

Dan novato

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

ARMADURA: Chaleco antibalas

BLI: 3, 5/6/7



EQUIPO:

ARMA: Escopeta

COMBATE: -

FUERZA: 7/6/5

PENETRACION: 3

DISTANCIA (10/20/30)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Arma de fuego, Postas

ARMA: Escopeta (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Demasiado honorable: nunca atacará a alguien que no tenga Línea de visión sobre él. Por lo tanto, no podrá Disparar a nadie que no tenga Línea de visión sobre el propio Dan. Y para Asaltar a un enemigo, el rival asaltado tendrá que tener Línea de visión sobre Dan como mínimo en la última Acción del Asalto de este, y Dan solo obtendrá bonificadores extra por cada Acción donde no solo él estuviera viendo al asaltado, sino también el asaltado a Dan.

Compañerismo: Dan es muy amigo de sus amigos y como algún compañero sufra daño sacará fuerzas de flaqueza. Tendrá los siguientes bonificadores acumulativos por cada miniatura de la propia banda que haya sido Abatida. 1: +1 a Precisión, 2: +1 a Combate, 3: +1 a Dureza y 4+: +1 Acción.

PUNTOS: 55



Rita

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	6 (7)	6	5	4 (6)	4	4

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO:

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1
FUERZA: +2
PENETRACION: 3
DISTANCIA (/ /)
REGLAS ESPECIALES:

ARMA: Ballesta

COMBATE: -
FUERZA: 4
PENETRACION: 3
DISTANCIA (15/30/45)
REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Lentorra

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Retraso (2).

Molonidad: Si un enemigo se encuentra a 30 cm de Rita cuando ésta haya Abatido a alguien en cuerpo a cuerpo, quedará tan afectado que tendrá un penalizador de -1 a la Precisión y Combate durante su siguiente Fase de activación.

Recarga en movimiento: Cuando realice una Acción de Movimiento puede realizar gratuitamente una Acción de recargar sobre su ballesta.

PUNTOS: 80



Markus

PUNTOS: 65

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5	5 (6)	4	4 (5)	4	5

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO:

ARMA: Escopeta

COMBATE: -

FUERZA: 7/6/5

PENETRACION: 3

DISTANCIA (10/20/30)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Arma de fuego, Postas

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Mal encarado. Puede gastar una Acción en provocar a una miniatura rival que esté a un máximo de 30 cm de distancia y con Línea de visión sobre él. Esa miniatura estará tan fuera de sí que contará como si tuviese la Regla especial Mónguer hasta final de ese Turno de juego.

Trucos sucios. Cuando dispare a una miniatura sin Línea de visión hacia el propio Markus obtendrá un bonificador de +1 adicional a la Precisión en ese Disparo y cuando Asalte a una miniatura sin línea de visión hacia él obtendrá un bonificador de +1 adicional al Combate en ese Asalto.

ARMA: Escopeta (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



Nicole

PUNTOS: 45

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5	3	4	5 (7)	5	7

ARMADURA: Ropas resistentes

BLI: 1



EQUIPO:

ARMA: látigo

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

ARMA: Maza

COMBATE: -

FUERZA: +2

PENETRACION: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Voluntariosa. Puede decidir gastar una Acción y obtener un bonificador de +1 a la Dureza. Podrá hacer esto durante más Acciones hasta conseguir un máximo de +3. Tras la primera ocasión en que tenga que realizar una Tirada de su Dureza contra la Fuerza de algún ataque, el bonificador total que tuviera en ese momento se perderá. Después de esto, si lo desea, puede volver a repetir el proceso.

Fuego malo. Nunca atravesará voluntariamente un marcador de Fuego.



Paul

PUNTOS: 40

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

ARMADURA:

BLI:



EQUIPO:

ARMA: Filo pequeño

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Chorrizo de tinta: puede gastar una Acción en lanzar el chorro de tinta, para lo que deberá colocarse la plantilla de lágrima. Toda miniatura tocada por la plantilla sufrirá un penalizador de -2 a las tiradas de Combate, la Precisión y la Agilidad. Las miniaturas podrán gastar Acciones en limpiarse la tinta, quitando un penalizador de -1 por cada Acción que gasten.

Asco de vida: Paul ganará cualquier tirada enfrentada que acabe en empate y que habitualmente ganaría la miniatura en su Fase de activación.

Extremidad prensil: una única miniatura enemiga trabada en Combate con esta miniatura sufrirá un penalizador de -1 a sus tiradas de Combate. Además, si esa misma miniatura rival intenta Separarse del Combate sufrirá un penalizador de -1 a su tirada de Agilidad.

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Vale

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

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO: Protección contra la contaminación

ARMA: Rifle

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 6

DISTANCIA (30/60/90)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Arma de fuego

ARMA: Rifle (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Le tengo: Vale puede decidir gastar una Acción de Apuntar a un enemigo concreto, y no perderá el bonificador a la Precisión hasta que no lo Abata, independientemente del Turno de juego que sea. No podrá volver a Apuntar o usar esta regla con otra miniatura hasta que su objetivo seleccionado no haya sido Abatido (por cualquier circunstancia). Al igual que con la regla de Apuntar habitual, no podrá utilizarse ese bonificador durante el Fuego defensivo.

Ocultación: obtiene la Regla especial Camuflaje y un bonificador de +1 adicional al Blindaje de una Cobertura tras la que esté.

PUNTOS: 65

