

Jefa

PUNTOS: 123

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	6 (7)	6	6	4 (6)	4	5

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO: Protección contra la contaminación

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Retraso (3)

ARMA: Rifle

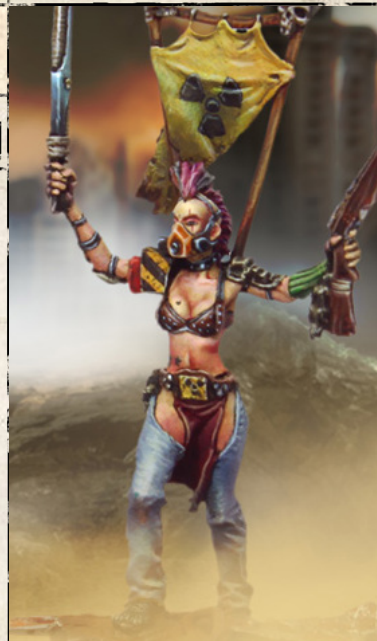
COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 6

DISTANCIA (30/60/90)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Arma de fuego



Curtida

PUNTOS: 53

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	6	6	5	4 (5)	4	4
ARMADURA: Ropas resistentes				BLI: 1		
EQUIPO: Protección contra la contaminación						

ARMA: Ballesta

COMBATE: -

FUERZA: 4

PENETRACION: 3

DISTANCIA (15/30/45)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Lentorra

ARMA: Ballesta (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Retraso (2)



Machaca

PUNTOS: 50

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5 (6)	5	5	4 (6)	3	3

ARMADURA: Cuero endurecido	BLI: 3	
----------------------------	--------	--

EQUIPO: Protección contra la contaminación

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1
 FUERZA: +2
 PENETRACION: 3
 DISTANCIA (/ /)
 REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Retraso (1)

ARMA:

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



Piltrafa

PUNTOS: 34

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

ARMADURA: Ropas resistentes

BLI: 1



EQUIPO:

ARMA: Filo pequeño

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

ARMA: Arco

COMBATE: -

FUERZA: 3

PENETRACION: 2

DISTANCIA (20/40/60)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Difícil de usar



Piltrafa

PUNTOS: 26

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	4	4	4 (5)	3	3
ARMADURA: Ropas resistentes				BLI: 1		
EQUIPO:						

ARMA: Maza ligera

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

ARMA: Cuchillos arrojadizos

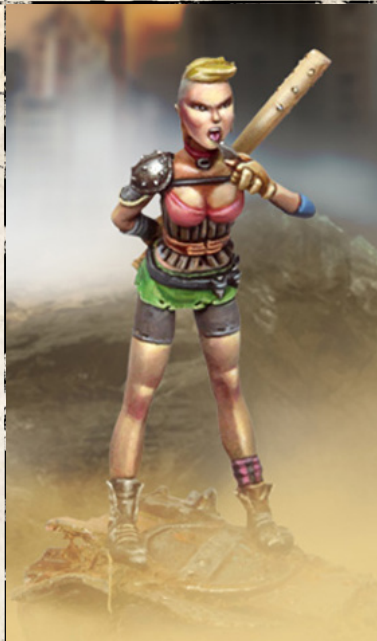
COMBATE: -

FUERZA: Fue lanz. /Fue lanz. -1 / Fue lanz. -2

PENETRACION: 2/1/0

DISTANCIA (5/10/15)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Difícil de usar



Bruto

PUNTOS: 61

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5 (4)	4	4 (3)	5 (9)	4	3

ARMADURA: Pura chapa

BLI: 5



EQUIPO:

ARMA: Maza pesada

COMBATE: -1

FUERZA: +4

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

