



60 puntos

Editar

Borrar



Nombre: Salomé

Facción: Vagabundos

Tipo: Matón

Pelea confusa  

Disparar 

Defensa  

Nervio: Medio

Salud



Reglas especiales

Adicto a la adrenalina

Esta miniatura gana una Acción extra cada turno mientras el Nivel de Amenaza sea Alto.

Habilidad de Líder

Juegos mentales

Una vez por juego, el Líder puede usar esta habilidad para robar la Iniciativa de su oponente. Si ambos grupos contienen un Líder con esta habilidad, ¡la Iniciativa puede volver a ser robada!

Paquete: 1

22 puntos

EditarBorrar



Nombre: Huesos

Facción: Vagabundos

Tipo: Matón

Pelea  Disparar Defensa 

Nervio: Medio

Salud



Reglas especiales

Habilidad de líder

Paquete: 1

63 puntos

EditarBorrar



Nombre: Mike T.

Facción: Vagabundos

Tipo: Táctico

Pelea confusa  Disparar  Defensa 

Nervio: Alto

Salud



Reglas especiales

Habilidad de líder

Liderazgo inspirador

Al comienzo de su activación, este Superviviente puede sacrificar una de sus Acciones y dársela a una miniatura aliada dentro de su Kill Zone que aún no se haya activado.

Inestable

Al comienzo de cada una de las activaciones de este modelo, antes de que se lance Pánico, tira un dado azul. Esta es la cantidad de Acciones que el modelo puede realizar en este turno.

estratega maestro

Una vez por juego, tira un dado blanco al comienzo de la activación de este modelo. Distribuya tantas Acciones adicionales entre los Supervivientes del grupo que aún no han actuado. Ningún modelo puede recibir más de una Acción de bonificación.

Paquete: 1

25 puntos

EditarBorrar



Nombre: Rata

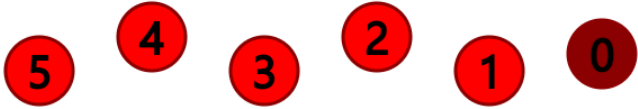
Facción: Vagabundos

Tipo: Soporte

Pelea   Disparar Defensa  

Nervio: Medio

Salud



Reglas especiales

Habilidad de líder

¡Puñalada!

El Superviviente puede volver a tirar cualquiera o todos sus dados de ataque cuerpo a cuerpo cuando use un arma con la palabra clave Afilado.

Paquete: 1

22 Points

EditDelete



Name: Face

Faction: Vagabundos

Type: Bruiser

Melee    Shoot Defense 

Nerve: Low

Health



Special Rules

Leader Ability

Pack: 1

18
POINTS

8MM PISTOL
RANGED WEAPON
10"



Handgun, Reliable.
Adds   to ranged attack roll.

MAYHEM

12
POINTS

HATCHET
MELEE WEAPON



Amputate, Dual Wield.
Adds  to melee attack roll.

13
POINTS

PROSTHETIC ARM
MELEE WEAPON



Can only be equipped in an item slot removed following an **Amputate** Action. Adds  to melee attack roll. Discard this item to ignore  damage from a single attack.

10
POINTS

SICKLE
MELEE WEAPON



Sharp. Adds  to melee attack roll.

16
POINTS

TYREESE'S HAMMER
MELEE WEAPON



Dual Wield, Bludgeon.
Adds  to melee attack roll. If the attack rolls any , add  to the attack roll.

15
POINTS

GORY CLOTHING
ARMOR: BODY



Attachment (Armor: Body), Masked Scent.



61 puntos

Editar

Borrar

Nombre: Gerty

Facción: Carteros

Tipo: Soporte

Pelea  

Disparar

Defensa  

Nervio: Alto



Salud



Reglas especiales

Cazador

Este Superviviente no reduce a la mitad su movimiento cuando se mueve a través de Area Terrain.

Habilidad de líder

Refuerzo de confianza

Este Líder puede permitir que un Superviviente amigo dentro de su Kill Zone actúe de inmediato. Tira un dado negro. En un escudo, el modelo objetivo se activa tan pronto como se completa la activación del líder, sin pasar por la secuencia de turnos habitual.

Paquete: 1

30 puntos

EditarBorrar



Nombre: Lincon

Facción: Carteros

Tipo: Corredor

Pelea  

Disparar

Defensa  

Nervio: Bajo

Salud



Reglas especiales

Inestable
Al comienzo de cada una de las activaciones de este modelo, antes de que se lance Pánico, tira un dado azul. Esta es la cantidad de Acciones que el modelo puede realizar en este turno.

Habilidad de líder

Paquete: 2

62 puntos

EditarBorrar



Nombre: Bob

Facción: Carteros

Tipo: Táctico

Pelea  

Disparar 

Defensa  

Nervio: Bajo

Salud



Reglas especiales

Adicto a la adrenalina
Esta miniatura gana una Acción extra cada turno mientras el Nivel de Amenaza sea Alto.

Rápido
Esta miniatura puede realizar dos Acciones de Movimiento en el mismo turno (si tiene Acciones para gastar), aunque no puede Correr dos veces.

Habilidad de líder

estratega maestro
Una vez por juego, tira un dado blanco al comienzo de la activación de este modelo. Distribuya tantas Acciones adicionales entre los Supervivientes del grupo que aún no han actuado. Ningún modelo puede recibir más de una Acción de bonificación.

Paquete: 3

32 puntos

EditarBorrar



Nombre: Hardy

Facción: Carteros

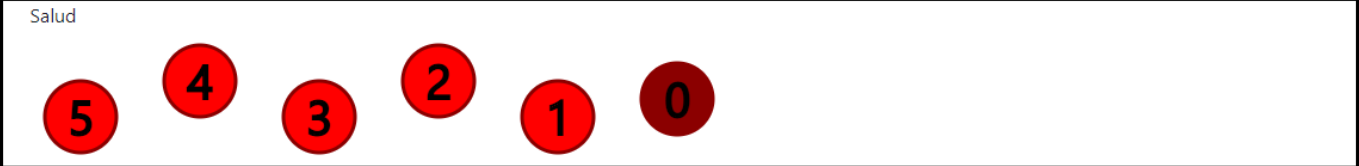
Tipo: Soporte

Pelea   

Disparar

Defensa 

Nervio: Bajo



Reglas especiales

Habilidad de líder

Atlético

Este modelo puede ejecutar 10" en lugar de 8".

Paquete: 1

36 puntos

EditarBorrar



Nombre: Arturo

Facción: Carteros

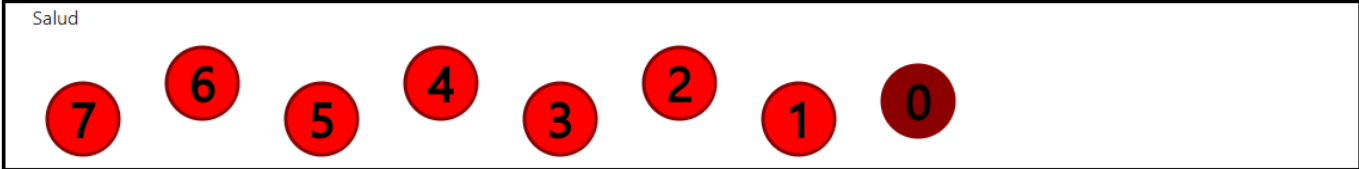
Tipo: Corredor

Pelea

Disparar 

Defensa  

Nervio: Medio



Reglas especiales

Habilidad de líder

Paquete: 2

12
POINTS

TITANIUM BASEBALL BAT
MELEE WEAPON



Bludgeon. Adds  to melee attack roll. Bruisers may reroll 1  per melee attack.

12
POINTS

TITANIUM BASEBALL BAT
MELEE WEAPON



Bludgeon. Adds  to melee attack roll. Bruisers may reroll 1  per melee attack.

10
POINTS

RIOT BATON
MELEE WEAPON



Bludgeon, Dual Wield. Adds  to melee attack roll. When three different 'Riot' items are equipped, the Riot Baton adds  to the melee attack roll instead.

10
POINTS

RIOT BATON
MELEE WEAPON



Bludgeon, Dual Wield. Adds  to melee attack roll. When three different 'Riot' items are equipped, the Riot Baton adds  to the melee attack roll instead.

22
POINTS

12-GAUGE SHOTGUN
RANGED WEAPON
20'



Shotgun. Adds  to ranged attack roll.

MAYHEM

7
POINTS

KINGDOM ARMOR
ARMOR



Add  to Defense rolls in melee, or  vs Walkers.



71 puntos

EditarBorrar

Nombre: Dan

Facción: Moteros

Tipo: Matón

Pelea Disparar Defensa

Nervio: Alto

Salud

Reglas especiales

Desarmar

Si este Superviviente gana un combate cuerpo a cuerpo y saca cualquier !, puede obligar a un oponente a descartar un Arma cuerpo a cuerpo equipada de su elección.

Habilidad de líder

ten mas miedo de mi...

Cualquier miniatura aliada dentro de la Zona de muerte de este líder usa el valor de Nervio del líder en lugar del suyo propio, a menos que su propio valor de Nervio sea mayor.

30 puntos

EditarBorrar



Nombre: Travis

Facción: Moteros

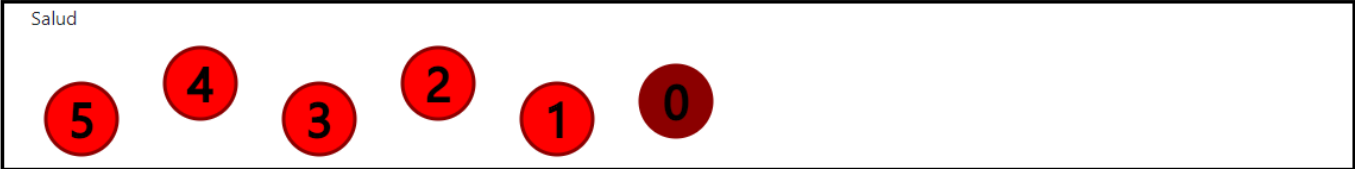
Tipo: Tirador

Pelea 

Disparar 

Defensa 

Nervio: Bajo



Reglas especiales

Habilidad de líder

Seguridad en numeros
Este modelo trata su Nervio como un nivel más alto de lo que realmente es, mientras que sus grupos contienen más miembros que el grupo contrario.

Paquete: 1

40 puntos

EditarBorrar



Nombre: Charlotte

Facción: Moteros

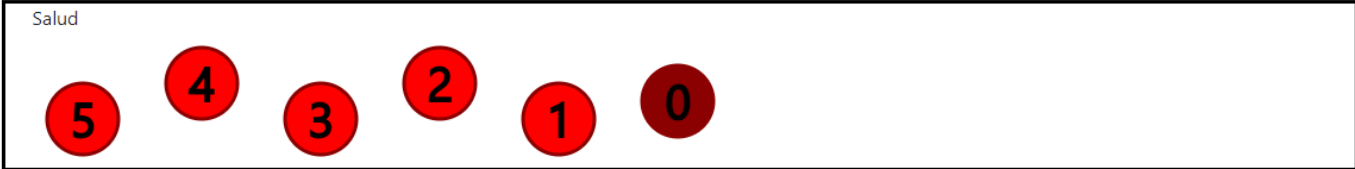
Tipo: Matón

Pelea 

Disparar

Defensa 

Nervio: Medio



Reglas especiales

Habilidad de líder

Seguridad en numeros
Este modelo trata su Nervio como un nivel más alto de lo que realmente es, mientras que sus grupos contienen más miembros que el grupo contrario.

Respetado
Una vez por juego, tira un dado rojo al comienzo de la activación del líder. Distribuya esa cantidad de Acciones adicionales entre los Supervivientes del grupo que aún no han actuado. Ningún modelo puede recibir más de una Acción de bonificación. Estas Acciones se usan como parte de la activación de los modelos como de costumbre.

Paquete: 2

31 puntos

EditarBorrar



Nombre: Mitch

Facción: Moteros

Tipo: Matón

Pelea 

Disparar  

Defensa  

Nervio: Medio

Salud



Reglas especiales

Habilidad de líder

Paquete: 1

31 puntos

EditarBorrar



Nombre: Tyrel

Facción: Moteros

Tipo: Soporte

Pelea 

Disparar 

Defensa 

Nervio: Medio

Salud



Reglas especiales

Habilidad de líder

Paquete: 1

22
POINTS

12-GAUGE SHOTGUN
RANGED WEAPON
20"



Shotgun. Adds ● to ranged attack roll.

MAYHEM

18
POINTS

8MM PISTOL
RANGED WEAPON
10"



Handgun, Reliable.
Adds ●● to ranged attack roll.

MAYHEM

18
POINTS

8MM PISTOL
RANGED WEAPON
10"



Handgun, Reliable.
Adds ●● to ranged attack roll.

MAYHEM

4
POINTS

SWITCHBLADE
MELEE WEAPON



Dual Wield, Sharp. When performing a melee attack with this weapon, you may force your opponent to reroll one defense of your choice. This weapon can be equipped from your Pack without spending an Action.

4
POINTS

SWITCHBLADE
MELEE WEAPON



Dual Wield, Sharp. When performing a melee attack with this weapon, you may force your opponent to reroll one defense of your choice. This weapon can be equipped from your Pack without spending an Action.

5
POINTS

MOTORCYCLE HELMET
ARMOUR: HEAD



Discard this card to ignore all Headshot damage from a single attack.



22 puntos

EditarBorrar

Nombre: Henry

Facción: Rancheros

Tipo: Soporte

Pelea Disparar Defensa

Nervio: Medio

Salud

Reglas especiales

Habilidad de líder

Paquete: 1

31 puntos

EditarBorrar



Nombre: Jane

Facción: Rancheros

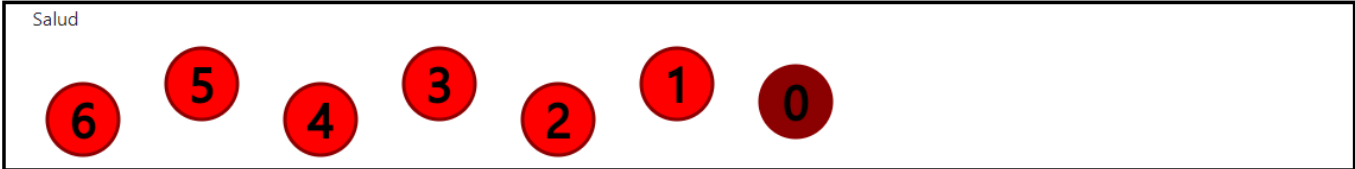
Tipo: Corredor

Pelea  

Disparar 

Defensa 

Nervio: Medio



Reglas especiales

Habilidad de líder

Ágil

Al comienzo de un Melee, esta miniatura puede tirar un dado negro. En un escudo, el modelo se mueve fuera del contacto con la peana y al menos a 1" de distancia de todos los enemigos actuales, por la ruta más corta posible.

Paquete: 1

30 puntos

EditarBorrar



Nombre: Sofia

Facción: Rancheros

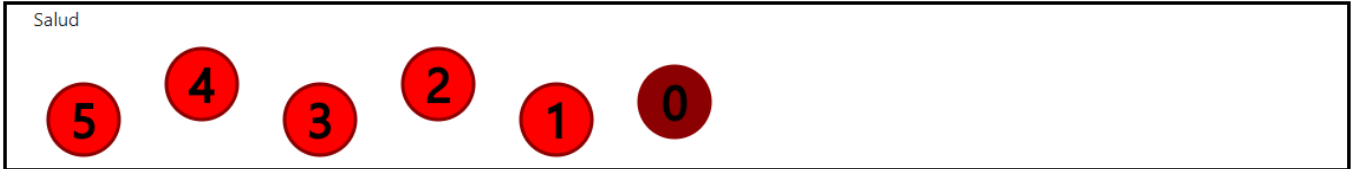
Tipo: Soporte

Pelea

Disparar   

Defensa 

Nervio: Bajo



Reglas especiales

Habilidad de líder

Distraer

Al realizar la acción Crear RUIDO, esta miniatura puede elegir cualquier punto a 6" de sí misma (pero no otra miniatura) desde la que crear el RUIDO.

Paquete: 1

74 puntos

EditarBorrar



Nombre: Jeremiah

Facción: Rancheros

Tipo: Tirador

Pelea 

Disparar  

Defensa  

Nervio: Alto

Salud



Reglas especiales

Habilidad de líder

Tiro experto
Cuando esta miniatura realiza un ataque a distancia, puede obligar al objetivo a descartar un dado de Cobertura de su elección.

Resplandor de gloria
Una vez por partida, esta miniatura y todos los tiradores de su grupo pueden realizar una acción de disparo gratuita durante su activación. Sin embargo, las miniaturas aún no pueden usar la misma acción dos veces en una activación. Esta acción adicional se aplica solo a una única fase de acción: si la acción adicional no se usa, se desperdicia.

Paquete: 2

35 puntos

EditarBorrar



Nombre: Jesse

Facción: Rancheros

Tipo: Soporte

Pelea   

Disparar

Defensa  

Nervio: Bajo

Salud



Reglas especiales

Habilidad de líder

Paquete: 1

18
POINTS

8MM PISTOL
RANGED WEAPON
10"



Handgun, Reliable.
Adds ●● to ranged attack roll.

MAYHEM

18
POINTS

8MM PISTOL
RANGED WEAPON
10"



Handgun, Reliable.
Adds ●● to ranged attack roll.

MAYHEM

4
POINTS

SWITCHBLADE
MELEE WEAPON



Dual Wield, Sharp. When performing a melee attack with this weapon, you may force your opponent to reroll one defense of your choice. This weapon can be equipped from your Pack without spending an Action.

20
POINTS

MARLIN XT-17R
RANGED WEAPON
30"



Rifle. Adds ● to ranged attack roll.

MAYHEM

8
POINTS

LASSO
RANGED WEAPON
3"



If this attack causes any damage, do not damage the target. Instead lay it prone. This weapon ignores Ammo rolls.

10
POINTS

LEATHER JACKET
ARMOR: BODY



Discard this card to ignore all damage from a single round of melee.



40 puntos

EditarBorrar

Nombre: Kate

Facción: Tipos Duros

Tipo: Matón

Pelea Disparar Defensa

Nervio: Medio

Salud

Reglas especiales

Habilidad de líder

Paquete: 1

41 puntos

EditarBorrar



Nombre: Murphy

Facción: Tipos Duros

Tipo: Matón

Pelea

Nervio: Bajo

Disparar   

Defensa 

Salud



Reglas especiales

Habilidad de líder

Paquete: 1

41 puntos

EditarBorrar



Nombre: Adrian

Facción: Tipos Duros

Tipo: Corredor

Pelea

Nervio: Medio

Disparar  

Defensa 

Salud



Reglas especiales

Habilidad de líder

Tiro experto
Cuando esta miniatura realiza un ataque a distancia, puede obligar al objetivo a descartar un dado de Cobertura de su elección.

Rápido
Esta miniatura puede realizar dos Acciones de Movimiento en el mismo turno (si tiene Acciones para gastar), aunque no puede Correr dos veces.

Respetado
Una vez por juego, tira un dado rojo al comienzo de la activación del líder. Distribuya esa cantidad de Acciones adicionales entre los Supervivientes del grupo que aún no han actuado. Ningún modelo puede recibir más de una Acción de bonificación. Estas Acciones se usan como parte de la activación de los modelos como de costumbre.

Paquete: 1

41 puntos

EditarBorrar



Nombre: Muriel

Facción: Tipos Duros

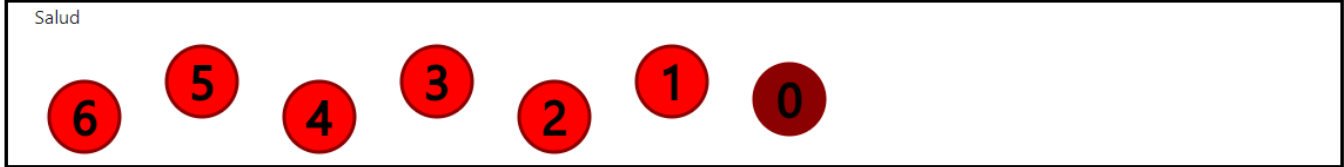
Tipo: Corredor

Pelea  

Disparar

Defensa  

Nervio: Medio



Reglas especiales

Habilidad de líder

Paquete: 1

40 puntos

EditarBorrar



Nombre: Angel

Facción: Tipos Duros

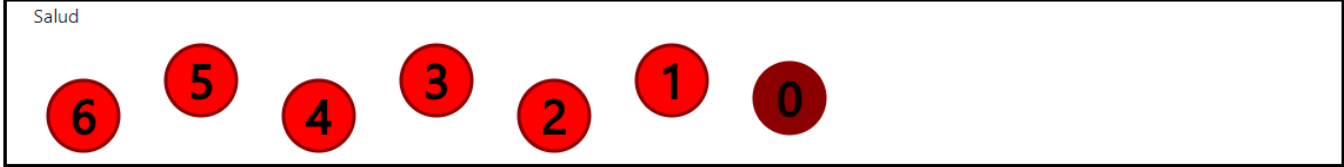
Tipo: Soporte

Pelea 

Disparar 

Defensa  

Nervio: Medio



Reglas especiales

Habilidad de líder

Atlético

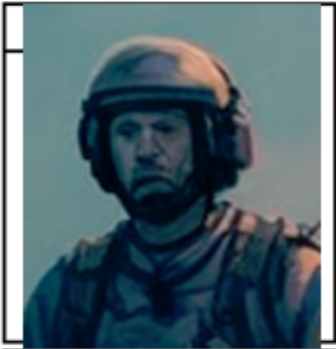
Este modelo puede ejecutar 10" en lugar de 8".

Nivelado

Esta miniatura, y todas las miniaturas aliadas dentro de su Kill Zone, pueden volver a tirar el Dado de Pánico. Debes aceptar el segundo resultado, incluso si es peor que el primero.

Paquete: 3





Nombre: Militar
Facción: Militares
Tipo: Tirador
Pelea  Disparar  Defensa 
Nervio: Alto

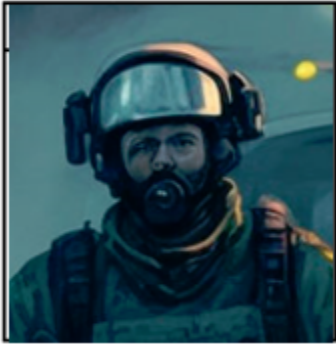
Salud



Reglas especiales

Habilidad de líder

Paquete: 1



Nombre: Jefe Militar
Facción: Militares
Tipo: Táctico
Pelea  Disparar  Defensa 
Nervio: Alto

Salud



Reglas especiales

Habilidad de líder

Paquete: 1

28
POINTS

STEYR AUG A3
RANGED WEAPON
15"



Steyr Aug A3(51)

Reliable, Multiple Shots (3). Adds   to ranged attack roll up to 5", and  at over 5".

MAYHEM

11
POINTS

**ADVANCED
COMBAT HELMET**
ARMOR: HEAD



This model ignores one  each attack roll made by it by enemy Survivor.

23
POINTS

**INTERCEPTOR
BODY ARMOR**
ARMOR: BODY



Reduce damage taken from enemy attacks by .