

Mariscal

PUNTOS: 95

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

ARMADURA: Armadura metálica

BLI: 4



EQUIPO: Protección contra la contaminación

ARMA: Pistola

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 5

DISTANCIA (15/30/45)

REGLAS ESPECIALES: Arma de fuego

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Cadena de mando: puede ceder una de sus Acciones a una miniatura con Walkie-talkie

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Übersoldat

PUNTOS: 66

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	4	5 (4)	6 (9)	5	2

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO: Walkie-talkie

ARMA: Filo pesado

COMBATE: -

FUERZA: +3

PENETRACION: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Arma-toste

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Soldat

PUNTOS: 68

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

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO: Protección contra la contaminación

ARMA: Rifle

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 5

DISTANCIA (30/60/90)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Arma de fuego

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

ARMA: Rifle (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



Soldat

PUNTOS: 63

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

ARMADURA: Cuero endurecido

BLI: 3



EQUIPO:

ARMA: Rifle

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 5

DISTANCIA (30/60/90)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Arma de fuego

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

ARMA: Rifle (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



Sanitaria

PUNTOS: 39

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	4	3 (4)	3	5
ARMADURA: Ropas resistentes				BLI: 1		
EQUIPO:						

ARMA: Filo pequeño

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Primeros auxilios: puede gastar 1 Acción en una Abatido. Tira 1d10:

1. La mini no se recupera y no podrá volver a intentar recuperarse en toda la partida.

2-3. La mini no consigue reanimarse.

4-8. La mini podrá volver a entrar en juego a partir de su Fase de activación siguiente, pero aplicando un penalizador -1 a sus Atributos de Agilidad, Fuerza y Dureza.

9-10. La mini podrá volver a entrar en juego en su siguiente Fase de activación con sus Atributos intactos.



Subhumano

PUNTOS: 20

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	2	-	2 (1)	2	2	-

ARMADURA: Pura chapa

BLI: 5



EQUIPO:

ARMA: Garras y dientes

COMBATE: -

FUERZA: -

PENETRACION: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Berserker: tiene una fase de activación extra tras haber sido abatida.

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

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

