

Características de las unidades

Equipo											Habilidades		
Burlón :: héroe													
12	4/8	4	8	-	7	2	3	-	3	2	62	2 Hachas del Reino	Valiente, Esquiva, Ambidestro, Aura de la naturaleza
Zonik :: héroe de leyenda													
8	6/10	4	8	-	9	2	4	-	4	5	94	Brisa, muñeco de trapo* Hacha rúnica legendaria**	Autoridad, Audaz
Saltamontes :: tropa													
8	3/6	3	7	-	4	2	-	-	-	-	11	Segadoras Placas de corteza	Veloz Aura de la naturaleza
Lider Saltamontes													
8	4/7	3	7	-	5	2	-	-	-	-	13		
Moscas :: tropa de disparo													
8	2/4	2	6	4	4	2	-	-	-	-	12	Cerbatana (F:2, DD:6, A:20cm) Puñal	Certero, Enjambre, Aura de la naturaleza
Mantis :: tropa de disparo													
8	2/4	2	6	4	4	2	-	-	-	-	15	Xistera (F:3, DD:7, A:40cm)	Disparo múltiple (2), Aura de la naturaleza
Gigante del Bosque :: criatura													
15	5/11	6	9	-	8	5	4	-	3	-	68	Garrote	Criatura monstruosa, Inmune al miedo, Inmune al dolor

Habilidades especiales

Audaz: (O.A.)

Las miniaturas audaces pueden repetir cualquier tipo de prueba de característica una vez por turno. El segundo resultado será el válido.

Aura de la Naturaleza: (S.A.)

Las miniaturas con Aura de la Naturaleza ganan un +1 a Resistencia cuando se encuentran en el interior de una escenografía de área boscosa, he ignoran la reducción de movimiento por encontrarse dentro del bosque.

Autoridad: (O.A.)

Esta miniatura puede dar una segunda Orden por turno a miniaturas o regimientos que no posean la Habilidad Especial Disciplinado, y que no sean Héroes.

Certero: (S.A.)

Las miniaturas certeras no sufrirán los penalizadores al disparo por su movimiento.

Criatura monstruosa: (S.A.)

Una unidad que sea cargada o cargue a una criatura monstruosa, deberá superar un chequeo de valentía, si no lo supera huirá este turno.

Disparo Múltiple: (X) (S.A.)

Las armas utilizadas pueden disparar varias veces con una misma orden aplicando un modificador de (-1) para impactar a cada disparo. El número de disparos que se pueden efectuar aparece entre paréntesis precedido de una X; (X2)(X3) etc.

Enjambre: (S.A.)

Los Enjambres tienen 360° de visión.

Explorador: (O.A.)

Un explorador podrá desplegar al inicio del juego en cualquier lado de la mesa de juego, pero fuera del ángulo de visión de ningún enemigo, y no a menos de 30cm. de el enemigo.

Inmune al Miedo: (S.A.)

Esta miniatura no se ve afectada por la Habilidad Especial Miedo.

Inmune al Dolor: (A.O.)

Las miniaturas Inmunes al Dolor podrán relanzar 1 dado de su tirada de Factor de Supervivencia por turno, para evitar el daño.

Valiente: (O.A.)

Las miniaturas valientes podrán repetir cualquier prueba de Valentía que les obligue a batirse en retirada, por cualquier razón. El segundo resultado será el válido.

Veloz: (O.A.)

Las miniaturas Veloces podrán mover el doble de su movimiento básico en cualquier circunstancia. En caso de que deban mover tirando dados, podrán tirar un dado adicional.

Equipo especial

*Brisa, muñeco de trapo:

Una vez por turno Zonik puede aumentar en 10 cm el alcance de los proyectiles de una unidad que se encuentre a distancia de mando. Además Zonik y la unidad a la que se una no sufrirán penalización por terreno difícil.

**Hacha Legendaria Rúnica:

Cuando Zonik luche el solo contra regimientos, tendrá +2F (F6). Cuando luche contra miniaturas del doble o más de su tamaño obtendrá +2R (R10).

Hechizos básicos

Aura (5+)(15 cm)(1T)

Elige una miniatura o regimiento aliado. Éste aumentará su DC en +1 punto.

Hojarasca (9+)(25 cm)(1T)

El objetivo del hechizo quedará oculto por una lluvia de hojas secas que caen sin cesar. Todos los disparos dirigidos contra él sufrirán un -1P.

Musgo venenoso (10+ 60 cm)(1T)

El objetivo sufrirá un impacto automático de PO 12 por haber pisado musgo venenoso.

Engaño visual (12+)(30 cm)(1T)

Elige a una miniatura amiga a los ojos del enemigo parecerá un animal del bosque y no podrá ser designado como objetivo de Cargas o Disparos.

Referencia rápida

Fases del turno

- Tirada de Mando.
- Movimiento.
- Declaración de Órdenes y Acciones.
- Magia.
- Movimiento Adicional.
- Trabarse en Combate.
- Disparo.
- Destrarse de un Combate.
- Combate.
- Resultados de los combates.

Órdenes y acciones

- Correr.
- Evasión.
- Aproximación.
- División de Regimientos.
- Unión de Regimientos.
- Disparo.
- Carga.
- Reacciones a la Carga.
- Destrarse de un Combate.
- **Guerrilla (sólo Huérfanos).**

Modificadores al disparo

- (-1) Si el objetivo se encuentra en cobertura.
- (+1) Por cada punto de Tamaño en el que el objetivo supere al tirador.
- (-1) Por cada punto de Tamaño en el que el tirador supere al objetivo.
- (-1) Si el objetivo se haya tras una miniatura o elemento de escenografía que le dé cobertura.
- (-1) Si el tirador ha movido en su Fase de Movimiento.
- (+1) Si el objetivo está a alcance corto.
- (-3) Por disparar a un enemigo trabado en combate con un aliado.

Modificadores a la Prueba Tirada de Combate

- (-1) Por cada miniatura adicional en contacto P/P.
 - (+1) Si el adversario tiene 2 o más puntos de Tamaño.
 - (-1) Si el adversario tiene 2 o menos puntos de Tamaño.
 - (-1) Si no se superó la prueba de Valentía al ser Cargado por un adversario con la Habilidad Especial Miedo.
 - (+2) Si se alcanzó a un enemigo retirándose o huyendo.
- Modificadores a la Potencia del Impacto:
- (+1) Si se Carga.
 - (+1) Si se Contracarga.

Guerrilla

Esta orden sólo podrá ser recibida por las unidades de los Huérfanos.

La unidad realizará la orden Disparar y después moverá M.

Esta orden se puede usar como Reacción a una Carga o a un Disparo.