

Guardián de la Llama

PUNTOS: 40

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

ARMADURA: Armadura metálica

BLI: 4



EQUIPO: Protección contra la contaminación

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: 75

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

ARMADURA: Chaleco antibalas

Bli: 3 (5/6/7)



EQUIPO: Motocicleta

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Bajo la mirada llameante: obtiene 1 carga de Combustible extra.

Motocicleta: Cobertura Bli +3, Combustible (2), Raudo.

Darle caña: gastando 1 carga de Combustible:

- 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.
- Cagando leches: abandona el Combate automáticamente.



Ascu

PUNTOS: 97

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

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO: Escudo, Protección contra la contaminación

ARMA: Pistola

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 5

DISTANCIA: (15/30/45)

REGLAS ESPECIALES: Arma de fuego

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

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

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

Cóctel Molotov: elige un objetivo a una distancia mínima de 5 cm. Tira para Impactar, pero si falla, se desviará del objetivo 2,5 cm por cada fracción de 2 que se haya alejado en la tirada. La desviación será hacia adelante si la tirada de Precisión fue par, y hacia atrás si la tirada fue impar.

ARMA: 2 x Cóctel Molotov

COMBATE: -

FUERZA: 3

PENETRACION: 3

DISTANCIA: Fuerza del lanzador x 5 cm.

REGLAS ESPECIALES: Bomba, Escasa, Incendiaria (3).



Ascu

PUNTOS: 75

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	4	5 (4)	4 (5)	4	4
ARMADURA: Cuero endurecido				BLI: 3		
EQUIPO: Protección contra la contaminación						

ARMA: Lanzallamas

COMBATE: -

FUERZA: Cargas usadas

PENETRACION: Cargas usadas

DISTANCIA Plantilla lágrima

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Armatoste, Combustible (10), Plantilla

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

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

Lanzallamas: antes de Disparar decide cuantas cargas de Combustible utiliza, y esa será la Fuerza y Penetración del disparo.

ARMA: Lanzallamas (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



Quemado

PUNTOS: 30

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	2 (0)	2	4	3	3	2

ARMADURA:

BLI:



EQUIPO: Bidón de gasofa

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

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.

¡Por la Sangre Negra! puede usar su cuerpo para recibir el daño de una miniatura aliada a 5 cm en la tirada de Dureza.

Bonzo: si queda en contacto peana con peana con un enemigo se prenderá fuego, resultando Abatido y causando un impacto de Fuerza 5 y Penetración 5.



'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

Ceniza

PUNTOS: 33

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

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO: Protección contra la contaminación

ARMA: Filo pequeño

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

