

## GUARDIANES ELFOS SILVANOS

### Elección de Guerreros

Una banda de Guardianes Elfos Silvanos debe de estar compuesta por al menos 3 jugadores. Dispones de 500 coronas de oro para organizarla. El número máximo de jugadores nunca podrá superar los 12.

Cazador: tu banda debe de incluir un Cazador, ¡Ni más, ni menos!

Encantador: tu banda puede incluir un único Encantador.

Centinela: tu banda puede incluir un único Centinela.

Exploradores del Bosque Profundo: tu banda puede incluir un máximo de dos Exploradores.

Guardia del Bosque: tu banda debe de incluir entre uno y cuatro Guardias del Bosque.

Guerreros del Claro: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros del Claro.

Forestales: tu banda puede incluir un máximo de dos Forestales.

Guardabosques: tu banda puede incluir un máximo de dos Guardabosques.

### Héroes

1 Cazador: 85 coronas de oro

0-1 Encantador: 55 coronas de oro

0-1 Centinela: 85 coronas de oro

0-2 Exploradores del Bosque Profundo: 55 coronas de oro

### Secuaces

1-4 Guardia del Bosque: 40 coronas de oro

Guerreros del Claro: 35 coronas de oro

0-2 Forestales: 75 coronas de oro

0-2 Guardabosques: 60 coronas de oro

## Magia del Bosque

– Raíces Enredadas: Coste 40 coronas

Elige a un enemigo. Ese jugador, una vez recibido el impacto del hechizo no podrá efectuar ningún movimiento, ni moverse por cualquier circunstancia, hasta que reciba un impacto.

- Fuegos Fatuos: Coste 40 coronas

Ese jugador se verá irremediabilmente atraído por unos fuegos fatuos. A partir de ese momento, su movimiento lo controlarás tu, pero no puede hacer cargas, ni tampoco disparar. Ten en cuenta que esto NO te permite hacer que la miniatura intente suicidarse tirándose desde un borde mientras persigue a los fuegos. Para que sea efectivo se deberá interpretar de manera correcta el efecto de los fuegos fatuos. Solo se puede usar fuera de combate.