

## Wendigos

	Destino	VC	VD	Velocidad	Valor de Armadura	Puntos
Bruja de hielo	2+	+3	+3	+0	Disparo 10 Combate 10	78
	<b>Rasgos</b>				<b>Equipo</b>	
	Héroe [3 puntos de héroe], Liderazgo +3, Nacido del hielo, Imperturbable, talento mágico [adepto]				Espada larga de ámbar	
	<b>Poderes mágicos</b>					
Hasta 30 puntos						
	Destino	VC	VD	Velocidad	Valor de Armadura	Puntos
Cacique	3+	+4	+2	+1	Disparo 11 Combate 12	53
	<b>Rasgos</b>				<b>Equipo</b>	
	Héroe [1 punto de héroe], Liderazgo +1, Escalador, Nacido del hielo, Imperturbable				Garrote de piedra	
	Destino	VC	VD	Velocidad	Valor de Armadura	Puntos
Bruto	4+	+3	+2	+1	Disparo 10 Combate 11	34
	<b>Rasgos</b>				<b>Equipo</b>	
	Escalador, Nacido del hielo.				Garrote de piedra	
	Destino	VC	VD	Velocidad	Valor de Armadura	Puntos
Guerrero	4+	+2	+1	+1	Disparo 10 Combate 11	27
	<b>Rasgos</b>				<b>Equipo</b>	
	Escalador, Nacido del hielo.				Garrote de piedra	
	Destino	VC	VD	Velocidad	Valor de Armadura	Puntos
Salvaje	5+	+3	0	+2	Disparo 9 Combate 11	26
	<b>Rasgos</b>				<b>Equipo</b>	
	Escalador, Nacido del hielo.				Garras/Huesos	

### Opciones

- La bruja de hielo puede mejorar su Talento mágico a Maestro (+5 puntos).
- La bruja de hielo puede tener los rasgos Fanática (+5 puntos), Imperturbable (+5) y/o Voladora (+10).
- Una banda que no lleve una Bruja de Hielo puede ascender a su Cacique a Maestro de la Caza. Un Maestro de la Caza gana +1 al Destino, aumenta su Liderazgo a 2 y gana 2 puntos de heroes (+12 puntos). Si hay un Maestro de la Caza, la banda puede añadir hasta 3 lobos terribles. Cada lobo cuesta 30 puntos y sus reglas se pueden encontrar en la página 56 del manual en inglés (Wolf, Dire).

- El cacique puede ganar hasta dos rasgos a elegir entre Berserker (+7), Duro (+5), Solo contra muchos (+5) o Segundo Golpe (+7, solo si coge Dos armas más adelante).
- El cacique puede ganar el rasgo Fuerte (+7). Si lo coge, puede cambiar su garrote pesado por un garrote sobredimensionado (+12).
- Los brutos pueden ganar uno a elegir entre Berserker (+7), Duro (+5) o Segundo golpe (+7, sólo si coge Dos armas más adelante).
- Los brutos o caciques pueden ganar Dos armas (+5). Si lo hacen deben escoger ir armados con un garrote de piedra (+3) o una espada larga de ámbar (+8) adicional.
- Los caciques o brutos pueden cambiar su garrote por una espada de ámbar gélido (+4).
- Los caciques, brutos o guerreros pueden cambiar su garrote por una lanza larga (+5) o un gran garrote de piedra (+5).
- Los caciques, brutos o guerreros pueden llevar jabalinas (+6).
- Los guerreros que lleven jabalinas pueden coger el rasgo Hostigador (+3).

### Propiedades de las armas

Armas	Bono de Ataque	Manos	Mod. de Destino	Puntos	Notas
Garrote de piedra	+2	1	0	3	
Gran garrote de piedra	+3	2	-1	8	Aplastante
Garrote sobredimensionado	+3	2	-3	15	Aplastante
Lanza larga	+2	1	-2	8	
Espada larga de ambar	+3	1	-1	7	
Jabalinas	+1	1	-1	6	Alcance 9'
Garras/huesos	+1	1	-1	3	

### Resumen de reglas especiales:

- Berserker (Berserk): Esta miniatura no puede ser derribada (Knocked Down). Pag. 60.
- Dos armas: Puede luchar con dos armas. Además gana +1 al Valor de Armadura (solo contra ataques de Combate, no de disparo). Pag. 66.
- Duro (Tough): Esta miniatura suma +1 a todas sus tiradas de Destino para resolver ataques de Disparo o Combate (pero no para otras cosas). Pag. 66.
- Escalador (Climber): La criatura puede escalar movimiento su movimiento normal, puede correr y escalar y no pierde la fase de disparo al escalar. Pag. 60.
- Fanática (Fanatic): Puede repetir la primera tirada de Destino de la partida. Pag. 61.
- Héroe (Hero): Esta miniatura es un héroe, lo cual le permite gastar puntos de héroe y hacer un último acto heroico. Empieza con 2 puntos de héroe. Pag. 62.
- Hostigador (Skirmisher): Solo sufren -2 a Disparar por mover y disparar (en vez de -4). Pag. 65.
- Imperturbable (Fearless): Inmune a los efectos del miedo. Pag. 61.
- Liderazgo +x (Leadership): Si es el jefe de la banda, esto se suma a las tiradas de Iniciativa. Pag. 63.

- Nacido del hielo (Born of ice): La criatura es inmune a los efectos del frío y a los ataques de hielo. Pag. 60
- Segundo golpe: Puede hacer un segundo ataque con la segunda arma contra una criatura. Pag. 65.
- Solo contra muchos (Face many foes): Los enemigos que luchan contra esta miniatura ignoran los bonos que ganaran por flanqueo (Outnumbering) y no pueden avasallarla (Mobbing). Pag. 61.
- Temible (Dreadful): Todas las miniaturas enemigas a 9'' de esta miniatura y que además estén en su línea de visión tienen -1 a todas sus tiradas de Destino. Pag. 61.
- Voladora (Flying): La figura gana la capacidad de volar. Pag. 61