

Cabezón

PUNTOS: 80

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

ARMADURA:

Bli:



EQUIPO:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Barrera psíquica: otorga Bli 5.

Choque mental: tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza del objetivo. Si la supera objetivo abatido. 15 cm. Visión.

Desarme: miniatura objetivo hace tirada de F o pierde una de sus armas. 30 cm. Visión.

Potenciación: +3 a Combate, Precisión o Técnica a miniatura aliada hasta su uso. 30 cm.

Titiritero: da una Acción a una miniatura aliada. 30 cm.

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Bestia del pozo

PUNTOS: 88

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4 (6)	2	2 (1)	6 (9)	6	1
ARMADURA: Piel dura 3				BLI: 3		
EQUIPO:						

ARMA: Filo pesado

COMBATE: -

FUERZA: +3

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Arma-toste

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Miembros extra: +2 a Combate.

Berserker: tiene una fase de activación extra tras haber sido abatida.

Piel dura 3: Blindaje 3

Mónguer: no puede controlar ni Interaccionar con objetivos en las misiones que los contengan, ni Rapiñar cadáveres.

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Mutante

PUNTOS: 54

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

ARMA: Filo pequeño

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

ARMA: Proyectoil orgánico

COMBATE: -

FUERZA: 3

PENETRACION: 4

DISTANCIA (10/20/-)

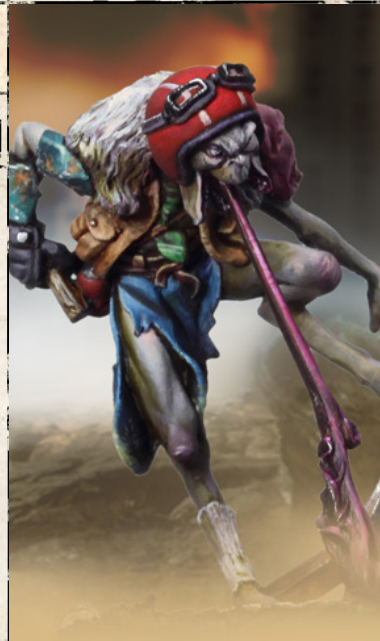
REGLAS ESPECIALES: ¡CATAPUM!, Postas

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Corredor: mueve 15 cm

Rana: puede mover tridimensionalmente. Puede unir varias acciones de movimiento en un Turno de acción para hacer un "super salto".

Proyectoil orgánico: arma de distancia. Ver estadísticas.



Mutante

PUNTOS: 47

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3 (6)	3	3	3 (5)	3	3
ARMADURA: Piel dura 1				BLI: 1		
EQUIPO:						

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Miembros extra: +2 Combate

Carga brutal: +1 Penetración y Fuerza por cada acción de movimiento en el Asalto.

Piel dura 1: Blindaje 1

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Mutante

PUNTOS: 41

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

ARMADURA: Piel dura 3	BLI: 3	
-----------------------	--------	--

EQUIPO:	
---------	--

ARMA: Maza

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

ARMA:

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

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Resistente: +2 Dureza
Mimetismo: Los Disparos contra esta mini sufren un penalizador -2 adicional a la Precisión en las tiradas para Evitar Cobertura (lo que hace un total de -5 a la Precisión).
Piel dura 3: Blindaje 3



Perromorfo x2

PUNTOS: 40 (20x2)

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	4	-	7	4	3	-

ARMADURA:

BLI:



EQUIPO:

ARMA: Garras y dientes

COMBATE: -

FUERZA: -

PENETRACION: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Bestia: no puede controlar ni Interaccionar con objetivos en las misiones que los contengan, ni Rapiñar cadáveres y es incapaz de escalar superficies verticales, ni siquiera por una escalerilla.

Raudo: mueve 15 cm.

Perrete tontico: no pueden usarse Poderes psíquicos sobre ellos.

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

