#### 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

Zem

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 combaitr 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.



**ATAQUE** FÍSICO: MELEE



ALCANZA A:
UN JUGADOR JUNTO A TI



CONSERVAR SI: DADO = 3, 4, 5, 6 CONSERVAR SI:

**Mazo** 

**ATAQUE** FÍSICO: MELEE



ALCANZA A:
UN JUGADOR JUNTO A TI



CONSERVAR SI: DADO = 4, 5, 6 CONSERVAR SI:

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





# **Guante de box**

**ATAQUE** FÍSICO: MELEE



→ 

UN JUGADOR JUNTO A TI



CONSERVAR SI: CONSERVAR SI: DADO = 5, 6

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

**Revólver** 

**ATAQUE** FÍSICO: PROYECTIL



**UN JUGADOR** 



CONSERVAR SI: DADO = 4, 5, 6 **Escopeta** 

**ATAQUE** FÍSICO: PROYECTIL



DOS JUGADORES SENTADOS JUNTOS



CONSERVAR SI: DADO = 5, 6

X Arco y flecha

**ATAQUE** FÍSICO: PROYECTIL



**UN JUGADOR** 



4 ATAQUE QUÍMICO: FUEGO

ALCANZA A: TODOS (INCLUSO A TI)

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

**X** Lanzallamas

5 ATAQUE QUÍMICO: FUEGO

ALCANZA A: UN JUGADOR Botella de nitrógeno líquido

2 ATAQUE QUÍMICO: HIELO

ALCANZA A:
DOS JUGADORES SENTADOS JUNTOS

Los jugadores que defienden descartan sus cartas de ataque.

**X** Cañón congelante

6 ATAQUE QUÍMICO: HIELO

AL UN

ALCANZA A: UN JUGADOR

<u>+</u>

CONSERVAR SI: DADO = 5, 6

El jugador que defiende descarta sus cartas de ataque.

**X** 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.

**X** 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.

