[**Unidades: 2**](#_ntfcqzlf9xim)

[Humanos: 2](#_xn8mtd3bgpdc)

[Orcos: 3](#_nkgx1so6swbc)

[Elfos: 4](#_5zfc5idn1h7x)

[Enanos: 5](#_es5pklbn6zy)

[No Muerto: 6](#_ge8286e8wz54)

[**Cartas: 6**](#_lk4gi0rn9mi6)

[Comunes: 6](#_nn1ul0ug0w4h)

[Humanos: 7](#_83h041vs5t60)

[Elfos: 7](#_zbfrhd7dr17f)

[Orcos: 7](#_uvx65gkk2ghx)

[No-Muertos: 7](#_bsbbtom32hg1)

[Enanos: 7](#_txqpfhftyx70)

# Unidades:

Nombres provisionales y stats provisionales:

## Humanos:

Unidades Básicas:

Espadero Recluta y novato> Armadura Media

Espadero Veterano> Armadura Pesada

Recluta Espadero (1,3)>Espadero novato(3,5)>Espadero Veterano(5,8), Escudado

Recluta Hachero(2,1)>Hachero novato(4,2)>Hachero Veterano(8,4) Armadura Media

Recluta Lancero(2,1)>Lancero novato(3,2)>Lancero Veterano(6,4), Veterano: Escudado Armadura Media

Bandido(2,2) Saquear, Armadura Media

Jinete (2,2)>Caballero(3,5) Rápido Armadura Media

Arquero(3,1)> Ballestero(7,3) Ballestero: Recarga Armadura Media

Novicio(4,1)>Mago(6,2) Recarga Armadura Ligera

Clérigo(0,4) Sana,Regeneración Armadura Ligera

Unidades Especiales:

Cruzado(7,6) Armadura pesada

Caballeros(Pegasos)(6,7) Aereo Armadura Media

Archimago(10,4) Recarga Armadura Ligera

Maestro de armas (Espada y escudo)(5,10) Armadura Pesada

Maestro de armas (Hacha a dos manos)(6.6) Ataque x2 Armadura Media

Maestro de armas (Lanza )(7,6) Armadura Media

Sacerdote de batalla(4,6) Sana, Regeneración Armadura Media

Recaudador de impuestos(1,4) Ganas mas x de oro por turno Armadura Ligera

Heroes?:

## Orcos:

Unidades Básicas:

Goblin(Lanza) (2/2)>Hobgoblin(Lanza)(4,5)

Orco(Hachas) (3/2)>Orco(Hacha a dos manos)(6/4)

Orco(Espadas)(2,3)>Orco(Espada a dos manos)(5/5)

Chicoz Grandez (6/6)

Jinete goblin(de lobos) (2/2) Rápido

Arquero goblin(2/1)>Arquero hobgoblin(3/2)> Arquero hobgoblin(Puntas envenenadas)(5/3)

Chamán(6/2) Sanar, Regeneración,Recarga Invoca 1 Lobo espiritual

Unidades Especiales:

Troll(6/8) Regeneración

Jinetes(Arañas)(5/5) Envenenan + Rápido

Gran Chamán(8/5) Sanar, Regeneración,Recargar, Invocar 2 Lobos espiritual

Lobo espiritual (2/1) Espíritu

Ogros(12/10) Lento, Grande

Saqueadores(Jinetes Orcos de Lobos gigantes)(4/5) ataque x2 y Saquear

Heroes?:

## Elfos:

Unidades Básicas:

Guardia(Lanza) (2/3)> Guardia(Agujas)(5/4) Rápidos

Guardia(Espadas)(2/3)> Guardia(Espadas largas)(5/5)

Driada(1/2)

Exploradores(4/2)

Guardabosques(Espada y Arco) (5/4)

Guardabosques(Lanza y Arco) (5/4)

Jinete(2/2) Rápido

Arquero(3,1) > Arquero(Puntas mágicas)(5/3)

> Arquero(Puntas envenenadas)(5/3)

> Arquero(Puntas de fuego)(5/3)

Arqueros(Alces)(4/3) Rápido

Druida(3/5) Sanación, Regeneración, Invoca 2 Driada

Unidades Especiales:

Jinetes(Alces)(5/5) Rápido

Arqueros(Águilas) Rápidos Aéreo

Archidruida(6/7) Sanación, Regeneración Invoca 3 driada

Antárbol(10/10) Lento, Grande

Guardas élficos(Doble espada)(4/6) Ataque x2, Rápidos

Heroes?:

## Enanos:

Unidades Básicas:

Todas las unidades melee, menos mineros y matadores, tienen armadura pesada(+3 def)

Enano(Hacha)(2/3)>Enano(Hachas dobles)(4/4) Ataque x2

Minero(Pico=Hacha)(1/3)>Minero(Pico + Mochilas explosivas)(2/4) Lanza Explosivos.

Matadores(5/3) Anti-Grandes

Guerreros del clan(Hacha)(4/5)>Barbaslargas(Hacha)(6/7)/barbaslargas(Hachas largas)(8/6)

Ingeniero(1/3) Reparar

Arqueros(2/1)>Exploradores(4/3)

Ballesteros(4/2)>Ballestero(Puntas explosivas)(5/3) Recarga, Explosion.

Fusileros(5/4) Recarga+Perforación

Unidades Especiales:

Girocoptero(3/5) Aéreo, Mecánico.

Martillador(Martillo=Hacha)(6,6)

Tanque a vapor(8/5) Mecánico, Grande, Rápido, Ataque distancia recarga, mientras recarga puede atacar la mitad a melee

Guardia Pétrea(Estatuas)(10/10) Lento, Grande, Mecánico

Herrero runico(hacha)(8/6): Proporciona diferentes buffos a los aliados

Heroes?:

## No Muerto:

Unidades Básicas:

Zombis(1,3)

Esqueletos(Lanzas)(2,1)

Esqueletos(Espada)(2,2)

Esqueletos(Arco)(3,1)

Esqueletos(Jinetes)(3,2) Rápida

Unidades Especiales:

Gules(4,5)

Esqueletos(Espada+Armadura)(4,6)

Nigromante(3,5) Invocar unidades básicas

Golem de huesos (8,8) Lento, Grande

Espectro(3,2) Espíritu

Espectro(Jinete)(4,4) Espíritu

Vampiro(4,4) Robar Vida

Gargola(Aérea) (3,4) Regeneración.

Heroes?:

# Cartas:

## Comunes:

* Ascenso: Asciende automáticamente una unidad.
* Reparar: Cura 1/2/3 vida a una unidad mecánica.
* Curar: Cura 1/2/3 vida a una unidad, a no ser que sea un no-muerto en este caso le hace x daño.
* Envenenar: Envenena 2/3/4 turnos, además de quitar regeneración. hace x de daño por turno pero al finalizar el turno se reduce en 1.
* Regeneración: Se cura 2/3/4 cada turno, quita envenenar, se reduce en 1 cada turno.
* Salva de flechas: Hace 1/1/2 de daño por cada unidad a distancia que esté en el campo de batalla.
* Reformar: Permite cambiar la posición de 1 o 2 unidades sin que pierdan el turno.
* A la carga: Todas las unidades melee obtienen +2 al ataque

## Humanos:

* Milicia: Invoca 2 lanceros 1/1 y un arquero 2/1, al final del turno estos abandonan el campo de batalla.
* Recaudar impuestos: Recibes 500 de oro
* Comercio: Puedes robar tantas cartas como 100 de oro quieras gastar: Ejemplo: Puedes gastar 400 de oro para robar 4 cartas. O puedes vender 1 carta por 50 Oro, puedes vender tantas como quieras.
* Suministros médicos: Recibes 2 cartas de curación

## Elfos:

* Absorber los vientos de maná: Recibes 500 de Mana
* Crecimiento abrumador: Invocas 3 driadas 1/1, al final del turno desaparecen.
* Cambio de puntas de flecha: Cambia el tipo de flecha de una unidad con ataque a distancia.

## Orcos:

* Ya llegan más chicoz: Aparecen 3 orcos con espadas, al final del turno así como vienen se van.
* WAAAAAAAAGH: +3 de ataque a las unidades melee durante un turno.
* Montaña de cosas brillantes: Recibes 500 de chatarra.

## No-Muertos:

* Cosechar almas: Recibes 500 Almas
* Alzar los muertos: Se alzan 1 zombie 1/2, un esqueleto con espada 1/1 y 1 arquero esqueleto 1/1.
* Danza macabra: +2 de daño a todas las unidades no-muertas.

## Enanos:

* Nueva veta de mineral: Recibes 500 minerales.
* Llamada de los Duni: Invoca 2 unidades de enanos con hachas 1/2 y un ballestero 2/1.
* Hasta el último Enano: +3 de ataque a todas las unidades melee.