

TROUPE

Al oeste de Puentecharra, cerca del abandonado parque de Luckyland, se levanta uno de los lugares que resultan más chungos de toda esta zona. Grandes carpas circulares, decoradas con franjas de colores saltones ya desgastados, cubren una planicie en la que se apiñan los restos de una gran feria popular: food trucks hechos polvo, casetas de feria derrumbadas, atracciones convertidas en montones de chatarra y cosas así.

Las carpas principales, no obstante, están en bastante buen estado y siguen aguantando de pie contra todo pronóstico. Cómo se llamaba este circo en sus días de esplendor no se sabe, pero ahora este lugar ha sido elegido por los tarados de la Hermandad de la Risa Floja como su campamento base.

Esta hermandad es una agrupación de hombres y mujeres que han consagrado su vida a alegrar la existencia a los demás desgraciaos que viven por el Páramo. Conocen las historias sobre los antiguos payasos que llevaban risas y diversión a mayores y pequeños por igual, y se han propuesto adoptar el papel de modernos bufones para hacer más llevadero el mundo de mierda que hemos heredado de los hijoputas que apretaron el botón rojo.

Se visten con uniformes coloridos y vistosos, de tallas demasiado grandes para ellos, lucen sombreros horteras o ridículos, se dejan bigotes absurdos y algunos se las arreglan para andar por ahí con unos zapatones gigantescos. Mujeres barbudas, forzudos de cartel, domadores de galligartos y payasos bromistas forman un plantel muy pintoresco de peña que sólo busca arrancarte una sonrisa. Y podrían conseguirlo... si no fuese porque dan un canguelo que te pasas.

Aunque se llaman a sí mismos la Hermandad de la Risa Floja, o simplemente la Hermandad, la gente los conoce por los Pachachos.

¿Queréis más información sobre la Hermandad de la risa Floja? Pues en el próximo suplemento de rol de Cultos del Páramo vuestros deseos se harán realidad. Podréis saber como nació la Pachachología, o cuales son las Cinco Familias que iniciaron la Hermandad (sí, por eso los 5 cascabeles de su logo). Diversión a raudales en ese suplemento.

VERSIÓN BETA



JEFE DE PISTA

35 PUNTOS

Los jefes de pista, o direttori, son los líderes naturales de cualquier sección de la Hermandad (ellos llaman troupe a lo que cualquier otro paramañero normal llamaría banda). Trazan planes, organizan bolos, anuncian sus espectáculos con gran fanfarria y se preocupan de que a sus muchachos no les falte el curro. También son egocéntricos, pomposos y sobrados que te pasas.

Solo puede haber un Jefe de pista por banda.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	3	4	4	3	3	6

ARMAS

Debe equiparse con UNA de las siguientes armas por su coste en puntos:

<i>Filo pequeño</i>	4 pts	<i>Filo medio</i>	10 pts
<i>Pistola</i>	5 pts		

BLINDAJE

Ninguno. Puede llevar *ropas resistentes* por +5 puntos.

REGLAS ESPECIALES

· El mayor espectáculo del mundo

El Jefe de pista es un maestro de ceremonias experto capaz de encandilar a niños y mayores por igual, dejándolos boquiabiertos mientras su troupe hace de las suyas. El Jefe de pista puede coger su altavoz y gastar 1 Acción para lograr uno de los siguientes efectos, no pudiendo repetir el mismo dos veces durante la partida..

- **Reclamar la atención:** todas las miniaturas enemigas que no están trabadas en Combate deberán girarse inmediatamente para mirar de frente al Jefe de pista.
- **Presentar a los Payasos:** durante este Turno de juego, la Regla especial Risa difícil de los Payasos restará o sumará 4 en lugar de 2.
- **Presentar a los Acróbatas:** la próxima vez que utilices la Regla especial Catapulta infernal de un Acróbata, podrá sumar 10 cm a un súper salto (por lo que podría ser de hasta 40 cm).
- **Presentar a los Forzudos:** la próxima vez que utilices la Regla especial Lucimiento de un Forzudo, el Bonificador de +2 se aplicará también al Combate.
- **Presentar a los Domadores:** en el siguiente Turno de juego las bestias podrán alejarse hasta 30 cm de los Domadores en lugar de los 15 cm habituales.



FORZUDO

40 PUNTOS

Los forzudos, o forzuti, son las bestias pardas de la hermandad circense. Auténticas moles de músculos o tíos gigantescos que te pueden hacer una sentadilla y aplastarte con sus grasientas nalgas. Auténticas aberraciones de la naturaleza, literalmente, que doblan barras de hierro, abren cocos con los dientes y tienen racimos de plátanos por manos.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	4	3	2	6	5	2

ARMAS

Debe equiparse con UNA de las siguientes armas por su coste en puntos:

Maza	5 pts	Filo pesado	8 pts
Maza pesada	6 pts		

BLINDAJE

Ninguno. Puede llevar *ropas resistentes* por +5 puntos.

REGLAS ESPECIALES

· Bestia parda

El Forzudo trabaja literalmente levantando pesos, así que ignora el penalizador de -1 a la Agilidad de la Regla especial *Armatoste*.

· Lucimiento

El forzudo puede llevar a cabo grandes hazañas de fuerza. Una vez por partida, al comienzo de un Turno de juego, podrá hacer que su atributo de Fuerza tenga un bonificador de +2 que durará hasta el final de ese Turno de juego.

· Artículos de coña

Un forzudo puede equiparse con hasta un Artículo de coña.



ACRÓBATA

40 PUNTOS

Los acróbatas, o giocolieri, son los más ágiles de todos los habitantes del circo, los mejor dotados para el uso de armas arrojadizas, asesinatos de precisión y cualquier misión que requiera sigilo y destreza. Si se emparejan con los evasi, expertos en furtivismo e infiltración, pueden liártela parda en cualquier sitio sin que te enteres de que te están dando por el culo a base de bien.

A cciones 2	C ombate 4	P recisión 4	AG ilidad 6	F uerza 3	D ureza 3	T écnica 4
-----------------------	----------------------	------------------------	-----------------------	---------------------	---------------------	----------------------

ARMAS

Debe equiparse con UNA de las siguientes armas por su coste en puntos:

<i>Cuchillos arrojadizos</i>	3 pts	<i>Filo pequeño</i>	4 pts
<i>Maza ligera</i>	3 pts	<i>Filo medio</i>	10 pts

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

- **Todoterreno, Trepador, Raudo**
- **Catapulta infernal**

Los Acróbatas entrenan en pareja una técnica especial para poder saltar más alto y así evitar obstáculos o abalanzarse contra el enemigo. Al empezar la partida puedes emparejar a tus Acróbatas. Obviamente si no son pares, por lo menos un Acróbata deberá estar sin emparejar.

Mientras un Acróbata esté en contacto con su pareja (y solo con ella), pasará a tener la Regla especial Salto. Usar uno de estos saltos para Asaltar a un enemigo es siempre peligroso, y la miniatura que lo haga deberá superar una tirada de Agilidad. Si la supera se considerará que la miniatura asaltada está de espaldas (vale, técnicamente estará debajo), pero si la falla, perderá todos los bonificadores del Asalto.

- **Escapista**

Los Acróbatas son escapistas consumados y pueden Separarse de un Combate sin necesidad de hacer una tirada enfrentada.

- **Artículos de coña**

Un acróbata puede equiparse con hasta un Artículo de coña.



PACHACHO

18 PUNTOS

Los pachachos, payasos o pagliacci, son la mano de obra del circo. Los currelas que forman la base de todo espectáculo. Puede que les vaya más el humor físico de golpes y caídas, el arte dramático más refinado o la sorpresa proporcionada por un pañuelo que nunca deja de salir de una manga. Su campo de experiencia es la acción directa: te matan de risa quieras o no. Por lo menos la mitad de las miniaturas de la banda deben ser Payasos.

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

ARMAS

Debe equiparse con UNA de las siguientes armas por su coste en puntos:

<i>Maza ligera</i>	3 pts	<i>Pistola</i>	5 pts
<i>Filo pequeño</i>	4 pts	<i>Cañón de confeti</i>	6 pts
<i>Guante de boxeo</i>	4 pts	<i>Escopeta</i>	6 pts
<i>Maza</i>	5 pts		

BLINDAJE

Ropas resistentes. Puede llevar *cuero endurecido* por +5 puntos.

REGLAS ESPECIALES

· Risa difícil

Al igual que los típicos payasos de toda la vida, los Pachachos de la Hermandad de la Risa Floja suelen causar emociones polarizadas, o te hacen mucha gracia o los odias a muerte. Luchar contra Pachachos es como tirar una moneda. Cuando una miniatura Dispare o Combata contra un Pachacho tendrá que ver si su tirada de Precisión o Combate (lo que tenga que utilizar) es par o impar. Si fuera par se sumará 2 a la tirada (hasta un resultado máximo de 10) pero con un resultado impar se restará 2 (hasta un mínimo de 1).

· Zapatones

Si un Pachacho desea Asaltar a una miniatura enemiga y no llega por una distancia de 2,5 cm o menos, gracias a los zapatones podrá adelantarse esa distancia de manera automática y por tanto podrá Asaltar. Pero cuidado, eso mismo sucederá si le Asaltan a él.

· Artículos de coña

Un payaso puede equiparse con hasta dos Artículos de coña.



DOMADOR

22 PUNTOS

Los domadores, o domatori, son los recién llegados a la Hermandad de la Risa Floja, pero no por ello los quieren menos. La peña capaz de comunicarse con los bichos y hacer que luchen por ellos siempre cae bien. Sus animales vigilan los campamentos, les hacen compañía y no se separan de ellos cuando hay hostias.

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

ARMAS

Látigo.

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

· Señor de las bestias

Un Domador puede adquirir hasta 2 bestias por +12 puntos cada una. Estas bestias, aunque de diferentes formas y tamaños, deben ir siempre en peana de 40 mm, están armadas con garras y dientes y, chorpocha, tienen la Regla especial Bestia. Ten en cuenta que las bestias que cuentan para el máximo de miniaturas de la banda.

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

Las bestias siempre deben tratar de estar como máximo a 15 cm de su Domador, no pudiendo alejarse más voluntariamente. Si no estuvieran a esa distancia, cuando sea el momento de actuar de las bestias deben usar todas las Acciones necesarias en Mover para cumplir esto. Si su Domador resulta Abatido, antes de comenzar el Turno de Acción de las bestias debes tirar 1d10 por cada una en la siguiente tabla para ver cómo actúan ese Turno.

Resultado	Efecto
1	La bestia intentará asaltar a la miniatura de su propia banda a la que llegue más fácilmente. Si no llegara a Asaltar, se acercará lo máximo posible.
2-3	La bestia tratará de huir, avanzando lo máximo posible hacia el borde del tablero más cercano.
4-5	La bestia se quedará en el sitio atontada.
6+	La bestia intentará asaltar a la miniatura de la banda rival a la que llegue más fácilmente. Si no llegara a Asaltar, se acercará lo máximo posible.

· Avivar

Un domador puede usar su látigo para avivar a una bestia. Si está en contacto con una de sus bestias puede usar una Acción y la bestia obtendrá un bonificador de +1 a la Fuerza y Dureza durante lo que queda de ese Turno de Juego.

FRANÇOIS EL MIMO

30 PUNTOS

Por alguna razón, los Pachachos son capaces de despertar un mal rollo y odio sin par. ¿Os imagináis a alguien que incluso dentro de esa comunidad sea rechazado? Pues sí, existe alguien que vive en la Hermandad de la Risa Floja pero que allí causa rechazo, pena y burlas: François el Mimo. Y eso que en este mundo ya no hay nacionalidades y ni siquiera se dan cuenta de que su nombre es francés. Cuando esta gente intentó recuperar a todos estos personajes del Mundo de Antaño para devolver la alegría al mundo obviaron la figura del mimo porque... pues porque hasta ellos se dieron cuenta de que no hace puta gracia. Pero François, que por algún tipo de mutación había nacido sin boca, y por tanto era mudo, quedó fascinado por esos seres con la cara pintada de blanco capaces de representar una historia a través de gestos faciales o movimientos del cuerpo.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	3	3	3	3

ARMAS

Ninguna.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

- **Personalidad de la Troupe.**
- **¡Matad a eso!**

Es imposible concentrarse en liquidar a nadie más si François está cerca. Si un enemigo quiere Asaltar o Disparar a un enemigo y François pudiera ser también blanco de esos ataques, está obligado a hacerlo contra François.

· Mimo

François se puede poner en plan pesado imitando a alguien hasta el mínimo detalle. Si François está a 30 cm o menos de una miniatura enemiga no Abatida de tamaño y forma humana en Línea de visión, puede gastar una Acción y pasará a tener todos los Atributos y equipo de esa miniatura. Será como un clon, vamos. Podrá mantenerse así mientras siga manteniendo todas las condiciones anteriores.

· Muro imaginario

A François le mola mucho hacer gestitos con las manos como si tuviera un muro delante hasta el punto de que realmente funciona. François puede gastar una Acción en crear un muro que le proporciona a él y solo él un bonificador de Cobertura de +6 por el frente (en su Línea de visión). Sin embargo, en cuanto se mueva de ese lugar el muro perderá su efecto.



MADAME DESTINO

50 PUNTOS

Al contrario que la mayoría de los integrantes de las Troupes, que adoptaron un papel circense después de unirse a la Hermandad de la Risa Floja, inspirándose en todo lo que encontraban de esa vida en los restos del Mundo de Antaño, Madame Destino (nombre artístico, que realmente se llama Nadja) ya ejercía de adivina con anterioridad. Es la descendiente de una casta de videntes gitanas que ha conseguido que sus costumbres sobrevivan hasta nuestros días. Cuando una Troupe pasó por su asentamiento, reconoció en esta mujer a una de las adivinas de las que hablaban los libros. No había ninguna en la Hermandad, ya que nadie entre sus integrantes tenía esos dones, y sin dudarlo le ofrecieron unirse a ellos. Por supuesto, les dijo que ya sabía que vendrían y que les estaba esperando, y es que si no vaya estafa de vidente. Desde entonces se une a las Troupes para leer el futuro a cualquiera que desee saberlo, aunque ya sabéis lo que se dice, ten cuidado con lo que deseas...

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

ARMAS

Filo pequeño.

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

- **Personalidad de la Troupe.**
- **Levitación**

A Madame Destino le da por ir por ahí levitando aunque sin despegarse mucho del suelo. Ignora cualquier tipo de terreno que esté a ras de suelo, incluso el impasable, ya que realmente nunca llega a posarse sobre él.

- **Vidente**

Madame Destino es capaz de leer el destino a través de las cartas del Tarot. Puede revelar una carta a una miniatura enemiga en Línea de visión y hasta 45 cm durante el Turno de juego 1 o 2, otra durante el 3 o 4 y otra durante el 5 o 6, gastando 1 Acción. Sí, 3 cartas en total. Cuando lo haga debes tirar 1d10 en la siguiente tabla repitiendo si sale una carta repetida, o utilizar las cartas que puedes descargar en nuestra web, y aplicar el resultado de manera permanente sobre la miniatura.

RESULTADO	EFEECTO
1	El Masca. La miniatura tiene un +1 a su Atributo de Acciones (hasta un máximo de 3).
2	El Pirao. Desaparece un arma al azar de la miniatura.
3	El Sol. La miniatura tiene un -2 a su Atributo de Precisión (hasta un mínimo de 1).
4	La Luna. La miniatura tiene un -2 a su Atributo de Combate (hasta un mínimo de 1).
5	El Buga. La miniatura obtiene la Regla especial Rauda.
6	El Engranaje. La miniatura tiene un -2 a su Atributo de Dureza (hasta un mínimo de 1).
7	El Páramo. La miniatura tiene un -2 a su Atributo de Agilidad (hasta un mínimo de 1).
8	La Torre. La miniatura tiene un +2 a su Atributo de Dureza.
9	El Memonio. La miniatura tiene un -1 a su Atributo de Acciones (hasta un mínimo de 1).
10	La Muerte. La miniatura debe superar una tirada de Dureza o resultar Abatida.

EQUIPO GENÉRICO

Cualquier miembro de la Troupe puede llevar *Protección contra contaminación* por +5 puntos.

EQUIPO ESPECIAL

CAÑÓN DE LANZADOR

Es un enorme cañón, lleno de coloronchis, donde cabe un miembro de la banda listo para ser disparado.

Reglas

Debe desplegarse el cañón en la zona de despliegue de la banda antes de comenzar a desplegar las miniaturas.

Cualquier Pachacho o Acróbata en contacto con el cañón lanzador puede gastar una Acción en autodispararse hacia un enemigo en Línea de visión a una distancia máxima de 90 cm, utilizando su propio Atributo de Precisión (no tiene modificadores por rangos de distancia ni se puede Apuntar). En caso de impactar lo hará con Fuerza 7 y Penetración 10. Si no impacta, la miniatura lanzada saldrá despedida fuera de la mesa y se considerará Abatida (aunque no podrá ser Rapiñada). Si la miniatura consigue Impactar quedará en contacto con la miniatura objetivo, pero resultará Abatida al instante salvo que saque un 1 en la tirada de Precisión. Si la miniatura objetivo no ha quedado Abatida, pasarán a estar trabadas en Combate, pero sin que se haya producido ningún Asalto.

Este equipo está limitado a 1 por banda.

Coste: 10 pts.

CHISMECICLO

A algunos de los Pachachos de la Hermandad de la Risa Floja les encanta montar en toda clase vehículos ridículamente pequeños para su tamaño. Son de esos que acaban en ciclo, como monociclo o triciclo y que si ya no resultaban muy útiles antes imaginad ahora por el medio del Páramo.

Reglas

Puede equiparse a un Pachacho con un chismeciclo, en el que irá montado. Una vez por Fase de activación y siempre que vaya por Terreno chachi pasará a tener la Regla especial Raudo durante una Acción de Movimiento. Un Pachacho en chismeciclo ganará la Regla especial Montada y perderá su Regla especial Zapatones.

Coste: 8 pts.

COCHE DE PACHACHOS

Los Pachachos de la Hermandad de la Risa Floja conducen unos bugas pequeñitos y de formas muy cómicas, casi como si los hubiese dibujado un niño de 5 años no muy avisado. Con sus colores chillones, sus ruedas hinchadas en exceso, sus cristales tintados y un montón de adornos muy chorras. Flores pintadas, muelles en el techo en los que oscilan trompetas o bocinas. Pero lo que de verdad deja a sus enemigos con el culo torcido es su capacidad para llevar peña dentro de esos utilitarios ridículamente pequeños. Hay pandilleros que juran haber visto salir a más de una docena de pachachos.

Reglas

antes de comenzar la partida y de que ninguna miniatura sea desplegada puedes colocar el coche de pachachos en cualquier lugar de la mesa fuera de las zonas de despliegue. Cuando sea el momento de desplegar tus Pachachos puedes decidir si quieres que cada uno lo haga desde el coche. Antes de desplegar una miniatura deberás ver a qué distancia de tu zona de despliegue está el coche y hacer una tirada. Si consigues el resultado indicado en la tabla posterior podrás desplegar un Pachacho pegado al coche, si no desplegará normalmente. Podrás seguir intentando desplegar Pachachos hasta que falles una tirada, momento en el que deberán desplegar de la manera habitual.

Este equipo está limitado a 1 por banda.

<i>Distancia</i>	<i>Resultado necesario</i>
0 a 10 cm	2+
+10 cm a 20 cm	4+
+20 cm a 30 cm	6+
+30 cm a 40 cm	7+
+40 cm a 50 cm	8+
+50 cm a 60 cm	9+

Ejemplo. Colocas el Coche de pachachos a 27 cm de tu Zona de despliegue. Decides desplegar un Payaso en el coche y sacas un 7, por lo que puedes desplegarlo en contacto con este. Vuelves a intentar desplegar un Payaso en el coche y sacas un 9, así que también puedes delegarlo allí. Lo intentas con otro Payaso y sacas un 3, que al ser menor a los 6+ necesarios no te permite desplegarlo en el coche. Este Payaso y cualquiera que quieras desplegar después deberá desplegar de la manera habitual.

Coste: 20 pts

NUEVAS ARMAS

CAÑÓN DE CONFETI (ARMA A DISTANCIA)

Los cañones de confeti hacen gracia a cuatro gatos, entre ellos a los pachachos de la Hermandad de la Risa Floja. Construidos por ellos mismos a imagen y semejanza de los del Mundo de Antaño, estos cañones meten más ruido, cargan mucha más pólvora y hacen menos puta gracia todavía que los que vendían en los chinos.

Los papelitos brillantes son numerosos y dan por culo que flipas, así que cualquier miniatura impactada que no haya sido Abatida sufrirá un penalizador de -1 a la Agilidad hasta que gaste una Acción en limpiarse. En cualquier caso, seguirá encontrando confeti de mierda en su ropa durante un mes.

Primero deberá gastar la Acción en disparar y luego se calculará la distancia (no tiene modificadores por distancia). Si no llega, pues mala suerte, Acción perdida.

Reglas especiales: Escasa, Lentorra, Postas.

Distancia: 1d10 x 5 cm

Estadísticas: Fue 3, Pen 5

Coste: 6 pts.

GUANTE DE BOXEO EXTENSIBLE (ARMA A CUERPO A CUERPO)

Mediante un mecanismo chungo los Pachachos pueden hacer que un guante de boxeo salga disparado contra sus enemigos. Tópico pero efectivo.

Reglas especiales: Escasa, Lentorra.

Estadísticas: Combate +2, Fue +2, Pen 1

Coste: 4 pts.

LÁTIGO (ARMA A CUERPO A CUERPO)

Consiste en una vara de la que sale una correa, cordel o sogá de cuero con la que se aviva a las bestias.

Estadísticas: Fue +1, Pen 3

Coste: 5 pts.

ARTÍCULOS DE COÑA

Como no podía ser de otra forma, a la Hermandad de la Risa Floja le encantan todos esos cachivaches para hacer bromas que normalmente no causan ni puta gracia a quienes las sufren. Los Pachachos suelen aprovecharse de estos artículos de coña también cuando no les queda otra que combatir. Parecen funcionar tanto por cacharro en sí, como por la fuerza de voluntad de los propios Pachachos. Algunas de sus tropas pueden llevar ciertos artículos de coña que les darán ciertas ventajas una vez por partida por el coste indicado más adelante. Los artículos se agotan una vez usados, o lo que es lo mismo, son de un solo uso, así que hay que decidir sabiamente cuándo hacerlo. Ningún artículo puede adquirirse más de una vez por la misma miniatura ni repetirse más de tres veces en la banda.

BOCINA

¿A quién no le parece gracioso que le peguen un bocinazo en la oreja y le dejen medio sordo?

Reglas: si la miniatura es Asaltada podrá pegarle un bocinazo al rival que hará que pierda todos los modificadores del Asalto por el susto.

Coste: 6 pts

BOMBA FÉTIDA

Puede que estén hechas con las tripas de alguna bestia desagradable o que hayan conseguido encapsular algún pedo maloliente, pero el caso es lanzarlo al suelo y que todo apeste.

Reglas: puedes lanzar la bomba fétida a tus pies dejando un marcador permanente de 5 cm de radio. Cualquier miniatura en contacto que haga una Tirada de Técnica tendrá un penalizador de -4.

Coste: 4 pts

COJÍN DE PEDOS

Aunque la idea es que alguien se siente y parezca que se ha tirado unos mega cuescos, los payasos los usan como relleno para sus culos.

Reglas: un payaso equipado con el cojín será capaz de sobrevivir al disparo del cañón de pachachos con un resultado en la Tirada de Precisión de 1-2 en lugar de 1.

Coste: 5 pts

FLOR ESCUPE AGUA

Pocas bromas hay más conocidas que la flor que te echa agua en el careto... que bueno, en el caso de los Pachachos es algún líquido asqueroso, ya que no está el agua para malgastarse.

Reglas: si la miniatura ya está trabada en Combate puede usar la flor para causar un penalizador de -2 al Combate a su rival a la hora de Combatir (ya sea su Turno de Acción o el del rival).

Coste: 5 pts

GLOBO QUE FLOTA

No se sabe por qué algunos payasos no pueden separarse de estos globos de látex relleno de gas inflamable, puede que sea porque cada vez que un compañero cae todos se descojonan con la llamarada.

Reglas: si la miniatura equipada resulta abatida el globo producirá una deflagración impactando a todas las miniaturas a 5 cm con fuerza 2 penetración 2.

Coste: 5 pts

GUANTE CON DESCARGA

Encantado de conocerle... GRRRRRRZZZ. Otro clásico imperecedero.

Reglas: si la miniatura es impactada en Combate puede decidir tener la Regla especial Electrificación.

Coste: 5 pts

PAÑUELOS INFINITOS

Si te pagan por horas no hay mejor truco que estar sacando pañuelos sin parar durante 45 minutos.

Reglas: si la miniatura va a ser el objetivo de un disparo puede usar los pañuelos para despistar y que el atacante sufra un penalizador de -2 a la Precisión.

Coste: 5 pts

ZURULLO

¿Zurullo de coña? No trabajamos ese artículo.

