

GUERRERO I

PUNTOS: 21

AGILIDAD

3

COMBATE

3

PRECISIÓN

3

FUERZA

3 (4)

DUREZA

3

CORAJE

3

ARMADURA:

BLI.:

EQUIPO:

ARMA: Filo pequeño

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACIÓN: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



REGLAS ESPECIALES: puede controlar o interactuar 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:

BLI.:

EQUIPO:

ARMA: Arco (c/c) - maza madera

COMBATE:

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: 1 complicación a Fuerza



REGLAS ESPECIALES: puede controlar o interactuar 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:

BLI.:

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	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
4 (3)	4	4	4 (7)	4	4

ARMADURA:

Bli.:

EQUIPO:

ARMA: Filo pesado

COMBATE: -

FUERZA: +3

PENETRACIÓN: 4

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

VETERANO 2

PUNTOS: 40

AGILIDAD	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
4	4	4	4 (6)	4	4

ARMADURA: Ropas resistentes

Bli.: 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

CRUATURA

PUNTOS: 68

AGILIDAD

5

COMBATE

4

PRECISIÓN

4

FUERZA

5

DUREZA

5

CORAJE

5

ARMADURA: Hueso

BLI.: 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	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
6 (7)	5 (6)	5	4 (6)	4	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 Trepas 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	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
5	2	2	3 (5)	3	5

ARMADURA:

Bli.:

EQUIPO:

ARMA: Maza

COMBATE: -

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

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 Trepas como si fuese Terreno normal.

WARMONGER