

## Reglas simplificadas

### Reglas del ejército

- Armas de Bailarín
- Arquería de los Asrai
- Caminantes
- Emboscada forestal
- Espíritu del bosque
- Tatuajes talismánicos
- Estrangulamiento

### Magia: Saber de Athel Loren

#### Estirpes

- Arahain, Estirpe de los Exploradores
- Auryaur, Estirpe de Jinetes de Kurnous
- Caidath, Estirpe de Bailarines guerreros
- Laith-kourn, Estirpe de los Cambiantes
- Selathoi, Estirpe eterna
- Nymraif, Estirpe de los Forestales
- Yenayla, los Tejedores de Encantamientos

#### Reliquias de Athel Loren

- Armas mágicas
- Armaduras mágicas
- Talismanes
- Objetos Arcanos
- Objetos Hechizados
- Estandartes Mágicos

#### Duendes y Hadas de Athel Loren

#### Monturas

- Corcel élfico
- Unicornio
- Rey de los Ciervos
- Águila Gigante
- Dragón Forestal
- Carros Silvanos

#### Comandantes

- Biennacido
- Aeda Mágico
- Milenario

## Héroes

Noble silvano

0-1 Portaestandarte de Batalla Elfo Silvano

Cantor de los Árboles

Espectro de los Árboles

## Unidades básicas

Guardia del Bosque

Explorador del Bosque

Guerreros del Bosque

Guardia Eterna

Dríades

Jinetes del Bosque

0-1 Enjambres de Duendes

## Unidades Especiales

Bailarines Guerreros

Montaraces de Bosquesalvaje

Jinetes de Halcón

Jinetes de Kurnous

Caballería pesada silvana

Señores de las Bestias

Carros Silvanos

Arbóreos

## Unidades Singulares

Forestales

0-1 Arqueros de Scarloc

Hermanas de la Espina

Zoat

Hombre Árbol

Águila Gigante

## Personajes Especiales

Araloth

Ariel

Drycha

Durthu, el Milenario

Naestra y Araham, hermanas del crepúsculo

Naieth la Vidente

Orión, Rey del Bosque

Skaw el Halconero

Thalandor

Wychwethyl el Salvaje



## Reglas simplificadas

Las siguientes reglas recogen efectos en todos los ejércitos (son reglas que se han aclarado / universalizado en posteriores ediciones, pero en 6ª eran un poco así).

Anula armadura. No se pueden efectuar tiradas de salvación por armadura por los impactos que Anulan armadura.

Anula un ataque. Una miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador tiene A-1 en su perfil (mínimo de 0). No tiene ningún efecto sobre ataques que no estén en el perfil (como los ataques especiales del Gigante), aunque si una miniatura tiene 0 ataques no puede “renunciar a sus ataques” para hacer un ataque especial. En caso de diferentes ataques (por ejemplo, ataques de los Centauros del Caos) o de miniaturas compuestas (por ejemplo, un carro o un personaje montado en un Monstruo), el jugador que Anula el ataque elige qué ataque se elimina.

Ataques flamígeros. Se consideran ataques de fuego; las miniaturas con Regeneración no pueden Regenerar las heridas causadas por Ataques de fuego, las miniaturas Inflamables reciben el doble de heridas, etc.

Caballería voladora. Se consideran Caballería a todos los efectos (PU2, TSA+1, afectan hechizos de caballería) con la excepción de que son Unidad Voladora (hostigadores, volar).

Cruzar(X). Las miniaturas con Cruzar (X) tratan los elementos de escenografía de tipo X como terreno abierto a efectos de movimiento (pero no a efectos de línea de visión, etc.).

Despliegue oculto. Antes de la partida, anota en qué unidad está esta miniatura. Si la unidad es destruida (o sale del tablero) antes de ser revelado, esta miniatura se considera baja (el oponente gana sus puntos de victoria). Antes de que la miniatura sea revelada, no podrá ser dañada de ninguna forma (por ejemplo, un hechizo que daña a toda la unidad no dañaría al asesino). Al inicio de cualquier turno, o al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo, el jugador puede revelar las miniaturas ocultas que quiera. En ese momento las miniaturas pueden colocarse en cualquier parte de la unidad (desplazando miniaturas si es necesario), incluso trabadas en combate cuerpo a cuerpo. En el turno en que se revela, la miniatura gana la regla Siempre ataca primero. Alternativamente, puedes desplegar esta miniatura como Explorador, o de la forma habitual en una unidad.

Dos personajes en una montura. Se trata de un caso especial, hay dos personajes que comparten montura.

Magia. En caso de hechizos que permitan elegir entre jinete y montura, puedes elegir a cuál de los dos jinetes afecta (pero no ambos). Los hechizos que afecten a “la miniatura” (es decir, aquellos que normalmente afecten a jinete y montura) afectarán a todas las partes de la miniatura.

Disparo. Si se dispara a dos jinetes en un monstruo, estos impactan en los personajes con un 5-6, y luego se reparten al azar. Si la montura muere y ambos personajes viven, formarán una unidad de hostigadores. Si ambos personajes mueren, la montura debe hacer un chequeo en la Tabla de Reacción de Monstruos.

Combate. Como en el caso de combate contra personajes en montura, puedes elegir si atacas al personaje o a la montura; puedes decidir a cuál de los dos personajes.

Desafíos. En caso de desafío, uno de los dos personajes acepta el desafío, pero luchan ambos (de la misma forma que si se desafiaba a un jinete, la montura también ataca). Así, por ejemplo, si hay algún objeto, regla o efecto que se active en desafíos y afecte a la miniatura

desafiada (como el Espejo de Van Horstmann), actúa contra uno de las dos personajes, no contra ambos.

Enjambre. Las miniaturas con la regla Enjambre son Hostigadores (y, por tanto, tienen visión 360°) e Inmunes a desmoralización. Se montan en peana de 40mm de lado, normalmente con varias miniaturas formando la unidad; trátala como una única miniatura con todos sus ataques y heridas. Ningún personaje puede unirse a una unidad de tipo Enjambre.

Etéreo. Las miniaturas Etéreas tienen Cruzar( Todos los terrenos), pero no pueden terminar su movimiento en terreno impasable, ni atravesar unidades. Tienen Ataques mágicos. No pueden ser heridas, salvo por Ataques mágicos. Bloquean la línea de visión de forma habitual (y les afecta la línea de visión de la forma habitual).

Heridas múltiples (X). Las heridas no salvadas se transforman en X heridas. Así, una miniatura con Heridas múltiples (1D3) que haga dos heridas a un enemigo (tras aplicar Tiradas de salvación por armadura y Tiradas de salvación especial, pero antes de Regeneración), en realidad causa 2D3 heridas.

Inestable. Las unidades y miniaturas Inestables que pierdan un combate no tienen que hacer chequeo de desmoralización ni huirán. En vez de eso, la miniatura o unidad sufrirá una herida sin posibilidad de salvación (ni por armadura, ni especial, ni regeneración) por cada punto por el que haya perdido el combate (por ejemplo, si pierde un combate por 3 puntos, sufre 3 heridas).

En caso de personaje Inestable sobre montura Inestable, el jugador puede decidir cuál de los dos recibe las heridas.

En casos de combate múltiple, cada unidad implicada en el combate sufrirá dichas heridas, y las podrá repartir entre personajes, monstruos y tropa.

Si una miniatura o unidad Inestable resulta destruida debido a la resolución de un combate durante la primera ronda de un combate, el enemigo podrá efectuar un arrasamiento de la forma habitual.

Objetivo pequeño. No bloquean línea de visión, salvo a otras miniaturas Objetivo Pequeño.

Sangre fría. Para todos los chequeos de Liderazgo (incluyendo Chequeos de Psicología y Chequeos de Desmoralización), lanza 3 dados y descartan el dado mayor.

Siempre Ataca Primero. Atacarán en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo independientemente del atributo de Iniciativa o de quién ha cargado (recuerda que el combate es después de los impactos por carga). Si dos miniaturas o unidades enfrentadas tienen Siempre Ataca Primero, la miniatura o unidad con mayor Iniciativa atacará primero independientemente de otros factores. Si una miniatura tiene Siempre Ataca Primero y Ataca en último lugar (por ejemplo, por usar arma a dos manos), se anulan mutuamente (atacará en orden de iniciativa como si llevara arma de mano). En definitiva, el orden en combate es: Impactos por carga, Siempre ataca primero, Unidades que cargan, Resto de unidades, Ataca en último lugar, Zombis (y demás Descerebrados). En cualquier caso, en cada categoría se “desempata” por orden de iniciativa (p.e. dos unidades que atacan primero, de mayor a menor Iniciativa), y en caso de nuevamente empate, se resuelve al azar (1D6). Esto implica que una unidad con Siempre Ataca Primero con Iniciativa 5 que cargue a una unidad con Siempre Ataca Primero con Iniciativa 8, atacará primero la de Iniciativa 8.

Unidad Mágica (X). En la fase de magia, si la unidad no está huyendo, la unidad puede lanzar el hechizo indicado entre paréntesis, como si fuera un objeto portahechizos de nivel

igual al número de miniaturas de la unidad en el momento de lanzar el hechizo (así, una unidad formada por 5 miniaturas lanzaría el hechizo con un nivel de energía 5). Ten en cuenta que, pese a ser de tipo Hechicero, la unidad no genera dados de energía ni dispersión, ni puede dispersar hechizos. Es la propia unidad la que lanza el hechizo, así que no puede ser anulado por objetos o efectos que anulen objetos mágicos (como Anulación de Vaul de los Altos Elfos). A todos los demás efectos, se considera un hechizo igual que cualquier otro objeto portahchizos (así que puede usarse Resistencia a la Magia, bonificadores para dispersar, etc.). Deben seguirse siempre todas las restricciones del propio hechizo (línea de visión, hechizos en combate cuerpo a cuerpo, etc.)

## Reglas del ejército

### Armas de Bailarín

Los Bailarines usan lo que se llama Armas de Bailarín; algunos dos espadas, otros unas enormes lanzas. A efectos de juego, las miniaturas con esta regla se considera que tienen dos armas de mano (por lo que tienen A+1) y, además, F+1 en el turno en que cargan (independientemente de si la miniatura lleva dos armas de mano, una lanza, un arma a dos manos, etc). Ten en cuenta que las Armas de Bailarín NO son objetos mágicos (salvo las Espadas de Loec), así que cualquier objeto que anule armas mágicas dejaría a las Armas de Bailarín con sus dos armas de mano con F+1 en carga.

### Arquería de los Asrai

Los Elfos Silvanos no sufren la penalización de -1 en la tirada para impactar por mover y disparar (aunque disparen con un arco mágico).

### Caminantes

Todas las miniaturas de Elfos Silvanos que usen su movimiento terrestre tendrán Cruzar (Bosques). Por ejemplo, unos jinetes de halcón dentro de un bosque no pueden usar su movimiento volador, pero si van a "pie" tratan bosque como terreno abierto a efectos de movimiento.

### Emboscada forestal

En las partidas basadas en el escenario *Batalla Campal*, justo después de la tirada para determinar el lado del tablero en que desplegar, pero antes de empezar a desplegar las unidades, el jugador que controla a los Elfos Silvanos puede colocar un bosque adicional (elemento de escenografía de unos 15 cm de diámetro) en cualquier punto de su mitad del tablero. El bosque se considerará Terreno difícil.

### Espíritu del bosque

Las miniaturas con esta regla especial están sujetas a las siguientes reglas:

1. Un personaje Espíritu del Bosque no puede unirse a una unidad sin esa regla.
2. A una unidad Espíritu del Bosque no se le puede unir un personaje sin esa regla.
3. Disponen de una *tirada de salvación especial* de 5+ contra ataques no mágicos (nunca contra hechizos, armas mágicas, etc.).
4. Sus ataques se consideran mágicos (incluidos los ataques especiales y los ataques de proyectiles). Ten en cuenta que en algunos casos, toda la miniatura (jinete y montura) es Espíritu del bosque, por lo que todos los ataques serían mágicos.
5. Son *inmunes a la psicología*.

### Tatuajes talismánicos

Las miniaturas con Tatuajes talismánicos tienen una Tirada de salvación especial de 6+ y Resistencia a la magia (1). Un personaje Espíritu del bosque con Tatuajes talismánicos tendrá una tirada de salvación especial de 5+ contra ataques no mágicos (por Espíritu del bosque) y una tirada de salvación especial de 6+ contra ataques mágicos (por Tatuajes talismánicos), no se "suman" ambas.

## **Estrangulamiento**

Es un ataque especial que se hace en fase de disparo (pero NO se considera disparo a ningún efecto, así que no puede Aguantar y Disparar, puede hacerse incluso si la miniatura ha marchado, etc). Elige una unidad enemiga a 15 cm o menos de la miniatura, que no esté trabada en cuerpo a cuerpo (no es necesaria línea de visión). Lanza un dado de artillería en pulgadas\* (1, 2, 4, 6, 8, 10) para saber cuántos impactos hace el ataque (con Problemas no hace ningún impacto); los impactos son de F4, con un +1 (F5) si el objetivo está total o parcialmente dentro de un bosque.

\* (Si no dispones de un dado de artillería en pulgadas, puedes usar un dado habitual de 6 caras; de 1-5 multiplica por 2 y obtendrás el número de impactos; con un 6 se consideran Problemas. No se considera un D6 a ningún efecto como repeticiones o habilidades, por ejemplo no podría repetirse debido al Segundo Sello de Amul).



## Magia: Saber de Athel Loren

Los magos Elfos Silvanos pueden usar el saber de Athel Loren. El Aeda mágico puede, además, escoger sus hechizos del Saber de la Vida o de las Bestias.

#	Hechizo	Dif.	Objetivo	Dist.	LDV	CAC	Efecto	Duración
1	El Cántico de los Árboles	4+	Un bosque, sin miniaturas enemigas en su interior o con unidades amigas completamente dentro	45cm	No	No	Determina una dirección. El bosque se mueve hasta 1D6+5 cm en la dirección elegida. El bosque no puede abandonar el campo de batalla (ni "quedarse medio dentro medio fuera"), se para antes de salir del campo de batalla. Puedes "girar" el bosque como si fuera una rueda, siempre que ningún punto mueva más de la distancia (1D6+5). Las miniaturas amigas dentro del bosque se mueven con él (mueves el bosque, no la unidad).	-
-	El Cántico de los Árboles (forma alternativa de lanzar el hechizo)	4+	Unidad enemiga parcial o totalmente en un bosque	-	No	Sí	La unidad enemiga recibe 1D6 impactos de F5.	-
2	Furia del Bosque	6+	Unidad enemiga	45cm	No	No	1D6 impactos de F4. Si el objetivo está a 15cm o menos de un bosque, F5.	-
3	La Senda Secreta	7+	Unidad amiga	45cm	No	No	La unidad gana Cruzar(todo). Además, la unidad es inmune a todos los ataques de proyectiles no mágicos (arcos, máquinas de guerra no mágicas, etc).	Hasta la siguiente fase de magia propia, o hasta que la unidad se trabe en combate cuerpo a cuerpo.
4	Hueste del Crepúsculo	8+	Unidad amiga.	45cm	No	Sí	La unidad <i>causa miedo</i> . Si la unidad causaba miedo por sí misma, causará Terror. No puede lanzarse más de una vez sobre una misma unidad en una misma fase de magia.	Hasta la siguiente fase de magia propia
5	Bendición de Ariel	9+	Unidad amiga, incluso el propio hechicero	45cm	No	Si	El objetivo gana Regeneración.	Hasta la siguiente fase de magia propia
6	La Llamada de la Cacería	11+	Unidad amiga trabada	45cm	No	Si	Las miniaturas de la unidad ganan A+1 (en caso de miniaturas montadas, sólo los jinetes, no la montura). No puede lanzarse más de una vez sobre una misma unidad en una misma fase de	Hasta final de turno

							magia.	
-	La Llamada de la Cacería (forma alternativa de lanzar el hechizo)	11+	Unidad amiga no trabada	45cm	No	No	La unidad puede mover 5D6 cm hacia la unidad enemiga más cercana a la vista, o en caso de no ver ninguna, en línea recta (en el caso de hostigadores debes declarar la dirección antes de lanzar los dados). Si ese movimiento traba la unidad en combate, se considera Carga, y el enemigo sólo podrá <i>mantener la posición</i> aunque deberá hacer los chequeos de psicología necesarios. Ten en cuenta que es posible que una unidad se trabe con una unidad a la que no pudiera ver (por ejemplo, atravesando un bosque); si se traba, se considera carga igualmente y el enemigo sólo podrá mantener la posición, etc..	-

LDV = Línea de visión. (Sí = Necesita línea de visión, - = No necesita línea de visión)

CAC = Puede lanzarse a una unidad/miniatura en combate cuerpo a cuerpo (Sí = puede lanzarse a algo trabado; No = no puede lanzarse a algo trabado; - = No aplica)

Duración = Hasta cuándo duran los efectos

## Estirpes

Cada personaje elfo silvano puede elegir ser miembro de una única estirpe. No todas las estirpes están disponibles para cada tipo de personaje. Estas estirpes no son objetos mágicos así que no se pueden anular de ninguna forma y no cuentan para el máximo de objetos mágicos que pueden llevar.

### Arahain, Estirpe de los Exploradores

**Armas.** No puede llevar arma a dos manos.

**Montura.** No puede elegir montura.

**Reglas especiales.** Explorador. Además, puede unirse a unidades de Exploradores del Bosque.

### Auryaur, Estirpe de Jinetes de Kurnous

**Armas.** El personaje está equipado con lanza. Puede sustituir la lanza por el Venablo del Amanecer o Lanza del Crepúsculo (por el coste en puntos indicado). No puede elegir ninguna otra arma mundana o mágica.

**Armadura.** El personaje lleva armadura ligera y no puede elegir otras opciones de equipo no mágico. Puede sustituir su armadura ligera por cualquier armadura ligera mágica. No puede llevar otras armaduras mágicas (como el Yelmo de la Cacería o el Escudo Encantado).

**Montura.** Debe montar un corcel élfico o un rey de los ciervos (por el coste en puntos apropiado).

**Reglas especiales.** Espíritu del bosque. Ira de Kurnous (ver Jinetes de Kurnous). Tatuajes talismánicos.

### Caidath, Estirpe de Bailarines guerreros

**Armas.** El personaje pasa a estar equipado con Armas de bailarín (Dos armas de mano, F+1 en carga). Puede sustituirla (pagando el coste) por las Espadas de Loec. No puede usar otras armas mágicas ni mundanas.

**Armas de proyectiles.** El personaje pierde su Arco largo. No puede elegir armas mágicas.

**Armadura.** El personaje no puede elegir armaduras mundanas ni mágicas.

**Montura.** El personaje no puede ir montado.

**Reglas especiales.** Inmune a psicología. Danzas de Loec. Tatuajes talismánicos (ver Bailarines Guerreros para estas reglas). El personaje sólo puede unirse a unidades de Bailarines guerreros y debe usar sus mismas Danzas de Loec.

### Laith-kourn, Estirpe de los Cambiantes

**Montura.** No pueden elegir montura.

**Reglas especiales.** El personaje pasa a tener M 22, I 9 y A+1 (a todos los efectos, incluyendo el número de disparos que puede hacer con el Arco de Loren). No puede ser el General. No puede unirse a ninguna unidad (salvo a Señores de las Bestias).

### Selathoi, Estirpe eterna

**Armas.** Dos armas de mano. Puede sustituirla por armas mágicas de la forma habitual.

**Armadura.** Armadura pesada. Puede sustituirla por armaduras ligeras mágicas de la forma habitual. Puede llevar otros objetos mágicos (como el Escudo encantado o el Yelmo de la Cacería).

### **Nymraif, Estirpe de los Forestales**

**Armas.** No pueden elegir armas a dos manos ni armas que requieren ambas manos (incluyendo las Espadas Ardientes de Rageth), pero sí cualquier arma mundana o mágica que pueda usarse con una mano (lanzas, etc).

**Armadura.** No puede llevar armaduras ni escudos de ningún tipo (incluyendo armaduras mágicas o el Yelmo de la Cacería).

**Montura.** El personaje no puede elegir montura.

**Reglas especiales.** Acechantes forestales. Disparo letal (ver Forestales). La regla de Disparo Letal no se aplica si está disparando con un arco mágico y/o usando Flechas mágicas.

### **Yenayla, los Tejedores de Encantamientos**

**Montura.** Debe ir montado en un corcel élfico o un unicornio (por el coste en puntos apropiado).

**Reglas especiales.** Espíritu del bosque. De esta forma puede unirse a unidades de tipo Espíritu del Bosque.

## Reliquias de Athel Loren

Los elfos silvanos utilizan un tipo de objeto especial, Flechas mágicas. Las Flechas mágicas afectan a los disparos realizados por arcos normales y por arcos mágicos. Los disparos efectuados con Flechas mágicas se consideran armas mágicas y se supone que tienen suficientes para toda la batalla.

### Armas mágicas

Un Personaje puede llevar un arma de Proyectiles y, además, un arma de Combate cuerpo a cuerpo. Todas las armas son de Combate cuerpo a cuerpo a no ser que se indique lo contrario. Sólo puede llevar un Arma mágica.

Las armas mágicas que sean Arco largo siguen todas las reglas de los Arcos largos (alcance, fuerza, etc) salvo las modificadas por la propia arma mágica. Sustituyen al arco largo que la miniatura lleva de serie.

- **Espada de los Espíritus** (55). Arma de mano. Sus impactos hieren automáticamente. Todo enemigo que sufra una o más heridas y no las salve tendrá que lanzar un dado y sumar su Liderazgo actual al resultado. El portador hará lo mismo y se compararán los resultados. Si pierde el portador, perderá una herida. Si pierde el enemigo, perderá tantas heridas como la diferencia. Estas heridas son sin tirada de salvación por armadura o especial. El enemigo usa el Liderazgo actual (ten en cuenta personajes en la unidad, presencia del General, filas de los Skaven, etc), no únicamente "su atributo" de liderazgo. Ten en cuenta que este efecto secundario es incluso si el enemigo muere por la herida, por lo que es posible que mates a tu enemigo pero te hagas una herida en la tirada de Liderazgos.
- **Hoja de Draith** (50). Arma de mano. El portador puede repetir las tiradas para impactar fallidas en cuerpo a cuerpo. Además, el enemigo herido debe repetir todas las tiradas de salvación por armadura exitosas por heridas de la Hoja de Draith.
- **Arco de Loren** (35). Arco largo. El portador puede disparar tantas veces como Ataques tenga en su perfil. No sufre penalizador por disparos múltiples.
- **Espadas de Loec** (35) Solo personajes de la Estirpe de Caidath (Bailarines Guerreros). Armas de bailarín (Dos armas de mano que proporcionan F+1 en carga). Además, el portador puede repetir sus tiradas para herir fallidas.
- **Venablo del Amanecer** (35). Lanza (ya sea para infantería o caballería sigue las reglas de Lanza). Además, si hiera con éxito, la unidad enemiga herida que no haya atacado todavía sufrirá un -1 a impactar esa fase de combate.
- **Lanza del Crepúsculo** (30). Lanza (ya sea para infantería o caballería sigue las reglas de Lanza). Además, los ataques con la Lanza del Crepúsculo se resuelven con Golpe Letal.
- **Garra de Gallach** (25). Arma de mano. La unidad herida sufrirá un -1 a Liderazgo en esa fase de combate.
- **Garra del Cazador** (25). Arco largo. Si dispara flechas no mágicas, el portador puede designar como objetivo cualquier miniatura dentro de su campo de visión. Si dispara a miniaturas que habitualmente no podrían ser designadas objetivo, sufre un -1 a impactar (que substituye el -1 habitual por designar miniaturas individuales). Puede disparar a objetivos diferentes que la unidad en la que se encuentre.

- **Espada de los Mil Inviernos** (20). Arma de mano. Obliga a chequear resistencia por cada herida no salvada. Por cada fallo, el enemigo sufre un -1 en fuerza, iniciativa y ataques, hasta un mínimo de 1.
- **Espadas Ardientes de Rageth** (10). Dos armas de mano. Ataques flamígeros.
- **Maldición de Asyendi** (10). Arco largo. Puede repetir tiradas para impactar fallidas hechas con este arco. Si falla la repetición, el portador sufre un impacto de F3.

## Armaduras mágicas

Un personaje puede llevar una Armadura y un Escudo, además de una montura que puede llevar Barda. Recuerda que un personaje no puede llevar dos Armaduras mágicas.

- **Armadura del Roble Eterno** (50). Armadura ligera (TSA 6+). El portador gana regeneración.
- **Manto de Railarian** (50). Armadura ligera (TSA 6+). El portador gana TSE4+ en caso de encontrarse a 15cm de un bosque.
- **Armadura de las Hadas** (35). Armadura ligera (TSA 6+). El portador gana TSE4+ contra ataques mágicos en combate cuerpo a cuerpo.
- **Yelmo de la Cacería** (20). Confiere una TSA 6+. Además confiere +1A y +1HA en carga.
- **Armadura de la Zarza** (15). Solo personajes a pie (infantería). Armadura ligera (TSA 6+). Los enemigos que disparen al portador sufren un -1 a la tirada para impactar, -2 en caso de que el portador se encuentre en un bosque.

## Talismanes

Un Personaje puede llevar un único Talismán.

- **Arpa del Bardo** (75). Tirada de salvación especial de 5+ al portador, su montura y la unidad en la que se encuentre. Todos ellos pueden mover por terreno difícil sin penalización.
- **Broche de Amarantos** (35). Su portador adquiere una TSE3+ contra ataques no mágicos.
- **Colgante de Ámbar** (35). Solo personajes a pie (infantería). Mientras estén en contacto peana con peana con el portador, todas las miniaturas enemigas obtienen Ataca en último lugar.
- **Piedra del Lago de Cristal** (30). Portador y montura ganan TSE3+. La piedra dejará de tener efecto en cuanto se falle la primera tirada de salvación especial.
- **Tejedor de Encantamientos** (30). Proporciona TSE4+ contra proyectiles y proyectiles mágicos. Los atacantes en cuerpo a cuerpo deberán chequear Liderazgo, si lo fallan, sólo impactarán a 6 (en caso de alguna regla de “siempre impacta a 3+” o parecido, lanza 1D6 para ver qué regla se aplica en cada fase de combate).
- **Piedra del Retoñar** (30). Un solo uso. Cuando las Heridas del portador se reduzcan a 1, ganará TSE 2+ para la siguiente herida. Ten en cuenta que si no se reducen las heridas a 1 (por ejemplo, si el portador tenía dos heridas y recibe un Golpe Letal, o si recibe un Heridas Múltiples) no se podrá aplicar. Ten en cuenta que la salvación especial es para la siguiente herida, no para “todas las heridas siguientes” (así que si tanto si falla como supera la salvación especial para su segunda herida, en caso de que pueda sufrir una tercera herida lo hará sin salvación especial).

- **Fragmento de Fimbulinvierno** (25). Los enemigos sufren un -1 a impactar al portador y su montura en combate. Toda miniatura (amiga o enemiga) de tipo Espíritu del bosque a 15cm o menos del portador sufrirá *estupidez*.
- **Gema de Merciw** (20). El portador no recibe bonificadores a la Fuerza de ningún arma (mundana o mágica, de combate o de disparo). Las miniaturas enemigas que ataquen o disparen al portador o su montura tampoco reciben bonificadores a la Fuerza por ningún arma. Esto incluye bonificadores a la fuerza por armas en carga (lanza de caballería), bonos a armas arrojadizas, etc. pero no bonificadores a la fuerza por algo que no sea arma (como puede ser la carga de un jabalí o el bonificador a la Arremetida de los Ogros).

## Objetos Arcanos

Las miniaturas Hechicero puede elegir un único Objeto Arcano.

- **Vara del Olmo** (55). Permite al portador repetir la tirada para dispersar un hechizo. No se puede usar para obligar al oponente a repetir una tirada para dispersar un hechizo lanzado por el portador, ni puede usarse para que otro hechicero repita la tirada de dispersión. Sólo el portador puede repetir la tirada para dispersar.
- **Vara de Calaingor** (25). Si el portador puede lanzar el hechizo *El Cántico de los Árboles*, puede añadir 3 cm a la distancia que puede mover el bosque y lanzarlo más de una vez por fase de magia. Estos efectos son independientes del nivel de magia del portador, así que un portador de nivel 1 podría lanzar varias veces el Cántico por fase de magia. No tiene ningún efecto si el hechicero no puede lanzar dicho hechizo.
- **Orbe de las Profecías** (25). Si el oponente utiliza más de tres dados la lanzar un hechizo, el portador puede sumar un dado a su intento de dispersión.
- **Orbe del Bosque Profundo** (25). Permite a su portador repetir el dado para calcular los efectos del hechizo *El Cántico de los Árboles*, en sus dos versiones. Además, las miniaturas enemigas en el mismo bosque que el portador sufrirán un impacto de F5 al inicio de cada fase de magia elfa. Esto afecta incluso si la unidad enemiga dentro del bosque está trabada en combate (no se considera un ataque de proyectiles ni un hechizo).
- **Corazón de Ranu** (20). Un único uso. El portador puede repetir un dado para lanzar o dispersar un hechizo. Esta habilidad puede usarse para evitar una disfunción mágica, para lanzar un hechizo con fuerza irresistible, etc.

## Objetos Hechizados

Un personaje puede llevar hasta un Objeto Hechizado.

- **Piedra Espectral** (50). Las unidades enemigas a menos de 15 cm del portador sufren -1 a Liderazgo.
- **Maldición de la Bruja** (35). Flechas. Una miniatura herida por una de estas flechas debe realizar un chequeo de Resistencia. Si lo falla, muere, sin derecho a tirada de salvación alguna.
- **Feldespato de los Sabios** (35). Un solo uso. Declara su uso al final de cualquier fase de movimiento propia, siempre que el portador y su unidad estén completamente dentro de un bosque. La unidad se puede retirar y desplegar completamente dentro de otro bosque, en la formación que quieran. Esto puede

usarse incluso si el portador y su unidad están trabados en combate cuerpo a cuerpo (así que puede usarse para “destrabar” a una unidad).

- **Flecha Lluvia de Muerte** (30). Flechas mágicas. Un solo uso. Esta flecha se divide en 3D6 flechas de F4 al ser disparada (eso significa que son 3D6 flechas, hay que tirar para impactar cada una de ellas). Toda las flechas van al mismo objetivo. Se ignoran los beneficios de un arco mágico con esta flecha.
- **Flechas de las estrellas** (25). Flechas mágicas. Toda unidad que sufra al menos una herida por estas flechas tendrá que efectuar un *chequeo de pánico* inmediatamente.
- **Cuerno de los Asrai** (25). Un solo uso. Puede usarse al principio de cualquier turno del enemigo. Las tropas enemigas en condiciones de cargar al portador deben efectuar un *chequeo de liderazgo*. En caso de fallar, estarán obligadas a cargar al portador.
- **Espadillas Arcanas** (25). Flechas. Anulan armadura.
- **Broche de Elynett** (20). El portador y su unidad pueden repetir los *chequeos de psicología* fallidos.
- **Dientes de Dragón** (20). Flechas mágicas. La miniatura herida sufrirá *estupidez* el resto de la partida. Ten en cuenta que se habla de miniatura, no de unidad, así que si se hace “estúpidas” algunas miniaturas de una unidad (por ejemplo, de Ogros), la unidad sufre estupidez mientras el Ogro “estúpido” viva; si el Ogro estúpido “muere” la unidad deja de ser estúpida.
- **Cuerno de Gwytherc** (15). Un solo uso. Se usa al principio de tu turno. La unidad se vuelve *inmune a la psicología* hasta el inicio del próximo turno del portador.

## Estandartes Mágicos

Algunas unidades, así como el Portaestandarte de Batalla, pueden elegir un único Estandarte Mágico.

- **Estandarte Real de Ariel** (100). La unidad causa *miedo*. Toda unidad amiga a 30 cm obtiene resistencia a la magia (1).
- **Gaemrath, el Estandarte del Invierno** (50). Un solo uso. No pueden llevarlo las unidades de Hostigadores. Declara su uso al principio de cualquier fase de movimiento propia, antes de declarar cargas, siempre que la unidad no esté huyendo. La unidad no puede mover de forma voluntaria (no puede declarar cargas, no puede usar el Feldespato de los Sabios ni lanzarse la Llamada de la Cacería), y se vuelve *inmune a la desmoralización* hasta el principio del turno del otro jugador. Sin embargo, puedes mover un bosque con una unidad con Gaemrath activo, ya que se mueve el bosque, no la unidad.
- **Faoghir, el Estandarte del Otoño** (50). Si el portador o la unidad donde esté ganan un combate y deciden perseguir, la unidad enemiga que huye lo hará de forma más lenta; lanza 3D6 dados para determinar la distancia (si normalmente lanzaban 5D6), o lanzan 5D6 si normalmente lanzan 8D6. En el caso de combates múltiples, ten en cuenta que sólo hay una unidad enemiga “perseguida” por el portador o la unidad donde esté; las demás unidades enemigas huirán de forma habitual.
- **Saemrath, el Estandarte del Cénit** (25). Impide la marcha a 30 cm en lugar de los 20 cm habituales.



- **Aech, el Estandarte de las Mareas Vivas (25).** La unidad puede aguantar y disparar como reacción a una carga incluso a menos de la mitad de la distancia de carga del enemigo.

## Duendes y Hadas de Athel Loren

Las opciones de duendes y hadas se eligen de la misma manera que los objetos mágicos. Cada opción puede elegirse solamente una vez por ejército (ten en cuenta que algunos personajes especiales tienen duendes “de serie”). Los personajes elfos pueden elegir una sola opción, mientras que los milenarios y los espectros de los árboles pueden elegir tantas como quieran hasta su máximo en puntos.

- **Una Plaga de Tragos** (50). La miniatura causa *terror*.
- **El Atolondramiento de los Diablillos** (25). Objeto portahechizos nivel de energía 3. *Proyectil mágico* de alcance 45 cm. Si impacta a una unidad enemiga, ésta tiene la regla especial Estupidez durante su próximo turno (así que deberá hacer un chequeo de Liderazgo para ver si es Estúpida). Las unidades *inmunes a psicología* son inmunes a este efecto.
- **El Asesinato de los Duendes** (25). Obtiene +1D6 ataques adicionales. Lanza 1D6 en cada turno de combate para saber cuántos ataques realiza. Estos ataques se resuelven con I4 y F2, y son Ataques envenenados de F2.
- **Un Corro de Tánganos** (25). Obtiene un arma de proyectiles de alcance 15 cm que realiza 1D6 disparos envenenados de F2, que puede utilizarse a la vez que cualquier otro arma de proyectiles (en ese caso, puede elegir un objetivo distinto al del arma de proyectiles o el mismo). Los ataques siempre impactan a 4+ y se consideran mágicos. Se puede aguantar y disparar con ellos SIEMPRE, incluso si la carga proviene de fuera del ángulo de visión de la miniatura e incluso si la unidad que carga está a menos de la mitad de la distancia de carga. Cuando una miniatura “dispara” el Corro de Tánganos se considera que tiene 360° de visión.
- **Molestos Geniecillos** (25). Solo puede ser impactado con un 6 en los desafíos.
- **Luz de las Hadas** (25). Todos los ataques del portador y de la unidad a la que se haya incluido son Ataques mágicos.
- **El Lamento de las Aldaboneras** (25). Objeto portahechizos nivel de energía 3. Un solo uso. Activa este objeto durante cualquier fase de magia propia. Cuando lo actives, elige una miniatura enemiga cualquiera del campo de batalla (puedes elegir una miniatura dentro de una unidad, fuera de la línea de visión, un personaje montado, etc). La miniatura objetivo deberá hacer un chequeo de Liderazgo (puede usar el Liderazgo del General o de cualquier personaje en la unidad, de la forma habitual); si lo falla, sufre 1D3 heridas sin posibilidad de hacer tiradas de salvación por armadura, especiales ni regeneración. En caso de personajes montados en carro o monstruo, deberás decir hacia qué parte de la miniatura lanzas el Lamento (personaje o montura).
- **Un Racimo de Fuegos Fatuos** (25). Solo milenarios y espectros de los árboles. Añade un dado de dispersión al total.
- **El Desfile de los Espíritus Traviesos** (25). Obtiene un arma de proyectiles de alcance 45 cm y F4 que puede utilizarse a la vez que cualquier otro arma de proyectiles. El ataque siempre impacta a 3+, y puede realizarse a otro objetivo que el de cualquier otra arma disponible. Puede hacer objetivo a cualquier miniatura dentro de su rango de visión, incluso miniaturas a las que normalmente no podría designar como objetivo. No se puede aguantar y disparar con este ataque.



## Monturas

### Monturas y tipo de personaje

Todos los personajes Elfos se consideran siempre Infantería (incluyendo Personajes Especiales), salvo si llevan Corcel élfico (en cuyo caso pasa a ser Caballería).

Mientras un personaje Elfo esté montado en Monstruo pierden la categoría Infantería y gana la categoría Monstruo. Si el monstruo muere (y el personaje sobrevive) pasan a ser Infantería. Mientras estén montados en Monstruo NO se consideran Infantería, así que un efecto contra infantería NO afectaría a un personaje mientras esté montado en monstruo (pero si el monstruo muere, sí).

### Corcel élfico

Montura	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Corcel élfico	22	3	-	3	-	-	4	1	5

**Tipo de unidad:** Caballería, Animal.

**Reglas especiales:** Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete.

### Unicornio

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

**Tipo de unidad:** Monstruo, Animal.

**Reglas especiales:** Espíritu del Bosque. Resistencia a la Magia (2). Empalar. Obtiene un bonificador de F+2 en el turno en que carga.

### Rey de los Ciervos

Montura	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rey de los Ciervos	22	5	-	5	4	3	4	2	7

**Tipo de unidad:** Monstruo, Animal.

**Reglas especiales:** Espíritu del Bosque.

### Águila Gigante

Montura	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Águila Gigante	5	5	0	4	4	3	4	2	8

**Tipo de unidad:** Monstruo, Animal.

**Reglas especiales:** Volar.

### Dragón Forestal

Montura	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
---------	---	----	----	---	---	---	---	---	---

Dragón	15	6	0	6	6	6	3	5	8
--------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

**Tipo de unidad:** Monstruo, Dragón.

**Montura:** Un personaje montado en Dragón ocupa una opción adicional de Héroe en el ejército.

**Reglas especiales:** Volar. Terror. Objetivo grande. Piel escamosa. Dispone de una tirada de salvación por armadura de 3+ debido a su piel escamosa. Aliento corrosivo. Se trata de un Ataque de Aliento que usa la plantilla de lágrima; causa impactos de F2, con un -3 a la tirada de salvación por armadura.

## Carros Silvanos

Consulta la sección de Unidades Especiales.

**Carro Silvano:** Ocupa una opción adicional de Especial, y sustituye uno de los Elfos de la tripulación del carro. Ten en cuenta que la regla que permite 1-2 Carros se sigue aplicando, así que tu ejército podría incluir un Carro Silvano como montura de un personaje y un segundo carro como unidad independiente (¡o como montura de otro personaje!) ocupando una única opción de unidad Especial.

## Comandantes

### Biennacido

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

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Elfo Silvano.

**Coste:** 145 puntos.

**Armas:** Arma de mano. Puede llevar Lanza (+3), Arma a dos manos (+6) o Arma de mano adicional (+6).

**Arma de proyectiles:** Arco largo.

**Armadura:** Puede llevar armadura ligera (+3). Puede llevar escudo (+3).

**Estirpes:** Cada Biennacido puede elegir una de estas Estirpes (o no pertenecer a ninguna): Bailarines guerreros (+50), jinetes de kurnous (+50), forestales (+45), cambiantes (+35), exploradores (+25) o eternas (+10).

**Montura:** Puede ir montado en un Corcel Élfico (+18), **Corcel Élfico con barda (+24)**, Águila Gigante (+50), **Carro Silvano (+85)** o Dragón del Bosque (+320). Si pertenece a la estirpe de los Jinetes de Kurnous puede montar un Rey de los Ciervos (+50).

**Equipo mágico:** Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos y/o duendes y hadas.

**Reglas especiales:** Arquería de los Asrai. Caminantes.

### Aeda Mágico

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

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Hechicero, Elfo Silvano.

**Coste:** 215 puntos.

**Armas:** Arma de mano.

**Arma de proyectiles:** Arco largo.

**Magia:** Es un hechicero de nivel 3 que puede usar hechizos del Saber de la Vida, del Saber de las Bestias o del Saber de Athel Loren. Puede ser de nivel 4 por (+35).

**Estirpes:** Tejedores de encantamientos (+20).

**Montura:** Puede ir montado en un Corcel élfico (+18), **Corcel Élfico con barda (+24)**, Águila gigante (+50). En caso de ser de la estirpe de los tejedores de encantamientos puede montar un Unicornio (+65).

**Equipo mágico:** Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos y/o duendes y hadas.

**Reglas especiales:** Arquería de los Asrai. Caminantes.

### Milenario

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Milenario	12	5	-	6	6	6	2	5	9

**Tipo de unidad:** Monstruo, Vegetal, Elfo Silvano.

**Coste:** 325 puntos.

**Inclusión.** Ocupa una opción de Comandante más una de unidad singular. Un Milenario nunca puede unirse a una unidad.

**Armas:** Afiladas garras de madera (Arma de mano).

**Armadura:** El Milenario tiene una Tirada de salvación de 3+ por Piel escamosa.

**Magia.** En cada fase de magia propia, el Milenario puede lanzar una vez el hechizo Cántico de los árboles como si fuera un objeto portahechizos de nivel de energía 3. (Esto no hace Hechicero al Milenario, es un objeto portahechizos a todos los efectos).

**Equipo mágico:** Puede llevar hasta 100 puntos en duendes y hadas..

**Reglas especiales:** Caminantes. Espíritu del bosque. Tozudo. Estrangulamiento. Inflamable. Objetivo grande. Causa terror.

# Héroes

## Noble silvano

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

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Elfo Silvano.

**Coste:** 75 puntos.

**Armas:** Arma de mano. Puede llevar Lanza (+2), Arma a dos manos (+4) o Arma de mano adicional (+4).

**Arma de proyectiles:** Arco largo.

**Armadura:** Puede llevar armadura ligera (+2). Puede llevar escudo (+2).

**Estirpes:** Cada Noble puede elegir una de estas Estirpes (o no pertenecer a ninguna). Bailarines guerreros (+30), jinetes de kurnous (+35), forestales (+35), cambiantes (+25), exploradores (+15) o eternas (+5).

**Montura:** Puede ir montado en un Corcel élfico (+12), **Corcel Élfico con barda (+24)**, **Carro Silvano (+85)** o Águila gigante (+50). Si es miembro de la estirpe de los jinetes de kurnous puede montar un Rey de los Ciervos (+50).

**Equipo mágico:** Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos y/o duendes y hadas.

**Reglas especiales:** Arquería de los Asrai. Caminantes.

## 0-1 Portaestandarte de Batalla Elfo Silvano

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Portaestandarte de Batalla	12	6	6	4	3	2	7	3	9

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Elfo Silvano.

**Coste:** 90 puntos.

**Armas:** Arma de mano.

**Armadura:** Puede llevar armadura ligera (+2).

**Montura:** Puede ir montado en un Corcel élfico (+12), **Corcel Élfico con barda (+24)**, **Carro Silvano (+85)** o Águila gigante (+50).

**Equipo mágico:** Puede llevar un Estandarte Mágico sin límite de puntos, además de duendes y hadas hasta 50 puntos, pero en ese caso no podrá llevar Objetos mágicos. Alternativamente puede llevar Objetos mágicos y/o duendes y hadas hasta 50 puntos.

**Reglas especiales:** Caminantes. Portaestandarte de Batalla. No puede ser el General del ejército.

## Cantor de los Árboles

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cantor de los Árboles	12	4	4	3	3	2	5	1	8

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Hechicero, Elfo Silvano.

**Coste:** 90 puntos.

**Armas:** Arma de mano.



**Arma de proyectiles:** Arco largo.

**Magia:** Es un hechicero de nivel 1 que puede usar el Saber de Athel Loren. Puede ser de nivel 2 (+35).

**Estirpes:** Tejedores de encantamientos (+20).

**Montura:** Puede ir montado en un Corcel élfico (+18) o **Corcel Élfico con barda (+24)**. Si es miembro de la estirpe de los tejedores de encantamientos puede montar un Unicornio (+65).

**Equipo mágico:** Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos y/o duendes y hadas.

**Reglas especiales:** Arquería de los Asraj. Caminantes.

### Espectro de los Árboles

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Espectro de los Árboles	12	6	-	4	4	2	8	3	8

**Tipo de unidad:** Infantería, Vegetal, Hechicero, Elfo Silvano.

**Coste:** 65 puntos.

**Armas:** Afiladas garras de madera (Arma de mano).

**Magia:** Puede convertirse en hechicero de nivel 1 (+50). En tal caso, debe elegir sus hechizos del Saber de Athel Loren **y gana el tipo Hechicero**.

**Equipo mágico:** Puede llevar hasta 50 puntos en duendes y hadas.

**Reglas especiales:** Espíritu del bosque. Causa miedo. Caminantes.

## Unidades básicas

### Guardia del Bosque

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardián del Bosque	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Paladín del Bosque	12	4	5	3	3	1	5	1	8

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Coste:** 12 puntos por miniatura.

**Armas:** Arma de mano.

**Arma de proyectiles:** Arco largo.

**Armadura:** Pueden llevar Armadura ligera (+1/m).

**Grupo de mando:** Músico (+6), Portaestandarte (+12), Paladín del Bosque (+6). Una de las unidades de Guardia del Bosque puede llevar un estandarte mágico por un valor máximo de 25 puntos.

**Reglas especiales:** Arquería de los Asrai. Caminantes. Arcos largos de la Guardia del Bosque: F4 a corto alcance.

### Explorador del Bosque

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Explorador del Bosque	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Paladín del Bosque	12	4	5	3	3	1	5	1	8

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Elfo Silvano.

**Inclusión.** No puedes incluir más unidades de Exploradores del Bosque que de Guardia del Bosque.

**Tamaño de la unidad:** 5-10.

**Coste:** 17 puntos por miniatura.

**Armas:** Arma de mano.

**Arma de proyectiles:** Arco largo.

**Grupo de mando:** Músico (+6), Portaestandarte (+12), Paladín del Bosque (+6).

**Reglas especiales:** Arquería de los Asrai. Exploradores. Hostigadores. Caminantes.

### Guerreros del Bosque

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero del Bosque	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Campeón del Bosque	12	4	4	3	3	1	5	2	8

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Coste:** 6 puntos por miniatura.

**Arma:** Arma de mano. Pueden llevar lanza (+1/m).

**Armadura:** Pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Pueden equiparse con escudo (+1/m)

**Grupo de mando:** Músico (+5), Portaestandarte (+10), Campeón del Bosque(+10).

**Reglas especiales:** Caminantes.

## Guardia Eterna

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardián Eterno	12	5	4	3	3	1	5	2	9
Capitán de la Guardia	12	5	4	3	3	1	5	3	9

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Elfo Silvano.

**Inclusión.** Si tu General es un Biennacido, las unidades de Guardia Eterna son unidad Básica; en caso contrario (si tu General no es un Biennacido), son unidad Especial.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Coste:** 12 puntos por miniatura.

**[Reescrito, ahora queda más claro]**

**Armas:** La Guardia Eterna va con un conjunto de armas de mano y lanzas. A efectos de juego, pese al equipo que lleven las miniaturas, se considera que las miniaturas están armadas con Lanza a todos los efectos (ataca segunda fila cuando no carga), pero la segunda fila sólo realiza un ataque por miniatura.

**Armadura.** A efectos de juego, aunque algunas de las miniaturas lleven escudo, se considera que todas las miniaturas disponen de Armadura pesada (tirada de salvación por armadura de 5+).

**Grupo de mando:** Músico (+6), Portaestandarte (+12), Capitán de la Guardia (+12). La unidad puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

**Reglas especiales:** Caminantes. Escolta: Si la unidad contiene un Biennacido o un Noble pasa a ser *tozuda*. Ten en cuenta que es simplemente conteniendo esas miniaturas, así que aunque un Noble rechace un desafío y pase a última fila, la unidad seguirá siendo Tozuda mientras el Noble esté en ella.

## Dríades

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dríade	12	4	-	4	4	1	6	2	8
Ninfa de los Árboles	12	4	-	4	4	1	6	3	8

**Tipo de unidad:** Infantería, Vegetal, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 8-20

**Coste:** 12 puntos por miniatura.

**Armas:** Afiladas garras de madera (arma de mano).

**Armadura:** Ninguna.

**Grupo de mando:** Ninfa de los árboles (+12)

**Reglas especiales:** Hostigadores. Espíritu del bosque. Causan miedo. Caminantes.

## Jinetes del Bosque

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete del Bosque	-	4	4	3	3	1	5	1	8
Maestro de Jinetes	-	4	5	3	3	1	5	1	8
Corcel Élfico	22	3	-	3	-	-	4	1	5

**Tipo de unidad:** Caballería, Elfo, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 5-10

**Coste:** 16 puntos por miniatura.

**Armas:** Arma de mano. Pueden llevar Lanza (+1/m).

**Arma de proyectiles:** Pueden llevar Arco largo (+7/m).

**Armadura.** Pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Pueden llevar Escudo (+2/m).

**Montura:** Los Jinetes del Bosque montan en un Corcel Élfico.

**Grupo de mando:** Músico (+9), Portaestandarte (+18), Maestro de Jinetes (+9).

**Reglas especiales:** Caballería rápida. Sin embargo, si llevan Armadura ligera, dejan de ser Caballería Rápida. Arquería de los Asrai. Caminantes.

## 0-1 Enjambres de Duendes

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enjambre de Duendes	15	3	-	2	2	5	1	5	10

**Tipo de unidad:** Enjambre, Duendes, Elfo Silvano.

**Inclusión:** Puedes incluir una única unidad de Enjambres de Duendes en tu ejército. No cuenta para el mínimo de unidades básicas que debes incluir.

**Tamaño de la unidad:** 1-5

**Potencia de unidad:** 3 por peana.

**Coste:** 55 puntos por peana.

**Armas:** Armas de mano.

**Reglas especiales:** Objetivo pequeño. Espíritu del Bosque. Enjambre. Esta regla prevalece sobre Espíritu del Bosque, así que un personaje Espíritu del Bosque NO puede unirse a un Enjambre de Duendes debido a la regla Enjambre. Unidad Mágica (El Atolondramiento de los Diablillos). Caminantes.

## Unidades Especiales

### Bailarines Guerreros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bailarín Guerrero	12	6	4	3	3	1	6	1	8
Señor de Bailarines	12	6	4	3	3	1	6	2	8

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 5-15

**Coste:** 18 puntos por miniatura.

**Armas:** Armas de Bailarín (Dos armas de mano, F+1 en carga).

**Grupo de mando:** Músico (+7), **Portaestandarte (+14)**, Señor de Bailarines (+14).

**Armadura:** Pueden llevar Armadura ligera (+1/m).

**Reglas especiales:** Caminantes. Hostigadores. Inmunes a la psicología. Tatuajes talismánicos.

Danzas de Loec. Al inicio de cada ronda de combate cuerpo a cuerpo (antes incluso de los impactos por carga), cada unidad de Bailarines Guerreros debe elegir una danza, alternandolas obligatoriamente. Ten en cuenta que esto es una regla de los Bailarines, así que no puede anularse (no es un objeto mágico). Es acumulable a los efectos de las Armas de Bailarín (así que si hacen Tormenta de Espadas, cada Bailarín tiene 3 ataques con F+1 en carga). Hay 4 danzas:

- Torbellino de Muerte: tienen Golpe letal.
- Tormenta de Espadas: ganan A+1.
- Sombras Inalcanzables: su TSE pasa a ser de TSE 4+.
- Niebla Sinuosa: Siempre atacan primero pero pierden A-1 por miniatura (habitualmente harán únicamente un ataque, pero por ejemplo el Señor de Bailarines hará 2).

### Montaraces de Bosquesalvaje

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Montaraz de Bosquesalvaje	12	5	4	3	3	1	5	1	9
Rastreador	12	5	4	3	3	1	5	2	9

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Coste:** 14 puntos por miniatura.

**Armas:** Arma a dos manos.

**Armadura:** Armadura ligera.

**Grupo de mando:** Músico (+6), Portaestandarte (+12), Rastreador (+12). La unidad puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

**Reglas especiales:** Caminantes. Inmunes a psicología. Guardianes del Bosquesalvaje. Las miniaturas de la unidad ganan un ataque adicional (A+1) mientras estén en contacto peana

con peana con una o más miniaturas enemigas que causen Miedo o Terror o sean de tipo Monstruo.

## Jinetes de Halcón

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete de Halcón	-	4	4	3	3	2	5	1	8
Jinete del Viento	-	4	4	3	3	2	5	2	8
Halcón de Guerra	3	4	-	4	-	-	5	1	5

**Tipo de unidad:** Caballería, Elfo, Animal, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 3-12

**Coste:** 34 puntos por miniatura.

**Armas:** El Halcón lleva Garras (Arma de mano). El jinete lleva Arma de mano. El jinete pueden llevar Lanza (+1/m); es obligatorio que lleven arco largo o lanza.

**Arma de proyectiles:** Pueden llevar Arco largo (+5/m).

**Armadura.** Pueden llevar Escudo (+2/m).

**Montura:** Los Jinetes de Halcón van encima de Halcones de Guerra.

**Grupo de mando:** Música (+10), Portaestandarte (+20), Jinete del Viento (+20).

**Reglas especiales:** Caminantes. Arquería de los Asrai. Caballería voladora. Ataque relámpago. En el turno en que hayan cargado, tras calcular la resolución de combate pero antes de efectuar chequeos de desmoralización, pueden decidir huir (incluso si la unidad ha ganado). En ese caso, el enemigo no puede perseguir (si ha ganado); además, la unidad no causará pánico en unidades amigas por huir; y la unidad de Halcones se reagrupará automáticamente al final del movimiento. Si el enemigo ha perdido, la unidad de Halcones puede igualmente huir (no causa pánico, se reagrupa automáticamente) y el enemigo debe hacer igualmente chequeo de desmoralización.

## Jinetes de Kurnous

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete de Kurnous	-	5	4	4	3	1	5	1	9
Cazador de Kurnous	-	5	4	4	3	1	5	2	9
Corcel Élfico	22	3	-	3	-	-	4	1	5

**Tipo de unidad:** Caballería, Elfo, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Coste:** 26 puntos por miniatura.

**Armas:** Arma de mano. Lanza.

**Armadura:** Armadura ligera.

**Montura:** Los Jinetes de Kurnous montan en Corcel élfico.

**Grupo de mando:** La unidad, de serie (y de forma gratuita) lleva Música. Puedes transformar un Jinete de Kurnous en Portaestandarte (+18), y otro en Cazador de Kurnous (+18). El Portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

**Reglas especiales:** Caminantes. Caballería rápida. Tatuajes talismánicos.

Espíritu del bosque. Ten en cuenta que la regla se aplica a la miniatura entera, por lo que los Corceles también tienen Ataques mágicos.

La cacería salvaje: La unidad causa *miedo* el turno en que carga. La ira de kurnous: Los jinetes tienen A+1 en las rondas de combate que no hayan cargado.

### Caballería pesada silvana

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero Silvano	-	4	4	3	3	1	5	1	8
Maestro Caballero	-	4	4	3	3	1	5	2	8
Corcel Élfico con barda	20	3	-	3	-	-	4	1	5

**Tipo de unidad:** Caballería, Elfo, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 5-10

**Coste:** 20 puntos por miniatura.

**Armas:** Arma de mano, Lanza.

**Armadura.** Armadura ligera. Pueden llevar Escudo (+2/m).

**Montura:** La Caballería pesada silvana monta en un Corcel Élfico con barda (La reducción al movimiento por barda ya está reflejada en su perfil).

**Grupo de mando:** Músico (+8), Portaestandarte (+16), Maestro Caballero (+16).

**Reglas especiales:** Caminantes.

### Señores de las Bestias

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de las Bestias	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Mastín de caza	18	4	0	3	3	1	3	1	5
Jabalíes	18	3	0	3	4	1	3	1	5
Gran felino	18	4	0	4	4	2	4	3	4
Oso salvaje	15	4	0	5	4	3	4	3	7

**Tipo de unidad:** El Señor de las Bestias es Infantería, Elfo, Elfo Silvano. Las Bestias son Caballería, Animal, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 1 Señor de las Bestias, 2-9 Bestias. Toda la unidad debe ser de las mismas Bestias (así, una unidad podría estar formada por 1 Señor de las Bestias más entre 2 y 9 Jabalíes, pero no dos Jabalíes y tres Osos por ejemplo). Cada unidad debe tener un (y sólo un) Señor de las Bestias.

**Coste:** El Señor de las Bestias cuesta 10. Los Mastines cuestan 6/m. Los Jabalíes cuestan 12/m. Los Grandes Felinos cuestan 20/m. Los Osos Salvajes cuestan 45/m.

**Armas:** El Señor de las Bestias tiene dos armas de mano. Los animales luchan con sus dientes y garras (Arma de mano).

**Reglas especiales:** Caminantes (tanto el Señor de las Bestias como las Bestias que acompañan). Además, las miniaturas tienen las siguientes reglas:

Mastines: -.

**Jabalíes:** Empalar (F+2 en el turno en que cargan). Pellejo duro (Tirada de salvación por armadura de 6+).

**Gran felino:** Causa Miedo.

**Oso salvaje:** Causa Miedo. Piel gruesa (Tirada de salvación por armadura de 5+). Si gana un combate, debe perseguir.

**Señor de las Bestias.** Trata siempre el Señor de las Bestias como si fuera un Personaje que se ha unido a la unidad, salvo que el Señor de las Bestias no puede abandonar dicha unidad, que puede situarse en la fila posterior (así que no se le pueden designar ataques, etc), aunque la unidad puede usar su Liderazgo como si estuviera en primera fila. Así, se beneficia de Cuidado Señor, no se le puede designar como objetivo para el disparo, la unidad puede usar su Liderazgo, etc. Cuando es necesario moverse, el Señor de las Bestias sube a los lomos de alguno de sus animales, por lo que a efectos de Movimiento se considera que el Señor de las Bestias tiene el mismo atributo de Movimiento que el resto de la unidad. Si la unidad tiene menos de cinco miniaturas, el Señor de las Bestias pasará a primera fila.

## Carros Silvanos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Elfo	-	4	4	3	-	-	5	1	8
Corcel élfico	22	3	-	3	-	-	4	1	5

**Tipo de unidad:** Carro, Elfo, Elfo Silvano.

**Inclusión:** Puedes incluir 1-2 Carros Silvanos como una única opción de unidad Especial (no forman unidad, simplemente ocupan una única opción en el ejército; a 85 puntos cada Carro); se tratan como unidades totalmente independientes.

**Tamaño de la unidad:** 1. La miniatura está formada por un Carro, dos Elfos de tripulación, y está tirado por dos Corceles élficos.

**Coste:** 85 puntos.

**Arma:** Los Elfos llevan arma de mano y lanza.

**Arma de proyectiles:** Los Elfos llevan arco.

**Armadura:** El carro tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.

**Opciones:** Puedes incluir un tercer o cuarto Corcel élfico por +7 puntos cada uno.

**Reglas especiales:** Carro. Arquería de los Asraj. Caminantes. Ten en cuenta que los efectos dañinos de los Bosques en los Carros no se aplican para los Carros Silvanos (están más que acostumbrados a usarlos en los bosques).

## Arbóreos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arbóreo	12	4	-	5	5	3	3	3	8
Arbóreo Anciano	12	4	-	5	5	3	3	4	8

**Tipo de unidad:** Infantería Monstruosa, Vegetal, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:**3-12



**Coste:** 65 puntos por miniatura.

**Armas:** Su propio ramaje (Arma de mano).

**Armadura:** Tienen una tirada de salvación por armadura de 4+ por Piel escamosa.

**Grupo de mando:** Puedes transformar un Arbóreo en Arbóreo Anciano (+20).

**Reglas especiales:** Espíritu del bosque. Causan miedo. Inflamable. Caminantes.

# Unidades Singulares

## Forestales

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Forestal	12	4	5	3	3	1	5	1	8
Centinela de las Sombras	12	4	6	3	3	1	5	1	8

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 5-10

**Coste:** 24 puntos por miniatura.

**Armas:** Dos armas de mano.

**Arma de proyectiles:** Arco largo.

**Grupo de mando:** Puedes transformar un Forestal en un Centinela de las Sombras (+8)

**Reglas especiales:** Caminantes. Arquería de los Asraj. Hostigadores. Disparo letal. Los Forestales tienen la regla de Golpe letal (si sale un 6 para herir mata a miniaturas de infantería o caballería, anulando armadura pero no salvación especial ni regeneración) en los disparos a corto alcance en que obtengan un 6. Acechantes forestales. -1 adicional a ser impactados por disparos. Además, se despliegan como *exploradores* pero sin distancia mínima entre el enemigo y ellos o a la vista del enemigo a más de 30 cm de él. Recuerda que a efectos de despliegue las unidades tienen una línea de visión de 360°, así que si despliegan a menos de 30cm del enemigo pueden desplegar incluso dentro de la zona de despliegue enemiga, siempre que no tengan línea de visión hacia ningún enemigo (ya que entonces el enemigo les vería a ellos).

## 0-1 Arqueros de Scarloc

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arquero de Scarloc	12	4	5	3	3	1	5	1	8
Glam, El que Ríe	12	6	4	3	3	1	6	2	8
Scarloc	12	6	6	4	3	2	7	3	9

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Elfo Silvano, Scarloc es, además, Personaje Especial.

**Tamaño de la unidad:** 5-15

**Coste:** Scarloc, Glam el que Ríe y tres Arqueros de Scarloc (uno de ellos músico, otro de ellos portaestandarte) tienen un coste de 320 puntos. Puedes incluir hasta diez Arqueros de Scarloc adicionales por +24/m.

**Armas:** Dos armas de mano.

**Arma de proyectiles:** Arco largo.

**Objetos mágicos:** Scarloc usa la Flecha Lluvia de Muerte (y, si incluyes a Scarloc en el ejército, ningún otro personaje del ejército puede usar dicho objeto). Ten en cuenta que cuando use la Flecha Lluvia de Muerte, igualmente puede repetir las tiradas para impactar.

**Reglas especiales:** Arquería de los Asraj. Caminantes. Hostigadores. Disparo letal: Golpe letal a corto alcance. Acechantes forestales: -1 adicional a ser impactados por disparos. Además, se despliegan como *exploradores* pero sin distancia mínima entre el enemigo y

ellos o a la vista del enemigo a más de 30 cm de él; no pueden desplegar en zona de despliegue enemiga. Cazadores de Scarloc. Todas las miniaturas de la unidad pueden repetir las tiradas para impactar falladas cuando disparan. Scarloc. Scarloc se considera a todos los efectos como si fuera un personaje que se ha unido a la unidad (asignar disparos, cuidado señor, etc) salvo que no puede abandonar la unidad de ninguna forma (mejor dicho son sus Arqueros los que le siguen). Glam el que Ríe. Glam es el campeón de la unidad a todos los efectos. Es un Bailarín Guerrero, así que se rige por todas las reglas de los Bailarines Guerreros (Inmune a psicología, Armas de Bailarín, Danzas de Loec). Gracias a la protección talismánica, mientras Glam siga con vida, toda la unidad tiene Resistencia a la Magia (1). Pese a ser un Bailarín Guerrero, Glam puede disparar con su Arco largo (es un arquero más de la unidad, así que repite para impactar, tiene Disparo Letal, etc).

## Hermanas de la Espina

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermana de la Espina	-	4	5	3	3	1	5	1	9
Señora de la Espina	-	4	6	3	3	1	5	1	9
Corcel Élfico	22	3	-	3	-	-	4	1	5

**Tipo de unidad:** Caballería, Elfo, Elfo Silvano, Hechicero.

**Tamaño de la unidad:** 5-10

**Coste:** 42 puntos por miniatura.

**Armas:** Arma de mano.

**Arma de proyectiles:** Jabalinas de Espino Negro. Son un arma arrojadiza con un alcance de 30cm, F3, poder de penetración y ataques envenenados. Al ser jabalinas y no arcos, no se benefician de la regla Arquería de los Asrai.

**Montura:** Las Hermanas de la Espina montan en Corcel élfico.

**Grupo de mando:** Músico (+10), Portaestandarte (+20), Señora de la Espina (+20).

**Reglas especiales:** Caballería rápida. Caminantes. Ataques envenenados (sólo Hermanas). Hijas de la Eternidad. Tienen una tirada de salvación especial de 4+. Unidad Mágica (Furia del Bosque).

## Zoat

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zoat	18	5	3	4	5	3	5	3	10
Maestro Zoat	18	5	3	4	5	3	5	4	10

**Tipo de unidad:** Infantería monstruosa, Zoat, Hombres Lagarto, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 1+

**Coste:** 72 puntos por miniatura.

**Armas:** Arma de mano. Pueden llevar arma a dos manos por +6/m.

**Armadura:** Poseen una tirada de salvación por armadura de 5+ gracias a su Piel escamosa.

**Grupo de mando:** Puedes convertir un Zoat en un Maestro Zoat (+70). El Maestro Zoat es de tipo Hechicero y es, a todos los efectos, hechicero de nivel 1 del Saber de la Luz, incluyendo generación de dados, hechizos, etc.

**Reglas especiales:** Caminantes. Sangre fría.

## Hombre Árbol

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hombre Árbol	12	5	-	6	6	6	2	5	8

**Tipo de unidad:** Monstruo, Vegetal, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 1

**Coste:** 285 puntos.

**Armas:** Enormes ramas (Arma de mano).

**Magia.** En cada fase de magia propia, el Hombre Árbol puede lanzar una vez el hechizo Cántico de los árboles como si fuera un objeto portahechizos de nivel de energía 3. (Esto no hace Hechicero al Hombre Árbol, es un objeto portahechizos a todos los efectos).

**Armadura:** Posee una tirada de salvación por armadura de 3+ gracias a su Piel escamosa.

**Reglas especiales:** Caminantes. Espíritu del bosque. Causa terror. Inflamable. Tozudo.

Objetivo grande. Estrangulamiento.

## Águila Gigante

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Águila Gigante	5	5	-	4	4	3	4	2	8

**Tipo de unidad:** Monstruo, Animal, Elfo Silvano.

**Tamaño de la unidad:** 1

**Coste:** 50 puntos.

**Armas:** Enormes garras (Arma de mano).

**Reglas especiales:** Volar. Caminantes.

## Personajes Especiales

### Araloth

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Araloth	12	8	6	4	3	3	8	5	10

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Personaje especial, Elfo Silvano.

**Inclusión.** Puedes incluir a Araloth en un ejército de Elfos Silvanos como una opción de Comandante.

**Coste:** 351 puntos.

**Armas:** Arma de mano. Lanza.

**Arma de proyectiles:** Skaryn, el Ladrón de Ojos. En vez de un arco, Araloth guía a su halcón Skaryn para que ataque al enemigo. Se considera un Arco largo con la regla Disparo letal de los Forestales, a todos los efectos (así que se aplica la regla Arquería de los Asrai).

**Armadura:** Armadura ligera. Escudo.

**Reglas especiales:** Arquería de los Asrai. Caminantes. El más audaz de los audaces.

Araloth y la unidad donde esté son Inmunes a desmoralización. Favor de la Diosa. Tirada de salvación especial de 4+.

### Ariel

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ariel	12	5	5	4	3	4	7	2	10

**Tipo de unidad:** Monstruo, Elfo, Elfo Silvano, Hechicero, Personaje especial.

**Inclusión:** Puedes incluir a Ariel como una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército. Debe ser el General del ejército, incluso si Orión también forma parte del ejército (el general sería Ariel).

**Coste:** 600 puntos.

**Armas:** Arma de mano.

**Magia:** Es un hechicero de nivel 4 que usa el Saber de Athel Loren. Ariel aplica un +1 al lanzamiento de todos sus hechizos.

**Equipo mágico:** Corazón de Piedra: Resistencia a la Magia (2). Además, en caso de evitar un hechizo gracias a su Resistencia a la magia, el hechicero enemigo al que se le ha dispersado el hechizo deberá superar un chequeo de Liderazgo o olvidará dicho hechizo (no podrá lanzarlo de nuevo durante esa batalla) y perderá un nivel de magia.

**Reglas especiales:** Volar. Terror. Espíritu del Bosque. Aura de la Reina de las Hadas:

Todas las unidades amigas a menos de 15 cm de Ariel son inmunes al pánico. Ligada a la Tierra: Las unidades que declaren una carga contra Ariel o su unidad tratarán el terreno por el que muevan como terreno difícil durante ese turno. Además, en caso de que Ariel huya tras un combate, las unidades que persigan lanzarán +3D6 adicionales en la tirada para perseguir y descartarán los tres dados mayores. Forma Elemental: Además de tener la regla Caminantes (Cruza bosques), Ariel tiene Cruzar (sobre cualquier terreno difícil) cuando usa movimiento terrestre (cuando no vuela).

## Drycha

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Drycha	12	7	4	5	4	3	8	5	8

**Tipo de unidad:** Infantería, Vegetal, Hechicera, Personaje especial, Elfo Silvano.

**Coste:** 355 puntos.

**Inclusión.** Drycha ocupa una opción de Comandante. Debe ser el general del ejército. No puedes incluir ningún otro personaje que Deba ser el General, salvo Durthu; en ese caso, Durthu será el General.

**Armas:** Afiladas garras de madera (Arma de mano).

**Magia:** Drycha es una hechicera de nivel 2 que elige sus hechizos del Saber de Athel Loren. Además, en cada fase de magia propia, Drycha puede lanzar dos veces por turno el hechizo Cántico de los árboles como si fuera un objeto portahchizos de nivel de energía 3.

**Equipo mágico:** Duendes y Hadas: 1 plaga de trasgos y 2 racimos de fuegos fatuos (genera *terror* y dos *dados de dispersión*). Lleva dos Racimos de Fuegos Fatuos como excepción a la regla que los Duendes y Hadas no pueden repetirse, pero no puedes adquirir Racimos de Fuegos Fatuos adicionales para los demás personajes del ejército.

**Reglas especiales:** Caminantes. Espíritu del bosque.

Furia eterna. Drycha puede repetir todas las miniaturas para impactar, contra todas las miniaturas excepto las que tengan la regla especial *espíritu del bosque*.

Fanatismo: Obtiene un ataque adicional por cada herida sufrida.

Caminar con los espíritus: Si ella y su unidad se encuentran dentro de un bosque en la fase de resto de movimientos de un turno propio, pueden retirarse de campo de batalla y ser desplegadas de nuevo en otro bosque. Tras esto, no se podrán mover más ese turno.

Ejército de Drycha: Solo puede tener miniaturas con la regla especial *espíritu del bosque* en su ejército. Además, puede elegir no desplegar cuantas unidades quiera al inicio de la partida. A partir del turno 2, puede intentar "llamar" a esas unidades. Con un 4+ una unidad podrá ser desplegada en un bosque en la fase de resto de movimientos y mover ese turno (pero no cargar). Puede intentar convocar cuantas unidades tenga en reserva cada turno, pero deben poder ser desplegadas en bosques.

## Durthu, el Milenario

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Durthu	12	6	0	6	6	6	1	5	8

**Tipo de unidad:** Monstruo, Vegetal, Personaje especial, Elfo Silvano.

**Coste:** 450 puntos.

**Inclusión.** Puedes incluir a Durthu en tu ejército, como una opción de Comandante y dos opciones de Héroe. Debe ser el general del ejército. No puedes incluir ningún otro personaje que Deba ser el General (salvo Drycha). Si incluyes a Durthu y Drycha en el mismo ejército, Durthu será el General.

**Armas:** Arma de mano.

**Armadura:** Corteza dura (No se considera una armadura mágica). Durthu dispone de una Tirada de salvación por piel escamosa de 3+. Si Durthu ha recibido alguna herida, aumenta su tirada de salvación a 2+.

**Magia.** En cada fase de magia propia, Durthu puede lanzar una vez el hechizo Cántico de los árboles como si fuera un objeto portahechizos de nivel de energía 3. (Esto no hace Hechicero a Durthu, es un objeto portahechizos a todos los efectos).

**Equipo mágico:** Baile de los Duendecillos. En la fase de disparo puede usarse como un ataque de proyectiles con alcance 30cm, impacta a 4+ (sin tener en cuenta demás modificadores), e inflige 1D6 impactos de F2 (se puede designar un objetivo distinto al de Estrangulamiento). En la fase de combate cuerpo a cuerpo, puede designar una unidad en contacto peana con peana; dicha unidad recibe 1D6 impactos de F2. Toda unidad que sufra heridas a causa del Baile de los Duendecillos (ya sea por disparos o en combate) sufrirá los mismos efectos que los descritos en el hechizo Transmutación del Plomo durante toda la partida. Ten en cuenta que Durthu NO lanza dicho hechizo (no es un hechizo, no hay Resistencia a la Magia, no puede dispersarse, etc.), sólo es que el efecto es el mismo.

**Reglas especiales:** Caminantes. Espíritu del bosque. Causa terror. Inflamable. Tozudo. Objetivo grande. Estrangulamiento.

El Porrazo. Durthu puede renunciar a sus ataques para efectuar un único ataque especial contra una miniatura con la que esté en contacto peana con peana. Este ataque único (se necesita tirada para impactar) se resuelve con F10 y con Heridas múltiples (1D6).

Un bosque en sí mismo. Durthu siempre puede repetir las tiradas para impactar fallidas en combate cuerpo a cuerpo. Al principio de la partida, el oponente debe elegir una de sus propias unidades como causante de la ira de Durthu. Al inicio de la subfase de movimientos obligatorios del jugador que controla a Durthu, si Durthu no está trabado en combate cuerpo a cuerpo, si dicha unidad está en línea de visión de Durthu (recuerda que es Objetivo Grande), Durthu deberá superar un chequeo de Liderazgo. Si Durthu falla ese chequeo de Liderazgo deberá avanzar directamente hacia dicha unidad; si puede cargar a dicha unidad, lo hará; si no puede cargar a dicha unidad (por ejemplo hay alguna unidad en medio) pero puede cargar a otra unidad enemiga en el camino, cargará a esa unidad enemiga; si no puede cargar a ninguna unidad enemiga avanzará todo lo que pueda hacia esa unidad causante de su ira (no cargará contra unidades amigas).

## Naestra y Arahan, hermanas del crepúsculo

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

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Personaje especial. Elfo Silvano.

**Coste:** Naestra y Arahan cuestan 275 puntos (más el coste de su montura).

**Inclusión.** Puedes incluir a Arahan y Naestra como una única opción de Comandante (las dos, no cada una). No pueden ser el general del ejército.

**Armas:** Arma de mano. Lanza.

**Armas de proyectiles:** Arco de Arahan: Arco largo. Si impacta, lo hace como una catapulta de F3 que permite TSA, con la plantilla pequeña (y, como las demás catapultas, la miniatura bajo el orificio central recibe impacto de F6 con Heridas Múltiples 1D6). Arco de Naestra: Arco largo. No causa daños, pero la unidad impactada debe superar un chequeo de fuerza al inicio de su siguiente fase de movimiento para poderse mover (con su atributo de Fuerza menor).

**Armaduras.** Armadura ligera. Escudo.

**Montura:** Debes elegir si Naestra y Arahan van montadas en Gwindalor (+50) o en Ceithin-Har (+320; consume una opción de Héroe adicional como el resto de Dragones). A todos los efectos, trata a Gwindalor como un águila gigante común y a Ceithin-Har como un dragón común; consulta la sección de Monturas. Debes elegir una de las dos monturas, no puedes desplegarlas a pie. Se trata de Dos personajes en una montura.

**Reglas especiales:** Arquería de los Asraj. Caminantes. Hermanas gemelas: Si alguna de las dos está viva al final de cualquier fase, ambas sanan todas las heridas que hayan sufrido (incluso en caso de que una de ellas “desaparezca” en un saco de un Gigante o muerta por un Golpe Letal, reaparece mágicamente a su lado). Damas de las bestias. Si ambas mueren, la montura contará como si hubiese sacado un 5-6 en la tabla de Reacción de Monstruos.

### Naieth la Vidente

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Naieth la Vidente	12	4	4	3	3	2	5	1	8

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Hechicero, Elfo Silvano, Personaje especial.

**Inclusión.** Puedes incluir a Naieth la Vidente como una opción de Héroe en el ejército.

**Coste:** 205 puntos.

**Armas:** Arma de mano.

**Arma de proyectiles:** Arco largo.

**Magia:** Es una hechicera de nivel 2 que usa el Saber de Athel Loren.

**Equipo mágico:** Báculo de los Augurios. Naieth genera un dado adicional de energía en cada fase de magia.

**Reglas especiales:** Arquería de los Asraj. Caminantes. Othu el Búho. Al inicio de cada turno, elige una unidad en la línea de visión de Naieth; ordenará a su búho que se pose en ella y escudriñe los secretos que se esconden. El oponente debe revelar si la unidad tiene alguna miniatura o mejora con Despliegue oculto (como Asesinos Elfos Oscuros o Fanáticos Goblins Nocturnos). Además, hasta final de turno, cualquier miniatura o unidad amiga que dispare con arma de proyectiles a dicha unidad podrá repetir las tiradas para impactar falladas.

### Orión, Rey del Bosque

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orión	22	8	5	5	5	6	9	6	10
Mastín	22	4	-	4	3	1	4	1	6

**Tipo de unidad:** Monstruo, Elfo, Elfo silvano, Personaje especial. Los Mastines son Caballería, Animal.

**Coste:** 575 puntos.

**Inclusión.** Puedes incluir a Orión, Rey del Bosque, como una opción de Comandante y otra de Héroe en tu ejército.

**Armas:** Lanza de Kurnos. Lanza. Además, proporciona F+2 a la carga.



**Armas de proyectiles:** Garra del Halcón. Arco largo F6 que atraviesa filas como lanzavirotas; tiene Heridas Múltiples 1D3. Orión no tiene el penalizador de -1 a impactar con Garra de Halcón por mover y disparar.

**Equipo mágico:** Cuerno de la Cacería Salvaje: Un solo uso. Se activará con la primera carga. Unidades enemigas a 45cm deben efectuar inmediatamente un *chequeo de pánico*.

Capa de Isha: Dos dados de dispersión adicionales.

**Reglas especiales:** Arquería de los Asrai. Espíritu del bosque. Caminantes. Causa terror.

Espíritu de Kurnous: Orión es *inestable*. Las unidades y miniaturas *inestables* que pierdan un combate no tienen que hacer chequeo de desmoralización ni huirán. En vez de eso, la miniatura o unidad sufrirá una herida sin posibilidad de salvación por armadura ni especial por cada punto por el que haya perdido el combate (por ejemplo, si pierde un combate por 3 puntos, sufre 3 heridas), sin posibilidad de tiradas de salvación por armadura ni salvación especial. Si una miniatura o unidad Inestable resulta destruida debido a la resolución de un combate durante la primera ronda de un combate, el enemigo podrá efectuar un arrasamiento de la forma habitual. Si Orión se encuentra a menos de 15 cm de un bosque, el número de heridas que pierde de esta manera se reduce en 1, hasta un mínimo de zero heridas perdidas. La Cacería Salvaje: Los jinetes de kurnous se consideran unidad básica. Debe haber como mínimo una unidad de ellos en un ejército liderado por Orión. Por otro lado, las unidades de la guardia del bosque y las de exploradores del bosque se consideran unidades especiales, y no puede haber unidades de forestales. Orión no puede unirse a unidades. Partida de Caza: Orión puede ir acompañado de hasta dos Mastines (+15 puntos cada uno) que tendrán las reglas especiales *espíritu del bosque* y *espíritu de kurnous*. Si los lleva, no podrá unirse a ninguna unidad, pero les podrá transferir las heridas que reciba como consecuencia de la regla *espíritu de kurnous* y en caso de ataque de proyectiles de 1-4 impactarán a Orión y con 5-6 a los Mastines (incluso aunque sean miniaturas de distinto tamaño).

## Skaw el Halconero

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skaw	22	6	6	4	3	2	9	4	9

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Elfo Silvano, Personaje especial.

**Inclusión.** Puedes incluir a Skaw el Halconero como una opción de Héroe en tu ejército.

**Coste:** 175 puntos.

**Armas:** Látigo de las Garras: Siempre ataca primero. A toda miniatura impactada por el Látigo de las Garras, si todavía no ha atacado esta ronda de combate, les Anula un ataque hasta el final de turno.

**Arma de proyectiles:** Halcones. Skaw tiene tres halcones amaestrados que usa en combate a distancia y cuerpo a cuerpo. A distancia realizan 3 ataques con un alcance de 60 cm que siempre impactan a 2+ con F4. En cuerpo a cuerpo, los halcones proporcionan 3 ataques de HA4 y F4.

**Estirpe:** Skaw es miembro de la Estirpe de los Cambiantes (sus atributos ya se han cambiado en su perfil) y como tal siempre debe ir a pie, no puede incluirse en ninguna unidad y no puede ser el general.

**Equipo mágico:** Capa de las Plumas. Proporciona a Skaw una tirada de salvación especial de 4+ contra ataques a distancia de todo tipo (incluyendo proyectiles, hechizos que causen daño, etc).

**Reglas especiales:** Caminantes. Independiente. No puede beneficiarse del liderazgo del general.

## Thalandor

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Thalandor	12	4	4	3	3	3	5	1	9
Águila gigante	5	5	-	4	4	3	4	2	8

**Tipo de unidad:** Thalandor es Infantería, Elfo, Hechicero, Elfo Silvano, Personaje especial. El águila gigante es Monstruo, Animal.

**Inclusión.** Puedes incluir a Thalandor como una opción de Comandante en tu ejército.

**Coste:** 436 puntos (386 por Thalandor, 50 por el Águila gigante)

**Armas:** Lanza de Daith. Lanza de caballería (F+2 en carga). Además, se considera que Thalandor tiene dos ataques adicionales, para un total de 3 ataques (no en carga, sino siempre); todos sus ataques se efectúan con la regla Golpe Letal.

**Arma de proyectiles:** Arco largo.

**Montura:** Thalandor monta en una águila gigante.

**Magia:** Es una hechicera de nivel 4 que usa el Saber de Athel Loren.

**Equipo mágico:** Talismán de Qwarr. Tanto Thalandor como su águila tienen una tirada de salvación especial de 4+.

**Reglas especiales** (Thalandor): Arquería de los Asrai. Caminantes.

**Reglas especiales** (Águila gigante): Volar. Caminantes.

## Wychwethyl el Salvaje

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Wychwethyl el Salvaje	12	7	6	4	3	2	8	3	9

**Tipo de unidad:** Infantería, Elfo, Elfo Silvano, Personaje especial.

**Inclusión.** Puedes incluir a Wychwethyl el Salvaje como una opción de Héroe en el ejército.

**Coste:** 170 puntos.

**Armas:** Espadas Gemelas de Wychwethyl. Son dos Armas de bailarín (A+1; además, F+1 a los ataques en carga). Además, Wychwethyl siempre, puede repetir las tiradas para herir falladas.

**Estirpes:** Wychwethyl tiene la Estirpe de los Bailarines Guerreros.

**Reglas especiales:** Caminantes. El Salvaje. Wychwethyl sigue las reglas de los Bailarines Guerreros (Inmune a psicología, Danzas de Loec, Tatuajes talismánicos). Debe incluirse a una unidad de Bailarines Guerreros en el ejército. Wychwethyl deberá desplegar dentro de una unidad de Bailarines Guerreros y no podrá abandonarla en toda la partida. Grito de guerra. Cuando Wychwethyl declare una carga (junto a su unidad), podrá sumar +3D6cm a la distancia de carga. Salto imposible. Wychwethyl puede declarar sus ataques hacia cualquier miniatura en cualquier unidad trabada con él o con su unidad (no sólo a miniaturas que él mismo esté en contacto peana con peana); por ejemplo, si los Bailarines de

Wychwethyl están trabados por la retaguardia por una unidad de skavens con líder en la última fila, aunque Wychwethyl esté en el frontal puede "saltar", atacar al personaje skaven que dirige desde la última fila, y volver a su puesto.