Raggarth, el Liberador

Líder, Culto de los Liberados, Regor



15 PB · 2 DOM

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	EST	ORD
4	4	4	2	3	2	6	3	3

Habilidades

Ansia asesina: Los movimientos de aniquilación de este combatiente son de 4" (en lugar de 2").

Lealtad (Instinto de supervivencia): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente obtiene **CON +1** y **ARC +1**.

Leyenda entre los Regor: Los otros aliados **Regor** a 8" o menos de este combatiente obtienen **COR +2**.

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

Armas CC	ALC	DES	POT
Dos espadas diente	C	5	3

Doble cola mortal: Tras resolver el ataque, si se ha obtenido un **Sphere** o más en la tirada de ataque, el oponente sufre **1** herida por cada **Sphere** obtenido (máx. 2).

Hazañas	FUR: 3	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.

Sull, Congelamentes

Líder, Culto Huram'Koll, Soimi



16 PB · 3 DOM

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	EST	ORD
4	4	4	2	4	5	6	3	2

Habilidades

Carga feroz: Este combatiente se desplaza 1" adicional durante las cargas. Además, aumenta en 1" la distancia de sus cargas impetuosas.

Comunicación sensorial: Si el objetivo es un **Soimi**, la distancia para dar órdenes de este combatiente es de 8".

Lealtad (Magia instintiva): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente puede correr y lanzar hechizos en la misma activación.

Armas CC	ALC	DES	POT
Llamaventiscas	C	3	3

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

Hazañas	FUR: 2	ALC
Aguijones		C

El objetivo enemigo sufre **1** herida. **Sphere:** En vez de causar una herida, este combatiente sana **1** herida.

Hechizos	POD: 4	ALC
Esquirlas de hielo		12"

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

Mirada escalofriante		8"

Proyectil arcano. El objetivo enemigo que no esté en combate debe ganar una tirada de moral con **-1d6** (mín. 1) o entrar en *¡Retirada!*

Nek'Org, el Profeta

Líder, Culto Tur'Na'Kurg, Soimi



17 PB · 2 DOM

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	EST	ORD
4	4	5	2	5	4	6	3	4

Habilidades

Carga feroz: Este combatiente se desplaza 1" adicional durante las cargas. Además, aumenta en 1" la distancia de sus cargas impetuosas.

Comunicación sensorial: Si el objetivo es un **Soimi**, la distancia para dar órdenes de este combatiente es de 8".

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

Lealtad (Carga fervorosa): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente ignora la distancia máxima para considerar su carga impetuosa.

Armas CC	ALC	DES	POT
Espadón diente	C	4	3

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

Intimidante: Si se obtiene al menos un un **Sphere** en la tirada de ataque, este combatiente obtiene **AME +1** hasta el final de la activación.

Hazañas	FUR: 3	ALC
Aguijones		C

El objetivo enemigo sufre **1** herida. **Sphere:** En vez de causar una herida, este combatiente sana **1** herida.

Súplex		C

Reubica el objetivo de **TAM** 4 o inferior a cualquier lugar en contacto con este combatiente. **Sphere:** El objetivo recibe una tirada de daño de **2d6** contra su **CON**.

Tir'Abe, Muro de Hielo

Líder, Culto Enur'Anar, Soimi



18 PB · 2 DOM

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	EST	ORD
4	4	5	3	5	4	6	2	3

Habilidades

Carga feroz: Este combatiente se desplaza 1" adicional durante las cargas. Además, aumenta en 1" la distancia de sus cargas impetuosas.

Comunicación sensorial: Si el objetivo es un **Soimi**, la distancia para dar órdenes de este combatiente es de 8".

Lealtad (Luchador excepcional): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente no queda cansado al luchar en cuerpo a cuerpo.

Muro de hielo: Este combatiente obtiene **+1d6** en las tiradas de empujar.

Armas CC	ALC	DES	POT
Gran martillo de guerra	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
Aguijones		C

El objetivo enemigo sufre **1** herida. **Sphere:** En vez de causar una herida, este combatiente sana **1** herida.

Golpe giratorio		P

Este combatiente elige un enemigo en contacto y lucha contra él (este es un combate adicional, además del de cada activación). Este combatiente no puede luchar dos veces con el mismo oponente durante su activación.

Siervo del Hielo

Soimi

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



4 PB

Habilidades

Al servicio de la Profecía: Si el líder de su banda es **Soimi**, este combatiente siempre puede recibir órdenes, independientemente de la **Cohesión** de la banda.

Carga feroz: Este combatiente se desplaza 1" adicional durante las cargas. Además, aumenta en 1" la distancia de sus cargas impetuosas.

Armas CC	ALC	DES	POT
Hacha diente	C	2	2

Lealtad ferviente: Si esta banda tiene *Cohesión 3 o más*, esta arma obtiene **DES +1**.

Hazañas	FUR: 1	ALC
Aguijones		C

El objetivo enemigo sufre **1** herida. **Sphere:** En vez de causar una herida, este combatiente sana **1** herida.

Aberración del Hielo

Soimi

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	ORD
4	3	2	0	3	2	5	1



5 PB

Habilidades

Comunicación sensorial: Si el objetivo es un **Soimi**, la distancia para dar órdenes de este combatiente es de 8".

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

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

Armas CC	ALC	DES	POT
Arañazos	C	2	2

Hazañas	FUR: 2	ALC
Onda aplacadora		8"

Todos los aliados **Soimi** en alcance que estén en *¡Retirada!* efectúan una tirada de moral (COR), si la ganan dejan de estar en *¡Retirada!*.

Transfusión vital		C

El objetivo **Soimi** aliado que no sea este combatiente sana **1** herida.

Regoretes Agitadores

Culto de los Liberados, Regor, Multitud

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



4 PB

Habilidades

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

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

Lealtad (Instinto de supervivencia): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente obtiene **CON +1** y **ARC +1**.

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

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

Armas CC	ALC	DES	POT
Dagas y patadas	C	2	1

Hazañas	FUR: 3	ALC
La saca		C

Si no hay un enemigo en la saca y si el objetivo enemigo es de **TAM** 4 o inferior, este hace una tirada de **TAM -1** (mín. 1). Si pierde la tirada, el enemigo es metido en la saca: se retira su miniatura del campo de batalla. Mientras estén en la saca, los enemigos reciben una tirada de daño de **2d6** contra su **CON** en cada fase de combate de los **Regoretes**. En cada activación del enemigo en la saca se repite la tirada de **TAM -1**. Si se gana, su dueño coloca al enemigo en contacto con los **Regoretes**, en caso contrario su activación termina. Si los **Regoretes** son retirados como baja o abandonan el campo de batalla, su dueño coloca al enemigo en contacto con ellos en su última posición antes de retirarlos.

Acechador

Culto de los Liberados, Regor

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



5 PB

Habilidades

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

Lealtad (Instinto de supervivencia): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente obtiene **CON +1** y **ARC +1**.

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

Armas CC	ALC	DES	POT
Espada corta diente	C	3	2

Cola mortal: Tras resolver el ataque, si se ha obtenido un **Sphere** o más en la tirada de ataque, el oponente sufre **1** herida.

Chamán

Culto de los Liberados, Regor

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



6 PB

Habilidades

Lealtad (Instinto de supervivencia): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente obtiene **CON +1** y **ARC +1**.

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

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

Armas CC	ALC	DES	POT
Llamaventiscas	C	3	2

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

Cola mortal: Tras resolver el ataque, si se ha obtenido un **Sphere** o más en la tirada de ataque, el oponente sufre **1** herida.

Hechizos	POD: 2	ALC
Vórtice de frío		4"

Cada enemigo en alcance y línea de visión recibe una tirada de daño de **1d6** contra su **ARC**. **Sphere:** Aumenta el daño a **2d6**.

Destripador

Culto de los Liberados, Regor

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



7 PB

Habilidades

Ansia asesina: Los movimientos de aniquilación de este combatiente son de 4" (en lugar de 2").

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.

Lealtad (Instinto de supervivencia): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente obtiene **CON +1** y **ARC +1**.

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

Armas CC	ALC	DES	POT
Garras afiladas	C	4	3

Cola mortal: Tras resolver el ataque, si se ha obtenido un **Sphere** o más en la tirada de ataque, el oponente sufre **1** herida.

Hazañas	FUR: 3	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.

Zahorí de la Escarcha

Culto Huram'Koll, Soimi

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



7 PB

Habilidades

Carga feroz: Este combatiente se desplaza 1" adicional durante las cargas. Además, aumenta en 1" la distancia de sus cargas impetuosas.

Lealtad (Magia instintiva): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente puede correr y lanzar hechizos en la misma activación.

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

Armas CC	ALC	DES	POT
Daga diente	C	3	2

Hazañas	FUR: 1	ALC
Aguijones		C

El objetivo enemigo sufre **1** herida. **Sphere:** En vez de causar una herida, este combatiente sana **1** herida.

Hechizos	POD: 2	ALC
Grillete helado		8"

Proyectil arcano. El objetivo enemigo recibe una tirada de daño de **2d6** contra su **ARC**. Si se obtiene al menos un **Sphere** en la tirada de daño el objetivo ve reducido su **MOV** a **1** hasta el final de su siguiente activación.

Jorguín de la Escarcha

Culto Huram'Koll, Soimi

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



10 PB

Habilidades

Carga feroz: Este combatiente se desplaza 1" adicional durante las cargas. Además, aumenta en 1" la distancia de sus cargas impetuosas.

Lealtad (Magia instintiva): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente puede correr y lanzar hechizos en la misma activación.

Armas CC	ALC	DES	POT
Llamaventiscas	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
Aguijones		C

El objetivo enemigo sufre **1** herida. **Sphere:** En vez de causar una herida, este combatiente sana **1** herida.

Hechizos	POD: 3	ALC
Mirada escalofriante		8"

Proyectil arcano. El objetivo enemigo que no esté en combate debe ganar una tirada de moral con **-1d6** (mín. 1) o entrar en *¡Retirada!*

Témpano congelado		8"

Crea un **Témpano** dentro de alcance y línea de visión. Cuando se cree un **Témpano**, todos los enemigos a 4" del mismo reciben una tirada de daño de **1d6** contra su **ARC**. Cuando se cree un **Témpano** se retiran todos los otros **Témpanos** aliados a 4" de él. Se retiran todos los **Témpanos** aliados al incio del siguiente turno aliado. **Témpano:** Terreno, peana de 30 mm, ALT 5, obstáculo. **Sphere:** Se crea un segundo **Témpano** dentro de alcance siguiendo las mismas reglas.

Adorador Gélido

Culto Tur'Na'Kurg, Soimi

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



8 PB

Habilidades

Carga feroz: Este combatiente se desplaza 1" adicional durante las cargas. Además, aumenta en 1" la distancia de sus cargas impetuosas.

Lealtad (Carga fervorosa): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente ignora la distancia máxima para considerar su carga impetuosa.

Armas CC	ALC	DES	POT
Espada diente	C	3	3

Intimidante: Si se obtiene al menos un un **Sphere** en la tirada de ataque, este combatiente obtiene **AME +1** hasta el final de la activación.

Hazañas	FUR: 2	ALC
Aguijones		C

El objetivo enemigo sufre **1** herida. **Sphere:** En vez de causar una herida, este combatiente sana **1** herida.

Desacrador Gélido

Culto Tur'Na'Kurg, Soimi

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



10 PB

Habilidades

Carga feroz: Este combatiente se desplaza 1" adicional durante las cargas. Además, aumenta en 1" la distancia de sus cargas impetuosas.

Lealtad (Carga fervorosa): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente ignora la distancia máxima para considerar su carga impetuosa.

Armas CC	ALC	DES	POT
Dos espadas diente	C	4	3

Intimidante: Si se obtiene al menos un un **Sphere** en la tirada de ataque, este combatiente obtiene **AME +1** hasta el final de la activación.

Hazañas	FUR: 2	ALC
Aguijones desacradores		C

El objetivo enemigo recibe una tirada de daño contra la **CON** del objetivo, con tantos dados como su atributo de **POD** o **DOM** (a elección del jugador que realiza la hazaña), con un mínimo de 1 dado. **Sphere:** Este combatiente sana **1** herida.

Asaltador del Glaciar

Culto Enur'Anar, Soimi

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



8 PB

Habilidades

Ansia asesina: Los movimientos de aniquilación de este combatiente son de 4" (en lugar de 2").

Carga feroz: Este combatiente se desplaza 1" adicional durante las cargas. Además, aumenta en 1" la distancia de sus cargas impetuosas.

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.

Lealtad (Luchador excepcional): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente no queda cansado al luchar en cuerpo a cuerpo.

Armas CC	ALC	DES	POT
Maza de guerra	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).

Hazañas	FUR: 2	ALC
Aguijones		C

El objetivo enemigo sufre **1** herida. **Sphere:** En vez de causar una herida, este combatiente sana **1** herida.

Centinela del Glaciar

Culto Enur'Anar, Soimi

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



10 PB

Habilidades

Carga feroz: Este combatiente se desplaza 1" adicional durante las cargas. Además, aumenta en 1" la distancia de sus cargas impetuosas.

Lealtad (Luchador excepcional): Si la banda tiene suficiente **Cohesión**, este combatiente no queda cansado al luchar en cuerpo a cuerpo.

Armas CC	ALC	DES	POT
Martillo de guerra	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
Aguijones		C

El objetivo enemigo sufre **1** herida. **Sphere:** En vez de causar una herida, este combatiente sana **1** herida.

El Leviatán

Único, Soimi, Regor

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



14 PB

Habilidades

Carga feroz: Este combatiente se desplaza 1" adicional durante las cargas. Además, aumenta en 1" la distancia de sus cargas impetuosas.

Armas CC	ALC	DES	POT
Garras de leviatán	C	5	4

Cola mortal: Tras resolver el ataque, si se ha obtenido un **Sphere** o más en la tirada de ataque, el oponente sufre **1** herida.

Hazañas	FUR: 3	ALC
Aguijones		C

El objetivo enemigo sufre **1** herida. **Sphere:** En vez de causar una herida, este combatiente sana **1** herida.

Artefactos

Vástagos de Kurgan

Calavera de Ythrul — 2 DOM

Solo líderes del Culto Huram'Koll

Los enemigos a 4" de este combatiente obtienen **COR -1** (mín. 1).

Furia helada de Kurgan — 1 DOM

Este combatiente obtiene **FUR +1**. Además, cuando obtenga un **Sphere** con sus **Aguijones**, puede elegir aplicar ambos efectos (en lugar de solo uno).

Ira de Unuk — 1 DOM

Solo líderes del Culto Tur'Na'Kurg

Los **Siervo del Hielo** aliados obtienen **FUR +1** y **COR +1**.

Pellejo de Olbarak — 1 DOM

Solo líderes del Culto Enur'Anar

Cuando este combatiente haga que un enemigo sufra su última herida con un ataque cuerpo a cuerpo, sana **1** herida. Además, sus movimientos de aniquilación son de 4" (en lugar de 2").

Piel de Sabrash — 1 DOM

Este combatiente puede correr aunque tenga enemigos a 4". Además, el **MOV** de este combatiente no puede ser reducido por efectos del oponente.

Pinturas de guerra — 1 DOM

Este combatiente obtiene **ARC +1** y **AME +1**.

Sangre de Nak'ly — 1 DOM

La primera vez que esta banda vaya a reducir su **Cohesión**, ignora dicha reducción.

Veneno de Garlak — 2 DOM

Solo líderes del Culto de los Liberados

Los otros aliados **Regor** que efectúen un ataque contra un enemigo en contacto con este combatiente pueden hacer sus tiradas de daño provocadas por ataques cuerpo a cuerpo contra **CON** o contra **ARC** (a elección).

Reglas de facción I

Vástagos de Kurgan

Unidos por la Profecía

Si el líder es un **Soimi** puede reclutarse un segundo líder **Soimi** por su coste original. Este segundo combatiente pierde sus atributos de **DOM** y **EST**, reduce su **ORD** a 1 y deja de considerarse un líder.

Una banda que contenga un segundo líder reclutado de esta forma empieza la partida con **Cohesión +1**.

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

Vástagos de Kurgan

Cohesión por la Profecía

La **Cohesión** es un valor que va de 1 a 4 (se ignoran los efectos que la suban por encima o por debajo de estos valores) y que define lo unida que está la banda *Vástagos de Kurgan* para seguir a su líder. Empieza con un valor de **3** y puede aumentar o disminuir durante la partida:

- +2 de **Cohesión** si el líder del oponente es retirado como baja.
- -2 de **Cohesión** si el líder aliado es retirado como baja.
- +1 de **Cohesión** cuando el primer enemigo que no sea invocación sea retirado como baja cada ronda.
- -1 de **Cohesión** si se termina una ronda en que ningún enemigo (ignorando invocaciones) haya sufrido una herida.

Efectos de la Cohesión

Cohesión	Efecto
4	Todos los aliados activan sus habilidades de **Lealtad** y pueden recibir órdenes.
3	Todos los aliados que compartan culto con el líder activan sus habilidades de **Lealtad**. Todos los aliados pueden recibir órdenes.
2	Solo los aliados que compartan culto con el líder pueden recibir órdenes. El líder aliado activa su habilidad de **Lealtad**.
1	Solo el líder aliado puede recibir órdenes.

Demostración de fuerza (Orden)

Esta orden puede darse a un aliado después de hacer una tirada de daño con un arma cuerpo a cuerpo para repetir dicha tirada. Debe utilizarse el segundo resultado.

Reglas de facción III

Vástagos de Kurgan

Terreno

Témpano

Peana de 30 mm, ALT 5, obstáculo. Se retiran todos los **Témpanos** aliados al incio del cada turno aliado.

Laguna

Peana de 50mm, ALT 0. Los enemigos consideran este terreno como abrupto. Solo puedes tener 8 lagunas a la vez en juego, si fueras a crear una novena, retira una creada con anterioridad primero.

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