

CARÁCTER

Superviviente

+5 en todos tus ataques si tienes
10 puntos de vida o menos.

CARÁCTER

Francotirador

+6 en tus ataques **físico: proyectil.**

CARÁCTER

Luchador

+5 en tus ataques **físico: melee.**

CARÁCTER

Pirómano

+6 en tus ataques **químico: fuego.**

CARÁCTER

Científico Loco

+5 en cualquier ataque de **energía.**

CARÁCTER

Zen

Puedes elegir **perder un turno**
a cambio de ganar **2 puntos de vida.**

- No puede ser usado en dos turnos
seguidos.

CARÁCTER

Pacifista

+3 de defensa (de cualquier tipo),
excepto si atacaste a alguien en el
turno anterior.

- Incluye el primer turno.

CARÁCTER

Vengador

+3 de ataque al combatir al último
jugador que te atacó a ti.

CARÁCTER

Revolucionario

+3 de ataque al combatir al jugador con más puntos de vida.

CARÁCTER

Precavido

+2 en todas las defensas para las que no tienes carta de defensa.

CARÁCTER

Sigiloso

Puedes tener todas tus cartas inactivas.

CARÁCTER

Resistente

+5 en todas tus defensas si tienes **10 puntos de vida o menos**.

CARÁCTER

Resguardado

Los animales altamente entrenados **no pueden robarte cartas**.

CARÁCTER

Amaestrador

Las ardillas pueden robar dos cartas para tí.

CARÁCTER

Economista

Un tiro de dado de **5 o 6** tras cualquier ataque te permite **conservar la carta de ataque**.

CARÁCTER

Vampiro

Si tu ataque **redujo 6 puntos de vida o más** a otro jugador, **recuperas 2 puntos de vida**.

CARÁCTER Sacrificado

Puedes sacrificar **2 puntos de vida** por **+3 de ataque**.

CARÁCTER Ahorrador

Si no puedes atacar, puedes cambiar **1, 2 o 3 cartas** antes de iniciar tu turno.

Espada

5 ATAQUE
FÍSICO: MELEE



Alcanza a un jugador junto a ti



Conservar si el dado = 3, 4, 5, 6



Mazo

4 ATAQUE
FÍSICO: MELEE



Alcanza a un jugador junto a ti



Conservar si el dado = 4, 5, 6

Si el **dado de ataque > 4**, el que defiende descarta su última carta.



Guante de box

1 ATAQUE
FÍSICO: MELEE



Alcanza a un jugador junto a ti



Conservar si el dado = 5, 6

Si el **dado de ataque = 6**, el que defiende queda "**noqueado**" y pierde su siguiente turno.



Revólver

5 ATAQUE
FÍSICO: PROYECTIL



Alcanza a un jugador



Conservar si el dado = 4, 5, 6



Escopeta

5 ATAQUE
FÍSICO: PROYECTIL



Alcanza a dos jugadores sentados juntos



Conservar si el dado = 5, 6



Arco y flecha

2 ATAQUE
FÍSICO: PROYECTIL



Alcanza a un jugador



Granada

4 ATAQUE
QUÍMICO: FUEGO



Alcanza a todos (incluso a ti)

Si el **dado de ataque = 1**, la granada no explota (el ataque falla).



Lanzallamas

5 ATAQUE
QUÍMICO: FUEGO



Alcanza a un jugador

Los jugadores que defienden descartan sus cartas de ataque.



Botella de nitrógeno líquido

2 ATAQUE
QUÍMICO: HIELO



Alcanza a dos jugadores sentados juntos

Los jugadores que defienden descartan sus cartas de ataque.



Cañón congelante

6 ATAQUE
QUÍMICO: HIELO



Alcanza a un jugador



Conservar si el dado = 5, 6

El jugador que defiende descarta sus cartas de ataque.



Dardo venenoso

8 ATAQUE
QUÍMICO: BIOLÓGICO



Alcanza a un jugador

Gas mostaza

4 ATAQUE
QUÍMICO: BIOLÓGICO



Alcanza a todos (incluso a ti)

Si el **dado de defensa < 4**, el jugador que defiende pierde el siguiente turno.



Botella de ácido

6 ATAQUE
QUÍMICO: CORROSIVO



Alcanza a un jugador

Si el ataque es exitoso, el jugador que defiende descarta sus cartas de defensa.



Ampolleta de ácido

1 ATAQUE
QUÍMICO: CORROSIVO




Alcanza a un jugador

Si el ataque es exitoso, el jugador que defiende descarta sus cartas de defensa.



Taser

1 ATAQUE
ENERGÍA: ELÉCTRICO


 Alcanza a un jugador junto a ti

El jugador que defiende descarta sus cartas 1 y 2.



Cetro de Zeus


8 ATAQUE
ENERGÍA: ELÉCTRICO


 Alcanza a todos (incluso a ti)



Láser

5 ATAQUE
ENERGÍA: PLASMA


 Alcanza a un jugador


 Conservar si el dado = 4, 5, 6



Cañón de plasma

10 ATAQUE
ENERGÍA: PLASMA

 Alcanza a dos jugadores sentados juntos

 Conservar si el dado = 5, 6

