

DOM. ETES.

CONOCE A TU ENEMIGO

GRISÁCEO



AC	C	P	AG	F	D	T
2	3	5	3	3	3	0

Equipo: *Pistola pium pium y granada derritejetos.*

Pistola Pium Pium: F4, Pen 5 – 30/45/60.

Granada derritejetos: F4 Pen 6 – Distancia F portador x 3, plantilla no se queda en mesa.

En caso de haber 2 o más figuras, a menos de 5cm. entre si y en rango de lanzamiento en vez de disparar lanzará una granada por turno.

Reglas: *Pium Pium* - priorizará disparar a moverse o cargar

GRISÁCEO TOCHO

AC	C	P	AG	F	D	T
2	5 (6)	6	5	4 (7)	5	0

Equipo: *Cañonaco pium pium y puño revientapeña, chapa metálica.*

Cañon Pium Pium: F6, Pen 6 – 30/60/90.

Puño revientapeña: C: +1 F+3 Pen 6.

Reglas: *Llebadme ante vuestro líder* – su objetivo será el líder más cercano, en caso de no poder disparar o cargar a un líder, gastará sus acciones en disparar al resto.



QUÉCOJONESESES!

AC	C	P	AG	F	D	T
2	7(8)	0	6	6(7)	5	0

Equipo: *Garras quetecagasporklasbragas, armadura quitinosa.*

Garras quetecagasporklasbragas: F+1, Pen 8.

Armadura quitinosa: B+4 y -1F de y Penetración de ataques contrarios.

Reglas: *Raudo, todo terreno, Sonar, Predator y Vaya cola!*

Predator: Siempre cargará al enemigo más cercano.

Vaya cola!: Resta 1 al combate enemigo.



GRISÁCEO CABEZÓN

AC	C	P	AG	F	D	T
-	2	-	9	-	3	0

Equipo: *Sonda anal, pantalla de fuerza Yedai.*

Sonda anal: F6, Pen 10

Pantalla de fuerza Yedai: BI + 6, -1 al Combate, Fuerza y Precisión del atacante.

Reglas: *Trastraspordetrás y control mental (Mirar escenario: encuentros en la 3ª fase)*

Al inicio de cada turno aparece en un punto aleatorio del escenario ya sea balizas o nave, siendo invulnerable en esta última posición.

