

Jefe de pista

PUNTOS: 110

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	3 (4)	4	4	3 (5)	3	6
ARMADURA: Ropas resistentes				BLI: 1		
EQUIPO:						

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

ARMA: Pistola

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 5

DISTANCIA (15/30/45)

REGLAS ESPECIALES: Arma de fuego

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

El mayor espectáculo del mundo: durante su Fase de activación, puede utilizar su altavoz y gastar 1 Acción para lograr uno de los siguientes efectos, sin repetirlos.

Reclamar la atención: todas las minis enemigas no trabadas en Combate deberán girarse inmediatamente para mirar de frente al Jefe de pista.

Presentar a los Pachachos: este Turno, la Regla especial Risa difícil de los Pachachos restará o sumará 4 en lugar de 2.

Presentar a los Acróbatas: la próxima vez que utilices la Regla especial Catapulta infernal de un Acróbata, podrá sumar 10 cm a un súper salto.

Presentar a los Forzudos: la próxima vez que utilices la Regla especial Lucimiento de un Forzudo, el bonificador de +2 se aplicará también al Combate.

Presentar a los Domadores: durante este Turno las bestias podrán alejarse hasta 30 cm de los Domadores.



Forzudo

PUNTOS: 55

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4 (3)	3	2	6 (10)	5	2

ARMADURA: Ropas resistentes

BLI: 1



EQUIPO: Flor escupe agua

ARMA: Maza pesada

COMBATE: -1

FUERZA: +4

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Bestia parda: ignora el penalizador de -1 a la Agilidad de la Regla especial Armatoste.

Lucimiento: una vez por partida, al comienzo de un Turno de juego, podrá hacer que su Atributo de Fuerza tenga un bonificador de +2 que durará hasta el final de ese Turno de juego.

Flor escupe agua: si ya está trabado en Combate puede usar la flor para causar un penalizador de -2 al Combate a su rival a la hora de Combatir (ya sea su Fase de activación o la del rival).

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Acróbata

PUNTOS: 44

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

ARMA: Filo pequeño

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Escurridizo: se Separa de un Combate sin necesitar tirada.

Todoterreno: considera el Terreno pila chungo como Terreno chungo y el Terreno chungo como Terreno chachi.

Raudo: mueve 15 cm.

Catapulta infernal: puedes emparejar a tus Acróbatas. Mientras un Acróbata esté en contacto con su pareja (y solo con ella), pasará a tener la Regla especial Salto. La mini salte deberá superar una tirada de Agilidad. Si la supera se considerará asalta por la espalda, pero si la falla, perderá todos los bonificadores del Asalto.



Domador

PUNTOS: 26

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

ARMADURA:	BLI:	
-----------	------	--

EQUIPO:	
---------	--

ARMA: látigo

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

ARMA:

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

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Señor de las bestias.



Pachacho

PUNTOS: 46

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

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO: Chismeciclo, bocina, pañuelos infinitos

ARMA: Guante de boxeo extensible

COMBATE: +2

FUERZA: +2

PENETRACION: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: Escasa, Lentorra (1)

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Risa difícil: si una mini Dispara o Combata contra un Pachacho tendrá que ver si su tirada de Precisión o Combate (lo que tenga que utilizar) es par o impar. Si fuera par se sumará 2 a la tirada (hasta un resultado máximo de 10) pero con un resultado impar se restará 2 (hasta un mínimo de 1).

Chismeciclo: una vez por Fase de activación, si vapor Terreno chachi pasa a ser Raudo durante una Acción de Movimiento. Montado.

Bocina: si eres Asaltado puedes pegarle un bocinazo al rival que hará que pierda todos los bonificadores del Asalto por el susto.

Pañuelos infinitos: si eres el objetivo de un disparo puedes usar los pañuelos para despistar y que el atacante sufra un penalizador de -2 a la Precisión.

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Pachacha

PUNTOS: 68

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

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO: Globo que flota, flor escupe agua

ARMA: Pistola

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 5

DISTANCIA (15/30/45)

REGLAS ESPECIALES: Arma de fuego

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Risa difícil: si una mini Dispara o Combata contra un Pachacho tendrá que ver si su tirada de Precisión o Combate (lo que tenga que utilizar) es par o impar. Si fuera par se sumará 2 a la tirada (hasta un resultado máximo de 10) pero con un resultado impar se restará 2 (hasta un mínimo de 1).

Zapatones: si quiere Asaltar a una miniatura enemiga y no llega por una distancia de 2,5 cm o menos, gracias a los zapatones podrá adelantarse esa distancia de manera automática y por tanto podrá Asaltar. Pero cuidado, eso mismo sucederá si le Asaltan a ella.

Globo que flota: si es Abatida el globo producirá una deflagración impactando a todas las miniaturas a 5 cm con Fuerza 2 y Penetración 2.

Flor escupe agua: si ya está trabada en Combate puede usar la flor para causar un penalizador de -2 al Combate a su rival a la hora de Combatir (ya sea su Fase de activación o la del rival).



'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: