

Sonda

PUNTOS: 49

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

ARMADURA: Ropas resistentes

BLI: 1



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: 52

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4 (6)	4	4	4 (9)	3	4

ARMADURA: Armadura metálica

BLI: 4



EQUIPO:

ARMA: 2x Puño balístico

COMBATE: +2

FUERZA: +5

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: Escasa, Lentorra (2)

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



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

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

COMBATE: -

FUERZA: 7

PENETRACION: 10

DISTANCIA (20/40/50)

REGLAS ESPECIALES: Armatoste, Mamotreto, Lentorra (2)

ARMA: Lanzaarpones (c/c)

COMBATE: -1

FUERZA: +4

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



Engranaje

PUNTOS: 24

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

ARMADURA: Ropas resistentes

BLI: 1



EQUIPO:

ARMA: Bombeadora

COMBATE: -

FUERZA: 1 (especial)

PENETRACION: 1 (especial)

DISTANCIA (10/20/30)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Escasa

ARMA: Bombeadora (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

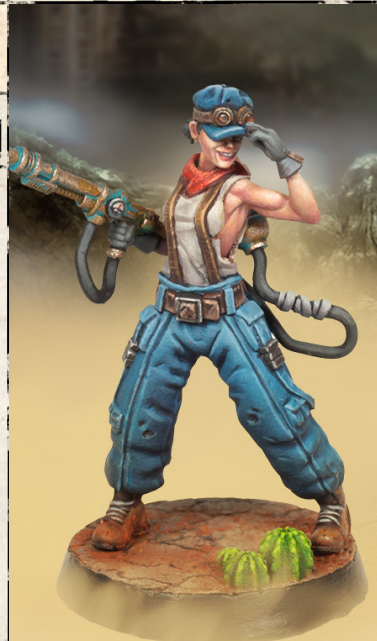
REGLAS ESPECIALES: A dos manos

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Bombeadora: gasta Acciones "bombeando".

Por cada Acción coloca hasta tres marcadores de +1 a Fuerza, +1 a Penetración o +10 cm de distancia a todos sus rangos de alcance. No tienen por qué ser tres marcadores iguales. Cuando la miniatura dispare, estos marcadores se gastarán y modificarán el perfil del arma.

Puede acumular un máximo de 5 marcadores del mismo tipo. Si es disparada utilizando más de dos marcadores del mismo tipo, seguirá la Regla especial ¡¡¡CATAPUM!!!!.



Engranaje

PUNTOS: 99

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

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: 61

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

ARMADURA: Traje voltaico	BLI: 2	
--------------------------	--------	--

EQUIPO: Prot. contra la contaminación, 1 bomba inc., Cacharras	
--	--

ARMA: Chasqueador

COMBATE: +2
 FUERZA: 6
 PENETRACION: -
 DISTANCIA (/ /)
 REGLAS ESPECIALES: Ignora Blindajes

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

ARMA:

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

