

Equipo HEV (Warband Composition)
El equipo debe tener el siguiente modelo:
1 Gordon Freeman (Héroe)
El equipo debe tener 2 de los siguientes en cualquier combinación:
0-2 Personal de BM en Mark IV
0-2 Colette Green
0-1 Gina Cross
0-1 Personal de BM en Mark prototipo

Gordon Freeman *
Equipo HEV
2/3 7+ 10+ 3 8

Pistola Berreta 92FS
Rng 2 / Pre 1 / Fue 1 / Dañ 1
Empujar

Barreta - Perforar
Rng 1 / Pre 3 / Fue 2 / Dañ 2
1 Fatiga
1 Gloria

Especial: Sin temor

Personal de BM en Mark IV
Equipo HEV
2/3 7+ 10+ 2 6

SMG MP5
Rng 3 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 2
1 Fatiga

Barreta
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1
1 Daño
1 Gloria

Especial: Sin temor

Colette Green
Equipo HEV
3/4 7+ 10+ 2 6

Pistola Glock 17
Rng 2 / Pre 1 / Fue 1 / Dañ 1
Empujar

Barreta
Rng 1 / Pre 3 / Fue 2 / Dañ 2
1 Fatiga
1 Gloria

Especial: Sin temor

Gina Cross
Equipo HEV
2/3 7+ 10+ 2 6

Escopeta SPAS-12 - Explosión
Rng 2 / Pre 3 / Fue 2 / Dañ 1
1 Fatiga

Barreta
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1
1 Fatiga
2 Glorias

Especial: Sin temor

Personal de BM en Mark prototipo
Equipo HEV
1/2 7+ 10+ 2 6

Ballesta de Black Mesa
Rng 3 / Pre 2 / Fue 3 / Dañ 2
1 Fatiga

Barreta
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1
1 Daño
1 Gloria

Especial: Sin temor

Barreta
Equipo HEV

Selecciona un modelo amigo que tenga algún daño. Ese modelo hace +1 de daño con sus armas de rango 1 hasta el final del juego.

Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

Batería
Equipo HEV

Un modelo amigo puede hacer una acción de ataque sin tomar fatiga.

Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

Cargador HEV
Equipo HEV

Remueve todas las fatigas de un modelo amigo y éste puede hacer una acción de guardia sin tomar ninguna fatiga.

Puede ser usado sola una vez por partida.

Balas de punta hueca
Equipo HEV

Selecciona un modelo amigo, el cual hace +1 de daño la próxima vez que haga una acción poderosa.

Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

Cargador de primeros auxilios
Equipo HEV

Remueve todas las fatigas de un modelo amigo, y luego éste puede hacer una acción de movimiento seguida por una acción de ataque con un arma de rango 1.

Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

Detonación
Equipo HEV

Puntúa este objetivo si dos o más modelos enemigos fueron asesinados desde tu último turno de descanso.

1

Módulo de salto largo
Equipo HEV

Puntúa este objetivo si hay modelos amigos sobre todos los objetivos en los hexágonos del tablero del enemigo.

Puede ser usado sola una vez por partida.

2

Descanso
Equipo HEV

Puntúa este objetivo si un modelo amigo está sobre el mismo objetivo desde tu último turno de descanso.

Puede ser usado sola una vez por partida.

2

La raza X (Warband Composition)
El equipo debe tener los siguientes modelos:
1 Gene Worm (Héroe)
2 Pit Drone
El equipo debe tener 1 de los siguientes modelos:
0-1 Pit Worm
0-1 Icthyosaur
El equipo debe tener 1 de los siguientes modelos:
0-1 Shock Trooper
0-1 Voltigore

Gene Worm *
La raza X
2/3 8+ 8+ 2 10

Corriente de biotoxinas
Rng 2 / Pre 1 / Fue 1 / Dañ 1
Empujar

Tentáculos
Rng 1 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 3
1 Daño
1 Gloria

Especial: Furioso

Pit Worm
La raza X

2/3 7+ 7+ 2 6

Haz de energía ocular
Rng 2 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 2 1 Fatiga

Garras delanteras
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 2 1 Fatiga

2 Fatigas

Especial: Refuerzo, Furioso

Ichthyosaur (Xenotherus Ichthycanthus)
La raza X

2/3 8+ 8+ 2 6

Garras
Rng 2 / Pre 1 / Fue 1 / Dañ 1 Empujar

Dientes - Perforar
Rng 1 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 2 1 Daño

1 Gloria

Especial: Furioso

Pit Drone
La raza X

2/3 8+ 7+ 2 4

Espinas lanzables
Rng 3 / Pre 1 / Fue 2 / Dañ 2 Cambio

Brazos garra
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 2 1 Fatiga

1 Daño

Especial: Furioso

Shock Trooper
La raza X

2/3 8+ 7+ 2 4

Shock Roack - Despiadado
Rng 3 / Pre 1 / Fue 2 / Dañ 2 1 Fatiga

Golpe
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 2 1 Fatiga

2 Daños

Especial: Furioso

Voltigore
La raza X

2/3 8+ 7+ 2 4

Energía eléctrica púrpura
Rng 3 / Pre 1 / Fue 3 / Dañ 2 1 Fatiga

Garras delanteras
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 2 1 Fatiga

2 Daños

Especial: Furioso

Saliva tóxica
La raza X

0

Selecciona un modelo amigo que tenga algún daño. Ese modelo obtiene +1 de fuerza con sus armas de rango 1 hasta el final del juego.

CAUTION
WEAR APPROVED BREATHING APPARATUS BEYOND THIS POINT

Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

Chumtoads
La raza X

1

Selecciona un modelo amigo. Ese modelo puede empujar a un modelo enemigo adyacente.



Tecnología biológica
La raza X

1

Un modelo amigo puede hacer una acción de ataque y hacer +1 de daño en ese ataque.



Lanzador de esporas
La raza X

1

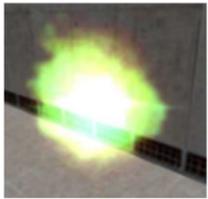
Un modelo amigo puede hacer una acción de ataque y obtener +1 de precisión o +1 de fuerza (elige uno) para ese ataque.



Tecnología de teletransportación
La raza X

2

Mueve hasta 4 modelos amigos 1 hexágono cada uno.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

Flujo químico
La raza X

Puntúa este objetivo si tu héroe asesinó uno o más modelos enemigos desde tu último turno de descanso.



1

Abducción Shock Trooper
La raza X

Puntúa este objetivo si tres o más modelos amigos están adyacentes al mismo modelo enemigo.



Puede ser usado sola una vez por partida.

2

Sprites
La raza X

Puntúa este objetivo si tres o más modelos amigos están en los hexágonos del tablero enemigo.



Puede ser usado sola una vez por partida.

2

Vortigaunts (Warband Composition)
La raza X

El equipo debe tener los siguientes modelos:
1 Vortigaunt X-8973 (Héroe)
1 Vortigaunt sabelotodo

La banda debe tener o bien 2 modelos de Vort Uria, o 4 de los siguientes modelos en cualquier combinación:
0-4 Vortigaunt esclavo
0-4 Vortigaunt Pastor

Especial: s/a

Vortigaunt X-8973 *
Vortigaunts

3/4 9+ 7+ 2 8

Garras - Perforar
Rng 1 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 2 Empujar

1 Fatiga

1 Gloria

Especial: Emboscada, Inspirar

Vortigaunt Sabelotodo
Vortigaunts

2/3 7+ 9+ 2 10

Ataque de descarga eléctrica
Rng 3 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 2 1 Daño

Garras
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 2 1 Daño

2 Daños

Especial: s/a

Vortigaunt esclavo
Vortigaunts

3/4 8+ 7+ 2 4

Garras
Rng 1 / Pre 3 / Fue 2 / Dañ 1

Empujar
1 Fatiga
Veneno

Especial: Zancada

Vortigaunt Pastor
Vortigaunts

2/3 8+ 7+ 2 4

Ferótipos
Rng 2 / Pre 3 / Fue 2 / Dañ 1

Garras
Rng 1 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 1

Cambio
1 Fatiga
Veneno

Especial: s/a

Vort Uria
Vortigaunts

3/4 8+ 7+ 2 6

Garras - Perforar
Rng 1 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 1

Empujar
1 Fatiga
1 Daño

Especial: s/a

Garras afiladas
Vortigaunts

Selecciona un modelo amigo que esté adyacente a un modelo enemigo dañado. Ese modelo hace +1 de daño con sus armas de rango 1 cuando ataque a modelos dañados hasta el final del juego. Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.



Mente colmena
Vortigaunts

Selecciona un modelo enemigo dañado que esté adyacente a algún modelo amigo. Ese modelo obtiene 1 daño. Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.



Energía vort
Vortigaunts

Remueve una fatiga de hasta dos modelos amigos adyacentes al héroe.



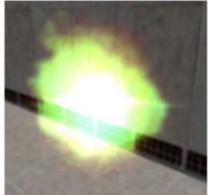
Receta Vort
Vortigaunts

Un modelo amigo puede hacer una acción de ataque contra un modelo enemigo adyacente con daños en él, sin obtener fatiga.



Teletransportación Xen
Vortigaunts

Mueve hasta tres modelos amigos 2 hexágonos cada uno. Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.



Nervios controlados
Vortigaunts

Puntúa este objetivo si un modelo amigo está adyacente a dos o más modelos enemigos dañados.



1

Telepatía Vort
Vortigaunts

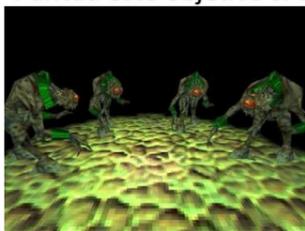
Puntúa este objetivo si hay modelos amigos sobre todos los objetivos del tablero. Puede ser usado sola una vez por partida.



2

Xenotherium subservilia
Vortigaunts

Puntúa este objetivo si todos los modelos amigos están en los hexágonos de inicio del tablero enemigo. Puede ser usado sola una vez por partida.



2

HECU
(Warband Composition)

El equipo debe tener el siguiente modelo:
1 Adrián Shephard (Héroe)

El equipo debe tener o bien 3 HECU de combate cerrado o 2 de los siguientes en cualquier combinación:
1-2 HECU de asalto
0-1 Black Ops
0-1 HECU RPG



1

Adrian Shephard *
HECU

2/3 8+ 8+ 3 8

Pistola Glock 17
Rng 2 / Pre 1 / Fue 1 / Dañ 1

Llave Stillson - Perforar
Rng 1 / Pre 3 / Fue 2 / Dañ 2

Empujar
1 Fatiga
1 Gloria

Especial: Sin temor

HECU de combate cerrado
HECU

3/4 9+ 6+ 2 4

Cuchillo de combate
Rng 1 / Pre 2 / Fue 3 / Dañ 3

1 Fatiga
1 Daño
1 Gloria

Especial: Sin temor, Furioso

HECU de asalto
HECU

2/3 8+ 9+ 2 6

SMG MP5
Rng 3 / Pre 3 / Fue 2 / Dañ 2

Culatazo
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1

Cambio
1 Fatiga
1 Daño

Especial: s/a

Black Ops
HECU

2/3 8+ 9+ 2 6

Granada - Explosión
Rng 2 / Pre 4 / Fue 2 / Dañ 1

Pistola Glock 17
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1

1 Fatiga
1 Fatiga
2 Glorias

Especial: s/a

HECU RPG
HECU

2/3 8+ 9+ 2 6

RPG Rocket Propelled Grenade
Rng 2 / Pre 2 / Fue 3 / Dañ 3 1 Daño

Destornillador
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1 1 Daño

2 Daños

Especial: s/a

0 Municiones
HECU

Selecciona un modelo amigo, el cual hace +1 de daño cuando obtenga dobles durante su siguiente acción de ataque.

Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1 Granada de fragmentación
HECU

Selecciona un modelo amigo que necesite al menos dos o más daños para ser asesinado. Ese modelo obtiene dos daños, y todos los modelos adyacentes obtienen un daño cada uno.

Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1 Granada de humo
HECU

Selecciona un modelo amigo que esté en guardia. Todos los modelos enemigos adyacentes obtienen 1 fatiga.

1 ¡Reconocimiento!
HECU

Selecciona un modelo amigo, el cual inmediatamente realizará una acción de ataque contra su atacante la próxima vez que obtenga daño de un modelo enemigo adyacente.

2 Asistencia médica
HECU

Remueve hasta dos daños de un modelo amigo.

Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

Sector limpio
HECU

Puntúa este objetivo si no hay modelos enemigos sobre algún objetivo.

1

Vanguardia
HECU

Puntúa este objetivo si al menos dos modelos amigos están juntos uno al otro en el tablero hexagonal enemigo.

Puede ser usado sola una vez por partida.

2

M1A1
HECU

Puntúa este objetivo si más de la mitad de los modelos enemigos de una banda han sido asesinados.

Puede ser usado sola una vez por partida.

2

Imperio Combine (Warband Composition)
El equipo debe tener los siguientes modelos:
1 Wallace Breen (Héroe)
1 Consejero Combine
El equipo debe tener 2 de los siguientes en cualquier combinación:
0-2 Francotirador de la vigilancia
0-2 Overwatch Élite
0-2 Soldado de la vigilancia

Wallace Breen *
Imperio Combine

1/2 7+ 10+ 2 8

USP Match 9mm - Perforar
Rng 1 / Pre 3 / Fue 3 / Dañ 2 1 Gloria

1 Gloria

2 Gloria

Especial: Refuerzo, Inspirar

Consejero Combine Shu'ualathoi
Imperio Combine

2/3 8+ 8+ 2 6

Telekinesis - Despiadado
Rng 2 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 2 Empujar

Lengua - Retroceso
Rng 1 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 2 Empujar

2 Daños

Especial: Explorador, Regeneración

Francotirador de la vigilancia
Imperio Combine

2/3 8+ 8+ 2 4

Rifle de francotirador Overwatch
Rng 4 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1 1 Fatiga

Culatazo
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1 1 Fatiga

2 Daños

Especial: s/a

Overwatch Élite
Imperio Combine

2/3 8+ 8+ 2 4

Rifle de pulso - Perforar
Rng 3 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1 1 Daño

Culatazo
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1 1 Daño

2 Fatigas

Especial: s/a

Soldado de la vigilancia
Imperio Combine

2/3 8+ 6+ 2 4

MP7 - Retroceso
Rng 2 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1 Empujar

Picana eléctrica - Retroceso
Rng 1 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 2 Empujar

2 Daños

Especial: s/a

0 Medkit
Imperio Combine

Selecciona un modelo amigo que solo haya tomado acción de guardia desde tu último turno de descanso. Ese modelo obtiene +2 de salud hasta el final del juego.

Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1  **Breencast**
Imperio Combine

Un modelo amigo puede inmediatamente atacar al mismo objetivo otra vez si ataca a un enemigo con armas de rango 1 y no hizo ningún daño.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1  **Nuestros benefactores**
Imperio Combine

Remueve toda la fatiga de un modelo amigo y éste puede hacer una acción de guardia sin obtener ninguna fatiga.



1  **Transporte Blindado de personal**
Imperio Combine

Un modelo amigo obtiene +2 de movimiento la próxima vez que haga una acción de mover.



2  **Cascada de resonancia**
Imperio Combine

Selecciona un modelo amigo y asesínalo, luego todos los modelos adyacentes obtienen 2 daños.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

Acechador
Imperio Combine

Puntúa este objetivo si tu héroe asesinó a un modelo enemigo desde tu último turno de descanso.



1

Barricada Combine
Imperio Combine

Puntúa este objetivo si un modelo amigo permanece en el mismo objetivo en el cual estuvo desde tu último turno de descanso.

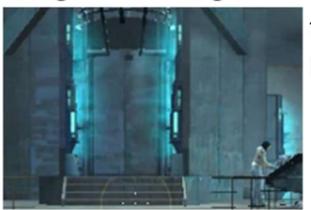


Puede ser usado sola una vez por partida.

2

Teletransportador de la Alianza
Imperio Combine

Puntúa este objetivo si hay al menos un modelo amigo en un hexágono de tablero amigo, tablero enemigo, de inicio y de objetivo.



Puede ser usado sola una vez por partida.

2

Xen (Mundo fronterizo) (Warband Composition)

El equipo debe tener 1 de los siguientes modelos:

- 0-1 Gonarch (Héroe)
- 0-1 Gargantúa (Héroe)

Si el equipo tiene a Gonarch como héroe, debe tener 3 modelos de Zombie venenoso. Si el equipo tiene a Gargantúa como héroe, debe tener 4 de los siguientes en cualquier combinación:

- 0-4 Alien Grunt
- 0-4 Zombie infectado
- 0-3 Zombie rápido

1

Gonarch*
Xen

 **2/3**  **6+**  **9+**  **2**  **14**

Patas delanteras - Retroceso
Rng 1 / Pre 3 / Fue 3 / Dañ 2  Empujar

Headcrabs bebés - Ráfaga
Rng 1 / Pre 1 / Fue 1 / Dañ 1  Empujar

 2 Daños

1 Especial: Temor, Sin temor, Revivir

Gargantúa*
Xen

 **3/4**  **9+**  **7+**  **3**  **8**

Onda sónica - Perforar
Rng 1 / Pre 3 / Fue 2 / Dañ 2  Empujar

Pinzas de fuego - Ráfaga, Veneno
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1  1 Fatiga

 1 Daño

1 Especial: Furioso, Zancada

Zombie venenoso
Xen

 **1/2**  **8+**  **8+**  **2**  **6**

Garras - Veneno
Rng 1 / Pre 3 / Fue 2 / Dañ 2  Empujar

 1 Fatiga

 1 Daño

1 Especial: s/a

Alien Grunt
Xen

 **2/3**  **8+**  **8+**  **2**  **6**

Lanzador de avispones
Rng 3 / Pre 1 / Fue 2 / Dañ 1  Cambio

Golpe
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1  1 Fatiga

 1 Daño

1 Especial: s/a

Zombie rápido
Xen

 **3/4**  **8+**  **8+**  **2**  **4**

Cuchillada doble
Rng 1 / Pre 3 / Fue 2 / Dañ 2  Empujar

 1 Fatiga

 1 Daño

1 Especial: s/a

0  **¿¡Qué habéis hecho!!?**
Xen

Si tu héroe tiene al menos 6 daños, hace +1 de daño hasta el final del juego.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1  **Cámara de curación Xen**
Xen

Si tu héroe está adyacente a un modelo enemigo, puede hacer una acción de ataque, y si el blanco es asesinado por el héroe puedes remover 1 fatiga y 2 daños.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1  **Orbe de teletransportación**
Xen

Mueve hasta tres modelos amigos 1 hexágono cada uno.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1  **"Big Momma"**
Xen

Un modelo amigo puede empujar un modelo enemigo adyacente, pero en su lugar puede no moverse.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

2  **Enjambre headcrab**
Xen

Selecciona un modelo amigo que tenga algún daño. Todos los modelos enemigos adyacentes obtienen 1 daño.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

¡No podés ganar, no podés ganar!
Xen

Puntúa este objetivo si tu héroe asesinó un modelo enemigo desde tu anterior turno de descanso.



1 

Vigilancia Xen
Xen

Puntúa este objetivo si tu héroe solo ha tomado la acción de guardia desde tu anterior turno de descanso.



Puede ser usado sola una vez por partida. **2** 

Territoriales
Xen

Puntúa este objetivo si no hay modelos enemigos en los hexágonos del tablero amigo.



Puede ser usado sola una vez por partida. **2** 

 **La Resistencia** (Warband Composition)

El equipo debe tener el siguiente modelo:
1 Barney Calhoun (Héroe)

El equipo debe tener 3 de los siguientes en cualquier combinación:
0-3 Soldado con SMG
0-3 Padre Grigori
0-3 Alyx Vance

La banda debe tener o bien 1 Dog o 3 de los siguientes modelos en cualquier combinación:
0-3 Odessa Cabbage
0-3 Eli Vance



 **Barney Calhoun ***
La Resistencia

 2/3 10+ 7+ 2 6

Gancho Barnacle - Perforar
Rng 1 / Pre 3 / Fue 3 / Dañ 2

 Empujar
Empujar
2 Glorias

 Especial: Refuerzo, Inspirar

 **Dog**
La Resistencia

 2/3 8+ 10+ 2 8

Manipulador de campos de energía - Retroceso
Rng 3 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 2

Manipuladores
Rng 1 / Pre 1 / Fue 1 / Dañ 2

 Cambio
1 Fatiga
1 Daño

 Especial: s/a

 **Soldado con SMG**
La Resistencia

 2/3 8+ 7+ 2 4

SMG1 MP
Rng 4 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 2

Culatazo
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1

 Cambio
1 Fatiga
1 Daño

 Especial: s/a

 **Padre Grigori**
La Resistencia

 2/3 8+ 7+ 2 4

Annabelle
Rng 2 / Pre 2 / Fue 3 / Dañ 2

Culatazo
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1

 Cambio
1 Fatiga
1 Daño

 Especial: s/a

 **Alyx Vance**
La Resistencia

 2/3 7+ 7+ 2 4

Pistola de Alyx
Rng 3 / Pre 3 / Fue 1 / Dañ 1

Guantes de gravedad
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1

 Cambio
Cambio
2 Daños

 Especial: Volador

 **Odessa Cabbage**
La Resistencia

 2/3 8+ 6+ 2 4

RPG de La Resistencia
Rng 3 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 2

Llave Stillson
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 2

 Empujar
Cambio
1 Daño

 Especial: Explorador, Zancada

 **Eli Vance**
La Resistencia

 2/3 7+ 8+ 2 6

Pistola de gravedad
Rng 2 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 2

Culatazo
Rng 1 / Pre 1 / Fue 1 / Dañ 2

 Empujar
Cambio
1 Daño

 Especial: Emboscada

0  **SPAS-12 Combine**
La Resistencia

Selecciona un modelo amigo adyacente a tu héroe. Ese modelo obtiene +1 de rango y +1 de precisión con sus armas de rango 2+ hasta el final del juego.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1  **"El Junker"**
La Resistencia

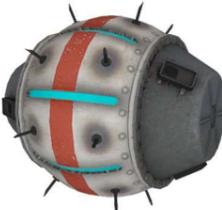
Mueve un modelo amigo hasta 3 hexágonos, finalizando su movimiento adyacente a tu héroe.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1  **Dispositivo Magnusson**
La Resistencia

Selecciona un modelo amigo, el cual hace +1 de daño la próxima vez que use una acción Poderosa con un arma de rango 2+.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1 **Trampas de Ravenholm**
La Resistencia

Selecciona un modelo enemigo dentro de 4 hexágonos y en línea de visión de algún modelo amigo. La próxima vez que un modelo amigo seleccione como objetivo a ese enemigo con un arma de rango 2+, puede tirar 2 dados adicionales para impactar.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

2 **Winston**
La Resistencia

Gana 3 glorias.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

Sistemas de Comunicación de la Resistencia
La Resistencia



Puntúa este objetivo si tienes 5 o más glorias.



1

Puesto del Faro
La Resistencia



Puntúa este objetivo si tres o más modelos amigos atacaron al mismo enemigo con armas de rango 2+ desde tu último turno de descanso.



2

New Little Odessa
La Resistencia

Puntúa este objetivo si no hay modelos enemigos en hexágonos del tablero amigo.



Puede ser usado sola una vez por partida.



2

 **Aperture Science** (Warband Composition)

El equipo debe tener 1 de los siguientes modelos:

- 1 Chell (Heroína)

El equipo debe tener 3 de los siguientes en cualquier combinación:

- 0-3 Sujeto 7384
- 0-3 Sujeto 503

El equipo debe tener o bien 1 Sujeto 0245 o 2 Atlas y P-body



 **Chell ***
Aperture Science

 3/4 9+ 9+ 2 8

ASHPD - Retroceso
Rng 1 / Pre 3 / Fue 3 / Dañ 3

-  Empujar
-  Empujar
-  2 Glorias

 Especial: Comandar

 **Sujeto 0245**
Aperture Science

 2/3 7+ 7+ 2 6

ASHPD - Despiadado
Rng 6 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 2

-  1 Daño

ASHPD
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1

-  1 Daño
-  2 Daños

 Especial: s/a

 **Sujeto 7384**
Aperture Science

 3/4 8+ 6+ 3 4

ASHPD
Rng 3 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 1

-  Cambio

ASHPD
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1

-  1 Fatiga
-  1 Daño

 Especial: s/a

 **Sujeto 503**
Aperture Science

 3/4 8+ 6+ 3 4

ASHPD
Rng 2 / Pre 1 / Fue 1 / Dañ 1

-  Empujar

ASHPD
Rng 1 / Pre 3 / Fue 2 / Dañ 1

-  1 Fatiga
-  1 Daño

 Especial: Zancada

 **Atlas y P-body**
Aperture Science

 3/4 8+ 6+ 2 4

ASHPD
Rng 1 / Pre 4 / Fue 4 / Dañ 1

-  Empujar
-  Empujar
-  2 Fatigas

 Especial: Zancada

0  **Wheatley**
Aperture Science

Todos los modelos amigos adyacentes a tu héroe obtienen +1 de resistencia hasta tu siguiente turno de descanso.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1  **GLaDOS**
Aperture Science

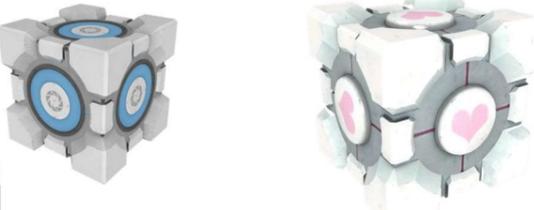
Selecciona dos modelos amigos que estén adyacentes al mismo modelo enemigo. Ambos modelos pueden hacer una acción de ataque contra él sin obtener fatiga.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1  **Cubos de contención contrapesados**
Aperture Science

Dos modelos amigos pueden hacer una acción de guardia.



1  **Portal**
Aperture Science

Selecciona un modelo amigo que tenga algún daño, el cual puede hacer una acción de prisa sin obtener fatiga, pero debe terminar su movimiento al menos a 3 hexágonos más lejos del enemigo más cercano.



2  **Mel**
Aperture Science

Selecciona un modelo amigo que haya sido asesinado y colócalo en un hexágono de inicio sin ocupar en tu tablero amigo.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

Pruebas exitosas

Puntúa este objetivo si cinco o más modelos amigos permanecen vivos.



1

Relevo
Aperture Science

Puntúa este objetivo si dos o más modelos amigos fueron asesinados desde tu último turno de descanso.



Puede ser usado sola una vez por partida.

2

Torreta centinela

Puntúa este objetivo si tu héroe permanece en tu tablero hexagonal amigo al menos a 3 hexágonos más lejos del modelo enemigo más cercano.



Puede ser usado sola una vez por partida.

2

Counter-Terrorist (Warband Composition)

El equipo debe tener los siguientes modelos:

- 1 V.I.P. (Héroe)
- 1 Seal Team 6

El equipo debe tener 3 de los siguientes en cualquier combinación:

- 0-3 GSG-9
- 0-3 G.I.G.N.
- 0-1 S.A.S.

1

V.I.P.*
Counter-Terrorist

3/4 8+ 8+ 2 6

K&M .45 Tactical USP
Rng 2 / Pre 1 / Fue 3 / Dañ 3

Cuchillo - Perforar
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 2

Empujar
1 Daño
1 Gloria

Especial: Refuerzo

GSG-9
Counter-Terrorist

3/4 7+ 7+ 2 6

Maverick M4 - Veneno
Rng 3 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 2

Cuchillo
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1

Cambio
1 Fatiga
1 Gloria

Especial: s/a

S.A.S.
Counter-Terrorist

2/3 7+ 7+ 2 6

Leone 12 Gauge Super - Veneno,
Despiadado
Rng 3 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1

Cuchillo
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1

Cambio
1 Fatiga
1 Daño

Especial: s/a

G.I.G.N.
Counter-Terrorist

3/4 8+ 6+ 2 6

Five Seven 5-7 - Veneno
Rng 2 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 1

Cuchillo
Rng 1 / Pre 2 / Fue 1 / Dañ 2

Empujar
Cambio
1 Fatiga

Especial: s/a

SEAL Team 6
Counter-Terrorist

2/3 7+ 7+ 2 8

Cuchillo - Perforar
Rng 1 / Pre 2 / Fue 2 / Dañ 2

K&M .45 Tactical USP
Rng 1 / Pre 1 / Fue 1 / Dañ 3

Empujar
Empujar
2 Daños

Especial: Furioso, Regeneración

0

Visión nocturna
Counter-Terrorist

Selecciona un modelo amigo el cual obtiene +X de precisión y +X de fuerza con sus armas de rango 1 hasta el final del juego, donde X es el número de turnos de descanso que tu banda ha tomado.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1

Granada de humo
Counter-Terrorist

Selecciona un modelo amigo, el cual coloca un marcador extra de veneno la siguiente vez que impacte con un arma que tenga la regla especial veneno.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

1

Camper
Counter-Terrorist

Dos modelos amigos pueden hacer una acción de guardia.



1

Cuchillazo por la espalda
Counter-Terrorist

Selecciona un modelo amigo que esté adyacente a un modelo enemigo. Ese modelo puede hacer una acción de ataque con un arma de rango 1 sin obtener fatiga.



2

Sports Utility Vehicle SUV
Counter-Terrorist

Mueve un modelo amigo hasta 8 hexágonos.



Puede ser usado sola una vez por turno de descanso.

En la mira
Counter-Terrorist

Puntúa este objetivo si hay dos o más marcadores de veneno colocados sobre los modelos enemigos.



1

Rush B
Counter-Terrorist

Puntúa este objetivo si hay modelos amigos sobre todos los objetivos del tablero hexagonal enemigo.



Puede ser usado sola una vez por partida.

2

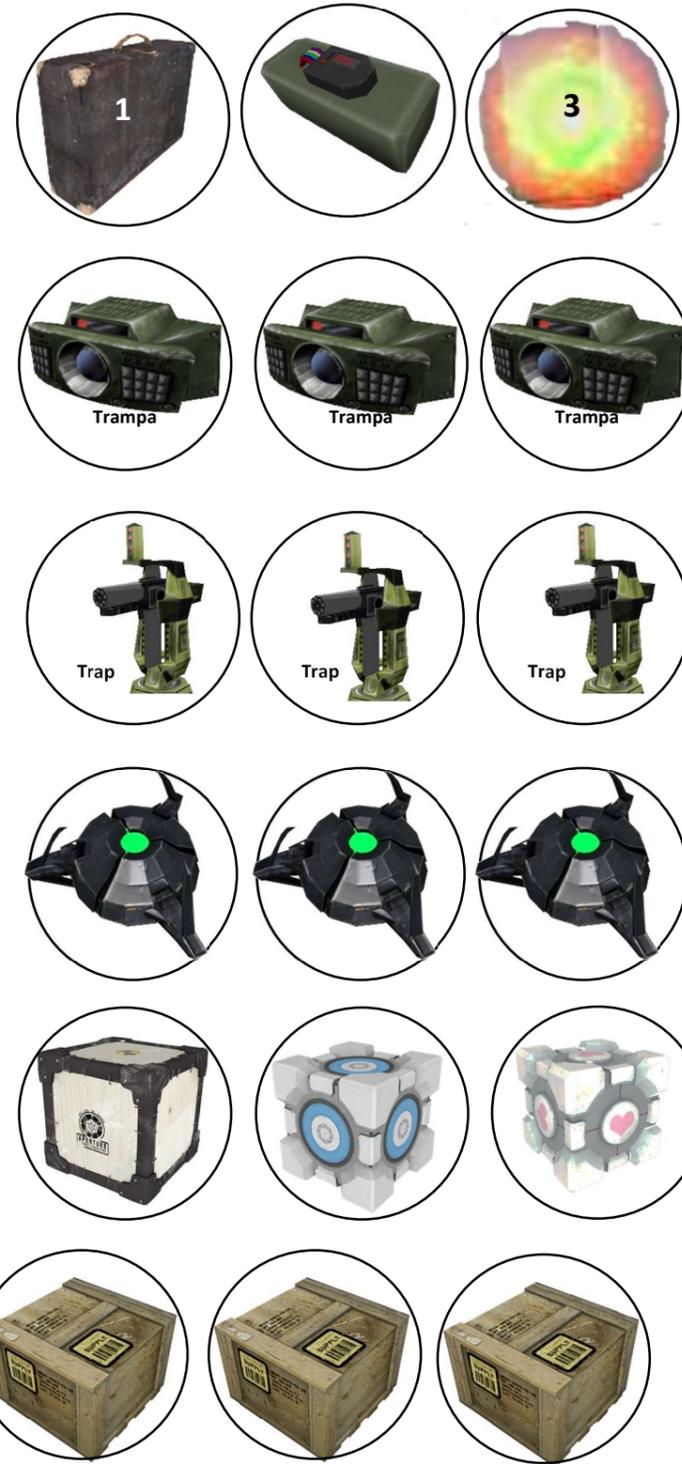
"Protect de V.I.P. team..."
Counter-Terrorist

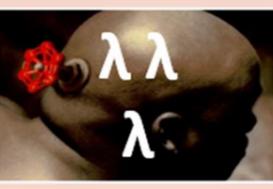


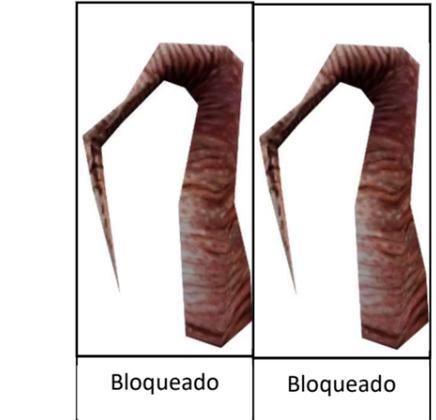
Puntúa este objetivo si dos o más modelos enemigos fueron asesinados desde tu último turno de descanso.

Puede ser usado sola una vez por partida.

2



Jugador 1	Jugador 2
Puntos de Victoria	Puntos de Victoria
	
Puntos de Gloria	Puntos de Gloria
	
Prioridad	Prioridad
	



					
VIP	SEAL 6	GIGN	SAS	Traje HEV	GSG-9
					
Gargantúa	Gene Worm	Voltigore	Pit Worm		
					
HECU Asalto	Grunt	Dog	Ichthysaur		
					
Grunt	Bloqueado	Bloqueado	Bloqueado	Bloqueado	Sujeto de prueba

Disclaimer: I'm a huge Half Life fan so I thought I'd adapt the One Page Rules Arena GF profiles to the game universe, free of charge, without particular monetary intentions
I'm not a graphic designer, my job was simply to try to fit the profiles.
The ideal would be to have minis, but since they didn't exist, I left 2D models assembled to cut out.
Remember to buy the original video game and collaborate with One page Rules. Sorry for the language but my native language is Spanish, if at any time I can I will leave it translated into English, otherwise you are free to do so.
The cards and miniatures are ready to be printed in A3 size, with the possibility of using magic card protectors.
PS: we need Half Life 3!

Descargo de responsabilidad: soy un gran fan de Half Life así que pensé en adaptar los perfiles de One Page Rules Arena GF al universo del videojuego, gratuitamente, sin intenciones monetarias particulares
No soy diseñador gráfico, mi trabajo consistió simplemente en tratar de encajar los perfiles.
Lo ideal sería tener minis, pero al no existir, dejé armados modelos 2D para recortar.
Recuerden comprar el videojuego original y colaborar con One page Rules. Perdón por el idioma pero mi lengua nativa es el castellano, si en algún momento puedo lo dejaré traducido al inglés, sino son libres de hacerlo.
Las cartas y miniaturas están preparadas para ser impresas en tamaño A3, con posibilidad de usar protectores de cartas magic
PD: ¡necesitamos Half Life 3!

													
Dr. Freeman	Mark IV	Colette	Gina	Prototipo	Pit Drone	Pit Drone	Pastor	Shock Trooper	Sabelotodo	X-8973	Uriah		
													
Uriah	Esclavo	Esclavo	Pastor	Shephard	HECU CC	HECU CC	HECU CC	Black Ops	HECU RPG	Wallace	Sniper		
													
Élite	Soldado	Gonarch	G-man	Venenoso	Venenoso	Grigori	Barney	Rápido	Soldado SMG	Alyx			
													
Odessa	Eli	Eli	Sujeto de prueba	Chell	7384	503	504	0245	Atlas	Venenoso	Mel	P-body	Consejero