



OGAR

TYP: PODSTAWOWY



WICZEBNOŚĆ

US 2

ZDOLNOŚCI:

Szybki (7) – Wykonując akcje Ruch lub Szarża, Ogar może poruszyć się na odległość do 7 cali.

UW 2

Zwierzę – Ogar nie podlega zasadom frakcyjnym, nie może szabrować, zdobywać fantów, dokonywać grabieży, nie można przydzielać mu Punktów Doświadczenia.

SI 2

Pies myśliwski – Ogar zwiększa US o 2 wykonując akcję Wypatrywanie. Postacie Delaryjczyków, wykonując akcję Wypatrywanie, zwiększają US o 1, jeśli Ogar znajduje się w odległości do 5 cali od postaci będącej celem Wypatrywania.

ZW 3

WT 1

SW 1

OB 6/6

EKWIPUNEK

Kły i pazury (SI +3)



KOSZT: 11+

PD: