 al Combate a su rival a la hora de Combatir (ya sea su Fase de activación o la del rival).

Coste: 5 pts

GLOBO QUE FLOTA

No se sabe por qué algunos integrantes de la Hermandad de la Risa Floja no pueden separarse de estos globos de látex relleno de gas inflamable, puede que sea porque cada vez que un compañero cae todos se descojonan con la llamarada.

Reglas: si la miniatura equipada resulta Abatida el *globo* producirá una deflagración impactando a todas las miniaturas a 5 cm con Fuerza 2 y Penetración 2.

Coste: 5 pts

GUANTE CON DESCARGA

Encantado de conocerle... GRRRRRRZZZ. Otro clásico imperecedero.

Reglas: si la miniatura es impactada en Combate puede decidir tener la Regla especial Electrificación.

Coste: 5 pts

PAÑUELOS INFINITOS

Si te pagan por horas no hay mejor truco que estar sacando pañuelos sin parar durante 45 minutos.

Reglas: si la miniatura va a ser el objetivo de un disparo puede usar los pañuelos para despistar y que el atacante sufra un penalizador de -2 a la Precisión.

Coste: 5 pts

ZURULLO

¿Zurullo de coña? No trabajamos ese artículo.





V REICH



Aaron Schwartzmann fundó el V Reich que actúa en los alrededores de Puentecharra, después de que su maestro Winston le mostrara algunos retazos de libros de Historia del siglo XX y le patinara la neurona concretamente con toda la parafernalia nacionalsocialista del fascismo europeo de los años 30 y 40. Apartándose de la actitud y las pintas más anarco-punk de los pandilleros corrientes, esta persona fundó una organización altamente militarizada, organizada y jerarquizada, haciendo acopio de una gran cantidad de material bélico en un asentamiento con aspecto de fortaleza al que bautizó como Fuerte Germania. Como los libros del Mundo de Antaño hablaban de fechas muy antiguas, y ante la duda de si había habido otro Reich posterior al tercero del que tanto había leído en ellos, la bautizó como V Reich por si las moscas.

A pesar de sus pretensiones, hasta fechas cercanas era un grupo bastante patético que solía llevarse palizas de cualquier facción que se lo cruzase. Pero como si el destino hubiera intervenido, dos hechos fortuitos pero similares han cambiado las tornas. En un búnker militar encontraron en unas cámaras criogénicas a unos soldados genéticamente mejorados para la guerra, más fuertes y menos inteligentes. Estos fueron convertidos en la tropa de élite del V Reich, los Ubersoldat. Y además, en otra expedición rutinaria en busca de suministros, fue descubierta una trampilla bajo los escombros de una mansión en ruinas del Mundo de Antaño. Esta conducía nada más y nada menos que al museo privado de Edward Berhart, que contenía entre otras muchas cosas cientos de uniformes y armas de la II Guerra Mundial, un material ideal para equipar a las tropas de la facción.

Los principios básicos del V Reich son un odio profundo a los Mutardos, a quienes consideran animales indignos de codearse con los humanos, así como una especie de culto catastrofista al fin del mundo, que ellos están convencidos de que aún está por llegar. Así pues, combinan lo mejor de los "preppers" del fin del mundo actual con un sano odio racista por aquellos a quienes consideran inferiores. Cabe decir que, mientras no tengas miembros de más, escamas, cola o alguna mutación rara, el V Reich te recibirá con los brazos abiertos sin importar tu sexo, raza o religión: mujeres, latinos, negros, judíos y demás integran las filas de esta organización, que en la actualidad continúa estando dirigida por el Führer Aaron Schwartzmann.

RESTRICCIONES

El V Reich debe cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puede haber máximo una Personalidad o Mercenario en la banda.
- Puede haber máximo un Mariscal en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato paramañeo.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los integrantes del V Reich excepto los Subhumanos tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts



SUBHUMANO

20 PUNTOS



25 MM

Los Subhumanos son un producto fallido de la pobre ingeniería genética de los doctores del V Reich. Excitados por el descubrimiento de las cámaras criogénicas en las que yacían los Übersoldat, los genios locos de Festung Germania se embarcaron en un proyecto para replicar los efectos de sus mejoras y poder multiplicar los humanos mejorados acelerando el proceso, aunque sin saber muy bien dónde se metían o cómo iban a lograrlo.

El resultado fue devastador, por decirlo de forma suave, y todos los experimentos que han realizado hasta la fecha no han producido más que engendros híbridos, vegetales en algunos casos o totalmente fuera de sí en otros, con su cerebro frito más allá de toda recuperación.

Sin embargo los Mariscales a veces encuentran utilidad a estas criaturas rabiosas, blindándolas hasta las cejas para lanzarlas contra sus enemigos como tanques salvajes que desgarran y arrancan miembros.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	2	-	2 (1)	2	2	-

ARMAS

Garras y dientes.

BLINDAJE

Pura chapa.

REGLAS ESPECIALES

Bersérker, Mónguer.



SANITARIO

35 PUNTOS



25 MM

Los Sanitarios son los médicos de campaña del Reich. Los libros de antaño hablaban de un gran interés del antiguo Reich por la pureza de sangre, la medicina y los experimentos genéticos, así que han intentado formar su propio cuerpo de doctores con conocimientos en estos campos. De momento su dominio de la materia, por no hablar de su historial de éxitos, son más bien limitados. Pero a pesar de no tener ninguna formación digna de un título académico, es mejor tenerlos cerca cuando las balas empiezan a silbar.

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

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera	3 pts	Pistola	5 pts
Filo pequeño	4 pts	Escopeta	6 pts

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido	5 pts
------------------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Primeros auxilios. Un Sanitario puede intentar parchear a una miniatura Abatida aliada, para que siga luchando un poco más. Tendrá que ponerse en contacto con la miniatura Abatida, gastar una Acción para curarle las heridas más graves y tirar en la siguiente tabla. No puede volver a usarse Primeros auxilios en una miniatura que ya hubiera sido parcheada.

RESULTADO	EFEECTO
1	La miniatura está más allá de toda recuperación y no solo no se recupera sino que no podrá volver a intentar recuperarse en toda la partida.
2-3	La miniatura no consigue reanimarse, pero podrás volver a intentarlo.
4-8	La miniatura Abatida podrá volver a entrar en juego a partir de su Fase de activación siguiente, pero aplicando un penalizador -1 a sus Atributos físicos (Agilidad, Fuerza y Dureza) por el trauma sufrido y la debilidad causada por sus heridas, golpes o pérdida de sangre.
9-10	La miniatura Abatida podrá volver a entrar en juego en su siguiente Fase de activación con sus Atributos intactos.



SOLDAT

40 PUNTOS



Los Soldat son la milicia básica del V Reich, soldados curtidos que llevan a cabo misiones de reconocimiento, castigo, recuperación o emboscada. Son entrenados en los Festungs, y solo aquellos más capaces se convierten en Soldats y pueden ir a Fuerte Germania. Tienen un buen entrenamiento y creen que la obediencia es una de las mayores virtudes, por lo que seguirán sus órdenes sin hacer preguntas.

Están equipados con lo mejor salido de los arsenales de la facción. Las armas de los parameños zarrapastrosos, como ballestas y arcos, están totalmente prohibidas según las normas del Reich y ningún Soldat se equipará con ellas. Si esta gente dispara, será con armas de fuego, que es algo que parecen tener grabado en su ADN desde tiempos inmemoriales.

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

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Cuchillos arrojados	3 pts	Escopeta	6 pts
Filo pequeño	4 pts	Rifle	8 pts
Pistola	5 pts		

BLINDAJE

Cuero endurecido.

EQUIPO

Puede equiparse con:

Walkie-talkie	7 pts
Mastín	9 pts

REGLAS ESPECIALES

Mastín. El V Reich adora a los animales mucho más que a los Mutardos, sobre todo a los perros fieros y poderosos que pueda entrenar para labores de vigilancia, rastreo o incluso combate. Un Soldat puede llevar UN mastín, que irá sujeto por una correa, moviéndose con ella, como un elemento de equipo más.

El mastín otorga un bonificador de +1 al Combate. Además si la miniatura resulta Abatida, el mastín vigilará, evitando que cualquier miniatura enemiga pueda Rapiñar el cadáver del Soldat.



ÜBERSOLDAT

50 PUNTOS



25 MM

Los Übersoldats son soldados genéticamente alterados descubiertos en un búnker no muy lejos de la zona de nuestro actual Pentágono. Los sanitarios del Reich fueron capaces de recuperar un puñado de estos humanos mejorados (¡no mutantes!), ya que la mayoría de tanques donde se encontraban estaban corrompidos o destruidos. Por esta razón que son apreciados por encima de todas las cosas por sus líderes y no suelen ser expuestos al combate abierto a menos que la situación lo requiera impenablemente, aunque son una tropa de choque temible que, cuando recibe sus órdenes, cae sobre el enemigo sin piedad con todo su arsenal.

Desde entonces la División Científica ha estado intentando replicar el suero que les ha convertido en los soldados perfectos, más fuertes y menos inteligentes.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	4	5	6	5	2

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza.....	5 pts	Filo pesado.....	8 pts
Pistola.....	5 pts	Filo medio.....	10 pts
Escopeta.....	6 pts	Rifle automático.....	10 pts
Maza pesada.....	6 pts		

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su cuero endurecido por:

Armadura metálica.....	10 pts	Pura chapa.....	15 pts
------------------------	--------	-----------------	--------

EQUIPO

Puede equiparse con:

Walkie-talkie.....	7 pts
--------------------	-------



MARISCAL

60 PUNTOS



25 MM

Un Feldmarshall o Mariscal de campo (normalmente llamado "Mariscal" por abreviar), es quien lidera a las unidades de combate del V Reich sobre el terreno y responde sólo ante su Caporal. Tienen a su mando las conocidas como partidas y tal autoridad le concede la capacidad de tomar decisiones sobre la marcha, dar órdenes y llevar a cabo cualquier táctica que considere oportuna para alcanzar la victoria.

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

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera.....	3 pts	Escopeta.....	6 pts
Filo pequeño.....	4 pts	Filo medio.....	10 pts
Maza.....	5 pts	Rifle automático.....	10 pts
Pistola.....	5 pts		

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su cuero endurecido por:

Armadura metálica.....	10 pts	Chaleco antibalas.....	10 pts
------------------------	--------	------------------------	--------

EQUIPO

Walkie-talkie.

Puede equiparse con:

Mastín.....	9 pts
-------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Cadena de mando. El Mariscal puede impartir órdenes con su *walkie-talkie* a cualquier otra miniatura de su banda que esté equipada también con uno de estos artilugios y no esté trabada en Combate. Al hacerlo, le cederá una de sus Acciones para esa Fase de activación, que esa miniatura deberá realizar de inmediato nada más recibir la orden. La Acción de activar el *walkie-talkie* es la misma que se cede a la otra miniatura, por lo que el Mariscal podrá utilizar esta Regla especial hasta tres veces en su Fase de activación. No se pueden dar dos órdenes a la misma miniatura en la misma Fase de activación.



ILSE, LA LOBA DEL V REICH

45 PUNTOS



25 MM

El V Reich odia en general a las criaturas mutadas producidas por generaciones de invierno nuclear, lluvia radioactiva y exposición a la radiación tras el miedagedón que acabó con el Mundo de Antaño, pero Ilse podría ganar varios premios de calle. Incluso dentro de las filas del V Reich son pocos los que se atreven a cruzarse en el camino de esta fanática cazadora de mutardos, que se ha ganado a pulso su apodo de "La loba" por su ferocidad y sed de sangre.

Los rumores afirman que cuenta con una instalación propia apartada de Fuerte Germania, conocida como la Caja de Música, donde lleva a cabo atroces experimentos con los mutardos que consigue capturar con vida, o que simplemente los tortura por puro placer, acompañada de un pequeño grupo de seguidores que la adoran como a una diosa de ébano.

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

ARMAS

Fusta y pistola.

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad del V Reich.

Fusta. Ilse siempre lleva consigo una fusta de montar, que utiliza en combate para humillar y sacar de sus casillas a los rivales más que para eliminarlos. Tiene las estadísticas de un *filo pequeño*, pero por cada vez que impacte y no consiga Abatir al rival éste perderá 1 punto a Combate de forma acumulativa, ya que la ira y la vergüenza de ser fustigado en público lo harán perder los estribos.

Cazadora de Mutardos. La loba del V Reich tiene predilección por enfrentarse a los desechos mutados del Páramo, y lo dará todo por acabar con ellos. Cuando se utilice en una partida contra Mutardos, contará con las Reglas especiales Bersérker y Sed de sangre.



AARON SCHWARTZMANN

80 PUNTOS



PERSONALIDAD



40 MM

Sí, un enano de origen judío es el líder y fundador del V Reich. Así está el patio. Aaron se ha montado su ya no tan pequeño imperio aprovechando lo que encontró en algunos libros del Mundo de Antaño y enfocándolo al odio generalizado por los mutardos. Bueno, y beneficiándose de la estupidez supina que abunda en el Páramo.

Cuando Aaron Schwartzmann se dirige al combate, lo hace a lomos de su perro Benito, su fiel gran danés, que no solo le ayuda a avanzar a mejor ritmo que con sus pequeñas piernas, sino que le da un poco de ferocidad a u imagen casi cómica.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	4 (5)	5 (4)	6	5 (7)	5	4

ARMAS

Filo medio y pistola.

BLINDAJE

Cuero endurecido.

EQUIPO

Walkie-talkie.

REGLAS ESPECIALES

Montada, Personalidad del V Reich, Raudo.

Cadena de mando. Aaron se considera Mariscal en su banda del V Reich, por lo que podrá usar la Regla especial Cadena de mando.

Maestro estratega. Aaron no sólo se considera Mariscal en su banda del V Reich, por lo que podrá usar la regla especial Cadena de Mando, si no que además, una vez por Turno de juego, una de sus órdenes a través del *Walkie-talkie* servirá para que la miniatura receptora pueda utilizar dos Acciones en lugar de una.

Amado líder. Aaron es el líder del V Reich y defraudarlo es algo impensable. Si Aaron es Abatido y un Sanitario intenta usar su Regla especial Primeros auxilios sobre él tendrá un bonificador de +3 en la tirada de la tabla.



EDWARD BERHART

100 PUNTOS



Edward Berhart fue hallado conservado en resina en las ruinas de su antigua mansión y museo militar. Con sus conocimientos militares y presencia poderosa, pronto ascendió en las filas del V Reich y se convirtió en el 2º Al mando y Jefe Militar de todo el V Reich. Bajo su mando directo están los Caporales, que dirigen los Gaus y regimientos, que a su vez están por encima de los Mariscales, que dirigen las partidas.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	3 (6)	6	5 (4)	4 (6)	4	4

ARMAS

Podadora eléctrica y rifle automático.

BLINDAJE

Pura chapa.

EQUIPO

Walkie-talkie.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad del V Reich.

Cadena de mando. Edward Berhart se considera Mariscal en su banda del V Reich, por lo que podrá usar la Regla especial Cadena de mando.

Podadora eléctrica. En un momento de locura, Ragnar pegó a Edward un tirón tan fuerte que le arrancó su brazo izquierdo. Para suplir esto, se instaló un brazo mecánico de fabricación propia al que colocó en su extremo una *podadora eléctrica*, que funciona a todos los efectos como un *filo medio*. Si se emplea al menos dos veces en el mismo Turno de juego, la batería que lo alimenta se descargará momentáneamente, con lo que pasará reducir su bonificador de Fuerza a +1 durante el Turno de juego posterior mientras se recarga.

Ragnar. El gran danés completamente loco que lo acompaña permanentemente actúa como un mastín normal, salvo que el bonificador al Combate pasa a ser de +2. En caso de que Edward participara en un Combate múltiple con presencia de alguna miniatura del V Reich en él, antes de resolver el combate, tira 1d10. Con 1-2 Ragnar atacará a la miniatura de su propio bando, con lo que los ataques se realizarán contra ella. Si hay más de una, será a elección del jugador propio contra qué miniatura serán los ataques.

Táctico. Edward Berhart tiene una gran memoria sobre los combates de la Segunda Guerra Mundial que tanto estudió en su anterior vida. Por ello tiene unos conocimientos de táctica militar por encima de la media, que emplea con sus hombres en el campo de batalla. Una vez terminados los despliegues de los dos jugadores, puede recolocar hasta dos miniaturas de su banda, siempre dentro de su zona de despliegue.

Bombona de butano. Edward lleva a su espalda una bombona de butano para poder respirar, debido a sus lesiones del sistema respiratorio. Si Berhart resulta Abatido, la bombona estallará. Pon una plantilla circular de 5 cm de radio centrada en la posición de la miniatura Abatida. Todas las miniaturas tocadas aunque sea parcialmente por la plantilla, sufren un impacto de Penetración 3 y Fuerza 3 de inmediato, sin bonificaciones por Cobertura.



MERCENARIOS



Si bien el Páramo es un lugar peligroso y lo habitual es que la gente se junte en bandas para poder sobrevivir, algunos individuos capacitados simplemente ofrecen sus servicios al mejor postor.

En su mayoría son mercenarios sin ninguna afiliación, que habitualmente sólo trabajan para quienes más balas les ofrezcan. Si bien hay alguno que actúa en base a otros criterios, como pueda ser ayudar a los más necesitados o los que llevan las ropas más molonas.

REGLAS ESPECIALES

- Si en las reglas propias no se indica lo contrario, un Mercenario puede unirse a cualquier facción del juego.
- Una banda puede llevar como máximo un solo Mercenario en su lista pagando su coste en puntos de la forma habitual y respetando el límite máximo de miniaturas para los puntos de la partida.
- Los Mercenarios no pueden usar ni se benefician de ninguna regla o equipo especial de las bandas a las que se unan, como pueden ser *balas apañadas*, poderes del cabezón, inmunidad al Terreno contaminado, *walkie-talkie*, etc.
- Los Mercenarios tienen unas opciones de equipo cerradas y ya incluidas en los puntos de la miniatura. La única excepción son las *balas*, que deberán comprarse de la manera habitual.
- Los Mercenarios no pueden Rapiñar equipo, excepto *balas* si llevan algún arma con la Regla especial Arma de fuego.
- Los Atributos indicados entre paréntesis ya están modificados por el equipo o Reglas especiales de cada miniatura.





EL VIEJO SAJARRATAS

15 PUNTOS



25 MM

Antiguamente el mejor "kafre de túnel" de Puentecharra de su época, todo cambió para él desde que se internó en el túnel 666 y desapareció durante 3 días para volver trastornado. Desde entonces se arrastra por las calles bebiendo, pidiendo pelas... y suerte tiene de que en la Gaceta de Puentecharra le dan unos casquillos por soltar sus "consejos vitales". Pero incluso así, alguna banda alguna vez lo ha llevado a un combate a cambio de una miseria, no para que le ayude, sino para que exaspere a sus rivales.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3 (1)	1	3	2	2	5

ARMAS

Ninguna.

BLINDAJE

Capa de ratas (cuero endurecido).

REGLAS ESPECIALES

Mercenario, Mónguer.

5 duros pa'l bus. Sajarratas es un auténtico plasta cuando se pone a pedir pelas. Te soba, te llora, te amenaza, te suplica... Quitárselo de encima es imposible sin emplear la violencia. Si durante sus Acciones Sajarratas entra en contacto con una miniatura enemiga se quedará ahí pegada sin que haya Combate, simplemente siendo plasta. La única Acción que podrá usar una vez en contacto es Chorimangui. Si una miniatura enemiga está en contacto con Sajarratas durante sus Acciones deberá Combatir contra él para Abatirlo y quitárselo de encima. Si Sajarratas gana el Combate simplemente seguirá ahí pegado dando la vara.

Chorimangui. Sajarratas huele las balas a leguas, y a veces pedir sólo es una distracción para mangar. Mientras está en contacto con una miniatura enemiga, puede realizar una tirada de Técnica, y robarle 1 bala si esta poseía alguna.

Cansino. Nadie sabe cómo puede ser que Sajarratas aún siga vivo. Es una piltrafa humana a la que le ha pasado de todo, pero aún así, cuando parecía que la había diñado va y vuelve a andar por ahí. Si Sajarratas es Abatido, gastará sus siguientes 2 Acciones en recuperarse, para luego volver a estar ahí listo para incordiar al enemigo.





IMPERATRIX RABIOSA

60 PUNTOS



25 MM

Imperatrix Rabiosa es una de las mercenarias más famosas de la Zona de Puentecharra. Si bien fue una Chatarrera en sus inicios, y más adelante formó parte de los Hijos de la Sangre Negra (de los que decidió huir cuando Cunilingus Igñi se hizo con el mando), ahora pone su rifle al servicio del mejor postor.

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

ARMAS

Rifle con mira telescópica y filo pequeño.

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

Mercenario, Retraso (2).

Me quedo con tu cara. A Rabiosa le dará especial tiña una miniatura de la banda rival. El jugador deberá apuntar en secreto antes de comenzar la partida cuál es esa miniatura. Al final de la partida lo mostrará, y si ha conseguido abatirla, su banda conseguirá 1 punto adicional en el escenario, pero si no lo ha conseguido, será el rival el que tenga 1 punto más.

Brazo mecánico. Rabiosa puede utilizar su brazo mecánico para protegerse de los ataques cuerpo a cuerpo. En Combate, Rabiosa obtendrá un bonificador de +2 al Blindaje.



MONGODRILLO DUNDEE

70 PUNTOS



Si preguntas en la Zona de Puentecharra por el mejor cazador de bestias de todo el Páramo conocido, 11 de cada 10 parameños te indicarán que sin lugar a dudas es Mongodrilo Dundee. No importa si los mutardos no les caen muy bien, al final si necesitan los servicios de alguien para cazar a ese bicharraco que anda devorando a sus congéneres, va a ser a Mongodrilo al que contraten si de verdad quieren que el problema se resuelva.

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

ARMAS

Garrapata (ballesta).

BLINDAJE

Piel de mongolongo.

MUTACIONES

Corredor, Mimetismo y Sónar.

REGLAS ESPECIALES

Inmune al Veneno y Terreno contaminado, Mercenario.

Garrapata. Se trata de una *ballesta* normal y corriente... pero son sus virote lo que es distinto a lo habitual. Cuando comienza la batalla, y cada vez que recargue la ballesta, Mongodrilo debe elegir entre los siguientes virote:

- **Envenenado:** la punta del virote se ha untado con una mezcla de semen de mongolongo y glándula de psicoso. Los virote tienen la Regla especial Veneno (4).
- **Volador:** el virote lleva unas plumas de halcón cafetero que hace que la distancia del arma aumente 15 cm en todos sus rangos.
- **Penetrador:** la punta del virote está hecha con dientes de terraburón, capaz de penetrar en los mejores blindajes. Los virote tienen Penetración 5.

Piel de mongolongo. Mongodrilo lleva una piel de mongolongo, que además de darle su nombre, está especialmente tratada para resistir el ataque de una bestia. Le proporciona Blindaje 2 contra disparos y 5 contra ataques cuerpo a cuerpo.

Trampero. Mongodrilo es un experto en crear cepos trampa para capturar a sus presas. En el momento en el que se despliega Mongodrilo, el jugador debe colocar 6 marcadores de 25 mm en cualquier lugar de la mesa excepto la zona de despliegue del rival y a una distancia mínima de 20 cm entre ellos. Sin que el jugador rival lo sepa, tres de estos marcadores contendrán una trampa y otros tres no. Puedes apuntarlo en una hoja, o que los marcadores se den la vuelta para revelar si tienen trampa. Cualquier miniatura excepto Mongodrilo (amiga o enemiga) que pase a una distancia de 2,5 cm o menos de un marcador hará que se descubra. Si este tenía trampa, la miniatura habrá caído en ella, y sufrirá un impacto de Fuerza 2 y Penetración 3. Además, si no resulta Abatida, no podrá realizar Acciones de Movimiento, incluido Separarse del Combate, y deberá gastar su siguiente Acción únicamente en librarse del cepo, cuando no esté trabado en Combate cuerpo a cuerpo.

Ojo loco. El enorme ojo de Mongodrilo es bueno para apuntar, pero a veces le juega malas pasadas cuando se concentra demasiado y se le va para sitios nada previstos. Si gastas una Acción en Apuntar con Mongodrilo, debes tirar 1d10. Con un resultado de 1-2 en lugar del bonificador de +3 a la Precisión, tendrá un penalizador de -2.

Escoria mutarda. Mongodrilo no puede unirse a ninguna banda del V Reich, ya que con su mutardofobia sería complicado.



CRAZY MEL

75 PUNTOS



Crazy Mel es una leyenda en el Páramo, recorriéndolo en su vehículo acompañado por su perro Albóndiga. Es poco hablador y poco se sabe de su pasado, aunque todo parece indicar que sufrió la muerte de algún ser querido que lo ha convertido en la persona descreída y amargada que es ahora. Si bien intenta no meterse demasiado en los asuntos de los demás, en algunas ocasiones, ya sea por convicción, o a cambio de combustible o balas, lucha para alguna de las facciones en conflicto en la Zona de Puentecharra.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5 (6)	7 (8)	5	4 (6)	4	5

ARMAS

Escopeta y filo medio.

BLINDAJE

Armadura metálica.

REGLAS ESPECIALES

Mercenario.

En el momento menos oportuno. La escopeta de Crazy Mel tiene la terrible manía de fallar en los momentos de más necesidad. No habrá que comprar balas para esta escopeta. En su lugar, cuando se efectúe la tirada de Precisión al efectuar un disparo, deberá comprobarse si el resultado es par o impar. En el caso de ser impar, se podrá Disparar sin ningún problema. Sin embargo, en el caso de ser par, la escopeta se estropeará de alguna manera quedando inutilizada, por lo que no disparará en esa Acción de Disparo (que habrá perdido) ni en el resto de la partida.

Albóndiga. Crazy Mel siempre va acompañado por su fiel perro Albóndiga. Este lo avisa de los enemigos cercanos, por lo que Crazy Mel podrá utilizar todos los bonificadores de haber movido para Asaltar, incluso aunque al principio de algún Movimiento no tuviera Línea de visión sobre su enemigo.

Además, Albóndiga es capaz de despistar a los enemigos que lo atacan, por lo que cuando esté en Combate podrá eliminar el bonificador de apoyo de UNA miniatura enemiga a su elección.



CAPITÁN HAMMERICA

80 PUNTOS



25 MM

El Capitán Hammerica es una figura legendaria del Páramo, un paladín de la justicia para unos y un auténtico lunático para otros. Por lo que parece, un científico de la organización Kraken del V Reich, incapaz de soportar tanto odio antimutardo y las torturas a las que se les sometía huyó con la única muestra válida del suero de los soldados mejorados con los que se crearon los Übersoldat, y se la dio al único alma noble y gentil que nunca la utilizaría para el mal (o al primer colgado que encontró): el Capitán Hammerica. Este científico fue finalmente asesinado por Casco Rojo, con el Capi escapando a duras penas.

Pero con o sin suero súpermacarra, Hammerica es un tío con los cojones bien puestos y que no dudará en partirse la cara con quien sea si ve que se está cometiendo una injusticia o putada gorda contra cualquier habitante de bien del Páramo.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	6	4	5	5 (7)	4	3

ARMAS

Maza y pistola.

BLINDAJE

Armadura metálica.

EQUIPO

Escudo.

REGLAS ESPECIALES

Mercenario.

Escudo reforzado. El Capitán Hammerica tiene un escudo muy fardón, de aspecto corriente pero fabricado según él con una aleación de vibra...noséquépollas. La verdad es que aguanta más de lo normal, por lo que concede una bonificación al Blindaje de +3 en lugar de +2. Y como el Capi está tan entrenado en su uso, no sufre el penalizador de -1 al Combate por usarlo en cuerpo a cuerpo. También probó a lanzarlo contra los enemigos, pero no es nada aerodinámico y no da una, así que no lo usa así.

Hammer time. Pocas cosas le gustan tanto a Hammerica como abrir cabezas de villanos con su fiel martillo. Si es abatido en un Combate disfrutará de los beneficios de la regla especial Bersérker, por lo que aunque caiga peleando podrá llevarse por delante a su enemigo.

Odio a Casco Rojo. El líder de Kraken, Casco Rojo (ver el suplemento de *El ascenso del V Reich*), mató al científico que se había convertido en su amigo delante de él, y fíjate tú que el Capi no se lo ha tomado nada bien. Si el Capi se enfrenta una banda del V Reich con Casco Rojo y consigue Abatirlo, conseguirá 3 puntos de victoria extra para su banda.

Capitán Fascio. Al ser mercenario y de acuerdo a las reglas, el Capitán Hammerica podría jugar con la facción del V Reich. Si es así, supondremos que se ha revelado realmente como el Capitán Fascio, un traidor a las cosas guays y molonas.



LIZZY DEVILLE

80 PUNTOS



Soldado de fortuna y superviviente nata desde que tiene uso de razón, Lizzy DeVille siempre ha viajado por el Páramo sin considerar ningún lugar como su hogar. Forma alianzas temporales con este o aquel vagapáramos que se pueda cruzar en su camino, si cree que con ello obtendrá algún beneficio, pero siempre termina siguiendo su propio camino tarde o temprano.

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

ARMAS

Pistola y filo medio.

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

Mercenario, Retraso (2).

Charlatana. Lizzy tiene un pico de oro que la ayuda a salir de las situaciones más inverosímiles. Lizzy podrá Separarse del Combate automáticamente como si tuviera la Regla especial Ecurridizo, pero no podrá emplear esta jugada con la misma miniatura enemiga más de una vez en la misma partida.

Chica de portada. Lizzy es la imagen icónica de todos nuestros posters y portadas, así que se merece destacar porque lo decimos nosotros y ya está.

Lizzy posee una capacidad casi comiquera para eludir la bala, desviar el cuchillo, sobrevivir al yunque de 1 tonelada que le cae en la cabeza. Cada vez que vaya a ser Abatida, podrá evitarlo con un resultado de 6 o más en 1d10. Así es, un 50% de probabilidades de seguir viva porque sí.

Tacaña. La vida es muy chungu en el Páramo y no está la cosa como para desperdiciar balas en cualquier mindundi que te cruces por el camino, pudiendo partírle la cara a la manera tradicional. Lizzy no Disparará a ninguna miniatura cuyo coste total sea igual o inferior a una bala (15 puntos).



25 MM

Mítico luchador del pozo de Sinagua y dos veces ganador de "El Gran Castañazo". Rara vez se ve envuelto en luchas entre bandas, pues su kely lo considera demasiado preciado para arriesgarlo tanto, pero si la oferta es lo suficientemente generosa...

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5 (6/4)	3	3	4 (6)	4	3

ARMAS

2 filos medios.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Mercenario.

El baile de San Vito. Ochodados parece no empezar a emplearse a fondo en combate hasta que recibe una buena cantidad de daño. Entonces mueve todo su cuerpo como si realizara una especie de baile, y con una mirada de locura, se abalanza sobre sus enemigos. En el momento en el que Ochodados resulte Abatido por primera vez, en lugar de ser sustituido por un marcador de Abatido y considerado fuera de la partida, ignorará este resultado y además obtendrá un bonificador de +2 a sus Atributos de Agilidad, Fuerza y Dureza. Si a lo largo de la partida volviera a resultar Abatido, se considerará fuera de la partida de la manera habitual.

Doble dolor. Ochodados ha perfeccionado el combate con dos armas de tal manera que es capaz de coordinar sus ataques con ellas a la vez, aunque a riesgo de perder algo de habilidad. Cuando Ochodados está en una Acción de Combate puede, o bien atacar normalmente con una de sus armas, o bien utilizar las dos, lo que le da la posibilidad de tirar un dado más, pudiendo elegir el que obtenga un resultado más alto de los dos, pero a costa de un penalizador de -2 al Atributo de Combate.





IRINA

90 PUNTOS



Todo el mundo sabe que el Gran Yermo del Oeste es un lugar vacío, donde sólo habitan bestias depredadoras que dan canguelo, no hay asentamientos, ni agua, ni comida... O eso era lo que todos creíamos, ya que desde allí ha llegado, montada en una terrible bestia, la mercenaria conocida como Irina. Poco seguimos sabiendo de esas tierras, pues Irina es parca en palabras y no le gusta relacionarse con las gentes de la Zona de Puentechararra más allá de lo necesario para cumplir su trabajo. Y además habla con un acento muy raro con el que no se le entiende la mitad de lo que dice. Pero nadie duda de sus capacidades combativas, que hacen que merezca cada bala que le tengas que pagar.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5	3	6	4	5	4

ARMAS

Utacél.

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

Mercenario, Retraso (3).

Utacél. Irina va equipada con un gran arma de asta acabada en un filo y adornada con cabezas de muñecas al que llama por el extraño nombre de Utacél, que al parecer en su idioma significa Destino. En una Acción de Asaltar, este arma tiene unas estadísticas de Combate +1, Fuerza +3 y Penetración 5. Durante el resto de Acciones en que Combata tendrá unas estadísticas de Combate -1, Fuerza +2 y Penetración 3.

Halálkarma. Irina va montada en un enorme felino al que llama Halálkarma. Es una criatura impresionante a la que nadie excepto Irina puede acercarse sin correr el riesgo de quedarse sin algún miembro.

Halálkarma le confiere a Irina las Reglas especiales Montada, Rauda y Todoterreno. Además, su enorme cuerpo lleno de piezas blindadas otorga a Irina una Cobertura de Blindaje +3.

Por supuesto, esa enorme montaña de músculos también es capaz de atacar a sus enemigos, aunque llevar a Irina y un montón de trastos encima hace que le resulte bastante agotador. En lugar de Combatir con Irina, puedes decidir que lo haga Halálkarma usando estas estadísticas: Combate 7, Fuerza 8 y Penetración 5. Sin embargo, deberá descansar para volver a atacar, lo que a efectos prácticos es como si tuviera la Regla especial Lentorra (2).



LA BANDA DEL CÓMIC



Sí, podéis jugar nada más y nada menos que con los protagonistas de los cómics de Punkapocalyptic (que por supuesto si no los habéis leído, os recomendamos que os hagáis con ellos en vuestra tienda de cómics favorita, que son sólo dos, baratillos y muy divertidos).

Dan ha superado su prueba de iniciación para formar parte de la banda de la LUNA NEGRA. Su primera misión será acompañar a su mentora Rita a las Minas del Olvido en busca de unos miembros desaparecidos de la banda. Pero el Páramo no está exento de peligros y sorpresas, y en el camino se encontrarán con enemigos y aliados, hasta descubrir un peligro que amenaza con desatarse sobre la Zona de Puentecharra.

A ver, no os vamos a contar más que ya sería entrar en destriparos lo que pasa en los cómics.

RESTRICCIONES

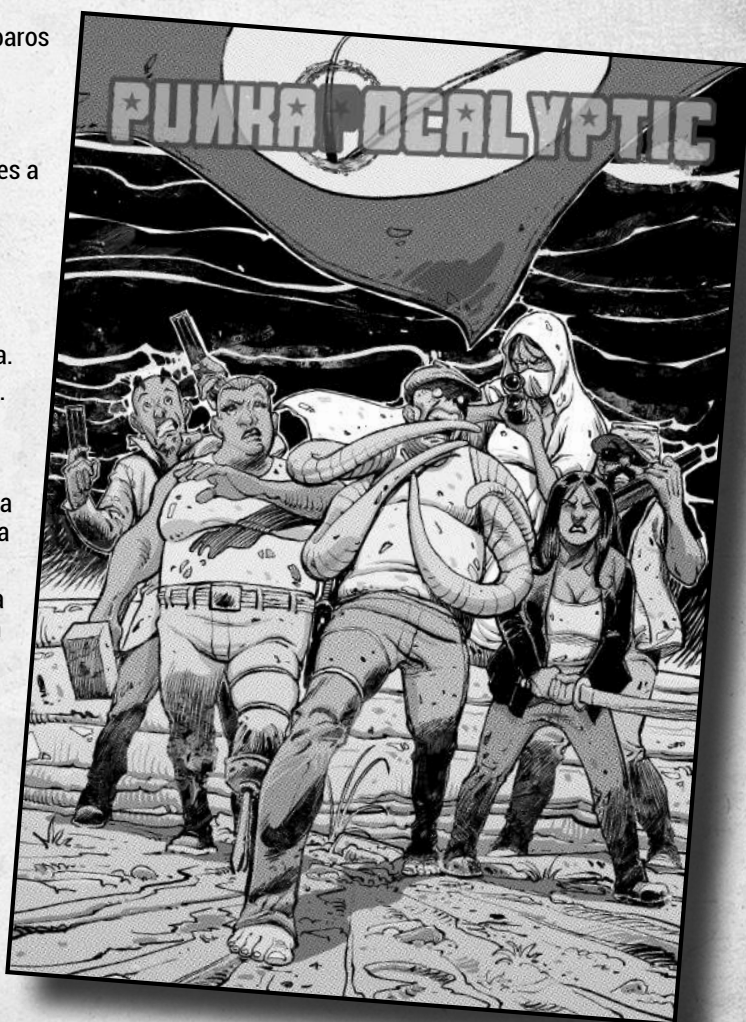
La Banda del Cómic debe cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- No puede unirse ningún Mercenario a la banda.
- Ninguno de los personajes puede repetirse.
- No puede tener a la vez un Dan novato y un Dan.
- Caronte (ver página 42) puede formar parte de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

Aunque técnicamente todos los personajes de esta banda son Personalidades, podrás jugar con ellos juntos de la manera habitual como si fuesen tropas de una facción.

Todos ellos tienen unas opciones de equipo cerradas y ya incluidas en los puntos de las miniaturas. La única excepción son las *balas*, que deberán comprarse de la manera habitual. No pueden Rapiñar equipo, excepto *balas* aquellas miniaturas que lleven algún arma con la Regla especial Arma de fuego.





40 PUNTOS



25 MM

Paul ha sido el último en unirse a la banda. Aunque toda la vida la ha pasado en Vertedero, no dudó en abandonar su triste vida cuando conoció a Dan y los demás.

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

ARMAS

Filo pequeño.

BLINDAJE

Ninguno.

MUTACIONES

Chorrizo de tinta (ver abajo), Extremidad prensil, Miembros extra (ya aplicado en los Atributos).

Chorrizo de tinta. Paul es capaz de lanzar un potente chorro de tinta a través de su ojetes con el objetivo de incapacitar a sus enemigos. Puede gastar una Acción en lanzar el chorro, para lo que deberá colocarse la plantilla de lágrima. Toda miniatura tocada por la plantilla sufrirá un penalizador de -2 a las tiradas de Combate, Precisión y Agilidad. Las miniaturas podrán gastar Acciones en limpiarse la tinta, quitando un penalizador de -1 por cada Acción que gasten.

REGLAS ESPECIALES

Asco de vida. La vida de Paul ha sido una puta mierda, así de sencillo. Está tan acostumbrado a perder que un empate ya es una victoria. Paul ganará cualquier tirada enfrentada que acabe en empate y que habitualmente ganaría la miniatura en su Fase de activación.





DAN NOVATO

40 PUNTOS



25 MM

Justo cuando empieza la aventura de los cómics, Dan acaba de convertirse en miembro de pleno derecho de la banda de la LUNA NEGRA, aunque aún está bastante verde.

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

ARMAS

Escopeta.

BLINDAJE

Chaleco antibalas.

REGLAS ESPECIALES

Demasiado honorable. Dan nunca atacará a alguien que no tenga Línea de visión sobre él. Por lo tanto, no podrá Disparar a nadie que no tenga Línea de visión sobre el propio Dan. Y para Asaltar a un enemigo, el rival asaltado tendrá que tener Línea de visión sobre Dan como mínimo en la última Acción del Asalto de este, y Dan solo obtendrá bonificadores extra por cada Acción donde no solo él estuviera viendo al asaltado, sino también el asaltado a Dan.

Compañerismo. Dan es muy amigo de sus amigos y como algún compañero sufra daño sacará fuerzas de flaqueza. Tendrá los siguientes bonificadores acumulativos por cada miniatura de la propia banda que haya sido Abatida:

COMPAÑEROS ABATIDOS	MODIFICADOR
1	+1 Precisión
2	+1 Combate
3	+1 Dureza
4+	+1 Acciones



**NICOLE****45** PUNTOS**25 MM**

Nicole perteneció a los Hijos de la Sangre Negra, pero decidió largarse de allí cuando Cunnilingus se hizo con el poder. Es sin lugar a dudas el corazón del grupo, y nadie entiende como surgió su amistad con Markus.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	5	3	4	5 (7)	5	7

ARMAS

Maza.

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

Voluntariosa. Nicole ha vivido muchas desgracias y ha sobrevivido a todas ellas con una voluntad inquebrantable. Puede decidir gastar una Acción y obtener un bonificador de +1 a la Dureza. Podrá hacer esto durante más Acciones hasta conseguir un máximo de +3. Tras la primera ocasión en que tenga que realizar una Tirada de su Dureza contra la Fuerza de algún ataque, el bonificador total que tuviera en ese momento se perderá. Después de esto, si lo desea, puede volver a repetir el proceso.

Fuego malo. Nicole tiene malas experiencias con el fuego y le afecta especialmente. Nunca atravesará voluntariamente un marcador de Fuego.



TE ASEGURO QUE SOMOS EL
MENOR DE VUESTROS PROBLEMAS.



MARKUS

50 PUNTOS



25 MM

No se sabe mucho del pasado de Markus, más allá que lleva junto a Nicole unos cuantos años. Es malhumorado, poco hablador y bastante cerdo, pero cuando llega la opción te gustaría tenerlo a tu lado.

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

ARMAS

Escopeta.

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

Mal encarado. Markus no destaca por su buen carácter y es capaz de insultarte de mil maneras con o sin palabras. Puede decidir gastar una Acción en provocar a una miniatura rival que esté a un máximo de 30 cm de distancia y con Línea de visión sobre él. Esa miniatura estará tan fuera de sí que contará como si tuviese la Regla especial Mónguer hasta final de ese Turno de juego.

Trucos sucios. Markus no desaprovecha cualquier medio para ganar. Cuando dispare a una miniatura sin Línea de visión hacia el propio Markus obtendrá un bonificador de +1 adicional a la Precisión en ese disparo y cuando Asalte a una miniatura sin línea de visión hacia él obtendrá un bonificador de +1 adicional al Combate en ese Asalto.





VALE

50 PUNTOS



Vale es una francotiradora letal que se unió al grupo poco después de los acontecimientos del primer cómic. No tardó demasiado en tener una relación con Nicole.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	3	4	3	3 (4)	3	5

ARMAS

Rifle con mira telescópica.

BLINDAJE

Ropas resistentes.

EQUIPO

Protección contra la contaminación.

REGLAS ESPECIALES

Le tengo. Una vez que Vale fija el ojo sobre un objetivo, no lo pierde. Vale puede decidir gastar una Acción de Apuntar a un enemigo concreto, y no perderá el bonificador a la Precisión hasta que no lo Abata, independientemente del Turno de juego que sea. No podrá volver a Apuntar o usar esta regla con otra miniatura hasta que su objetivo seleccionado no haya sido Abatido (por cualquier circunstancia). Al igual que con la regla de Apuntar habitual, no podrá utilizarse ese bonificador durante el Fuego defensivo.

Ocultación. Vale es una experta en disparar sin ser detectada. Obtiene la Regla especial Camuflaje y un bonificador de +1 adicional al Blindaje de una Cobertura tras la que esté (si está tras más de una lo aplicará a la de mayor grado).




25 MM

Aunque con el tiempo Dan se ha forjado en la batalla y es un combatiente duro de pelar, no ha perdido la inocencia y su confianza en la gente que tan complicados son de encontrar en el Páramo.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	5 (4)	5	5	4	3	4

ARMAS

2 pistolas.

BLINDAJE

Chaleco antibalas.

REGLAS ESPECIALES

Retraso (2).

Ensalada de tiros. Dan puede disparar usando una sola Acción a dos miniaturas distintas (una con cada *pistola*). Sin embargo, estos disparos tendrán un -1 a Precisión y al hacer esto no se beneficiará de Apuntar ni podrá usarlo en Fuego defensivo.

Compañerismo. Dan es muy amigo de sus amigos y como algún compañero sufra daño sacará fuerzas de flaqueza. Tendrá los siguientes bonificadores acumulativos por cada miniatura de la propia banda que haya sido Abatida:

COMPAÑEROS ABATIDOS	MODIFICADOR
1	+1 Precisión
2	+1 Combate
3	+1 Dureza
4+	+1 Acciones



**RITA****80 PUNTOS****25 MM**

Rita ha vivido demasiadas cosas como para saber que a veces hay que hacer cosas que no son agradables. Aún así, el haber adiestrado a Dan le ha ayudado a creer un poco más en la humanidad.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	6 (7)	6	5	4 (6)	4	4

ARMAS

Filo medio y ballesta.

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

Retraso (2).

Molonidad. Rita desprende molonidad por todos sus poros. De esas cosas que se tienen o no y que dejan a la gente boquiabierta mirando para ella. Si un enemigo se encuentra a 30 cm de Rita cuando ésta haya Abatido a alguien en cuerpo a cuerpo, quedará tan afectado que tendrá un penalizador de -1 a la Precisión y Combate durante su siguiente Fase de activación.

Recarga en movimiento. Rita domina el arte de moverse y recargar. Cuando realice una Acción de Movimiento puede realizar gratuitamente una Acción de recargar sobre su ballesta.

