

Jefe

PUNTOS: 130

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

ARMADURA: Chaleco antibalas

BLI: 3 (5/6/7)



EQUIPO: Protección contra la contaminación

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Retraso (3)

ARMA: Pistola

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 5

DISTANCIA (15/30/45)

REGLAS ESPECIALES: Arma de fuego



Curtida

PUNTOS: 48

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

ARMA: Ballesta

COMBATE: -

FUERZA: 4

PENETRACION: 3

DISTANCIA (15/30/45)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Lentorra

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Retraso (2)

ARMA: Ballesta (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



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: 30

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	4	4 (3)	4	4 (5)	3	3

ARMADURA: Ropas resistentes

BLI: 1



EQUIPO:

ARMA: Arco

COMBATE: -

FUERZA: 3

PENETRACION: 2

DISTANCIA (20/40/60)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Dificil de usar

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

ARMA: Arco (c/c)

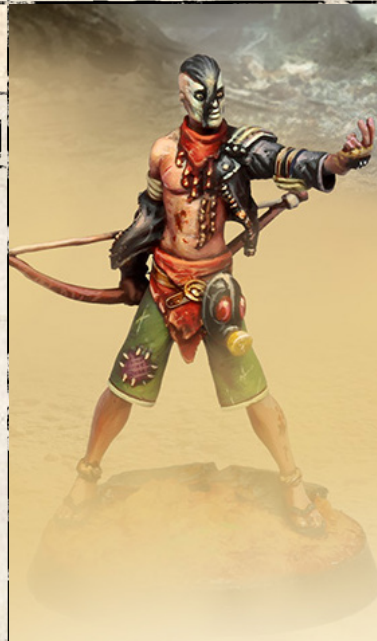
COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



Piltrafa

PUNTOS: 23

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:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Bruta

PUNTOS: 66

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5 (4)	4	4	5 (7)	4	3

ARMADURA: Armadura metálica

BLI: 4



EQUIPO: Escudo, Protección contra la contaminación

ARMA: Maza

COMBATE: -1

FUERZA: +4

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Escudo: en cuerpo a cuerpo +2 al Blindaje y -1 al Combate. Contra Disparos Cobertura +2.

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

