

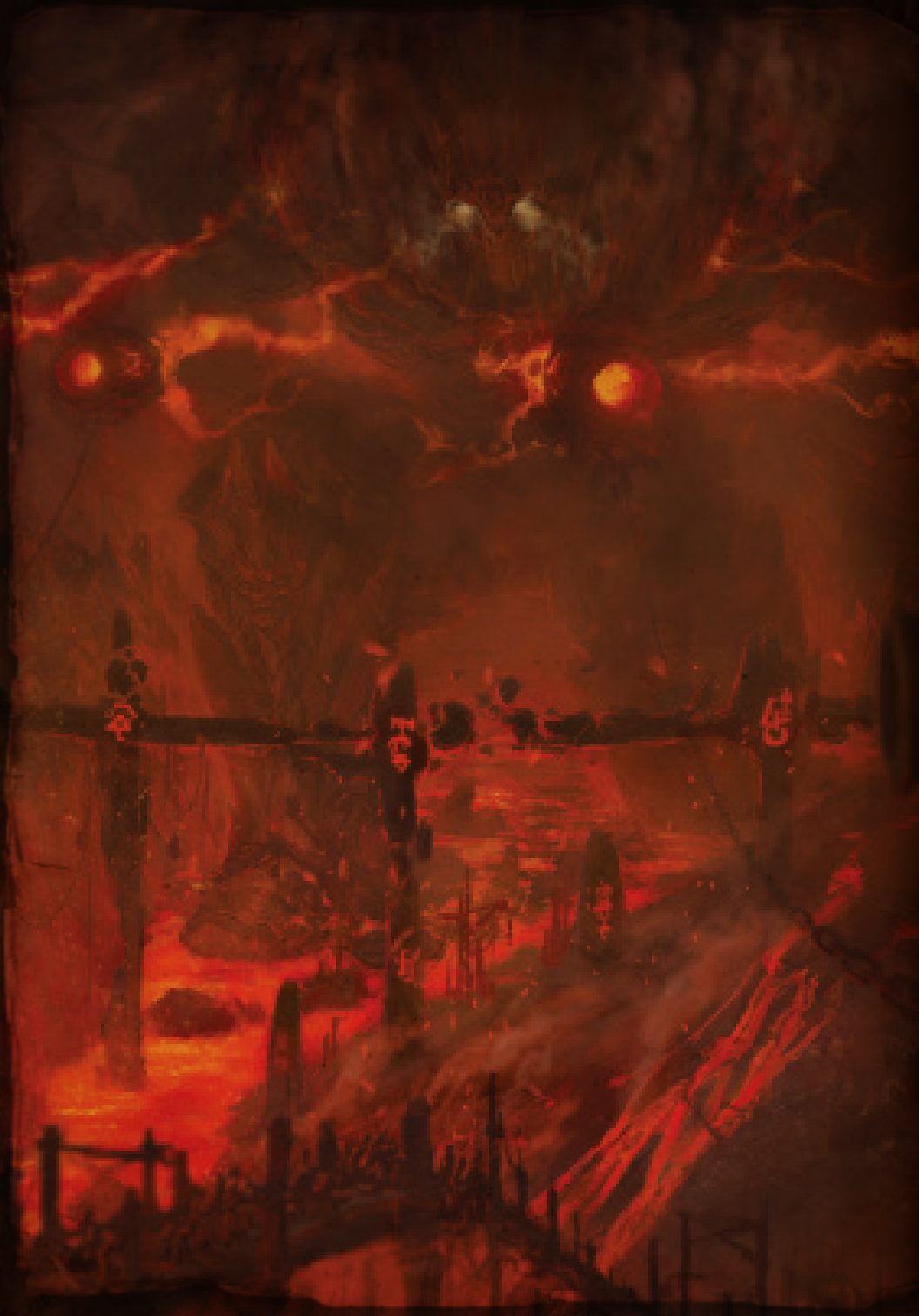
CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



HUNDRED KINGDOMS

Army List



LISTA DE EJÉRCITO

LAS REGLAS A CONTINUACIÓN TE MOSTRARÁN CÓMO LAS MINIATURAS Y LAS BANDAS DE GUERRA INTERACTÚAN ENTRE SÍ Y CON EL ENTORNO. ESTOS CAPÍTULOOS TE ENSEÑARÁN CÓMO ACTIVAR TUS BANDAS DE GUERRA, CÓMO MOVERLAS Y CÓMO ENTABLAR COMBATE CON ELLAS.

LISTAS DE EJÉRCITO

La fuerza que traes al campo de batalla se elige usando una lista de ejército. Para ayudar a asegurarte de que estás jugando un juego justo y equilibrado, estas listas de ejército se eligen con valores de puntos iguales.

VALOR DE PUNTOS

Cada Soporte en un juego de Conquest tiene un valor en puntos, que representa su valor total en el campo de batalla. Los Soportes con valores de puntos más altos son generalmente mejores o más flexibles combatientes mientras que aquellos con valores de puntos más bajos son menos efectivos o son útiles en un conjunto limitado de circunstancias. El valor de puntos del Ejército es igual al valor total de puntos de cada Soporte en su Ejército, más los de cualquier mejora que se haya comprado para esos Soportes. Cuanto mayor sea el valor de puntos, más letal será el ejército que hayas seleccionado. Al elegir ejércitos con valores de puntos iguales, tú y tu oponente pueden garantizar una batalla justa y desafiante.

TAMAÑO DE BATALLA

Por defecto, recomendamos batallas con un valor de 2000 puntos; esto generalmente da suficiente matanza para una noche de juegos. Sin embargo, no hay nada que te impida elegir un tamaño más grande o más pequeño para tu confrontación. De hecho, los juegos más pequeños de 1000 puntos son una forma excelente de aprender las reglas

ARMANDO UN EJÉRCITO

Un Ejército consta de dos tipos de entidades: Soportes de Personajes y Regimientos. Puedes incluir cualquier número de cualquiera de ellos en tu Ejército, los cuales están sujetos a las siguientes reglas:

EL SEÑOR DE LA GUERRA

Debes incluir un Soporte de Personaje para que sea tu Señor de la Guerra -tu avatar en el Campo de Batalla.

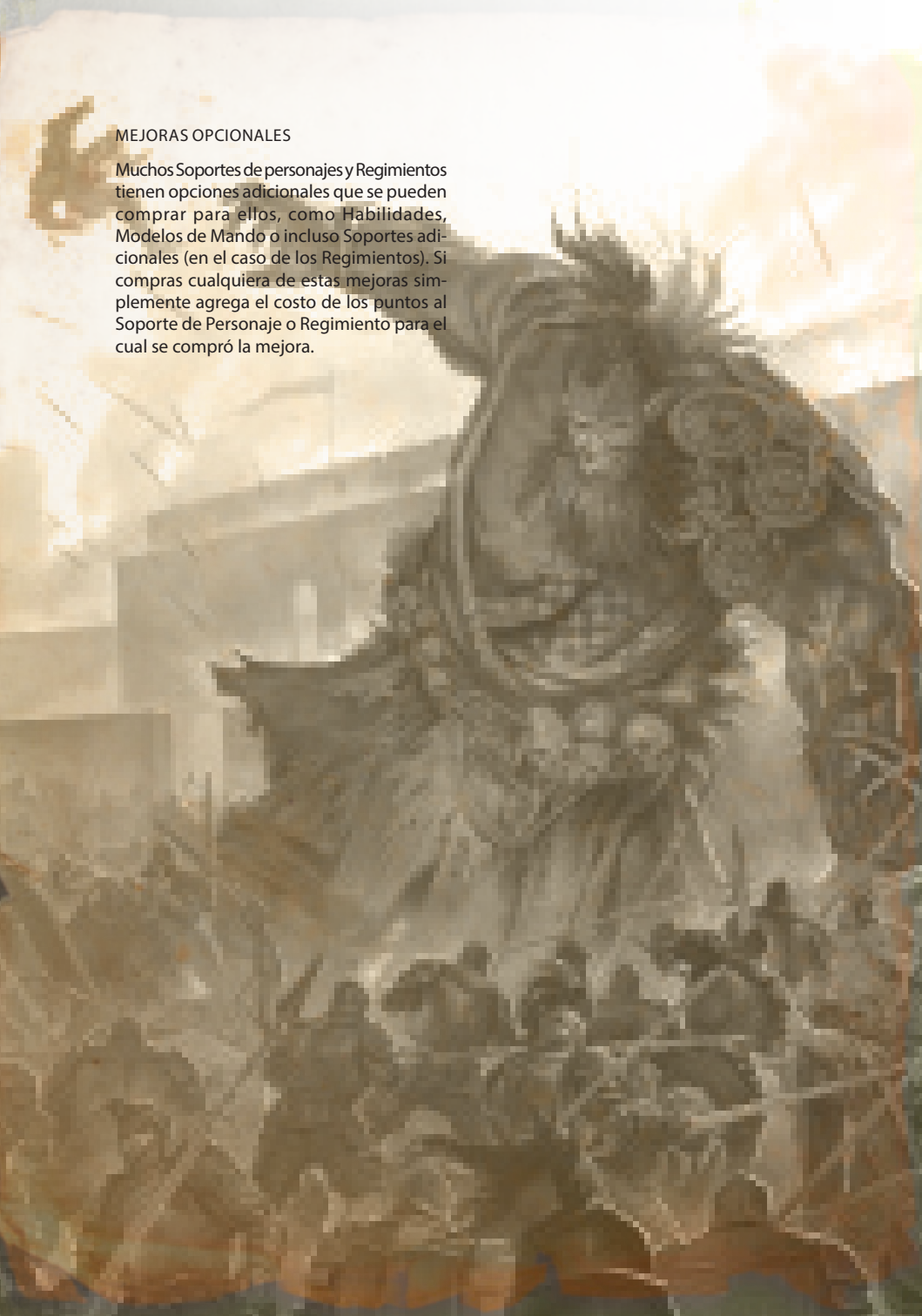
BANDAS DE GUERRA

Cada Soporte de Personaje de tu Ejército (incluido el Señor de la Guerra) debe ir acompañado de una Banda de Guerra de Regimientos. Normalmente tendrás una selección de Regimientos para elegir, pero siempre debes incluir un Regimiento del mismo tipo. Por ejemplo - Infantería, Caballería o Bruto- de tu Soporte de Personaje para asegurarse de que tengan un Regimiento para unirse al comienzo de la batalla.

Cada Regimiento se extrae de la sección de Regimientos en la Lista de Ejército. Además, según el Soporte de Personaje para el que se elija el regimiento, contará como una opción Pilar o Restringida. Cada Banda de Guerra de un Soporte de Personaje tiene un permiso de Regimiento de 4 Regimientos. Una Banda de Guerra puede incluir tantas opciones de Pilar como lo permita su apartado de Banda de Guerra. Las opciones Restringidas son más limitadas, como sugiere el nombre. Cada Banda de Guerra solo puede incluir dos opciones restringidas de todas las opciones presentadas. Pueden ser dos del mismo Regimiento o dos Regimientos diferentes de la lista. Como restricción adicional, debe incluir una opción de Pilar por cada opción Restringida en tu Ejército. Por lo tanto, una Banda de Guerra que incluya dos opciones restringidas siempre tendrá al menos dos opciones Pilar también. Ten en cuenta que un regimiento puede ser una opción Pilar para un tipo de Personaje y una opción Restringida para otro; verifica la entrada de la Lista de Ejército del Personaje para estar seguro.

MEJORAS OPCIONALES

Muchos Soportes de personajes y Regimientos tienen opciones adicionales que se pueden comprar para ellos, como Habilidades, Modelos de Mando o incluso Soportes adicionales (en el caso de los Regimientos). Si compras cualquiera de estas mejoras simplemente agrega el costo de los puntos al Soporte de Personaje o Regimiento para el cual se compró la mejora.



REGLAS DE EJÉRCITO

Este Ejército sigue las Reglas específicas de facción adicionales que se ven a continuación:

ADAPTABILIDAD A LA ADVERSIDAD

Al crear su lista de ejército, puede seleccionar uno de los siguientes rasgos. Si lo haces, se considera que todos los Regimientos y Personajes de tu ejército tienen ese rasgo.

Veteranos: Puede designar cualquier número de Regimientos de su Ejército para que sean Veteranos. En un Regimiento de Veteranos, todos los Modelos de Oficial cuestan el doble de puntos. Cuando se agrega un Modelo de Oficial a un Regimiento con un Líder y un Portaestandarte, elige si el Regimiento agregará +1 a su Característica de Choque o Volea (hasta un máximo de 4).

La modificación de las Características de un Regimiento de Veteranos y el pago de los costos adicionales de los Modelos de Oficiales se realiza al crear su Lista de Ejército. La restricción en el máximo de 4 en Choque y Volea solo se aplica durante la creación de listas.

Entrenamiento Implacable: Todos los Soportes de Infantería en el Ejército obtienen la Regla Especial Apoyo (2). Si un Soporte ya tiene la regla especial Apoyo (X), obtiene la regla especial Apoyo (+1) en su lugar.

ALIANZAS DINÁSTICAS

Al crear su Lista de ejército, puede seleccionar un Señor de la guerra adicional. Este segundo Señor de la Guerra debe ser una Entrada diferente a su primer Señor de la Guerra, y cuenta como un Señor de la Guerra a efectos de puntuación.

El Noble Lord y el Mounted Noble Lord se consideran la misma Entrada a efectos de las Alianzas Dinásticas, al igual que el Mounted Priory Commander y el Order of the Sword Priory Commander.

Solo puedes activar una habilidad de Supremacía por fase de Supremacía, independientemente del número de Señores de la Guerra en tu Lista de Ejército.





HABILIDADES DE SUPREMACÍA

Cada tipo de Personaje otorga una Habilidad de Supremacía diferente si es elegido como tu Señor de la Guerra.

IMPERIAL OFFICER

Despliegue Rápido: durante tu Fase de Refuerzos, elige hasta dos Regimientos de Infantería amigos por Ronda que actualmente no estén en el Campo de Batalla y después de tirar para obtener refuerzos, obtendrán la regla especial Vanguardia. Esta Habilidad de Supremacía siempre se considera activa independientemente de si el Soporte de Personaje se encuentra actualmente en el Campo de Batalla o ha sido destruido.

NOBLE LORD

Rapidez a Caballo (Noble Lord de Caballería): Mientras este Soporte de Personaje está en el Campo de Batalla, todos los Regimientos de Household Knight obtienen la Regla Especial Impacto (+1) y Relanzan las tiradas fallidas de "6" al resolver Ataques de Impacto. Esta Habilidad de Supremacía siempre se considera activa.

Bestias de Hombres (Noble Lord de Infantería): Mientras este Soporte de Personaje esté en el Campo de Batalla, todos los Regimientos de Infantería Amigos dentro de "8" de este Soporte de Personaje pueden Repetir tiradas no modificadas de "6" al hacer Tiradas de Defensa. Además, también pueden Repetir tiradas para Impactar de "6" sin modificar durante las Acciones de Choque. Esta Habilidad de Supremacía siempre se considera activa.

MOUNTED PRIORY COMMANDER/ORDER OF THE SWORD

La Primera Bendición: Una vez por batalla, cuando se activa esta fase de Supremacía, todos los Regimientos de la Banda de Guerra del Priory Commander ganan la Regla Especial "Bendito" para esta Ronda. Los Regimientos que ya tienen la Regla Especial Bendito ganan +1 en su Característica de Ataque o ganan la Regla Especial Endurecido (+1) en esta Ronda.

THEIST PRIEST

El Espíritu Brilla: Una vez por batalla, hasta el final de la Ronda, las Acciones de Lanzamiento de Hechizos realizadas por Soportes de Personaje Amigos con la Regla Especial Sacerdote (X), teniendo como objetivo el Regimiento al que este Señor de la Guerra está actualmente unido, también afectan a todos los Regimientos Amigos con la Regla Especial Devoto en el Campo de batalla. Si el Soporte de Personaje lanza Divine Sanction, todos los Regimientos Amigos con la Regla Especial Devoto se benefician de sus efectos pero no realizan Acción de Duelo.

CHAPTER MAGE

Glifos Protectores: Los lanzadores de conjuros enemigos que seleccionen un regimiento amigo como objetivo de su acción de lanzamiento de conjuros cuentan como afectados por la "interferencia enemiga". Además, cuando este Soporte de Personaje realiza una Acción de Lanzamiento de Hechizos, si intenta lanzar un Hechizo con un Alcance de "Propio", el Hechizo cuenta como si tuviera un Alcance de 8" para esta Acción de Lanzamiento de Hechizos. Esta habilidad de Supremacía siempre se considera Activa.



PERSONAJES

Puedes incluir cualquier número de Soportes de Personaje, pero al menos un Soporte de Personaje debe estar incluido como tu Señor de la guerra.

IMPERIAL OFFICER

90 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Imperial Officer	Infantería	-	5	2	2	4	4	3	3	0

Reglas Especiales: **Fuerza de Avanzada**

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soporte: 1

Opciones:



Reliquias Familiares: Puede tener **dos** Reliquias Familiares al costo de puntos indicado.

Ejercicios de Campo de Batalla: Puede seleccionar hasta dos de los siguientes Ejercicios de Campo de Batalla sin costo adicional, y el Regimiento al que actualmente está unido este Soporte de Personaje puede resolver dos Evento de Robos durante su Activación.

1) Prepárense para el impacto: El Regimiento al que este Soporte de Personaje está actualmente unido gana el Evento de Robo Bastión (1). Soportes de Personaje unidos actualmente no reciben el Evento de Robo.

2) Sobre sus Pies: El Regimiento al que este Soporte de Personaje está actualmente unido gana el Evento de Robo Redoblar el Paso. Soportes de Personaje unidos actualmente no reciben el Evento de Robo.

3) Disparen Primero, Apunten Después: El Regimiento al que este Soporte de Personaje está actualmente unido gana el Evento de Robo de Disparar y Avanzar. Soportes de Personaje unidos actualmente no reciben el Evento de Robo.

4) Apunten a la Cabeza: El Regimiento al que este Soporte de Personaje está actualmente unido gana el Evento de Robo de Volea Asesina. Soportes de Personaje unidos actualmente no reciben el Evento de Robo.

Banda de Guerra:

Pilar:
Militia
Militia Bowmen
Imperial Ranger Corps
Men-at-Arms
Mercenary Crossbowmen

Restringido:
Gilded Legion
Hunter Cadre
Steel Legion

Maestrías: Táctica, Combate

NOBLE LORD

90 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Noble Lord	Infantería	-	5	1	3	4	4	3	3	0

Reglas Especiales Ninguna

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soporte: 1



Opciones:

Reliquias Familiares: Puede tener una sola Reliquia Familiar al costo de puntos indicado.

Artes de Armas: Puede seleccionar **dos** de las siguientes Artes de Armas, obteniendo la(s) Regla(s) Especial(es) enumeradas, que representan sus armas o el entrenamiento de su vida.

Maestro de Armas El Soporte de Personaje gana la Regla Especial Hendidura (1).

Implacable El Soporte de Personaje gana la Regla Especial Ráfaga.

Físico Poderoso **El Soporte de Personaje gana la Regla Especial Tenaz.**Duelista **El Soporte de Personaje añade +1 a su Carasterística de Choque.**Combatiente Grácil **El Soporte de Personaje añade +2 a su Carasterística de Ataques.**

Banda de Guerra:

Pilar:

- Militia
- Militia Bowmen
- Men-at-Arms
- Mercenary Crossbowmen
- Household Guard

Restringido:

- Mounted Squires
- Longbowmen
- Household Knights

Maestrías:

- Táctica, Combate

MOUNTED NOBLE LORD

110 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Mounted Noble Lord	Caballería	-	7	1	3	5	5	3	3	0
Reglas Especiales		Impacto Brutal (2), Impacto (3), Escudo								
Evento de Robo:		Ninguno								
Número de Soportes:		1								
Modelos por Soporte:		1								



Opciones:

Reliquias Familiares: Puede tener una sola Reliquia Familiar al costo de puntos indicado.

Artes de Armas: Puede seleccionar una de las siguientes Artes de Armas, obteniendo la(s) Regla(s) Especial(es) enumeradas, que representan sus armas o el entrenamiento de su vida.

Maestro de Armas El Soporte de Personaje gana la Regla Especial Hendidura (1).

Implacable El Soporte de Personaje gana la Regla Especial Ráfaga.

Físico Poderoso El Soporte de Personaje gana la Regla Especial Tenaz.

Duelista El Soporte de Personaje añade +1 a su Característica de Choque.

Banda de Guerra:

Pilar:

Militia
Militia Bowmen
Men-at-Arms
Mercenary Crossbowmen
Mounted Squires
Household Guard

Restringido:

Longbowmen
Household Knights

Maestrías:

Táctica, Combate

MOUNTED PRIORY COMMANDER

110 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Mounted Priory Commander	Caballería	-	8	1	4	6	6	4	4	0

Reglas Especiales: Impacto (4)

Evento de Robo: Ninguno

Ninguno

Número de Soportes:

1

Modelos por Soporte:

1



Opciones:

Debe seleccionar una de las siguientes Órdenes para obtener todas las Reglas Especiales listadas.

- Orden de la Torre Carmesí: Impacto Brutal (2), Terrorífico (1)

- Orden del Templo Sellado: Golpe Veloz, Impacto (+1)

Banda de Guerra:

La Banda de Guerra de un Priory Commander está determinada por su Orden.

Orden de la Torre Carmesí:

Pilar:

Order of the Crimson Tower

Restringido:

Order of the Ashen Dawn

Order of the Sealed Temple

Order of the Sword

Order of Saint Lazarus

Orden del Templo Sellado:

Pilar:

Order of the Sealed Temple

Restringido:

Order of the Ashen Dawn

Order of the Crimson Tower

Order of the Sword

Order of Saint Lazarus

Maestrías:

Táctica, Combate

ORDER OF THE SWORD PRIORY COMMANDER

90 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Sword Priory Commander	Infantería	-	5	1	4	6	5	4	4	2
Reglas Especiales: Hendidura (1)										
Evento de Robo: Ninguno		Ninguno								
Número de Soportes:		1								
Modelos por Soporte:		1								



Opciones:

Heirlooms: Puede tener una sola Reliquia Familiar al costo de puntos indicado.

Banda de Guerra:

Pilar:

Order of the Sword

Restringido:

Order of the Ashen Dawn
Order of the Sealed Temple
Order of the Crimson Tower
Order of Saint Lazarus

Maestrías:

Táctica, Combate

THEIST PRIEST

100 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Theist Sacerdote	Infantería	-	5	1	2	4	4	2	2	0

Reglas Especiales: Hendidura (1), Devoto, Intrépido, Sacerdote (6)

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soporte: 1



Opciones:

Reliquias Familiares: Puede tener una sola Reliquia Familiar al costo de puntos indicado.

El Theist Priest conoce todos los Hechizos siguientes sin coste de puntos adicional.

Saint's Favor

Heavenly Blessing

Fervor

Divine Sanction

Holy Fire

Banda de Guerra:

Pilar:

Sicarii

Militia

Militia Bowmen

Restricciones:

Un Priest no puede unirse a los siguientes

Regimientos:

- Order of the Sword

Maestrías:

Combate, Arcana



CHAPTER MAGE

90 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Chapter Mage	Infantería	-	5	3	1	3	4	2	1	0

Reglas Especiales: Andanada (4) (18"), Mago (6)

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soporte: 1



Opciones:

Reliquias Familiares: Puede tener una sola Reliquia Familiar al costo de puntos indicado. El Chapter Mage debe seleccionar una de las siguientes Escuelas sin coste de puntos adicional y conoce todos los Hechizos dentro de esa Escuela.

Fuego

Kindle Courage

Fire Dart

Tierra

Earth to Mud

Stone Spikes

Agua

Ninuah's Tears

Call Fog

Aire

Seeking Winds

Guide

El Chapter Mage tiene acceso a los siguientes Hechizos además de la Escuela que elija

Elemental Vortex

Elemental Missile

Banda de Guerra:

Pilar:

Men-at-Arms

Mercenary

Crossbowmen

Maestrías:

Táctica, Arcana

PERSONAJES Y MEJORAS DE PERSONAJE

Los objetos mágicos y la heráldica son una parte importante de la cultura y la historia de una facción. Cada Facción tiene acceso a una lista de Mejoras de Personajes como se describe en su Lista de Ejército. A menos que se indique lo contrario, cada entrada solo se puede seleccionar una vez en tu lista de ejército y no es necesario que se represente visualmente en el Soporte de Personaje. Cada Mejora de Personaje otorga habilidades o atributos al Soporte de Personaje, y sus bonificaciones se pierden tan pronto como el Soporte de Personaje se retira del juego por cualquier motivo.

A menos que se especifique lo contrario, se aplican las siguientes restricciones a los Soportes de Personaje de los Hundred Kingdom:

- Solo los Soportes de Personaje de Infantería pueden comprar una Mejora de Personaje de Estandarte.
- Solo los Soportes de Personajes con Reglas Especiales Mago (X) o Sacerdote (X) pueden seleccionar una Mejora de Personaje Arcana.
- Los Soportes de Personajes con la Regla Especial Mago (X) no pueden comprar Mejoras de Personajes de Armaduras.
- Si un Soporte de Personaje puede tener más de una Mejora de Personaje, debe comprar Mejoras de diferentes categorías.

RELIQUIAS FAMILIARES

Cada Reliquia Familiar solo puede ser incluida en tu ejército una vez.

ESTANDARTES

Estandarte de Acero 40 puntos
Estos son los estandartes de desafío emitidos por la Legión de Acero. Haber aceptado este desafío, y mucho más haber sobrevivido, es una hazaña que da que pensar incluso al más poderoso de los oponentes.
El Regimiento al que actualmente está unido este Soporte de Personaje gana la Regla Especial Pavor.

Regalia del Imperio 25 puntos
La Regalía incluye una serie de artículos, como armas, varas, bastón, ropa, anillos, joyas y, por supuesto, la Corona Imperial, compuesta por once coronas más pequeñas. La concesión temporal de cualquiera de ellos significa que el portador se ha asegurado el favor del Cónclave y actúa en nombre del Trono Hueco.

El Regimiento de Household Guard al que este Soporte Personaje está actualmente unido, gana la Regla Especial Audaz.

Muralla Dorada 20pts
Se dice que el Imperio no se forjó por la cantidad de hombres que comandaba Charles Armatellum, sino por su entrenamiento y disciplina. Si bien todos los Colegios de Guerra tienen el mismo legado, la Legión Dorada ha establecido un estándar por encima incluso de eso. El impacto que el puñado de comandantes que se han ganado la Muralla Dorada tienen en los ejercicios de sus hombres evidencia suficiente.
El Regimiento al que este Soporte Personaje está actualmente unido, gana la Regla Especial Disciplina de Hierro.

El Sudario de St. Lazarus 20 puntos
Este estandarte todavía lleva el tenue contorno de San Lázaro. La tela misma brilla con poder y fe y permanece a prueba de fuego y acero. Esta reliquia teísta se ha convertido en un símbolo de autosacrificio y sufrimiento redentor, para gran enfado de la Orden de San Lázaro.

El Regimiento al que actualmente está unido este Soporte de Personaje, suma +1



a su Característica de Resolución y gana la Regla Especial Temible.

ARMADURAS

Armadura de Dominio 40 puntos
Forjadas con técnicas perdidas entre las cenizas de Capitas, estas armaduras se forjaron combinando la fe y la hechicería del Antiguo Dominio. Los pocos que han sobrevivido a la Caída son considerados tesoros sin igual entre los Cien Reinos.

Los Soportes enemigos en contacto con este Soporte de Personaje pierden las Reglas Especiales Hendidura (X) y Castigo.

Placa Indomable 15pts
El brutal último día del Sitio de Sieva ha sido objeto de estudio de muchos estrategas militares y fuente de inspiración de numerosos trovadores. Ya sea que mantuvo la torre este durante dos horas con habilidad y tácticas magistrales o soportó los interminables golpes, flechas e incluso un rayo de ballesta, el comandante Ivgar el Firme se ha convertido en una leyenda, su conjunto de armadura de placas completas es un tesoro de desconcertante resistencia.

Este Soporte de Personaje añade +1 a su Característica de Defensa y Heridas.

Ficha de Bakkus 10pts
Si bien sus raíces a menudo se olvidan, la cultura de los Cien Reinos está impregnada de referencias, supersticiones y creencias que han perdurado desde el Antiguo Dominio. A menudo modelados con plumas para simbolizar su naturaleza voluble, las fichas de bronce del dios embaucador Bakkus todavía se usan como amuletos de buena suerte. Este Soporte de Personaje añade +1 a su Característica de Evasión (hasta un máximo de 3).

Máscara de Eaklides 10pts
GreaEl más grande de los héroes históricos de las Ciudades-Estado, Eaklides de Tauria no pudo ser derribado en un combate

honorable. Cuando una flecha cobarde le quitó la vida en la batalla de Aella, su muerte destruyó el espíritu de sus fuerzas. Si bien su cuerpo finalmente se recuperaría gracias a los heroicos esfuerzos de sus Compañeros, su panoplia fue saqueada y perdida. Su yelmo enmascarado ha cambiado de manos innumerables veces desde entonces, una marca de excelencia... y fatalidad.

Este Soporte de Personaje puede Relanzar Tiradas Fallidas de Defensa.

ARMAS

El Beso de Despedida 30pts
ncargada por la condesa Isidold de Leona en 481 PR, esta ballesta única fue diseñada para hacer el tiro imposible necesario para el asesinato de su esposo en su oficina. Desde entonces, ha cambiado de manos repetidamente, vendido o incluso contratado para hazañas similares.

Este Soporte de Personaje gana la Regla Especial Andanada (3) (18", Tiro Mortal). Si el Soporte de Personaje ya tiene la Regla Especial Andanada (X), en su lugar gana Andanada (+3) (Disparo Mortal). El rango de su Regla Especial Andanada (X) no se ve afectada.

Caledburn 15 puntos
La espada del primer Cadeyrn, Arktus the Bear, solía derrotar a cada uno de los otros Reyes Breannan en un duelo ritual. Si bien muchos reclaman la propiedad a través de parientes lejanos, la espada parece desaparecer y resurgir una y otra vez, siempre en manos de un portador digno.

Este Soporte de Personaje puede Relanzar Tiradas para Impactar Fallidas durante una Acción de Duelo, y el Soporte de Personaje Enemigo debe Relanzar Tiradas Exitosas de Defensa.

El Hendidor de Carne 15 puntos
Cuando Charles Armatellum caminó desde el Templo Sellado para negociar la paz con el dios viviente de W'adrhûn, regresó con paz y su hacha. Tallado en una sola pieza de

obsidiana, pocos son capaces de empuñarlo... menos aún de resistirlo.
Este Soporte de Personaje gana las Reglas Especiales Cazaengendros y Filos Mortales.

Lanza Laureada 10 puntos
Otorgadas al vencedor de las Pruebas de Klaean, las lanzas de Laurean son muy raras de ver en el campo. El portador no solo debe ganar un curso en las Pruebas, sino que también debe rechazar la invitación para unirse a las Órdenes que siguen a la victoria. Este Soporte de Personaje puede Relanzar Tiradas para de Ataques de Impacto Fallidos y gana la Regla Especial Impacto Brutal (+1).

La No Labrada 5 puntos
Terriblemente mal llamada, ya que la espada está completamente terminada, esta hoja, sin embargo, nunca ha perdido el calor de su forja. Mantenido en una vaina de piedra, La No Labrada es un espectáculo terrible una vez que se saca, y su llama hambrienta ha devorado vidas por docenas. Muchos informes afirman que esta arma no es única, sino solo una de las muchas que participaron en el Ragnarök Nord, alimentando su odio por los "Niños del Fuego" sureños. Regimientos Brutos Relanzan las Tiradas de Defensa exitosas al resolver Impactos de un Soporte de Personaje con esta Mejora de Personaje.

TALISMANES

Ojo de Akelus 35 puntos
El Akelus, el cazador legendario, fue admirado por su precisión sin igual y el seguimiento del progreso. La admiración se convirtió rápidamente en miedo cuando Akelus fue consumido por la naturaleza y convertido en presa de la gente civilizada. Su Ojo, ahora una Reliquia Deísta que venera el Aspecto de la Bestia, fue encerrado en cristal para ser preservado.
El Soporte de Personaje gana el siguiente Evento de Robo:
Ojo de Akelus: El Regimiento Amigo del objetivo dentro de 8" del Soporte de Personaje

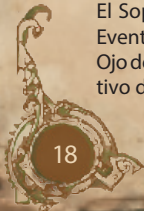
Relanza las Tiradas Fallidas de "6" para Impactar al realizar una Acción de Volea hasta el final de la Ronda.

Rugido de Olefante 35 puntos
El escudero de Charles Armatellum estuvo presente en todas menos una de sus batallas, pero solo se recuerda su apodo, Olefant. Si bien no es una parte oficial de la insignia imperial, el rugido de Olefant, el cuerno de Olefante adornado que llevaba, se conserva con ellos.
El Regimiento al que actualmente está unido este Soporte de Personaje, gana la Regla Especial Carga Gloriosa.

Aparato de Estado Finito 15 puntos
Diseñado por la Universita Mantica Molonovka, el aparato de estado finito, también conocido como "bomba de flujo", encierra una mezcla estable pero sensible de los cuatro elementos en flujo constante. Cuando una fuente externa de desequilibrio, como un Hechizo, interrumpe el flujo, la bomba explota, intentando restablecer el estado de equilibrio.
El Soporte de Personaje gana el siguiente Evento de Robo:
Aparato de Estado Finito: Este Evento de Robo solo se puede Activar una vez por Batalla. El Soporte de Personaje cuenta como si tuviera la Regla Especial Mago (1) a efectos de Interferencia enemiga si no es ya un lanzador de hechizos hasta el final de la Ronda.

Además, todos los lanzadores de hechizos Enemigos a 8" o menos de este Soporte de Personaje sufren un -3 en el valor de Sintonización de cualquier Hechizo, en lugar del habitual -1 hasta el final de la Ronda.

Favor de la Dama 10 puntos
Ya sea por pura inspiración o simplemente por el peso de la tradición, pocos pueden argumentar que un caballero que lleva el favor de una dama en la batalla a menudo es llevado más allá de sus límites mortales. Este Soporte de Personaje gana la Regla



Especial Tenaz.

Manto de Saint Nicholas 10 puntos
Esta túnica sencilla todavía está manchada con la sangre de San Nicolás, cuyo asesinato a manos de los impíos sumió a los Cien Reinos en décadas de conflicto de las que surgió el Imperio Tellian. Tal es su significado y el legado de San Nicolás que incluso los ateos más hastiados se conmueven en su presencia.
El Regimiento al que este Soporte de Personaje está actualmente unido, gana la Regla Especial Devoto.

ARCANA

Pergamino de Capítulo 20pts
(Solo Chapter Mage)
Es una ley fundamental de la magia que uno solo puede realizar obras compatibles con los elementos en los que está dotado. El mero diseño, si no la frecuencia de aparición, de los pergaminos que permiten eludir esta limitación sirve como un testamento alarmante. a la dura competencia no solo entre Magos como individuos, sino también Capítulos enteros como instituciones, compitiendo por el favor y el poder.
Este Soporte de Personaje proyecta Interferencia Enemiga en un rango de 16" en lugar de los habituales 8".

Fragmento Elysiano 20 puntos
Se dice que estos fragmentos místicos son restos destrozados del Palacio de Shepard que se estrelló contra Capitas durante la Caída. Si se acercan a la oreja, todavía se pueden escuchar las oraciones de los fieles, atrapadas en el vidrio. Romper la gema libera estos débiles susurros en un abrumador crescendo de poder.
Este Soporte de Personaje gana el siguiente Evento de Robo:

Fragmento Elysiano: Este Evento de Robo solo se puede Activar una vez por Batalla. Al final de la Ronda, el Regimiento al que está unido este Soporte de Personaje gana la Regla Especial "Castigo" hasta el final de la Batalla.

Esperanzas y Oraciones 20pts
(Solo Theist Priest)

En un ritual previo a la batalla, los Sacerdotes de los fieles recogen las oraciones de su parroquia y las visten, largos pergaminos que adornan sus túnicas. Contrariamente a la creencia popular entre los escépticos, parecería que realmente funcionan, su poder aparentemente ilimitado.
La primera vez que este Soporte de Personaje se reduzca a 0 Heridas y vaya a ser eliminado como Baja, no elimines este Soporte de Personaje de la batalla. En su lugar, al final de la Acción que causó que este Soporte de Personaje fuese eliminado como Baja, Cura este Soporte de Personaje para que le quede 1 Herida.



MAESTRÍAS

Los Soportes de Personajes son héroes de renombre o individuos muy dotados, que sobresalen por encima y más allá de las masas. Ya sea por suerte, educación, entrenamiento y esfuerzo u otros poderes en el trabajo, los Soportes de personajes dominan habilidades que los hacen excepcionales

Las Maestrías son habilidades de mejora opcionales para tus Personajes, que se anotan en tu Lista de Ejército y otorgan habilidades adicionales a tu Soporte de Personaje. Como regla general, un Soporte de Personaje puede seleccionar una Maestría de acuerdo con las categorías Disponibles enumeradas en su perfil en la Lista del Ejército, sin embargo, hay casos en los que un Soporte de Personaje puede comprar más de uno. Esto se indicará claramente en la entrada de la lista de ejército del Soporte de Personaje.

Cada Maestría solo se puede comprar una vez, salvo que se indique lo contrario. Hay tres categorías de Maestrías: Táctica, Combate y Arcana.

TÁCTICA

Arte de la Guerra 30 puntos
Una vez por Ronda, mientras el Soporte de Personaje está en el Campo de Batalla, el Jugador puede renunciar a su Paso "Robar Carta de Mando" y pasar el juego a su oponente.

¡Reúnanse Conmigo! 25 puntos
Cuando el Regimiento al que está actualmente unido este Soporte de Personaje realiza una Acción de Retirada, se trata como si el Regimiento hubiera tenido éxito automáticamente en la Prueba de Resolución.

Estilo de Combate Excéntrico 25 puntos
El Soporte de Personaje suma +2 a su Característica de Ataques y Relanza de la Tiradas para Impactar fallidas y de Defensa exitosas.

Estratega de Primera Línea 20 puntos
(Solo Soporte de Personaje de Infantería)
The El Soporte de Personaje gana la Regla Especial Fuerza de Avanzada.

Linaje Largo 15 puntos
Este Soporte de Personaje puede comprar una Mejora de Personaje adicional, de esta

Lista de Ejército, a su costo en puntos indicado, incluso si una Mejora de Personaje no estaba disponible en la Entrada de la Lista de Ejército del Soporte de Personaje.

COMBATE

Punta de la Lanza 35 points
El Regimiento de Caballería al que este Soporte de Personaje está actualmente unido gana la Regla Especial ¡En Cuña!.

Esponer Debilidad 20 puntos
Durante una Acción de Duelo, los Soportes de Personaje Enemigos no pueden ignorar o reducir el número de Golpes recibidos de este Soporte de Personaje.

Puntería 15 puntos
Este Soporte de Personaje suma +2 a su Regla Especial Andanada (X).

Golpes Desorientadores 10 puntos
Los Soportes de Personaje Enemigos restan -1 a su Característica de Choque, cuando participan en una Acción de Duelo contra este Soporte de Personaje.

Excesivo 10 puntos
Por cada Herida que cause este Soporte de



Personaje durante una Acción de Duelo, el Regimiento al que está unido el Soporte de Personaje Enemigo debe realizar una Prueba de Moral como si se le hubiera asignado una Herida

de esta Maestría.

Magus 30 puntos
Este Soporte de Personaje reduce el número de éxitos adicionales que requiere debido a la Escala en -1, hasta un mínimo de 0.

ARCANA

Brillo de la Fe 30 puntos
(Solo Theist Priest)

El Soporte de Personaje puede apuntar a Regimientos Amigos con la Regla Especial Devoto con un Hechizo, independientemente del Alcance o la Línea de Visión. Los hechizos con un rango de "Propio" no se benefician

Enfocado 15 puntos
El Soporte de Personaje puede repetir dos tiradas de dados de Lanzamiento de Hechizos fallidas al realizar Acciones de Lanzamiento de Hechizos. Estas Repeticiones solo se pueden usar en una Acción de Lanzamiento de Hechizos por Activación.

HECHIZOS

Algunos Soportes de Personaje pueden comprar Hechizos de la siguiente lista:

CHAPTER MAGE

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
Stone Spikes	Propio	3 (Escalado)	Si el Regimiento Objetivo es declarado como objetivo de una Acción de Carga de un Regimiento Enemigo, el Regimiento que Carga sufrirá -2 a su Impacto (X) Regla Especial (hasta un mínimo de 0), hasta el final de la Ronda.
Call Fog	Propio	3 (Escalado)	Cuando un Regimiento, Enemigo realiza una Acción de Volea contra este Regimiento, trata su valor de Andanada (X) sin modificar como si fuera la mitad, redondeando hacia arriba, hasta el final de la Ronda.
Earth to Mud	16"	3 (Escalado)	Si el Regimiento Objetivo desea declarar una Acción de Carga o Marcha, sólo podrá hacerlo como su Primera Acción. Si realiza una Acción de Carga o Marcha como Primera Acción, no puede realizar una Segunda Acción de Marcha en ese Asalto.
Kindle Courage	Propio	3 (Escalado)	El Regimiento objetivo suma +1 a su Característica de Resolución y gana la Regla Especial Inspirado hasta el final de la Ronda.
Fire Dart	14"	3	Inflige un Golpe por éxito en el Regimiento Enemigo Objetivo. Estos Golpes tienen la Regla Especial Perforación de Armadura(2)
Seeking Winds	Propio	3 (Escalado)	El Regimiento Objetivo, suma +1 a su Regla Especial Andanada (X) hasta el final de la Ronda.
Guide	10"	3 (Escalado)	El Regimiento objetivo Relanza las Tiradas para Impactar Fallidas de "6" durante una Acción de Volea hasta el final de la Ronda.

Ninuah's Tears	Propio	3	El regimiento objetivo cura dos heridas. Además, el Regimiento objetivo cura una herida adicional por cada éxito..
Elemental Vortex	12"	4	Los Lanzadores de Conjuros Enemigos cuentan como si hubieran obtenido dos éxitos menos en el Regimiento Objetivo hasta el final de la Ronda.
Elemental Missile	12"	-	El Regimiento enemigo objetivo sufre 3 impactos. Este hechizo se lanza automáticamente.

THEIST PRIEST

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
Divine Sanction	Propio	3	El Soporte de Personaje unido a este Regimiento gana las Reglas Especiales Hendadura (+1), Filos Mortales y Golpe Veloz hasta el final de la Ronda. Además, el Soporte de Personaje puede realizar inmediatamente una Acción de Duelo adicional gratuita fuera de secuencia.
Fervour	12"	3 (Escalado)	El Regimiento Amigo objetivo pierde su estado Roto, como si hubiera usado una Acción de Reagrupamiento. El Regimiento Objetivo no cuenta como activado como resultado de este Hechizo.
Heavenly Blessing	10"	3 (Escalado)	El Regimiento de Infantería objetivo gana la Regla Especial Bendito hasta el final de la Ronda.
Holy Fire	10"	3	Inflige dos impactos por éxito al regimiento enemigo objetivo.
Saint's Favour	10"	3 (Escalado)	El Regimiento objetivo suma +1 a su Característica de Defensa o Evasión hasta el final de la Ronda.



REGIMIENTOS

Puedes incluir Regimientos como parte de la Banda de Guerra de tus Personajes.

IMPERIAL RANGER CORPS

120 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Imperial Ranger Corps	Regimiento de Infantería	Ligero	6	3	1	4	4	2	1	1

Reglas Especiales: Formación Fluida, Vanguardia, Andanada 3 (16")

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 4

Soportes Adicionales: 40 puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

Portaestandarte 5 puntos



Longbowmen

135 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Longbowmen	Regimiento de Infantería	Ligero	6	2	1	4	4	2	1	0

Reglas Especiales: Andanada (3) (24", Fuego Arqueado, Perforación de Armadura (1)), Hendidura (1)

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

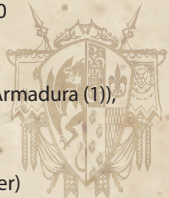
Modelos por Soporte: 4

Soportes Adicionales: 40 puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

Portaestandarte 5 puntos



MERCENARY CROSSBOWMEN

105 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Mercenary Crossbowmen	Regimiento de Infantería	Ligero	5	2	1	4	4	2	1	0

Reglas Especiales: Andanada (3) (18", Perforación de Armadura (1))

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 4

Soportes Adicionales: 35 puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

Portaestandarte 5 puntos



MILITIA

95 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Militia	Regimiento de Infantería	Ligero	5	1	2	4	4	2	1	0

Reglas Especiales: Escudo, Soporte (2)

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 4

Soportes Adicionales: 30 puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales Este Regimiento puede tomar hasta un oficial

Servite 15 puntos

Neophyte 10 puntos

Errant of the Order of the Shield 10 puntos

Portaestandarte 5 puntos



MILITIA BOWMEN

75 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Militia Bowmen	Regimiento de Infantería	Ligero	5	1	1	3	4	2	1	0

Reglas Especiales: Andanada (3) (16")

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 4

Soportes Adicionales: 25 puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales Este Regimiento puede tomar hasta un oficial

Servite 15 puntos

Neophyte 10 puntos

Errant of the Order of the Shield 10 puntos

Portaestandarte 5 puntos



HUNTER CADRE

160 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Militia Bowmen	Regimiento de Infantería	Ligero	6	2	3	4	4	3	1	2

Reglas Especiales: Andanada (3) (18", Perforación de Armadura (1)), Hendidura (1), Intrépido, Cazaengendros

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 4

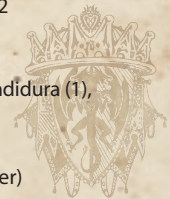
Soportes Adicionales: 50 puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales Este Regimiento puede tomar hasta un oficial

Null Mage 15 puntos

Portaestandarte 5 puntos



MOUNTED SQUIRES

135 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Mounted Squires	Regimiento de Caballería	Ligero	9	1	2	4	4	2	2	0

Reglas Especiales: Escudo, Impacto (1), Oportunistas

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 1

Adicionales Soporte: 45 puntos por Soporte

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales Este Regimiento puede tomar hasta un oficial

Count Palatine 10 puntos

Portaestandarte Gratis



HOUSEHOLD GUARD

135 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Household Guard	Regimiento de Infantería	Medio	5	1	2	4	4	3	3	0

Reglas Especiales: Hendidura (1), Soporte (2)

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 4

Soportes Adicionales: 40 puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales Este Regimiento puede tomar hasta un oficial

Armsmaster 20 puntos

Portaestandarte 10 puntos



MEN-AT-ARMS

105 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Men-at-Arms	Regimien- to de Infantería	Medio	5	1	2	4	4	2	2	0

Reglas Especiales: Escudo

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 4

Soportes Adicionales: 35 puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales Este Regimiento puede tomar hasta un oficial

Seasoned Veteran 20 puntos

Neophyte 15 puntos

Portaestandarte 5 puntos



ORDER OF SAINT LAZARUS

165 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of Saint Lazarus	Regimien- to de Infantería	Medio	6	1	2	6	5	5	2	1

Reglas Especiales: Hendidura (1), Temible

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 4

Soportes Adicionales: 35 puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

Portaestandarte 10 puntos



SICARII

140 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Sicarii	Regimiento de Infantería	Medio	5	1	2	4	4	4	0	2

Reglas Especiales: Hendidura (1), Devoto, Intrépido, Muerte Letal

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 4

Soportes Adicionales: 40 puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

Portaestandarte 5 puntos



HOUSEHOLD KNIGHTS

140 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Household Knights	Regimiento de Caballería	Medio	7	1	2	5	4	3	3	0

Reglas Especiales: Impacto Brutal (1), Impacto (3), Escudo

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 1

Adicionales Soporte: 60 puntos por Soporte

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales Este Regimiento puede tomar hasta un oficial

Tourney Champion 25 puntos

Portaestandarte Gratis



ORDER OF THE SEALED TEMPLE

190 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Sealed Temple	Regimiento de Caballería	Medio	8	1	3	4	4	4	3	0

Reglas Especiales: Formación Flúida, Impacto (4), Escudo

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 1

Adicionales Soporte: 70 puntos por Soporte

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

Portaestandarte 15 puntos



GILDED LEGION

145 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Gilded Legion	Regimiento de Infantería	Pesado	5	1	3	4	4	4	3	0

Reglas Especiales: Hendidura (1), Disciplina de Hierro, Soporte (2)

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 4

Soportes Adicionales: 45 puntos



Formación de Picas: Los Regimientos enemigos sufren -3 a su Regla Especial Impacto (X) (hasta un mínimo de 0) cuando entran en contacto con el arco frontal de este Regimiento. Además, los Regimientos Enemigos que hayan realizado una Carga exitosa contra el arco frontal de este Regimiento no se benefician de las Reglas Especiales de Inspirado y Arremetida hasta el final de la Ronda.

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales Este Regimiento puede tomar hasta un oficial

Drillmaster 20 puntos

Seasoned Veteran 20 puntos

Portaestandarte 10 puntos

ORDER OF THE SWORD

170 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Sword	Regimien- to de Infantería	Medio	5	1	4	4	5	4	3	2

Reglas Especiales: Hendidura (1), Contraataque

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 4

Soportes Adicionales: 55 puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

Portaestandarte 5 puntos



STEEL LEGION

165 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Steel Legion	Regimien- to de Infantería	Pesado	5	1	3	5	4	3	3	0

Reglas Especiales: Valentía, Hendidura (2), Indiferente

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 4

Soportes Adicionales: 50 puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales Este Regimiento puede tomar hasta un oficial

Drillmaster 20 puntos

Portaestandarte 10 puntos



ORDER OF THE ASHEN DAWN

240 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Ashen Dawn	Regimiento de Caballería	Pesado	7	1	4	6	6	5	4	0

Reglas Especiales: Bendito, Hendidura (1), Intrépido, Impacto (3)

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 1

Adicionales Soporte: 80 puntos por Soporte

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

Portaestandarte 15 puntos



ORDER OF THE CRIMSON TOWER

200 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase*	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Crimson Tower	Regimiento de Caballería	Pesado	7	1	3	5	5	4	3	0

Reglas Especiales: Impacto Brutal (2), Impacto (4), Escudo, Terrorífico (1), ¡En Cuña!

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte: 1

Soportes Adicionales: 80 puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

Portaestandarte 15 puntos



MODELOS DE MANDO

Ciertos Regimientos tienen la opción de tomar Modelos de Mando. Cada Regimiento sólo puede tomar cada Modelo de Mando una vez. Si el Modelo de Mando se elimina como baja, se pierden todos los beneficios. Se compra un modelo Command además del modelo al que reemplaza. En el caso de Soportes de Caballería o Brutos hay que pagar el Soporte y el Modelo de Mando.

Armsmaster

Este Regimiento Relanza las Tiradas para Impactar Fallidas de "6" durante las Acciones de Choque. Mientras que un Soporte de Personaje de Noble Lord está actualmente unido a este Regimiento, el Regimiento, incluyendo actualmente los Soportes de Personaje unidos, agregan +1 a su Característica de Choque en su lugar.

Count Palatine

El Regimiento y los Soportes de Personaje actualmente unidos, cuentan siempre como poseedores de la Regla Especial Inspirado.

Drillmaster

Este Regimiento suma +1 a su Característica de Ataques y gana el Evento de Robo Redoblar el Paso. Los Soportes de Personaje actualmente unidos no se benefician de los efectos de este Oficial.

Errant of the Order of the Shield

El Regimiento siempre cuenta con la Regla Especial Inspirado y su Soporte de Mando suma +2 a su Característica de Ataques. Además, un Soporte de Personaje unido a este Regimiento suma +2 a sus Características de Ataques al participar en una Acción de Duelo.

Neophyte

Este Regimiento gana las Reglas Especiales Devoto y Sacerdote (1) para efectos de Interferencia Enemiga.

Null Mage

Cuando un Lanzador de hechizos Enemigo intenta Lanzar un Hechizo dentro de los 10" del Soporte de Mando de este Regimiento, cualquiera de los dados de Lanzamiento de Hechizos que no tenga éxito inflige una Herida al Lanzador de hechizos. Estas Heridas no se pueden mitigar ni salvar de ninguna manera y no desencadenan Pruebas de Moral.

Servite

El Regimiento suma +1 a sus Características de Marcha y Resolución. Actualmente los Soportes de Personaje unidos también suman +1 a su Característica de Marcha.

Seasoned Veteran

Este Regimiento gana el Evento de Robo Bastión (1). Los Soportes de Personaje actualmente unidos no ganan el Evento de Robo.

Tourney Champion

Este Regimiento suma +2" a su distancia de Carga al realizar una Acción de Carga.

EVENTOS DE ROBO Y REGLAS ESPECIALES

¡En Cuña!: Después de realizar una Carga con éxito, este Regimiento gana la Regla Especial Hendidura (+1) hasta el final de la Ronda.





We are always evolving and expanding our Ruleset, follow this QR code and stay up to date.

