

# GUERRERO I

PUNTOS: 21

AGILIDAD

3

COMBATE

3

PRECISIÓN

3

FUERZA

3 (4)

DUREZA

3

CORAJE

3

## ARMADURA:

ARMA: Lanza

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACIÓN: -

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES: +1 Fuerza y Penetración por cada Acción de Asalto.

## BLI.:

## EQUIPO:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



**REGLAS ESPECIALES:** ignora el Terreno difícil o abrupto. No obtiene ventaja por tener miniaturas aliadas en un Combate múltiple. Si Abate a un enemigo sin miniaturas aliadas a 10 cm o menos obtiene 1 PD adicional para su reserva. Una vez que se gaste, este PD adicional no se repone junto con los demás.

WARMONGER

## GUERRERO 2

PUNTOS: 21

AGILIDAD

3

COMBATE

3

PRECISIÓN

3

FUERZA

3 (5)

DUREZA

3

CORAJE

3

ARMADURA:

Bli.:

EQUIPO:

ARMA: Maza

COMBATE: -

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 1

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



**REGLAS ESPECIALES:** ignora el Terreno difícil o abrupto. No obtiene ventaja por tener miniaturas aliadas en un Combate múltiple. Si Abate a un enemigo sin miniaturas aliadas a 10 cm o menos obtiene 1 PD adicional para su reserva. Una vez que se gaste, este PD adicional no se repone junto con los demás.

WARMONGER



## GUERRERO 3

PUNTOS: 35

AGILIDAD

3

COMBATE

3

PRECISIÓN

3

FUERZA

3 (5)

DUREZA

3

CORAJE

3

### ARMADURA:

**ARMA:** Arco de acero

COMBATE: -

FUERZA: 3

PENETRACIÓN: 2

DISTANCIA ( 20 / 40 / 60 )

REGLAS ESPECIALES: 1 ventaja a Fuerza

### Bli.:

### EQUIPO:

**ARMA:** Arco (c/c) - maza madera

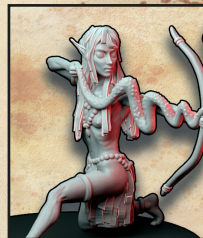
COMBATE:

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 1

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES: 1 complicación a Fuerza



**REGLAS ESPECIALES:** ignora el Terreno difícil o abrupto. No obtiene ventaja por tener miniaturas aliadas en un Combate múltiple. Si Abate a un enemigo sin miniaturas aliadas a 10 cm o menos obtiene 1 PD adicional para su reserva. Una vez que se gaste, este PD adicional no se repone junto con los demás.

WARMONGER

# VETERANO I

PUNTOS: 37

AGILIDAD

4

COMBATE

4 (3)

PRECISIÓN

4

FUERZA

4 (5)

DUREZA

4

CORAJE

4

ARMADURA:

Bli.:

EQUIPO: Escudo

ARMA: Lanza

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACIÓN: -

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES: +1 Fuerza y Penetración por cada Acción de Asalto.

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



**REGLAS ESPECIALES:** ignora el Terreno difícil o abrupto. No obtiene ventaja por tener miniaturas aliadas en un Combate múltiple. Si Abate a un enemigo sin miniaturas aliadas a 10 cm o menos obtiene 1 PD adicional para su reserva. Una vez que se gaste, este PD adicional no se repone junto con los demás.

WARMONGER



## VETERANO 2

PUNTOS: 46

AGILIDAD

4

COMBATE

4

PRECISIÓN

4

FUERZA

4 (6)

DUREZA

4

CORAJE

4

ARMADURA: Piel

Bli.: 2

EQUIPO: Escudo

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 3

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES: -1 Agilidad

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



**REGLAS ESPECIALES:** ignora el Terreno difícil o abrupto. No obtiene ventaja por tener miniaturas aliadas en un Combate múltiple. Si Abate a un enemigo sin miniaturas aliadas a 10 cm o menos obtiene 1 PD adicional para su reserva. Una vez que se gaste, este PD adicional no se repone junto con los demás.

WARMONGER

# CRIAURA

PUNTOS: 65

AGILIDAD

5

COMBATE

4

PRECISIÓN

4

FUERZA

5

DUREZA

5

CORAJE

5

ARMADURA: Huesos o pellejos

Bli.: 3

EQUIPO:

ARMA: Garras x 2

COMBATE: -

FUERZA: -

PENETRACIÓN: 3

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES: 1 ventaja a Combate

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



**REGLAS ESPECIALES / MEJORAS:** ignora el Terreno difícil o abrupto. No obtiene ventaja por tener miniaturas aliadas en un Combate múltiple. Si Abate a un enemigo sin miniaturas aliadas a 10 cm o menos obtiene 1 PD adicional para su reserva. Una vez que se gaste, este PD adicional no se repone junto con los demás.

**Constrictora (5 pts):** si gasta 1 PD adicional al Combatir el enemigo tiene 1 complicación en Combate.

**Veneno (5 pts):** tiene veneno de Fuerza 3.

WARMONGER



# HÉROE

PUNTOS: 71

AGILIDAD

6

COMBATE

5

PRECISIÓN

5

FUERZA

4 (6)

DUREZA

4

CORAJE

5

## ARMADURA:

ARMA: Lanza

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACIÓN: -

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES: +1 Fuerza y Penetración por cada Acción de Asalto.

## BLI.:

## EQUIPO:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



**REGLAS ESPECIALES / MEJORAS:** ignora el Terreno difícil o abrupto. No obtiene ventaja por tener miniaturas aliadas en un Combate múltiple. Si Abate a un enemigo sin miniaturas aliadas a 10 cm o menos obtiene 1 PD adicional para su reserva. Una vez que se gaste, este PD adicional no se repone junto con los demás.

**Montado (15 pts):** mueve 15 cm, pero no escala superficies verticales, ni Rapiña cadáveres.

**Violento (10 pts):** +1 a Fuerza.

WARMONGER

# HECHICERO

PUNTOS: 54

AGILIDAD

5

COMBATE

2

PRECISIÓN

2

FUERZA

3 (5)

DUREZA

3

CORAJE

5

## ARMADURA:

ARMA: Garras

COMBATE: -

FUERZA: -

PENETRACIÓN: 3

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:

## BLI.:

## EQUIPO:

### HECHIZOS

1 PD: Enraizar (Naturaleza)

2 PD: Espinas (Naturaleza)

3 PD: Terremoto (Elementos)



**REGLAS ESPECIALES:** ignora el Terreno difícil o abrupto. No obtiene ventaja por tener miniaturas aliadas en un Combate múltiple. Si Abate a un enemigo sin miniaturas aliadas a 10 cm o menos obtiene 1 PD adicional para su reserva. Una vez que se gaste, este PD adicional no se repone junto con los demás.

WARMONGER