



SUBFACCIÓN PANDILLEROS FLIPAOS DE LOS NINJAS



Siempre hay algún grupete por ahí perdido de flipaos de las artes marciales y las técnicas de lucha orientales porque se han encontrado revistas de Dojo o pelis de la Cannon en un viejo autocine funcional protagonizadas por Michael Dudikoff.

Se visten con pijamas de colores para indicar su rango de chunguedad, usan armas blancas tope cicladas, herramientas de sigilo macarras y códigos de señales como cantos de grullas o sonidos de grillos habaneros.

Estos "ninjas" quizá no tengan mucho que ver con los de verdad, pero igualmente dan por culo cosa mala y pueden llegar a ser enemigos terribles si nos los erradicamos de pequeños y crecen hasta convertirse en máquinas de matar. Sus grupos suelen actuar más como organizaciones mafiosas que religiosas, pero al final no son más que una banda llena de fanáticos de la peor calaña.

RESTRICCIONES

Los Flipaos de los Ninjas deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Jefes, Curtidos, Machacas y Piltrafas de los Pandilleros, aunque los nombres de las tropas variarán respecto a los habituales (ver Colorinchis más abajo). Esta subfacción no posee Brutos porque son muy poco sutiles y no se adaptan al "Ninja Style".
- Tiene que haber más Ninjas negros que Ninjas rojos.
- Tiene que haber más Ninjas rojos que Ninjas morados.
- Tiene que haber más Ninjas morados que Ninjas blancos.
- Puede haber máximo un Ninja blanco.
- Puede haber máximo una Personalidad de los Flipaos de los Ninjas o Mercenario en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

COLORINCHIS

Los Flipaos de los Ninjas se organizan por colores. Además de sus Atributos y Reglas especiales habituales de una banda de Pandilleros, algunos pueden tener nuevas reglas especiales. Todos los miembros de esta subfacción van equipados con Ropas resistentes y no pueden adquirir otro Blindaje. No están obligados a equiparse con un arma y no pueden adquirir armas con la Regla especial Arma de fuego ni *ballestas*. Además sus armas han sido renombradas de la siguiente manera: *shuriken* (*cuchillos arrojados*), *tomfa* (*maza ligera*), *sai* (*filo pequeño*), *nunchakus* (*maza*), *katana* (*filo medio*) y *yumi* (*arco*).

NINJAS NEGROS (PILTRAFAS)

Los ninjas con pijama negro son el escalafón más bajo del ninjismo. Los masillas apaleables por oleadas, que siempre atacarán uno a uno aunque tengan una ventaja numérica considerable. Losers...

NINJAS ROJOS (MACHACAS)

Los tipos de rojo son más chungos, y han subido un poco en el escalafón de su sociedad secreta. Suelen encargarse de las misiones de infiltración y espionaje.

Brinca como un hámster. El Ninja se mueve y escala como si tuviera un pimiento en el culo. Tiene la Regla especial Todoterreno.

NINJAS MORADOS (CURTIDOS)

Aquellos que visten el mono morado son reconocidos por todos como los más chungos del pueblo. Asesinos letales y silenciosos, estos ninjas se encargan de las ejecuciones más peliagudas. ¿Has oído algo? ¿No? Entonces estás muerto.

Brinca como un hámster. Ver Ninjas rojos.

Maestro de las artes marciales. Si este Ninja Abate a un enemigo en cuerpo a cuerpo durante su Fase de activación, y no está trabado con más rivales, puede Moverse en ese momento 5 cm de manera gratuita.

NINJA BLANCO (JEFE)

Si pensabas que el escalafón más alto de la ninjitud era el morado, te vas a quedar con el culo picueto cuando conozcas a los ninjas blancos. Son los líderes en las sombras de toda organización criminal japonófila, con miradas de estreñimiento perpetuo y que ladran sus órdenes con monosílabos.

Brinca como un hámster. Ver Ninjas rojos.

Maestro de las artes marciales. Ver Ninjas morados.

Ahora me ves... Una vez por partida, en el momento en que una miniatura enemiga vaya a Asaltar o Disparar al Ninja blanco, este lanzará un petardo de humo y el jugador podrá colocarlo a una distancia máxima de 10 cm. La miniatura enemiga podrá decidir en ese momento realizar cualquier otra Acción (o la misma si el Ninja blanco sigue estando a su alcance).

REGLAS ESPECIALES

DE UNO EN UNO

Los Flipaos de los Ninjas nunca pueden apoyar un Combate de manera voluntaria. Si un enemigo está combatiendo con uno de los tuyos pues a por otro.

MIS PUÑOS SON ARMAS

Los Flipaos de los Ninjas saben utilizar sus manos como auténticas armas, así que no tienen ningún penalizador al combate a causa de Combatir desarmados.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Flipaos de los Ninjas tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts





EL RAYAO

60 PUNTOS



25 MM

El Rayao es una incógnita hasta para los propios Flipaos. Aparece y desaparece cuando le peta, ayudándolos cuando parece convenir a sus intereses personales y dejándolos tiraos en la mierda si le entra el siroco. Se viste con un albornoz con tal cantidad de roña que si lo apoyas en el suelo queda de pie, unas sandalias cutres y un sombrero que se hizo con una tulipa de lámpara que encontró en un vertedero y que por alguna razón le hizo una gracia de la virgen. A veces también lleva una capa, pero lo normal es que le quede echa mierda a la primera hostia y se la quita. O la pierde, que el tío es un poco a las tres menos cuarto. Tiene un temperamento de mecha corta, poderes eggstraños que ni él mismo puede explicar cómo obtuvo, y la convicción de que tiene una misión en este mundo. Le mola el rollo karateka y se acopla a los Flipaos de los Ninjas.

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

ARMAS

Sai (filo pequeño).

BLINDAJE

Albornoz costroso (cuero endurecido).

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Flipaos de los Ninjas, Retraso (2).

Jinete de la tormenta. El Rayao puede flotar a un palmo del suelo sosteniéndose con rayos místicos flipantes de la muerte. Ignora cualquier tipo de terreno que esté a ras de suelo, excepto el impasable.

Poder del rayo. El Rayao puede lanzar rayos con las manos. Que el apodo no le viene de ahí, sino de que el pavo se raya a la mínima porque tiene una mecha muy corta, pero en fin. Puede gastar 1 Acción en hacer un ataque a Distancia por Turno de juego a 30 cm o menos, sin modificadores por distancia, que ignora Blindajes (pero no Coberturas) con Fuerza 4 y Penetración 3.

Los dioses me reclaman. Si el Rayao pierde un combate de por una diferencia de 3 o más y no resulta Abatido, se pirará de la batalla con cualquier excusa barata. Le jode mucho que lo apaleen y gestiona mal sus sentimientos, por lo que su única respuesta es largarse sin decir adiós. Ascenderá en un rayo generado en sus manos, perdiéndose de vista en el cielo.

Pausa china. El Rayao sabe hacer katas muy chulas, aunque después sea todo pose. Mientras se entretenga haciendo el flipao, sus rivales fliparán con él sin saber muy bien por dónde entrarle. El Rayao puede gastar una Acción para quitarle una Acción de su siguiente Fase de activación a un rival con quien tenga Línea de visión mutua a 25 cm o menos.



SUBFACCIÓN PANDILLEROS FRAUS



En algún lugar cercano al Bosque Vivo, como un secreto muy bien guardado, está el asentamiento amazónico feminista de Ovariazos. En este sitio sólo viven mujeres, lo cual ya queda muy claro sólo con escuchar su nombre. Se hacen llamar a sí mismas Fraus.

RESTRICCIONES

Las Fraus deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Jefas, Machacas, Piltrafas y Brutas de los Pandilleros. Esta subfacción no posee Curtidas, ya que esa gente guay monta en bichos.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- En lugar de *cuchillos arrojados*, las tropas que pueden equiparse con ellos pueden adquirir *hondas*.
- Puede haber máximo una Personalidad de las Fraus 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.

REGLAS ESPECIALES

HASTA EL COÑO ME TENÉIS

Por cada miniatura de las Fraus que resulte Abatida, la banda conseguirá un marcador. Cuando una miniatura Frau comience su Fase de activación y antes de actuar, podrá gastar un máximo de 3 marcadores. Por cada marcador sumará +5 cm a su última Acción de Movimiento cuando realice un Asalto.

LIGERAS DE ROPA

A las Fraus les mola ir enseñando cacha. No tiene ningún sentido porque te proteges menos, pero si en los libros del Mundo de Antaño las tipas guerreras iban así será por algo, que posiblemente sea despistar al enemigo. Las Fraus van equipadas de base con Ropas Resistentes, sin poder equiparse con ningún Blindaje mejor.

EQUIPO GENÉRICO

Todos las Fraus tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts





AMACIZONA

70 PUNTOS



Algunas visitantes de los desconocidos lugares del Gran Yermo del Oeste han enseñado a las Fraus la cría y doma de algunas bestias del Páramo, de formas y tamaños diversos, para poder utilizarlas como montura.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5	4	6	5	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	5 pts	Rifle	8 pts
Pistola	5 pts	Filo medio	10 pts
Lanza	8 pts		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

EQUIPO

Puede equiparse con:

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

REGLAS ESPECIALES

Retraso (2).

Amazona. Una Amazona va a lomos en una bestia del Páramo, que le confiere las Reglas especiales Montada, Raudo y Todoterreno. Además, no sufre el penalizador a la Precisión cuando Dispara a causa de la Regla especial Montada.

A esas no las toquéis. Si una Amazona resulta Abatida, concederá 2 marcadores para la regla de la subfacción Hasta el coño me tenéis.



CALLISTO

100 PUNTOS



40 MM

Callisto, es la más salvaje de la guardia personal de Amanda, la líder de las Fraus. Es, una consumada amazona de bestias que está entrenando a otras en el arte de la cría, doma y control de algunas especies locales. A Callisto le gusta poner a prueba a las reclutas enviándolas en solitario a "ritos de madurez" por el Páramo. Y el punto de cruz, pero eso no viene al caso.

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

ARMAS

Filo medio y chakram.

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de las Fraus, Retraso (2).

Pinky. Callisto va montada en una bestia rosa, que toma originalidad, es llamada Pinky. Esta le confiere las Reglas especiales Montada, Raudo y Salto.

Chakram. Es un arma a distancia con las siguientes estadísticas: Fuerza 3, Penetración 2, 10/20/30. Si el Chakram impacta en una miniatura (independientemente de que esta resulte Abatida o no), puede rebotar contra una miniatura enemiga a 15 cm contra la que deberá hacerse una nueva Tirada de Precisión. Podrá seguir haciendo esto, incluso más allá de su alcance original, hasta que falle en una tirada de Precisión, pero en cada rebote tendrá un penalizador de -1 a la Precisión acumulable. Para resolver las Coberturas, en cada Impacto posterior cuenta como si el Chakram se disparara desde la miniatura impactada desde la que rebota. De manera increíble, sea como sea, incluso aunque no haya llegado a impactar en ningún momento, el Chakram volverá después a las manos de Callisto.

No se puede Apuntar ni hacer Fuego defensivo con el Chakram, aunque no sufre el penalizador a la Precisión cuando Dispara a causa de la Regla especial Montada.

Furor uterino. Si Callisto resulta Abatida, concederá 3 marcadores para la regla de la subfacción Hasta el coño me tenéis.

EQUIPO DE LAS FRAUS

Además del equipo genérico habitual, las Fraus tiene cierto equipo propio de la subfacción.

ARMAS CUERPO A CUERPO

HONDA

La honda es una pequeña tira de cuero que se utiliza para lanzar piedras o lo que tengas a mano. No es especialmente efectiva en distancias cortas ya que la piedra no puede coger velocidad suficiente y suele desviarse, pero excelente en las distancias medias.

Sustituye a los *cuchillos arrojadizos*, en las Piltrafas y Machacas.

Reglas especiales: Difícil de usar.

Distancia: 10/20/30 cm.

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

Coste: 6 pts.

LANZA

La lanza es principalmente un palo al que le pones en el extremo algo que pinche y que funciona especialmente bien si vas con cierto impulso.

Reglas especiales: Ímpetu (2).

Estadísticas: Fue +1, Pen 0

Coste: 8 pts.





SUBFACCIÓN PANDILLEROS LA OSTRA AZUL



Homoeroticus fue presa de un mongolongo en su juventud. Algunos dicen que durante varias lunas, otros que el tormento duró años. Pero lo importante es que un día logró escapar y llegó a Pozotriste. Allí se armó de valor y decidió volver para enfrentarse al mongolongo. Es aquí donde la historia se hace aún más confusa, y es difícil discernir la realidad, los bulos o la leyenda. ¿Yacieron de nuevo? ¿Acabó con la vida de la criatura? ¿Comió su miembro para hacerse más fuerte? Sólo él lo sabe.

Finalmente volvió vigoroso a Pozotriste. Cuando llegó a la mísera población, exclamó "¡Me he chuscao al Gran Mongolongo! ¡Reine el entusiasmo! ¡Esto se llama ahora Pozoguay!" y, exultante de energía libidinosa, comenzó a perseguir a todo el mundo, dando lo suyo a cualquiera a quien pudiera dar alcance, hombre, mujer, animal o vegetal sin distinción. Y ellos y ellas, a su vez, contagiados de la furiosa alegría del héroe, perseguían a otros y otras y pronto todo Pozoguay fue una fiesta del copón. Pronto ese otrora triste lugar fue parameñamente conocido.

Allí dio forma a su banda de la Ostra Azul que se convirtió en una de las más reconocibles de toda la zona de Puentecharra. Sus ropajes con tendencia al cuero, tachones, bridas y ese tipo de cosas, su apetito lujurioso y la figura de Homoeroticus dirigiéndola forman parte ahora de la historia de estas tierras baldías que conocemos como el Páramo.

RESTRICCIONES

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

- Puedes usar Curtidos, Machacas y Piltrafas de los Pandilleros. Esta subfacción no tiene Jefes, ya que ese puesto es exclusivamente de Lord Homoeroticus ni Brutos porque para eso están los Mamporreros.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo una Personalidad de la Ostra Azul o Mercenario 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.

REGLAS ESPECIALES

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 Curtidos de la banda llevan *cuero endurecido* por defecto en lugar de ropas resistentes, sin coste adicional. Pero nadie puede equiparse con nada que no sea *cuero endurecido*.

PURO VICIO

Quien dice que esta gente es una panda de degenerados es porque ha cerrado su mente (y otras partes de su cuerpo) a probar sus experiencias. Porque el placer extremo no le desagrade a nadie. Ya sea porque sus pintas te están poniendo burrísimo o porque hacen dudar tus convicciones puritanas, cualquier miniatura que Dispare una miniatura de la Ostra Azul tendrá un penalizador de -1 a la Precisión.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los integrantes de la Ostra Azul tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 ptos



MAMPORRERO

30 PUNTOS



25 MM

Algunos integrantes de la Ostra Azul amantes del BDSM aprovechan sus tendencias también en Combate, ya que dar y recibir fustiales justo es lo que les pone a cien.

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

Fusta..... 4 pts	Maza..... 5 pts
Látigo 5 pts	

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

Dame en el culete. Tras sufrir o causar un impacto en Combate deberá tirar inmediatamente en la siguiente tabla y ver qué resultado se aplica a la miniatura (si obtiene un bonificador a Atributo que ya le hubiera salido, deberá volver a tirar):

RESULTADO	EFFECTO
1-2	Gatillazo. No pasa nada.
3-4	Te voy a dar pa que tengas. Obtiene +1 Combate.
5-6	Con to lo gordo, pirata. Obtiene +1 Fuerza.
7-8	Mas fuerte papi. Obtiene +1 Dureza.
9-10	Sabes lo que me gusta. Elige cualquiera de las anteriores.



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 Alegradí, 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

Alegradí (pistola con mira telescópica).

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de la Ostra Azul, Retraso (3).

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.

EQUIPO DE LA OSTRA AZUL

Además del equipo genérico habitual, la Ostra Azul tiene cierto equipo propio de la subfacción.

ARMAS CUERPO A CUERPO

FUSTA

Una especie de látigo pequeño, más pensado para poner a tono que para hacer daño.

Reglas: Un Mamporrero que impacte con una *fusta*, tendrá un +1 a la tirada de Dame en el culete.

Estadísticas: Fue +1, Pen 0

Coste: 4 pts.

LÁTIGO

Consiste en una vara de la que sale una correa, cordel o soga de cuero.

Estadísticas: Fue +1, Pen 3

Coste: 5 pts.

