

Cabezón

PUNTOS: 83

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

ARMADURA:

Bli:



EQUIPO:

ARMA: Maza ligera

COMBATE: -

FUERZA: +1

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: 86

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4 (5)	2	2	6 (10)	6	1
ARMADURA: Piel dura 3				BLI: 3		
EQUIPO:						

ARMA: Maza pesada

COMBATE: -1

FUERZA: +4

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos

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:

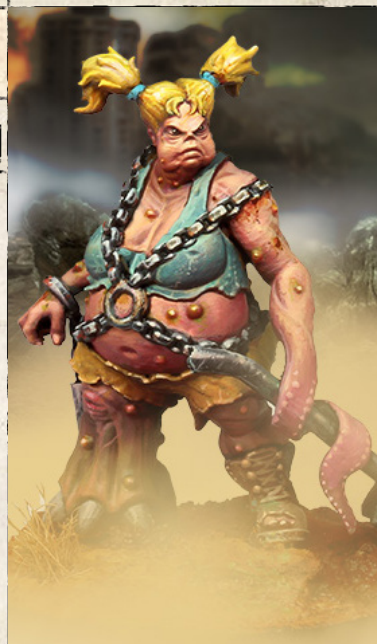
COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Mutante

PUNTOS: 38

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

ARMA: Garras

COMBATE: -

FUERZA: -

PENETRACION: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

ARMA: Espinas

COMBATE: -

FUERZA: 2

PENETRACION: 3/2/1

DISTANCIA (10/20/30)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Corredor: mueve 15 cm.

Espinas: puede utilizar una Acción para disparar las espinas.

Garras envenenadas: los ataques con las garras tienen la Regla especial Veneno (2).



Mutante

PUNTOS: 48

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3 (6)	3	3	3 (7)	3	3

ARMADURA:

BLI:



EQUIPO:

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Miembros extra: +2 Combate.

Sonar: tiene un ángulo de visión completo de 360°. Además, a la hora de realizar un Asalto, contará como que siempre tiene Línea de visión hacia su objetivo al comienzo de todas sus Acciones.

Cachas +2 Fuerza.

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Mutante

PUNTOS: 60

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

ARMADURA: Piel dura 3

BLI: 3



EQUIPO:

ARMA: Maza

COMBATE: -

FUERZA: +2

PENETRACION: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Capacitado: +1 Acción.

Sentidos aguzados: +2 Agilidad.

Corredor: mueve 15 cm.

ARMA:

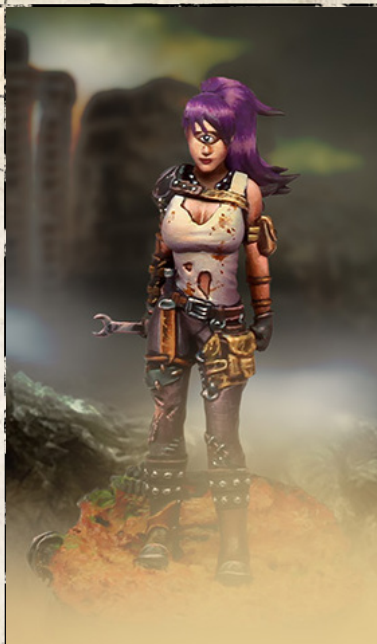
COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Perromorfo x2

PUNTOS: 40 (20x2)

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
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:

