

GUERRERO I

PUNTOS: 21

AGILIDAD

3

COMBATE

3

PRECISIÓN

3

FUERZA

3 (4)

DUREZA

3

CORAJE

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. No sufre el primer marcador de Pavor que obtenga en la partida. Si está en contacto con una miniatura enemiga Abatida puede gastar 1 PD y obtendrá 1 ventaja a todas sus tiradas de Combate durante el resto de la partida (no podrá volver a utilizarse sobre la misma miniatura Abatida).

WARMONGER

GUERRERO 2

PUNTOS: 21

AGILIDAD

3

COMBATE

3

PRECISIÓN

3

FUERZA

3 (5)

DUREZA

3

CORAJE

3

ARMADURA:

ARMA: Maza

COMBATE: -

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 1

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. No sufre el primer marcador de Pavor que obtenga en la partida. Si está en contacto con una miniatura enemiga Abatida puede gastar 1 PD y obtendrá 1 ventaja a todas sus tiradas de Combate durante el resto de la partida (no podrá volver a utilizarse sobre la misma miniatura Abatida).

WARMONGER

GUERRERO 3

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 interaccionar con los objetivos de los escenarios. Genera sólo 1 PD en lugar de los 2 habituales. No sufre el primer marcador de Pavor que obtenga en la partida. Si está en contacto con una miniatura enemiga Abatida puede gastar 1 PD y obtendrá 1 ventaja a todas sus tiradas de Combate durante el resto de la partida (no podrá volver a utilizarse sobre la misma miniatura Abatida).

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: No sufre el primer marcador de Pavor que obtenga en la partida. Si está en contacto con una miniatura enemiga Abatida puede gastar 1 PD y obtendrá 1 ventaja a todas sus tiradas de Combate durante el resto de la partida (no podrá volver a utilizarse sobre la misma miniatura Abatida).

WARMONGER

VETERANO 2

PUNTOS: 46

AGILIDAD

4

COMBATE

4

PRECISIÓN

4

FUERZA

4 (6)

DUREZA

4

CORAJE

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: El escudo en c/c da +2 al Blindaje, pero un -1 al Combate y a la hora de recibir disparos proporciona una Cobertura +2. No sufre el primer marcador de Pavor que obtenga en la partida. Si está en contacto con una miniatura enemiga Abatida puede gastar 1 PD y obtendrá 1 ventaja a todas sus tiradas de Combate durante el resto de la partida (no podrá volver a utilizarse sobre la misma miniatura Abatida).

WARMONGER

CRIATURA

PUNTOS: 68

AGILIDAD

5

COMBATE

4

PRECISIÓN

4

FUERZA

5

DUREZA

5

CORAJE

5

ARMADURA:

ARMA: Garras x 2

COMBATE: -

FUERZA: -

PENETRACIÓN: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: 1 ventaja a Combate

BLI.:

EQUIPO:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



REGLAS ESPECIALES / MEJORAS: No escala superficies verticales y no podrá Rapiñar un cadáver. No sufre el primer marcador de Pavor que obtenga en la partida. Si está en contacto con una miniatura enemiga Abatida puede gastar 1 PD y obtendrá 1 ventaja a todas sus tiradas de Combate durante el resto de la partida (no podrá volver a utilizarse sobre la misma miniatura Abatida).

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

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

WARMONGER

HÉROE

PUNTOS: 77

AGILIDAD

6

COMBATE

5 (6)

PRECISIÓN

5

FUERZA

4 (6)

DUREZA

4

CORAJE

5

ARMADURA:

ARMA: Filo medio

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 3

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

BLI.:

EQUIPO:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



REGLAS ESPECIALES / MEJORAS: No sufre el primer marcador de Pavor que obtenga en la partida. Si está en contacto con una miniatura enemiga Abatida puede gastar 1 PD y obtendrá 1 ventaja a todas sus tiradas de Combate durante el resto de la partida (no podrá volver a utilizarse sobre la misma miniatura Abatida).

Presencia imponente (15 pts): las minis enemigas a 10 cm tienen 1 complicación a Combate y Disparo.

Cruel (10 pts): genera 2 marcadores de Pavor cuando Abate enemigos.

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: Latido (Sangre)

2 PD: Desangrar (Sangre)

3 PD: Vínculo (Sangre)



REGLAS ESPECIALES: No sufre el primer marcador de Pavor que obtenga en la partida. Si está en contacto con una miniatura enemiga Abatida puede gastar 1 PD y obtendrá 1 ventaja a todas sus tiradas de Combate durante el resto de la partida (no podrá volver a utilizarse sobre la misma miniatura Abatida).

WARMONGER