

Chamán

PUNTOS: 42

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

ARMA: Filo pequeño

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Espíritu del Bufamello (1 PdM): empuja 10 cm a una mini no trabada en Línea de visión en la dirección opuesta al Chamán. 45 cm.

Espíritu del ojaldrón (1 PdM): una mini tendrá un -3 a la Precisión durante su siguiente Fase de activación. Si es asaltada el espíritu desaparece. 45 cm.

Espíritu del mongolongo (2 PdM): impide que una mini enemiga en Línea de Visión no trabada se mueva. Esta deberá superar una tirada de Dureza durante su siguiente Fase de activación o no podrá realizar ninguna Acción. Si es asaltada el espíritu desaparece. 30 cm.

Espíritu del mordedor (3 PdM): una mini enemiga en Línea de visión recibe un impacto de Fuerza 4 y Penetración 5. 30 cm.

Espíritu de la raptura (3 PdM): una mini aliada a pie (incluido el propio Chamán) se desplaza 30 cm siguiendo la Regla especial Salto. El lugar donde empieza el desplazamiento y donde finaliza deben estar el la Línea de visión. No puede asaltar. No puede lanzarse más de una vez en cada Turno de juego. 30 cm.



Sombra

PUNTOS: 53

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

ARMADURA: Ropas resistentes

BLI: 1



EQUIPO: Hierbas alucinógenas

ARMA: Tomahawk (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

ARMA: Tomahawk (distancia)

COMBATE: -

FUERZA: Fue +1/Fue/Fue -1

PENETRACION: 3/2/1

DISTANCIA (10/15/20)

REGLAS ESPECIALES: Si no impacta se pierde. Si impacta queda en el suelo donde la mini impactada.

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Don de Majauchsuwi (2 PdM). Crea un doble. Se coloca una nueva mini a una distancia máxima de 10 cm. En tu Fase de activación mueve las dos minis, no pudiendo separarse más de la distancia máxima. Si un enemigo se acerca a 10 cm o menos, o impacta con un arma de distancia o algún tipo de efecto (como el poder de un Cabezón), a una de las dos miniaturas, deberá tirarse 1d10. Con 6+ esa mini es el doble y deberá retirarse de la mesa, en caso contrario esa es la auténtica mini (que deberá sufrir cualquier efecto adverso de manera habitual) y será la otra la que se retire. El doble permanecerá en juego hasta que esto suceda, uses una Acción en cualquier cosa que no sea Mover o intentes controlar un objetivo, en cuyo caso será el jugador el que elija qué miniatura retirar.



Trueno

PUNTOS: 55

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
-	4	4 (3)	4	4 (5)	3	2
ARMADURA: Cuero endurecido				BLI: 3		
EQUIPO:						

ARMA: Arco

COMBATE: -

FUERZA: 3

PENETRACION: 2

DISTANCIA (20/40/60)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Difícil de usar

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Don de Majauchsuwi (2 PdM). Puede hacer que una energía rodee su cuerpo, dándole una resistencia extra. Le concederá un bonificador de +2 al Blindaje hasta que finalice ese Turno de Juego.

ARMA: Arco (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



Trueno

PUNTOS: 60

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

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:

Don de Majauchsuwi (2 PdM). Puede hacer que una energía rodee su cuerpo, dándole una resistencia extra. Le concederá un bonificador de +2 al Blindaje hasta que finalice ese Turno de Juego.

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Trueno

PUNTOS: 55

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

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO:

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Don de Majauchsuwi (2 PdM). Puede hacer que una energía rodee su cuerpo, dándole una resistencia extra. Le concederá un bonificador de +2 al Blindaje hasta que finalice ese Turno de Juego.

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Viento

PUNTOS: 75

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
-	4	4 (3)	6	5 (6)	3	3
ARMADURA: Cuero endurecido				BLI: 3		
EQUIPO: Hierbas alucinógenas						

ARMA: Arco

COMBATE: -

FUERZA: 3

PENETRACION: 2

DISTANCIA (20/40/60)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Difícil de usar

ARMA: Arco (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Ímpetu (1). Obtiene un bonificador a la Penetración y a la Fuerza de +1 por cada bonificador de +1 al Combate recibido por el Movimiento del Asalto.

Montada. No puede controlar ni interaccionar con objetivos, no puede Atravesar obstáculos y es incapaces de Tregar, ni siquiera por una escalerilla.

Raudo. Mueve 15 cm.

Don de Majauchsuwi (2 PdM). Todos los ataques a distancia contra la miniatura sufrirán de un penalizador de -2 a la Precisión hasta que finalice ese Turno de Juego.

