Empiezas con 1CP por cada batallón usado. Ganas 1CP en tu fase de héroe Los no usados se acumulan para la siguiente ronda

## Comienzo de Ronda

 Tiráis un D6, el ganador decide quién empieza. En caso de empate decide el que empezó la ronda anteriorFase de Héroe
 Lanzar hechizos Usar habilidades de mando
2) Fase de Movimiento Que no estén a 3 Correr es mov su mo Correr es mov. + d6
No puede cargar o disparar esta ronda si corre.

do y Habilidad

## 1. Elige un hechizar hechizo

 2. Haz un hechizo igual o may chequeo. 2d6, si el resultado es igual o mayor, el hechizo es lanzado
## Disipar hechizo

Tras el lanzamiento, un mago enemigo a $30^{\prime \prime}$ Tras el lanzamiento, un mago enemigo a
puede intentar disiparlo. Tirará 2 d 6 y si el puede intentar disiparlo. Tirara
resultado es mayor que el de lanzamiento lo disipa (1 intento por hechizo)

## Magia

Dispersar hechizo permanente Al principio de tu fase de Héroe, puedes intentar dispersar un hechizo permanente activo, a 30" y en la línea de visión de un mago. Lanza 2d6 y si es mayor que el valor de lanzamiento, es dispersado. Cuenta como 1 lanzamiento de hechizo.

Sólo se puede intentar dispersar una vez por turno (se disperse o no el hechizo).

## Retirada

Si se está a 3" del enemigo, puedes retirarte o quedarte. La retirada es tu mov. (+d6 si corres) Tienes que acabar mínimo a $3^{\prime \prime}$ del enemigo

Fase de Disparo ${ }^{\text {cc }}$
No se puede disparar si corrió o se retiró.
 CC4


## ¡Cuidado Señor!

Si el objetivo es un héroe a $3^{\prime \prime}$ de una unidad con 3 o más modelos, resta uno a la tirada de impactar (No se aplica a Monstruos)

## Dividir Ataques

Con armas de más de 1 ataque, puedes dividir entre unidades a las que alcance (declarar primero todos los ataques). Resuelve cada unidad antes de empezar con otra, si la unidad muere; se pierden los ataques que sobren.

Fase de Combate (Se apilan hasta 3" al enemigo más cercano) Unidades a 3 " de melé. Alternan las unidades. Usar todas las armas C/C


Heridas Mortales
Se tratan como daño directo (ignora impactar herir y salvar)

Habilidades de Mando Comunes

## A paso ligero:

Una unidad a 6 " de un héroe
o 12" de tu general tiene un 6 en la tirada de correr (No tires)

## CC2 Hasta la victoria:

Usar tras una tirada de carga, la unidad a 6" de un héroe o 12 " puede repetir la tirada.

## (C3) Presencia inspiradora:

Usar al principio de la fase de acobardamiento, una unidad a 6 " de un héroe o 0 12" de tu general pasa automáticamente el chequeo de coraje

## (CC4 Ataque Total:

Al principio de la fase de combate, elige una unidad completamente a 12 " de un héroe o 18 " de tu general. Repite tiradas de impactar de "1's" hasta el final de esta fase (C5)

## Defensa Total:

Usar al principio de la fase de combate, elige una unidad completamente a 12" de un héroe o 18 " de tu general. Repite tiradas de salvación de " 1 's" hasta el final de esta fase. (C6) Descarga: Al principio de la fase de disparo, elige una unidad completamente a $12^{\prime \prime}$ de un héroe o $18 "$ de tu general. Repite tiradas de impactar de " "s" hasta el final de esta fase

Cada habilidad cuesta 1 punto de mando

## Hechizos Comunes

Proyectil Mágico:
Dificultad de lanzamiento de 5 . Si se lanza con éxito, una unidad enemiga visible a 18 " del lanzador sufre 1 Herida Mortal. Si la tirada de fue $10+$, dicha unidad sufre D3 Heridas Mortales Escudo Místico:
Dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, una unidad amiga a 18 " del lanzador puede repetir las tiradas de salvación de " 1 's" hasta tu siguiente fase de héroe.
V
 Algunas unidades tienen salvación contra heridas mortales. Sigue las reglas de su warscroll.

Fase de Acobardamiento haya perdido miniaturas.
Miniaturas muertas +1 d 6 (+1 de coraje por cada 10 miniaturas en la unidad)


Con un resultado mayor que
el valor más alto de coraje de el valor más alto de coraje de
la unidad; retira una miniatura por cada punto que supere a dicho valor de coraje.
(PE: un resultado de 12 con
un coraje de 10 hace que
retires 2 miniaturas)


Las miniaturas de una unidad han de estar como máx. a 1 1" de otra miniatura de
Si una unidad está dividida ( +1 ") en diferentes grupos al final del turno, el
propietario sacrifica hasta que solo quede un solo grupo por unidad

| Inicio |
| :---: |
| Cualquier cosa que se diga |
| que ocurra al inicio de la fase, |
| ocurrirá aquí | ocurrirá aquí

Final
Cualquier cosa que se diga que ocurra al final de la fase, ocurrirá aquí
2 PE: Eliges el orden
*2 P.E.: si ambos jugadores tienen
unidad que haga algo al inicio de $l$
fase de combate, tu unidad será la primera en tu turno
fase de combate, tu unidad será la primera en tu turno.
*3.E.: Sitienes varias unidades que hagan algo al principio de una
fase, puedes
Creador: Khardram;
Traducción: Gris_Paints (0)

