

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 arrojados</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.

Lord Hommoeroticus (personalidad)

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 Alegradías, o cómo se hizo con el control del asentamiento de Pozoquay (antes Pozotriste) y lo convirtió en el lugar de perdición que es actualmente.

Lo poco que parece estar claro es que en su juventud fue presa de un mongolongo. Algunos dicen que durante varias lunas otros que el tormento duró años. Pero lo importante es que un día logro 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.

El caso es que, cuando, tras vivir innumerables aventuras como ladrón, bandolero y mercenario, el joven blandía la cacharra más guapa, más negra y más macarra de todo el Páramo: la Alegradías. Se decía que la Alegradías había matado en un solo día a toda la banda de Mong el Cruel. Que atravesó la Puerta de Tannhauser, que era tochísima, y le dio a Tannhauser, que estaba amagao detrás y lo reventó. Que podía a una bestia del pozo desde... la hostia de lejos.

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 Pozoquay!” 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 Pozoquay 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.

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

Armas: Alegradías (pistola con mira telescópica).

Blindaje: va equipado con *cuero endurecido*.

Reglas especiales:

Personalidad de los Pandilleros

Jefe: Lord Homoeroticus es un Jefe Pandillero, por lo que no podrás tener otro en tu banda.

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 Pandilleros (tropa) y Curtidos de la banda llevan cuero endurecido por defecto en lugar de ropas resistentes, sin coste adicional.

Discursitos: La 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.

1D10	EFECTO
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. Están desmotivados y perderán todas las tiradas enfrentadas empatadas que normalmente ganaría la miniatura con el Turno de Acción.
5-6	Ambos bandos prefieren matarse que tener que aguantar más a este hablando. 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. Están desmotivados y perderán todas las tiradas enfrentadas empatadas que normalmente ganaría la miniatura con el Turno de Acción.
10	Mira tú que hoy ha estado fino e inspirador. Todas las miniaturas de su banda tienen la Regla especial Bersérker.

Coste: 100 puntos.

EQUIPO

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

- Cualquier pandillero puede equiparse con *balas* por +15 puntos/bala.
- 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.

