

ESCUADERO			
	CABALLERO		
	Salud	100	
	Armadura	-	
	Iniciativa	50	
	Nivel	1	
	Alcance		
	Cuerpo a cuerpo		
Immunidad			
Protección			
Ataque			
Espada	Dño 25	Precisión 80%	Fuente 



## CABALLERO



**CABALLERO**

Salud 150  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 2

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Espada	50	80%	✗

## CABALLERO IMPERIAL



**CABALLERO**

Salud 200  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 3

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Lanza	75	80%	✗

## ÁNGEL



**CRUATURA**

Salud 225  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 4

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Lanza sagrada	125	80%	✗

## PALADÍN



**CABALLERO**

Salud 175  
 Armadura 30  
 Iniciativa 50  
 Nivel 4

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Espada larga	100	80%	✗

## VENGADOR SAGRADO



**CABALLERO**

Salud 250  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 5

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Espada larga x2	75	80%	✗

## DEFENSOR DE LA FE



**CABALLERO**

Salud 225  
 Armadura 30  
 Iniciativa 70  
 Nivel 5

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Espada larga	125	80%	✗

## CAZADOR DE BRUJAS



**INQUISIDOR**

Salud 140  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 2

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Espada	50	80%	✗

## INQUISIDOR



**INQUISIDOR**

Salud 180  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 3

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Maza	75	80%	✗

## GRAN INQUISIDOR



**INQUISIDOR**

Salud 210  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 4

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Maza sagrada	100	80%	✗



## ARQUERO

**TIRADOR**

Salud 45  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 1

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Flecha	25	80%	✖

## TIRADOR

**TIRADOR**

Salud 90  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 2

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Flecha	40	85%	✖

## ASESINO IMPERIAL

**ASESINO**

Salud 135  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 3

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Dagas	60	85%	✖
Envenenar	20	75%	☑

## APRENDIZ

**HECHICERO**

Salud 35  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 1

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Rayo centelleante	15	80%	☑

## HECHICERO

**HECHICERO**

Salud 65  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 2

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Rayo centelleante	30	80%	☑

## MAGO

**HECHICERO**

Salud 95  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 3

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Rayo centelleante	45	80%	☑

## MAGO BLANCO

**HECHICERO**

Salud 125  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 4

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Rayo centelleante	60	80%	☑

## ELEMENTALISTA

**HECHICERO**

Salud 95  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 3

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Convocar		100%	☑

## TITÁN

**CRUATURA**

Salud 250  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 2

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Aplastar	60	80%	✖



## ACÓLITO

CLÉRIGO

Salud 50

Armadura -

Iniciativa 10

Nivel 1

Alcance  
Distancia

Imunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Curación	20	100%	

## SACERDOTE

CLÉRIGO

Salud 75

Armadura -

Iniciativa 10

Nivel 2

Alcance  
Distancia

Imunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Curación	40	100%	

## HIEROFANTE

CLÉRIGO

Salud 100

Armadura -

Iniciativa 10

Nivel 3

Alcance  
Distancia

Imunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Curación	80	100%	

## CLÉRIGO IMPERIAL

CLÉRIGO

Salud 125

Armadura -

Iniciativa 10

Nivel 4

Alcance  
Distancia

Imunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Curación	120	100%	
Revivir	-	100%	

## CLÉRIGO

CLÉRIGO

Salud 75

Armadura -

Iniciativa 10

Nivel 2

Alcance  
Área

Imunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Curación	20	100%	

## MATRIARCA

CLÉRIGO

Salud 100

Armadura -

Iniciativa 10

Nivel 3

Alcance  
Área

Imunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Curación	40	100%	
Curar	-	100%	

## PROFETISA

CLÉRIGO

Salud 125

Armadura -

Iniciativa 10

Nivel 4

Alcance  
Área

Imunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Curación	70	100%	
Curar	-	100%	

## ARMADURA VIVIENTE

INVOCACIÓN

Salud 175

Armadura -

Iniciativa 55

Nivel 3

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Imunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Espadón	65	80%	

## GÓLEM

INVOCACIÓN

Salud 150

Armadura 50

Iniciativa 70

Nivel 5

Alcance  
Área

Imunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Terremoto	70	80%	



## HUBERT DE LALYE

NOBLE

Salud 200  
Armadura 30  
Iniciativa 60  
Nivel 6

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad  
Protección

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Maza	75	90%	✗

## UTHER

HUMANO

Salud 300  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 10

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad  
Protección

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Espada	80	80%	✗
Paralizar	-	60%	⚡

## SIR ALLEMON

CABALLERO

Salud 800  
Armadura 20  
Iniciativa 60  
Nivel 43

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad  
Protección

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Espada bendecida	300	80%	✗
Destruir	-	50%	✗

## CONDE FLAMEL CROWLEY

NOBLE

Salud 1000  
Armadura 20  
Iniciativa 65  
Nivel 48

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad  
Protección

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Maza infernal	175	90%	✗
Envenenar	50	90%	☠

## MYZRAEL

GUARDIAN

Salud 900  
Armadura 50  
Iniciativa 90  
Nivel 100

Alcance  
Área

Inmunidad  
Protección

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Ira sagrada	250	95%	☼



## NO MUERTOS

Al frente de sus hordas de zombis, vampiros, hombres lobo, dragones y demás guerreros sin vida, la diosa descarnada Mortis continúa buscando la forma de vengar la muerte de su esposo Gallean, asesinado siglos atrás.

### Legenda



### CABALLERO NO MUERTO

**HÉROE**

Salud 150  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 1

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Hoja no muerto	50	80%	

### POSFERATU

**HÉROE**

Salud 90  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 1

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Absorber vida	10	80%	

### REINA LICHE

**HÉROE**

Salud 65  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 1

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Tormenta de fuego	30	80%	

### BANSHEE

**HÉROE**

Salud 100  
 Armadura -  
 Iniciativa 20  
 Nivel 1

Alcance  
 Distancia

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Paralizar		80%	

### ESPÍA

**HÉROE**

Salud 100  
 Armadura -  
 Iniciativa 60  
 Nivel 1

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Dagas	30	80%	

### ALZADO

**GUERRERO**

Salud 120  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 1

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Espada	25	80%	



## ZOMBI



**GUERRERO**

Salud 170  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 2

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Imunidad   
Protección

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Golpe	50	80%	

## GUERRERO ESQUELETO



**GUERRERO**

Salud 220  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 3

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Imunidad   
Protección

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Espada larga	75	80%	

## CAMPEÓN ESQUELETO



**GUERRERO**

Salud 270  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 4

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Imunidad   
Protección

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Espada larga	100	80%	

## GUERRERO FANTASMA



**GUERRERO**

Salud 320  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 5

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Imunidad   
Protección

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Hoja no muerto	125	80%	
Paralizar	-	50%	

## TEMPLARIO



**GUERRERO**

Salud 160  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 2

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Imunidad   
Protección    

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Lanza	50	80%	

## SEÑOR OSCURO



**GUERRERO**

Salud 200  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 3

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Imunidad   
Protección    

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Lanza	75	80%	

## FANTASMA



**ESPECTRO**

Salud 45  
Armadura -  
Iniciativa 20  
Nivel 1

Alcance  
Distancia

Imunidad   
Protección

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Paralizar	-	65%	

## ESPECTRO



**ESPECTRO**

Salud 90  
Armadura -  
Iniciativa 20  
Nivel 2

Alcance  
Distancia

Imunidad   
Protección

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Paralizar	-	70%	

## PENUMBRA



**ESPECTRO**

Salud 135  
Armadura -  
Iniciativa 20  
Nivel 3

Alcance  
Área

Imunidad   
Protección

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Paralizar	-	50%	



## INICIADO



**HECHICERO**

Salud 45  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 1

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Pestilencia	15	80%	☠

## BRUJO



**HECHICERO**

Salud 75  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 2

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Pestilencia	30	80%	☠

## PIGROMANTE



**HECHICERO**

Salud 105  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 3

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Pestilencia	45	80%	☠

## VAMPIRO



**VAMPIRO**

Salud 185  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 4

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Absorber vida	50	80%	☠

## VAMPIRO ANCIANO



**VAMPIRO**

Salud 210  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 5

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Robar vida	60	80%	☠

## LICHE



**HECHICERO**

Salud 140  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 4

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Plaga	70	80%	☠

## SEÑOR DE LOS LICHES



**HECHICERO**

Salud 170  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 5

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Plaga	90	80%	☠

## APARICIÓN



**ESPECTRO**

Salud 75  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 3

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Pestilencia	60	80%	☠

## SEGADOR



**ESPECTRO**

Salud 125  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 4

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Toque de muerte	100	80%	☠
Envenenar	20	50%	☠



## WYVERN

**DRAGÓN**

Salud 225  
 Armadura -  
 Iniciativa 35  
 Nivel 1

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Aliento	25	80%	

## TUMULARIO

**ESPECTRO**

Salud 105  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 4

Alcance  
 Distancia

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Toque de muerte	75	80%	
Consumir nivel	-	80%	

## DRAGÓN DE CONDENACIÓN

**DRAGÓN**

Salud 300  
 Armadura -  
 Iniciativa 35  
 Nivel 2

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Aliento	40	80%	

## DRAGÓN DE MUERTE

**DRAGÓN**

Salud 375  
 Armadura -  
 Iniciativa 35  
 Nivel 3

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Aliento	55	80%	

## WYRM TEMIBLE

**DRAGÓN**

Salud 450  
 Armadura -  
 Iniciativa 35  
 Nivel 4

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Aliento de plaga	65	80%	
Envenenar	20	40%	

## DRACOLICHE

**DRAGÓN**

Salud 525  
 Armadura -  
 Iniciativa 35  
 Nivel 4

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Aliento pestilente	75	80%	

## HOMBRE LOBO

**CRUATURA**

Salud 100  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 2

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Golpe	40	80%	

## ESQUELETO

**INVOCACIÓN**

Salud 100  
 Armadura -  
 Iniciativa 60  
 Nivel 2

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Hueso	40	80%	

## ENT MALVADO

**INVOCACIÓN**

Salud 175  
 Armadura -  
 Iniciativa 55  
 Nivel 3

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Raíces malvadas	65	80%	



## PESADILLA



**INVOCACIÓN**

Salud 200  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 5

Alcance  
Área

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Plaga	50	80%	

## TÁNATOS



**INVOCACIÓN**

Salud 300  
Armadura -  
Iniciativa 70  
Nivel 6

Alcance  
Distancia

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Llamada de la muerte	150	80%	
Envenenar	40	80%	

## SEÑOR DE LOS HUESOS



**NO MUERTO**

Salud 400  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 12

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Robar vida	65	80%	

## LACHLA'AN OSCURO



**NO MUERTO**

Salud 2000  
Armadura -  
Iniciativa 90  
Nivel 78

Alcance  
Área

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Convocar		100%	

## ASESINO ELFO OSCURO



**NO MUERTO**

Salud 130  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 4

Alcance  
Distancia

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Flechas	60	85%	

## CABALLERO ELFO OSCURO



**NO MUERTO**

Salud 110  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 3

Alcance  
Distancia

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Paralizar		70%	

## DESTRIPADOR ELFO OSCURO



**NO MUERTO**

Salud 180  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 4

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Cuchillas	105	80%	

## HECHICERO ELFO OSCURO



**NO MUERTO**

Salud 100  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 3

Alcance  
Área

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Humo asfixiante	40	80%	

## GÓLEM DE TUMBA



**NO MUERTO**

Salud 2800  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 85

Alcance  
Área

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dano	Precisión	Fuente
Espectro	200	95%	
Paralizar	-	60%	





## ASHGAN

GUARDIAN

Salud 900

Armadura 50

Iniciativa 90

Nivel 100

Alcance

Área

Imunidad

Protección


Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Viento de muerte	250	95%	



## CLANES ENANOS

Aislados en las montañas, los orgullosos enanos luchan por recuperar la sabiduría de sus ancestros. Guardianes, valquirias, gigantes y otras criaturas luchan por recuperar las runas perdidas tras la aniquilación de cinco de los doce clanes originales.

### Legenda



### GUARDIA DEL REY

**HÉROE**

Salud	225
Armadura	-
Iniciativa	40
Nivel	1

**Alcance**  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad			
Protección			

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Hacha de batalla	60	80%	

### INGENIERO

**HÉROE**

Salud	135
Armadura	-
Iniciativa	50
Nivel	1

**Alcance**  
Distancia

Inmunidad			
Protección			

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Ballesta	40	80%	

### GUARDIÁN DEL CONOCIMIENTO

**HÉROE**

Salud	95
Armadura	-
Iniciativa	30
Nivel	1

**Alcance**  
Área

Inmunidad			
Protección			

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Desprendimiento	30	80%	

### CAMPEÓN ENANO

**HÉROE**

Salud	150
Armadura	-
Iniciativa	30
Nivel	1

**Alcance**  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad			
Protección			

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Hacha	40	80%	

### ESPÍA

**HÉROE**

Salud	150
Armadura	-
Iniciativa	50
Nivel	1

**Alcance**  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad			
Protección			

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Dagas	40	80%	

### GUARDIÁN

**GUERRERO**

Salud	150
Armadura	-
Iniciativa	40
Nivel	1

**Alcance**  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad			
Protección			

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Martillo de guerra	30	80%	



### GUERRERO



GUERRERO			
Salud	200		
Armadura	-		
Iniciativa	40		
Nivel	2		
Alcance			
Cuerpo a cuerpo			

Imunidad			
Protección			

Ataque			
	Dño	Precisión	Fuente
Martillo de guerra	55	80%	⊗

### VETERANO



GUERRERO			
Salud	250		
Armadura	-		
Iniciativa	40		
Nivel	3		
Alcance			
Cuerpo a cuerpo			

Imunidad			
Protección			

Ataque			
	Dño	Precisión	Fuente
Martillo de guerra	80	80%	⊗

### GUERRERO VENERABLE



GUERRERO			
Salud	275		
Armadura	-		
Iniciativa	40		
Nivel	4		
Alcance			
Cuerpo a cuerpo			

Imunidad			
Protección			

Ataque			
	Dño	Precisión	Fuente
Gran hacha	100	80%	⊗

### GUARDIA REAL



GUERRERO			
Salud	250		
Armadura	30		
Iniciativa	35		
Nivel	5		
Alcance			
Cuerpo a cuerpo			

Imunidad			
Protección			

Ataque			
	Dño	Precisión	Fuente
Gran maza	100	80%	⊗

### MAESTRO DE LAS RUNAS



GUERRERO			
Salud	300		
Armadura	-		
Iniciativa	40		
Nivel	5		
Alcance			
Cuerpo a cuerpo			

Imunidad			
Protección			

Ataque			
	Dño	Precisión	Fuente
Hacha x2	65	80%	⊗

### MONTAÑERO



HECHICERO			
Salud	225		
Armadura	-		
Iniciativa	40		
Nivel	3		
Alcance			
Área			

Imunidad			
Protección			

Ataque			
	Dño	Precisión	Fuente
Fragmentos de hielo	30	80%	⊗

### ERMITAÑO



HECHICERO			
Salud	250		
Armadura	-		
Iniciativa	40		
Nivel	4		
Alcance			
Área			

Imunidad			
Protección			

Ataque			
	Dño	Precisión	Fuente
Fragmentos de hielo	55	80%	⊗
Reducir iniciativa	-	33%	⊗

### SEÑOR DE LOS LOBOS



HECHICERO			
Salud	225		
Armadura	-		
Iniciativa	40		
Nivel	4		
Alcance			
Área			

Imunidad			
Protección			

Ataque			
	Dño	Precisión	Fuente
Aliento de escarcha	40	80%	⊗
Polimorfarse	-	100%	⊗

### ESPÍRITU DE FENRIR



ESPIRITU			
Salud	275		
Armadura	-		
Iniciativa	65		
Nivel	4		
Alcance			
Cuerpo a cuerpo			

Imunidad			
Protección			

Ataque			
	Dño	Precisión	Fuente
Golpe	90	80%	⊗



## LANZADOR DE HACHAS

TIRADOR

Salud 65  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 1

Alcance  
 Distancia

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Hacha arrojadiza	25	80%	✗

## BALLESTERO

TIRADOR

Salud 110  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 2

Alcance  
 Distancia

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Ballesta	40	80%	✗

## GUARDIÁN DE LA FORJA

TIRADOR

Salud 155  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 3

Alcance  
 Distancia

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Ballesta	70	80%	✗

## LANZADOR DE LLAMAS

TIRADOR

Salud 130  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 3

Alcance  
 Área

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Explosión de llamas	35	80%	🔥

## CUIDADORA

DRUIDA

Salud 60  
 Armadura -  
 Iniciativa 70  
 Nivel 1

Alcance  
 Distancia

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Aumentar daño	+25%	100%	🌿

## NOVICIA

DRUIDA

Salud 90  
 Armadura -  
 Iniciativa 70  
 Nivel 2

Alcance  
 Distancia

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Aumentar daño	+50%	100%	🌿

## DRUIDA

DRUIDA

Salud 120  
 Armadura -  
 Iniciativa 70  
 Nivel 3

Alcance  
 Distancia

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Aumentar daño	+75%	100%	🌿
Curar	-	100%	🌿

## MAESTRA DE DRUIDAS

DRUIDA

Salud 150  
 Armadura -  
 Iniciativa 70  
 Nivel 4

Alcance  
 Distancia

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Aumentar daño	+100%	100%	🌿
Curar	-	100%	🌿

## ALQUIMISTA

DRUIDA

Salud 120  
 Armadura -  
 Iniciativa 10  
 Nivel 3

Alcance  
 Distancia

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Conceder ataque extra	-	100%	🌿



### Yeti

**CRIATURA**

Salud 230  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 2

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Aliento de hielo	30	80%	

### Gigante de las Colinas

**GIGANTE**

Salud 210  
 Armadura -  
 Iniciativa 30  
 Nivel 1

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Árbol garrote	60	80%	

### Gigante de las Rocas

**GIGANTE**

Salud 310  
 Armadura -  
 Iniciativa 30  
 Nivel 2

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Puñetazo	90	80%	

### Gigante de la Tempestad

**GIGANTE**

Salud 350  
 Armadura -  
 Iniciativa 20  
 Nivel 3

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Llamar al relámpago	50	80%	

### Gigante Anciano

**GIGANTE**

Salud 400  
 Armadura -  
 Iniciativa 20  
 Nivel 4

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Llamar al relámpago	80	80%	

### Gigante de Hielo

**GIGANTE**

Salud 400  
 Armadura -  
 Iniciativa 30  
 Nivel 3

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Fragmentos de hielo	120	80%	

### Hijo de Ymir

**GIGANTE**

Salud 500  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 4

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Fragmentos de hielo	150	80%	
Quemadura gélida	30	85%	

### Roc

**INVOCACIÓN**

Salud 125  
 Armadura -  
 Iniciativa 60  
 Nivel 2

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Pico	40	80%	

### Valquiria

**INVOCACIÓN**

Salud 250  
 Armadura -  
 Iniciativa 60  
 Nivel 4

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Tormenta de hielo	55	80%	



### ANCESTRO DE PIEDRA



**INVOCACIÓN**

Salud 350  
 Armadura -  
 Iniciativa 70  
 Nivel 6

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Martillo gigante	150	80%	✗

### PRINCESA YATAA' HALLI



**NOBLE**

Salud 250  
 Armadura 20  
 Iniciativa 40  
 Nivel 7

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Hacha rúnica	80	80%	✗

### REY ENANO



**NOBLE**

Salud 400  
 Armadura 30  
 Iniciativa 50  
 Nivel 12

Alcance  
 Distancia

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Martillo de guerra	120	80%	✗

### GUMTIK BLEOWATER



**INGENIERO**

Salud 1100  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 38

Alcance  
 Área

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Catapulta	110	80%	✗
Inmolar	15	50%	🔥

### VITHAR



**GUARDIAN**

Salud 900  
 Armadura 50  
 Iniciativa 90  
 Nivel 100

Alcance  
 Área

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Trueno de Vithar	250	95%	⚡



## LESIONES DEMONÍACAS

Demonios, gárgolas, diablos y demás criaturas del infierno sueñan con liberar a su dios Betherezen, prisionero de los Clanes. Uther, el joven heredero humano, podría ser la clave que facilitara el regreso a Nevendaar del Gran Demonio.

### Legenda



### DUQUE

**HÉROE**

Salud 150  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 1

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Espada infernal	50	80%	

### CONSEJERO

**HÉROE**

Salud 90  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 1

Alcance  
 Distancia

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Ballesta	40	80%	

### ARCHIDIABLO

**HÉROE**

Salud 65  
 Armadura -  
 Iniciativa 30  
 Nivel 1

Alcance  
 Área

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Explosión de llamas	30	80%	

### BARONESA

**HÉROE**

Salud 100  
 Armadura -  
 Iniciativa 20  
 Nivel 1

Alcance  
 Distancia

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Aterrorizar		80%	

### ESPÍA

**HÉROE**

Salud 100  
 Armadura -  
 Iniciativa 60  
 Nivel 1

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Dagas	30	80%	

### POSEÍDO

**POSEÍDO**

Salud 120  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 1

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Espada corta	25	80%	



## BERSERKER



**POSEIDO**

Salud 170  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 2

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Hachas de batalla	50	80%	✗

## PALADÍN OSCURO



**POSEIDO**

Salud 220  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 3

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Hacha de batalla	75	80%	✗

## CABALLERO INFERNAL



**POSEIDO**

Salud 270  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 4

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Espada infernal	100	80%	✗

## SABUESO INFERNAL



**CRUATURA**

Salud 250  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 2

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Golpe	60	80%	✗
Envenenar	15	40%	⚡

## GÁRGOLA DE PIEDRA



**DEMONIO**

Salud 90  
 Armadura 40  
 Iniciativa 60  
 Nivel 1

Alcance  
 Distancia

Imunidad ⚡  
 Protección ⚡

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Fragmentos de roca	40	80%	⚡

## GÁRGOLA DE MÁRMOL



**DEMONIO**

Salud 150  
 Armadura 60  
 Iniciativa 60  
 Nivel 2

Alcance  
 Distancia

Imunidad ⚡  
 Protección ⚡

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Fragmentos de roca	65	80%	⚡

## GÁRGOLA DE ÓNICE



**DEMONIO**

Salud 170  
 Armadura 65  
 Iniciativa 60  
 Nivel 3

Alcance  
 Distancia

Imunidad ⚡  
 Protección ⚡

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Fragmentos de ónice	85	80%	⚡

## SECTARIO



**HECHICERO**

Salud 45  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 1

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Lluvia de fuego	15	80%	⚡

## HECHICERO



**HECHICERO**

Salud 75  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 2

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Lluvia de fuego	30	80%	⚡



## CAMBIA-FORMAS



**DEMONIO**

Salud 120  
 Armadura -  
 Iniciativa 80  
 Nivel 3

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Golpe	30	80%	☒
Polimorfarse	-	100%	

## DEMONÓLOGO



**HECHICERO**

Salud 105  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 3

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Lluvia de fuego	45	80%	☑

## INCUBO



**DEMONIO**

Salud 135  
 Armadura -  
 Iniciativa 20  
 Nivel 4

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Petrificar		65%	☑

## PAÑDEMÓNIUM



**HECHICERO**

Salud 135  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 4

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Tormenta de fuego	60	80%	☑

## MODEUS



**HECHICERO**

Salud 170  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 5

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Tormenta de fuego	75	80%	☑

## BRUJA



**BRUJA**

Salud 75  
 Armadura -  
 Iniciativa 20  
 Nivel 2

Alcance  
 Distancia

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Transformar		80%	☑

## HECHICERA



**BRUJA**

Salud 115  
 Armadura -  
 Iniciativa 20  
 Nivel 3

Alcance  
 Distancia

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Transformar		80%	☑

## SÚCUBO



**DEMONIO**

Salud 145  
 Armadura -  
 Iniciativa 20  
 Nivel 4

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Transformar		40%	☑

## DIABLO



**DEMONIO**

Salud 170  
 Armadura -  
 Iniciativa 35  
 Nivel 1

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Golpe	50	80%	☒



# DEMONIO



## DEMONIO

Salud 270

Armadura -

Iniciativa 35

Nivel 2

Alcance

Cuerpo a cuerpo

Imunidad

Protección

Ataque

Daño 80

Precisión 80%

Fuente 

Golpe

**BESTIA DEMONIACA**

**DEMONIO**

Salud 420

Armadura -

Iniciativa 20

Nivel 4

Alcance  
Área

Inmunidad

Protección

Ataque

Golpe

Daño 70

Precisión 80%

Fuente

# TIAMATH



DEMONIO

Salud 495

Armadura -

Iniciativa 20

Nivel 5

Alcance

Área

Imunidad

Protección

Ataque

	Dano	Precisión	Fuente
Golpe	100	80%	
Reducir daño	-	80%	

SEÑOR DE LOS DEMONIOS			
	DEMONIO		
	Salud		470
	Armadura		-
	Iniciativa		40
	Nivel		4
	Alcance		
	Cuerpo a cuerpo		
			
Inmunidad			
Protección			
Ataque			
Hacha	Daño 140	Precisión 80%	Fuente 

DEMONIO

Salud570

Armadura-

Iniciativa50

Nivel5

Alcance

Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

Hoja infernal17080%

Inmolar3070%

DIABLO ABISAL			
	DEMONIO		
	Salud		600
	Armadura		-
	Iniciativa		40
	Nivel		5
		Alcance	
		Cuerpo a cuerpo	
			
Imunidad			
Protección			
Ataque			
Hoja infernal	Dano	Precisión	Fuente
	140	80%	
Petrificar	-	50%	

# CAN DEL INFIERNO



## INVOCACIÓN

Salud	125
Armadura	-
Iniciativa	60
Nivel	2

### Alcance

Área

Immunidad

Protección

Ataque

Daño	Precisión	Fuente
Aliento de fuego	20	80%

BELIARH			
	INVOCACIÓN		
	Salud	200	
	Armadura	-	
	Iniciativa	60	
	Nivel	3	
	Alcance		
	Cuerpo a cuerpo		
			
Inmunidad			
Protección			
Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Golpe	65	80%	



## VENGADOR



**INVOCACIÓN**

Salud 350  
 Armadura -  
 Iniciativa 60  
 Nivel 6

Alcance  
 Área

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Espada inferno	75	80%	

## UTHER



**NOBLE**

Salud 300  
 Armadura -  
 Iniciativa 60  
 Nivel 14

Alcance  
 Distancia

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Bola de fuego	100	90%	
Paralizar	-	90%	

## DEMONIO Uther



**DEMONIO**

Salud 1500  
 Armadura -  
 Iniciativa 65  
 Nivel 68

Alcance  
 Área

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Espada inferno	150	90%	
Paralizar	-	60%	

## ASTEROOTH



**DEMONIO**

Salud 1020  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 38

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Hoja infernal x2	150	80%	

## ASHKAEL



**GUARDIAN**

Salud 900  
 Armadura 50  
 Iniciativa 90  
 Nivel 100

Alcance  
 Área

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Explosión sacrílega	250	95%	

## NEBIROS



**DEMONIO**

Salud 2600  
 Armadura -  
 Iniciativa 60  
 Nivel 90

Alcance  
 Área

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Alabarda	300	90%	
Paralizar	-	60%	



### ALIANZA ÉLFICA

Centauros, bandidos, adeptos, ninfas... Tras la muerte de Gallean y sin un dios que los guiase, los elfos se refugiaron en los bosques, alejados de la civilización. Ahora aguardan una señal definitiva que les devuelva la fe en su dios perdido.

#### Legenda



#### HIJO DEL BOSQUE

**HÉROE**

Salud 135  
 Armadura -  
 Iniciativa 55  
 Nivel 1

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Espadas	50	80%	

#### GUARDIÁN

**HÉROE**

Salud 135  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 1

Alcance  
 Distancia

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Arco largo	40	80%	

#### DRÍADA

**HÉROE**

Salud 55  
 Armadura -  
 Iniciativa 45  
 Nivel 1

Alcance  
 Área

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Rayo zigzagante	35	80%	

#### ILUMINADO

**HÉROE**

Salud 80  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 1

Alcance  
 Distancia

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Convocar Ent menor		100%	

#### ESPÍA

**HÉROE**

Salud 90  
 Armadura -  
 Iniciativa 65  
 Nivel 1

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Dagas	30	80%	

#### CENTAURO LANCERO

**CENTAURO**

Salud 150  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 1

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Inmunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Lanza	30	80%	



## CENTAURO FERROZ

CENTAURO

Salud 175  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 2

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Hacha de guerra	65	80%	✗

## CENTAURO DE BATALLA

CENTAURO

Salud 175  
Armadura 20  
Iniciativa 40  
Nivel 2

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Lanza	50	80%	✗

## CENTAURO SALVAJE

CENTAURO

Salud 210  
Armadura -  
Iniciativa 35  
Nivel 3

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Clava	100	80%	✗
Golpe crítico	+5%	80%	✗

## ADEPTO

HECHICERO

Salud 35  
Armadura -  
Iniciativa 45  
Nivel 1

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Aturdir	15	80%	⚡

## CANALIZADOR

HECHICERO

Salud 60  
Armadura -  
Iniciativa 45  
Nivel 2

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Descarga de rayo	30	80%	⚡

## THEURGE

HECHICERO

Salud 95  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 3

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Tormenta eléctrica	40	80%	⚡
Destruir	-	80%	⚡

## ARCONTE

HECHICERO

Salud 85  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 3

Alcance  
Área

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Tempestad	50	80%	⚡

## GRIFO

CRATURA

Salud 200  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 2

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Garras	65	80%	✗

## AMO DE LOS CIELOS

CRATURA

Salud 300  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 4

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Garras	100	80%	✗



## EXPLORADOR



**TIRADOR**

Salud 45  
Armadura -  
Iniciativa 65  
Nivel 1

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Flecha	30	80%	✖

## CAZADOR



**TIRADOR**

Salud 85  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 2

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Flechas	45	80%	✖

## VIGÍA



**TIRADOR**

Salud 75  
Armadura -  
Iniciativa 65  
Nivel 2

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Rayo	40	80%	⚡

## BANDIDO



**TIRADOR**

Salud 115  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 3

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Flechas x2	30	80%	✖

## SAQUEADOR



**TIRADOR**

Salud 125  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 3

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Flechas	65	80%	✖
Envenenar	15	90%	☠

## BANDOLERO



**TIRADOR**

Salud 155  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 4

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Flechas x2	55	80%	✖

## GUARDIÁN



**TIRADOR**

Salud 120  
Armadura -  
Iniciativa 70  
Nivel 3

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Flechas de fuego	60	80%	🔥
Inmolar	15	70%	🔥

## DEPREDADOR



**TIRADOR**

Salud 170  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 5

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Flechas x2	70	80%	✖

## CENTINELA



**TIRADOR**

Salud 120  
Armadura -  
Iniciativa 70  
Nivel 3

Alcance  
Distancia

Imunidad  
Protección

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Flechas de hielo	55	80%	❄
Quemadura gélida	20	70%	❄



## CURANDERA



**DRUIDA**

Salud 45  
 Armadura -  
 Iniciativa 10  
 Nivel 1

Alcance  
 Distancia

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Curación	25	100%	☉

## ORÁCULO



**DRUIDA**

Salud 60  
 Armadura -  
 Iniciativa 10  
 Nivel 2

Alcance  
 Distancia

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Curación	40	100%	☉

## PIÑFA DEL BOSQUE



**DRUIDA**

Salud 85  
 Armadura -  
 Iniciativa 10  
 Nivel 3

Alcance  
 Distancia

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Curación	50	100%	☉
Conceder protección elemental	-	100%	☉

## DAMA DEL SOL



**DRUIDA**

Salud 115  
 Armadura -  
 Iniciativa 10  
 Nivel 4

Alcance  
 Área

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Curación	50	100%	☉
Conceder defensa contra fuego	-	100%	☉

## SÍLFIDE



**DRUIDA**

Salud 95  
 Armadura -  
 Iniciativa 10  
 Nivel 4

Alcance  
 Área

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Curación	55	100%	☉
Conceder defensa contra aire	-	100%	☉

## ENT MENOR



**INVOCACIÓN**

Salud 80  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 2

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Golpear	30	80%	☒

## ENT



**INVOCACIÓN**

Salud 175  
 Armadura -  
 Iniciativa 55  
 Nivel 3

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Árbol garrote	65	80%	☒

## ENT MAYOR



**INVOCACIÓN**

Salud 250  
 Armadura -  
 Iniciativa 60  
 Nivel 4

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Raíces	85	80%	☒

## FRONDOSO DEL BOSQUE



**INVOCACIÓN**

Salud 300  
 Armadura -  
 Iniciativa 70  
 Nivel 6

Alcance  
 Área

**Inmunidad**  
**Protección**

**Ataque**

	Dño	Precisión	Fuente
Raíces	85	80%	☉





SOLA'AN

TIRADOR

Salud 120  
Armadura -  
Iniciativa 70  
Nivel 3  
Alcance  
Distancia

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Flechas de fuego	60	85%	
Inmolar	15	70%	

ILLUMIELLE

GUARDIAN

Salud 900  
Armadura 50  
Iniciativa 90  
Nivel 100  
Alcance  
Área

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Hoja de dragón	250	95%	



## CRİATURAS NEUTRALES

Bestias, ogros, cíclopes, dragones, osos, goblins, orcos y seres de naturaleza diversa que habitan en las tierras de Nevendaar. Criaturas que no pertenecen a ninguna de las cinco razas dominantes: pueden ser tu más fiel aliado o el más fiero de tus enemigos.

### Legenda



### TRASGO

**DEMONIO**

Salud 50

Armadura -

Iniciativa 30

Nivel 0

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Látigo de cola	20	80%	

### TRASGO ENORME

**DEMONIO**

Salud 100

Armadura -

Iniciativa 50

Nivel 1

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Golpe	30	70%	

### BANDIDO

**MERCENARIO**

Salud 65

Armadura -

Iniciativa 65

Nivel 1

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Dagas	25	80%	

### BANDIDO LÍDER

**MERCENARIO**

Salud 110

Armadura -

Iniciativa 75

Nivel 3

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Espadas cortas	35	80%	
Envenenar	20	80%	

### CAMPESINO

**MERCENARIO**

Salud 40

Armadura -

Iniciativa 30

Nivel 0

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Horca	15	75%	

### HOMBRE DE ARMAS

**MERCENARIO**

Salud 95

Armadura -

Iniciativa 50

Nivel 1

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Hacha	25	80%	



## LANCERO



**MERCENARIO**

Salud 140  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 2

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Lanza	50	80%	✖

## NECRÓFAGO



**NO MUERTO**

Salud 150  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 4

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Golpe	35	75%	✖
Paralizar	-	80%	⚡

## ELEMENTAL DEL AIRE



**ELEMENTAL**

Salud 100  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 2

Alcance  
 Distancia

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Golpe	30	80%	⚡

## DREGA ZUL



**NIGROMANTE**

Salud 200  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 5

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Hoja vampírica	65	80%	⚡
Envenenar	20	50%	⚡

## OCULTISTA



**NIGROMANTE**

Salud 75  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 3

Alcance  
 Distancia

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Convocar	-	100%	⚡

## OSO PARDO



**CRÍATURA**

Salud 270  
 Armadura -  
 Iniciativa 65  
 Nivel 6

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Garras	60	80%	✖

## OSO POLAR



**CRÍATURA**

Salud 300  
 Armadura -  
 Iniciativa 70  
 Nivel 8

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Garras	80	80%	✖

## GIGANTE



**GIGANTE**

Salud 310  
 Armadura -  
 Iniciativa 30  
 Nivel 6

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Maza gigante	100	80%	✖

## ARAÑA ROJA GIGANTE



**CRÍATURA**

Salud 370  
 Armadura -  
 Iniciativa 35  
 Nivel 10

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Pinza	120	80%	✖
Envenenar	35	90%	⚡



## ARAÑA GIGANTE



### CRÍATURA

Salud 420  
Armadura -  
Iniciativa 35  
Nivel 15

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Pinza	130	80%	☒
Paralizar	-	80%	☑

## ERHOG LA OSCURA



### NIGROMANTE

Salud 95  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 3

Alcance  
Área

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Absorber vida	45	80%	☑

## ERHOG LA NECROMANTE



### NIGROMANTE

Salud 300  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 10

Alcance  
Área

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Absorber vida	60	80%	☑

## LYF EL ELFO OSCURO



### NO MUERTO

Salud 250  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 10

Alcance  
Área

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Convocar	-	100%	☑

## MANTÍCORA



### CRÍATURA

Salud 800  
Armadura 30  
Iniciativa 50  
Nivel 24

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Cola venenosa	150	80%	☒
Envenenar	60	90%	☑

## HECHICERO HUGIN



### HECHICERO

Salud 900  
Armadura -  
Iniciativa 40  
Nivel 31

Alcance  
Área

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Tornado	70	80%	☑

## MAESTRO OCULTISTA



### NIGROMANTE

Salud 310  
Armadura -  
Iniciativa 90  
Nivel 8

Alcance  
Distancia

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Convocar	-	100%	☑

## NIHIDDOG



### DRAGÓN

Salud 2000  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 70

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Mordisco x2	150	90%	☒
Envenenar x2	50	90%	☑

## EXPLORADOR ELFO



### ELFO SALVAJE

Salud 45  
Armadura -  
Iniciativa 65  
Nivel 1

Alcance  
Distancia

Inmunidad

Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Flecha	25	80%	☒



## ELFO DE LOS BOSQUES



**ELFO SALVAJE**

Salud 100  
 Armadura -  
 Iniciativa 65  
 Nivel 2

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Lanza	40	80%	✗

## LOBO



**CRATURA**

Salud 180  
 Armadura -  
 Iniciativa 50  
 Nivel 3

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Mordisco	55	80%	✗

## BESTIA DE GALLEAN



**DIVINIDAD**

Salud 2800  
 Armadura -  
 Iniciativa 60  
 Nivel 96

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Furia de Gallean	300	95%	☉
Envenenar	60	45%	☉

## ESPIRITU DE LOBO



**ESPIRITU**

Salud 200  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 5

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Aullido	50	90%	☉

## JONA'ATH



**CENTAURO**

Salud 175  
 Armadura 20  
 Iniciativa 40  
 Nivel 3

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Lanza	50	80%	✗

## DRULLIA'AN



**NOBLE**

Salud 2000  
 Armadura 50  
 Iniciativa 60  
 Nivel 82

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Hoja de dragón	175	95%	☉
Quemadura gélida	30	30%	☉

## TRAMPERO



**BÁRBARO**

Salud 200  
 Armadura -  
 Iniciativa 60  
 Nivel 4

Alcance  
 Distancia

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Arpón	60	80%	✗

## LACHLA'AN



**HECHICERO**

Salud 800  
 Armadura -  
 Iniciativa 60  
 Nivel 36

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Tempestad	125	90%	☉

## GUERRERO BÁRBARO



**BÁRBARO**

Salud 250  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 4

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Hacha	80	80%	✗



## CENTAURO LANCERO



## CENTAURO

Salud 165  
Armadura -  
Iniciativa 55  
Nivel 3

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

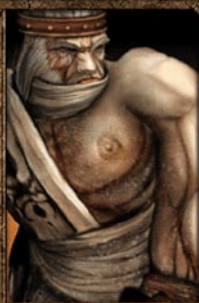
Protección

Ataque

Dano	Precisión	Fuente
65	80%	✖

Lanza

## CENTAURO



## CENTAURO

Salud 140  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 3

Alcance  
Distancia

Inmunidad

Protección

Ataque

Dano	Precisión	Fuente
40	80%	✖

Flecha

## GRIFO



## CRIATURA

Salud 200  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 3

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

Dano	Precisión	Fuente
95	80%	✖

Garras

## ORÁCULO ÉLFICO



## ELFO SALVAJE

Salud 125  
Armadura -  
Iniciativa 10  
Nivel 4

Alcance  
Área

Inmunidad

Protección

Ataque

Dano	Precisión	Fuente
60	100%	☉

Curación

## SEÑOR DE LOS CIELOS



## CRIATURA

Salud 420  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 13

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

Dano	Precisión	Fuente
140	80%	✖

Garras

## SEÑOR DE LOS ELFOS



## ELFO SALVAJE

Salud 195  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 5

Alcance  
Área

Inmunidad

Protección

Ataque

Dano	Precisión	Fuente
50	80%	☉

Rayo centelleante

## REINA ELFA



## ELFO SALVAJE

Salud 800  
Armadura -  
Iniciativa 60  
Nivel 35

Alcance  
Área

Inmunidad

Protección

Ataque

Dano	Precisión	Fuente
125	95%	☉

Aliento de dragón

## GOBLIN



## PIEL VERDE

Salud 50  
Armadura -  
Iniciativa 30  
Nivel 0

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

Dano	Precisión	Fuente
15	80%	✖

Lanza

## ARQUERO GOBLIN



## PIEL VERDE

Salud 40  
Armadura -  
Iniciativa 50  
Nivel 0

Alcance  
Distancia

Inmunidad

Protección

Ataque

Dano	Precisión	Fuente
15	80%	✖

Flecha



## ORCO



**PIEL VERDE**

Salud 200  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 3

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Hacha	55	80%	✗

## CAMPEÓN ORCO



**PIEL VERDE**

Salud 220  
 Armadura 20  
 Iniciativa 40  
 Nivel 5

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Mangual	80	80%	✗

## OGRO



**PIEL VERDE**

Salud 300  
 Armadura -  
 Iniciativa 20  
 Nivel 5

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Clava gigante	130	80%	✗

## TROLL



**PIEL VERDE**

Salud 350  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 8

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Golpe	120	80%	✗

## REY ORCO



**PIEL VERDE**

Salud 295  
 Armadura 30  
 Iniciativa 55  
 Nivel 8

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Maza	115	80%	✗

## CÍCLOPE



**PIEL VERDE**

Salud 250  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 4

Alcance  
 Cuerpo a cuerpo

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Roca	100	80%	✗

## GOBLÍN ANCIANO



**PIEL VERDE**

Salud 165  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 4

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Ola de fuego	40	80%	🔥

## DRAGÓN VERDE



**DRAGÓN**

Salud 600  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 20

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Aliento de fuego	60	75%	🔥

## DRAGÓN AZUL



**DRAGÓN**

Salud 700  
 Armadura -  
 Iniciativa 40  
 Nivel 28

Alcance  
 Área

Imunidad  
 Protección

Ataque

	Dño	Precisión	Fuente
Aliento de vapor	100	75%	💧



## DRAGÓN BLANCO



**DRAGÓN**

Salud	700
Armadura	-
Iniciativa	40
Nivel	28

Alcance  
Área

**Inmunidad** 

**Protección**

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Aliento de hielo	100	75%	

## DRAGÓN NEGRO



**DRAGÓN**

Salud	800
Armadura	-
Iniciativa	40
Nivel	35

Alcance  
Área

**Inmunidad** 

**Protección**

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Aliento ácido	125	75%	

## DRAGÓN ROJO



**DRAGÓN**

Salud	800
Armadura	-
Iniciativa	40
Nivel	35

Alcance  
Área

**Inmunidad** 

**Protección**

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Aliento de fuego	125	75%	

## MEDUSA



**HABITANTE DE LOS PANTANOS**

Salud	115
Armadura	-
Iniciativa	20
Nivel	4

Alcance  
Área

**Inmunidad**

**Protección**

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Petrificar		60%	

## HOMBRE LAGARTO



**HABITANTE DE LOS PANTANOS**

Salud	200
Armadura	-
Iniciativa	50
Nivel	3

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

**Inmunidad**

**Protección**

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Espadas	75	80%	

## KRAKEN



**CRÍATURA**

Salud	350
Armadura	-
Iniciativa	40
Nivel	8

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

**Inmunidad**

**Protección**

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Tentáculo	120	80%	

## SIRENA



**HABITANTE MARINO**

Salud	75
Armadura	-
Iniciativa	20
Nivel	4

Alcance  
Área

**Inmunidad**

**Protección**

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Vorágine	20	60%	
Paralizar	-	50%	

## TRITÓN



**HABITANTE MARINO**

Salud	150
Armadura	-
Iniciativa	50
Nivel	2

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

**Inmunidad**

**Protección**

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Tridente	40	80%	

## SERPIENTE MARINA



**CRÍATURA**

Salud	400
Armadura	-
Iniciativa	70
Nivel	10

Alcance  
Cuerpo a cuerpo

**Inmunidad**

**Protección**

Ataque	Dño	Precisión	Fuente
Mordisco	125	80%	





## JEFE BÁRBARO



BÁRBARO

Salud 275

Armadura -

Iniciativa 40

Nivel 5

Alcance

Cuerpo a cuerpo

Inmunidad

Protección

Ataque

Dano Precisión Fuente

Garras enormes 100 80%

## CHAMÁN



BÁRBARO

Salud 165

Armadura -

Iniciativa 40

Nivel 4

Alcance

Área

Inmunidad

Protección

Ataque

Dano Precisión Fuente

Terremoto 30 80%

Aterrorizar - 30%