## Miuhalo, el Búho

**Líder, Búho**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 3 | 4 | 1 | 3 | 5 | 5 |

EST 2 ORD 3



15 PB

4 DOM

**Habilidades**

**Concentración nocturna:** Este combatiente obtiene **+1d6** en sus tiradas de hechicería.

**Volador:** Durante su fase de movimiento, este combatiente se reubica en lugar de desplazarse. Además, no tiene área de defensa.

| Armas CC | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Pequeñas garras | C | 2 | 2 |
| Aleteo místico | C | 4 | 3 |

**Céfiro:** Si este combatiente gana la tirada de ataque, se hace una tirada de daño contra el **TAM** del objetivo. En lugar de infligir heridas, desplaza el objetivo hasta 1" por cada éxito obtenido. No provoca tiradas de moral por ganar la tirada en combate.

**Hechizos** POD: 4 ALC

**Bendición de la tramontana** 8"

Ignora línea de visión. Desplaza el objetivo aliado que no esté en combate hasta 4" en cualquier dirección.

**Bendición interior** 8"

Ignora línea de visión. El objetivo aliado que no sea líder obtiene **POT +1** y **CON +1** hasta el siguiente turno aliado. **Sphere:** El objetivo también obtiene **DES +1** hasta el siguiente turno aliado.

## Miuhalo, el Búho

**Único, Búho**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 3 | 4 | 1 | 3 | 5 | 5 |

ORD 1



13 PB

**Habilidades**

**Concentración nocturna:** Este combatiente obtiene **+1d6** en sus tiradas de hechicería.

**Volador:** Durante su fase de movimiento, este combatiente se reubica en lugar de desplazarse. Además, no tiene área de defensa.

| Armas CC | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Pequeñas garras | C | 2 | 2 |
| Aleteo místico | C | 4 | 3 |

**Céfiro:** Si este combatiente gana la tirada de ataque, se hace una tirada de daño contra el **TAM** del objetivo. En lugar de infligir heridas, desplaza el objetivo hasta 1" por cada éxito obtenido. No provoca tiradas de moral por ganar la tirada en combate.

**Hechizos** POD: 4 ALC

**Bendición de la tramontana** 8"

Ignora línea de visión. Desplaza el objetivo aliado que no esté en combate hasta 4" en cualquier dirección.

**Bendición interior** 8"

Ignora línea de visión. El objetivo aliado que no sea líder obtiene **POT +1** y **CON +1** hasta el siguiente turno aliado. **Sphere:** El objetivo también obtiene **DES +1** hasta el siguiente turno aliado.

## Shaogi, el Jabalí

**Líder, Jabalí**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 5 | 5 |

EST 3 ORD 3



15 PB

2 DOM

**Habilidades**

**El latido del bosque:** Los aliados a 8" o menos pierden la regla **Luchador inexperto**.

**Represalia:** Cuando este combatiente sufra una o más heridas causadas por un enemigo en contacto, dicho enemigo recibe una tirada de daño contra su **CON**, con tantos dados como las heridas sufridas. Esta tirada no provoca críticos.

**Armas CC** ALC DES POT

**Colmillos aplastantes** C 4 3

**Impactante:** Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

**Hazañas** FUR: 3 ALC

**Cabezazo** 2"

Si el objetivo es **TAM** 4 o inferior, reubícalo hasta 4" en cualquier dirección.

**Equilibrio natural** 8"

Un objetivo aliado en alcance sufre **1** herida y otro aliado en alcance sana **1** herida. Un combatiente no puede ser elegido para sufrir heridas de esta forma si esto provoca que sufra la última.

## Liehhan, el Oso

**Líder, Oso**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 6 | 7 |

EST 2 ORD 3



16 PB

2 DOM

**Habilidades**

**Abrazo de oso:** Los enemigos en contacto que intenten desplazarse durante un forcejeo sufren **1** herida.

**Implacable:** Esta combatiente obtiene **+2d6** en las tiradas de esquivar y tiradas de evasión cuando intente evitar que sus enemigos se desplacen.

**Armas CC** ALC DES POT

**Zarpas enormes** C 3 4

**Contundente:** Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2). Si el ataque tiene **POT** 4 o más, reduce en un **-1** adicional (**-2** en total).

**Hazañas** FUR: 3 ALC

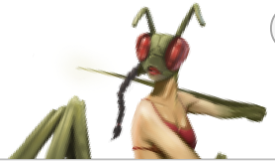
**Rugido** 4"

El objetivo enemigo debe ganar una tirada de moral con **-1d6** (mín. 1) o entrar en *¡Retirada!*

## Yenay, la Mantis

**Líder, Mantis**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER | EST | ORD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 5 | 2 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 |



17 PB

3 DOM

### Habilidades

**Infiltrada:** Esta combatiente se despliega con los infiltrados, a más de 12" del área de despliegue enemiga y todos los enemigos.

**Mimetismo:** Los enemigos obtienen **DES -1** en sus tiradas de ataque a distancia o cuerpo a cuerpo que hagan objetivo a este combatiente (mín. 1).

**Voladora:** Durante su fase de movimiento, esta combatiente se reubica en lugar de desplazarse. Además, no tiene área de defensa.

| Armas CC | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Agujas penetrantes | C | 5 | 3 |

| Hazañas | FUR: 2 | ALC |
|---|---|---|
| Danza de cuchillas | | P |

Reubica este combatiente hasta 2". Un enemigo en contacto antes o después de reubicar sufre **1** herida.

| Hechizos | POD: 3 | ALC |
|---|---|---|
| Confusión | | 8" |

Ignora línea de visión. El objetivo aliado gana la regla **Mimetismo** de este combatiente hasta el siguiente turno aliado. **Sphere:** Elige otro objetivo adicional.

## Eriza

**Erizo**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 2 | 0 | 2 | 2 | 3 |



3 PB

### Habilidades

**Enclenque:** Si un enemigo lucha contra este combatiente no obtiene el estado cansado.

**Infiltrada:** Esta combatiente se despliega con los infiltrados, a más de 12" del área de despliegue enemiga y todos los enemigos.

**Luchador inexperto:** Este combatiente no aporta modificadores de apoyo en ataques cuerpo a cuerpo.

**Represalia:** Cuando este combatiente sufra una o más heridas causadas por un enemigo en contacto, dicho enemigo recibe una tirada de daño contra su **CON**, con tantos dados como las heridas sufridas. Esta tirada no provoca críticos.

| Armas CC | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Uñas | C | 3 | 1 |

| Armas a distancia | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Lanzar púas | 8" | 4 | 2 |

**Disparo a la carrera:** Este combatiente obtiene el modificador de ataque a distancia por no haber movido, aunque lo haya hecho como maniobra.

**Púas:** Tira **+1d6** en la tirada de daño y se descarta el resultado más bajo.

## Druida Lobo

**Lobo**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 2 | 0 | 2 | 2 | 4 |



3 PB

### Habilidades

**Instinto de manada:** Este combatiente obtiene **AME +1** y **COR +1** si tiene al menos otro aliado con esta habilidad a 4" o menos.

**Luchador inexperto:** Este combatiente no aporta modificadores de apoyo en ataques cuerpo a cuerpo.

**Manada lupina:** Cuando dos o más combatientes con esta regla estén en contacto con el mismo enemigo, todos ellos obtienen **DES +1** en todas sus armas.

**Unidad (Druidas):** Este combatiente solo pude reclutarse en unidades de 2-3 miembros. Solo puede reclutarse una unidad de **Druidas** por banda.

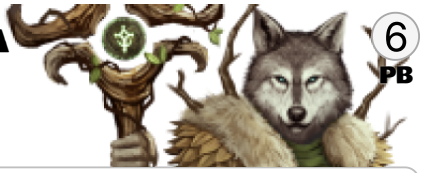
| Armas CC | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Cayado | C | 3 | 2 |

**Golpe arcano:** Puede elegirse si usar **CON** o **ARC** del oponente como número objetivo en la tirada de daño.

## Valhery, Primera Druida

**Única, Lobo**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 5 |



6 PB

### Habilidades

**Instinto de manada:** Este combatiente obtiene **AME +1** y **COR +1** si tiene al menos otro aliado con esta habilidad a 4" o menos.

| Armas CC | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Cayado lunar | C | 3 | 2 |

**Golpe arcano:** Puede elegirse si usar **CON** o **ARC** del oponente como número objetivo en la tirada de daño.

| Hazañas | FUR: 2 | ALC |
|---|---|---|
| Aullido | | 8" |

Los aliados **Lobo** en alcance obtienen **POT +1** en todas sus armas hasta el siguiente turno aliado.

| Hechizos | POD: 2 | ALC |
|---|---|---|
| Niebla lunar | | 8" |

Ignora línea de visión. Crea una **Niebla** dentro del alcance del hechizo, que no esté en contacto con ningún enemigo. Por cada **Druida Lobo** aliado, se crea una **Niebla** adicional siguiendo las mismas reglas (máx. 4). Se retiran todas las **Nieblas** aliadas al incio del siguiente turno aliado. **Niebla:** Terreno, peana de 50 mm, ALT 7, área y abrupto.

## Serpiente

**Serpiente**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 5 |



4 PB

**HABILIDADES**

**Infiltrada:** Esta combatiente se despliega con los infiltrados, a más de 12" del área de despliegue enemiga y todos los enemigos.

**Luchador inexperto:** Este combatiente no aporta modificadores de apoyo en ataques cuerpo a cuerpo.

| ARMAS CC | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Colmillos afilados | C | 2 | 2 |

| ARMAS A DISTANCIA | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Escupir veneno | 8" | 4 | 2 |

**Venenoso:** Las tiradas de daño de esta arma se resuelven contra **ARC** (en vez de contra **CON**).

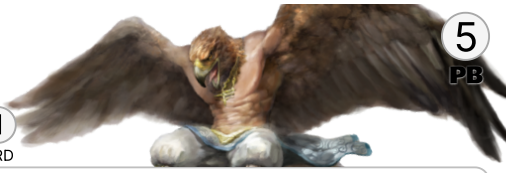
**Paralizante:** Si se obtiene al menos un **Sphere** en la tirada de daño, el objetivo reduce su **MOV** a 1 hasta el final de su siguiente activación. Si se obtiene este efecto durante una orden de *¡Dispara!*, desplaza el objetivo hasta 1", alejándolo de este combatiente.

## Águila

**Águila**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 3 | 2 | 0 | 3 | 2 | 4 |

ORD 1



5 PB

**HABILIDADES**

**Conexión mística:** Cuando un aliado lance un hechizo a 8" de este combatiente, se puede medir la distancia desde este combatiente (en vez de desde el combatiente que lo lanza).

**Esprintar:** Este combatiente obtiene **MOV +1** cuando declara correr como maniobra hasta el final de la activación.

**Luchador inexperto:** Este combatiente no aporta modificadores de apoyo en ataques cuerpo a cuerpo.

**Volador:** Durante su fase de movimiento, este combatiente se reubica en lugar de desplazarse. Además, no tiene área de defensa.

| ARMAS CC | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Pequeñas garras | C | 2 | 2 |

**Inercia ciclónica:** Cuando este combatiente efectúe una carga, esta arma obtiene **DES +1** y **POT +1** hasta el final de la activación.

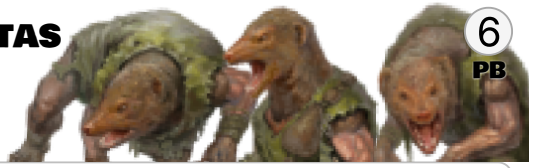
| HAZAÑAS | FUR: 2 | ALC |
|---|---|---|
| Descenso | | P |

Si este combatiente no está en combate, reubícalo hasta 4" en cualquier dirección.

## Manada de Mangostas

**Mangosta, Multitud**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 5 | 3 | 1 | 3 | 3 | 5 |



6 PB

**HABILIDADES**

**Frenético:** Este combatiente puede correr y lanzar hechizos en la misma activación.

**Infiltrado:** Este combatiente se despliega con los infiltrados, a más de 12" del área de despliegue enemiga y todos los enemigos.

| ARMAS CC | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Uñas y dientes | C | 3 | 2 |

| HECHIZOS | POD: 2 | ALC |
|---|---|---|
| Coros inspiradores | | 8" |

Ignora línea de visión. Sana **1** herida al objetivo aliado. **Sphere:** Hasta el siguiente turno aliado, los enemigos que luchen con el objetivo en cuerpo a cuerpo obtienen **DES -1** (mín. 1) en sus armas.

## Topo

**Topo**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 4 |



6 PB

**HABILIDADES**

**Infiltrado:** Este combatiente se despliega con los infiltrados, a más de 12" del área de despliegue enemiga y todos los enemigos.

**Luchador inexperto:** Este combatiente no aporta modificadores de apoyo en ataques cuerpo a cuerpo.

**Sismo:** Los enemigos en contacto obtienen **DES -1** en todas sus armas (mín. 1).

| ARMAS CC | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Zarpas | C | 3 | 2 |

**Impactante:** Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

| HAZAÑAS | FUR: 3 | ALC |
|---|---|---|
| Tunelar | | P |

Si este combatiente no está en combate, reubícalo hasta 8" en cualquier dirección. **Sphere:** Si este combatiente se reubica en contacto con uno o más enemigos, se considera que ha efectuado una carga impetuosa.

## Cabra

**Cabra**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 4 | 3 | 1 | 4 | 3 | 5 |



7 PB

### Habilidades

**Cornamenta defensiva:** Las tiradas de daño de ataques cuerpo a cuerpo contra la **CON** de este combatiente obtienen **-1d6** (mín. 1).

**Posición segura:** Mientras este combatiente esté a 2" o menos de un objetivo, obtiene **+1d6** durante las tiradas de empujar.

**Rechazo decisivo:** Las tiradas de daño de ataques cuerpo a cuerpo contra la **CON** de este combatiente no pueden reducir su número objetivo.

### Armas CC

| | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Cornamenta | C | 3 | 2 |

**Contracarga:** Anula el modificador de carga impetuosa de los enemigos contra los que se luche.

## Lince

**Lince**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 5 |



7 PB

### Habilidades

**Agilidad felina:** Durante sus maniobras, este combatiente ignora las áreas de defensa de los enemigos y puede pasar a través de otros combatientes (pero no terminar su desplezamiento sobre ellos).

### Armas CC

| | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Garras afiladas | C | 4 | 2 |

**Feroz:** Si se obtiene al menos un **Sphere** en la tirada de ataque, esta arma obtiene **POT +1** hasta el final de la activación.

**Inercia ciclónica:** Cuando este combatiente efectúe una carga, esta arma obtiene **DES +1** y **POT +1** hasta el final de la activación.

### Hazañas

| | FUR: 2 | ALC |
|---|---|---|
| Salto felino | | P |

Si este combatiente no está en combate, reubícalo hasta 4" en cualquier dirección. **Sphere:** Tras resolver la hazaña, un enemigo en contacto sufre **1** herida.

## Morena

**Morena**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 6 |



9 PB

### Habilidades

**Territorial:** Este combatiente se despliega con los infiltrados, a hasta 2" del líder de la banda.

**Viscosa:** Los enemigos no obtienen modificadores de los apoyos al luchar contra este combatiente en cuerpo a cuerpo.

### Armas CC

| | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Mandíbula poderosa | C | 4 | 3 |

**Impactante:** Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

### Hazañas

| | FUR: 2 | ALC |
|---|---|---|
| Revolverse | | C |

Reubica este combatiente en contacto con el objetivo. **Sphere**: Tras reubicarse, todos los enemigos en contacto reciben una tirada de daño de **2d6** contra su **CON**.

## Cangrejo

**Cangrejo**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 5 | 3 | 2 | 5 | 4 | 7 |



10 PB

### Habilidades

**Caparazón endurecido:** Los **Spheres** en las tiradas de ataque y en las tiradas de daño contra este combatiente no generan efectos adicionales ni provocan críticos.

### Armas CC

| | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Pinzas descomunales | C | 3 | 4 |

**Contundente:** Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2). Si el ataque tiene **POT** 4 o más, reduce en un **-1** adicional (**-2** en total).

### Hazañas

| | FUR: 2 | ALC |
|---|---|---|
| Atenazar | | 2" |

Si el objetivo es de **TAM** 5 o inferior, reubícalo en contacto con este combatiente. **Sphere:** Hasta el final de la activación, este combatiente puede repetir las tiradas de ataque contra el objetivo. Debe quedarse con el segundo resultado.

## TORO

**Toro**

| MOV | TAM | COR | AME | CON | ARC | HER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 6 | 5 | 3 | 5 | 4 | 7 |



12 PB

### HABILIDADES

**Desbocado:** Cada vez que este combatiente entre en contacto o pase a través de un enemigo durante su activación, hace una tirada de daño de **1d6** contra la **CON** del enemigo. Cada enemigo solo puede ser afectado una vez en cada desplazamiento.

**Enajenación:** Si tiene uno o más enemigos en alcance, este combatiente solo puede declarar una carga como maniobra. Además, no puede elegir esquivar como forcejeo.

### ARMAS CC

| | ALC | DES | POT |
|---|---|---|---|
| Cuernos robustos | C | 4 | 4 |

**Contundente:** Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2). Si el ataque tiene **POT** 4 o más, reduce en un **-1** adicional (**-2** en total).

### HAZAÑAS

FUR: 3

| | ALC |
|---|---|
| Embestir | C |

Desplaza el objetivo enemigo hasta 4", alejándolo de este combatiente. **Sphere:** Desplaza este combatiente hasta 4" en cualquier dirección. Debe acabar en contacto con un enemigo, si es posible. Este desplazamiento puede pasar a través de otros combatientes de **TAM** 4 o inferior, pero no puede terminar encima de ellos.

## ARTEFACTOS

**Adeptos de Malesur**

### FAVOR DE LA DUALIDAD — 1 DOM

Una vez por partida, puedes escoger ambos modos para **El Espíritu de la Bestia** durante una ronda.

### FAVOR DEL CAMUFLAJE — 1 DOM

*Solo bandas de Iniciados de Malesur*

Los aliados dentro de terreno de área obtienen **COR +1**, **CON +1** contra ataques a distancia y **ARC +1** contra proyectiles mágicos.

### FAVOR DEL CRECIMIENTO — 1 DOM

*Solo bandas de Devotos de Malesur*

Tras elegir lado de la mesa pero antes de desplegar, crea dos **Bosques místicos** en contacto entre sí y fuera de la zona de despliegue enemiga. **Bosque místico**: Terreno, peana de 50 mm, ALT 7, área y abrupto.

### FAVOR DEL INSTINTO — 1 DOM

Este combatiente puede repetir las tiradas de daño. Debe quedarse con el segundo resultado.

### FAVOR DEL LINAJE — 1 DOM

*Solo bandas de Devotos de Malesur*

Todos los aliados cuentan como si costaran **PB +1** para capturar objetivos.

### FAVOR DEL PODERÍO — 1 DOM

Este combatiente obtiene **FUR +1**. Además, este combatiente añade **+1d6** a todas las tiradas que deba hacer para forcejear.

### FAVOR DEL SIGILO — 2 DOM

*Solo bandas de Iniciados de Malesur*

Durante el despliegue, puedes desplegar los aliados infiltrados a un mínimo de 10" de los enemigos y de su zona de despliegue (en vez de 12").

### FAVOR DEL VIENTO — 2 DOM

*Solo líderes con POD*

Al activar este combatiente, si no está en combate, puede desplazarse hasta 2" en cualquier dirección. Además, podrá correr y lanzar hechizos.

## REGLAS DE FACCIÓN I

**Adeptos de Malesur**

### DEVOCIÓN A MALESUR

Al crear una banda de **Adeptos de Malesur**, puede elegirse que sus combatientes sean **Iniciados de Malesur** o **Devotos de Malesur**.

**Iniciados de Malesur**

La banda no obtiene ninguna regla especial.

**Devotos de Malesur**

- Los combatientes que no sean líder ni único/a cuestan **1 PB** adicional al reclutarse.
- Los combatientes que no sean líder ni único/a obtienen **ARC +2**.
- Cuando se realice una hazaña con éxito pueden elegir activar los efectos adicionales sin necesidad de haber obtenido un **Sphere**.
- Durante la actualización, pueden elegirse hasta dos aliados diferentes para que sanen **1** herida.

### VETERANÍAS

Cada veteranía solo puede adquirirse una vez.

- **Artífice veterano (1 PB):** El líder obtiene DOM +1
- **Mando veterano (1 PB):** El líder obtiene ORD +1
- **Arcanista veterano (1 PB):** El líder obtiene POD +2

## REGLAS DE FACCIÓN II

**Adeptos de Malesur**

### EL ESPÍRITU DE LA BESTIA

En cada actualización debe elegirse si los aliados mantienen un estado racional o si se dejan llevar por sus impulsos bestiales. El estado elegido se aplica a toda la banda.

**Racional**

- Los aliados obtienen **COR +1**.
- La distancia para dar órdenes de los aliados es de 8" (en lugar de 4").

**Bestial**

- Los aliados obtienen **AME +1**.
- Los aliados ignoran las reducciones de MOV por maniobrar en terreno.

### INSTINTO DEPREDADOR (ORDEN)

El aliado que reciba esta orden puede desplazarse 2" en cualquier dirección y obtiene **POT +1** hasta el final de la activación. Esta orden sigue las mismas restricciones y orden de resolución que *¡Recolócate!*

# AYUDA DE JUEGO I

**Genérico**

### SECUENCIA DE RONDA

1. Actualización
2. Tirada de iniciativa: **EST vs EST**
3. Turno del jugador A
4. Turno del jugador B
5. Final de ronda

### ACTIVACIÓN

- Fase de movimiento
  - Maniobras (si no se está en combate)
  - Forcejeo (si se está en combate)
- Fase de acciones (en cualquier orden)
  - Ataque cuerpo a cuerpo
  - Ataque a distancia
  - Hazañas
  - Hechizos
- Final de la activación

### ÓRDENES GENÉRICAS

- **¡A por ellos!:** +1d6 en tiradas enfrentadas
- **¡Mantente Firme!:** Superar tirada de moral o cancelar *¡Retirada!*
- **¡Recolócate!:** Mover 2"
- **¡Dispara!:** Ataque a distancia contra un enemigo que entre en contacto

### FASE DE MOVIMIENTO

**Maniobras (si no se está en combate)**

- **Mover:** MOV
- **Correr:** MOVx2, sin enemigos a 4"
- **Cargar:** MOVx2, Debe acabar en combate

**Forcejeo (si se está en combate)**

- **Rodear:** Peana, en contacto con solo 1 enemigo
- **Esquivar:** 2", MOV vs MOV, +1d6 por apoyo
- **Empujar:** 2", TAM vs TAM, +1d6 por apoyo

# AYUDA DE JUEGO II

**Genérico**

### ATAQUES CUERPO A CUERPO

- Tirada de ataque: **DES vs DES**
  - **+1d6** por apoyo
  - **-1d6** si el combatiente está cansado
- Tirada de daño (**POT**) contra **CON**
  - **+1d6** si era una carga impetuosa
  - **+xd6** por crítico en la tirada de ataque
- Comparar *AME* y *tirada de moral (COR)*

### ATAQUES A DISTANCIA

- Tirada de ataque: **DES vs MOV**
  - **+1d6** por atacante estacionario
  - **+1d6** si el objetivo de *TAM 4* o superior
  - **-1d6** si el objetivo está a cubierto
  - **-1d6** si el objetivo está en combate
- Tirada de daño (**POT**) contra **CON**
  - **+xd6** por crítico en la tirada de ataque

### HAZAÑAS

- Se elige hazaña y objetivo
- Se asigna **FUR**
- Tirada de hazaña (con la furia asignada)

### HECHIZOS

- Se elige hechizo y objetivo
- Se apuestan contadores de **POD**
- Tirada de hechizo (1 + contadores apostados)

### RETIRADA DEL COMBATE

- Tirada de evasión: **MOV vs MOV**, +1d6 por apoyo
- Si gana el perseguidor: evasor destruido y movimiento de aniquilación
- Si gana el evasor: mueve su MOV hacia el borde más cercano