

Guardián de la Llama

PUNTOS: 35

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	2	2	2	3 (5)	3	6
ARMADURA: Armadura metálica				BLI: 4		
EQUIPO:						

ARMA: Maza

COMBATE: -

FUERZA: +2

PENETRACION: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Bajo la mirada llameante: bonifica a las miniaturas con esta regla en su Línea de visión.

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Chispa

PUNTOS: 90

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	4 (3)	6	4	4	4
ARMADURA: Cuero endurecido				Bli: 3		
EQUIPO: Motocicleta						

ARMA: Pistola

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 5

DISTANCIA (15/30/45)

REGLAS ESPECIALES: Arma de fuego

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Bajo la mirada llameante: obtiene Acción extra de Darle caña.

Motocicleta: Cobertura Bli +3, Rauda.

Darle caña: 2 veces por partida puede usar:

- Darle al turbo: mover hasta 30 cm en línea recta.
- Potencia bruta: +2 al Combate en Asalto.
- Nube de polvo. -3 a Precisión a todos los disparos recibidos durante ese Turno.
- Sal cagando leches: abandona el Combate automáticamente.



Ascu

PUNTOS: 91

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

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO: Protección contra la contaminación

ARMA: Escopeta

COMBATE: -

FUERZA: 7/6/5

PENETRACION: 3

DISTANCIA (10/20/30)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Arma de fuego, Postas

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Bajo la mirada llameante: obtiene +1 a la Dureza.

ARMA: Escopeta (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



Ascua

PUNTOS: 80

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

ARMADURA: Chaleco antibalas

BLI: 3, 5/6/7



EQUIPO:

ARMA: Lanzallamas

COMBATE: -

FUERZA: Cargas usadas

PENETRACION: Cargas usadas

DISTANCIA Plantilla lágrima

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Armato-
te, Combustible (10), Plantilla

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Bajo la mirada llameante: obtiene +1 a la
Dureza.

ARMA: Lanzallamas (c/c)

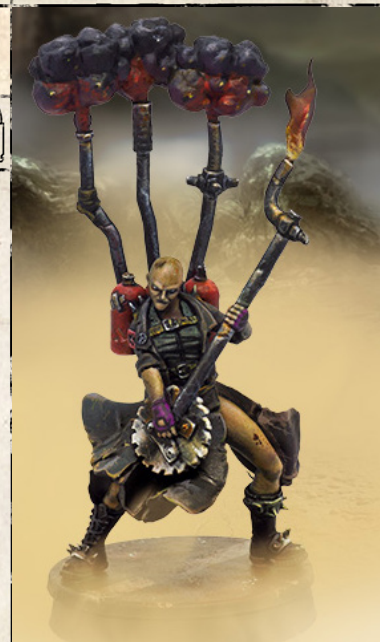
COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



Quemado

PUNTOS: 19

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

ARMADURA:

BLI:



EQUIPO:

ARMA: Filo pequeño

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Bajo la mirada llameante: obtiene Todoterreno.

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

Mártir: puede usar su cuerpo para recibir el daño de una miniatura aliada a 5 cm en la tirada de Dureza.

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Ceniza

PUNTOS: 35

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

ARMADURA:

BLI:



EQUIPO:

ARMA: Pistola

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 5

DISTANCIA (15/30/45)

REGLAS ESPECIALES: Arma de fuego

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

ARMA: Maza ligera

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

