


SIGMUND 5




RUIDO 2
CARGA 2
CC: Palo
AD: Pistola

SALUD 2 ■ ■

RESISTENCIA 5 ■ ■ ■ ■ ■

HABILIDADES
Consejo Médico
Consejo Terapéutico

TEJANO 3



RUIDO 2
CARGA 2
CC: Palo
AD: Francontrador

SALUD 2 ■ ■

RESISTENCIA 4 ■ ■ ■ ■

HABILIDADES
Mecánico
Cobarde

RATERO 3



RUIDO 1*
CARGA 2
CC: Palo
AD: Pistola

SALUD 2 ■ ■

RESISTENCIA 4 ■ ■ ■ ■

HABILIDADES
Escurridizo
Sigilo*

DOC 3



RUIDO 2
CARGA 2
CC: Palo
AD: Arco

SALUD 3 ■ ■ ■

RESISTENCIA 3 ■ ■ ■

HABILIDADES
Consejo Médico

CAZADOR 3




RUIDO 1*
CARGA 3*
CC: Palo
AD: Arco

SALUD 3 ■ ■ ■

RESISTENCIA 2 ■ ■

HABILIDADES
Sigilo*
Mulo*

NASH 3



RUIDO 2
CARGA 2
CC: Palo
AD: SMG

SALUD 4 ■ ■ ■ ■

RESISTENCIA 3 ■ ■ ■

HABILIDADES
Consejo Médico
Escurridizo

OMAR 2



RUIDO 1*
CARGA 1*
CC: Palo
AD: ----*

SALUD 2 ■ ■

RESISTENCIA 2 ■ ■

HABILIDADES
Desarmado* // Débil*
Sigilo* // Cobarde

LEÑADOR 3




RUIDO 3*
CARGA 3*
CC: Motosierra
AD: Pistola

SALUD 4 ■ ■ ■ ■

RESISTENCIA 4 ■ ■ ■ ■

HABILIDADES
Mulo*
Torpe*

AMAZONA 3



RUIDO 2
CARGA 2
CC: Katana
AD: Francontrador

SALUD 5 ■ ■ ■ ■ ■

RESISTENCIA 3 ■ ■ ■

HABILIDADES
Diplomacia
Negociador

MARKUS 2



RUIDO 3*
CARGA 1
CC: Motosierra
AD: Escopeta

SALUD 3 ■ ■ ■

RESISTENCIA 4 ■ ■ ■ ■

HABILIDADES
Débil* // Torpe*
Cobarde

CLARA 5



RUIDO 3*
CARGA 3*
CC: Katana
AD: Escopeta

SALUD 5 ■ ■ ■ ■ ■

RESISTENCIA 4 ■ ■ ■ ■

HABILIDADES
Mulo* // Torpe*
Aguante

MIKE VIEJO ESPECIALISTA 5



RUIDO 2
CARGA 2
CC: Palo
AD: Pistola

SALUD 2 ■ ■

RESISTENCIA 5 ■ ■ ■ ■ ■

HABILIDADES
Mecánico
Piloto

CHEF 3




RUIDO 2
CARGA 2
CC: Katana
AD: Pistola

SALUD 2 ■ ■

RESISTENCIA 4 ■ ■ ■ ■

HABILIDADES
Cocinero

GÁNGSTER CHINO 3



RUIDO 2
CARGA 2
CC: Katana
AD: SMG

SALUD 3 ■ ■ ■

RESISTENCIA 3 ■ ■ ■

HABILIDADES
Piloto

ROBERT 2



RUIDO 2
CARGA 3*
CC: Palo
AD: Pistola

SALUD 2 ■ ■

RESISTENCIA 3 ■ ■ ■

HABILIDADES
Cobarde // Mulo*
Mecánico

ABUELA 2



RUIDO 2
CARGA 1*
CC: Palo
AD: ----*

SALUD 2 ■ ■

RESISTENCIA 3 ■ ■ ■

HABILIDADES
Desarmado* // Débil*
Consejo Terapéutico

JOE T. MILITAR TORPE 2




RUIDO 3*
CARGA 1*
CC: Palo
AD: Pistola

SALUD 2 ■ ■

RESISTENCIA 2 ■ ■

HABILIDADES
Débil* // Torpe*
Consejo Militar

MALIK 5



RUIDO 1*
CARGA 2
CC: Palo
AD: ----*

SALUD 4 ■ ■ ■ ■

RESISTENCIA 5 ■ ■ ■ ■ ■

HABILIDADES
Corredor
Desarmado* // Sigilo*