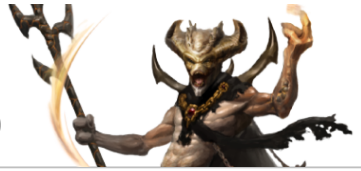
Satanor, el Volcán

Líder, Primigenio

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	EST	ORD
4	3	4	1	2	5	4	2	2



13 PB

4 DOM

Habilidades

Fuego primigenio: Cuando este combatiente sea retirado como baja, cada enemigo en contacto recibe una tirada de daño de **3d6** contra su **ARC**.

Invocar Ceniza: Durante la actualización, si este combatiente no está en *¡Retirada!*, invoca una **Ceniza** en contacto.

Maná volcánico (2D3): Este combatiente tiene **POD 2D3**.

Protección de Kazag: Durante la actualización, este combatiente obtiene **1** de salud temporal hasta el final de la ronda. Mientras tenga salud temporal, las tiradas de daño contra la **CON** de este combatiente no pueden reducir su número objetivo.

Armas CC

	ALC	DES	POT
Daga volcánica	C	2	2

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

Hechizos

POD: X — ALC

Tormenta de fuego 10"

Proyectil arcano. Las **Cenizas** aliadas cuentan como enemigos para este hechizo. El objetivo enemigo y todos los otros enemigos a 2" o menos de él reciben una tirada de daño de **2d6** contra su **ARC**. **Sphere:** Aumenta el daño a **3d6**.

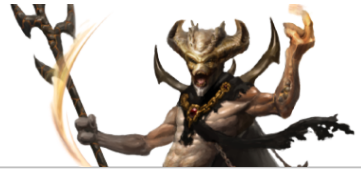
Vapor de azufre 12"

Este hechizo puede lanzarse tras efectuar una carga. Hasta la siguiente actualización, el objetivo enemigo se considera **cansado** para los combates cuerpo a cuerpo.

Satanor, el Volcán

Único, Primigenio

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



11 PB

Habilidades

Fuego primigenio: Cuando este combatiente sea retirado como baja, cada enemigo en contacto recibe una tirada de daño de **3d6** contra su **ARC**.

Invocar Ceniza: Durante la actualización, si este combatiente no está en *¡Retirada!*, invoca una **Ceniza** en contacto.

Maná volcánico (2D3): Este combatiente tiene **POD 2D3**.

Protección de Kazag: Durante la actualización, este combatiente obtiene **1** de salud temporal hasta el final de la ronda. Mientras tenga salud temporal, las tiradas de daño contra la **CON** de este combatiente no pueden reducir su número objetivo.

Armas CC

	ALC	DES	POT
Daga volcánica	C	2	2

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

Hechizos

POD: X — ALC

Tormenta de fuego 10"

Proyectil arcano. Las **Cenizas** aliadas cuentan como enemigos para este hechizo. El objetivo enemigo y todos los otros enemigos a 2" o menos de él reciben una tirada de daño de **2d6** contra su **ARC**. **Sphere:** Aumenta el daño a **3d6**.

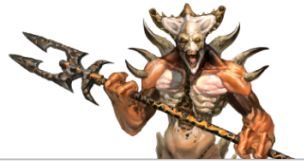
Vapor de azufre 12"

Este hechizo puede lanzarse tras efectuar una carga. Hasta la siguiente actualización, el objetivo enemigo se considera **cansado** para los combates cuerpo a cuerpo.

Lanza Avernal

Líder, Primigenio

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



16 PB

2 DOM

Habilidades

Fuego primigenio: Cuando este combatiente sea retirado como baja, cada enemigo en contacto recibe una tirada de daño de **3d6** contra su **ARC**.

Presencia imponente: Este combatiente puede dar órdenes a aliados **Bestia Autóctona** a 4" o menos, incluso si son **Indisciplinadas**.

Protección de Kazag: Durante la actualización, este combatiente obtiene **1** de salud temporal hasta el final de la ronda. Mientras tenga salud temporal, las tiradas de daño contra la **CON** de este combatiente no pueden reducir su número objetivo.

Armas CC

	ALC	DES	POT
Lanza de Kazag	C	5	3

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

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

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

Hazañas

FUR: 3 — ALC

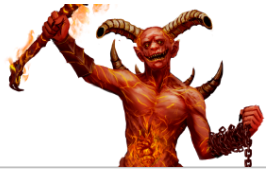
Piel incandescente P

Todos los enemigos a 2" o menos sufren **1** herida. Tras resolver esta hazaña, este combatiente sufre **1** herida.

Pyronus, el Heraldo

Líder

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	EST	ORD
4	3	5	1	4	5	5	2	3



15 PB

3 DOM

Habilidades

Maná volcánico (1D3): Este combatiente tiene **POD 1D3**.

Protección de Kazag: Durante la actualización, este combatiente obtiene **1** de salud temporal hasta el final de la ronda. Mientras tenga salud temporal, las tiradas de daño contra la **CON** de este combatiente no pueden reducir su número objetivo.

Armas CC

	ALC	DES	POT
Pico erradicador	C	3	3

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).

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

Hazañas

FUR: 3 — ALC

Cadena volcánica 6"

Si el objetivo es de **TAM** 4 o inferior, desplázalo 4" acercándolo hacia este combatiente. **Sphere:** El objetivo sufre **1** herida.

Primer Demontre 8"

Hasta el siguiente turno aliado, este combatiente y todos los **Demontres** aliados dentro de alcance obtienen **DES +1** en todas sus armas.

Hechizos

POD: X — ALC

Vapor de azufre 12"

Este hechizo puede lanzarse tras efectuar una carga. Hasta la siguiente actualización, el objetivo enemigo se considera **cansado** para los combates cuerpo a cuerpo.

Igniis, la Llama

Líder, Primigenio

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	EST	ORD
4	3	4	1	3	3	5	3	2



14 PB

2 DOM

Habilidades

Fuego primigenio: Cuando este combatiente sea retirado como baja, cada enemigo en contacto recibe una tirada de daño de **3d6** contra su **ARC**.

Protección de Kazag: Durante la actualización, este combatiente obtiene **1** de salud temporal hasta el final de la ronda. Mientras tenga salud temporal, las tiradas de daño contra la **CON** de este combatiente no pueden reducir su número objetivo.

Rastreador: Este combatiente ignora los modificadores al MOV por maniobrar en terreno.

Armas CC	ALC	DES	POT
Espada volcánica	C	3	3

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

Armas a distancia	ALC	DES	POT
Arco llameante	10"	5	2

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

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

Guardia Ígnea

Hijo de Kazag, Demontre

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	3	1	0	2	2	3



4 PB

Habilidades

Fuerza en números: Por cada aliado **Demontre** en contacto, este combatiente obtiene **COR +1** y sus armas cuerpo a cuerpo obtienen **POT +1**.

Guardia de honor: Este combatiente obtiene los efectos de cualquier artefacto que **Igniis** haya adquirido.

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

Orden en el caos: Cuando este combatiente sea retirado como baja, se añade un contador de orden a la reserva del jugador que lo controla. Este contador se pierde en la siguiente fase de actualización.

Unidad (Guardia Ígnea): Este combatiente solo puede reclutarse si el líder es **Igniis**. Pueden reclutarse hasta 0-2 **Guardia Ígnea**, que forman una unidad con él.

Armas CC	ALC	DES	POT
Daga volcánica	C	2	1

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

Armas a distancia	ALC	DES	POT
Arco llameante	10"	3	2

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

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

Ceniza

Invocación

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
3	3	1	0	2	2	1



\- PB

Habilidades

Candente: Cuando esta combatiente sea retirada como baja, puede dársele la orden *Inmolación* sin pagar su coste e ignorando el límite de una orden por activación.

Efímera: Cuando esta combatiente entre en contacto con un enemigo, es retirada como baja. Su muerte no provoca movimientos de aniquilación.

Insignificante: Este combatiente no tiene área de defensa.

Invocación (8): Este combatiente no puede reclutarse, sino que debe invocarse. Solo se pueden tener un máximo de 8 de ellos invocados a la vez. Además, se ignoran a efectos de misiones.

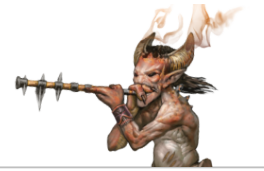
Rastreadora: Esta combatiente ignora los modificadores al MOV por maniobrar en terreno.

Susurros de Kazag: Este combatiente puede dar órdenes a aliados a 4" o menos, siempre que no sean **Indisciplinados**.

Hostigador Demontre

Hijo de Kazag, Demontre

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	3	1	0	2	2	3



2 PB

Habilidades

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

Fuerza en números: Por cada aliado **Demontre** en contacto, este combatiente obtiene **COR +1** y sus armas cuerpo a cuerpo obtienen **POT +1**.

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

Orden en el caos: Cuando este combatiente sea retirado como baja, se añade un contador de orden a la reserva del jugador que lo controla. Este contador se pierde en la siguiente fase de actualización.

Unidad (Manada de Demontres): Este combatiente solo puede reclutarse en unidades de 3-5 miembros.

Armas CC	ALC	DES	POT
Mordiscos y patadas	C	1	1

Armas a distancia	ALC	DES	POT
Cerbatana volcánica	8"	3	1

Oportunista: Esta arma obtiene **POT +1** contra enemigos en *¡Retirada!* o cansados.

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

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

Leva Demontre

Hijo de Kazag, Demontre

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	3	1	0	2	2	3



2 PB

Habilidades

Fuerza en números: Por cada aliado **Demontre** en contacto, este combatiente obtiene **COR +1** y sus armas cuerpo a cuerpo obtienen **POT +1**.

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

Orden en el caos: Cuando este combatiente sea retirado como baja, se añade un contador de orden a la reserva del jugador que lo controla. Este contador se pierde en la siguiente fase de actualización.

Unidad (Manada de Demontres): Este combatiente solo puede reclutarse en unidades de 3-5 miembros.

Armas CC	ALC	DES	POT
Martillo volcánico	C	2	2

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

Manada de Invocadores

Hijo de Kazag, Demontre, Multitud

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



6 PB

Habilidades

Invocar Ceniza: Durante la actualización, si este combatiente no está en *¡Retirada!*, invoca una **Ceniza** en contacto.

Maná volcánico (1D3): Este combatiente tiene **POD 1D3**.

Orden en el caos: Cuando este combatiente sea retirado como baja, se añade un contador de orden a la reserva del jugador que lo controla. Este contador se pierde en la siguiente fase de actualización.

Armas CC	ALC	DES	POT
Dagas rituales	C	2	3

Hechizos	POD: X	ALC
Saeta incineradora		10"

Proyectil arcano. El objetivo enemigo recibe una tirada de daño de **2d6** contra su **ARC**. **Sphere:** Aumenta el daño a **3d6**.

Lucio, Capataz Demontre

Único, Hijo de Kazag, Demontre

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



7 PB

Habilidades

¡Moveos, idiotas!: Los otros aliados **Demontre** que se activen a 4" o menos obtienen **MOV +1**.

Fuerza en números: Por cada aliado **Demontre** en contacto, este combatiente obtiene **COR +1** y sus armas cuerpo a cuerpo obtienen **POT +1**.

Orden en el caos: Cuando este combatiente sea retirado como baja, se añade un contador de orden a la reserva del jugador que lo controla. Este contador se pierde en la siguiente fase de actualización.

Armas CC	ALC	DES	POT
Látigo volcánico	C	3	3

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

Inmanejable: No se obtiene el modificador de carga impetuosa.

Hazañas	FUR: 3	ALC
Sobrecargar Demontre		8"

El objetivo aliado **Demontre** obtiene **TAM +2** (no cambia su peana) y **DES +1** en todas sus armas. Además, cuando el objetivo sea retirado como baja, todos los enemigos en contacto reciben una tirada de daño de **3d6** contra su **ARC**. El objetivo no puede recibir la orden *Inmolación*. Al final del turno, retira el objetivo como baja.

Calcinador

Hijo de Kazag

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



6 PB

Habilidades

Entrañas de lava: Las tiradas de daño contra la **CON** de este combatiente no pueden reducir su número objetivo.

Orden en el caos: Cuando este combatiente sea retirado como baja, se añade un contador de orden a la reserva del jugador que lo controla. Este contador se pierde en la siguiente fase de actualización.

Armas CC	ALC	DES	POT
Lanza de lava	C	4	2

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

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

Inmanejable: No se obtiene el modificador de carga impetuosa.

Abrasador

Hijo de Kazag

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



8 PB

Habilidades

Entrañas de lava: Las tiradas de daño contra la **CON** de este combatiente no pueden reducir su número objetivo.

Orden en el caos: Cuando este combatiente sea retirado como baja, se añade un contador de orden a la reserva del jugador que lo controla. Este contador se pierde en la siguiente fase de actualización.

Armas CC	ALC	DES	POT
Puños de lava	C	3	3

Incandescente: El número objetivo de las tiradas de daño de este arma es siempre **3+**.

Armas a distancia	ALC	DES	POT
Torrente de lava	10"	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.

Incandescente: El número objetivo de las tiradas de daño de este arma es siempre **3+**.

Fundidor

Hijo de Kazag

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
3	4	4	1	5	5	6



9 PB

Habilidades

Orden en el caos: Cuando este combatiente sea retirado como baja, se añade un contador de orden a la reserva del jugador que lo controla. Este contador se pierde en la siguiente fase de actualización.

Armas CC	ALC	DES	POT
Pico de lava	C	3	3

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

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
Lanzar Demontre		2"

Reubica el objetivo **Demontre** aliado en cualquier lugar en contacto con este combatiente y después desplázalo en línea recta 6" en cualquier dirección. Si el movimiento es impedido por terreno u otro combatiente, el **Demontre** se detiene en ese punto y tanto él como los combatientes en contacto (de haberlos) reciben una tirada de daño de **3d6** contra su **CON**.

Sorkep

Bestia Autóctona

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
5	3	3	0	4	3	5



4 PB

Habilidades

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.

Indisciplinado: Este combatiente no puede recibir órdenes.

Rastreador: Este combatiente ignora los modificadores al MOV por maniobrar en terreno.

Armas CC	ALC	DES	POT
Fauces y garras	C	3	2

Desgarrar: Si se obtiene al menos un **Sphere** en la tirada de ataque, se reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

Hazañas	FUR: 2	ALC
Abalanzarse		P

Si este combatiente no está en combate, desplázalo hasta 4" en cualquier dirección. Debe acabar en contacto con un enemigo si es posible.

Jauría de Kermeks

Bestia Autóctona, Multitud

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	4	3	1	4	3	6



5 PB

Habilidades

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.

Indisciplinado: Este combatiente no puede recibir órdenes.

Rastreador: Este combatiente ignora los modificadores al MOV por maniobrar en terreno.

Armas CC	ALC	DES	POT
Colmillos y cuernos	C	4	3

Desgarrar: Si se obtiene al menos un **Sphere** en la tirada de ataque, se reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

Vol-Tusek

Bestia Autóctona

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
5	5	3	2	3	2	5



7 PB

Habilidades

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

Indisciplinado: Este combatiente no puede recibir órdenes.

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
Garras afiladas	C	3	3

Desgarrar: Si se obtiene al menos un **Sphere** en la tirada de ataque, se reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

Descenso poderoso: Cuando este combatiente efectúe una carga, esta arma obtiene **POT +1** hasta el final de la activación.

Hazañas	FUR: 3	ALC
Vuelo bajo		P

Elige hasta un aliado de **TAM** 3 a hasta 2". Si este combatiente no está en combate, reubícalo hasta a 4" en cualquier dirección. Si se ha elegido un aliado, este reubícalo en contacto con este combatiente tras resolver la hazaña.

Jinete Mizek

Bestia Autóctona, Montado

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
5	5	4	2	5	4	6



9 PB

Habilidades

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.

Indisciplinado: Este combatiente no puede recibir órdenes.

Rastreador: Este combatiente ignora los modificadores al MOV por maniobrar en terreno.

Armas CC	ALC	DES	POT
Pezuñas descomunales	C	3	4

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

Desgarrar: Si se obtiene al menos un **Sphere** en la tirada de ataque, se reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

Hazañas	FUR: 3	ALC
Pisotear		P

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. Cada combatiente atravesado por este movimiento recibe una tirada de daño de **2d6** contra su **CON**.

Din-Tusek

Bestia Autóctona, Montado

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
3	6	5	3	6	5	8



14 PB

Habilidades

Indisciplinado: Este combatiente no puede recibir órdenes.

Armas CC	ALC	DES	POT
Mandíbula prensil	C	4	4

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

Desgarrar: Si se obtiene al menos un **Sphere** en la tirada de ataque, se reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

Armas a distancia	ALC	DES	POT
Vómito de fuego	8"	4	2

Incandescente: El número objetivo de las tiradas de daño de este arma es siempre **3+**.

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

Hazañas	FUR: 3	ALC
Matacanes de lava		2"

Tira **1d6** por cada enemigo dentro de alcance. Con un resultado de **3+** dicho enemigo sufre **1** herida.

Artefactos

Manadas de Urueh

Báculo de Ceniza — 2 DOM

Durante la fase de actualización, si este combatiente no está en *¡Retirada!*, invoca una **Ceniza** en contacto.

Corr. Volcánica de Celeridad — 2 DOM

Solo bandas de Ag-Tharan

Este combatiente obtiene **MOV +1**. Además, aumenta en 1" la distancia de sus cargas impetuosas.

Corr. Volcánica de Protección — 1 DOM

Solo bandas de Teokkis

Durante la actualización, este combatiente obtiene **1** de salud temporal hasta el final de la ronda.

Corr. Volcánica Explosiva — 1 DOM

Solo bandas de Golothar

Este combatiente puede dar la orden de *Inmolación* a una distancia ilimitada.

Látigo de Komth — 1 DOM

Una vez por turno, un aliado a 8" o menos puede activarse ignorando **Enajenación**. Además, este combatiente obtiene **+1d6** en las tiradas de evasión para perseguir a enemigos que intenten evadirse.

Llama de Krozannor — 1 DOM

Los aliados **Hijo de Kazag** a 8" o menos de uno o más combatientes con esta habilidad obtienen **COR +1**.

Mano de Kavrrom — 1 DOM

Solo líderes con POD

Durante la fase de actualización, tira **+1d3** de **Maná volcánico** y retira el más bajo.

Manto de Pyrokkan — 1 DOM

Este combatiente obtiene **AME +1** y **+1d6** en las tiradas de empujar.

Reglas de facción

Manadas de Urueh

Volcán de origen

Al crear una banda de **Manadas de Urueh** se debe elegir de qué volcán proceden sus habitantes.

Teokkis

Mientras se tengan los mismos o más combatientes que el oponente (ignorando las invocaciones y los combatientes en *¡Retirada!* de ambos), el líder aliado obtiene **EST +1**.

Golothar

Cuando un enemigo que no sea una invocación sea retirado como baja, se añade **+1** contador de orden a la reserva. Si el enemigo retirado como baja cuesta 8 PB o más, se añade **+1** contador adicional. Esta orden se pierde en la siguiente fase de actualización.

Ag-Tharan

Las **Cenizas** aliadas obtienen **MOV +2** durante su fase de movimiento y pueden desplazarse a través de aliados (pero no acabar el desplacamiento encima).

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

Inmolación (Orden)

Esta orden puede darse inmediatamente después de que un aliado sea retirado como baja, incluso si es el propio combatiente el que se da la orden a sí mismo.

Se hace una tirada de **2d6** por cada enemigo en contacto con el combatiente, si se obtiene al menos un **5+**, dicho enemigo sufre **1** herida.

Si el combatiente tiene la regla **Orden en el Caos**, puede usarse el contador generado por dicha regla para dar esta orden.

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