



SUBFACCIÓN TROUPE FREAK SHOW



Por increíble que pueda parecer en un Páramo lleno de mutantes, psicópatas, familias endogámicas y demás fauna, aún queda gente a la que tratan como bichos raros. Para algunos de estos, la Troupe se ha convertido en un refugio donde nadie es juzgado por su aspecto siempre que haga continuar el espectáculo.

Este grupo de inadaptados ha formado su propia familia dentro del circo, más alejada de la idea de llevar la risa al Páramo, y en su lugar se ha dedicado a crear un espectáculo donde toda esa gente extraña se convierte en la propia atracción.

Cuando se tienen que enfrentar a otras bandas, tratan de aprovechar aquello que les hace diferentes y por lo que son marginados a su favor, en una manera bastante curiosa de justicia poética.

RESTRICCIONES

El Freak Show debe cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Acróbatas, Domadores, Forzudos y Jefes de pista de la Troupe. Esta subfacción no posee Pachachos, ya que su manera jocosa de vivir no encaja.
- Los miembros del Freak Show no pueden adquirir Artículos de coña.
- Puede haber máximo un Jefe de pista en la banda.
- **No puede haber más Domadores (sin contar sus fieras), Forzudos o Acróbatas que Bichos raros.**
- Puede haber máximo una Personalidad del Freak Show o un Mercenario en la banda.
- Un Domador puede adquirir hasta 2 fieras que cuentan para el máximo de miniaturas de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

RAREZAS

Aquellos que pertenecen al Freak Show tienen con casi toda seguridad alguna rareza. Algunas pueden no tener mucha importancia, como puede ser una poblada barba en una mujer, pero otras pueden ser útiles de cara a enfrentarse a otras bandas. Todos los tipos de tropa de la banda pueden adquirir máximo 15 puntos en Rarezas, excepto los Bichos raros, que deben adquirir por lo menos 10 puntos y un máximo de 30 puntos en Rarezas.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los miembros de Freak Show tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación5 pto





BICHO RARO

12 PUNTOS



25 MM

Los bichos raros son incomprensidos y marginados por la mayor parte de la sociedad, pero aún así han decidido seguir adelante haciendo de todo aquello por lo que se burlan de ellos su forma de vida. Dentro de la Troupe forman un grupo extraordinariamente unido donde todos se consideran una sola familia.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
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	Maza.....	5 ptos
Cuchillos arrojados.....	3 ptos	Pistola.....	5 ptos
Filo pequeño.....	4 ptos	Filo medio.....	10 ptos

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

Ropas resistentes.....	5 ptos	Cuero endurecido.....	10 ptos
------------------------	--------	-----------------------	---------

REGLAS ESPECIALES

Hermanos de desgracias. Los Bichos raros son una gente muy unida entre sí, que se apoyan sin dudarlo, pero que sienten sus pérdidas como nadie. Un Bicho raro obtendrá un bonificador de +1 al Combate por cada Bicho raro que tenga a una distancia de 10 cm o menos, hasta un máximo de +3. Sin embargo también tendrá un penalizador de -1 al Combate por cada Bicho raro Abatido que tenga a 10 cm o menos.

Presentar a los Bichos raros. Si en tu banda llevas un Jefe de pista, este podrá usar su Regla especial de El mayor espectáculo del mundo para presentar a esta tropa. Durante este Turno de juego la Regla especial Hermanos de desgracias funcionará a 20 cm en lugar de 10 cm.

RAREZAS

Uno no acaba en el Freak Show si es del todo normal. Ninguna miniatura puede adquirir la misma Rareza más de una vez.

■ ANCAS

La miniatura tiene unas piernas que parecen ancas, otorgándole la Regla especial Salto.

Coste: 16 pts.

■ ENANISMO

La miniatura es más pequeña de lo habitual, por lo que considera las Coberturas de tamaño 1 como si fueran de tamaño 2. No combinable con Gigantismo.

Coste: 5 pts.

■ FAQUIR

La miniatura es experta en ser agujereada. Ignora la Penetración de las armas con la palabra filo (*filo pequeño, filo medio y filo pesado*).

Coste: 6 pts.

■ FEO QUE TE CAGAS

Si esta miniatura es Asaltada, da tal yuyu que el asaltante perderá los bonificadores asociados a esta Acción.

Coste: 8 pts.

■ GORDÉRIMO

Si esta miniatura es Abatida en cuerpo a cuerpo, caerá encima de la miniatura que la haya Abatido. Esta deberá superar una tirada de Agilidad o quedará atrapada hasta que gaste 2 Acciones en apartar la mole que tiene encima. Mientras esté atrapada es como si no existiera, de manera que no se la podrá atacar, disparar etc., pero tampoco podrá controlar objetivos, etc.

Coste: 8 pts.

■ GIGANTISMO

La miniatura es más grande lo habitual, obteniendo un bonificador de +2 a la Fuerza, pero también un penalizador de -1 a la Agilidad. No combinable con Enanismo.

Coste: 10 pts.

■ HUESOS DE GELATINA

Puede hacer cosas con su cuerpo que no son ni medio normales. Gana la Regla especial Escurridizo y puede pasar por espacios estrechos por los que no cabe su peana.

Coste: 5 pts.

■ MATA DE PELOS

La mini es peluda hasta para ligarse suecas. Una miniatura enemiga en Combate contra esta miniatura obtiene un penalizador de -1 al Combate al engancharse con los pelacos.

Coste: 8 pts.

■ OJOS ESQUIVOS

Los ojos de la miniatura parecen estar mirando a dos continentes diferentes (sí, es tu disculpa para pintar ojos como el culo). La miniatura obtiene un bonificador de +2 a su Precisión, pero no podrá usar Acciones en Apuntar.

Coste: 10 pts.

■ PEDREGOSO

Parece que su cuerpo estuviera cubierto de piedras. Obtendrá un bonificador de +2 a la Dureza, pero también un penalizador de -1 a la Agilidad.

Coste: 12 pts.

■ PIEL ESCAMOSA

Una piel como de lagarto recubre el cuerpo de la miniatura, otorgándole un bonificador de +2 a su Blindaje.

Coste: 12 pts.

■ SIAMÉS

Dos cabezas piensan mejor que una, haciendo que la miniatura obtenga 1 Acción adicional.

Coste: 25 pts.





SUBFACCIÓN TROUPE ILUSIONISTAS



Aunque la mayoría de los miembros de la Troupe se unieron a la Hermandad de la Risa Floja precisamente para traer carcajadas a los abatidos habitantes del Páramo, los Ilusionistas buscan el asombro. Quieren que su público se quede con los ojos abiertos pensando cómo demonios habrán hecho eso. Es cierto que aunque esa es la teoría, muchos de los parameños encuentran esos trucos una vacilada y tienden a dar una paliza a quien los hace o bien por hacerle sentir un idiota o para que les cuenten lo que acaban de ver y no comprenden.

A la hora de ir al combate, los Ilusionistas tratan de usar todos esos trucos para confundir a sus enemigos y aprovecharse de ello.

RESTRICCIONES

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

- Puedes usar Acróbatas, Domadores y Jefes de pista de la Troupe. Esta subfacción no posee Pachachos ni Forzudos.
- Los Ilusionistas no pueden adquirir Artículos de coña.
- Puede haber máximo un Jefe de pista en la banda.
- No puede haber más Domadores (sin contar sus fieras) o Acróbatas que Artistas.
- Puede haber máximo una Personalidad de los Ilusionistas o un Mercenario en la banda.
- Un Domador puede adquirir hasta 2 fieras que cuentan para el máximo de miniaturas de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Ilusionistas tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts





ARTISTA

40 PUNTOS



Aquellos que se especializan en la senda del Ilusionismo, se hacen llamar a sí mismos, sin demasiada modestia, Artistas. Sin embargo este nombre genérico abarca un buen número de disciplinas. Sus integrantes practican la magia, escapismo, prestidigitación....

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	2	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	Maza.....	5 pts
Cuchillos arrojados.....	3 pts	Pistola.....	5 pts
Filo pequeño.....	4 pts		

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

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

REGLAS ESPECIALES

La Senda de la Ilusión. Un Artista conoce todos los Trucos mostrados en la página siguiente. Cada artista genera al comenzar la partida 3 Puntos de Truco para su banda. Puede gastar 1 Acción en utilizar uno de sus Trucos gastando los Puntos de Truco correspondientes.

Observen atentamente. Un Artista puede gastar Acciones en usar su labia y capacidad de asombrar para generar Puntos de Truco para su banda. Generará 1 Punto de truco por Acción utilizada.

Presentar a los Artistas. Si en tu banda llevas un Jefe de pista, este podrá usar su Regla especial de El mayor espectáculo del mundo para presentar a esta tropa. El Jefe de Pista elige a un Artista, que doblará los Puntos de Trucos que genere este Turno de juego con la Regla especial Observen atentamente.

TRUCOS

No puede utilizarse el mismo Truco más de una vez por Turno de juego (contando todos los Artistas). Contraviniendo las reglas generales, algunos de los Trucos pueden utilizarse estando trabados en Combate.

■ ABRACADABRA

El Artista saca una varita y señala a una miniatura enemiga a un máximo de 30 cm en Línea de visión. Esta sufrirá un impacto de Fuerza 2 y Penetración 2, que además ignora Blindajes.

2 Puntos de Truco

■ AHORA ME VES

El Artista intercambia su posición con una miniatura aliada que no esté trabada en Combate en un radio de 30 cm.

2 Puntos de Truco

■ METO MI MANO EN LA CHISTERA

El Artista hace aparecer de la nada un martinejo rabioso. Este pasará a formar parte de la banda con una peana de 25 mm, la Regla especial Bestia, armado con *Garras y dientes* y los siguientes Atributos: Acciones 2, Combate 2, Fuerza 2 y Dureza 2.

3 Puntos de Truco

■ NADA POR AQUÍ

El Artista hace aparecer una bala de la nada, que se añadirá a su equipo.

3 Puntos de Truco

■ NO PARPADEES

El Artista debe elegir una miniatura enemiga a un máximo de 30 cm en Línea de visión y que no esté en Combate. La miniatura no podrá realizar ninguna Acción en su próxima Fase de activación. El Truco se anulará si la miniatura es atacada de cualquier forma.

3 Puntos de Truco

■ ¿PAREZCO ATRAPADO?

Debe utilizarse estando trabada en Combate con una miniatura enemiga. El Ilusionista se destrabará automáticamente como si hubiera ganado la tirada enfrentada de Separarse del Combate.

1 Punto de Truco

■ ¿QUÉ TIENES EN LA OREJA?

Debe utilizarse estando trabada en Combate con una miniatura enemiga. El Ilusionista le quitará un arma a su oponente y podrá equiparse con ella.

1 Punto de Truco

■ QUIERO UN VOLUNTARIO

El Artista debe elegir una miniatura aliada en un radio de 20 cm. La miniatura tendrá un bonificador de +2 al Combate hasta el final del Turno de juego.

2 Puntos de Truco

■ SACA UNA CARTA

Debe utilizarse estando trabada en Combate con una miniatura enemiga. La miniatura enemiga pasará a tener un penalizador de -2 al Combate mientras estén trabados.

1 Puntos de Truco

■ SIGUE EL RELOJ CON LA MIRADA

El Artista debe elegir una miniatura enemiga a un máximo de 20 cm en Línea de visión. Durante la siguiente Fase de activación de esa miniatura pasará a estar controlada por el jugador del Artista.

4 Puntos de Truco

■ TODO ES UNA ILUSIÓN

El Artista no podrá ser objetivo de ningún ataque durante este Turno de juego.

2 Puntos de Truco

■ Y CORTAMOS POR LA MITAD

El Artista debe elegir una miniatura aliada Abatida en un radio de 20 cm. La miniatura volverá a estar en pie como si no hubiese pasado nada.

5 Puntos de Truco



SUBFACCIÓN TROUPE CIRQUE DU NO-SÉ



Si bien es común encontrarse acróbatas en las bandas típicas de la Troupe, desde hace un tiempo algunos de ellos se han unido en lo que llaman el Cirque du No-sé. Y es que si en muchas ocasiones lo que se encuentra la gente del Páramo son retazos de objetos, libros y demás enseres del Mundo de Antaño, e intentando unir los puntos acaban llegando a las conclusiones que llegan, en este caso hablamos de algo que se ha mantenido desde tiempos remotos en el boca a boca. Pero el problema con los tiempos remotos y el boca a boca es que el mensaje suele ir cambiando conforme pasa de un interlocutor a otro, y esas historias han acabado hablando del Cirque du... No-sé. Porque efectivamente la última parte del nombre empezó a liarse (eso pasa por andar jugando con idiomas extraños) y el no sé con el que se acaba explicando derivó hasta convertirse en el nombre oficial. Aún así, esas historias de acróbatas, trapeceistas, contorsionistas, malabaristas, funambulistas y en general gente que hace cosas alucinantes con su cuerpo, pero que no son rollos sexuales, caló entre algunos.

RESTRICCIONES

Los miembros del Cirque du No-sé deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Acróbatas y Jefes de pista de la Troupe. Esta subfacción no posee Pachachos, Forzudos ni Domadores.
- Los Acróbatas no pueden adquirir Artículos de coña.
- Puede haber máximo un Jefe de pista en la banda.
- Puede haber máximo una Personalidad del Cirque du No-sé o un Mercenario en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

EQUIPO GENÉRICO

Todos os miembros del Cirque du No-sé deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts





ACRÓBATA

35 PUNTOS



Los Acróbatas del Cirque du No-sé tienen los mismos Atributos que los habituales de las Troupe, sin embargo no tienen por defecto la Regla especial Catapulta infernal. En su lugar, deben adquirir UNA de las siguientes Reglas especiales añadiendo su coste en puntos, no pudiendo repetir ninguna en la banda más de 3 veces, exceptuando Catapulta infernal que cuenta como una vez por cada 2 miniaturas que la hayan adquirido.

Acróbata (5 pts): tiene acceso a la Regla especial Catapulta infernal. Sólo funciona si su pareja también tienen esta mejora.

Funambulista (12 pts): gente que camina sobre una cuerda o alambre tensado. Utiliza su pértiga en Combate. Puede utilizarlo contra una miniatura enemiga a 5 cm o menos en Línea de visión y que no se encuentre tras Cobertura de ningún tipo ni trabada en Combate. Funciona como un ataque en cuerpo a cuerpo, incluyendo los bonificadores por el Asalto, pero sin que la miniatura llegue a estar en contacto con el enemigo. Si el funambulista gana o empata el Combate, Impactará de la manera habitual. Si lo pierde o empata, su rival simplemente no hará nada. El arma tiene Fuerza 3 y Penetración 1. Si llegara a ponerse en contacto con un enemigo, se consideraría un *arma improvisada* debido a su aparatosidad en las cercanías. No puede equiparse con ningún otro arma.

Lanzador de cuchillos (8 pts): es especialista en los espectáculos de lanzamiento de cuchillos. Tiene un bonificador de +1 a la Precisión y +1 a la Fuerza cuando lanza *cuchillos arrojadizos*.

Malabarista (10 pts): se dedica a hacer malabares con objetos. Está equipado con unos bolos que puede usar también para combatir. En cuerpo a cuerpo pueden ser utilizados como una *maza ligera*. A distancia tienen Fuerza 2, Penetración 0 y una distancia de 10/15/20. Si en su Fase de activación el malabarista gasta 1 Acción en hacer malabares, el ataque a distancia posterior en esa misma Fase de activación tendrá un bonificador de +2 a la Fuerza. No puede equiparse con ningún otro arma.

Saltimbanqui (5 pts): es capaz de confundir a los rivales atrayendo su atención. Puede repetir una tirada durante la partida.

Tragafuegos (15 pts): es un artista de circo capaz de expulsar fuego por la boca. Pasará a tener un ataque a distancia de Fuerza 3 y Penetración 2 que utiliza la plantilla de lágrima. Al realizarlo debe tirar 1d10. Con un resultado de 1-8 funcionará perfectamente, pero con un 9-10 no sólo el ataque no funcionará, sino que será él el que reciba el daño.