

Capitán

PUNTOS: 80

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
3	5	5	5	5 (7)	4	4

ARMADURA: Cuero endurecido	BLI: 3	
-----------------------------------	---------------	--

EQUIPO: Caracola del umbral	
------------------------------------	--

ARMA: Maza

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

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:
 El Mar Siempre Reclama, Sangre Salada.

'ARMA:

COMBATE:
FUERZA:
PENETRACION:
DISTANCIA (/ /)
REGLAS ESPECIALES:



Arponero

PUNTOS: 64

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4 (3)	4	3 (2)	5 (9)	5	2
ARMADURA: Armadura quitinosa				BLI: 5		
EQUIPO:						

RMA: Cañón de mano

COMBATE: -

FUERZA: 8/7/6

PENETRACION: 4

DISTANCIA (30/60/90)

REGLAS ESPECIALES: Armatoste, Escasa, Mamotreto

ARMA: Cañón de mano (c/c)

COMBATE: -1

FUERZA: +4

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

El Mar Siempre Reclama, Sangre Salada.



Custodio del Abismo

PUNTOS: 89

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5	3	3 (2)	4 (7)	4	5
ARMADURA: Armadura quitinosa				BLI: 5		
EQUIPO: Cáliz de salmuera, Pez globo						

ARMA: Filo pesado

COMBATE: -

FUERZA: +3

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Arma-toste

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

El Mar Siempre Reclama, Sangre Salada.

Arrastrados al fondo: cualquier miniatura enemiga a 15 cm seguirá Terreno chungo, pero tirando Fuerza en lugar de Agilidad.

Ofrenda a las profundidades: en contacto con un enemigo Abatido puede gastar 1 Acción y que una miniatura aliada no pierda Atributo al usar El mar siempre reclama.

Plegarias inmundas: si gasta 1 Acción puede a elegir un enemigo a 15 cm y en Línea de Visión, y este tendrá un penalizador de -1 al Combate o Precisión, que se perderá tras usar por primera vez cualquiera de esos dos Atributos.



Marinero

PUNTOS: 47

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4 (5)	4	5	4 (6)	4	3

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO: Aceite de ballenorca

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

El Mar Siempre Reclama, Sangre Salada.

ARMA: Pistola de mecha

COMBATE: -

FUERZA: 4/3/2

PENETRACION: 2

DISTANCIA (10/15/20)

REGLAS ESPECIALES: Lentorra (2)



Marinero

PUNTOS: 38

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	4	5	4 (5)	4	3
ARMADURA: Cuero endurecido				BLI: 3		
EQUIPO: Aceite de ballenorca						

ARMA: Trabuco

COMBATE: -

FUERZA: 5/4/3

PENETRACION: 2

DISTANCIA (10/15/20)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Lentorra, Postas

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

El Mar Siempre Reclama, Sangre Salada.

ARMA: Trabuco (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



Grumete

PUNTOS: 31

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	4	4 (6)	3	3
ARMADURA:				BLI:		
EQUIPO:						

ARMA: Tridente

COMBATE: -

FUERZA: +3

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

ARMA: Red

COMBATE: -

FUERZA: -

PENETRACION: -

DISTANCIA (5/10/15)

REGLAS ESPECIALES: Usar y tirar

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

El Mar Siempre Reclama, Sangre Salada.

Red: si una miniatura es impactada por una red deberá gastar sus siguientes 2 Acciones obligatoriamente en quitársela. Si antes de hacerlo llegará a tener que combatir, sufrirá un penalizador de -3 a su Atributo de Combate, pero se habrá liberado de la red automáticamente si Abate a su enemigo. No puede lanzarse sobre una miniatura trabada.

