

GUERRERO I

PUNTOS: 21

AGILIDAD	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
3	3	3	3 (4)	3	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	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
3	3	3	3 (5)	3	3

ARMADURA:

ARMA: Maza

COMBATE: -

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

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 3

PUNTOS: 35

AGILIDAD	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
3	3	3	3 (5)	3	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	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
4	4 (3)	4	4 (5)	4	4

ARMADURA:

ARMA: Lanza

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACIÓN: -

DISTANCIA (/ /)

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

BLI.:

EQUIPO: Escudo

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

ARMADURA: Pieles

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

CRIATURA

PUNTOS: 65

AGILIDAD	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
5	4	4	5	5	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	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
6	5	5	4 (6)	4	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	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
5	2	2	3 (5)	3	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