



Hombre Bestia 1

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas

Escudo sin reborde (PA 1, dura 1 aventura)

Lanza (I+10/+20 vs a pie/a caballo, primera ronda y/o ganando, +10 HA contra voladores)

Habilidades

Posesiones

Rastrear

ESPECIAL

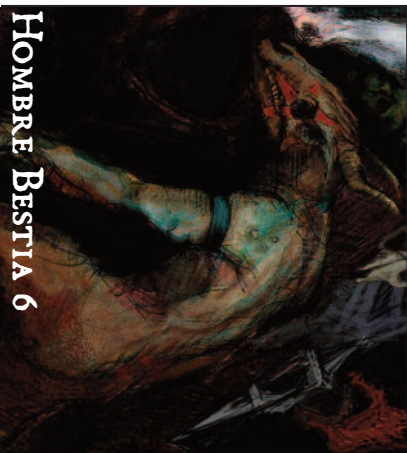
Mutaciones

HERIDAS

/II

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
40/50						



Hombre Bestia 6

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas

Escudo sin reborde (PA 1, dura 1 aventura)

Lanza (I+10/+20 vs a pie/a caballo, primera ronda y/o ganando, +10 HA contra voladores)

Habilidades

Posesiones

Rastrear

ESPECIAL

Mutaciones

HERIDAS

/II

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
30						

Hombre Bestia 3

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas

Escudo sin reborde (PA 1, dura 1 aventura)

Garrote

Habilidades

Posesiones

Rastrear

ESPECIAL

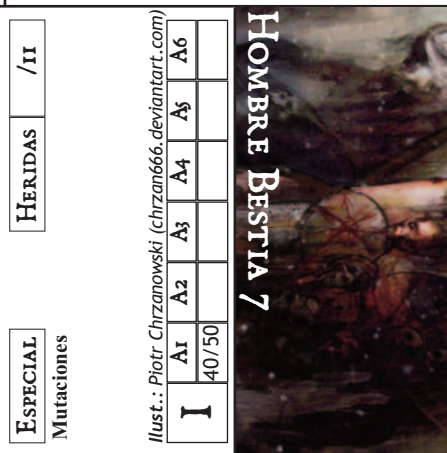
Mutaciones

HERIDAS

/II

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
30						



Hombre Bestia 4

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas

Escudo (PA 1)

Cota de malla corta (PA1 torso)

Habilidades

Posesiones

Rastrear

ESPECIAL

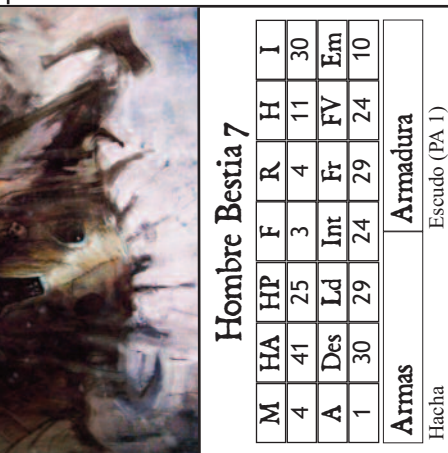
Mutaciones

HERIDAS

/II

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
30						



Hombre Bestia 5

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas

Escudo (PA 1)

Maza

Casco (PA 1 cabeza)

Habilidades

Posesiones

Rastrear

ESPECIAL

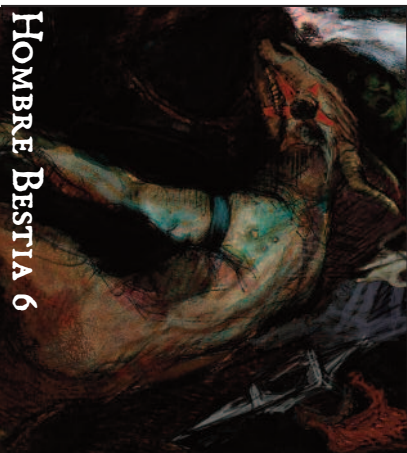
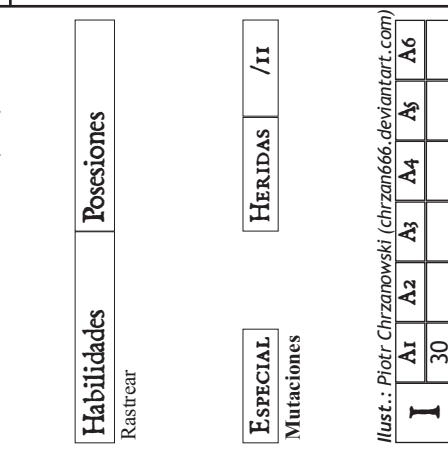
Mutaciones

HERIDAS

/II

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
30						



Hombre Bestia 6

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas

Escudo sin reborde (PA 1, dura 1 aventura)

Lanza (I+10/+20 vs a pie/a caballo, primera ronda y/o ganando, +10 HA contra voladores)

Habilidades

Posesiones

Rastrear

ESPECIAL

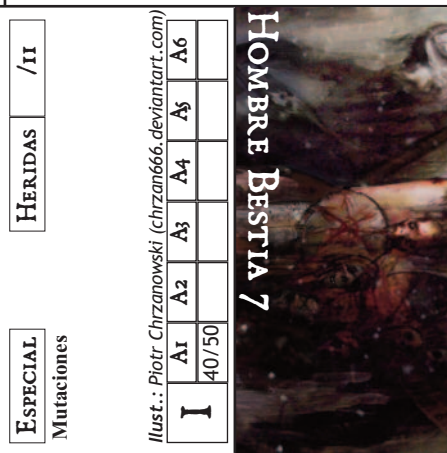
Mutaciones

HERIDAS

/II

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
30						



Hombre Bestia 7

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas

Escudo (PA 1)

Hacha

Habilidades

Posesiones

Rastrear

ESPECIAL

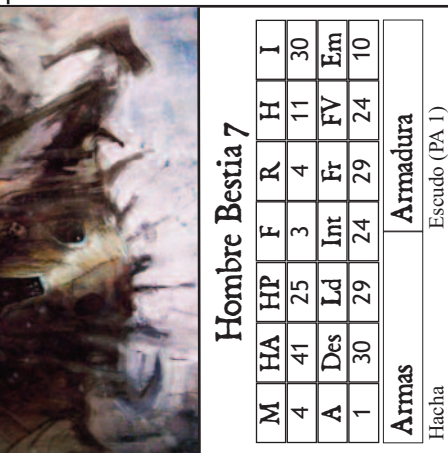
Mutaciones

HERIDAS

/II

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
30						



Hombre Bestia 5

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas

Escudo (PA 1)

Maza

Casco (PA 1 cabeza)

Habilidades

Posesiones

Rastrear

ESPECIAL

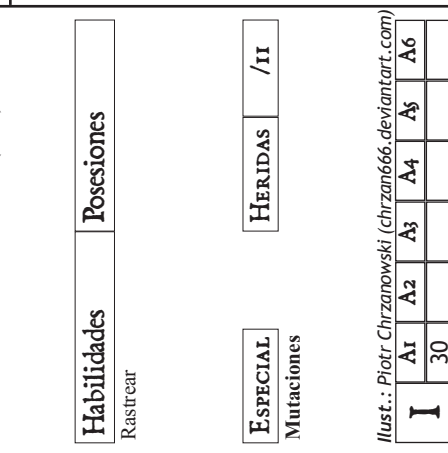
Mutaciones

HERIDAS

/II

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
30						





HOMBRE BESTIA 8

Hombre Bestia 6

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas	Armadura
-------	----------

Garrote

Habilidades	Posesiones
-------------	------------

Rastrear

ESPECIAL	HERIDAS	/II
----------	---------	-----

Mutaciones

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	30					

HOMBRE BESTIA II



Hombre Bestia 13

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas	Armadura
Espada	Escudo (PA 1) Casco (PA 1 cabeza)

Habilidades	Posesiones
Rastrear	

ESPECIAL	HERIDAS	/II
Mutaciones		

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	40/50					

CAMPEÓN HOMBRE BESTIA



Capeón Hombre Bestia

M	HA	HP	F	R	H	I
4	51	35	4	4	12	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas	Armadura
Hacha de leñador a dos manos (I-20, D+2)	

Habilidades	Posesiones
Rastrear Arma de Especialista: Dos Manos Golpe Poderoso	

ESPECIAL	HERIDAS	/12
Mutaciones		

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	20	10				



HOMBRE BESTIA 9

Hombre Bestia 7

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas	Armadura
-------	----------

Lanza (I+10/+20 vs a pie/a caballo, primera ronda y/o ganando, +10 HA contra voladores)

Armadura de huesos/Cuero (PA 0/1 torso)

Habilidades	Posesiones
-------------	------------

Rastrear

ESPECIAL	HERIDAS	/II
----------	---------	-----

Mutaciones

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	40/50					



HOMBRE BESTIA 10

Hombre Bestia 8

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas	Armadura
-------	----------

Hacha oxidada (20% de posibilidad de causar heridas infectadas)

Casco (PA 1 cabeza)
Cota de malla corta herbumbrosa (PA1 torso)

Habilidades	Posesiones
-------------	------------

Rastrear

ESPECIAL	HERIDAS	/II
----------	---------	-----

Mutaciones

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	30					



HOMBRE BESTIA 11

Hombre Bestia 9

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas	Armadura
-------	----------

Dos hachas

Casco (PA 1 cabeza)
Cota de malla corta herbumbrosa (PA1 torso)

Habilidades	Posesiones
-------------	------------

Rastrear

ESPECIAL	HERIDAS	/II
----------	---------	-----

Mutaciones

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	30					



HOMBRE BESTIA 12

Hombre Bestia 10

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	29	24	29	24	10

Armas	Armadura
-------	----------

Lanza (I+10/+20 vs a pie/a caballo, primera ronda y/o ganando, +10 HA contra voladores)

Habilidades	Posesiones
-------------	------------

Rastrear

ESPECIAL	HERIDAS	/II
----------	---------	-----

Mutaciones

Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	40/50					



Paladín Hombre Bestia						
M	HA	HP	F	R	H	I
4	61	45	4	5	14	50
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	40	39	34	39	34	10
Armas			Armadura			
Hacha a dos manos (I-20, D+2)			Casco (PA 1 cabeza) Cota de malla larga con mangas (PA 1 torso, piernas, brazos), Brazales (PA 1 brazos)			
Habilidades			Posesiones			
Arma de Especialista: Dos Manos Esquivar Golpe Golpe Poderoso Golpear para Herir Rastrear						
ESPECIAL		HERIDAS		/I4		
Mutaciones y Recompensas del Caos						
Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)						
I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	30	15				



Elegido Hombre Bestia						
M	HA	HP	F	R	H	I
4	71	55	4	5	17	60
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	50	49	44	49	44	10
Armas			Armadura			
Hacha de mano			Escudo (PA 1) Peto (PA 1 Pecho) Cota de malla (PA 1 torso)			
Habilidades			Posesiones			
Arma de Especialista: Dos Manos Desarmar Esquivar Golpe Golpe Poderoso Golpear para Herir Rastrear						
ESPECIAL		HERIDAS		/17		
Mutaciones y Recompensas del Caos						
Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)						
I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	60	40	20			

M	HA	HP	F	R	H	I
6	33	9	5	4	18	10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	14	14	14	24	24	6
Armas						
Armadura						
ESPECIAL						
HERIDAS						
/18(5)						
Mutaciones						
Miedo						
Estupidez (WEJR p.68): Si falla, comenzará a devorar el objetivo más cercano (aun inerte).						
Devorar: Si acaba con un oponente, Fr o comenzará a comer. Se defenderá si es atacado.						
Regeneración: 1 Herida/turno (minuto). Heridas por ácido y fuego no se regeneran.						
5 o menos Heridas: Caerá en estado catatónico						
Crítico en el torso: Si perfora el torso, D3 in-pacios F10 a todo en un área semicircular de 3 metros de radio enfrente suya. Derrite armas y armaduras no mágicas (no protegen)						
Ilustración: www.warhammeronline.com						
A1	A2	A3	A4	A5	A6	
10	6	3				
I						



Chamán Hombre Bestia						
M	HA	HP	F	R	H	I
4	51	35	4	5	13	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	40	39	34	39	44	10
Armas			Armadura			
Hacha						
Habilidades			Posesiones			
Lanzar hechizos · Vulgar: · Oscura: · Del Caos (): Herbolaria Identificar Planta Sentido mágico Conciencia de la Magia Rastrear						
ESPECIAL			P. MAGIA		/	
			HERIDAS		/I3	
Mutaciones y Recompensas del Caos						
Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)						
I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	40					



Minotauro I						
M	HA	HP	F	R	H	I
6	41	25	4	4	17	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	18	66	18	29	24	10
Armas			Armadura			
Hacha						
Habilidades			Posesiones			
Golpe Poderoso Arma de Especialista: Dos Manos Rastrear						
ESPECIAL		HERIDAS		/17		
Miedo a criaturas de menos de 3 metros Sed de sangre: Si mata o incapacita a un enemigo, Fr para no alimentarse del cuerpo. · Si es atacado mientras se alimenta, dobla sus A al defenderse. Mutaciones:						
Ilust.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)						
I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	40	20				

M	HA	HP	F	R	H	I
6	33	9	5	4	18	10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	14	14	14	24	24	6
Armas						
Armadura						
ESPECIAL						
HERIDAS						
/18(5)						
Mutaciones						
Miedo						
Estupidez (WEJR p.68): Si falla, comenzará a devorar el objetivo más cercano (aun inerte).						
Devorar: Si acaba con un oponente, Fr o comenzará a comer. Se defenderá si es atacado.						
Regeneración: 1 Herida/turno (minuto). Heridas por ácido y fuego no se regeneran.						
5 o menos Heridas: Caerá en estado catatónico						
Crítico en el torso: Si perfora el torso, D3 in-pacios F10 a todo en un área semicircular de 3 metros de radio enfrente suya. Derrite armas y armaduras no mágicas (no protegen)						
Ilust.: Caravan Studio (www.caravanstudio.com)						
A1	A2	A3	A4	A5	A6	
10	6	3				
I						



Minotauro 2						
M	HA	HP	F	R	H	I
6	41	25	4	4	17	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	18	66	18	29	24	10
Armas				Armadura		
Garrote				Cota de malla corta (PA 1 torso)		
Habilidades				Posesiones		
Golpe Poderoso Arma de Especialista: Dos Manos Rastrear						
ESPECIAL			HERIDAS		/I7	
Miedo a criaturas de menos de 3 metros Sed de sangre: Si mata o incapacita a un enemigo, Fr para no alimentarse del cuerpo. · Si es atacado mientras se alimenta, dobla sus A al defenderse. Mutaciones:						
Ilust.: Marta Dettlaff (www.mayer.carbonmade.com)						
I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	40	20				

M	HA	HP	F	R	H	I
6	33	9	5	4	18	10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	14	14	14	24	24	6
Armas						
Armadura						
ESPECIAL						
HERIDAS						
/18(5)						
Mutaciones						
Miedo						
Estupidez (WEJR p.68): Si falla, comenzará a devorar el objetivo más cercano (aun inerte).						
Devorar: Si acaba con un oponente, Fr o comenzará a comer. Se defenderá si es atacado.						
Regeneración: 1 Herida/turno (minuto). Heridas por ácido y fuego no se regeneran.						
5 o menos Heridas: Caerá en estado catatónico						
Crítico en el torso: Si perfora el torso, D3 in-pacios F10 a todo en un área semicircular de 3 metros de radio enfrente suya. Derrite armas y armaduras no mágicas (no protegen)						
Ilust.: Caravan Studio (www.caravanstudio.com)						
A1	A2	A3	A4	A5	A6	
10	6	3				
I						



Guerrero del Caos 1

M	HA	HP	F	R	H	I
4	59	49	4	3	10	60
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	89	89	89	89	89	18

Armas

Armadura

Hacha a dos manos (I-20, D+2), Espada

Armadura completa de coraza y malla (PA 2 en todas las localizaciones)

Habilidades

Posesiones

Arma de Especialista: Dos Manos
Desarmar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Herir

ESPECIAL

HERIDAS

/IO

Marca, Recompensas y Mutaciones

Ilustración: John Blanche

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	40	20				



Guerrero del Caos 2

M	HA	HP	F	R	H	I
4	59	49	4	3	10	60
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	89	89	89	89	89	18

Armas

Armadura

Hacha

Armadura completa de coraza y malla, escudo (PA 3 en todas las localizaciones)

Habilidades

Posesiones

Arma de Especialista: Dos Manos
Desarmar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Herir

ESPECIAL

HERIDAS

/IO

Marca, Recompensas y Mutaciones

Ilustr.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	60	30				



Guerrero del Caos 3

M	HA	HP	F	R	H	I
4	59	49	4	3	10	60
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	89	89	89	89	89	18

Armas

Armadura

Hacha

Armadura completa de coraza y malla, escudo (PA 3 en todas las localizaciones)

Habilidades

Posesiones

Arma de Especialista: Dos Manos
Desarmar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Herir

ESPECIAL

HERIDAS

/IO

Marca, Recompensas y Mutaciones

Ilustr.: Piotr Chrzanowski (chrzan666.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	60	30				



Minotauro 3

M	HA	HP	F	R	H	I
6	41	25	4	4	17	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	18	66	18	29	24	10

Armas

Armadura

Hacha

Brazales (PA 1 brazos)

Habilidades

Posesiones

Golpe Poderoso
Arma de Especialista: Dos Manos
Rastrear

ESPECIAL

HERIDAS

/I7

Miedo a criaturas de menos de 3 metros
Sed de sangre: Si mata o incapacita a un enemigo, Fr para no alimentarse del cuerpo.
· Si es atacado mientras se alimenta, **dobla sus** A al defenderse.
Mutaciones:

Ilustración: Paul Bonner (www.paulbonner.net)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	30	15				



Minotauro 4

M	HA	HP	F	R	H	I
6	41	25	4	4	17	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	18	66	18	29	24	10

Armas

Armadura

Maza a dos manos (I-20, D+2)

Cota de malla corta (PA 1 torso)

Habilidades

Posesiones

Golpe Poderoso
Arma de Especialista: Dos Manos
Rastrear

ESPECIAL

HERIDAS

/I7

Miedo a criaturas de menos de 3 metros
Sed de sangre: Si mata o incapacita a un enemigo, Fr para no alimentarse del cuerpo.
· Si es atacado mientras se alimenta, **dobla sus** A al defenderse.
Mutaciones:

Ilustración: Paul Bonner (www.paulbonner.net)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	10	5				



Engendro del Caos 1

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	3	3	6	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	29	29	29	29	29	16

Armas

Armadura

Habilidades

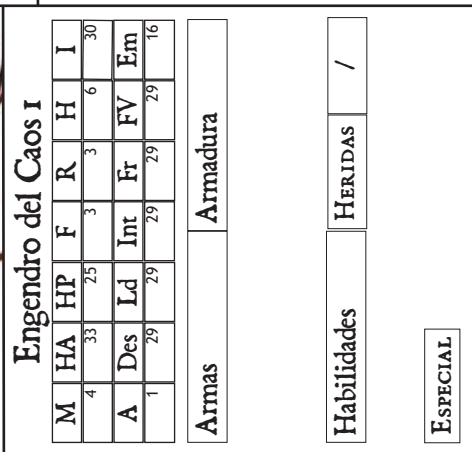
HERIDAS

/

ESPECIAL

Ilustr.: Devon Cady-Lee (www.gorrem.deviantart.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6



Engendro del Caos 2

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	3	3	6	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	29	29	29	29	29	16

Armas

Armadura

Habilidades

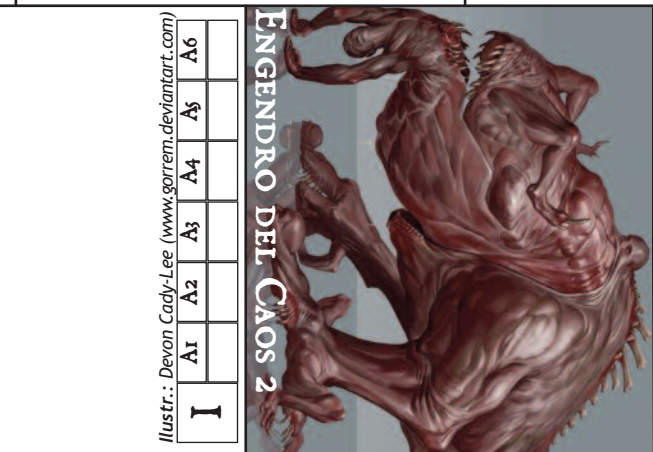
HERIDAS

/

ESPECIAL

Ilustr.: Johannes Holm (johannesholm.blogspot.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6



Engendro del Caos 2

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	3	3	6	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	29	29	29	29	29	16

Armas

Armadura

Habilidades

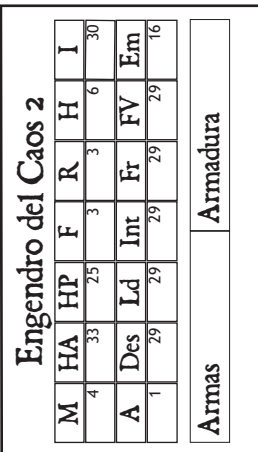
HERIDAS

/

ESPECIAL

Ilustr.: Johannes Holm (johannesholm.blogspot.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6



Engendro del Caos 2

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	3	3	6	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	29	29	29	29	29	16

Armas

Armadura

Habilidades

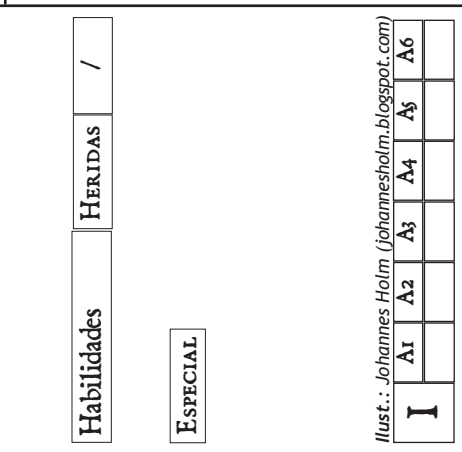
HERIDAS

/

ESPECIAL

Ilustr.: Johannes Holm (johannesholm.blogspot.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6



Engendro del Caos 2

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	3	3	6	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	29	29	29	29	29	16

Armas

Armadura

Habilidades

HERIDAS

/

ESPECIAL

Ilustr.: Johannes Holm (johannesholm.blogspot.com)

I	A1	A2	A3	A4	A5	A6



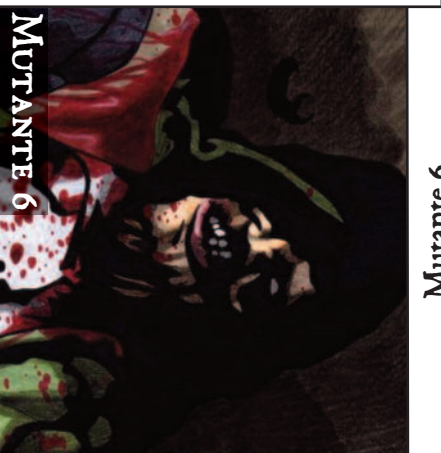
Mutante I						
M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	3	3	6	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	29	29	29	29	29	16
Armas				Armadura		
Habilidades				Posesiones		
ESPECIAL				HERIDAS /6		
Mutaciones						
Ilustración: John Blanche						
I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	30					

Mutante 2											
M	HA	HP	F	R	H	I					
4	33	25	3	3	6	30					
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em					
1	29	29	29	29	29	16					
Armas			Armadura								
Habilidades			Posesiones								
ESPECIAL		HERIDAS		/6							
Mutaciones											
Ilustración: John Blanche											
I	A1	A2	A3	A4	A5	A6					
	30										

Mutante 3						
M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	3	3	6	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	29	29	29	29	29	16
Armas			Armadura			
Habilidades			Posesiones			
ESPECIAL			HERIDAS		/6	
Mutaciones						
Ilustración: Mark Tedin (www.marktedin.com)						
I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	30					

Mutante 4						
M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	3	3	6	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	29	29	29	29	29	16
Armas				Armadura		
Habilidades				Posesiones		
ESPECIAL				HERIDAS		/6
Mutaciones						
Ilustración: John Blanche						
I	A1	A2	A3	A4	A5	A6
	30					

Mutante 5											
M	HA	HP	F	R	H	I					
4	33	25	3	3	6	30					
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em					
1	29	29	29	29	29	16					
Armas			Armadura								
Habilidades			Posesiones								
ESPECIAL		HERIDAS		/6							
Mutaciones											
Ilust.: Andrea Uderzo (andreauderzo.deviantart.com)											
I	A1	A2	A3	A4	A5	A6					
	30										



Mutante 6						
M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	3	3	6	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	29	29	29	29	29	16
Armas			Armadura			
Habilidades			Posesiones			





Mutante 7						
M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	3	3	6	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	29	29	29	29	29	16
Armas			Armadura			

