

Sonda

PUNTOS: 49

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

ARMADURA:

BLI:



EQUIPO: Protección contra la contaminación

ARMA: Filo pequeño

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Mimetismo: Los Disparos contra esta mini sufren un penalizador -2 adicional a la Precisión en las tiradas para Evitar Cobertura.

Todoterreno: considera el Terreno pila chungo como Terreno chungo y el Terreno chungo como Terreno chachi.

Infiltración: puede avanzar 10 cm por Turno desde el borde de la zona de despliegue propio, pudiendo aparecer al principio de cualquier Turno posterior al primero hasta un máximo del cuarto Turno en cualquier lugar del tablero, a máximo 15 cm de cualquier mini enemiga, y donde ninguna mini enemiga tenga Línea de visión sobre ella.



'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

Pistón

PUNTOS: 68

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

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO:

ARMA: Filo pesado

COMBATE: -

FUERZA: +3

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Arma-toste

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

ARMA: Pistola

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 5

DISTANCIA (15/30/45)

REGLAS ESPECIALES: Arma de fuego



Pistón

PUNTOS: 63

Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4 (3)	4	4 (3)	4 (8)	3	4

ARMADURA: Armadura metálica

BLI: 4



EQUIPO: Protección contra la contaminación

ARMA: Lanzaarpones

COMBATE: -

FUERZA: 7

PENETRACION: 10

DISTANCIA (20/40/50)

REGLAS ESPECIALES: Armatoste, Mamotreto, Lentorra (2)

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

ARMA: Lanzaarpones (c/c)

COMBATE: -1

FUERZA: +4

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



Engranaje

PUNTOS: 31

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

ARMADURA: Ropas resistentes

BLI: 1



EQUIPO:

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

ARMA: Trabuco

COMBATE: -

FUERZA: 5/4/3

PENETRACION: 2

DISTANCIA (10/15/20)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Lentorra, Postas



Engranaje

PUNTOS: 89

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

ARMADURA: Ropas resistentes

BLI: 1



EQUIPO:

ARMA: Rifle con mira telescópica

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 5

DISTANCIA (30/60/90)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Arma de fuego

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

ARMA: Rifle (c/c)

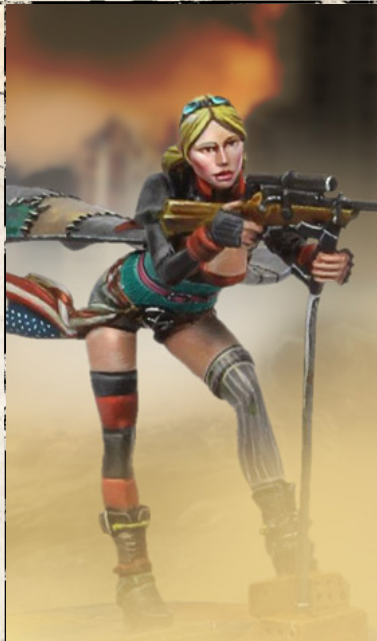
COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



Dinamo

PUNTOS: 50

Acciones

2

Combate

2 (4)

Precisión

2

AGilidad

3

Fuerza

3

Dureza

3

Técnica

7

ARMADURA: Traje voltaico

BLI: 1

EQUIPO: Prot. contra la contaminación, 2 bombas inc., Cacharras



ARMA: Chasqueador

COMBATE: +2

FUERZA: 6

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: Ignora Blindajes

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

