

Hoja De Creación De Personajes

Tabla de estadísticas

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HA	5	7	9	11	14	17	20	24	28	33
HP	5	7	9	11	15	18	22	26	32	37
F	5	7	9	13	16	20	27	34	44	56
R	5	7	9	13	16	19	26	33	43	55
A	5	10	11	13	16	21	28	37	46	59
I	5	6	7	8	10	14	16	18	22	26
H	5	11	13	16	20	26	34	44	54	68
L	5	7	9	11	13	16	20	24	30	38

-Un personaje con la categoría de héroe solo puede subir sus estadísticas (excepto las que ya tiene superiores antes de ser modificado) hasta un máximo de 6.

-Un personaje con la categoría de Comandante puede aumentar todas sus estadísticas asta un máximo de 10.

Lista de habilidades

Comandante: Gana automáticamente +2 al liderazgo u pasa a moverse 15cm. (Esta opción te permite escoger habilidades nuevas, las indicadas con "Com.") 65p

Golpe letal: (Si se tiene golpe letal no se puede tener ataques envenenados) 35p

Ataques envenenados: (Si se tiene ataques envenenados no se puede tener golpe letal) 45p

Golpear Primero: 25p

Caballería rápida: (Solo héroes montados en caballo o similar sin barda o similar) 20p

Explorador: (solo miniaturas a pie) 40 p

Jinete explorador: (Requiere explorador) Con esto podrás desplegar con la regla de explorador mientras se esta en una montura de tamaño caballo. 20p

Estandarte de batalla: Puede ser le portaestandarte de batalla, pudiendo llevar un estandarte mágico de: (Requiere la anterior)

Hasta 50p ---- 25p

Hasta 100p ---- 15p

Odio: Puede elegirse odiar a un determinado ejercito. 20p/ejerc.

Tozudo: 30p

Furia asesina: 15p

Inmune a la desmoralización: 25p

Inmune a psicología: 30p

Causar miedo: 20p

Causar terror:(Com. / Requiere causar miedo) 25p

Salvación especial: (Cada nivel necesita el anterior)

Salvación especial 6+ ---- 15p

Salvación especial 5+ ---- 25p

Salvación especial 4+ ---- 40p (Com.)

Salvación especial 3+ ---- 60p (Com.)

Regeneración: (Com.) 60p

Niveles de magia: (Cada nivel requiere del anterior)

Mago de Nivel 1 ---- 45p

Mago de Nivel 2 ---- 35p

Mago de Nivel 3 ---- 45p (Com.)

Mago de Nivel 4 ---- 35p (Com.)

+1 Para dispersar: 50p

+1 Para lanzar hechizos: 50p

Ataques mágicos: Los ataques cuentan como ataques mágicos aunque se hagan con un arma normal. 20p

Etéreo: 80p (70p para condes vampiro y reyes funerarios)

Resistencia mágica: (Cada nivel necesita el anterior)

Resistencia mágica (1) ---- 25p

Resistencia mágica (2) ---- 30p

Resistencia mágica (3) ---- 35p (Com.)

Arma de aliento: (Com.) El héroe tiene un arma de aliento de F4 y un -2 a la tirada de salvación por armadura. Este arma cuenta como un arma de fuego. 80p

Defectos

El héroe puede elegir tener defectos. Al elegirlos se le reduciría el coste en puntos (o se le darán) que cueste el defecto. Puede volver a quitarse este defecto por el mismo valor en puntos.

Inflamable: 80p

Estupidez: 60p

Objetivo grande: 25p

Objetivo muy grande: (Se necesita objetivo grande) A la miniatura los proyectiles le impactan con un bonificador de +2. 35p

Tener miedo: Puede elegirse tener miedo a un determinado ejercito. 30p/ejercito

Habilidades especiales de cada ejército

Bretonianos

Voto del caballero: 10p

Voto de la búsqueda: (Sustituye al voto del caballero) 20p

Voto del grial: (Sustituyendo al resto de votos) 30p

El deber del campesino: 10p

Aura de la dama: (Cada nivel necesita el anterior)

Resistencia mágica (1) ---- 15p

Resistencia mágica (2) ---- 20p

Resistencia mágica (3) ---- 30p

Impetuoso: 10p

Estacas defensivas: (Solo a pie o caballo) 10p

Caballería voladora: El personaje se puede unir a unidades voladoras. 25p

Santos en vida: Los integrantes de la unidad a la que se una el personaje, pueden aceptar desafíos: 35p

Braseros: 20p

Condes Vampiro

Armas funerarias: (Combinable con ataques envenenados) 50p

Carga arrolladora: +1 a la fuera en el turno que carga hasta un máximo de 10. 15p

Nube de moscas: 50p

Lamento: (Funciona igual que el lamento de la doncella) 60p

El poder de la muerte: (recupera hasta un máximo de 10 heridas) 110p

Vive: 15p

-DEF / Descerebrados: 30p

--Los poderes de los clanes vampíricos se adquieren igual que si fueran objetos mágicos, como ya explica el libro.

Orcos y Goblins

Ignoran el pánico de goblins: 10p

Ignoran el pánico de pieles verdes: 25p

Evita animosidad: 30p

Pinturas de guerra orcas: 15p

Orcos grandotes: La unidad a la que se una se convierte automáticamente en orcos grandotes durante la batalla. 40p

Odio a los taponez: 10p

Redes: puede portar un máximo de 3 redes y usar una por turno. 8p/red

Pastor de garrapatos: (Solo miniaturas a pie) 15p

Ezpabilagoblins: (Solo miniaturas a pie) sustituye al ezpabilagoblins de la unidad. 15p

-DEF / Miedo a los orejotaz: 30p

-DEF / Animosidad: 20p

Armería

Armas

Arco corto: 2p

Arco: 3p

Arco largo: 6p

Ballesta: 5p

Arcabuz: 4p

Pistola: 3p

Ballesta de repetición: 6p

Honda: 3p

Jabalina: 4p

Hacha arrojadiza: 2p

Arma de mano: 5p

Arma a dos manos: 6p

Mayal: 2p

Alabarda: 3p

Lanza: 3p

Lanza de caballería: 6p

Mangual: 2p

Armaduras

Escudo: 3p

Armadura ligera: 3p

Armadura pesada: 6p

Barda (caballo): 3p

Armas Particulares

Barda de ithilmar (Altos Elfos): 6p

Armadura de Dragón (Altos Elfos): 8p

Capa de dragon marino (Elfos Oscuros): 9p

Capa del León (Altos Elfos): 10p

Rebanadora (Orcos y Goblins): 10p

Armadura de placas (Imperio/ Condes Vampiro: clan Dragon Sangriento): 12p

Ballesta de repeticion (Elfos Oscuros): 15p

Monturas

Pesadilla (No muertos): 12p
Caballo Bretoniano (Bretonia): 16p
Corcel élfico (Elfos): 18p
Corceles Oscuros:(Elfos Oscuros) 18p
Lobo (Orcos y goblins): 18p
Halcón (Elfos Silvanos): 22p
Jabalí (Orcos y goblins): 24p
Garrapato (Orcos y Goblins) 24p
Gran Lobo espectral (Condes Vampiro) 30p
Murciélago vampiro (Condes Vampiro) 30p
Gelido: (Elfos Oscuros) 39p
Araña gigante: (Orcos y goblins) 50p
Águila (Elfos Silvanos/Altos elfos): 50p
Unicornio (Elfos Silvanos): 50p
Pegaso Real (Bretonia): 50p
Pegaso Negro: (Elfos Oscuros) 55p
Karro de lobos Goblin (Orcos y goblins): 60p
Karro de Jabalíes Orco (Orcos y goblins): 80p
Carro Elfo Silvano: (Elfos Silvanos) 90p
Carro de Tiranoc (Altos Elfos): 95p
Carro de Gelidos: (Elfos Oscuros): 95p
Pesadilla Alada (No muertos): 175p
Manticora: (Elfos Oscuros)190p
Grifo (Altos elfos): 200p
Hipogrifo (Bretonia): 200p
Carruaje Negro (Condes Vampiro) 210p
Hidra de Guerra: (Elfos Oscuros) 220p
Serpiente alada (Orcos y goblins): 230p
Dragón Zombi (No muertos): 300p
Dragón Forestal (Elfos Silvanos): 320p
Dragon Negro: (Elfos Oscuros) 320p
Dragón (Altos elfos): 320p