

GUERRERO I

PUNTOS: 21

AGILIDAD

3

COMBATE

3

PRECISIÓN

3

FUERZA

3 (4)

DUREZA

3

CORAJE

3

ARMADURA:

Bli.: 1

EQUIPO:

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: Tienen prohibido el uso de armas de acero. Blindaje base de 1 (acumulable con armaduras y equipo). Ignoran efectos adversos del Terreno acuático y difícil.

WARMONGER

GUERRERO 2

PUNTOS: 21

AGILIDAD	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
3	3 (2)	3	3	3	3

ARMADURA:

Bli.: 1

EQUIPO:

ARMA: Cerbatana

COMBATE: -

FUERZA: 3/2/1

PENETRACIÓN: 1

DISTANCIA (10 / 20 / 30)

REGLAS ESPECIALES: Veneno Fuerza 2

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



REGLAS ESPECIALES: Tienen prohibido el uso de armas de acero. Blindaje base de 1 (acumulable con armaduras y equipo). Ignoran efectos adversos del Terreno acuático y difícil.

WARMONGER

GUERRERO 3

PUNTOS: 25

AGILIDAD

3

COMBATE

3

PRECISIÓN

3

FUERZA

3 (5)

DUREZA

3

CORAJE

3

ARMADURA:

Bli.: 1

EQUIPO:

ARMA: Arco

COMBATE: -

FUERZA: 3

PENETRACIÓN: 2

DISTANCIA (20 / 40 / 60)

REGLAS ESPECIALES:

ARMA: Arco (c/c) - maza madera

COMBATE:

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: 1 complicación a Fuerza



REGLAS ESPECIALES: Tienen prohibido el uso de armas de acero. Blindaje base de 1 (acumulable con armaduras y equipo). Ignoran efectos adversos del Terreno acuático y difícil.

WARMONGER

VETERANO I

PUNTOS: 35

AGILIDAD

4

COMBATE

4

PRECISIÓN

4

FUERZA

4 (6)

DUREZA

4

CORAJE

4

ARMADURA:

Bli.: 1

EQUIPO:

ARMA: Arco

COMBATE: -

FUERZA: 3

PENETRACIÓN: 2

DISTANCIA (20 / 40 / 60)

REGLAS ESPECIALES:

ARMA: Arco (c/c) - maza madera

COMBATE:

FUERZA: +2

PENETRACIÓN: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: 1 complicación a Fuerza



REGLAS ESPECIALES: Tienen prohibido el uso de armas de acero. Blindaje base de 1 (acumulable con armaduras y equipo). Ignoran efectos adversos del Terreno acuático y difícil.

WARMONGER

VETERANO 2

PUNTOS: 46

AGILIDAD

4

COMBATE

4

PRECISIÓN

4

FUERZA

4 (5)

DUREZA

4

CORAJE

4

ARMADURA:

Bli.: 1

EQUIPO:

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: Tienen prohibido el uso de armas de acero. Blindaje base de 1 (acumulable con armaduras y equipo). Ignoran efectos adversos del Terreno acuático y difícil.

WARMONGER

CRUATURA

PUNTOS: 77

AGILIDAD

5

COMBATE

4

PRECISIÓN

4

FUERZA

5

DUREZA

5

CORAJE

5

ARMADURA: Piel o escamas

BLI.: 4 + 1 **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: Tienen prohibido el uso de armas de acero. Blindaje base de 1 (acumulable con armaduras y equipo). Ignoran efectos adversos del Terreno acuático y difícil.

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

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

WARMONGER

HÉROE

PUNTOS: 77

AGILIDAD	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
6 (5)	5	5	4 (8)	4 (5)	5

ARMADURA: Huesos o pellejos

Bli.: 3 +1

EQUIPO:

ARMA: Filo pesado

COMBATE: -

FUERZA: +3

PENETRACIÓN: 4

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: -1 Agilidad

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



REGLAS ESPECIALES / MEJORAS: Tienen prohibido el uso de armas de acero. Blindaje base de 1 (acumulable con armaduras y equipo). Ignoran efectos adversos del Terreno acuático y difícil.

Resistente(10 pts): +1 Dureza.

Violento (10 pts): +1 Fuerza.

WARMONGER

HECHICERO

PUNTOS: 62

AGILIDAD	COMBATE	PRECISIÓN	FUERZA	DUREZA	CORAJE
5	2 (0)	2	3	3	5

ARMADURA:

Bli.: 1

EQUIPO: Hierbas místicas x1

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACIÓN:

DISTANCIA (/ /)

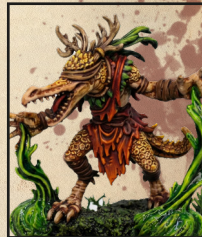
REGLAS ESPECIALES:

HECHIZOS

1 PD: Saeta viva (Naturaleza)

2 PD: Deformación (Tiempo)

3 PD: Condenación (Maldición)



REGLAS ESPECIALES: Tienen prohibido el uso de armas de acero. Blindaje base de 1 (acumulable con armaduras y equipo). Ignoran efectos adversos del Terreno acuático y difícil.

WARMONGER