








Habilidades especiales y habilidades de subfacción

Habilidades especiales de velocidad

- VERDE**  **CARGA** (*opcional*) este guerrero no puede utilizar la competencia embestida. Da a este guerrero una acción de movimiento cuando no esté en contacto de base con un guerrero enemigo. El guerrero puede mover hasta el máximo de su valor de velocidad y efectuar luego un ataque de combate cuerpo a cuerpo. Este ataque no requiere de una acción adicional.
- ROJO**  **RAPIDEZ** (*opcional*) este guerrero no puede formar parte de una formación de movimiento. Este guerrero puede realizar una acción de movimiento sin utilizar una de tus acciones del turno. Sin embargo sí se considera para todos los efectos que se le ha asignado una acción, y recibe un marcador de acción.
- AZUL**  **LEVITACIÓN MÁGICA** (*opcional*) da a este guerrero una acción especial. Escoge una miniatura objetivo, que no haya recibido una acción este turno y que esté en contacto de base con este guerrero. Mueve la miniatura objetivo hasta 10 pulgadas en cualquier dirección, ignorando terreno y bases de miniaturas. El objetivo no necesita separarse y tú decides su encaramiento. La miniatura objetivo no puede colocarse en terreno bloqueado. El objetivo no puede recibir una acción este turno.
- NARANJA**  **VUELO** este guerrero no puede ser parte de una formación de movimiento ni puede utilizar la competencia tiempo doble. Este guerrero ignora las bases de miniaturas y el terreno bloqueado cuando mueve, aunque no puede acabar su movimiento en terreno bloqueado ni sobre la base de otra miniatura. Este guerrero sólo falla al intentar separarse con una tirada de 1 en el dado.
- AMARILLO**  **ACUÁTICO** este guerrero considera todo el terreno acuático como terreno despejado a efectos de movimiento. Este guerrero no puede utilizar la competencia tiempo doble. Mientras este guerrero ocupe cualquier terreno acuático, obtiene un bonificador de +2 a su valor de defensa contra ataques de combate a distancia que le tengan como objetivo o le puedan afectar.
- NEGRO**  **SIGILO** (*opcional*) cualquier línea de fuego trazada hasta este guerrero que pase a través de terreno obstaculizado o de terreno que proporciona ocultamiento se considera bloqueada.
- GRIS**  **DECIDIDO** (*opcional*) da a este guerrero una acción de movimiento cuando no esté en contacto de base con una miniatura enemiga. El guerrero puede mover hasta el máximo de su valor de velocidad y efectuar luego un ataque de combate a distancia. Este ataque no requiere de una acción adicional.
- MARRÓN**  **GUÍA** (*opcional*) el movimiento de este guerrero no se ve afectado por el terreno obstaculizado. Todas las miniaturas en una formación de movimiento con este guerrero ganan esta habilidad especial.
- ROJO**  **MARCHA FORZADA** (*opcional*) todas las miniaturas en una formación de movimiento con este guerrero utilizan el valor de velocidad de este guerrero en lugar del propio.
- AZUL**  **ÁGIL** (*opcional*) este guerrero puede cambiar su encaramiento en cualquier momento durante tu turno sin recibir una acción. Este guerrero no puede utilizar esta habilidad especial durante la resolución de una acción de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo o de cualquier otra habilidad especial.
- NARANJA**  **FRENESÍ** este guerrero no puede ser parte de una formación de movimiento. Durante tu turno, debes asignar a este guerrero una acción antes de poder dar acciones a otras miniaturas que no tengan Frenesí. Si tienes más guerreros con Frenesí que acciones disponibles, escoge qué guerreros con Frenesí recibirán una acción. Un guerrero con Frenesí no puede ni capturar ni ser capturado. Si este guerrero es un captor cuando gana Frenesí, su cautivo es eliminado.



Habilidades especiales de velocidad (Cont.)

NEGRO X

ACOMETIDA (opcional) este guerrero no puede ser parte de una formación de movimiento y no inflige daño de sacudida. Si, después de mover, el arco frontal de este guerrero está en contacto de base con una o más miniaturas enemigas, inflige 1 de daño a cada una de esas miniaturas después de que hayan tenido su oportunidad de efectuar un giro libre.

GRIS X

CONVOCAR (opcional) da a este guerrero una acción especial cuando no esté en contacto de base con una miniatura enemiga. Reanima a una de tus miniaturas Engendros de Magia eliminadas con un valor en puntos no mayor que el valor en puntos de este guerrero, gira su dial de combate hasta el señalizador de posición inicial y colócala en contacto de base con este guerrero.

AZUL OSCURO X

VUELO PODEROSO (opcional) da a este guerrero una acción de movimiento. Si este guerrero mueve y no se encuentra en el nivel de vuelo alto, escoge una miniatura amiga objetivo —que no haya recibido ya una acción este turno— en contacto de base con este guerrero. El objetivo se mueve con este guerrero debe finalizar el movimiento en contacto de base con él. Al final del movimiento, da al objetivo un marcador de acción si no tiene ninguno o sólo un marcador de acción. El objetivo no puede recibir una acción este turno.

PURPURA X

SUMERGIDO al preparar el campo de batalla, despliega este guerrero después de que todos los jugadores hayan desplegado sus miniaturas sin Sumergido. Este guerrero puede desplegarse en cualquier terreno acuático, aunque no puede desplegar en contacto de base con una miniatura enemiga.

✦ Habilidades especiales de ataque

VERDE X

CURACIÓN (opcional) da a este guerrero una acción de combate cuerpo a cuerpo con una miniatura amiga sin el tipo de daño (🔪) como objetivo. Ni este guerrero ni el objetivo pueden estar en contacto de base con una miniatura enemiga. Todos los modificadores al combate se ignoran. Si el ataque tiene éxito, no causes daño al objetivo; en lugar de ello, cúrale una cantidad de daño igual al valor de daño en combate cuerpo a cuerpo de este guerrero, o tira un dado de seis caras y cura al objetivo una cantidad de daño igual al resultado.

ROJO X

MAESTRO DE ARMAS (opcional) da a este guerrero una acción de combate cuerpo a cuerpo. Si el ataque tiene éxito, tira un dado de seis caras. Utiliza el resultado en lugar del valor de daño en combate cuerpo a cuerpo de este guerrero.

AZUL X

RAYO MÁGICO (opcional) da a este guerrero una acción de combate a distancia contra un único objetivo. Para este ataque, este guerrero considera todo el terreno como terreno despejado a efectos de la línea de fuego, no se aplican modificadores por terreno al objetivo y las bases de las miniaturas no bloquean la línea de fuego. Si el ataque tiene éxito, tira un dado de seis caras. Utiliza el resultado en lugar del valor de daño en combate a distancia de este guerrero.

NARANJA X

LLAMA/RAYO (opcional) da a este guerrero una acción de combate a distancia. Si el ataque tiene éxito, compara el resultado del ataque con el valor de defensa de cada miniatura en contacto de base con el objetivo o los objetivos. Este guerrero inflige 1 de daño a cada miniatura contra la que el ataque tenga éxito.

AMARILLO X

ONDA DE CHOQUE (opcional) da a este guerrero una acción especial. Reduce su valor de alcance a la mitad (redondeando las fracciones hacia arriba).

Haz una tirada de ataque y compara el resultado total con cada miniatura amiga y enemiga que se encuentre dentro del área de efecto de este guerrero.

Inflige 1 de daño por presión a cada miniatura contra la que el ataque tenga éxito. Si sólo hay una miniatura amiga o enemiga en el área de efecto de este guerrero contra la que el ataque tenga éxito, en lugar de ello inflige a la miniatura un daño igual al valor de daño en combate a distancia de este guerrero.



Habilidades especiales de ataque (Cont.)

- NEGRO** **X** **VAMPIRISMO** cuando este guerrero tenga éxito en un ataque de combate cuerpo a cuerpo contra una miniatura objetivo y le cause al menos 1 de daño, este guerrero se cura de 1 de daño.
- GRIS** **X** **CURACIÓN MÁGICA** (*opcional*) da a este guerrero una acción de combate a distancia con una miniatura amiga sin el tipo de daño (☛) como objetivo. El objetivo no puede estar en contacto de base con una miniatura enemiga, aunque puede estarlo con este guerrero. Todos los modificadores al combate a distancia se ignoran. Si el ataque tiene éxito, no causes daño al objetivo; en lugar de ello, tira un dado de seis caras y cura al objetivo una cantidad de daño igual al resultado.
- PURPURA** **X** **GOLPE ATRONADOR** (*opcional*) da a este guerrero una acción de combate a distancia, con una única miniatura enemiga como objetivo. Si el ataque tiene éxito, este guerrero puede seguir atacando a ese mismo objetivo hasta que falle un ataque. Este guerrero tiene un penalizador de -1 a su valor de ataque por cada ataque adicional. Este guerrero tiene un bonificador de +1 a su valor de daño en combate cuerpo a cuerpo por cada ataque después del primero efectuado con éxito.
- VERDE** **X** **PARADA** (*opcional*) cuando este guerrero es el único objetivo de un ataque de combate cuerpo a cuerpo. Tira un dado de seis caras y resta 2 del resultado. Si el resultado es inferior a 1, considéralo 1. reduce el valor de ataque del atacante en una cantidad igual al resultado obtenido sólo para ese ataque.
- ROJO** **X** **VENENO** al comienzo de tu fase de mando este guerrero inflige 1 de daño a cada miniatura enemiga en contacto de base con su arco frontal.
- AZUL** **X** **ATAQUE FURTIVO** (*opcional*) si este guerrero recibe una acción de movimiento y se encuentra en contacto de base con una miniatura enemiga al final de su movimiento, la miniatura enemiga no tiene la oportunidad de ejecutar un giro libre. Si este guerrero recibe una acción de combate cuerpo a cuerpo cuando se encuentra en contacto de base con el arco trasero de una miniatura objetivo, dobla el valor de daño en combate cuerpo a cuerpo de este guerrero para ese ataque.
- NEGRO** **X** **BARRIDO** (*opcional*) este guerrero no puede capturar a otras miniaturas. Cuando este guerrero efectúa un ataque de combate cuerpo a cuerpo, toda miniatura enemiga en contacto de base con su arco frontal es un objetivo. Haz una sola tirada de ataque y compara el resultado del ataque con el valor de defensa de cada objetivo. Este guerrero inflige un daño igual a su valor de daño en combate cuerpo a cuerpo a todos los objetivos contra los que el ataque tenga éxito.
- MARRÓN** **X** **CONTRAATAQUE** (*opcional*) después de que este guerrero sea el objetivo de un ataque de combate cuerpo a cuerpo efectuado sin éxito por una miniatura enemiga en su arco frontal, puede efectuar inmediatamente un ataque de combate cuerpo a cuerpo contra esa miniatura enemiga como objetivo. Este guerrero no recibe un marcador de acción por utilizar Contraataque.
- PURPURA** **X** **CASTIGO** (*opcional*) da a este guerrero una acción de combate cuerpo a cuerpo, con una única miniatura enemiga como objetivo. Si el ataque tiene éxito compara también el resultado total del ataque con los valores de defensa de todas las miniaturas enemigas en contacto de base con el objetivo para determinar si el ataque hubiera tenido éxito también contra ellos. Inflige un daño igual al valor de daño en combate cuerpo a cuerpo de este guerrero a cada miniatura contra la que el ataque tenga éxito. Después de ejecutar esta acción de ataque, inflige a este guerrero 1 de daño por presión.



Habilidades especiales de ataque

VERDE 

TIRO CURVO (*opcional*) este guerrero ignora las bases de las miniaturas a efectos del trazado de la línea de fuego.

AZUL OSCURO 

BOMBARDEO (*opcional*) para detalles de los ataques de bombardeo, ver el Reglamento de Mage Knight.

AZUL OSCURO 


VIGILANCIA (*opcional*) da a este guerrero una acción de combate a distancia, pero no escojas objetivos, determines líneas de fuego ni efectúes ataque alguno. Asigna a este guerrero un marcador de acción y un marcador de Vigilancia. Al comienzo de tu próxima fase de mando, retira el marcador de Vigilancia; este guerrero puede ejecutar entonces la acción de combate a distancia que se le asignó en su pasado turno.

Habilidades especiales de ataque

VERDE 

MALDECIR (*opcional*) da a este guerrero una acción especial y un marcador de Maldición. Una vez, hasta el comienzo de tu próxima fase de mando, puedes escoger una miniatura objetivo amiga o enemiga que haya efectuado una tirada de ataque hasta a 18 pulgadas de este guerrero. El objetivo debe volver a repetir la tirada de ataque. Se utiliza el resultado repetido en lugar del inicial. Retira el marcador de Maldición cuando el objetivo repite la tirada de ataque o al comienzo de tu próxima fase de mando.

GRIS 

CURACIÓN MÁGICA (*opcional*) da a este guerrero una acción de combate a distancia con una miniatura amiga sin el tipo de daño  como objetivo. El objetivo no puede estar en contacto de base con una miniatura enemiga, aunque puede estarlo con este guerrero. Todos los modificadores al combate a distancia se ignoran. Si El ataque tiene éxito, no causes daño al objetivo; en lugar de ello, tira un dado de seis caras y cura al objetivo una cantidad de daño igual al resultado.

AZUL OSCURO 

TORMENTA DE FUEGO (*opcional*) da a este guerrero una acción de combate a distancia, con una única miniatura enemiga como objetivo. Si el ataque tiene éxito compara el resultado total del ataque con el valor de defensa de cada miniatura en contacto de base con el objetivo. Inflinge un daño igual al valor de daño en combate a distancia de este guerrero al objetivo y 1 de daño a cada una de las otras miniaturas contra las que el ataque tuviera éxito.

AZUL OSCURO 

RAYO DE MAGO (*opcional*) da a este guerrero una acción de combate a distancia, con una única miniatura enemiga como objetivo. Si el ataque tiene éxito, tira un dado de seis caras. Utiliza el resultado obtenido en lugar del valor de daño en combate a distancia de este guerrero.

Habilidades especiales de defensa


VERDE 

ARMADURA DE BATALLA este guerrero recibe un bonificador de +2 a su valor de defensa contra los ataques de combate a distancia que le tengan como objetivo o que puedan afectarle.

ROJO 

ARMA DE ASTA si una miniatura enemiga se mueve y esta en contacto de base con el arco frontal de este guerrero tras la oportunidad del giro libre, la miniatura enemiga sufre 1 de daño. La acción de la miniatura enemiga finaliza entonces.

AZUL 

INMUNIDAD MÁGICA este guerrero no puede ser afectado por ninguna habilidad especial con la palabra "Mágico/a" en el nombre, y no puede ser designado como objetivo de ataques de combate a distancia de tipo .



Habilidades especiales de defensa (cont.)

- NARANJA X** **DUREZA** reduce todo el daño inflingido a este guerrero (excepto el daño por presión) en 1.
- AMARILLO X** **DEFENDER** (opcional) cualquier miniatura amiga que esté en contacto de base con este guerrero puede usar el valor de defensa de este guerrero en lugar del suyo.
- NEGRO X** **REGENERACIÓN** (opcional) da a este guerrero una acción especial. Tira un dado de seis caras y resta 2 del resultado. Si el resultado es inferior a 1, considéralo 1. Cura a este guerrero una cantidad de daño igual al resultado.
- GRIS X** **INVULNERABILIDAD** (opcional) este guerrero recibe un bonificador de +2 a su valor de defensa contra ataques de combate a distancia que le tengan como objetivo o que puedan afectarle. Reduce en 2 cualquier daño inflingido a este guerrero. Este guerrero no puede ser curado.
- MARRÓN X** **FORMA FANTASMAL** este guerrero no puede ser el objetivo de ataques de combate a distancia. La base de este guerrero no bloque las líneas de fuego. Este guerrero sólo fracasa al intentar separarse con un resultado de 1 en el dado.
- VERDE X** **INFILTRARSE** (opcional) al preparar el campo de batalla, despliega este guerrero después de que todos los jugadores hayan desplegado sus miniaturas sin Sumergido o Infiltrarse. Este guerrero puede desplegarse en cualquier terreno obstaculizado o terreno que proporcione ocultamiento que se encuentre hasta a su valor de velocidad de distancia de su zona de despliegue en lugar de en ella. Si este guerrero desplegara fuera de su zona de despliegue, asígnale un marcador de acción.
- ROJO X** **ESQUIVA** (opcional) cada vez que este guerrero sea afectado por un ataque de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo, tira un dado de seis caras. Con un resultado de 4 a 6, el ataque no impacta a este guerrero.
- AZUL X** **REPRESALIA MÁGICA** cuando este guerrero recibe daño mayor que 0 por un ataque de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo, inflinge al atacante —o atacante principal, si le dañó una formación de ataque) 1 de daño.
- NEGRO X** **INVISIBILIDAD LIMITADA** (opcional) este guerrero no puede ser el objetivo de ataques de combate a distancia.
- MARRÓN X** **ATERRORIZAR** (opcional) cuando un jugador oponente mueve una miniatura no Heroica de modo que entrara en contacto de base con este guerrero, ese jugador debe tirar un dado de seis caras. Con un resultado de 1 ó 2, la miniatura no puede entrar en contacto de base con este guerrero este turno. Este guerrero no se ve afectado por esta habilidad especial en otros guerreros.
- NARANJA X** **MALDITO** cuando este guerrero se ve afectado por una acción de una miniatura con el tipo de ataque varita mágica (☞☛), inflinge 1 de daño a este guerrero tras haber ejecutado la acción.
- AZUL OSCURO X** **Resistencia a conjuros** (opcional) cuando este guerrero se ve afectado por una acción de una miniatura con el tipo de ataque varita mágica (☞☛), reduce el valor de ataque del atacante en 3



Habilidades especiales de daño

- X X** **POSICIÓN INICIAL** un guerrero con esta habilidad especial debe desplegarse mostrándola en su dial de combate. El cuadrado de esta habilidad especial podría estar dividido, mostrando el color de otra habilidad especial, que se aplicaría también según indica su descripción. Cuando este guerrero es curado, no gires su dial de combate más allá de esta habilidad especial. Si este guerrero es reanimado mediante las habilidades especiales Nigromancia o Convocar o con la habilidad de subfacción Revivificador, todas las frases “señalizador de posición inicial” se refieren a este punto en las descripciones de esas habilidades especiales mientras dure la acción.
- ROJO X** **BERSERK** este guerrero no puede recibir acciones de combate a distancia, no puede ser capturado ni puede capturar a otra miniatura. Si este guerrero es un captor cuando gana Berserk, su cautivo es eliminado de inmediato.
- AZUL X** **MEJORA MÁGICA** (*opcional*) cualquier miniatura amiga en contacto de base con este guerrero recibe un bonificador de +1 a su valor de daño en combate a distancia al recibir una acción de combate a distancia. Mejora mágica no puede utilizarse para mejorar la curación.
- NARANJA X** **FURIA DE COMBATE** este guerrero no puede ser capturado y no puede capturar a otra miniatura. Si este guerrero es un captor cuando gana Furia de combate, su cautivo es liberado de inmediato.
- AMARILLO X** **DESMORALIZADO** este guerrero sólo puede recibir acciones de movimiento. Este guerrero nunca puede moverse a contacto de base de una miniatura enemiga. Este guerrero no puede controlar un objetivo. Las miniaturas enemigas sólo fracasan al intentar separarse de este guerrero con un resultado de 1 en la tirada del dado.
- NEGRO X** **NIGROMANCIA** (*opcional*) da a este guerrero una acción especial. No puede estar en contacto de base con una miniatura oponente. Reanima una de tus miniaturas eliminadas (excepto una miniatura de dial múltiple o un titán) y gira su dial de combate hasta el señalizador de posición inicial. Tira un dado de seis caras; con un resultado de 1 a 3, gira el dial de combate de esa miniatura un número de veces igual al resultado en el sentido de las agujas del reloj. Si no muestra tres calaveras en el valor de combate, coloca a la miniatura en el campo de batalla en contacto de base con este guerrero. Con un resultado de 4 a 6, retírala de la partida. No gires el dial de combate en el sentido de las agujas del reloj para las miniaturas con las palabras Zombie [Zombi] o Skeleton [Esqueleto] en sus nombres, ya que éstas siempre vuelven al juego en sus posiciones iniciales.
- GRIS X** **COMANDANTE** este guerrero no puede ser capturado. Al comienzo de tu fase de mando, tira un dado de seis caras. Con un resultado de 6, añades una acción al total de acciones que tienes este turno. Además, al comienzo de tu fase de mando, toda miniatura amiga Desmoralizada que esté en contacto de base con este guerrero cura 2 de daño.
- PURPURA X** **GOLPE APLASTANTE** cuando este guerrero efectúa un ataque de combate cuerpo a cuerpo, ignora las habilidades especiales de defensa de todas las miniaturas objetivo mientras dure el ataque.
- AZUL OSCURO X** **DRENAJE DE VIDA** (*opcional*) cuando este guerrero tiene éxito en un ataque de combate a distancia contra una miniatura objetivo e inflige al menos 1 de daño, este guerrero se cura de 1 de daño.



Habilidades especiales de daño (cont.)

VERDE



MANITAS (*opcional*) da a este guerrero una acción de combate cuerpo a cuerpo con una miniatura amiga con el tipo de daño (🔧) como objetivo. Ni este guerrero ni el objetivo pueden estar en contacto de base con una miniatura enemiga. Todos los modificadores al combate se ignoran. Si el ataque tiene éxito, cura al objetivo una cantidad de daño igual al valor de daño en combate cuerpo a cuerpo de este guerrero. El objetivo no puede ser curado si aparece en su dial de combate un señalizador de reparación o el señalizador de posición inicial.

ROJO



PERFORAR cuando este guerrero efectúa un ataque de combate a distancia, ignora las habilidades especiales de defensa de todas las miniaturas objetivo mientras dure el ataque.

AZUL



HELOR MÁGICO (*opcional*) da a este guerrero una acción de combate a distancia. Si el ataque tiene éxito contra una o más miniaturas enemigas con ningún marcador de acción o con sólo uno, tira un dado de seis caras. Con un resultado de 4 a 6, asigna a cada objetivo un marcador de acción. Si un objetivo recibe un segundo marcador de acción, ese objetivo es presionado.

NEGRO



CONFUSIÓN MÁGICA (*opcional*) da a este guerrero una acción de combate a distancia, con una única miniatura enemiga como objetivo. Si el ataque tiene éxito, el objetivo no recibe daño. Trata al objetivo como si se le hubiera dado una acción de movimiento, pero tú controlas la acción. El objetivo no puede mover hasta entrar en contacto de base con una miniatura amiga de este guerrero. No pueden cancelarse ninguna de las habilidades especiales del objetivo mientras resuelves esta acción. No des al objetivo un marcador de acción por esta acción, y no recibe daño por presión.

MARRÓN



LIDERAZGO (*opcional*) si este guerrero no tiene ningún marcador de acción, cuando se da una acción a una miniatura amiga hasta a 10 pulgadas de este guerrero y hay una línea de fuego despejada entre este guerrero y la miniatura, puedes dar a este guerrero el marcador de acción en lugar de asignárselo a la miniatura amiga.

PÚRPURA



INMOVILIZAR (*opcional*) da a este guerrero una acción de combate a distancia contra una única miniatura objetivo. Si el ataque tiene éxito no inflige daño al objetivo. En lugar de ello, si el objetivo no tiene ningún marcador de acción o con sólo uno, tira un dado de seis caras. Asigna al objetivo un marcador de acción. Si el objetivo recibe un segundo marcador de acción, es presionado.

Habilidades de subfacciones

Imperio Atlante



Nukleogólem

REPARACIÓN DE CAMPO da a este guerrero una acción de combate cuerpo a cuerpo con una miniatura amiga con el tipo de daño (xxx simbolito de gólem) como objetivo. Todos los modificadores al combate se ignoran. Si el ataque tiene éxito, y el objetivo no se encuentra en su posición inicial, cura al objetivo 1 de daño. Ignora cualquier señalizador de reparación en el dial de combate del objetivo a efectos de esta curación.



Legión Imperial

ÁNIMO si este guerrero está Desmoralizado al comienzo de tu fase de mando, cúrale 2 de daño. Si este guerrero es captor al comienzo de tu fase de mando, puede eliminar a su cautivo sin recibir una acción de combate cuerpo a cuerpo.

Revolucionarios de la Pólvora Negra



Espinas Sanguinas

TIRADOR este guerrero puede cambiar su encaramiento durante tu turno sin recibir una acción. Cuando este guerrero efectúa un ataque de combate a distancia, reduce el valor de defensa de cada miniatura objetivo en 2 para ese ataque.



Norteños

RECONOCIMIENTO si al menos la mitad del total de construcción de tu ejército está compuesto por miniaturas de los Norteños, puedes revelar dos cartas de terreno en lugar de una durante la preparación del campo de batalla. Una vez todos los jugadores hayan revelado sus cartas, escoge una de las tuyas para utilizarla y retira la otra del juego.

Cruzados Oscuros



Oradores de la Muerte

REVIVIFICADOR (opcional) al comienzo de tu fase de mando, si este guerrero no está Desmoralizado, asígnale una acción especial. Reanima una de tus miniaturas eliminadas (excepto una miniatura de dial múltiple o un titán), gira su dial de combate hasta el señalizador de posición inicial y colócale hasta a 10 pulgadas de este guerrero, en tierra. La miniatura eliminada actúa como amiga de tu ejército mientras permanezca en el campo de batalla. Cuando finaliza tu fase final, retírala de la partida.



La Orden de Vladd

VAMPIRISMO cuando este guerrero tiene éxito en un ataque de combate cuerpo a cuerpo contra una miniatura objetivo e inflinge al menos 1 de daño, este guerrero se cura de 1 de daño.

Señores Elfos



Ejércitos Libres

MARCHA FORZADA todas las miniaturas de los Ejércitos Libres en una formación de movimiento con este guerrero utilizan el valor de velocidad de este guerrero en lugar del propio.



Señores de los Templos

DEFENSA GALANTE cualquier miniatura de los Señores de los Templos amiga que esté en contacto de base con este guerrero puede usar el valor de defensa de este guerrero en lugar del suyo.

Caciques Orcos



Colmillo Roto

TEMERARIO cuando este guerrero tiene éxito en un ataque de combate cuerpo a cuerpo, puedes inflingirle 1 de daño por presión para incrementar su valor de daño en combate cuerpo a cuerpo en 1. si esto no elimina al guerrero o le hace quedar Desmoralizado, puedes seguir infligiéndole daño de presión para incrementar su valor de daño en combate cuerpo a cuerpo todas las veces que quieras para este ataque.



Caciques de la Sombra

ACECHAR reduce cualquier daño (excepto el daño por presión) inflingido a este guerrero en 1. cuando este guerrero se encuentra en terreno que proporciona ocultamiento, incrementa su valor de defensa en 1.