



EQUIPO

ARMAS CUERPO A CUERPO

En el Páramo la tecnología se ha vuelto un bien muy escaso, por lo que casi ha habido que volver a las técnicas de lucha medievales. Debido a la escasez de balas el combate cuerpo a cuerpo ha cobrado una enorme importancia.

Las armas pueden modificar el Combate del portador por ser más o menos manejables, así como su Fuerza por su capacidad de hacer daño. De esta manera se sumarán a los Atributos del portador a la hora de Combatir. Además tienen un valor de Penetración que se utilizará para anular el Blindaje.

Algunas pueden tener Reglas especiales (ver la página 30).

DESARMADO

No siempre es posible luchar con un arma, y se hace necesario usar los puños, rodillas o cualquier parte del cuerpo que pueda causar daño, aunque se esté en desventaja contra alguien con un arma decente.

Estadísticas: Combate -2, Fuerza +0, Penetración 0

Coste: -

ARMA IMPROVISADA

En algunas ocasiones se debe luchar con lo primero que se tenga a mano, puede ser una pistola sin munición, una piedra del suelo o un ladrillo.

No se pueden considerar armas, pero siempre es mejor que usar los puños.

Cualquier tipo de arma a distancia que no tenga la Regla especial A dos manos, o armas cuerpo a cuerpo descargadas, contarán como arma improvisada al emplearla en un Combate excepto que se indique explícitamente lo contrario.

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

Coste: -

GARRAS Y DIENTES

A ciertas criaturas la naturaleza las ha dotado de armas naturales con las que poder combatir, como poderosas garras o dientes afilados.

No puede combinarse con otras armas, ni propias ni Rapiñadas.

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

Coste: -

MAZA LIGERA

Puede tratarse de un bate de béisbol, una pata de mesa, etc. En general cualquier objeto contundente de un material no demasiado resistente.

Cualquier arma a distancia con la Regla especial A dos manos, como una *escopeta* o un *arco*, usada para luchar en cuerpo a cuerpo entra en esta categoría.

Estadísticas: Combate 0, Fuerza +1, Penetración 0

Coste: 3 pts

FILO PEQUEÑO

Se trata de un arma penetrante de pequeño tamaño, como puede ser un cuchillo, una daga, o un punzón, o en general cualquier cosa no muy grande y bien afilada.

Estadísticas: Combate +0, Fuerza +1, Penetración 2

Coste: 4 pts

MAZA

Cualquier objeto contundente medio, como una tubería, una palanqueta, un mayal, etc.

Estadísticas: Combate +0, Fuerza +2, Penetración 1

Coste: 5 pts

MAZA PESADA

Se trata de un arma contundente que tenga unas dimensiones considerables, como pueda ser un martillo neumático, una tubería grande, un mazo...

Reglas especiales: A dos manos.

Estadísticas: Combate -1, Fuerza +4, Penetración 2

Coste: 6 pts

FILO PESADO

Un arma de filo de considerables dimensiones, como un espadón, un hacha, etc.

Reglas especiales: A dos manos, Armatoste.

Estadísticas: Combate +0, Fuerza +3, Penetración 4

Coste: 8 pts

FILO MEDIO

Es la típica arma de filo que se ha usado desde tiempos inmemoriales como puede ser una espada, una katana, un sable o un machete.

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

Coste: 10 pts

ARMAS A DISTANCIA

Aún con la buena sensación que te deja el estamparle los morros a ese rival gilipollas, tener unas buenas armas a distancia siempre puede marcar la diferencia.

Las armas de fuego tienen el problema de que las balas son escasas, pero suelen ser letales. El resto de armas cuentan con la ventaja de una munición ilimitada, pero no dejan de ser tecnología medieval.

Como se explica en la página 21, la distancia de las armas tiene tres rangos, corto, medio y largo. El rango corto otorga +1 a la Precisión, el medio no aporta ningún modificador, y el largo penaliza con -1 a la Precisión.

Cuando alguna característica del arma siga este formato C/M/L, se refiere valores que pueden variar dependiendo de si el rango de distancia es corto, medio o largo.

Las armas a distancia poseen un valor de Fuerza dado por su capacidad de hacer daño (que salvo excepciones no se suma a la Fuerza de quien la usa). Además tienen un valor de Penetración que se utilizará para anular el Blindaje.

Algunas pueden tener Reglas especiales (ver la página 30).

CUCHILLOS ARROJADIZOS

Es un arma de filo corta, especialmente diseñada para ser arrojado.

Distancia: 5/10/15 cm

Estadísticas: Fuerza del lanzador/Fuerza del lanzador -1/
Fuerza del lanzador -2, Penetración 2/1/0

Coste: 3 pts

PISTOLA

Es un arma de fuego corta diseñada para ser apuntada y disparada con una sola mano.

Reglas especiales: Arma de fuego, Escasa.

Distancia: 15/30/45 cm

Estadísticas: Fuerza 6, Penetración 4

Coste: 5 pts

ESCOPIETA

Se trata de un arma diseñada para descargar varios proyectiles (pequeñas balas, municiones conocidas como perdigones) en cada disparo.

Reglas especiales: A dos manos, Arma de fuego, Escasa, Postas.

Distancia: 10/20/30 cm

Estadísticas: Fuerza 7/6/5, Penetración 3

Coste: 6 pts

BALLESTA

Se trata de un arma impulsora, consistente en un arco montado sobre una base recta que dispara proyectiles, a menudo llamados pernos o virotes.

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

Distancia: 15/30/45 cm

Estadísticas: Fuerza 4, Penetración 3

Coste: 8 pts

RIFLE

Se trata de un arma de fuego portátil de cañón largo, que dispara balas de largo alcance.

Reglas especiales: A dos manos, Arma de fuego, Escasa.

Distancia: 30/60/90 cm

Estadísticas: Fuerza 6, Penetración 5

Coste: 8 pts

ARCO

Es un arma impulsora que se usa para disparar flechas sobre un blanco distante.

Reglas especiales: A dos manos, Díficil de usar.

Distancia: 20/40/60 cm

Estadísticas: Fuerza 3, Penetración 2

Coste: 10 pts

RIFLE AUTOMÁTICO

Se trata de un rifle diseñado para el combate, con capacidad de fuego selectivo (capaz de disparar tanto en modo totalmente automático como en modo semiautomático).

Reglas especiales: A dos manos, Arma de fuego, Automático, Escasa.

Distancia: 30/60/90 cm

Estadísticas: Fuerza 6, Penetración 5

Coste: 10 pts



VARIAS ARMAS

Ninguna miniatura recibe bonificador alguno por estar equipada con varias armas de cuerpo a cuerpo o a distancia, salvo que sus Reglas especiales indiquen otra cosa.

Una miniatura equipada con más de un arma de cuerpo a cuerpo deberá elegir cuál emplea antes de comenzar a Combatir o apoyar en un Combate múltiple y no podrá cambiar de arma hasta finalizar ese Combate. Igualmente, una miniatura equipada con más de un arma a distancia deberá elegir cuál de ellas usa al realizar una Acción de Disparo.

BLINDAJES

La gente prefiere no andar batallando por ahí sin llevar algún tipo de protección. Cualquier cosa puede ser buena, desde unos abrigos lo suficientemente gruesos, a una puerta metálica que tapaba una caldera.

ROPA RESISTENTE

Cualquier prenda puede ser buena para ofrecer alguna protección, incluso una camisa un poco gruesa es siempre mejor que ir a pecho descubierto.

Blindaje: 1

CUERO ENDURECIDO

Prendas con cuero endurecido de tal manera que pueda proporcionar protección en combate.

Blindaje: 3

ARMADURA METÁLICA

Se trata de una protección hecha a base de piezas metálicas, ya sea malla, chapas, etc.

Blindaje: 4



PURA CHAPA

No es más que un buen trozo metálico de gran grosor cubriendo parte del cuerpo. Puede ser parte de una puerta, una tapa de alcantarilla, etc.

Reglas especiales: Armatoste

Blindaje: 5

CHALECO ANTIBALAS

Es una prenda protectora especialmente ideada para absorber el impacto de balas.

Blindaje: 3, 5/6/7 contra armas con la Regla especial Arma de fuego

EQUIPO ESPECIAL

BALAS

Las *balas* son elementos proyectados desde armas de fuego, usualmente de metal. Aunque sabemos que no es lo mismo una bala para una pistola, que un cartucho de una escopeta, todas esta munición será considerada igual a efectos de juego.

Reglas: las armas con la Regla especial Arma de fuego no llevan incluidas las *balas* en su coste. Las miniaturas que lleven una de estas armas deben adquirir cada *bala* individualmente.

Cabe la posibilidad de que una miniatura con un arma de fuego no lleve *balas*, pero esa información será el propio jugador quien la posea y puesto que el enemigo no lo sabe, puede seguir imponiendo miedo y respeto. Las miniaturas con armas que no sean de fuego, salvo que se indique lo contrario, se supone que van equipados con la munición suficiente para toda la partida.

Coste: 15 ptos.

BAYONETA

Se trata de un arma blanca muy afilada, que se acopla o cala al extremo del cañón de un arma de fuego para combatir cuerpo a cuerpo.

Reglas: puede acoplarse una *bayoneta* a cualquier arma con la Regla especial Arma de fuego. Esto le concederá un bonificador de +2 la Penetración cuando sea utilizada para Combatir en cuerpo a cuerpo.

Coste: 3 ptos

ESCUDO

En el Páramo, cualquier cosa puede servir de escudo, desde un trozo de madera hasta la puerta de un coche.

Reglas: en cuerpo a cuerpo proporciona un bonificador de +2 al Blindaje, pero un penalizador de -1 al Combate. A la hora de recibir disparos proporciona una Cobertura +2. Una miniatura con *escudo* no puede ser equipada con un arma con la Regla especial A dos manos.

Coste: 6 ptos

PROTECCIÓN CONTRA LA CONTAMINACIÓN

Se trata de algún método, como una máscara de gas o similar, que reduce los efectos nocivos de la contaminación.

Reglas: una miniatura con protección contra la contaminación no sufre ninguno de los efectos del Terreno contaminado.

Coste: 5 ptos