

# 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:

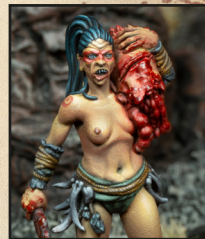
COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:



**REGLAS ESPECIALES:** puede controlar o 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:

## 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. 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

## BLI.:

## 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: 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:** 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	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
6	5 (6)	5	4 (6)	4	5

## ARMADURA:

Bli.:

## EQUIPO:

### ARMA: Filo medio

COMBATE: +1

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 3

DISTANCIA ( / / )

REGLAS ESPECIALES:

### ARMA:

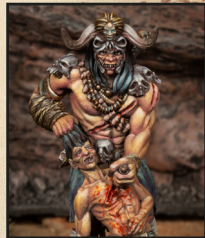
COMBATE:

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