Efectos de los Mercenarios

AGENT 48 (Agente 48): El equipo hiere al personaje que elija.

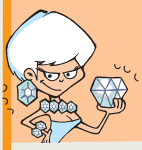
CATGIRL: Uno de los jugadores del equipo roba una carta de Botín del jugador contrario que elija. El jugador repite esta acción hasta que haya robado 3 Billetes, 2 Diamantes o 1 Cuadro. El jugador puede elegir diferentes víctimas en cada robo.

Dre GRAY (Doctor Gray): El equipo puede resucitar a uno de sus **miembros muertos.**

FAKE ELVIS (Elvis de pega): Dos jugadores vivos del equipo se casan. Su botín se junta. Reciben $20.000 como regalo de bodas.
Aclaración: este personaje permite a un equipo sumar los Diamantes y los Cuadros de dos jugadores como si fueran de un único jugador. Si uno de los contrayentes muere después de la boda (por ejemplo, por culpa del Agente 48), el jugador viudo se queda con todo el botín.

HOT MAIL: Hot Mail es un nuevo miembro del equipo con su propio botín. Su botín se compone de todas las cartas que se hayan colocado debajo de los sobres.

JAY BOND: El equipo incrementa el valor de sus Billetes de $5.000. Ahora valen 15.000.



LADY DIAMOND: El equipo decide sumar o restar $30.000 a la bonificación de los Diamantes.

MISS PENCILHANDS (señorita Manoslápices): Un miembro del equipo añade un cuadro a su colección.

ZOMBIE BOY (Chico Zombi): El Chico Zombi es un nuevo miembro del equipo con su propio botín. Su botín se compone de todas las cartas de Botín de un **contrario muerto.**

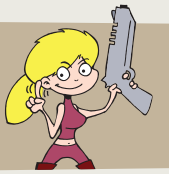
Para usar los siguientes tres Mercenarios necesitarás la expansión More Cash'n More Guns

CLEMENZ'HAND (Clemenz la Mano): Durante la partida, cuando el Padrino utiliza la Caja Fuerte, en lugar de dar una carta a su mano derecha la coloca debajo de Clemenz la Mano. Clemenz la Mano es un nuevo miembro del equipo con su propio botín. Su botín se compone de todas las cartas que ha ganado y de cualquier carta de Botín que quede debajo de la Caja Fuerte.

FORGER FRANKIE (Frankie el Falso): El equipo gana $5.000 por cada Billete Falso que tenga (independientemente de que los Billetes Falsos cuenten o no).

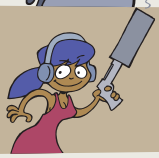
JASON UPS: El equipo decide si suma o resta $25.000 al valor de las cartas Maletín y Llave.

Los nuevos Poderes



THE DESERT SPARROW: Coge la «Desert Sparrow» y devuelve tu Pistola básica. Durante la partida, el jugador al que apuntes no te puede apuntar a ti. Si lo está haciendo, debe cambiar su blanco.

THE GRAPLING (El Garfio): Coge la Pistola con Garfio y devuelve tu Pistola básica. Cuando muestres un Bang! puedes decidir no herir al personaje objetivo. En lugar de eso, el personaje se tumba y tú coges una de sus partes del botín.



THE SILENCER (El Silenciador): Coge la Pistola con silenciador y devuelve tu Pistola básica. Durante la partida, dispararás utilizando tus cartas de Click en lugar de tus cartas de Bang!

THE STUN GUN (El Táser): Coge el Táser y devuelve tu Pistola básica. Cuando muestres un Bang! puedes decidir no herir al personaje objetivo. En su lugar, el personaje se tumba y debe coger **al azar** dos de sus cartas de Botín y colocarlas en el Botín del turno.

Las nuevas Sorpresas

FLASH BANG: Antes de la fase de Apuntar, el resto de jugadores debe cerrar los ojos y apuntar sin mirar. Solo abrirán los ojos después de la fase de Agallas.
Aclaraciones: se ignora la fase del Privilegio del Padrino, los poderes de The Kid y de The Cunning y el poder de la Desert Sparrow. El jugador que tiene los ojos abiertos debe informar a los jugadores que están apuntando claramente a un jugador. También puede dar todas las pistas que quiera (verdaderas o falsas).

JAMMED WEAPONS (armas encasquilladas): Después de la fase de Agallas, sáltate la fase de aplicación de las cartas y pasa directamente a repartir el botín. Descarta todas las cartas de Munición utilizadas en este turno. No tienen efecto.

PARCEL BOMB (paquete bomba): Al principio de la fase de Reparto del botín, coloca una ficha de Herida en una carta o una ficha del Botín. El jugador que se lleve esa carta también se lleva la ficha.
Aclaración: los jugadores no pueden negarse a coger su parte del Botín.