

PANDILLEROS

La vida en el Páramo es dura, y si no quieres o puedes permanecer en un asentamiento, lo normal es agruparse. Los pandilleros son posiblemente la facción que más habitualmente puedes encontrar en esta zona del Páramo, desde bandas de saqueadores a justicieros. Hay grupos que se dedican a atacar asentamientos y asaltar viajeros en busca de balas y gasolina, algunos que actúan como mercenarios, realizando encargos para caciques o simplemente labores de vigilancia de los alrededores de algún asentamiento, y otros que recorren el Páramo como espíritus libres, aprovechando la fuerza del grupo para tener más posibilidades de sobrevivir.

Hay bandas de pandilleros que siguen un estilo propio y definido, como puede ser usar el mismo tipo de ropajes, llevar unos tatuajes identificativos o afeitarse media cabeza. Otras son totalmente heterogéneas, sin necesidad de mostrar ninguna marca de tribu.

Desambiguación: cuando alguna regla se refiera a Pandilleros (tropa) se referirá al tipo de entrada de miniatura con ese nombre. Cuando se refiera a Pandilleros se referirá al conjunto de la banda en general.

Piltrafa

En cada banda pueden ser llamados de distintas maneras: cachorros, putitas, carnaza, robins... Al final todos son lo mismo, los recién llegados que aún han de ganarse el respeto de los demás. Si bien suelen ser jóvenes, siempre hay algún adulto hecho y derecho que decide abandonar un asentamiento para unirse a una banda de pandilleros, y sus años no le van a librar de su condición de novato. En el Páramo cada uno tiene que pelear por lo suyo, y el hecho de ser los pringaos del grupo no va a hacer que no luchen como los demás... aunque peor equipados, pero es que para ser un pandillero de pleno derecho hay que currárselo.

Las bandas no acostumbran a llevar demasiados piltrafas al combate debido a su baja experiencia. **No puede** haber mayor número de piltrafas que la suma del resto de integrantes de la banda.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Piltrafa	2	4	4	4	4	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*).

<i>Cuchillos arrojadizos</i>	3 pts.	<i>Maza ligera</i>	3 pts.
<i>Pistola</i>	5 pts.	<i>Filo pequeño</i>	4 pts.
<i>Arco</i>	10 pts.		

Blindaje: está equipado con *Ropas resistentes*.

Coste: 20 pts.



Pandillero (tropa)

En algunas bandas hay que pasar unas pruebas, en otras se debe sobrevivir un año, en otras debe ser votado como tal... pero al final, si un piltrafa no la caga, llega el momento en el que se convierte en un pandillero de pleno derecho.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Pandillero	2	5	5	5	4	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*).

<i>Cuchillos arrojadizos</i>	3 pts.	<i>Pistola</i>	5 pts.
<i>Maza ligera</i>	3 pts.	<i>Escopeta</i>	6 pts.
<i>Maza</i>	5 pts.	<i>Ballesta</i>	8 pts.
<i>Filo pequeño</i>	4 pts.	<i>Arco</i>	10 pts.
<i>Filo medio</i>	10 pts.		

Blindaje: lleva *Ropas resistentes*. Puede equiparse con *Cuero endurecido* por +5 puntos.

Coste: 30 pts.

Curtido

Estos son los tipos duros de las bandas, los curtidos, a los que los demás miran con respeto. Veteranos de mil batallas en un lugar tan peligroso como el Páramo.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Curtido	2	6	6	5	4	4	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>Ballesta</i>	8 pts.
<i>Filo medio</i>	10 pts.	<i>Rifle</i>	8 pts.
<i>Pistola</i>	5 pts.	<i>Rifle automático</i>	10 pts.
<i>Escopeta</i>	6 pts.		

Blindaje: lleva *Ropas resistentes*. Puede equiparse con *Cuero endurecido* por +5 puntos, o *Armadura metálica* por +15 puntos.

Coste: 40 pts.



Bruto

A toda banda le viene bien tener unos tipos grandes y cachas, que puede que no sean los más listos ni los más hábiles, pero que pegan unas leches que dan gusto.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Bruto	2	5	4	4	5	4	2

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>Filo pesado</i>	8 pts.
<i>Maza pesada</i>	6 pts.	<i>Escopeta</i>	6 pts.

Blindaje: está equipado con *Cuero endurecido*. Puede equiparse con *Armadura metálica* por +10 puntos o *Chapa metálica* por +15 puntos. En lugar de una de las dos armas, puede equiparse con un *Escudo* por +6 puntos.

Coste: 40 pts.

Jefe

Para llegar a lo más alto en una banda, hay que ser un tipo fuerte y listo. El jefe es el líder de una banda de pandilleros, respetado por los suyos y temido por el resto. Alguien curtido en batallas y con una capacidad de liderazgo fuera de toda duda.

Sólo puede haber un jefe en cada banda de pandilleros.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Jefe	3	6	6	6	4	4	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</i>	5 pts.	<i>Ballesta</i>	8 pts.
<i>Filo medio</i>	10 pts.	<i>Rifle</i>	8 pts.
<i>Pistola</i>	5 pts.	<i>Rifle automático</i>	10 pts.
<i>Escopeta</i>	6 pts.		

Blindaje: está equipado con *Cuero endurecido*. Puede equiparse con *Armadura metálica* por +10 puntos o *Chaleco antibalas* por +10 puntos.

Coste: 70 pts.

EQUIPO

Los pandilleros también tienen a su disposición este equipo genérico para todos ellos.

- Cualquier pandillero puede equiparse con *Protección contra contaminación* por +5 puntos.
- Cualquier pandillero puede añadir una *Bayoneta* a un arma con la regla especial *Arma de fuego* por +4 puntos, sin que esto ocupe el hueco de un arma.