

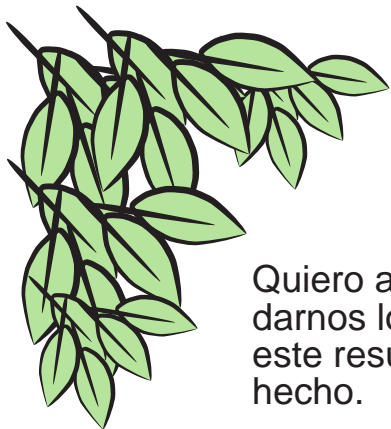
RESUMEN DE CODEX



Dark Dwarf

www.angelfire.com/pro/ddwarf





INTRODUCCION

Quiero agradecer a **Hirolai** por prestarnos su ayuda al darnos los datos que nos hacian falta para completar este resumen. Sin su ayuda este resumen jamas se habría hecho.

Agradecemos también a todos los que visitan la pagina web y ojala continuen haciendolo para hacer crecer esta comunidad.

ADVERTENCIA LEGAL

Para tener este resumen es necesario que tengas el original o de lo contrario debera ser borrado dentro de las proximas 24 horas. **Dark Dwarf** no se hace responsable por su mala utilización o comercialización, ya que este archivo ha sido hecho sin fines de lucro.

(Esto siempre debo dejarlo claro, es para evitarme la demanda jeje)



Este resumen fue hecho por
DARK DWARF

www.angelfire.com/pro/ddwarf





REGLAS ESPECIALES

- Los elfos silvanos se llaman a si mismo Asrai.
- **caminantes:** Todas las unidades de un ejército de Elfos silvanos (excepto las que estén compuestas por criaturas voladoras) ignoran las penalizaciones al movimiento por moverse a través de zonas boscosas.
- **arqueria de los asrai:** Los elfos silvanos no sufren penalización realizando disparos por mover y disparar
- **emboscada forestal:** Pueden disponer de un bosque de 15 cm. de diámetro en su zona de despliegue.
- **Espíritu del bosque:** salvación especial demoníaca 5+, inmune a psicología, ataques mágicos, solo pueden unirse a dichas unidades personajes espíritu del bosque.
- * **acechantes forestales:** -1 al disparar a forestales, pueden desplegarse igual que los exploradores pero sin distancia minima o a campo abierto a + de 30 cm del enemigo
- * **Arcos Largos de la guardia del Bosque:** Obtienen F4 al disparar a distancia corta.
- * **Aliento Venenoso:** de dragones del bosque F 2, -3 tirada de salvacion
- * **Armas de Bailarines Guerreros:** +1 ataque, +1F primera ronda cuando cargan
- * **Ataque Relampago:** no tienen que efectuar chequeo de desmoralizac ion en caso de que pierdan o empaten combate, huyen automaticamente, se reagrupan i no causa miedo a las unidades cercanas el enemigo no puede perseguirlos, si el enemigo pierde pueden retirarse igualmente, esta regla especial solo se usa quando se lleva a cabo una carga.
- * **Caballeria Voladora:** unidades voladoras: potencia 2 por unidad, bonificador +1 por ir montada
- * **Cantico de los Árboles:** todo hombre arbol puede lanzar este hechizo, objeto portahechizos energia 3, un milenario lo puede lanzar dos veces por fase.
- * **Disparo Letal:** =al golpe letal pero con proyectiles a corta distancia y con flechas no magicas
- * **Empalar:** cuando el unicornio cargue +2 F
- * **Escolta:** las unidades de guardia eterna con biennacido o noble son tozudas
- * **Estilo de Combate de la Guardia Eterna:** siempre tienen tirada de salvacion 5+, las que toquen peana con peana se consideran con 2 armas de mano i puede combatir la 2ª fila como si tubieran lanzas pero con 1 ataque.
- * **Danzas de Loec:** no se puede repetir una en dos rondas consecutivas de combate
- Torbellino de muerte:** golpe letal
- Tormenta de espadas:** +1A
- Sombras inalcanzables:** tirada de salvacion especial 4+
- Niebla sinuosa:** tienen 1 ataque pero siempre golpean primero
- * **Estrangulamiento:** ataque de proyectiles aunque haya marchado, elige unidad a 15 cm del hombre arbol aunque no la vea esa unidad a de tirar un dado para ver quantos impactos de F4 recibe, F5 en un bosque aunque sea parcialmente (1=0, 2=3, 3=4, 4=6, 5=8, 6=10)
- * **La Caceria Salvaje:** toda unidad de jinete de kurnous con musico causa miedo quando carga, el efecto dura hasta el proximo turno de los ES.
- * **La Ira de Kurnous:** +1 A en toda ronda de combate que no hayan cargado
- * **Tatuajes Talismanicos:** tirada salvacion especial 6+ y resistencia a la magia (1)

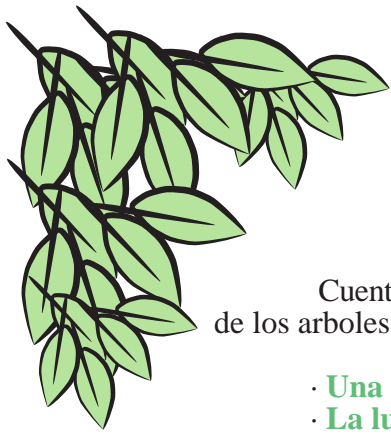




ESTIRPES

- No cuentan como objetos mágicos
- **Lakoyis**: No tiene ningún efecto especial en batalla.
- **Laith-Kourn**. Estirpe de caballería salvaje: Pasa a estar equipado con lanza y armadura ligera, no puede llevar armas o armaduras adicionales pero sí que puede cambiar su lanza o armadura por lanza o armadura mágica. Consigue las habilidades de los jinetes salvajes. Debe tener como montura un caballo o un rey de los cierbos. El personaje pasa a ser *espíritu del bosque*. 50 pts. Comandante, 35 pts. Héroe.
- **Caidath**. Estirpe de los bailarines: se convierte en bailarín noble: , es equipado con armas de bailarín, no puede llevar ningún tipo de armadura. Pierde su arco y no puede llevar ningún tipo de arco mágico. Sólo puede unirse a unidades de bailarines. Conoce todos los bailes y debe usar los mismos que la unidad en la que esta incluido. 50 puntos comandante, héroe 35 pts.
- **Estirpe de los forestales**: se le aplican todas las reglas sobre forestales. Si es equipado con arcos o flechas mágicas, pierde la habilidad de golpe letal a corta. No puede llevar arma a dos manos ni armaduras. Solo personajes a pie. 45 pts. Comandante, 35 pts. Héroe.
- **Shifters**. Estirpe de los cambiantes . No puede ser unido a ninguna unidad y no puede ser general. M22 +1A I9. 35 pts. Comandante, 25 pts. Héroe.
- **Arahain**. Estirpe de los exploradores: explorador, solo personajes a pie, no puede llevar arma a dos manos, ni ningún tipo de armadura. 25 pts. Comandante, 15 pts. Héroe.
- **yenayla**. Estirpe de los magos: debe tener como montura un caballo o unicornio. El mago pasa a ser *espíritu del bosque*. 20 puntos Archimago, 20 puntos mago.
- **Selathoi**. Estirpe de la guardia eterna: sólo personajes a pie, el personaje se equipa con una lanza-espada (se considera que está armado con una arma de mano adicional y una tirada de salvación por armadura 5+), debe unirse a una unidad de la guardia eterna (la unidad se vuelve tozuda). Si se equipa con algún tipo de arma o armadura pierde la regla especial de lanza-espada de la guardia eterna. 10 puntos para el comandante, 5 pts. para el héroe.





DUENDES

Cuentan para el mínimo de objetos mágicos solo una opción por personaje elfico, los espectros de los arboles no tienen límite

- **Una plaga de trasgos:** Causa terror (50 puntos.)
- **La luz de las hadas:** El portador y la unidad pasa a tener ataques mágicos 25 puntos.
- **El asesinato de los duendes:** +1D6 ataques envenenados de F2 y I4 en cuerpo a cuerpo, ataques mágicos. (25 puntos.)
- **Un corro de tanganos:** 15 cm. 1D6 disparos mágicos envenenados de F2, impactan a 4+, puedes aguantar y disparar. El personaje también puede disparar con su arco largo en el mismo turno y escoger objetivos distintos. (25 puntos.)
- **Los molestos geniecillos:** El personaje con el que está en desafío impacta a 6. (25 puntos)
- **El atolondramiento de los diablillos:** Objeto portador de hechizo (3). 45 cm. proyectil mágico La unidad enemiga debe efectuar un chequeo de estupidez el siguiente turno aunque sea inmune a psicología. (*)
- **El lamento de las albadoneras:** Objeto portador de hechizo (3). Elige un personaje en la mesa, debe efectuar un chequeo de liderazgo o sufrir 1D3 heridas sin salvación alguna, ni regeneración. Un solo uso. (25 puntos.)
- **El desfile de los espíritus traviesos:** Disparo adicional a 45 cm. que siempre impacta a 3+, de F4 que ignora las restricciones de disparo. Puedes disparar también con tu arco y elegir dos objetivos distintos. (25 puntos)
- **Un racimo de fuegos fatuos** – (solo dríades y hombres árbol): +1 dado de dispersión. (25 puntos.)



Guerreros Bailarines haciendo las danzas de guerra para proteger el bosque.





COMANDANTES

Biennacido



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	7	6	4	3	3	8	4	10	145

Potencia de Unidad: 1

Armas y Armadura: Arma de Mano y Arco Largo

Opciones:

- Puede equiparse con lanza (+3 puntos), con arma de mano adicional (+6 puntos) o arma a dos manos (+6 puntos).
- Puede equiparse con armadura ligera (+3 puntos) y/o llevar un escudo (+3 puntos)
- Puede montar un corcel élfico (+18 puntos), un águila gigante (+50 puntos), un Dragón forestal (+320 puntos; ocupa una opción de héroe adicional) o un Gran venado (sólo estirpe de equos +50 puntos)
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común o de la lista específica de los elfos silvanos y/o con un duende por un valor total máximo de 100 puntos.
- Puede equiparse con una sola estirpe.

Aeda Mágico



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	4	4	3	3	3	5	1	9	215

Potencia de Unidad: 1

Armas y Armadura: Arma de Mano y Arco Largo

Magia: un Archimago es un hechicero nivel 3. Puede elegir entre el saber de la vida, de las bestias o la magia de Athel Loren.

Opciones:

- Puede montar un corcel élfico (+18 puntos), un unicornio ((sólo con la estirpe de los magos) + 65 puntos) o un águila gigante (+50 puntos)
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común o de la lista específica de los elfos silvanos y/o con un duende por un valor total máximo de 100 puntos.
- Puede convertirse en hechicero nivel 4 por +35 puntos
- Puede equiparse con la estirpe de los magos.





Milenario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	5	0	6	6	6	2	5	9	325

Potencia de Unidad: 1

Armas y Armadura: Ninguna

Opciones:

- Puede equiparse con hasta 100 puntos de duendes

Reglas Especiales: Espíritu del Bosque, Piel Escamota (3+), Estrangulamiento, Tozudo, Inflamable, Objetivo Grande, Cántico de los Árboles, Causa Terror.

HÉROES

Noble

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	6	6	4	3	2	7	3	9	75

Potencia de Unidad: 1

Armas y Armadura: Arma de Mano y Arco Largo

Opciones:

- Puede equiparse con lanza (+2 puntos), con arma de mano adicional (+ 4 puntos) o con un arma a dos manos (+4 puntos).
- Puede equiparse con armadura ligera (+2 puntos) y/o llevar un escudo (+2 puntos)
- Puede montar un corcel élfico (+12 puntos), un águila gigante (+50 puntos) o un Gran venado (sólo estirpe de equos +50 puntos)
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común o de la lista específica de los elfos silvanos y/o con un duende por un valor total máximo de 50 puntos.
- Puede elegir una sola estirpe
- Puedes convertir un Noble en portaestandarte de batalla por +15 puntos, pierde su arco largo, no puede equiparse con estirpe. Lo demás como el resto de los portaestandartes de batalla.





Cantor de los Árboles



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	4	4	3	3	2	5	1	8	90

Potencia de Unidad: 1

Armas y Armadura: Arma de Mano y Arco Largo

Magia: es un hechicero nivel 1. Puede elegir entre la magia de Athel Loren.

Opciones:

- Puede montar un corcel élfico (+12 puntos), un águila gigante (+50 puntos) o un unicornio ((sólo con estirpe de los magos) +65 puntos)
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común o de la lista específica de los elfos silvanos y/o con un duende por un valor total máximo de 50 puntos.
- Puede convertirse en hechicero de nivel 2 por +35 puntos.
- Puede equiparse con la estirpe de los magos.

Espectro de los Árboles

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	6	0	4	4	2	8	4	8	65

Potencia de Unidad: 1

Armas y Armadura: Ninguna

Opciones:

- Puede elegir duendes por un valor total máximo de 50 puntos
- Puede ser un mago nivel 1 por +50 Pts.

Reglas Especiales: Espiritu del Bosque, Causa Miedo.

MONTURAS

Unicornio

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
25	5	0	4	4	3	5	2	8

Reglas Especiales: Espiritu del Bosque, Empalar, Resistencia a la Magia (2)

Rey de los Ciervos

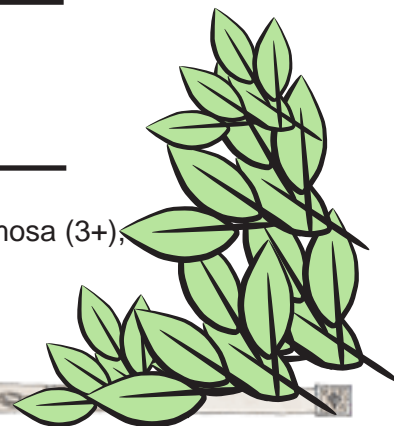
M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
22	5	0	5	4	3	4	2	7

Reglas Especiales: Espiritu del Bosque

Dragón del Bosque

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	6	0	6	6	6	3	5	8

Reglas Especiales: Causa Terror, Piel Escamosa (3+), Volar, Aliento Venenoso, Objetivo Grande





UNIDADES BASICAS

Guardianes del Bosque



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	4	4	3	3	1	5	1	8	12

Tamaño de Unidad: 10+

Armas y Armadura: Arma de Mano y Arco Largo

Opciones:

- Puedes convertir a un guardián del bosque en músico por +6 puntos.
- Puedes convertir a un guardián del bosque en portaestandarte por +12 puntos
- Una unidad de guardia del bosque del ejército puede llevar un estandarte mágico de un valor máximo de 25 puntos.
- Puedes convertir a un guardián del bosque en paladin del bosque por +6 puntos
- Puedes convertir una unidad de guardianes del bosque en **exploradores** por +5 puntos por miniatura.

Reglas Especiales: Arcos Largos de la Guardia del Bosque.

Exploradores

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	4	3	3	1	5	1	8

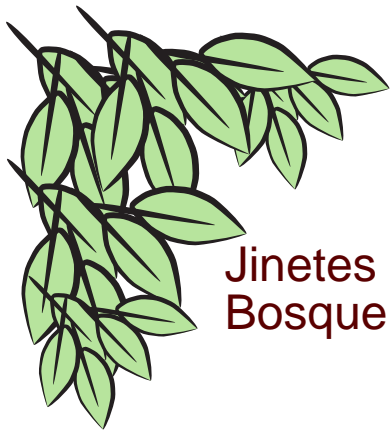
Tamaño de Unidad: 5-10

Armas y Armadura: Arma de Mano y Arco Largo

Reglas Especiales: hostigadores, exploradores.

sólo puedes incluir una unidad de exploradores por cada unidad de guardianes del bosque en el ejército





Jinetes del Bosque



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	4	4	3	3	1	5	1	8	24
22	3	0	3	3	1	4	1	5	Corcel Elfico

Tamaño de Unidad: 5-10

Armas y Armadura: Lanza y Arco Largo

Opciones:

- Puedes convertir a un caballero del bosque en músico por +9 puntos
- Puedes convertir a un caballero del bosque en Portaestandarte por +18 puntos
- Puedes convertir a un caballero del bosque en maestro de jinetes por +9 puntos

Reglas Especiales: Caballería Rápida

Dríades



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	4	0	4	4	1	6	2	8	12

Tamaño de Unidad: 8-20

Armas y Armadura: Ninguna

Opciones:

- Puedes convertir una dríade en ninfa de los arboles por +12 puntos

Reglas Especiales: hostigadores, causan miedo, espíritu del bosque





UNIDADES Especiales

Guardia Eterna



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	5	4	3	3	1	5	1	9	12

Tamaño de Unidad: 10+

Armas y Armadura: Armas y Armaduras de la Guardia Eterna

Opciones:

- Puedes convertir a un guardián eterno en músico por +6 puntos
- Puedes convertir a un guardián eterno en portaestandarte por +12 puntos
- Una unidad de guardia eterna puede llevar un estandarte mágico de un valor máximo de 50 puntos.
- Puedes convertir un guardián eterno en capitán de la guardia eterna por +12 puntos

Reglas Especiales: Escolta, Estilo de Combate de la Guardia Eterna. Si el comandante del ejercito es un Biennacido, las unidades de Guardia eterna se consideran Unidad Basica.

Jinetes de Halcón



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	4	4	3	3	2	5	1	8	40
3	4	0	4	3	-	5	1	8	Halcón

Tamaño de Unidad: 3-12

Armas y Armadura: Lanza y Arco Largo

Opciones:

- Puedes convertir un jinete de halcón en jinete del vientos por +20 puntos

Reglas Especiales: Caballería Voladora, Ataque Relampago

Arbóreos



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	4	0	5	5	3	3	3	8	65

Tamaño de Unidad: 3-12

Armas y Armadura: Ninguna

Opciones:

- Puedes convertir un Arbóreo en Arbóreo Anciano por +20 puntos.

Reglas Especiales: Espiritu del Bosque, Piel Escamozo (4+), Inflamable, Causan Miedo





Bailarines Guerreros



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	6	4	3	3	1	6	1	8	18

Tamaño de Unidad: 5-15

Armas y Armadura: Armas de Bailarines Guerreros

Opciones:

• Puedes convertir un bailarín guerrero en señor de bailarines por +14 puntos

• Puedes convertir un bailarín guerrero en músico por +7 puntos

Reglas Especiales: Hostigadores, Danzas de Loec, Inmunes a Psicología, Tatuajes Talismanicos.

Jinetes de Kurnous



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	5	4	4	3	1	5	1	9	26
22	3	0	3	3	1	4	1	5	Corcel Elfico

Tamaño de Unidad: 5+

Armas y Armadura: Armadura Ligera y Lanza

Opciones:

• Puedes convertir un caballero salvaje en portaestandarte por +18 puntos

• Una unidad de caballería salvaje puede llevar un estandarte mágico por un valor máximo de 50 puntos

• Puedes convertir un caballero salvaje en cazador de kurnous por +18 puntos

• Puedes convertir un caballero salvaje en Musico sin costo.

Reglas Especiales: La Cacería Salvaje, Ira de Kurnous, Caballeria Rapida, Tatuajes Talismanicos, Espiritu del Bosque.





UNIDADES SINGULARES

Águila gigante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
5	5	0	4	4	3	4	2	8	50

Tamaño de Unidad: 1

Armas y Armadura: Ninguna

Reglas Especiales: Volar.

Forestales



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	4	5	3	3	1	5	1	8	24

Tamaño de Unidad: 5-10

Armas y Armadura: Arma de Mano, Arma de Mano Adicional y Arco Largo

Opciones:

- Puedes convertir un forestal en centinela de las sombras por +8 puntos

Reglas Especiales: Hostigadores, Disparo Letal, Asechantes Forestales

Hombre Árbol



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	6	0	6	6	6	2	5	8	285

Tamaño de Unidad: 1

Armas y Armadura: Ninguna

Reglas Especiales: Espíritu del Bosque, Piel Escamotea (3+), Inflamable, Causan Terror, Estrangulamiento, Cantico de los Arboles, Tozudo, Objetivo Grande.





OBJETOS MAGICOS

Armas mágicas:

- **Espada Espíritu** (55 pts): Hierde automáticamente. Después de eso ambos luchadores deben tirar 1D6 y sumar su liderazgo. El perdedor pierde un número igual de heridas a la diferencia de resultados sin tirado de armadura.
- **La Hoja de Daith** (50 pts): Puedes repetir las tiradas para impactar falladas. El enemigo debe repetir las tiradas de salvación superadas.
- **Filo de Loec** (35 pts). Sólo bailarines. Puedes repetir las tiradas para herir falladas. Puedes usarlo en bailes se consideran armas de bailarín.
- **Arco de Loren** (35 pts). Tantos disparos como ataques. F3 no reduce -1 por multiples disparo
- **Lanza del Crepúsculo** (30 pts). Lanza con *golpe letal*
- **Garra de Callach** (25 pts): La unidad reduce su liderazgo en 1 si sufre al menos una herida no salvada.
- **La Garra del Cazador** (25 pts). Ignora las restricciones de disparo. Solo con flechas no mágicas.
- **Espada de los Mil Inviernos** (20 pts): El personaje o monstruo enemigo debe superar un chequeo de resistencia. Si lo falla la I, A, F se reducen en 1, hasta un mínimo de uno.
- **Filo de Fuego Salvaje de Rageth** (10 pts): Arma adicional y espadas de fuego.
- **Maldición de Asiendi** (10 pts): El duende que vive en el arco permite repetir impactos , pero por cada repetición fallada el portador sufre un impacto de F3

Armaduras mágicas:

- **Manto de Railarian** (50 pts). Armadura ligera. Si estas a 15 cm. o menos de un bosque obtienes salvación especial 4+.
- **Armadura del Roble Eterno** (50 pts). Armadura ligera y Regeneración
- **Armadura de las Hadas** (35 pts): salvación especial 4+ contra ataques mágicos en cuerpo a cuerpo. Armadura ligera.
- **Yelmo de la Caceria** (20 pts). +1H y +1A +1 salvación por armadura cuando carga. Otorga Salvacion Especial de 6+.
- **Armadura de la Zarza** (15 pts): solo personajes a pie. Armadura ligera. -1 para impactarle a disparos. -2 si está dentro de un bosque.





OBJETOS MAGICOS

Talismanes:

- **El Arpa del Bardo** (75 pts). El portador, su montura y la unidad en la que está incluido obtienen salvación especial 5+. Además todo terreno difícil es considerado normal.
- **Broche de Amaranthine** (35 pts). Salvación especial 3+ contra ataques no mágicos
- **Pendiente Ámbar** (35 pts). Solo personajes a pie. El enemigo peana en peana siempre ataca en último lugar, tenga lo que tenga.
- **Piedra del Cristal** (30 pts). Salvación especial 3+ para el jinete y su montura, funciona hasta que falles
- **Piedra del Retoñar** (30 pts). Un sólo uso. Salvación especial 2+ sólo para la última herida
- **Tejedor de Encantamientos** (30 pts). Salvación especial 4+ contra disparos o proyectiles mágicos. El atacante debe superar un chequeo de liderazgo o impactar a 6.
- **Piedra del Fimbulinvierno** (25 pts):-1 para impactar al personaje y montura pero unidades espíritus del bosque a 15 cm. se vuelven estúpidos.
- **Gema de Merciw** (20 pts). El oponente no recibe ningún tipo de bonificador a la fuerza sea su arma mágica o no ni su portador tampoco

Objetos arcanos:

- **Vara de Olmo** (55 pts). Puedes repetir las tiradas de dados al dispersar un hechizo
- **Orbe de las Profecias** (25 pts).un dado de dispersion adicional para dispersar los hechizos con 3 dados.
- **Orbel Bosque Profundo** (25 pts). Puedes repetir la tirada de dados al lanzar los dados para los efectos del hechizo *el cantar de los árboles*, en sus dos versiones. Además, toda miniatura enemiga que esté en el mismo bosque que el portador sufre un impacto de F5 al principio de cada fase de magia ES.
- **Vara de Calaingor**(25 pts)+3 cm. al movimiento del bosque al usar *el cantar de los árboles*. Además puedes lanzar dicho hechizo todas las veces que quieras en una misma fase de magia.
- **Corazón de Ranu** (20 pts). Puedes repetir un dado una vez por partida para evitar una disfuncion o para lanzar con fuerza irresistible.





OBJETOS MAGICOS

Objetos hechizados:

- **Piedra Espectral** (50 pts): Todos los enemigos a 15 cm. obtienen -1 al liderazgo
- **Maldicion de la Bruja** (35 pts) toda miniatura herida hace chequeo de resistencia, si lo falla muere, niega tiradas de salvación
- **Feldespatos de los Sabios** (35 pts) solo uso, si el portador y/o su unidad se encuentran totalmente en el interior de un bosque al final de su fase de movimiento podrán retirarse de el juego y aparecer en otro bosque
- **Espadillas Arcanas** (25 pts). Flechas mágicas. Ignora las tiradas de salvación por armadura
- **Flechas de las Estrellas** (25 pts): Con una baja chequeo de pánico.
- **Cuerno de los Asrai** (25 pts): El enemigo a distancia de carga debe superar un chequeo de liderazgo o cargar. un solo uso
- **Broche de Elynett** (20 pts): El portador y la unidad puede repetir todos los chequeos de psicología fallados.
- **Flecha de Diente de Dragón** (20 pts): Si hiere el objetivo es estúpido en su siguiente turno aunque sea inmune a psicología.
- **Cuerno de Gwyrec** (15 pts): Al principio del turno ES la unidad y el portador se vuelve inmune a psicología. Un solo uso.
- **Flecha lluvia de Muerte** (30 pts). 3D6 flechas de F4

Estandartes mágicos:

- **Estandarte Real de Ariel** (100 pts). La unidad y el portaestandarte de batalla *causan miedo*. Toda unidad amiga a 30cm o menos del estandarte tiene *resistencia a la magia (1)*.
- **Faoghie, el Estandarte del Otoño** (50 pts). El enemigo huye con 3 dados menos del combate cuerpo a cuerpo.
- **Saemrath, el Estandarte del Cenit** (25 pts). El enemigo no puede marchar a 30cm. de la unidad.
- **Gaemrath, Estandarte del Pleno Invierno** (50 pts). Debe activarse en tu propia fase de movimiento. Durante un turno la unidad pasa a ser inmune a desmoralización. No se puede usar con unidades de hostigadores y/o huyendo. Un solo uso. no se puede mover ni marchar
- **Aech, el Estandarte de las Mareas Vivas** (25 pts). La unidad puede aguantar y disparar incluso contra enemigos que se encuentren demasiado cerca.



Para generar un hechizo al azar, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla. Si obtienes el mismo hechizo dos veces para el mismo hechicero, tira otra vez. Todo hechicero puede cambiar cualquiera de sus hechizos, si lo desea, por el hechizo *El Cántico de los Árboles*.

Resultado	Hechizo	Dificultad
1	El Cántico de los Árboles	4+
2	Furia del Bosque	6+
3	La Senda Secreta	7+
4	La Hueste del Crepúsculo	8+
5	Bendición de Ariel	9+
6	La Llamada de la Cacería	11+

El Cántico de los Árboles

Dificultad 4+

El hechicero implora a los espíritus de Athel Loren que se muevan y cambian la disposición del bosque. Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier bosque que se encuentre en un radio de 45 cm del hechicero siempre y cuando no haya miniaturas enemigas en su interior. El bosque se moverá automáticamente 1D6 cm + 5 cm en la dirección que el hechicero haya dictaminado antes de lanzar el dado para determinar la distancia que se mueve. En el interior del bosque puede haber miniaturas amigas (pero estas miniaturas o unidades tendrán que encontrarse dentro del bosque por completo o, de lo contrario, no podrá elegirse dicho bosque como objetivo del hechizo). Las miniaturas que haya dentro del bosque se mueven junto con él, pero, cuando el bosque se detenga, tendrán que estar al menos a 3 cm de cualquier miniatura enemiga y se considerará que han movido. El bosque se detendrá en cuanto entre en contacto con una unidad o elemento de escenografía. Un mismo bosque puede moverse de esta manera más de una vez en la misma fase de magia.

El hechizo también puede utilizarse para infligir 1D6 impactos de Fuerza 5 a una única unidad enemiga que se encuentre (aunque sea parcialmente) en un bosque o elemento de escenografía similar.

Furia del Bosque

Dificultad 6+

De repente empiezan a crecer por todos los lados ramas y zarzas que atacan a los enemigos de Athel Loren. Este hechizo puede lanzarse contra una unidad enemiga que no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo y que se encuentre en un radio de 45 cm del hechicero. En caso de ser lanzado con éxito, el hechizo infligirá a la unidad 1D6 impactos de Fuerza 4. Si el objetivo del hechizo se encuentra en un radio de 15 cm de un bosque, la Fuerza de los impactos aumentará a 5.

La Senda Secreta

Dificultad 7+

El hechicero puede sacar una unidad amiga del plano material y hacer que viaje más allá del alcance de los mortales. Este hechizo puede lanzarse sobre una unidad amiga que no se encuentre trabada en combate cuerpo a cuerpo y que esté en un radio de 45 cm del hechicero que lo lanza. En caso de lanzar con éxito el hechizo, todos los elementos de escenografía se convertirán en terreno abierto para esta unidad y no podrá sufrir heridas de armas de proyectiles no mágicas hasta el inicio de la siguiente fase de magia del hechicero. El hechizo deja de tener efecto en cuanto la unidad se trabe en combate cuerpo a cuerpo.

La Hueste del Crepúsculo

Dificultad 8+

El mago articula una profunda ilusión y junto a los Elfos Silvanos aparecen formas fantasmagóricas. Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier unidad amiga que esté en un radio de 45 cm del hechicero que lo lanza (la unidad puede estar trabada en combate cuerpo a cuerpo). La unidad *causa miedo* hasta el inicio de la siguiente fase de magia del hechicero. La unidad *causará terror* en caso de que *causara miedo* antes de ser objetivo del hechizo. Una misma unidad solamente puede ser afectada por este hechizo una vez por fase de magia.

Bendición de Ariel

Dificultad 9+

El mago invoca los poderes curativos de Ariel, con los que podrá sanar hasta la más profunda de las heridas e incluso devolver la vida a los que han muerto... Este hechizo puede lanzarse sobre una unidad amiga que esté en un radio de 45 cm del hechicero que lo lanza (la unidad puede estar trabada en combate cuerpo a cuerpo y el objetivo puede ser el propio hechicero). Esta unidad obtiene la habilidad *regeneración* hasta el inicio de la siguiente fase de magia del jugador. El hechicero puede lanzar este hechizo aunque esté trabado en combate cuerpo a cuerpo.

La Llamada de la Cacería

Dificultad 11+

El espíritu de Kurnous se adueña del objetivo del hechizo y le proporciona parte de su poder, su salvajismo y su ira. Este hechizo puede lanzarse sobre una unidad amiga que esté en un radio de 45 cm del hechicero que lo lanza (la unidad puede estar trabada en combate cuerpo a cuerpo). En caso de que la unidad esté trabada en combate cuerpo a cuerpo, cada una de las miniaturas que la constituyen obtienen un bonificador de +1 Ataque (no afecta a las monturas, sean del tipo que sean). Si la unidad no está trabada en combate cuerpo a cuerpo, podrá mover inmediatamente 5D6 cm en dirección a la unidad enemiga más cercana que tenga dentro de su campo de visión (en caso de no haber ninguna, moverá dicha distancia en línea recta y, en el caso de los *hostigadores*, deberás designar la dirección antes de tirar los dados). Una unidad que se mueva de esta manera no podrá disparar durante dicho turno. Si la unidad entra en contacto peana con peana con una unidad enemiga debido a este movimiento, se considera que la unidad ha cargado en la subsiguiente fase de combate cuerpo a cuerpo. Un enemigo que reciba una carga de este tipo tan solo podrá *mantener la posición* como reacción a la carga y deberá efectuar los *chequeos de psicología* necesarios de la manera normal.



ORION, Rey del bosque

Orion, Rey del Bosque

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
22	8	5	5	5	6	9	6	10	575
22	4	0	4	3	1	4	1	6	Mastines

Ocupa una opción de Comandante y Héroe

Objetos Magicos:

Cuerno de la Caceria Salvaje: Un solo uso. Lo soplara la primera vez que declare una carga los enemigos a un radio de 45 cm (antes de su movimiento de carga) efectuaran chequeo de panico.

Lanza de Kurnous: +2F Cuando carga

Capa de Isha: Proporciona dos dados de dispersion adicionales.

Garra del Halcón: Arco largo de F6 puede atravesar varias filas, toda herida producida por este arco que no sea evitada se convierte en 1d3 heridas, no sufre la penalizacion de -1 por mover y disparar.

Reglas Especiales:

espíritu del bosque, causa terror.

Espíritu de Kurnous: es inmune a desmoralizacion, si pierde en combate perdera una herida adicional por cada punto por el que pierda, si esta al radio de 15 cm de un bosque se reduce 1 herida.

La Caceria Salvaje: Los jinetes de kurnous pasan a ser basicos y se ha de incluir minimo uno, no se pueden incluir forestales y la guardia del bosque y los exploradores son especiales.

Partida de Caza: Puede incluir hasta 2 mastines (+15pts cada uno) obtienen la regla espíritu del bosque y espíritu de kurnous si va con los mastines no podra unirse a ninguna unidad, podra desviar a cada uno de los mastines una de las heridas de combate y para los de proyectiles: 1-4 Orion, 5 o 6 mastin.





Drycha

Drycha



M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
22	7	4	5	4	3	8	5	8	355

Hechicera Nivel 2 con Saber de Athel Loren

Reglas Especiales:
espíritu del bosque

Duendes y Hadas: 1 plaga de trasgos, 2 racimos de fuegos fatuos.

Furia Eterna: Puede repetir las tiradas para impactar falladas contra toda miniatura que no tenga la regla espíritu del bosque.

Fanatismo: Obtiene un ataque adicional por cada herida que haya sufrido

Ejercito de Drycha: Un ejercito dirigido por ella no puede tener miniaturas que no son espíritus del bosque. No tienes por que desplegar tus miniaturas al principio (drycha si) puedes escoger tantas unidades como quieras y no desplegarlas en el despliegue. A partir del turno 2 al inicio de la fase de resto de los movimientos drycha con un 4+ invocara las unidades en cualquier de los bosques de el campo de batalla, estas unidades podran mover pero no cargar durante este turno, toda unidad que no pueda ser desplegada se puede intentar en posteriores turnos.

Cantico de los Árboles: Puede lanzarlo dos veces en un turno como objeto portahechizos energia 3

Caminar con Espiritus: Si se encuentra en un bosque, durante la fase de resto de movimientos drycha y la unidad en que esté pueden retirarse de la partida y ser desplegada inmediatamente en otro bosque o similar en la posicion que quiera, pero sin poder mover durante este turno.



Naestra y Araham, Hermanas del crepusculo

Naestra y
Araham,
Hermanas del
Crepúsculo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Ptos
12	6	6	4	3	2	7	3	9	275
15	6	0	6	6	6	3	5	8	Ceithin-Har
5	5	0	4	4	3	4	2	8	Gwindalor

Ambas deben montar a Ceithin-Har (Dragon del Bosque (+320 pts) ocupa opcion de Heroe adicional) o a Gwindalor (Aguila Gigante (+50 pts))

Reglas Especiales:

Hermanas Gemelas: Si una hermana muere sige luchando siempre que este la otra viva durante la misma fase, al final de cualquier fase salvan todas las heridas. En un desafio ambas hermanas han de combatir.

Damas de las Bestias: Todo disparo que impacte a un jinete con un resultado de 1 a 3 sera Araham y 4 a 6 sera Naestra. Si la montura muere seran hostigadoras. En caso de que ambas hermanas mueran el monstruo reaccionara como si hubiera sacado un 5 o 6 en la tabla de reaccion de monstruos.

Arco de Araham: Arco largo, si el disparo impacta coloca una plantilla de area pequeña, resuelve los daños como si se tratase de una catapulta con F3 y se permiten tiradas de salvacion. Tanto las hermanas como el dragon pueden disparar a objetivos diferentes.

Arco de Naestra: Arco largo, estas flechas no causan daños, toda unidad debera hacer chequeo de fuerza (o el valor mas bajo en caso de no tener fuerza) si no lo supera no podra mover durante este turno.

