

NOMBRE DEL JUGADO			
NOMBRE DEL JUEZ			
NIVEL DE CRECIMIENTO ESPIRITUAL			
TRIBU		HABILIDAD BASICA	
EDAD		SEXO M F	VITALIDAD
CARACTERISTICAS FISICAS		CARACTERISTICAS PERSONALES	
Velocidad		Personalidad	
Fuerza		Dicho	
Resistencia		Sabiduria	
Energía		Paciencia	
CAPACIDADES		CARACTERITICAS ESPIRIUALES	
de carga	Fe		
de lider	Fidelidad		
NOMBRE DEL JUGADO			
NOMBRE DEL JUEZ			
NIVEL DE CRECIMIENTO ESPIRITUAL			
TRIBU		HABILIDAD BASICA	
EDAD		SEXO M F	VITALIDAD
CARACTERISTICAS FISICAS		CARACTERISTICAS PERSONALES	

Velocidad		Personalidad		
Fuerza		Dicho		
Resistencia		Sabiduria		
Energía		Paciencia		
CAPACIDADES	CARACTERITICAS ESPIRIUALES			
de carga	Fe			
de lider	Fidelidad			

Soldados				Generales				Reyes				Príncipes			
ENEMIGO				ENEMIGO				ENEMIGO				ENEMIGO			
NOMBRE	Soldado Cana			NOMBRE	Adoni-bezec			NOMBRE	Eglón rey de Moab			NOMBRE	Oreb		
NIVEL DE DIFICULTAD	1			NIVEL DE DIFICULTAD	1			NIVEL DE DIFICULTAD	1			NIVEL DE DIFICULTAD	1		
NACIONALIDAD	Cananeo	HABILID	0	NACIONALIDAD	Cananeo	HABILID	Trabajo en equipo	NACIONALIDAD	Moabita	HABILID	Gran grito: llama 5 soldados de moab	NACIONALIDAD	Madianita	HABILID	Trabajo en equipo
RANGO	Soldado	VITALID	13	RANGO	General	VITALID	15PV	RANGO	Rey	VITALID	24PV	RANGO	Príncipe	VITALID	16PV
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD			CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD			CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDADES			CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD		
Velocidad BÁSICA	5	de carga	7Kg	Velocidad BÁSICA	5	de carga	10Kg	Velocidad BÁSICA	0	de carga	20Kg	Velocidad BÁSICA	6	de carga	10Kg
Fuerza BÁSICA	4			Fuerza BÁSICA	7			Fuerza BÁSICA	10			Fuerza BÁSICA	5		
Resistencia BÁSICA	3			Resistencia BÁSICA	3			Resistencia BÁSICA	10			Resistencia BÁSICA	5		
Energía BÁSICA	6			Energía BÁSICA	5			Energía BÁSICA	4			Energía BÁSICA	6		
ENEMIGO				ENEMIGO				ENEMIGO				ENEMIGO			
NOMBRE	Soldado fereze			NOMBRE	Sesai			NOMBRE	Cusan-risatam			NOMBRE	Zeab		
NIVEL DE DIFICULTAD	1			NIVEL DE DIFICULTAD	1			NIVEL DE DIFICULTAD	1			NIVEL DE DIFICULTAD	1		
NACIONALIDAD	Ferezeo	HABILID	0	NACIONALIDAD	Cananeo	HABILID	Trabajo en equipo	NACIONALIDAD	Mesoposamita	HABILID	Agil: +4 de opocision efecacia	NACIONALIDAD	Madianita	HABILID	Trabajo en equipo
RANGO	soldado	VITALID	12PV	RANGO	general	VITALID	13PV	RANGO	Rey	VITALID	18PV	RANGO	Príncipe	VITALID	17PV
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD			CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD			CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD			CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD		
Velocidad BÁSICA	6	de carga	9Kg	Velocidad BÁSICA	7	de carga	6Kg	Velocidad BÁSICA	6	de carga	12Kg	Velocidad BÁSICA	5	de carga	12Kg
Fuerza BÁSICA	6			Fuerza BÁSICA	4			Fuerza BÁSICA	6			Fuerza BÁSICA	6		
Resistencia BÁSICA	3			Resistencia BÁSICA	2			Resistencia BÁSICA	6			Resistencia BÁSICA	6		
Energía BÁSICA	3			Energía BÁSICA	7			Energía BÁSICA	6			Energía BÁSICA	5		
ENEMIGO				ENEMIGO				ENEMIGO				ENEMIGO			
NOMBRE	Soldado Moab			NOMBRE	Ahiman			NOMBRE	Jabin						
NIVEL DE DIFICULTAD	1			NIVEL DE DIFICULTAD	1			NIVEL DE DIFICULTAD	1						
NACIONALIDAD	Moabita	HABILID	0	NACIONALIDAD	Cananeo	HABILID	Buen fisico: +1 energia por turno	NACIONALIDAD	Cananeo	HABILID	Salto: 3 cuadros de mov. en combate				
RANGO	soldado	VITALID	13PV	RANGO	General	VITALID	16PV	RANGO	Rey	VITALID	14PV				
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD			CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD			CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD						
Velocidad BÁSICA	5	de carga	10Kg	Velocidad BÁSICA	4	de carga	10Kg	Velocidad BÁSICA	10	de carga	8Kg				
Fuerza BÁSICA	5			Fuerza BÁSICA	4			Fuerza BÁSICA	5						
Resistencia BÁSICA	5			Resistencia BÁSICA	6			Resistencia BÁSICA	3						
Energía BÁSICA	3			Energía BÁSICA	6			Energía BÁSICA	6						
ENEMIGO				ENEMIGO				ENEMIGO				ENEMIGO			
NOMBRE	Soldado filisteo			NOMBRE	Telmai			NOMBRE	Zeba						
NIVEL DE DIFICULTAD	1			NIVEL DE DIFICULTAD	1			NIVEL DE DIFICULTAD	1						
NACIONALIDAD	Moabita	HABILID	0	NACIONALIDAD	Cananeo	HABILID	Buen fisico: +1 energia por turno	NACIONALIDAD	Madianita	HABILID	Salto: 3 cuadros de mov. en combate				
RANGO	soldado	VITALID	30PV	RANGO	General	VITALID	15PV	RANGO	Rey	VITALID	34PV				
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD			CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD			CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD						
Velocidad BÁSICA	3	de carga	12Kg	Velocidad BÁSICA	5	de carga	11Kg	Velocidad BÁSICA	7	de carga	10Kg				
Fuerza BÁSICA	10			Fuerza BÁSICA	2			Fuerza BÁSICA	5						
Resistencia BÁSICA	2			Resistencia BÁSICA	9			Resistencia BÁSICA	5						
Energía BÁSICA	3			Energía BÁSICA	4			Energía BÁSICA	7						
ENEMIGO				ENEMIGO				ENEMIGO				ENEMIGO			
NOMBRE	Soldado Madianita			NOMBRE	Sisara			NOMBRE	Zalmuna						
NIVEL DE DIFICULTAD	1			NIVEL DE DIFICULTAD	1			NIVEL DE DIFICULTAD	1						
NACIONALIDAD	Madianita	HABILID	0	NACIONALIDAD	cananeo	HABILID	Trabajo en equipo:	NACIONALIDAD	Madianita	HABILID	Salto: 3 cuadros de mov. en combate				
RANGO	Soldado	VITALID	18PV	NACIONALIDAD	cananeo	HABILID	Trabajo en equipo:	RANGO	Rey	VITALID	38PV				
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD							CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CAPACIDAD						

Velocidad BASICA	6	de carga	6Kg
Fuerza BASICA	3		
Resistencia BASICA	3		
Energía BASICA	6		

RANGO	General	VITALIDAD	38PV
CARACTERISTICAS FIS		CAPACID	
Velocidad BASICA	5	de carga	15Kg
Fuerza BASICA	5		
Resistencia BASICA	6		
Energía BASICA	4		

CARACTERISTICAS FIS		CAPACID	
Velocidad BASICA	5	de carga	14Kg
Fuerza BASICA	7		
Resistencia BASICA	7		
Energía BASICA	5		

ENEMIGO			
NOMBRE	soldados de a		
NIVEL DE DIFICULTAD	1		
NACIONALIDAD	Israelita	HABILIDAD	0
RANGO	soldado	VITALIDAD	32PV
CARACTERISTICAS FIS		CAPACID	
Velocidad BASICA	2	de carga	15Kg
Fuerza BASICA	12		
Resistencia BASICA	3		
Energía BASICA	1		

ENEMIGO			
NOMBRE	Asechadores		
NIVEL DE DIFICULTAD	1		
NACIONALIDAD	Cualquiera	HABILIDAD	Ladron: cuando daña roba = capaci
RANGO	General	VITALIDAD	20PV
CARACTERISTICAS FIS		CAPACID	
Velocidad BASICA	10	de carga	8Kg
Fuerza BASICA	5		
Resistencia BASICA	3		
Energía BASICA	2		

ENEMIGO			
NOMBRE	Abimelec		
NIVEL DE DIFICULTAD	1		
NACIONALIDAD	Israelita	HABILIDAD	Buen fisico: +1 energia por turno
RANGO	rey	VITALIDAD	32PV
CARACTERISTICAS FIS		CAPACID	
Velocidad BASICA	8	de carga	12kg
Fuerza BASICA	8		
Resistencia BASICA	4		
Energía BASICA	4		

ENEMIGO			
NOMBRE	soldados amo		
NIVEL DE DIFICULTAD	1		
NACIONALIDAD	Amonitas	HABILIDAD	0
RANGO	soldado	VITALIDAD	28PV
CARACTERISTICAS FIS		CAPACID	
Velocidad BASICA	4	de carga	8Kg
Fuerza BASICA	4		
Resistencia BASICA	4		
Energía BASICA	6		

ENEMIGO			
NOMBRE	Espias filisteos		
NIVEL DE DIFICULTAD	1		
NACIONALIDAD	Filisteos	HABILIDAD	Ladron: cuando daña roba = capaci
RANGO	General	VITALIDAD	20PV
CARACTERISTICAS FIS		CAPACID	
Velocidad BASICA	6	de carga	8Kg
Fuerza BASICA	4		
Resistencia BASICA	4		
Energía BASICA	6		

ENEMIGO			
NOMBRE	soldados Beni		
NIVEL DE DIFICULTAD	1		
NACIONALIDAD	Israelita	HABILIDAD	0
RANGO	soldado	VITALIDAD	22PV
CARACTERISTICAS FIS		CAPACID	
Velocidad BASICA	7	de carga	4Kg
Fuerza BASICA	2		
Resistencia BASICA	2		
Energía BASICA	7		

ENEMIGO			
NOMBRE	soldados Juda		
NIVEL DE DIFICULTAD	1		
NACIONALIDAD	Israelita	HABILIDAD	0
RANGO	soldado	VITALIDAD	32PV
CARACTERISTICAS FIS		CAPACID	
Velocidad BASICA	2	de carga	14Kg
Fuerza BASICA	7		
Resistencia BASICA	7		
Energía BASICA	2		

ENEMIGO			
---------	--	--	--

NOMBRE OBJETO	PUÑAL DE AOD			
TIPO	ARMA			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
2KG	2	1	.	
DESCRIPCION				
DAÑO + 4 EN CADA ATAQUE				
PUEDE USARSE PARA MATAR A CUALQUIER				
EN LUCHA CUERPO A CUERPO, GASTANDO				
DE ENERGÍA Y PERDIENDO EL PUÑAL.				
NOMBRE OBJETO	agujada de buey de samgar			
TIPO	ARMA			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
3KG	2	2	1	
DESCRIPCION				
CAUSA +5 DE DAÑO				

NOMBRE OBJETO	ESTACA DE MADERA 2			
TIPO	ARMA			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
2KG	2	2"		
DESCRIPCION				
ESTACAS DE UNA TIENDA				
DAÑO +1				
NOMBRE OBJETO	MAZO DE MADERA			
TIPO	ARMA			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
5KG	2	1.		
DESCRIPCION				

MAZO PEQUEÑO PERO PRECISO			
DAÑO +3			
NOMBRE OBJETO		PERFORADOR	
TIPO		ARMA COMBINADA	
PESO		C. ENER	ÁREA D. F. IMPAC
7		6	1.
DESCRIPCION			
PACIENCIA-2 (MAZO DE JAEI + ESTACA DE			
DAÑO +5			
PUEDE MATAR DE UN SOLO GOLPE A UN E			
DORMIDO, LUEGO DE ESTO SE PIERDE LA			
NOMBRE OBJETO		ESPADA DE GEDEON	
TIPO		ARMA	
PESO		C. ENER	ÁREA D. F. IMPAC

4KG	3	1.	
DESCRIPCION			
DAÑO +6			
NOMBRE OBJETO	GRAN ESTRUENDO		
TIPO	ARMA COMBINADA		
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC
0	5	1.	
DESCRIPCION			
SABIDURIA -3 PACIENCIA -1			
(TROMPETAS-VELLON DE LANA-CANTAROS			
FUEGO)			
CAUSA GRAN CONFUSION EN TODOS LOS			
EL TABLERO PERDIENDO LA 1/2 DE SUS PV			

NOMBRE OBJETO	ESPINOS Y ABROJOS DEL		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC
1KG	2	1	.
DESCRIPCION			
CAUSAN GRAN DOLOR, AUNQUE SON POC			
1D6-2			
NOMBRE OBJETO	ACHA DE ABIMELEC		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC
5KG	3	2	
DESCRIPCION			
UN ACHA QUE DUPLICA SU DAÑO A EDIFIC			
DAÑO +5			

NOMBRE OBJETO	ALABARDA		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPACTO
15KG	5	3	
DESCRIPCION			
ARMA LARGA CAPAZ DE CAUSAR MUCHO DAÑO			
DAÑO +8			
CONTRA EDIFICACIONES O ANIMALES DAÑO			
NOMBRE OBJETO	OZ DE TRIGO		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPACTO
4KG	2	1	
DESCRIPCION			
UNA OZ PEQUEÑA NO CAUSA MUCHO DAÑO			
PERO PUEDE DERRIBAR AL ENEMIGO			
DAÑO+2			

LANZA 1D6 SI RESULTA 2 EL ENEMIGO NO			
MOVERSE EN EL SIGUIENTE TURNO			
NOMBRE OBJETO	PALA		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC
3KG	2	1	.
DESCRIPCION			
PALA QUE NO FUE DISEÑADA PARA LUCHA			
DAÑO +2			
NOMBRE OBJETO	OZ MEDIANA		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC
8KG	4	2	-
DESCRIPCION			
OZ MEDIANA QUE PUEDE DERRIBAR AL EN			

DAÑO +4			
LANZA 1D6 SI RESULTA 3 EL ENEMIGO NO			
MOVERSE EN EL SIGUIENTE TURNO			
NOMBRE OBJETO		OZ GRANDE	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPACTO
16KG	8	4	-
DESCRIPCION			
OZ GRANDE QUE PUEDE DERRIBAR AL ENEMIGO			
DAÑO +6			
LANZA 1D6 SI RESULTA 1 O 6 EL ENEMIGO			
MOVERSE EN EL SIGUIENTE TURNO			
NOMBRE OBJETO		FLECHA	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPACTO
1KG	1	1	.
DESCRIPCION			
FLECHAS PARA LANZAR CON UN ARCO			

DAÑO ATAQUE FISICO +2			
DAÑO AL SER LANZADA CON ARCO +4			
NOMBRE OBJETO		ARCO	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPACTO
3KG	3	2	-
DESCRIPCION			
ARCO PARA LANZAR FLECHAS SIEMPRE L			
A RANGO DE 10 METROS+ LANZAMIENTO D			
DAÑO +3 EL DAÑO QUE HACEN LAS FLECH			
SE CALCULARA ASÍ			
FUERZA+1D6+DAÑO FLECHA+PESO = DAÑO			
NOMBRE OBJETO		FLECHA	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPACTO
2KG	1	1	.
DESCRIPCION			
FLECHAS PARA LANZAR CON UN ARCO			

DAÑO ATAQUE FISICO +2			
DAÑO AL SER LANZADA CON ARCO +6			
NOMBRE OBJETO		FLECHA	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC
3KG	1	1	.
DESCRIPCION			
FLECHAS PARA LANZAR CON UN ARCO			
DAÑO ATAQUE FISICO +2			
DAÑO AL SER LANZADA CON ARCO +8			
NOMBRE OBJETO		HONDA	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC
1KG	3	1	.
DESCRIPCION			
PERMITE LANZAR PIEDRAS CON GRAN PR			

Y A GRANDES DISTANCIAS			
DAÑO SE CALCULA ASÍ			
FUER+D6+1 SIEMPRE DARA EN EL OBJETIVO			
LA DISTANCIA SERÁ EL DOBLE DE LANZAR			
NOMBRE OBJETO	BASTON		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPACTO
2KG	2	1	.
DESCRIPCION			
UN BASTON QUE SIRVE PARA GUIAR EL RE			
DAÑO +2			
DA +1 EN CAPACIDAD DE LIDER			
NOMBRE OBJETO	DAGA		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPACTO
1KG	1	1	.
DESCRIPCION			
ARMA PEQUEÑA Y FÁCIL DE ESCONDER			

DAÑO +2			
SI LA USA TIENE LA HABILIDAD ESPIA,			
PRIEMER ATAQUE SI ATACA PRIMERO DAÑ			
NOMBRE OBJET		BASTON	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC
2KG	1	1	.
DESCRIPCION			
BANTONES PARA GOLPERAR REPETIDAME			
DAÑO +2			
NOMBRE OBJET		BASTON	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC
4KG	2	2	
DESCRIPCION			
AUMENTA EL RANGO DE ATAQUE A 2 CUA			

DAÑO +2				
NOMBRE OBJETO		LANZA D		
TIPO		ARMA		
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
4KG	4	2		
DESCRIPCION				
AUMENTA EL RANGO DE ATAQUE A 2 CUAD				
DAÑO +4				
NOMBRE OBJETO				
TIPO				
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
2KG	2	1 .		
DESCRIPCION				

NOMBRE OBJETO	MANTA PARA CUBIRSE			
TIPO	PRENDA			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
0	0	0		
DESCRIPCION				
MANTA CAFÉ QUE PUEDE SERVIR PARA O				
DA +1 EN EL TOTAL DE ENERGÍA				
NOMBRE OBJETO	CINTO			
TIPO	PRENDA			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
1	0	1	.	
DESCRIPCION				
PROTEJE EL CENTRO DEL CUERPO				
RESITENCIA +1				

NOMBRE OBJETO	SANDANLIAS CUERO			
TIPO	PRENDA			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
0	0	0		
DESCRIPCION				
SANDALIAS COMODAS				
VELOCIDAD +1				
NOMBRE OBJETO	PECHERA			
TIPO	PRENDA			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
10KG	0	1	.	
DESCRIPCION				
RESISTENCIA +3				

NOMBRE OBJETO	BOLSA TELA			
TIPO	PRENDA			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
0	0	1	0	
DESCRIPCION				
BOLSA QUE TE PERMITE CARGAR CIERTO:				
NOMBRE OBJETO	ARMADURA PARTE INFERI			
TIPO	PRENDA			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
7	0	.	0	
DESCRIPCION				
BRINDA PROTECCIÓN A LA PARTE INFERIC				

VEL -1 FUERZA +2 RESISTENCIA+4 Energía				
NOMBRE OBJETO				ARMADURA PARTE SUPER
TIPO				PRENDA
PESO				C. ENER ÁREA D. F. IMPAC
15				0 1 .
DESCRIPCION				
BRINDA PROTECCIÓN A LA PARTE SUPERIOR				
VEL -1, FUE +4, RES +7 ENE -2				
NOMBRE OBJETO				MANTO PURPURA
TIPO				PRENDA
PESO				C. ENER ÁREA D. F. IMPAC
0				0

DESCRIPCION			
AUMENTA LA CAPACIDAD DE LIDER EN 1			
NOMBRE OBJETO		CASCO METAL	
TIPO		PRENDA	
PESO		C. ENER	ÁREA D. F. IMPAC
3KG		0	1.
DESCRIPCION			
PROTECCIÓN PARA LA CABEZA RESIS +2			
NOMBRE OBJETO		RAPAJE LIGERO	
TIPO		PRENDA	

TIPO				
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
DESCRIPCION				
NOMBRE OBJET				
TIPO				
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
DESCRIPCION				

NOMBRE OBJETO	CUERNO DE LLAMADO			
TIPO	OBJETO			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
1KG	2	1	.	
DESCRIPCION				
LLAMA A DOS SOLDADOS ISRAELITAS AL COMENZO DE LA				
BATALLA, SE PIERDE EL OBJETO DESPUÉS DE LA BATALLA				
NOMBRE OBJETO	CARRO HERRADO 1			
TIPO	OBJETO			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
20KG	4	4	0	
DESCRIPCION				
UN CARRO HERRADO PEQUEÑO, TAL VEZ PUEDE SER JALADO POR UN				
ANIMAL PODRÍA JALARLO				

NOMBRE OBJETO	LECHE			
TIPO	OBJETO			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
2KGXLITRO	2	2"		
DESCRIPCION				
AL TOMARLA DA VITALIDAD + 5 POR LITRO				
PERO DUERME POR 4 TURNOS EN UN COM				
CUANDO SE US.				
INLCUSO AL LANZARSE				
NOMBRE OBJETO	VELLON DE LANA			
TIPO	OBJETO			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
0	0	0		
DESCRIPCION				
UN PRODUCTO DE LAS OBEJAS				

NOMBRE OBJETO	TAZON DE AGUA DE ROCIO			
TIPO	OBJETO			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
3	1	1	.	
DESCRIPCION				
UN TAZON DE AGUA MUY REFRESCANTE				
VITALIDAD +10 Y +2 EN TOTAL DE VITALIDAD				
NOMBRE OBJETO	PROVISIONES 1			
TIPO	OBJETO			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
1KG	1	1	.	
DESCRIPCION				
ALIMENTO PARA EL CAMINO				

VITALIDAD +5				
NOMBRE OBJETO		TROMPETAS		
TIPO		OBJETO		
PESO		C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC
2KG		1	1	.
DESCRIPCION				
FUERTES TROMPETAS QUE ANIMAN AL EC				
ENERGÍA + 3 EN EQUIPO EN TODO EL TABI				
NOMBRE OBJETO		CANTAROS VACIOS		
TIPO		OBJETO		
PESO		C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC
1		1	1	.

DESCRIPCION			
PUEDE LLEVAR COSAS ADENTRO, HACEN			
RUIDO AL ROMPERSE +2 EN CAPACIDAD D			
NOMBRE OBJETO	FUEGO *		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC
0	4	5	"
DESCRIPCION			
LLAMA QUE SE PUEDE COMBINAR FACILM			
CON OTROS OBJETOS			
DAÑA 1D6-3 AL CONTACTO (INLCUSO AL L/			
NOMBRE OBJETO	EFOD DE ORO GEDEON		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC

3KG	2	1	.	
DESCRIPCION				
SABIDURIA, PACIENCIA Y FE-2				
TE PERMITE MOVER 6 PE DE UNA CARACT				
A CUALQUIER OTRA				
NOMBRE OBJETO	PEDAZO DE RUEDA DE MOC			
TIPO	OBJETO			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
14KG	5	4	O	
DESCRIPCION				
CUARTA PARTE DE RUEDA UN POCO PESA				
NOMBRE OBJETO	BOLSA DE FLECHAS			
TIPO	OBJETO			

PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
VARIABLE	0	1.		
DESCRIPCION				
SU PESO VARIA CONFORME AL NUMERO D				
EN SU INTERIOR POR EL PESO DE CADA U				
CADA VEZ QUE EL POSEEDOR SAQUE UNA				
EL PESO Y LA CANTIDAD DE FLECHAS EN S				
DISMINUIRA EN 1				
NOMBRE OBJET	ODRE			
TIPO	OBJETO			
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
1KG	0	1.		
DESCRIPCION				
RECIPIENTE PARA CARGAR LIQUIDOS, PE				
HASTA 5 LITROS, AUMENTA SU PESO				
POR EL PESO DEL LIQUIDO				
NOMBRE OBJET	AGUA			

NOMBRE OBJETO				
TIPO				
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
DESCRIPCION				
NOMBRE OBJETO				
TIPO				
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
DESCRIPCION				

NOMBRE OBJETO				
TIPO				
PESO	C. ENER	ÁREA D.	F. IMPAC	
DESCRIPCION				

NOMBRE ANIMA				
RAZA	CAMELLO			
VITALIDAD	10	MONTAJE		
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	DOMESTICO		
CARACTERISTICAS	DESCIPCION			
Velocidad BASICA	8	CAMELLO QUE AL		
Fuerza BASICA	8	MONTARLO AUME		
Resistencia BASICA	4	LA CAPADIDAD DI		
Energía BASICA	4	EN 10KG		
NOMBRE ANIMA				
RAZA	TORO (DE 7 AÑOS)			
VITALIDAD	15	MONTAJE		
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE		
CARACTERISTICAS	DESCIPCION			
Velocidad BASICA	6	TORO QUE ARRE		
Fuerza BASICA	12	CON GRAN FUER		
Resistencia BASICA	3	DAÑO x2 EDIFICA		
Energía BASICA	4			
AL SER MONTADO +10KG CAPACIDAD DE C				
DAÑO+2D6				

NOMBRE ANIMA				
RAZA	ASNO			
VITALIDAD	8	MONTAJ		
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	DOMEST		
CARACTERISTIC	DESCIPCION			
Velocidad BASICA	3	NO MUY BUENLO		
Fuerza BASICA	5	EN COMBATE		
Resistencia BASICA	8	AL MOTARLO		
Energía BASICA	3	CAPACIDA DE CA		
NOMBRE ANIMA				
RAZA	OVEJA			
VITALIDAD	5PV.	MONTAJ		
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	DOMEST		
CARACTERISTIC	DESCIPCION			
Velocidad BASICA	3	UN ANIM		
Fuerza BASICA	1	Y TORPE		
Resistencia BASICA	2	PRODUC		
Energía BASICA	2			

NOMBRE ANIMA				
RAZA	LEON JOVEN			
VITALIDAD	15PV	MOTA	N	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE		
CARACTERISTIC	DESCIPCION			
Velocidad BASICA	10	MUY FUE		
Fuerza BASICA	10	PARA EL		
Resistencia BASICA	8			
Energía BASICA	6			
NOMBRE ANIMA				
RAZA	ABEJA			
VITALIDAD	1PV	MOTA	N	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE		
CARACTERISTIC	DESCIPCION			
Velocidad BASICA	11	UN ANIM		
Fuerza BASICA	1	ES MUY		
Resistencia BASICA	1	PERO ES		
Energía BASICA	20			
PUEDE PRODUC				

NOMBRE ANIMA				
RAZA	ZORRA			
VITALIDAD	12PV	MOTA	N	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE		
CARACTERISTIC	DESCIPCION			
Velocidad BASICA	7	ZORRAS		
Fuerza BASICA	4	Y LARGA		
Resistencia BASICA	4			
Energía BASICA	7			
NOMBRE ANIMA				
RAZA	ZORRAS CON COLA DE FU			
VITALIDAD	12PV	MOTA	N	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE		
CARACTERISTIC	DESCIPCION			
Velocidad BASICA	8	ANIMAL (
Fuerza BASICA	8	ZORRA +		
Resistencia BASICA	4	(PACIEN		
Energía BASICA	8	SABIDUF		
AL ATACAR CAL				
PERO REGRESA				

NOMBRE ANIMA			
RAZA	GATO MONTES		
VITALIDAD	14	MONTAJ	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE	
CARACTERISTIC	DESCIPCION		
Velocidad BASICA	11	VELOZ DE PREDAD	
Fuerza BASICA	8	NUNCA DESPERD	
Resistencia BASICA	6	UNA COMIDA FÁC	
Energía BASICA	6		
NOMBRE ANIMA			
RAZA	GACELA		
VITALIDAD	7	MOTA S	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE	
CARACTERISTIC	DESCIPCION		
Velocidad BASICA	15	SOLO PUEDE SEF	
Fuerza BASICA	4	MONTADA SI LA	
Resistencia BASICA	4	CAPADIDAD DE C	
Energía BASICA	4	ES MENOR DE 10	
NOMBRE ANIMA			

RAZA	JABALI		
VITALIDAD	9	MOTA	N
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE	
CARACTERISTIC	DESCIPCION		
Velocidad BASICA	9	PUEDE SER PELIC	
Fuerza BASICA	9	SI USA SUS COLM	
Resistencia BASI	7		
Energía BASICA	3		
LANZA 1D6 SI E			
NOMBRE ANIMA			
RAZA	IBICE DE NUBIA		
VITALIDAD	13PV	MOTA	N
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE	
CARACTERISTIC	DESCIPCION		
Velocidad BASICA	13	ELEGAN	
Fuerza BASICA	7	ANIMAL I	
Resistencia BASI	10	HASTA L	
Energía BASICA	6	NECESA	
NOMBRE ANIMA			
RAZA	CAMALEON		
VITALIDAD	4PV	MOTA	N

NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE
CARACTERISTIC	DESCIPCION	
Velocidad BASICA 3	UN ANIM	
Fuerza BASICA 2	PARA ES	
Resistencia BASICA 3	PARA AT	
Energía BASICA 5		
CUANDO ES AT		
CUANDO ATACA		
NOMBRE ANIMA		
RAZA	SERPIENTE COBRA	
VITALIDAD	13	MOTA N
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE
CARACTERISTIC	DESCIPCION	
Velocidad BASICA 5	SUS MOI	
Fuerza BASICA 7	PARALIZ	
Resistencia BASICA 8		
Energía BASICA 6		
EL ENEMIGO NC		
NOMBRE ANIMA		
RAZA	LAGARTIGA	
VITALIDAD	3PV	MOTA N
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE

CARACTERISTIC		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	8	INTREPII	
Fuerza BASICA	1	INCOMO	
Resistencia BASI	4		
Energía BASICA	8		
KO A INSECTOS			
NOMBRE ANIMA			
RAZA		CABALLO	
VITALIDAD	14PV	MOTA S	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	DOMEST	
CARACTERISTIC		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	15	LEAL CO	
Fuerza BASICA	9	MOV 2 C	
Resistencia BASI	7		
Energía BASICA	7		
CUANDO EL JUE			
NOMBRE ANIMA			
RAZA		LEON ADULTO	
VITALIDAD	19PV	MOTA N	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE	
CARACTERISTIC		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	13	MUY POI	

Fuerza BASICA	16	PARA EL	
Resistencia BASI	10		
Energía BASICA	10		
NOMBRE ANIMA			
RAZA	LOBO		
VITALIDAD	15	MOTA N	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE	
CARACTERISTIC	DESCIPCION		
Velocidad BASIC	9	UN GRAN AMIGO	
Fuerza BASICA	11	FUERTE ANIMAL	
Resistencia BASI	8	NORMALMENTE	
Energía BASICA	10	VIAJA EN MANAD,	
NOMBRE ANIMA			
RAZA	PERRO GRANDE		
VITALIDAD	9	MOTA	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	DOMEST	
CARACTERISTIC	DESCIPCION		
Velocidad BASIC	7	GRAN COMPAÑER	
Fuerza BASICA	7	PUEDE USAR SU	
Resistencia BASI	6	PARA BUSCAR CC	

Energía BASICA	6		
NOMBRE ANIMA			
RAZA	PERRO PEQUEÑO		
VITALIDAD	5	MOTA	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	DOMEST	
CARACTERISTIC	DESCIPCION		
Velocidad BASICA	7	GRAN COMPAÑE	
Fuerza BASICA	4	PUEDE USAR SU	
Resistencia BASI	4	PARA BUSCAR CO	
Energía BASICA	4		
NOMBRE ANIMA			
RAZA	AGUILA		
VITALIDAD	8pv	MOTA N	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE	
CARACTERISTIC	DESCIPCION		
Velocidad BASICA	14	AVE MUY RESPET	
Fuerza BASICA	6	POR TODOS	
Resistencia BASI	2		
Energía BASICA	15		
SOLO RECIBE D			

NOMBRE ANIMA			
RAZA	PALOMA		
VITALIDAD	4PV	MOTA N	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE	
CARACTERISTIC	DESCIPCION		
Velocidad BASICA	9	AVE QUE PERMIT	
Fuerza BASICA	3	ENVIAR MENSAJE	
Resistencia BASI	2	EN LARGAS DISTA	
Energía BASICA	7		
SOLO RECIBE D			
NOMBRE ANIMA			
RAZA	ALCON		
VITALIDAD	10PV	MOTA N	
NIVEL DE DIFICULTAD	TIPO	SALVAJE	
CARACTERISTIC	DESCIPCION		
Velocidad BASICA	20	CAZADOR DE LOS	
Fuerza BASICA	5	EL AVE MAS RAPI	
Resistencia BASI	4	MUNDO	
Energía BASICA	13	LEAL CO	
SOLO RECIBE D			

NOMBRE ANIMA				
RAZA				
VITALIDAD			MOTA	
NIVEL DE DIFICULTAD				
CARACTERISTIC		DESCIPCION		
Velocidad BASICA				
Fuerza BASICA				
Resistencia BASI				
Energía BASICA				
NOMBRE ANIMA				
RAZA				
VITALIDAD			MOTA	
NIVEL DE DIFICULTAD				
CARACTERISTIC		DESCIPCION		
Velocidad BASICA				
Fuerza BASICA				
Resistencia BASI				
Energía BASICA				
NOMBRE ANIMA				

RAZA			
VITALIDAD		MOTA	
NIVEL DE DIFICULTAD			
CARACTERISTIC		DESCIPCION	
Velocidad BASICA			
Fuerza BASICA			
Resistencia BASI			
Energía BASICA			

NOMBRE	TIENDA TELA		
PUNTOS ESTRUCTURALE	4		
TIPO	RESGUARDO		
CAPACIDAD	5		
ATAQUE	0		
NOMBRE	TIENDA PIEL		
PUNTOS ESTRUCTURALE	8		
TIPO	RESCGUARDO		
CAPACIDAD	5		
ATAQUE	0		
NOMBRE	TIENDA PRINCIPAL		
PUNTOS ESTRUCTURALE	14		
TIPO	RESGUARDO		
CAPACIDAD	8		
ATAQUE	0		
NOMBRE	TORRE MADERA		
PUNTOS ESTRUCTURALE	14		
TIPO	ASALTO		
CAPACIDAD	2		
ATAQUE	3		

NOMBRE	CASA PIEDRA		
PUNTOS ESTRUCTURALE	20		
TIPO	RESGUARDO		
CAPACIDAD	8		
ATAQUE	0		
NOMBRE	TORRE MADERA Y PIEDRA		
PUNTOS ESTRUCTURALE	20		
TIPO	ASALTO		
CAPACIDAD	2		
ATAQUE	5		
NOMBRE	MURALLA MADERA Y PIED		
PUNTOS ESTRUCTURALE	30		
TIPO	RESGUARDO		
CAPACIDAD	1		
ATAQUE	0		
NOMBRE			
PUNTOS ESTRUCTURALE			
TIPO			
CAPACIDAD			
ATAQUE			

NOMBRE		
PUNTOS ESTRUCTURALE		
TIPO		
CAPACIDAD		
ATAQUE		