

# 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 sobresalientes van por libre y pueden permitirse ofrecer sus servicios al mejor postor. En su mayoría son mercenarios sin ninguna afiliación, que habitualmente sólo trabajan para quienes les pongan más balas encima de la mesa. Aunque siempre hay otros motivados por criterios diferentes, como puede ser ayudar a los más necesitados o quienes lleven las ropas más molonas.

## Reglas

- 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..
- Cada mercenario posee la regla especial **Único e inimitable**, lo que significa que si ambos jugadores se presentan a jugar con el mismo mercenario en su banda, ¡uno de ellos es un impostor miserable! No hay cosa que dé más asco en el Páramo que un *poser* de mierda, así que el jugador que venza en la partida habrá demostrado que su mercenario era el auténtico de verdad y podrá patearle las pelotas al perdedor sin piedad.
- Los mercenarios tienen unas opciones de equipo cerradas, ya incluidas en los puntos de la miniatura. No pueden adquirir más equipo o extras adicionales. La única excepción son las balas, que deberán comprarse de la manera habitual.
- Los atributos indicados entre paréntesis ya están modificados por el equipo o reglas especiales de cada miniatura.



# CAPITAN HAMERICA

El Capitán Hammerica es una figura legendaria del Páramo, un paladín de la justicia para unos y un auténtico lunático para otros. A veces cuenta la historia de que luchó en una gran guerra por la libertad en el Mundo de Antaño, pero que un accidente lo dejó congelado durante pila de años hasta que unos tíos con pinta muy rara lo sacaron del hielo. La mayoría de la Peña no se cree todas esas patrañas, sino que más bien era un viejo chalado al que se le fue la pinza por leer muchos de esos libros finitos que abundan en las ruinas antiguas con dibujos a color, tíos cachas y tías jamonas que andan repartiendo súper-hostias por el mundo y se disfrazó de pasmarote. Pero 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 Ubersoldat, y se la dió 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
Hmmerica	2	6	4	5	5 (7)	4	3

**Armas:** va equipado con una *maza* y una *pistola*.

**Blindaje:** va equipado con *armadura metálica* y *escudo*.

**Reglas especiales:**

**Único e inimitable.**

**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, 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 Kraken:** 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 Kraken, un traidor a las cosas guays y molonas.

**Puntos:** 80

# CRAZY MEL

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
Crazy Mel	2	6 (7)	7	5	4 (6)	4	5

**Armas:** va equipado con una *escopeta* y un *filo medio*.

**Blindaje:** va equipado con *armadura metálica*.

## Reglas especiales:

### Único e inimitable.

**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. Resumiendo, la escopeta funcionará mientras saque tiradas impares en los disparos.

**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 enemigo que lo atacan, por lo que cuando esté en Combate podrá eliminar el bonificador de apoyo de UNA miniatura enemiga a su elección.

**Puntos:** 75

# EL VIEJO SAJARRATAS

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, sin o para que exaspere a sus rivales.

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

**Armas:** ninguna.

**Blindaje:** va equipado con *Capa de ratas (cuero endurecido)*.

**Reglas especiales:**

**Único e inimitable, Monguer.**

**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 Chorimanguí. 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.

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

**Cansino:** Nadie sabe como 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.

**Puntos:** 15

# IMPERATRIX RABIOSA

Rabiosa era una de las exploradoras más cojonudas de las bandas de Chatarreros del norte, la niña mimada del Señor de las Balas, para quien hizo muchos y muy lucrativos trabajos ganándose el título de Imperatrix. No se sabe en qué momento exacto se torció esa relación, pero un buen día Rabiosa se piró de su campamento con un pedazo de camión blindado del copón. Al parecer el trato era entregar el remolque en la fortaleza de los Hijos de la Sangre Negra, pero algunos rumores apuntan a que, tras cumplir su parte, los Hijos de Texco la traicionaron e intentaron cargársela. Salió por las malas de allí y ahora, repudiada por casi todos, deambula por el Páramo ofreciendo sus servicios.

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

**Armas:** va equipada con un *rifle con mira telescópica* y un *filo pequeño*.

**Blindaje:** va equipada con *cuero endurecido*.

## Reglas especiales:

**Único e inimitable.**

**Me quedo con tu cara:** a Rabiosa le dará especial tiña una miniatura de la banda rival. El jugador deberá apuntar en secreto cuál es esa miniatura. Al final de la partida lo mostrará: si ha conseguido abatirla, su banda conseguirá 1 punto adicional en el escenario, pero si no lo ha conseguido tendrá 1 punto menos.

**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.

**Puntos:** 60

# LIZZY DEVILLE

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
Lizzy	3	4 (5)	5	5	3 (5)	4	4

**Armas:** va equipada con una *pistola* y un *filo medio*.

**Blindaje:** va equipada con *ropas resistentes*.

## Reglas especiales:

**Único e inimitable.**

**Charlatana:** Lizzy tiene un pico de oro que la ayuda a salir de las situaciones más inverosímiles, incluso en el fragor de la batalla. Lizzy podrá destrabarse automáticamente de un combate sin realizar ninguna tirada, tras haber confundido a su rival con su palabrería para que la deje marchar. 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, así que se merece destacar porque lo decimos nosotros y ya está. Nuestro juego siempre se ha caracterizado por ser letal y carecer de salvaciones mágicas especiales, como otros, pero Lizzy es mucha Lizzy y 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 por una herida, podrá evitarla 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 chunga en el Páramo y no está la cosa como para desperdiciar balas en cualquier mindundi que te cruces por el camino, pudiendo partirla la cara a la manera tradicional. Lizzy no disparará a ninguna miniatura cuyo coste total sea igual o inferior a una bala (15 puntos).

**Puntos:** 80



# MAGNUS

El Páramo es un lugar peligroso y ni al tato le hace ninguna gracia andar por ahí sin compañía, pero eso se la suda Magnus. Él mea gasolina y caga melones, y va por ahí solo con su tamaño descomunal enseñando sus pectorales dedicándose a sus asuntos. A Magnus no te lo encuentras y le contratas para que haga algún trabajillo en tu banda, él se acerca y te dice “hoy voy a luchar por ti... págame” y tú te acojonas y le sueltas lo que tengas. Y entonces elige sus armas, combate, de vez en cuando asiente levantando una ceja y se larga a “ofrecerse” a la siguiente banda, con suerte después de acabar la lucha. Como si todo formara parte de un plan que nadie más comprende... o porque está totalmente zumbado de andar por ahí a su bola, vamos.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Magnus	2	5	5	3	5	5	3

**Armas:** puede ir al combate con su Rifle molón o su Hacha brutal, pero no con ambas. A la hora de hacer la lista debes elegir que arma usará (sin que esto incremente los puntos de la miniatura, aunque como es habitual las balas se pagarán a parte).

**Blindaje:** ninguno.

**Reglas especiales:**

**Único e inimitable.**

**Rifle molón:** Magnus puede llevar un *rifle automático* con *mira telescópica*. Pero Magnus o hace las cosas bien o no las hace, así que este *rifle automático* sólo posee el modo Automático y no podrá decidirse usarlo de la manera normal.

**Hacha brutal:** Magnus puede llevar un *filo pesado*. Además, este puede usarse en una ocasión durante la partida como si fuera una *motosierra*.

**Planes dentro de planes:** Magnus anda por ahí siguiendo un plan que sólo él conoce, pero a veces este plan no incluye estar durante toda la escaramuza con la banda que le tiene contratado. Al finalizar cada Turno de Acción de Magnus el jugador debe tirar 1d10. Con un resultado de 10 Magnus se pirará y su miniatura será retirada de la mesa. Hay que tener en cuenta que si ocurre esto, su miniatura no contará como Abatida para ningún aspecto de la partida, simplemente es como si no hubiera participado.

**Puntos:** 85

# MONGODRILLO DUNDEE

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.

Experto rastreador, gran tirador y capaz de huir si es necesario, no hay bestia que se le resista demasiado tiempo. Conoce sus costumbres, sus debilidades y es capaz de perseverar lo que sea necesario para llevar a cabo la caza. Pero además Mongodrilo no sabe de afiliaciones, y se cobrará sus balas de aquel que pueda pagar su precio por acompañarlo a alguna trifulca.

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

**Armas:** va equipado con *Garrapata*.

**Blindaje:** va equipado con *piel de mongolongo*.

## Reglas especiales:

### Único e inimitable.

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

- Envenenado: la punta del virote se ha untado con una mezcla de semen de mongolongo y glándula de psicosoapo. Los virotes tienen la regla 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 virotes tienen Penetración 5.

**Hacha brutal:** 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 ceptos 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 el área 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. La cuestión es que no se sepa cuáles son los que contienen la trampa pero estos estén señalizados). Cualquier miniatura excepto Mongolongo (amiga o enemiga) que pase a 2,5 cm de un marcador hará que se descubra. Si este tenía trampa, la miniatura habrá caído en ella, y sufrirá un impacto de Fue 2 y Pen 3. Además, si no resulta Abatida, deberá gastar 1 Acción en librarse del cepo.

**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.

**Inmune al Veneno y Terreno contaminado:** a Mongodrilo le ha picado cualquier bicho venenoso del Páramo e ignora la Regla especial Veneno. Además es un Mutardo, por lo que es inmune a los efectos del Terreno contaminado.

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

**Mutaciones:** Corredor, Mimetismo, Sónar.

**Puntos:** 70



# OCHODEDOS

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 demasiadopreciado para arriesgarlo tanto, pero si la oferta es lo suficientemente generosa...

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

**Armas:** va equipado con dos *filos medios*.

## Reglas especiales:

### Único e inimitable.

**El Baile de San Vito:** Ochododos 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 Ochododos resulte abatido por primera vez, en lugar de ser substituido por un marcador 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, será substituido por un marcador y se considerará fuera de la partida de la manera habitual.

**Doble dolor:** Ochododos 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 Ochododos 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 que ambos ataques sufran un penalizador de -2 al atributo de Combate.

**Puntos:** 88