

WING KONG

Extra

CARISMA +0 PASO 6/d6 PARADA 7₍₅₎ DUREZA 5

ATRIBUTOS

AGI d8
AST d4
ESP d6
FUE d8
VIG d8

HABILIDADES

Intimidar d6
Lanzar d6
Notar d6
Pelear d8
Sigilo d6
Tregar d6

DESVENTAJAS:

Leal: A Lo Pan.

VENTAJAS:

- **Acróbata:** +2 tiradas de AGI relacionadas con destreza; +1 Parada si no va con armadura o cargado.
- **Artista marcial:** Jamás se te considera desarmado en combate, ni se te aplica la regla de *defensor desarmado*. Con un ataque desarmado exitoso, añades +1d4 a tu daño (como si estuvieras usando un arma pequeña).

ACCIONES DE COMBATE:

- **Todos sus ataques son Ataques salvajes:**

Desarmado: 1 ataque con +2 a dar y FUE(d6)+d4+2 daño, -2 Parada hasta su siguiente acción.

Espada china: 1 ataque con +2 a dar y FUE(d6)+d6+2 daño, -2 Parada hasta su siguiente acción.

HERIDAS

INC
-2
-1

FATIGA

ARMAS

Puñetazos/patadas (FUE+d4), espada china (FUE+d6).

YEREN

Extra

CARISMA +0 PASO 6/d6 PARADA 6₍₄₎ DUREZA 9₍₁₎

ATRIBUTOS

AGI d6
AST d6_(A)
ESP d8
FUE d10
VIG d10

HABILIDADES

Notar d8
Pelear d8
Sigilo d8
Tregar d8

CAPACIDADES ESPECIALES:

- **Piel gruesa:** Armadura +1.
- **Garras:** FUE+d6 daño, cuenta como armado.
- **Tamaño +1:** Los yetis son más altos y fornidos que los humanos.

ACCIONES DE COMBATE:

- **Todos sus ataques son Ataques salvajes:**

Garras: 1 ataque con +2 a dar y FUE(d10)+d6+2 daño, -2 Parada hasta su siguiente acción.

HERIDAS

INC
-2
-1

FATIGA

ARMAS

Garras (FUE+d6).

XENOMORFO

Extra

CARISMA

+0

PASO

8/d10

PARADA

6(4)

DUREZA

9(2)

ATRIBUTOS

AGI

d10

AST

d6(A)

ESP

d8

FUE

d10

VIG

d10

HABILIDADES

Nadar d8

Notar d8

Pelear d8

Trepar d8

Sigilo d10

CAPACIDADES ESPECIALES:

- **Grueso caparazón:** Armadura +2.
- **Garras:** FUE+d8 daño, cuenta como armado.
- **Miedo (-1):** Los xenomorfos son criaturas aterradoras y siniestras.
- **Impávido:** Han evolucionado solo para matar; un zángano xenomorfo es completamente inmune al miedo y la intimidación.
- **Trepamuros:** Las adaptaciones del xenomorfo para trepar son asombrosas, permitiéndole moverse por muros y techos sin esfuerzo.
- **Rápido:** Estos aliens son inhumanamente rápidos, ganando los beneficios de la ventaja *Temple* y pudiendo actuar en la mejor de dos cartas de iniciativa.
- **Sentidos:** Se desconoce cómo los xenomorfos sienten y localizan sus presas, lo cierto es que su percepción sin emplear los ojos les permite operar en la oscuridad. Diversas teorías suponen el uso de feromonas y/o bioelectricidad. En terminos de juego, esto cuenta como *Infravisión*.
- **Sangre ácida:** Una horrenda adaptación defensiva; la sangre de su cuerpo es un ácido concentrado. La teoría es que son criaturas basadas en el fluor y emplean su sangre para digerir los alimentos. Siempre que un xenomorfo sufra una herida, todas las criaturas a 2" sufren 2d8 de daño de la salpicadura. Una tirada de AGI evita este daño. Trátalo como daño por fuego. Aplica el daño al salpicar y al principio de cada ronda posterior hasta que se limpie el ácido (empleando una acción para lavar o frotar la mancha de ácido que cubre el blanco).
- **Mandíbula secundaria:** La fisiología de los zánganos xenomorfos dispone una mandíbula secundaria dentro de la boca, empleándola para golpear con fuerza en la cabeza de su víctima. En combate, el xenomorfo puede intentar aferrar a un personaje como acción. Si tiene éxito, lo agarra. Con un aumento, dicho oponente además queda aturdido.

Una vez agarrado, el defensor puede intentar liberarse durante su siguiente acción. Ambos enfrentan su FUE o AGI en una tirada opuesta. Con éxito, el defensor se libera, pero consume su acción, salvo que obtenga un aumento, en cuyo caso puede actuar con normalidad. En vez de intentar soltarse, el apresado puede realizar otras acciones, pero a -4.

Tras agarrar, el xenomorfo intenta dañar a su víctima con un ataque apuntado a la cabeza (-4 dar/+4 al daño) en las rondas siguientes, haciendo una tirada opuesta, como para soltarse, pero con los modificadores del ataque apuntado. Con éxito causará un ataque apuntado en la cabeza de FUE+d6+4 con PA 4 (más d6 con normalidad si lo obtiene un aumento).

HERIDAS

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

Garras (FUE+d8).

ACCIONES DE COMBATE

- **Todos sus ataques son Ataques salvajes:**

Garras: 1 ataque con +2 a dar y FUE(d10)+d8+2 daño, -2 Parada hasta su siguiente acción.

ATRAPACARAS

CARISMA

+0

PASO

6/d6

PARADA

5

DUREZA

6

Extra

ATRIBUTOS

AGI

d8

AST

d6(A)

ESP

d8

FUE

d6

VIG

d8

HABILIDADES

Notar d8

Pelear d6

Trepar d12

Sigilo d10

CAPACIDADES ESPECIALES:

- **Impávido:** Evolucionados con el único objetivo de infectar huéspedes, los atrapacaros son completamente inmunes al miedo y la intimidación.
- **Trepamuros:** Comparten las adaptaciones del resto de xenomorfos pudiendo moverse por muros y techos sin esfuerzo.
- **Rápido:** Estos aliens son sobrenaturalmente rápidos, ganando los beneficios de la ventaja *Temple* y pudiendo actuar en la mejor de dos cartas de iniciativa.
- **Sentidos:** Se desconoce cómo los xenomorfos sienten y localizan sus presas, lo cierto es que su percepción sin emplear los ojos les permite operar en la oscuridad. Diversas teorías suponen el uso de feromonas y/o bioelectricidad. En términos de juego, esto cuenta como *Infravisión*.
- **Sangre ácida:** Una horrenda adaptación defensiva; la sangre de su cuerpo es un ácido concentrado. La teoría es que son criaturas basadas en el flúor y emplean su sangre para digerir los alimentos. Siempre que un atrapacaros sufra una herida, todas las criaturas a 2" sufren 2d8 de daño de la salpicadura. Una tirada de AGI evita este daño. Trátalo como daño por fuego. Aplica el daño al salpicar y al principio de cada ronda posterior hasta que se limpie el ácido (empleando una acción para lavar o frotar la mancha de ácido que cubre el blanco).

- **Aferrar la cara:** El principal ataque de los atrapacaros es saltar a la cabeza de su víctima, en un intento de aferrarse a su cara e insertar su embrión. En combate, este alien ataca intentando aferrar al blanco. Si tiene éxito, logra agarrar y con un aumento además le deja aturdido.

Una vez agarrado, el defensor puede intentar liberarse durante su siguiente acción. Ambos enfrentan su FUE o AGI en una tirada opuesta. Con éxito, el defensor se libera, pero consume su acción, salvo que obtenga un aumento, en cuyo caso puede actuar con normalidad. En vez de intentar soltarse, el apresado puede realizar otras acciones, pero a -4.

El alien por su parte, tras aferrarse a la cara, intentará sedar a la víctima con sus toxinas. Debe hacerse una tirada enfrentada, como para soltarse. Con un éxito, el atrapacaros libera un veneno incapacitante (-2). La víctima debe hacer una tirada inmediata de Vigor (-2) cuyo fallo significa que queda inconsciente durante 2d6 horas, el éxito durante 2d6 minutos y el aumento recibir un nivel de fatiga. Los cascos ofrecen protección contra esto, pero el daño contra un atrapacaros aferrado causará daño por ácido, muchas veces suficiente para destruir la placa facial del casco.

HERIDAS

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

Ninguna.

ACCIONES DE COMBATE

- Todos sus ataques son *Aferrar la cara*.

TERMINATOR

Extra

CARISMA

-6

PASO

6/d6

PARADA

6

DUREZA

15₍₆₎

ATRIBUTOS

AGI

d8

AST

d6

ESP

d6

FUE

d12+1

VIG

d12

HABILIDADES

Conducir d6

Disparar d8+2

Intimidar d8

Notar d8

Pelear d8

Rastrear d8+2

Sigilo d6

DESVENTAJAS:

Forastero, Manía (fuerte acento alemán), Sanguinario, Vengativo (mayor).

VENTAJAS:

- **Fornido:** Dureza +1.
- **Reflejos de combate:** +2 a tiradas para recuperarse del aturdimiento.
- **Rock'n'roll:** Ignoras la penalización por fuego automático si no te mueves.

CAPACIDADES ESPECIALES:

- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento. No recibe daño adicional de golpes apuntados. Balas, flechas y otras armas perforantes causan medio daño. No tiene penalización por heridas e inmunidad al veneno y la enfermedad.
- **CPU:** +2 a Disparar y Rastrear.
- **Impávido:** Inmune al miedo y la intimidación.
- **Endoesqueleto metálico:** Armadura +6.
- **Visión térmica:** Reduce las penalizaciones por oscuridad a la mitad.

ACCIONES DE COMBATE:

- **Todos los ataques son contra Sarah Connor si está en el grupo.**

HERIDAS

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

Rifle láser: Alcance 30/60/120, Daño 1-3d6, CdF 3, Disp. 48, Auto, R3B.

DEPREDADOR

Comodin

CARISMA

-4

PASO

8/d10

PARADA

8

DUREZA

9

ATRIBUTOS

AGI

d10

AST

d8

ESP

d10

FUE

d12+1

VIG

d12

HABILIDADES

Disparar d10

Notar d6

Intimidar d10

Pelear d12

Trepar d10

Rastrear d8

Sigilo d8

DESVENTAJAS:

Feo (-2 carisma), Forastero (-2 carisma).

VENTAJAS:

- **Fornido:** Dureza +1.
- **Frenesí:** Puedes hacer 2 ataques de Pelear por turno en vez de uno, pero ambos a -2.

CAPACIDADES ESPECIALES:

- **Tamaño +1:** Es ligeramente más grande que los humanos (2,17 m).
- **Miedo (0):** Los depredadores son criaturas aterradoras.
- **Código del cazador:** La cultura de los depredadores gira en torno a la caza honorable de oponentes poderosos y peligrosos, a veces en apuestas casi suicidas. Su código de conducta les prohíbe atacar a no combatientes (aunque si se arman es otra historia) y presas embarazadas. Sin embargo, recolectar los cráneos de sus presas para guardarlos como trofeos también es una cuestión de honor para los *yautja*, de tal modo que se toman grandes esfuerzos en hacerlo.

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

Garras (FUE+d4).

JASON VOORHEES

CARISMA

-6

PASO

6/d6

PARADA

7

DUREZA

8

Extra

ATRIBUTOS

AGI

d8

AST

d6

ESP

d10

FUE

d12

VIG

d10

HABILIDADES

Intimidar d12

Notar d8

Pelear d10

Sigilo d10

DESVENTAJAS:

Sanguinario, Canalla, Vengativo (mayor).

VENTAJAS:

- **Fornido:** Dureza +1.
- **Ataque repentino:** 1/ronda puede atacar a un oponente que se mueva adyacente a él.
- **Frenesí:** Puedes hacer 2 ataques de Pelear por turno en vez de uno, pero ambos a -2.
- **Barrido:** Haz un ataque a -2 contra todos los oponentes adyacentes.

CAPACIDADES ESPECIALES:

- **Impávido:** Es inmune al miedo y la intimidación.
- **Invulnerabilidad:** Solo puede ser dañado mediante su debilidad. El resto de ataques pueden aturdirlo, pero no causar heridas.
- **Muerto viviente:** Bonos a Dureza; +2 a recuperarse del aturdimiento; no recibe daño extra de ataques apuntados; inmune a enfermedades y venenos.
- **Debilidad:** La madre de Jason es la única cosa que puede detenerlo.

HERIDAS

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

Machete (FUE+d6).

CLARA CLAYTON

CARISMA

+2

PASO

6/d6

PARADA

5

DUREZA

6

Extra

ATRIBUTOS

AGI

d6

AST

d8

ESP

d6

FUE

d4

VIG

d6

HABILIDADES

Ciencia Extraña d8

Con: Ciencia d8

Con: Viaje Temp. d6

Disparar d8

Notar d6

Pelear d6

Reparar d8

DESVENTAJAS:

Leal, Heroico, Forastero (es de 1880).

VENTAJAS:

- **Atractiva:** Carisma +2.
- **Trasfondo Arcano:** Ciencia Extraña.

PROYECTIL

Puntos de poder: 1/proyectil, Alcance: 12/24/48, Duración: Inst.

Ornamentos: Disparas un proyectil de electricidad a tu oponente a través de la pistola de gigavatios, causando 2d6 de daño. Con un impacto, el arco de electricidad golpea las áreas expuestas ignorando parte de la armadura (PA 2), al coste de +1 PP.

Proyectiles extras: Puedes disparar hasta 3 proyectiles a la vez, gastando esa misma cantidad de PP. Puedes repartirlos entre blancos distintos como desees. Funciona como el fuego automático, pero sin la penalización: tira un dado de Disparar por cada proyectil y compáralo con el VO del blanco por separado.

Daño adicional: Puedes disparar un único proyectil de 3d6 de daño por 2 PP. No puedes disparar proyectiles extras cuando usas esta capacidad.

HERIDAS

INC

-2

-1

FATIGA

10 PUNTOS DE PODER/PODERES

Pistola de gigavatios (*proyectil*).

VELOCIRAPTOR

CARISMA

+0

PASO

8/d10

PARADA

6₍₄₎

DUREZA

9₍₂₎

Extra

ATRIBUTOS

AGI

d8

AST

d8 (A)

ESP

d6

FUE

d10

VIG

d8

HABILIDADES

Nadar d6

Notar d8

Pelear d8

Trepar d6

Sigilo d8

SPECIAL ABILITIES

- **Piel gruesa y escamosa:** Armadura +2.
- **Mordisco/Desgarramiento:** FUE+d8 daño, cuenta como armado.
- **Tamaño +1:** Mide cerca de los 210 cm de altura.

ACCIONES DE COMBATE:

- **Todos sus ataques son Ataques salvajes:**

Mordisco o desgarrar: 1 ataque con +2 a dar y FUE(d10)+d8+2 daño, -2 Parada hasta su siguiente acción.

HERIDAS

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

Modisco (FUE+d8), desgarramiento (FUE+d8).

LO PAN

Comodin

CARISMA

-3

PASO

6/d6

PARADA

8

DUREZA

7₍₂₎

ATRIBUTOS

AGI

d6

AST

d12

ESP

d12

FUE

d8

VIG

d6

HABILIDADES

Hechicería d12

Intimidar d8

Lanzar d8

Notar d6

Pelear d10

Ridiculizar d10

DESVENTAJAS:

Canalla, Exceso de confianza, Hábito (voz chillona, -1 Carisma), Tozudo, Vengativo (mayor).

VENTAJAS:

- **Transfondo arcano:** Magia.
- **Bloqueo:** Parada +1.
- **Reflejos de combate:** +2 a recuperarse del aturdimiento.
- **Mando:** +1 a que sus tropas a 5" se recuperen del aturdimiento.
- **Fervor:** +1 al daño cuerpo a cuerpo de sus tropas en radio de mando.
- **Esquiva mejorada:** -2 a todos los ataques a distancia contra él.
- **Temple mejorado:** Actúa en la mejor de tres cartas de iniciativa.
- **Mago:** Cada aumento reduce el coste del hechizo en un PP.

PODERES:

Las armas me atraviesan sin dañarme (*desvío*), bolas de llamas verduzcas (*proyectil*), cable-fu (*vuelo*), endurecimiento de la piel (*armadura*), exhalar humo (*teleportación*), nube de humo (*obscuramiento*), ojos brillantes (*marioneta*), parálisis (*captura*), poder del ch'i (*castigo*); 40 puntos de poder.

CAPACIDADES ESPECIALES:

- **Eunuco:** El poder siempre tiene su precio y el de este místico fue su virilidad. Los ataques apuntados a sus partes no le causan daño extra.
- **Uñas afiladas:** FUE+d4 de daño, alcance 1. Cuenta como armado.
- **Invulnerabilidad:** Durante el acto I, Lo Pan es un fantasma y no puede recibir daño excepto a través del equipo de protones de Egon. El resto de fuentes pueden aturdirlo, pero no causar heridas. En el acto III Lo Pan ha cometido el error de casarse con una chica de ojos verdes durante sus viajes con el mapa, volviendo a ser de carne y hueso.
- **Debilidad:** La debilidad de Lo Pan es el equipo de protones de Egon Spengler. Durante el acto III pierde tanto la invulnerabilidad como la debilidad, pudiendo ser dañado con normalidad.

PUNTOS

PODER

40

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

Uñas de los dedos (FUE+d4, Alcance 1).

ACCIONES DE COMBATE

- **Volar:** Lo Pan comienza despegando desde su trono, aunque se mueve como si levitara, para controlar la batalla desde arriba. En la ronda siguiente comienza a abrir portales.
- **Abrir portales:** Lo abre un portal por ronda a no ser que lo dejen aturrido. Para ello debe gastar 5 PP y realizar con éxito una tirada de Hechicería. Puede aplicar la penalización de multiacción mientras hace otra cosa pero no entrará cuerpo a cuerpo salvo que le obliguen. Ya tiene lanzado un *armadura* y debe mantenerlo.