



88 PUNTOS

OCHODEDOS

Mítico luchador del pozo de Sinagua y dos veces ganador de "El Gran Castañazo". Rara vez se ve envuelto en luchas entre bandas, pues su kely lo considera demasiadopreciado para arriesgarlo tanto, pero si la oferta es lo suficientemente generosa...

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5	3	3	4	4	3

ARMAS:

Ochodedos está equipado con dos filos medios.

BLINDAJE:

Ninguno, ¡no lo necesita!

REGLAS ESPECIALES:

Mercenario: Ochodedos puede unirse a cualquier banda.

Único e inimitable: Sólo puede haber un Ochodedos en juego en la mesa a la vez.

El baile de San Vito. Ochodedos parece no empezar a emplearse a fondo en combate hasta que recibe una buena cantidad de daño. Entonces mueve todo su cuerpo como si realizara una especie de baile, y con una mirada de locura, se abalanza sobre sus enemigos.

En el momento en el que Ochodedos resulte abatido por primera vez, en lugar de ser substituido por un marcador y considerado fuera de la partida, ignorará este resultado y además obtendrá un bonificador de +2 a sus atributos de Agilidad, Fuerza y Dureza.

Si a lo largo de la partida volviera a resultar Abatido, será sustituido por un marcador y se considerará fuera de la partida de la manera habitual.

Doble dolor: Ochodedos ha perfeccionado el combate con dos armas de tal manera que es capaz de coordinar sus ataques con ellas a la vez, aunque a riesgo de perder algo de habilidad.

Quando Ochodedos está en una Acción de Combate puede, o bien atacar normalmente con una de sus armas, o utilizar las dos. Lo que le da la posibilidad de tirar un dado más, debiendo elegir el que obtenga un resultado más alto de ambos dados, pero a costa de que estos ataques sufran un penalizador de -2 al atributo de Combate.