Nombre: **El Presidente**

Rol:

Atributos

Fortaleza	3	Daño	○○○○○
Destreza	4	Fatiga	○○○○○
Intelecto	5	Confusión	○○○○○
Empatía	5	Duda	○○○○○

Habilidades

Luchar (Fortaleza)	2
Moverse (Destreza)	3
Disparar (Destreza)	4
Manipular (Empatía)	5

Talentos

Mutaciones

Insectoide

Puntos de mutación

○○○○○○○○○○

Armas, artefactos y equipo

Revólver (daño 2) · 3

· Balas: 5

Nombre: **Iridia**

Rol: **Mecánica**

Atributos

Fortaleza	2	Daño	○○○○○
Destreza	3	Fatiga	○○○○○
Intelecto	5	Confusión	○○○○○
Empatía	3	Duda	○○○○○

Habilidades

Luchar (Fortaleza)	1
Disparar (Destreza)	3
Hacer un apaño (Intelecto)	3

Talentos

Mutaciones

Patoquinesis

Puntos de mutación

●●●○○○○○○○

Armas, artefactos y equipo

Pistola casera de 2 cañones (daño 2) · 1

· Balas: 4

Cadena de bicicleta (daño 1) · 1

Nombre: **Rebeth**

Rol: **Matona**

Atributos

Fortaleza	5	Daño	○○○○○
Destreza	4	Fatiga	○○○○○
Intelecto	2	Confusión	○○○○○
Empatía	3	Duda	○○○○○

Habilidades

Luchar (Fortaleza)	4
Moverse (Destreza)	2
Disparar (Destreza)	3

Talentos

Mutaciones

Cuatro brazos

Reflejos extremos

Puntos de mutación

●●●●●●○○○○

Armas, artefactos y equipo

Rifle casero [3 cañones] (daño 2) · 1

· Balas: 6

Bate con clavos (daño 2) · 2