

## Cosechadora

PUNTOS: 64

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

**ARMADURA:** Cuero humano

**BLI:** 3



**EQUIPO:** Protección contra la contaminación

**ARMA:** Filo pequeño incrustado

**COMBATE:** +1

**FUERZA:** +1

**PENETRACION:** 2

**DISTANCIA ( / / )**

**REGLAS ESPECIALES:**

**REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:**

**Cosecha:** un cosechador puede gastar 1 Acción en cosechar a un enemigo Abatido (ver reglas en el libro).

**Mal viaje:** el Cosechador no podrá cosechar.

**'ARMA:**

**COMBATE:**

**FUERZA:**

**PENETRACION:**

**DISTANCIA ( / / )**

**REGLAS ESPECIALES:**



# Aberración

PUNTOS: 35

| Acciones  | Combate | Precisión | AGilidad | Fuerza | Dureza                                                                                                                                                                                                                                                       | Técnica |
|-----------|---------|-----------|----------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 2         | 4       | -         | 5        | 4      | 3                                                                                                                                                                                                                                                            | -       |
| ARMADURA: |         |           |          | BLI:   | <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> |         |
| EQUIPO:   |         |           |          |        |                                                                                                                                                                                                                                                              |         |

ARMA: Garras y dientes

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

ARMA:

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

## REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

**Mónguer:** no puede controlar ni Interaccionar con objetivos en las misiones que los contengan, ni Rapiñar cadáveres.  
**Raudo:** mueve 15 cm.  
**Locura:** las miniaturas que la Asalten perderán todos sus bonificadores por el Asalto.  
**Sobredosis:** -2 en la tirada de Ambrosía.  
**Mal viaje:** la aberración moverá de manera aleatoria siguiendo la dirección de 1d10. Si hay algún obstáculo se parará.



# Glotón

PUNTOS: 61

| Acciones | Combate | Precisión | AGilidad | Fuerza | Dureza | Técnica |
|----------|---------|-----------|----------|--------|--------|---------|
| 2        | 2 (1)   | 3         | 4        | 4 (8)  | 5      | 3       |

**ARMADURA:** Cuero humano

**BLI:** 3



**EQUIPO:** Protección contra la contaminación

**ARMA:** Maza pesada

**COMBATE:** -1

**FUERZA:** +4

**PENETRACION:** 2

**DISTANCIA ( / / )**

**REGLAS ESPECIALES:**

## REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

**Devoradores:** puede gastar una Acción en devorar a una miniatura Abatida (amiga o enemiga) en contacto para conseguir un bonificador de +1 al Combate, Fuerza y Dureza. Máximo una Acción de devorar por miniatura Abatida.

**Mal viaje:** avanzará hacia la miniatura Abatida, y no devorada ya más cercana (en caso de haber alguna), devorándola si llega a ella. Si estaba ya en contacto con una miniatura devorada, no se moverá de ella degustando hasta el último pedazo.

**'ARMA:**

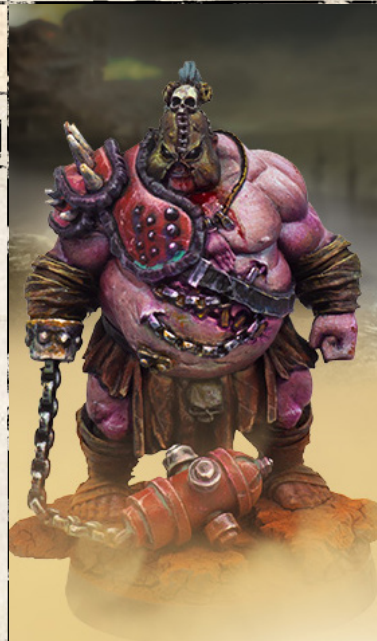
**COMBATE:**

**FUERZA:**

**PENETRACION:**

**DISTANCIA ( / / )**

**REGLAS ESPECIALES:**



## Desgarrador

PUNTOS: 70

| Acciones               | Combate | Precisión | AGilidad | Fuerza  | Dureza                                                                              | Técnica |
|------------------------|---------|-----------|----------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 2                      | 5 (7)   | -         | 4        | 4 (6)   | 4                                                                                   | 1       |
| ARMADURA: Cuero humano |         |           |          | BLI.: 3 |  |         |
| EQUIPO:                |         |           |          |         |                                                                                     |         |

**ARMA:** Filo medio incrustado

**COMBATE:** +2

**FUERZA:** +2

**PENETRACION:** 3

**DISTANCIA ( / / )**

**REGLAS ESPECIALES:**

**REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:**

**Furia psicópata:** debe avanzar hacia el enemigo al que llegue más rápidamente (independientemente de la Línea de visión).

**Mal viaje:** en caso de tener en distancia de Asalto a alguna miniatura, el desgarrador la Asaltará independientemente de que sea amiga o enemiga.

**'ARMA:**

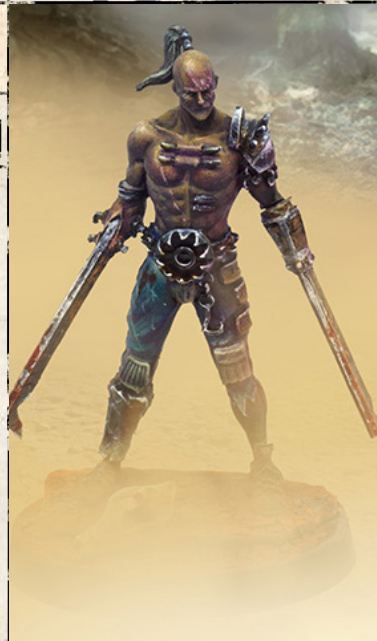
**COMBATE:**

**FUERZA:**

**PENETRACION:**

**DISTANCIA ( / / )**

**REGLAS ESPECIALES:**



# Desgarrador

PUNTOS: 75

| Acciones | Combate | Precisión | AGilidad | Fuerza | Dureza | Técnica |
|----------|---------|-----------|----------|--------|--------|---------|
| 2        | 5 (7)   | -         | 4        | 4 (6)  | 4      | 1       |

ARMADURA: Cuero humano

BLI: 3



EQUIPO: Protección contra la contaminación

ARMA: Filo medio incrustado

COMBATE: +2

FUERZA: +3

PENETRACION: 3

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

**Furia psicópata:** debe avanzar hacia el enemigo al que llegue más rápidamente (independientemente de la Línea de visión).

**Mal viaje:** en caso de tener en distancia de Asalto a alguna miniatura, el desgarrador la Asaltará independientemente de que sea amiga o enemiga.

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



## Despojo

PUNTOS: 35

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

ARMADURA: Cuero humano

BLI: 3



EQUIPO: Protección contra la contaminación

ARMA: Hoz

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 3

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Escoria: no puede utilizar dosis de Ambrosía.

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:

