

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. 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 temibles si nos los erradicas 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.

REGLAS DE LA SUBFACCIÓN

Flipa, no solo no tienes ninguna unidad nueva si no que no tienes acceso a Brutos. Tienen sus propias reglas especiales y reglas de organización de la banda. 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. Y solo puede haber un Ninja blanco.

Hay algún equipo básico que no tienen, y el que tienen pasa a tener nombres más molones.

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.

NINJA NEGRO (PILTRAFA)

20 PUNTOS

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...

A cciones 2	C ombate 4	P recisión 4	AG ilidad 4	F uerza 4	D ureza 3	T écnica 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):

Shuriken (cuchillos arrojadizos)..... 3 pts	Sai (filo pequeño) 4 pts
Tomfa (maza ligera) 3 pts	Yumi (arco)..... 10 pts

BLINDAJE

Ropas resistentes.

NINJA ROJO (PANDILLERO)

30 PUNTOS

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

A cciones 2	C ombate 5	P recisión 5	AG ilidad 5	F uerza 4	D ureza 3	T écnica 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):

Shuriken (cuchillos arrojadizos)..... 3 pts	Nunchakus (maza) 5 pts
Tomfa (maza ligera) 3 pts	Katana (filo medio) 10 pts
Sai (filo pequeño) 4 pts	Yumi (arco)..... 10 pts

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

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

NINJA MORADO (CURTIDO)

40 PUNTOS

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.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
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>Sai (filo pequeño)</i> 4 pts	<i>Katana (filo medio)</i> 10 pts
<i>Nunchakus (maza)</i> 5 pts	

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

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

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

NINJA BLANCO (JEFE)

70 PUNTOS

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.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
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>Sai (filo pequeño)</i> 4 pts	<i>Katana (filo medio)</i> 10 pts
<i>Nunchakus (maza)</i> 5 pts	

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

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

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

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).

VERSIÓN BETA



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.

REGLAS DE LA SUBFACCIÓN

Puedes usar Jefas, Pandilleras (tropa), Piltrafas y Brutas. Esta subfacción no posee Curtidas, ya que esa gente guay monta en bichos. En lugar de *cuchillos arrojados*, las tropas que pueden equiparse con ellos pueden adquirir *hondas*. Puedes añadir además todo lo que describimos a continuación.

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 turno de Acción y antes de actuar podrá gastar un máximo de tres marcadores, sumando +5 cm a su movimiento por cada uno cuando realice un Asalto.

CALLISTO

120 PUNTOS

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.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	6	6	6	5	5	3

ARMAS

Filo medio y chakram.

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de las Fraus.

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 la Abata 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, hasta que falle en una tirada de Precisión, pero en cada rebote tendrá un penalizador de -1 a la Precisión. De manera increíble, sea como sea, el Chakram volverá después a las manos de Callisto. No se puede Apuntar ni hacer Fuego defensivo con el Chakram.

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



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, para poder utilizarlas como montura.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
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	Lanza.....	8 pts
Pistola.....	5 pts	Rifle.....	8 pts
Escudo.....	6 pts	Filo medio.....	10 pts

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

Bestia. Una Amacizona va montada en una Bestia, que le confiere las Reglas especiales Montada, Raudo y Todoterreno.

ARMAS

• 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.

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.

Reglas: La *lanza* se considera en combate una *maza ligera* por ser poco manejable, pero durante un Asalto otorga un +2 a Fuerza y 2 puntos de Penetración por cada modificador de +1 al Combate recibido por el Movimiento del Asalto.

Estadísticas: ver arriba

Coste: 8 pts.



SUBFACCIÓN PANDILLEROS: 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 Pozotraste. 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 Pozotraste. Cuando llegó a la misera 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.

REGLAS DE LA SUBFACCIÓN

Puedes usar Curtidos, Pandilleros (tropa) y Piltrafas. No tienen Jefes, ya que ese puesto es exclusivamente de Lord Homoeroticus, al que puedes incluir, ni Brutos. Puedes añadir además todo lo que describimos a continuación.

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 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.

MAMPORRERO

30 PUNTOS

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.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
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	Látigo	5 pts
Maza	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:

RESULTADO	EFEECTO
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

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 Alegradíás, 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.

A cciones 3	C ombate 6 (5)	P recisión 6	AG ilidad 6	F uerza 5	D ureza 5	T écnica 4
-----------------------	--------------------------	------------------------	-----------------------	---------------------	---------------------	----------------------

ARMAS

Alegradíás (pistola con mira telescópica).

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de la Ostra Azul.

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	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. 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 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.

ARMAS

• FUSTA

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

Reglas: Un Mamporrero que ataque 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.



VERSIÓN BETA