carácter Superviviente	carácter Francotirador	carácter Luchador	carácter Pirómano
+5 en todos tus ataques si tienes 10 puntos de vida o menos.	+6 en tus ataques físico: proyectil.	+5 en tus ataques físico: melee.	+6 en tus ataques químico: fuego
carácter Científico Loco	carácter Zen	c a r á c t e r Pacifista	carácter Vengador
+5 en cualquier ataque de energía.	Puedes elegir perder un turno a cambio de ganar 2 puntos de vida . - No puede ser usado en dos turnos seguidos.	+3 de defensa (de cualquier tipo), excepto si atacaste a alguien en el turno anterior Incluye el primer turno.	+3 de ataque al combatir al último jugador que te atacó a ti.

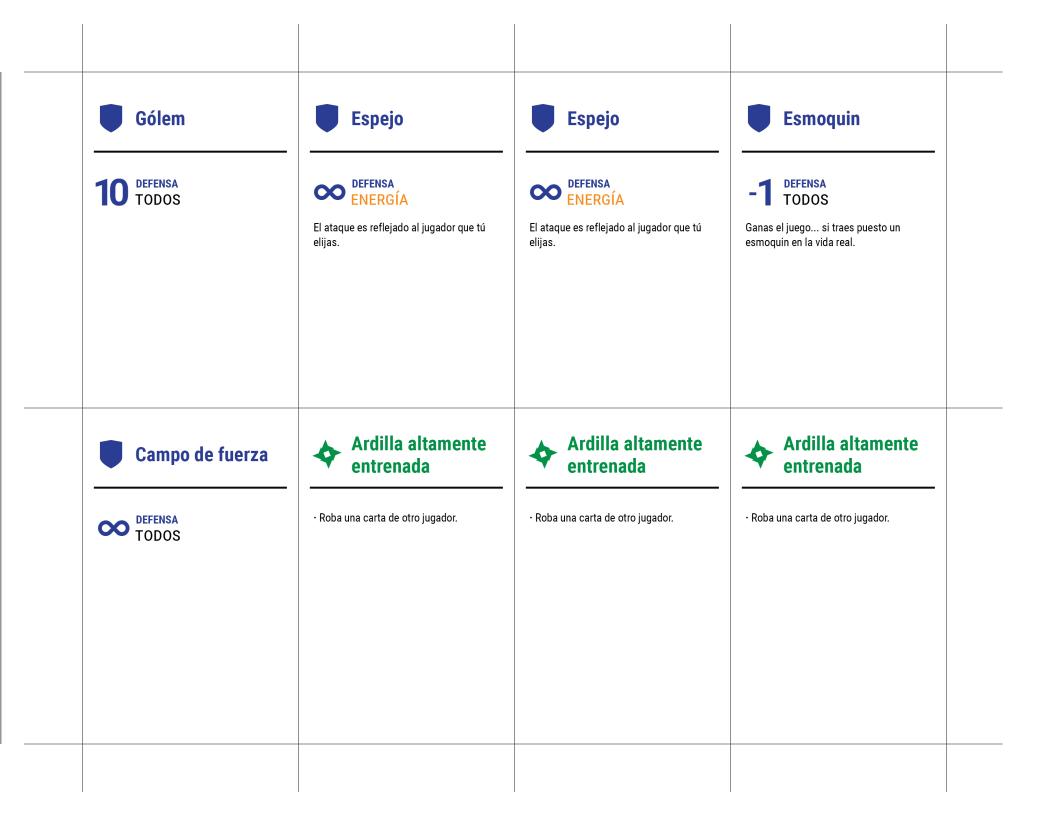
carácter Revolucionario	carácter Precavido	carácter Sigiloso	CARÁCTER Resistente
+3 de ataque al combatir al jugador con más puntos de vida.	+2 en todas las defensas para las que no tienes carta de defensa.	Puedes tener todas tus cartas inactivas.	+5 en todas tus defensas si tienes 10 puntos de vida o menos.
CARÁCTER Resguardado	carácter Amaestrador	carácter Economista	carácter Vampiro
Los animales altamente entrenados no pueden robarte cartas.	Las ardillas pueden robar dos cartas para tí.	Un tiro de dado de 5 o 6 tras cualquier ataque te permite conservar la carta de ataque .	Si tu ataque redujo 6 puntos de vida o más a otro jugador, recuperas 2 puntos de vida .

carácter Sacrificado	carácter <mark>Ahorrador</mark>	Espada	Mazo
Puedes sacrificar 2 puntos de vida por +3 de ataque.	Si no puedes atacar, puedes cambiar 1, 2 o 3 cartas antes de iniciar tu turno.	ATAQUE FÍSICO: MELEE ALCANZA A: UN JUGADOR JUNTO A TI CONSERVAR SI: DADO = 3, 4, 5, 6	ATAQUE FÍSICO: MELEE ALCANZA A: UN JUGADOR JUNTO A TI CONSERVAR SI: DADO = 4, 5, 6 Si el dado de ataque > 4, el que defiende descarta su última carta.
Guante de box	Revólver	Escopeta	X Arco y flecha
ATAQUE FÍSICO: MELEE	5 ATAQUE FÍSICO: PROYECTIL	5 ATAQUE FÍSICO: PROYECTIL	2 ATAQUE FÍSICO: PROYECTIL
ALCANZA A: UN JUGADOR JUNTO A TI CONSERVAR SI: DADO = 5, 6 Si el dado de ataque = 6, el que defiende queda "noqueado" y pierde su siguiente turno.	ALCANZA A: UN JUGADOR CONSERVAR SI: DADO = 4, 5, 6	ALCANZA A: DOS JUGADORES SENTADOS JUNTOS CONSERVAR SI: DADO = 5, 6	ALCANZA A: UN JUGADOR





Camuflaje	Máscara antigas	Traje antibalas	Traje antibalas
2 DEFENSA FÍSICO 1 DEFENSA QUÍMICO	1 DEFENSA QUÍMICO +5: CORROSIVO	4 PROYECTIL 2 DEFENSA QUÍMICO 2 DEFENSA ENERGÍA	4 PROYECTIL 2 DEFENSA QUÍMICO 2 DEFENSA ENERGÍA
Traje de bombero	Escudo	Traje aislante	Gólem
2 DEFENSA QUÍMICO +8: FUEGO	2 DEFENSA FÍSICO	1 DEFENSA QUÍMICO +5: FUEGO DEFENSA ENERGÍA	10 DEFENSA TODOS



Pulpo altamente entrenado Roba hasta cuatro cartas de otros jugadores.	Kit de primeros auxilios Gana los puntos de vida que marque el tiro de un dado.	Kit de primeros auxilios (grande) - Gana los puntos de vida que marque el tiro de dos dados.	• Gana 2 puntos de vida. • El orden de los jugadores se invierte.
• Gana 2 puntos de vida. • El orden de los jugadores se invierte.	Desbaratador de jugadas • El jugador de tu elección cambia todas sus cartas.	Robot gigante - +7 puntos de ataque al momento de combatir contra otro(s) jugador(es).	Capa invencible - +6 puntos de defensa al momento de ser atacado con cualquier tipo de ataque.

Plato de frijoles Deliciosos frijoles. Restaura toda la vida si tienes el queso y la cuchara.	Cuchara Para comer frijoles. Restaura toda la vida si tienes el plato de frijoles y el queso.	Condimento de los frijoles. Restaura toda la vida si tienes el plato de frijoles y la cuchara.	Carrusel Todos los jugadores toman una carta del jugador a su izquierda. Comienzas tú, luego la persona a tu izquierda y así sucesivamente.
Haz que un jugador se ataque a sí mismo, con la carta (de él) que tú elijas.	• Multidefensa • Todas tus cartas de defensa te pueden proteger del ataque actual, usando su valor más alto.	• Multidireccionador • Cualquier ataque que tú realices alcanza a todos, excepto a ti.	