



DEVIN CROW

70 PUNTOS



25 MM

Nadie tiene muy claro de que va Devin, hay quien dice que solo es un vendemotos, un mutardo con algún tipo de poder raro e incluso un joputa salido del túnel 666 para joder a quien sea lo bastante pingao para fiarse de él. Lo que está claro es que va por ahí concediendo deseos y si pasa algo raro por el páramo el cabrón siempre anda metido en el tejemaneje, que por lo general tras un inicio prometedor acaba como el rosario de la aurora, eso sí de un modo u otro él libra.

En fin, que si te lo encuentras y eres lo bastante cafre o estás lo bastante jodido seguro que logras hacer un trato con él para que se cumplan tus deseos. Pero ya sabes lo que dicen cuidado con lo que deseas no vaya a hacerse realidad.

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

ARMAS

Maza.

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

Mercenario.

Monkeys Paw. Gastando 1 Acción Devin puede realizar uno de los siguientes deseos hasta un máximo de 3 veces por partida sin repetir ninguno. Para ellos deberá superar una tirada de Técnica, teniendo unas consecuencias sobre una miniatura aliada a elección sin Línea de visión ni límites de distancia. El éxito o fallo de la tirada marcará sus consecuencias tal y como se explica en cada deseo. Cada vez que se lance uno de ellos se obtendrá un penalizador de -1 a Técnica para el siguiente del modo 0/-1/-2.

- **Shot in the dark:** realiza la tirada de Técnica la siguiente ocasión en que la miniatura vaya a Disparar. Éxito: el Disparo impactará automáticamente. Fallo: Impactará automáticamente, pero la Fuerza y Penetración del arma se considerarán 0 y el arma que disparó se descartará totalmente para el resto de la partida.
- **Pet Sematary:** la miniatura seleccionada vuelve de entre los muertos. Éxito: la miniatura regresa a la partida como si no hubiera sido Abatida. Fallo: la miniatura vuelve enajenada y pasará a formar parte de la banda del rival (regresará normalmente pero será manejada por el rival).
- **Killed by death:** la miniatura objetivo entra en un frenesí sangriento que la consume. Éxito: la miniatura obtiene +1 a su Combate y a su Fuerza permanente por cada baja que cause durante la partida. Fallo: comenzará a ser consumido por su furia y sufrirá un penalizador -1 a su Combate y a su Fuerza permanente por cada Fase de activación que finalice sin haber combatido.
- **Don't stop me now:** la miniatura objetivo se convierte en todo un culoinquieto. Éxito: la miniatura adquiere la regla Raudo. Fallo: adquiere la regla Raudo, pero si en cada Fase de activación dicha figura no realiza al menos una Acción de Movimiento deberá realizar una tirada de Dureza y si la falla se considerará Abatida.
- **We are not gonna take it:** pon un contador de suerte en la figura objetivo. Cuando esta así lo decida puede consumirlo para lanzar dos dados en vez de uno durante cualquier tirada. Éxito: el jugador escoge el dado que más le convenga. Fallo: el rival escoge el dado que prefiera.

Cuervos y azufre. Cuando Devin es Abatido desaparecerá en una nube de cuervos y azufre, por lo que ni siquiera se dejará un marcador de Abatido.