

CHATARREROS

Encontrar herramientas, armas, vehículos o casi cualquier cosa en el Páramo es difícil y peligroso. Sin embargo los Chatarreros, conocidos por algunos como 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 robarles 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 ninguno.

Sonda

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, enanos, 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
Sonda	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*).

<i>Cuchillos arrojadizos</i>	3 pts.
<i>Pistola</i>	5 pts.
<i>Filo pequeño</i>	4 pts.

Blindaje: ninguno.

Reglas especiales: *Camuflaje, Infiltración, Raudo, Todoterreno, Trepador*

Coste: 40 pts.



Pistón

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
Pistón	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*).

<i>Maza</i>	5 pts.	<i>Puño balístico</i>	6 pts.
<i>Maza pesada</i>	6 pts.	<i>Pistola</i>	5 pts.
<i>Filo medio</i>	10 pts.	<i>Escopeta</i>	6 pts.
<i>Filo pesado</i>	8 pts.	<i>Lanzaarpones</i>	15 pts.

Blindaje: está equipado con *Cuero endurecido*. Puede equiparse con *Armadura metálica* por +10 puntos.
Coste: 30 pts.

Engranaje

Cuando alguien en el Páramo piensa en un chatarrero, piensa en un engranaje. Son los chatarreros más habituales y abundantes. Vestidos con sus extrañas ropas y cachivaches, ostentación de lo mucho (o poco) que han podido rapiñar a lo largo de su vida y, por lo tanto, muestra de su estatus dentro de la sociedad chatarrera.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Engranaje	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*).

<i>Maza ligera</i>	3 pts.	<i>Pistola</i>	5 pts.
<i>Maza</i>	5 pts.	<i>Rifle</i>	8 pts.
<i>Filo pequeño</i>	4 pts.	<i>Trabuco</i>	5 pts.
<i>Filo medio</i>	10 pts.	<i>Bombedora</i>	8 pts.

Blindaje: está equipado con *Ropas resistentes*. Puede equiparse con *Cuero endurecido* por +5 puntos.
Coste: 16 pts.



Dinamo

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
Dinamo	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*).

<i>Chasqueador y traje volt.</i>	25 pts.	<i>Vaporeta</i>	8 pts.
<i>Bombeadora</i>	8 pts.	<i>Bombas</i>	5 pts.

Blindaje: está equipado con *Ropas resistentes*.

Equipo: puede llevar Cacharras del oficio por +3 puntos.

Coste: 15 pts.

Caronte (personalidad)

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”, “Piromaníaco” y “Bola de fuego” son algunos de los apodosos 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
Caronte	2	2	3	3 (2)	3 (4)	4	7

Armas: *Bola de Dragón* con 5 bombas incendiarias.

Blindaje: va equipado con *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 cómo 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* y la *Regla especial Ignífugo*, le permite ganar automáticamente las tiradas enfrentadas de *Separarse del Combate* (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 pa-

rabólico. 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.

Coste: 60 pts

EQUIPO ADICIONAL

- Cualquier Chatarrero puede llevar *Protección contra contaminación* por +5 puntos.
- Cualquier Chatarrero puede añadir una *Bayoneta* a un arma de fuego por + 4 puntos, sin que esto ocupe el hueco de un arma cuerpo a cuerpo.
- Cualquier Chatarrero puede añadir una *Mira telescópica* a un rifle o pistola por +10 puntos.
- Aparte de las balas normales por 15 puntos, los chatarreros pueden fabricar sus balas con diversos materiales. Estas balas apañadas cuestan 10 puntos, pero pueden fallar y tienen la regla especial *¡¡¡CATAPUM!!!*.

EQUIPO DE BANDA

Además, los chatarreros poseen un equipo fabricado por ellos mismos y que no comparten con ninguna otra facción. Si una miniatura que no pertenezca a los chatarreros quiere usar dicho equipo, deberá superar una tirada de Técnica por cada objeto que quiera usar o no tendrá ni idea de cómo funciona y lo descartará al instante como chatarra inútil. Este equipo se detalla a continuación:

Armas cuerpo a cuerpo

Chasqueador

Consiste en una vara conductora, que conectada aun traje voltaico (consulta más adelante su descripción, en Blindajes) es capaz de realizar una descarga eléctrica mortal.

Reglas especiales: *Descarga, Escasa*

Estadísticas: Combate +2, Fuerza 6

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, Muy lentorra*

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

Coste: 6 pts

Armas a distancia

Bombas

Ya sean realizadas con una mezcla de productos químicos, o con un trapo encendido en una botella con combustible, el cometido es aniquilar o debilitar al enemigo. Deben comprarse individualmente hasta un máximo de cinco. Una bomba no puede emplearse en Combate como Arma improvisada; una miniatura equipada únicamente con Bombas contará como desarmada en Combate cuerpo a cuerpo. Una miniatura puede equiparse con un máximo de 5 bombas, a elegir entre las tres opciones. A la hora de cuantificarse para la Regla especial *Escasa*, todas las bombas en una miniatura contarán como una sola.

Reglas especiales: *Escasa, Tiro parabólico, Usar y tirar*

Distancia: Fue x 5 cm

Estadísticas: -

Coste: 5 pts cada una

• **Fuego**

El típico cóctel molotov básico, o un frasco con algún tipo de mezcla de componentes químicos más sofisticada que arde al contacto con el oxígeno. Además de las reglas especiales comunes a todos los tipos de bombas, las de fuego tienen la regla *Incendiaria*.

• **Gas**

Las bombas de gas tratan de incapacitar al enemigo mediante una serie de gases tóxicos. Además de las Reglas especiales comunes a todos los tipos de bombas, las de gas tienen la regla *Gas*.

• **Humo**

Estas bombas tienen el cometido de crear cortinas de humo que dificulten la visión del enemigo a través de ellas. Además de las Reglas especiales comunes a todos los tipos de bombas, las de humo tienen la regla *Humo*.

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, Bombeo, Escasa*

Distancia: 10/20/30 cm

Estadísticas: Penetración 1, Fuerza 1

Coste: 8 pts

Lanzaarpones

Este arma es una modificación al típico lanzaarpones de los barcos, preparado para atravesar coberturas... y carne, claro.

Reglas especiales: *Armatoste, Escasa, Mamotreto, Muy lentorra*

Distancia: 20/40/60 cm

Estadísticas: Penetración 10, Fuerza 7

Coste: 15 pts

Trabuco

El trabuco es una especie de escopeta primitiva, siendo usado en 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, Postas*

Distancia: 10/15/20 cm

Estadísticas: Penetración 2, Fuerza 5/4/3

Coste: 5 pts

Vaporeta

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

Reglas especiales: *A dos manos, Armatoste, Escasa, Vapor*

Distancia: 20 cm

Estadísticas: ver regla especial *Vapor*

Coste: 8 pts

Blindajes

Traje voltaico

Es un traje unido a una batería y una serie de fusibles y filamentos. Entre las capas de tejido aislante y el superficial tiene una malla electrificada por la batería que lleva a su espalda. Las capas aislantes bajo la malla protegen al portador, mientras las que cubren la malla transmiten la electricidad a quien toque el traje. Sustituirá cualquier blindaje que lleve la miniatura.

Reglas especiales: *Armatoste, Electrificación, Ignífugo*

Blindaje: 2

Coste: incluido con el Chasqueador

Equipo especial

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 puntos

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 pistola. Esta cambia los modificadores de distancia del arma, que pasan a ser $-1/+2/+1$

Coste: 10 puntos

