

New Roster (Warhammer Fantasy - 6ª Edición con RDC - v1.0) [2,000puntos]

2000-2999 (MDNR Elfos Silvanos v5) [2,000puntos]

Comandante [286puntos]

Biennacido [286puntos]

Selections: Arco largo, Arma de mano, Armadura ligera [3puntos], Escudo [3puntos], Laith-Kourn, estirpe de los Cambiantes [35puntos]

Categories: COMANDANTE

Rules: *Arquería de los Asrai, Caminantes*

Arma: *Arco largo, Arma de mano*, **Armadura:** *Armadura ligera, Escudo*, **Modelo:** *Biennacido*, **Objetos mágicos:** *Laith-Kourn, estirpe de los Cambiantes*

Objetos mágicos [100puntos]

Selections: Espada de los espíritus [55puntos], Molestos geniecillos [25puntos], Yelmo de la cacería [20puntos]

Arma: *Espada de los espíritus*, **Armadura:** *Yelmo de la cacería*, **Talismán:** *Molestos geniecillos*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arco largo	75	3		
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	
Espada de los espíritus	Cuerpo a cuerpo	La del portador	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.	

Armadura	Salvación por armadura	Reglas especiales	Ref
Armadura ligera	6+		
Escudo	-1	Arma de mano y escudo	
Yelmo de la cacería	6+	Yelmo. Confiere una Tirada de salvación por armadura de 6+. Además, el portador tiene A+1 y HA+1 en carga.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Biennacido	12	7	6	4	3	3	8	4	10		Infantería, Elfo, Elfo Silvano.	1	

Objetos mágicos	Propiedades mágicas	Ref
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 (excepto a unidades de Señores de las Bestias).	

Talismán	Protección	Ref
Molestos geniecillos	El personaje (pero no su montura) solo puede ser impactado con un 6 en los desafíos.	

Héroe [389puntos]

Cantor de los árboles [140puntos]**Selections:** Arco largo, Arma de mano, Nivel 1, Saber de Athel Loren**Categories:** HÉROE**Rules:** *Arquería de los Asrai, Caminantes***Arma:** *Arco largo, Arma de mano*, **Modelo:** *Cantor de los árboles***Objetos mágicos [50puntos]****Selections:** 2x Pergamino de dispersión [50puntos]**Objetos mágicos:** *Pergamino de dispersión*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arco largo	75	3		
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Cantor de los árboles	12	4	4	3	3	2	5	1	8		Infantería, Elfo, Elfo Silvano, Hechicero.	1	

Objetos mágicos	Propiedades mágicas	Ref
Pergamino de dispersión	Un solo uso. Dispersa el hechizo objetivo. Este objeto puede repetirse en el mismo personaje o en otros.	

Cantor de los árboles [140puntos]**Selections:** Arco largo, Arma de mano, Nivel 1, Saber de Athel Loren**Categories:** HÉROE**Rules:** *Arquería de los Asrai, Caminantes***Arma:** *Arco largo, Arma de mano*, **Modelo:** *Cantor de los árboles***Objetos mágicos [50puntos]****Selections:** Orbe de las profecías [25puntos], Orbe del bosque profundo [25puntos]**Objetos mágicos:** *Orbe de las profecías, Orbe del bosque profundo*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arco largo	75	3		
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Cantor de los árboles	12	4	4	3	3	2	5	1	8		Infantería, Elfo, Elfo Silvano, Hechicero.	1	

Objetos mágicos	Propiedades mágicas	Ref
Orbe de las profecías	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	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).	

Noble silvano [109puntos]

Categories: HÉROE

Rules: *Arquería de los Asrai, Caminantes*

Modelo: *Noble silvano*

No [34puntos]

Selections: Arco largo, Arma de mano, Armadura ligera [2puntos], Escudo [2puntos]

Arma: *Arco largo, Arma de mano, Armadura:* *Armadura ligera, Escudo*

Objetos mágicos [30puntos]

Selections: Flecha lluvia de muerte [30puntos]

Objetos mágicos: *Flecha lluvia de muerte*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arco largo	75	3		
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Armadura	Salvación por armadura	Reglas especiales	Ref
Armadura ligera	6+		
Escudo	-1	Arma de mano y escudo	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Noble silvano	12	6	6	4	3	2	7	3	9		Infantería, Elfo, Elfo Silvano.	1	

Objetos mágicos	Propiedades mágicas	Ref
Flecha lluvia de muerte	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. Si se dispara con un arco mágico, se ignoran los beneficios de un arco mágico con esta flecha.	

Unidad básica [432puntos]

Dríades [96puntos]

Categories: UNIDAD BÁSICA

Rules: *Caminantes, Espíritu del bosque, Hostigadores, Miedo*

Modelo: *Dríade, Ninfa de los árboles*

8x Dríades [96puntos]

Selections: 8x Arma de mano

Arma: *Arma de mano*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Dríade	12	4	0	4	4	1	6	2	8		Infantería, Vegetal, Elfo Silvano.	1	
Ninfa de los árboles	12	5	0	4	4	1	6	3	8		Infantería, Vegetal, Elfo Silvano.	1	

Dríades [96puntos]

Categories: UNIDAD BÁSICA

Rules: *Caminantes, Espíritu del bosque, Hostigadores, Miedo*

Modelo: *Dríade, Ninfa de los árboles*

8x Dríades [96puntos]

Selections: 8x Arma de mano

Arma: *Arma de mano*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Dríade	12	4	0	4	4	1	6	2	8		Infantería, Vegetal, Elfo Silvano.	1	
Ninfa de los árboles	12	5	0	4	4	1	6	3	8		Infantería, Vegetal, Elfo Silvano.	1	

Guardia del bosque [120puntos]

Categories: UNIDAD BÁSICA

Rules: *Arcos largos de la guardia del bosque, Arquería de los Asrai, Caminantes*

Modelo: *Guardián del bosque, Paladín del bosque*

10x Guardia del bosque [120puntos]

Selections: 10x Arco largo, 10x Arma de mano

Arma: *Arco largo, Arma de mano*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arco largo	75	3		
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Guardián del bosque	12	4	4	3	3	1	5	1	8		Infantería, Elfo, Elfo Silvano.	1	
Paladín del bosque	12	4	5	3	3	1	5	1	8		Infantería, Elfo, Elfo Silvano.	1	

Guardia del bosque [120puntos]

Categories: UNIDAD BÁSICA

Rules: *Arcos largos de la guardia del bosque, Arquería de los Asrai, Caminantes*

Modelo: *Guardián del bosque, Paladín del bosque*

10x Guardia del bosque [120puntos]

Selections: 10x Arco largo, 10x Arma de mano

Arma: *Arco largo, Arma de mano*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arco largo	75	3		
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Guardián del bosque	12	4	4	3	3	1	5	1	8		Infantería, Elfo, Elfo Silvano.	1	
Paladín del bosque	12	4	5	3	3	1	5	1	8		Infantería, Elfo, Elfo Silvano.	1	

Unidad especial [488puntos]

Bailarines guerreros [126puntos]

Categories: UNIDAD ESPECIAL

Rules: *Caminantes, Danzas de Loec, Hostigadores, Inmune a psicología, Tatuajes talismánicos*

Modelo: *Bailarín guerrero, Señor de bailarines*

7x Bailarines guerreros [126puntos]

Selections: 7x Armas de bailarín

Rules: *Armas de bailarín*

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Bailarín guerrero	12	6	4	3	3	1	6	1	8		Infantería, Elfo, Elfo Silvano.	1	
Señor de bailarines	12	6	4	3	3	1	6	2	8		Infantería, Elfo, Elfo Silvano.	1	

Jinetes de Kurnous [181puntos]

Categories: UNIDAD ESPECIAL

Rules: *Caballería rápida, Caminantes, Espíritu del bosque, La cacería salvaje, La ira de Kurnous, Tatuajes talismánicos*

Modelo: *Cazador de Kurnous, Jinete de Kurnous*

Grupo de mando [36puntos]

Selections: Cazador de Kurnous [18puntos], Músico (se incluye de manera gratuita), Portaestandarte [18puntos]

5x Jinetes de Kurnous [145puntos]

Selections: 5x Arma de mano, 5x Armadura ligera, 5x Corcel de Kurnous [15puntos], 5x Lanza

Arma: *Arma de mano, Lanza (caballería)*, **Armadura:** *Armadura ligera*, **Modelo:** *Corcel de Kurnous*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	
Lanza (caballería)	Cuerpo a cuerpo	La del usuario +1 el turno que se carga		

Armadura	Salvación por armadura	Reglas especiales	Ref
Armadura ligera	6+		

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Cazador de Kurnous	5	4	4	3	1	5	2	9	5+		Caballería, Elfo, Elfo Silvano	1	
Corcel de Kurnous	22	3		4		4	1	5	+1		Caballería, Animal	2 (1+1 del jinete)	
Jinete de Kurnous	5	4	4	3	1	5	1	9	5+		Caballería, Elfo, Elfo Silvano	1	

Jinetes de Kurnous [181puntos]

Categories: UNIDAD ESPECIAL

Rules: Caballería rápida, Caminantes, Espíritu del bosque, La cacería salvaje, La ira de Kurnous, Tatuajes talismánicos

Modelo: Cazador de Kurnous, Jinete de Kurnous

Grupo de mando [36puntos]

Selections: Cazador de Kurnous [18puntos], Músico (se incluye de manera gratuita), Portaestandarte [18puntos]

5x Jinetes de Kurnous [145puntos]

Selections: 5x Arma de mano, 5x Armadura ligera, 5x Corcel de Kurnous [15puntos], 5x Lanza

Arma: Arma de mano, Lanza (caballería), **Armadura:** Armadura ligera, **Modelo:** Corcel de Kurnous

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	
Lanza (caballería)	Cuerpo a cuerpo	La del usuario +1 el turno que se carga		

Armadura	Salvación por armadura	Reglas especiales	Ref
Armadura ligera	6+		

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Cazador de Kurnous	5	4	4	3	1	5	2	9	5+		Caballería, Elfo, Elfo Silvano	1	
Corcel de Kurnous	22	3		4		4	1	5	+1		Caballería, Animal	2 (1+1 del jinete)	
Jinete de Kurnous	5	4	4	3	1	5	1	9	5+		Caballería, Elfo, Elfo Silvano	1	

Unidad singular [405puntos]

Forestales [120puntos]

Categories: UNIDAD SINGULAR

Rules: Acechantes forestales, Arquería de los Asrai, Caminantes, Despliegue forestal, Disparo letal, Hostigadores, Personajes y exploradores

Modelo: Centinela de las sombras, Forestal

5x Forestales [120puntos]

Selections: 5x Arco largo, 5x Dos armas de mano

Arma: Arco largo, Arma de mano adicional

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arco largo	75	3		
Arma de mano adicional	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	+1A, requiere ambas manos	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Centinela de las sombras	12	4	6	3	3	1	5	1	8		Infantería, Elfo, Elfo Silvano	1	
Forestal	12	4	5	3	3	1	5	1	8		Infantería, Elfo, Elfo Silvano	1	

Hombre árbol [285puntos]

Categories: UNIDAD SINGULAR

Rules: Caminantes, Espíritu del bosque, Estrangulamiento, Inflamable, Objetivo grande, Poder del bosque (magia), Terror, Tozudez

Modelo: Hombre árbol

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Hombre árbol	12	5	0	6	6	6	2	5	8	3+	Monstruo, Vegetal, Elfo Silvano	6	

Selection Rules

Acechantes forestales: Las tiradas para impactar por disparo (con HP) a esta unidad tienen un penalizador de -1 adicional (no afecta a proyectiles mágicos ni armas de plantilla como los cañones o las catapultas), adicional a otros penalizadores como Hostigadores, Largo alcance, etc

()

Arcos largos de la guardia del bosque: Los disparos de la Guardia del Bosque se resuelven con F4 a corto alcance. ()

Armas de bailarín: Los Bailarines usan lo que se llama Armas de Bailarín; algunos dos espadas, otros unas espadas y otras unas 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 ignoran la penalización de -1 en la tirada para impactar por mover y disparar (aunque disparen con un arco mágico). ()

Caballería rápida: La unidad puede reformarse en cualquier punto de su movimiento (solo en fase resto de movimientos).

La unidad puede disparar con visión 360 grados (solo en su fase de disparo).

La unidad puede marchar y disparar (con el penalizador habitual de -1 por mover y disparar).

La unidad puede hacer una huida simulada. Cuando declara voluntariamente una huida de una carga, si se reagrupa al turno siguiente, puede mover normalmente como si no estuviera huyendo previamente. ()

Caminantes: Las miniaturas con esta regla especial, cuando usan su movimiento terrestre, tienen la regla especial 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. ()

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). ()

Despliegue forestal: Los Forestales pueden desplegar de tres formas.

1) Como tropa habitual.

2) Como Exploradores, siguiendo todas las reglas habituales de Exploradores (fuera de la línea de visión del enemigo, teniendo en cuenta que en fase de despliegue todas las unidades tienen 360° de visión), pero sin distancia mínima entre el enemigo y ellos.

3) En cualquier punto del campo de batalla a más de 30cm del enemigo (no pueden tener tropas a 30cm o menos). Esto incluye a la vista del enemigo, o en su zona de despliegue. Esta forma de despliegue es al mismo tiempo que los Exploradores.

()

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. ()

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

- Un personaje Espíritu del Bosque no puede unirse a una unidad sin esa regla.

- A una unidad Espíritu del Bosque no se le puede unir un personaje sin esa regla.

- Disponen de una tirada de salvación especial de 5+ contra ataques no mágicos (nunca contra hechizos, armas mágicas, etc.).

- 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.

- Son inmunes a la psicología. ()

Estrangulamiento: Es un ataque de disparo a todos los efectos, salvo que no necesita línea de visión y puede hacerse incluso si el Hombre Árbol (o Milenario) ha marchado (así pues, no puede hacerse contra unidades trabadas en cuerpo a cuerpo, puede hacerse con Aguantar y disparar, le afecta Señor de la Lluvia, etc). Tiene un alcance de 15cm. 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. En caso de aguantar y disparar, también puede hacerla a 360°.

* (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). ()

Hostigadores: Estas miniaturas tienen visión 360 grados y se colocan en formación dispersa (separadas hasta 3 cm entre ellas). Cualquier disparo tendrá un -1 a impactar contra ellas. Ignoran los penalizadores al movimiento del terreno difícil, muy difícil y obstáculos. En vez de marchar, realizan paso rápido (moviéndolo el doble de su capacidad de movimiento) no siendo anulado por tropas a menos de 20 cm, aunque les impide disparar. Estas unidades no obtienen bonificadores al alinearse en combate, ni pueden anular filas del enemigo. No tienen flanco ni retaguardia salvo cuando están trabados. No pueden redirigir unidades enemigas, se adaptan al enemigo que les contacta. ()

Inflamable: Sufre el doble de heridas cuando el ataque que las causa es flamífero. ()

Inmune a psicología: No se ven afectadas por terror, miedo, pánico, furia asesina o cualquier otro efecto psicológico salvo que se indique explícitamente. Además, no pueden declarar huir como reacción a una carga. ()

La cacería salvaje: Si la unidad de Kurnous declara una carga y tiene músico, la unidad Causa Miedo a todos los efectos hasta el inicio de su próximo turno.

()

La ira de Kurnous: Los jinetes tienen A+1 en las rondas de combate que no hayan cargado. ()

Miedo: Esta unidad es inmune a Miedo. Cualquier enemigo que le cargue debe realizar un chequeo de miedo para hacerlo, de fallarlo no moverá ese turno. Al cargar a un enemigo, este realizará un chequeo de miedo. Si lo falla y tiene mayor o igual potencia de unidad podrá quedarse impactando a 6+ esa ronda de combate. Si lo falla y tiene menor potencia de unidad reaccionará huyendo. Cuando una unidad que no causa Miedo pierde un combate ante una unidad que sí lo causa, y tiene menor potencia de unidad, huirá automáticamente sin realizar el chequeo de desmoralización. ()

Objetivo grande: La unidad tiene línea de visión por encima de unidades que no son Objetivo Grande, y las unidades pueden trazar línea de visión hacia ella de la misma forma. Cualquier disparo contra la unidad tiene un +1 a impactar. Las unidades de disparo pueden disparar todas sus filas contra miniaturas con Objetivo Grande. ()

Personajes y exploradores: Los personajes pueden unirse a los Exploradores de la forma habitual como con cualquier otra unidad. Sin embargo, ten en cuenta que un personaje que no sea Explorador no puede desplegar explorando. Esto quiere decir que los personajes con la Estirpe de los Forestales pueden estar en la unidad si ésta despliega de cualquiera de sus 3 formas; un personaje con la Estirpe de los Exploradores puede desplegar explorando (pero no con el método 3 de despliegue), y que los personajes que no tengan la estirpe de los Forestales o Exploradores obligan a la unidad a desplegar como una unidad normal.

()

Poder del bosque (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 portaechizos de nivel de energía 3. (Esto no hace Hechicero al Hombre Árbol, es un objeto portaechizos a todos los efectos). ()

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. ()

Terror: Esta unidad es inmune a Miedo y a Terror. A todos los efectos es como si causara Miedo a unidades que causan Miedo (como si el Terror de uno pasara a Miedo y el Miedo del otro a nada).

Adicionalmente, cualquier miniatura enemiga que al comienzo de su propio turno esté a 15 cm o menos de una fuente de Terror, si no ha realizado un chequeo de Terror antes en la partida, ni es Inmune a Psicología o causa Miedo, debe realizar un chequeo de Terror con 2D6 al liderazgo. Si lo falla huirá automáticamente.

Cuando una unidad carga a algo que cause terror, si no ha realizado un chequeo de Terror antes en la partida, ni es Inmune a Psicología o causa Miedo, debe realizar un chequeo de Terror con 2D6 al liderazgo. Si lo falla huirá automáticamente.

Cuando esta unidad que causa Terror carga a otra unidad, si dicho objetivo no ha realizado un chequeo de Terror antes en la partida, ni es Inmune a Psicología o causa Miedo, debe realizar un chequeo de Terror con 2D6 al liderazgo. Si lo falla huirá automáticamente. ()

Tozudez: Esta unidad no aplica los penalizadores por resolución del combate a los chequeos de desmoralización, por lo que puede emplear su atributo de liderazgo natural. ()

Created with [BattleScribe](#)