

# GUERRERO I

PUNTOS: 21

AGILIDAD	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
3	3	3	3 (4)	3	3

## ARMADURA:

### ARMA: Filo pequeño

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACIÓN: 2

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:

## BIL.:

## EQUIPO:

### ARMA:

COMBATE: -

FUERZA: -

PENETRACIÓN: -

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



**REGLAS ESPECIALES:** puede controlar o interaccionar con los objetivos de los escenarios.

Genera sólo 1 PD en lugar de los 2 habituales.

Ignora la complicación impuesta por acumulación de marcadores de Pavor.

Puede Trepar como si fuese Terreno normal.

**WARMONGER**

# GUERRERO 2

PUNTOS: 25

AGILIDAD

3

COMBATE

3

PRECISIÓN

3

FUERZA

3 (5)

DUREZA

3

CORAJE

3

ARMADURA:

ARMA: Arco

COMBATE: -

FUERZA: 3

PENETRACIÓN: 2

DISTANCIA ( 20 / 40 / 60 )

REGLAS ESPECIALES:

BIL.:

EQUIPO:

ARMA: Arco (c/c) - maza madera

COMBATE:

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 1

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES: 1 complicación a Fuerza



**REGLAS ESPECIALES:** puede controlar o interaccionar con los objetivos de los escenarios.

Genera sólo 1 PD en lugar de los 2 habituales.

Ignora la complicación impuesta por acumulación de marcadores de Pavor.

Puede Trepar como si fuese Terreno normal.

**WARMONGER**

# GUERRERO 3

PUNTOS: 19

AGILIDAD

3

COMBATE

3

PRECISIÓN

3

FUERZA

3 (5)

DUREZA

3

CORAJE

3

ARMADURA:

ARMA: Garras

COMBATE: -

FUERZA: -

PENETRACIÓN: 3

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:

BIL.:

EQUIPO:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



**REGLAS ESPECIALES:** puede controlar o interaccionar con los objetivos de los escenarios.

Genera sólo 1 PD en lugar de los 2 habituales.

Ignora la complicación impuesta por acumulación de marcadores de Pavor.

Puede Trepar como si fuese Terreno normal.

**WARMONGER**

# VETERANO I

PUNTOS: 35

AGILIDAD

4 (3)

COMBATE

4

PRECISIÓN

4

FUERZA

4 (7)

DUREZA

4

CORAJE

4

ARMADURA:

ARMA: Filo pesado

COMBATE: -

FUERZA: +3

PENETRACIÓN: 4

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES: -1 Agilidad

BIL.:

EQUIPO:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



REGLAS ESPECIALES: Ignora la complicación impuesta por acumulación de marcadores de Pavor.

Puede Trepar como si fuese Terreno normal.

WARMONGER

# VETERANO 2

PUNTOS: 40

AGILIDAD

4

COMBATE

4

PRECISIÓN

4

FUERZA

4 (6)

DUREZA

4

CORAJE

4

ARMADURA: Ropas resistentes

BIL.: 2

EQUIPO:

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 3

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES: -1 Agilidad

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



REGLAS ESPECIALES: Ignora la complicación impuesta por acumulación de marcadores de Pavor.

Puede Trepar como si fuese Terreno normal.

WARMONGER

# CRIATURA

PUNTOS: 68

AGILIDAD

5

COMBATE

4

PRECISIÓN

4

FUERZA

5

DUREZA

5

CORAJE

5

ARMADURA: Hueso

BIL.: 3

EQUIPO:

ARMA: Garras x2 (ventaja Combate)

COMBATE: -

FUERZA: -

PENETRACIÓN: 3

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES: 1 ventaja a Combate

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



REGLAS ESPECIALES / MEJORAS: Ignora la complicación impuesta por acumulación de marcadores de Pavor.

Puede Trepar como si fuese Terreno normal.

Brutal (8 pts): 2 marcadores de Pavor cuando Abate enemigos.

Garras venenosas (5 pts): veneno de Fuerza 3.

**WARMONGER**

# HÉROE

PUNTOS: 86

AGILIDAD

6 (7)

COMBATE

5 (6)

PRECISIÓN

5

FUERZA

4 (6)

DUREZA

4

CORAJE

5

ARMADURA: Hueso

BLI.: 3

EQUIPO:

ARMA: Filo medio x2 (vent. Combate)

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 3

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



REGLAS ESPECIALES / MEJORAS: Ignora la complicación impuesta por acumulación de marcadores de Pavor.

Puede Trepar como si fuese Terreno normal.

Ágil (10 pts): +1 Agilidad.

Testarudo (5 pts): con un 1 en la tirada de Combate repite la tirada.

WARMONGER

# HECHICERO

PUNTOS: 56

AGILIDAD

5

COMBATE

2

PRECISIÓN

2

FUERZA

3 (5)

DUREZA

3

CORAJE

5

ARMADURA:

ARMA: Maza

COMBATE: -

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 1

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:

BLI.:

EQUIPO:

HECHIZOS

1 PD: Tinieblas (Sombras)

2 PD: Pesadillas (Locura)

3 PD: Condenación (Maldición)



**REGLAS ESPECIALES:** Ignora la complicación impuesta por acumulación de marcadores de Pavor.

Puede Trepar como si fuese Terreno normal.

**WARMONGER**