

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: Veteranos, Héroes y Criaturas poseen Alas (vuelos cortos). Llamada a la batalla: 1 vez por partida (1 PD), todas las miniaturas aliadas ganan +10 cm a uno de sus Movimientos hasta fin de Turno.

WARMONGER

GUERRERO 2

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: Veteranos, Héroes y Criaturas poseen Alas (vuelos cortos). Llamada a la batalla: 1 vez por partida (1 PD), todas las miniaturas aliadas ganan +10 cm a uno de sus Movimientos hasta fin de Turno.

WARMONGER

GUERRERO 3

PUNTOS: 19

AGILIDAD

3

COMBATE

3

PRECISIÓN

3

FUERZA

3

DUREZA

3

CORAJE

3

ARMADURA:

BLI.:

EQUIPO:

ARMA: Garras

COMBATE: -

FUERZA: -

PENETRACIÓN: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

AARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



REGLAS ESPECIALES: Veteranos, Héroes y Criaturas poseen Alas (vuelos cortos). Llamada a la batalla: 1 vez por partida (1 PD), todas las miniaturas aliadas ganan +10 cm a uno de sus Movimientos hasta fin de Turno.

WARMONGER

VETERANO I

PUNTOS: 33

AGILIDAD

4

COMBATE

4

PRECISIÓN

4

FUERZA

4

DUREZA

4

CORAJE

4

ARMADURA:

BLI.:

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: Veteranos, Héroes y Criaturas poseen Alas (vuelos cortos). Llamada a la batalla: 1 vez por partida (1 PD), todas las miniaturas aliadas ganan +10 cm a uno de sus Movimientos hasta fin de Turno.

WARMONGER

VETERANO 2

PUNTOS: 33

AGILIDAD

4

COMBATE

4

PRECISIÓN

4

FUERZA

4

DUREZA

4

CORAJE

4

ARMADURA:

BLI.:

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: Veteranos, Héroes y Criaturas poseen Alas (vuelos cortos). Llamada a la batalla: 1 vez por partida (1 PD), todas las miniaturas aliadas ganan +10 cm a uno de sus Movimientos hasta fin de Turno.

WARMONGER

CRIATURA

PUNTOS: 72

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: Veteranos, Héroes y Criaturas poseen Alas (vuelos cortos). Llamada a la batalla: 1 vez por partida (1 PD), todas las miniaturas aliadas ganan +10 cm a uno de sus Movimientos hasta fin de Turno.

Aspecto atroz (12 pts): el rival debe superar Coraje para asaltarla.

Múltiples cabezas(10 pts): 360° de visión.

WARMONGER

HÉROE

PUNTOS: 99

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

ARMADURA: Huesos o pellejos

BLI.: 3 + 2 EQUIPO:

ARMA: Filo medio de acero

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: 1 ventaja a Fuerza

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



REGLAS ESPECIALES / MEJORAS: Veteranos, Héroes y Criaturas poseen Alas (vuelos cortos). Llamada a la batalla: 1 vez por partida (1 PD), todas las miniaturas aliadas ganan +10 cm a uno de sus Movimientos hasta fin de Turno.

Impavido (10 pts): inmune a la retirada por acumulación de Pavor (doble de Coraje).

Piel curtida (18 pts): +2 Blindaje (acumulable con equipo).

WARMONGER

HECHICERO

PUNTOS: 50

AGILIDAD

5

COMBATE

2

PRECISIÓN

2

FUERZA

3

DUREZA

3

CORAJE

5

ARMADURA:

BLI.:

EQUIPO:

ARMA:

COMBATE: -

FUERZA: -

PENETRACIÓN:

DISTANCIA (/ /)

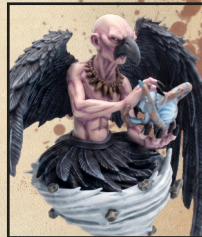
REGLAS ESPECIALES:

HECHIZOS

1 PD: Torbellino (Elementos)

2 PD: Vuelo (Elementos)

3 PD: Explosión (Elementos)



REGLAS ESPECIALES: Veteranos, Héroes y Criaturas poseen Alas (vuelos cortos). Llamada a la batalla: 1 vez por partida (1 PD), todas las miniaturas aliadas ganan +10 cm a uno de sus Movimientos hasta fin de Turno.

WARMONGER