

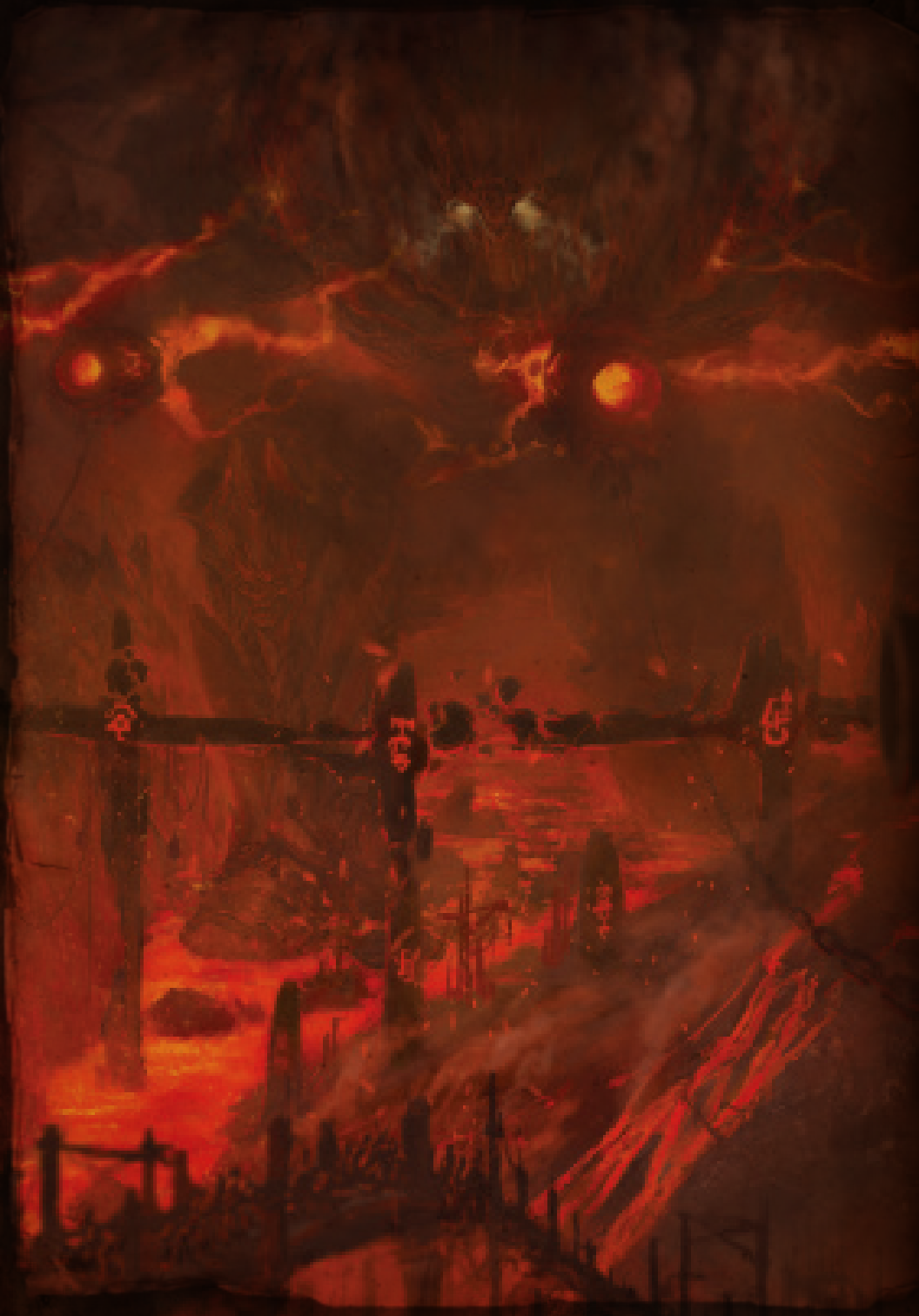
# CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



## W'ADRHÛN

### Army List



## 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.

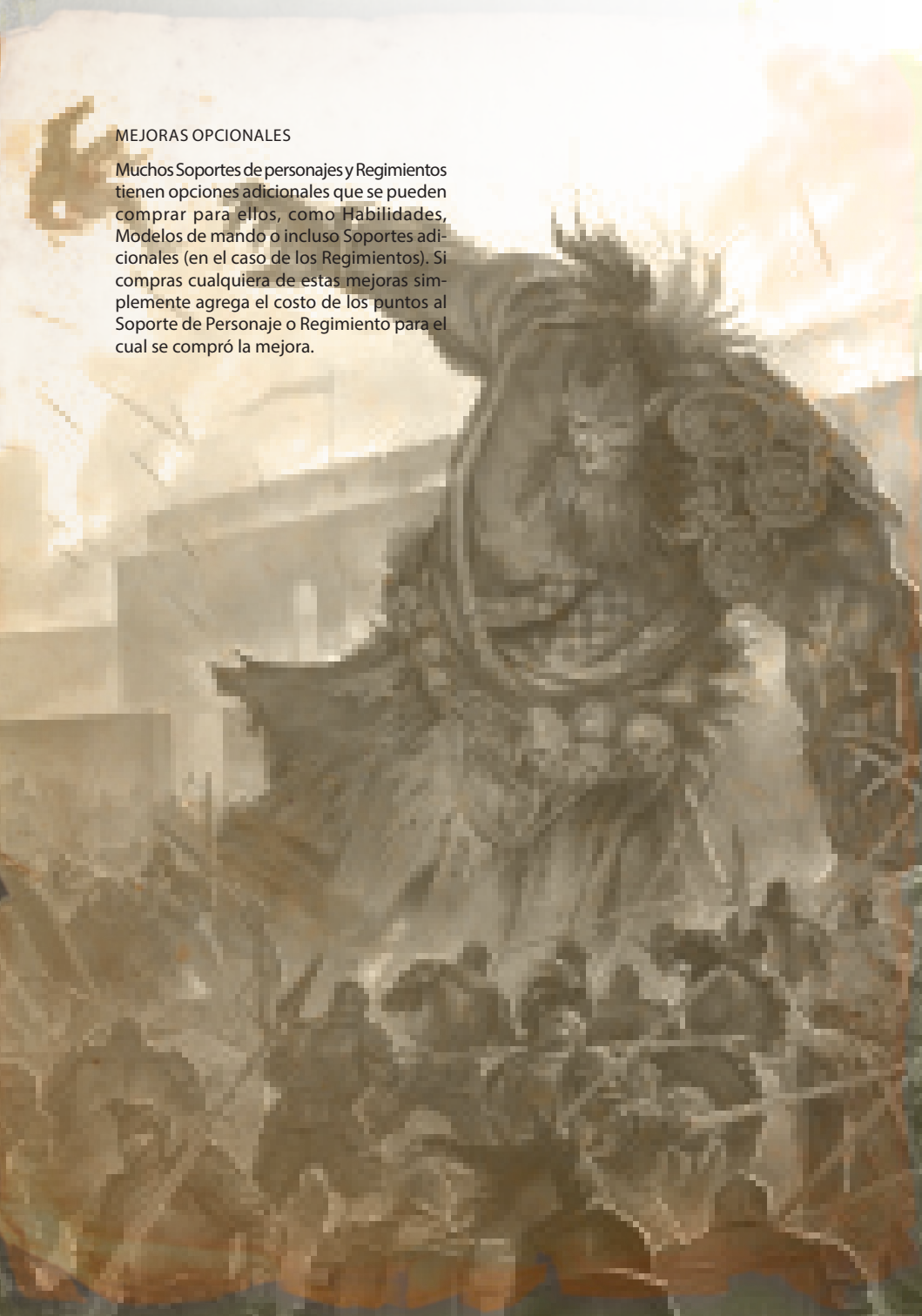
## BANDAS DE GUERRA

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 el conjunto de reglas adicional incluido en este documento.

### HIMNOS DEL VALIENTE

Cuando un Soporte de Personaje en este Ejército destruye un Soporte de Personaje Enemigo como resultado de una Acción de Duelo, el Regimiento al que este Soporte de Personaje está unido actualmente gana la Regla Especial Fanático hasta el final de la Ronda

### CANTO DE GUERRA

Uno de los rasgos distintivos de los W'adrhun es su Canto de Guerra. Al crear tu Lista de Ejército, cada Banda de Guerra (incluyendo los Soportes de Personaje) debes elegir seguir el Culto del Hambruna, la Muerte o la Guerra. El Soporte de Personaje y todos los Regimientos de la Banda de Guerra deben elegir el mismo Culto, a menos que una Regla Especial dicte lo contrario.

Los objetos, maestrías u otras reglas pueden cambiar más tarde el Culto de un Personaje o Regimiento a Conquista u otro Culto, sin embargo, la elección inicial no se ve afectada para el resto de la Banda de Guerra.

### CANTAR EN SECUENCIA

Al comienzo de la batalla, designa un área visible fuera del campo de batalla donde colocarás los Marcadores de Canto. Esta área designada ahora se considera tu Secuencia. Cuando robas una Carta de Mando perteneciente a un Regimiento o Soporte de Personaje que comienza la Ronda en el Campo de Batalla, si ese Regimiento o Soporte de Personaje sigue a un Culto, coloca 1 Marcador de Canto correspondiente a su Culto en la Secuencia

Si hay uno o más Marcadores de Canto en la Secuencia, un Regimiento puede "Cantar el Grito de Batalla". Un Soporte de Personaje no puede "Cantar el grito de guerra", pero se ve afectado por los efectos otorgados al regimiento al que está unido. A menos que se indique lo contrario, cuando un Regimiento coloca el 3er Marcador de Canto en la Secuencia, ese Regimiento debe "Cantar

el Grito de Batalla " inmediatamente.

El "Canto en Secuencia" y el "Cantar del Grito de Batalla" se resuelven inmediatamente durante el paso de Robar Carta de Mando de la Fase de Acción, después de robar la Carta de Mando pero antes de resolver cualquier Evento de Robar. Nunca puede haber más de 3 Marcadores de Canto en la Secuencia. Si se han alcanzado 3 Marcadores de Canto y debes colocar otro Marcador de Canto (comúnmente porque el 3er Marcador de Canto es colocado por un Soporte de Personaje), coloca un Marcador de Canto que pertenezca al Culto para el Regimiento Activo o Soporte de Personaje, y luego desecha 1 de los Marcadores de Canto previamente colocado. Nunca puedes descartar más de 3 Marcadores de Canto cuando "Cantas el Grito de Batalla".

### CANTAR EL GRITO DE BATALLA

Sigue estos pasos para Cantar el Grito de Batalla;

1. Cambia un Marcador de Canto de Conquista en la Secuencia por un Marcador de Canto de Hambruna, Muerte o Guerra. Repite esto hasta que no queden Marcadores de Canto de Conquista en la Secuencia.
2. Escoge uno de los Siguietes
  - a) Canta el Grito de Batalla para cualquiera de los Cultos descartando hasta 3 Marcadores de Canto para el Culto seleccionado. Ganas el nivel de beneficios igual al número de Marcadores de canto descartados.
  - b) Canta el Grito de Batalla para el Culto de la Conquista. Para hacer esto, descarta Marcadores de Canto de al menos 2 Cultos diferentes (hasta un máximo de 3 Marcadores). Ganas el nivel de beneficios igual a la cantidad de Marcadores de Canto descartados.
3. Finalmente, descarta cualquier Marcador de Canto no utilizado de la Secuencia.

La bonificación de cada nivel de culto es acumulativa y durará hasta el final de la ronda, a menos que se indique lo contrario. Obtendrás el beneficio de todos los niveles por debajo del que se activa cuando Cantas el Grito de Batalla.

Marcadores de Canto Requeridos	Grito de Batalla			
	Hambruna	Muerte	Guerra	Conquista
Tier 1 (2 Marcadores)	Este Regimiento gana +2" de Distancia de Carga y la Regla Especial de Arremetida.	Este Regimiento gana +1 a su Característica de Choque.	Este Regimiento pierde inmediatamente el estado de "Roto". Además, suma +1 a su Característica de Defensa hasta el final de la Ronda.	Este Regimiento gana +3 a su Característica de Marcha cuando realiza su primera Acción de Marcha durante su Activación
Tier 2 (3 Marcadores)	Este Regimiento gana la Regla Especial Golpes Implacables.	Este Regimiento gana la Regla Especial Golpes Impecables.	Este Regimiento suma +1 a su Característica de Resolución y gana la Regla Especial Hendidura (1).	Este Regimiento suma +2 a su Característica de Evasión (hasta un máximo de 3).
Tier 3 (3 Marcadores y la Regla Especial Fanático)	Este Regimiento obtiene las Reglas Especiales Impacto (+2) y Carga Gloriosa.	Este Regimiento gana las Reglas Especiales Intocable y Filos Mortales.	Este Regimiento obtiene las Reglas Especiales de Bendito y Contraataque.	Este Regimiento puede realizar una tercera Acción, se aplican las restricciones normales, durante su Activación en esta Ronda.

#### Ejemplo:

La Secuencia ya tiene 1 Marcador de Hambruna, 1 de Muerte y 1 de Canto de Guerra. Un Regimiento de Conquista se Activa a continuación. Como se ha alcanzado el número máximo de Marcadores de Canto, se coloca un Marcador de Canto de Conquista en la Secuencia, y el jugador elige descartar el Marcador de Canto de Muerte para tener solo 3 Marcadores de Canto en la Secuencia. Entonces, como hay 3 Marcadores de Canto en la Secuencia y un Regimiento está activo, ese Regimiento debe Cantar el Grito de Batalla. El Regimiento reemplaza el Marcador de Canto de Conquista con un Marcador de Canto de Hambruna, y ahora elige una bonificación de la tabla. Como la Secuencia tiene 2 Marcadores de Hambruna y 1 de Canto de Guerra, pueden elegir la bonificación del Nivel 1 de Hambruna, que corresponde al número de Marcadores de Canto de Hambruna en la Secuencia. El jugador descarta los 2 Marcadores de Canto de Hambruna para Cantar el Grito de Batalla y luego descarta el Marcador de Canto de Guerra restante de la Secuencia.

## HABILIDADES DE SUPREMACÍA

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

### MATRIARCH QUEEN

La Matriarca Camina: El Soporte de Personaje gana el siguiente Evento de Robo y puede resolver hasta dos Eventos de Robo diferentes por activación. Esta habilidad de Supremacía siempre se considera activa.

La Matriarca Camina: Selecciona un Regimiento de Infantería Amigo dentro de 8" de este Soporte de Personaje, o Monstruo (en el caso de Apex Master), y gana la Regla Especial Fanático hasta el final de la Ronda.

### CHIEFTAIN

Asalto de Choque: Mientras este Soporte de Personaje esté en el Campo de Batalla, todos los Regimientos de Infantería y Monstruos Amigos ganan la Regla Especial de Arremetida. Esta habilidad de Supremacía siempre se considera activa.

### THUNDER CHIEFTAIN

Asalto atronador: Mientras este Soporte de Personaje esté en el Campo de Batalla, todos los Regimientos de Caballería y Brutos Amigos ganan la Regla Especial de Arremetida. Esta habilidad de Supremacía siempre se considera activa..

### PREDATOR/MOUNTED PREDATOR

Emoción de la Matanza: Todos los Regimientos Amigos pueden Repetir sus Tiradas de Carga en esta Ronda. Además, todos los Regimientos Ligeros Amigos añaden +3 " a su Distancia de Carga, todos los Regimientos Medios Amigos añaden +1 " a su Distancia de Carga y todos los Regimientos Pesados Amigos obtienen la Regla Especial Impacto (+1).

### SCION OF CONQUEST:

Visión de Conquista: Hasta el final de la Ronda, cada vez que saques una Carta de Mando de tu Pila de Mando, busca en tu Pila de Mando y juega una Carta de Mando de tu elección. Además, hasta el final de la Ronda, todos los Regimientos que agregarían un Marcador de Canto a la Secuencia de Canto agregan un Marcador de Canto de Conquista en su lugar.





## 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

### MATRIARCH QUEEN

100 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
--------	------	-------	---	---	---	---	---	---	---	---

Matriarch Queen	Infantería	-	6	2	3	5	5	4	3	0
-----------------	------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Reglas Especiales: Hendidura (1), Presencia Inspiradora

Eventos de Robo: Hasta el último Aliento

Número de Soportes: 1

Modelos por Soporte: 1

Opciones:

Artefactos: Puede comprar un solo Artefacto al costo en puntos indicado.

**Enseñanzas de Conquista:** Los Soportes de Personaje de Infantería pueden elegir hasta dos de las siguientes Enseñanzas de Conquista al coste en puntos indicado, obteniendo la Regla Especial indicada.

**Estóico (10pts):** El Regimiento al que está unido este Personaje gana la Regla Especial Indomable.

**Voz de Conquista (20pts):** Este Soporte de Personaje y cualquier Regimiento al que esté actualmente unido cuentan como seguidores del Culto de la Conquista.

Banda de Guerra:

Pilar: Blooded  
Warbred  
Braves  
Hunters

Restringido: Apex Predator  
Drum Beast  
Raptor Riders  
Quatl  
Tontorr

Maestrías: Enseñanzas de Conquista,  
Combate



## CHIEFTAIN

100 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Chieftain	Infantería	-	5	1	3	6	5	3	3	0

Reglas Especiales: Hendidura (2)

Eventos de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soporte: 1



## Opciones:

Artefactos: Puede comprar un solo Artefacto al costo en puntos indicado.

**Enseñanzas de Conquista:** Los Soportes de Personaje de Infantería pueden elegir hasta dos de las siguientes Enseñanzas de Conquista al coste en puntos indicado, obteniendo la Regla Especial indicada.

**Estóico (10pts):** El Regimiento al que está unido este Personaje gana la Regla Especial Indomable.

**Voz de Conquista (20pts):** Este Soporte de Personaje y cualquier Regimiento al que esté actualmente unido cuentan como seguidores del Culto de la Conquista.

Camino de Guerra: puede seleccionar una de las siguientes habilidades sin costo adicional:

1) Desplazamiento rápido: el Regimiento al que está unido actualmente este Soporte de Personaje gana el Evento de Robo Redoblar el Paso.

2) Violencia de acción: el Regimiento al que está unido actualmente este Soporte de Personaje gana la regla especial Ráfaga.

**Orgullo de la Tribu:** Los Regimientos de Veterans en esta Banda de Guerra y cualquier Soporte de Personaje actualmente unido ganan la Regla Especial de Ráfaga.

## Banda de Guerra:

**Pilar:** Braves  
Blooded  
Veterans

**Restringido:** Tontorr  
Quatl  
Raptor Riders  
Thunder Riders  
Warbred

**Maestrías:** Enseñanzas de Conquista, Combate



## THUNDER CHIEFTAIN

160 PUNTOS

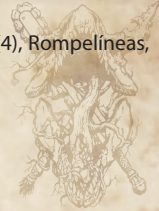
Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Chieftain	Caballería	-	6	1	3	5	6	3	3	0

Reglas Especiales: Impacto Brutal(2), Hendidura (2), Impacto (4), Rompelineas, Pisotear (2)

Eventos de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soporte: 1



Cabalga el Rayo: Los Regimientos de Thunder Rider en esta Banda de Guerra ganan la Regla Especial de Flanquear.

Opciones:

Artefactos: Puede comprar un solo Artefacto al costo en puntos indicado.

Camino de Guerra: puede seleccionar una de las siguientes habilidades sin costo adicional:

1) Desplazamiento rápido: el Regimiento al que está unido actualmente este Soporte de Personaje gana el Evento de Robo Redoblar el Paso.

2) Violencia de acción: el Regimiento al que está unido actualmente este Soporte de Personaje gana la regla especial Ráfaga.

Banda de Guerra:

Esta Banda de Guerra no puede tener más de 2 Regimientos de Thunder Riders.

Pilar:  
 Braves  
 Blooded  
 Thunder Riders  
 Veterans

Restringido:  
 Tontorr  
 Quatl  
 Warbred  
 Raptor Riders

Maestrías: Enseñanzas de Conquista, Combate

PREDATOR

100 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Predator	Infantería	-	6	3	3	6	5	3	2	1

Reglas Especiales Andanada (3) (18", Perforación de Armadura (1), Disparo Mortal), Cazaengendros, **Fuerza de Avanzada**

Eventos de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soporte: 1

Opciones:

Artefactos: Puede comprar un solo Artefacto al costo en puntos indicado.

**Enseñanzas de Conquista:** Los Soporte de Personaje de Infantería pueden elegir hasta dos de las siguientes Enseñanzas de Conquista al coste en puntos indicado, obteniendo la Regla Especial indicada.

Estóico (10pts): El Regimiento al que está unido este Personaje gana la Regla Especial Indomable.

Voz de Conquista (20pts): Este Soporte de Personaje y cualquier Regimiento al que esté actualmente unido cuentan como seguidores del Culto de la Conquista.

Camino de la Caza: Puede seleccionar una de las siguientes habilidades sin costo adicional:

1) Foco animal: el Regimiento al que está unido actualmente este Soporte de Personaje gana la regla especial Tiro seguro.

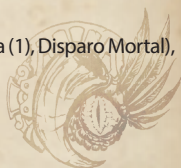
2) Cacería incesante: el Regimiento al que está unido actualmente este Soporte de Personaje gana el Evento de Robo Disparar y Avanzar

Banda de Guerra:

Pilar: Braves  
Blooded  
Hunters  
Hunting Pack  
Raptor Riders

Restringido: Apex Predator  
Slingers  
Tontorr  
Quatl

Maestrías: Enseñanzas de Conquista,  
Combate



MOUNTED PREDATOR

110 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Predator	Caballería	-	8	3	3	5	6	3	2	1

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

Eventos de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soporte: 1

Opciones:

Artefactos: Puede comprar un solo Artefacto al costo en puntos indicado.

Camino de la Caza: Puede seleccionar una de las siguientes habilidades sin costo adicional:

1) Foco animal: el Regimiento al que está unido actualmente este Soporte de Personaje gana la regla especial Tiro seguro.

2) Cacería incesante: el Regimiento al que está unido actualmente este Soporte de Personaje gana el Evento de Robo Disparar y Avanzar

Banda de Guerra:

Pilar: Braves  
 Hunters  
 Hunting Pack  
 Raptor Riders

Restringido: Apex Predator  
 Slingers  
 Quatl  
 Tontorr

Maestrías: Enseñanzas de Conquista,  
 Combate



## SCION OF CONQUEST

110 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Scion of Conquest	Infantería	-	6	1	3	5	5	4	2	2
Reglas Especiales		Hendidura (2), <b>Sacerdote (5)</b>								
Eventos de Robo:		Ninguno								
Número de Soportes:		1								
Modelos por Soporte:		1								



## Opciones:

Artefactos: Puede comprar un solo Artefacto al costo en puntos indicado.

**Enseñanzas de Conquista:** Los Soporte de Personaje de Infantería pueden elegir hasta dos de las siguientes Enseñanzas de Conquista al coste en puntos indicado, obteniendo la Regla Especial indicada.

Estóico (10pts): El Regimiento al que está unido este Personaje gana la Regla Especial Indomable.

Voz de Conquista (20pts): Este Soporte de Personaje y cualquier Regimiento al que esté actualmente unido cuentan como seguidores del Culto de la Conquista.

Culto: Un Scion of Conquest pertenece al Culto de la Conquistat

Un Scion of Conquest conoce todos los Hechizos siguientes sin costo de punto adicional.

Crescendo

Dissonance

Cacophony

**Discordance**

**Resonance**

Banda de Guerra:

Pilar: Blooded  
Braves  
Chosen of Conquest

Restringido: Chosen of Famine  
Chosen of Death  
Chosen of War  
Drum Beast

Maestrías: Enseñanzas de Conquista, Combate, 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 las Mejoras de Personaje W'adrhun:

- **Sólo los Personajes de Infantería pueden comprar una Mejora de Personaje de Estandarte. Un Personaje con una Mejora de Personaje de Estandarte no puede estar unido a un Regimiento de Monstruo.**
- Sólo los Personajes con las Reglas Especiales Mago (X) o Sacerdote (X) pueden seleccionar una Mejora de Personaje Arcana.
- Los Soportes de Personajes con la Regla Especial Sacerdote (X) no pueden comprar Mejoras de Personajes de Armadura.
- Si un Soporte de Personaje puede tener más de una Mejora de Personaje, debe comprar mejoras de diferentes categorías.

## ARTEFACTOS

Cada Artefacto solo puede ser incluido en tu ejército una vez.

### ESTANDARTES

Rugido de la Tribu 45 puntos

Cada Tribu tiene su propio Grito de Batalla, enseñado y preservado por las Voces, cantores dotados de todos los ámbitos de la vida. Es un testimonio de la cultura floreciente de W'adrhún que estos gritos de batalla forman un Canto perfecto.

Una vez por batalla, cuando el Regimiento al que está asignado actualmente este Soporte de Personaje coloca un Marcador de Canto en la Secuencia, ese Regimiento puede Cantar inmediatamente el Grito de Batalla, descartando solo 1 Marcador de Canto, y puede contar como Cantando cualquier Nivel del Canto.

Mirada de la Muerte 40pts  
(Solo Personajes de Infantería)

Creada por los miembros más dedicados del Culto de la Muerte, Mirada de la Muerte es mucho más que una serie de hachas arrojadas con mangos de hueso adornados. Son una bendición del culto de la Muerte otorgado a los guerreros cuya visión de la guerra no es simplemente la victoria, sino

el fin de los enemigos antes de que tengan la oportunidad de huir.

El Regimiento al que está unido actualmente el Soporte de Personaje gana la Regla Especial Impacto (2). Si este Regimiento consta de 4 o más Soportes, este Regimiento también gana la Regla Especial Carga Gloriosa.

Cicatrices de Endekar 40 puntos

Endekar de la Tribu del Árbol de la Lanza fue el primero en perfeccionar el arte de las cicatrices corporales. Se dice que cuando le preguntaron por qué se marcaba la piel, su respuesta fue sencilla: "No se me tendrá por cobarde simplemente porque ninguno me haya marcado."

El Regimiento al que está unido actualmente este Soporte de Personaje añade +1 a su Característica de Evasión (hasta un máximo de 3).

El cuerno de Sangre 30 puntos

Aitta, de la tribu Bloodhusk, era conocida por muchas cosas, pero por encima de todo: su inquebrantable agresión en combate. Elaborado a partir de uno de los colmillos de Ulla, su montura legendaria, el sonido del Cuerno de Sangre resuena con su

canción, instando a los guerreros más allá de sus límites.

Todos los Regimientos Amigos dentro de 8" de este Soporte de Personaje pueden Repetir sus Tiradas de Carga.

## ARMADURAS

Cuentas de la muerte 25 puntos  
" Como el viento, como la luz, como el calor, la Muerte es una fuerza ", dice el Culto de la Muerte. Sus cuentas de oración parecen apoyar este credo, absorbiendo la fuerza de los golpes, incluso si se rompen en el proceso. El Regimiento al que esta unido este Soporte de Personaje gana la Regla Especial Tenaz.

Piel del Cazador Silencioso 25 puntos  
(Solo Predator y Mounted Predator)  
Los líderes de W'adrhûn han aprendido a esperar su momento y estudiar las tácticas de sus enemigos, determinando fácilmente los puntos débiles en los planes de sus adversarios. El regimiento al que está unido actualmente este Personaje gana el Evento de Robo Bastion (1). Los Soportes de Personaje unidos actualmente no reciben el Evento de Robo.

Marcas de Muerte 20 puntos  
Esculpidas con versos de victorias pasadas y los nombres de los derrotados, las marcas de muerte de uno están hechas de arcilla endurecida al fuego y se llevan al campo como muestra de destreza. Lleva suficientes de ellos y sus beneficios superan su carga. El Regimiento de Monstruo al que está unido actualmente este Soporte de Personaje gana la Regla Especial Impacto (+2).

Sangre de corazón 5pts  
Elaborado con la sangre de los dinosaurios más duros y mezclado con ingredientes que sólo conoce el culto a la Guerra, se dice que este brebaje infunde al bebedor la resistencia y el vigor de las bestias W'adrhûn. Aunque los efectos no son permanentes, la adicción que provoca, por desgracia, sí lo es. Este Soporte de Personaje añade +1 a su Característica de Heridas.

## ARMAS

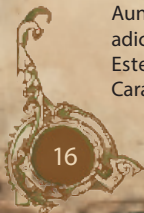
Linaje de Omgorah 45pts  
Se dice que Omgorah el Desatado destruyó él solo la Torre de Ghan'ta. Las leyendas afirman que una vez llevados al frenesí no se detendrían, no sentirían dolor y no morirían. Elegir a uno de su prole como montura puede ser una elección peligrosa, pero no sin sus recompensas ...

El Soporte de Personaje cambia su Tipo a Caballería, añade +2 a su Característica de Marcha y gana las Reglas Especiales Impacto Brutal (2) e Impacto (4). El Soporte de Personaje no puede comprar la Maestría de Jinete Tontorr ni Apex Master.

Elder Brontoskalps 25pts  
(Thunder Chieftain only)  
Los Brontoskalps, para establecer el dominio territorial, a menudo luchan entre sí en duelos devastadores; las dos bestias cargan entre sí a toda velocidad, chocando con una fuerza demoledora. Un brontoskalp anciano es a menudo reconocible por la gruesa capa de tejido cicatricial que decora la cresta de su cráneo, mostrando sus muchas victorias a lo largo de innumerables combates bestiales. El Soporte de Personaje y un solo Regimiento de Thunder Rider en tu Banda de Guerra, seleccionados durante la Elaboración de la Lista del Ejército, obtienen la Regla Especial Endurecido (1).

Alcance de la Muerte 25pts  
(Solo Predator y Mounted Predator)  
W'adrhûn warriors have the potential nurture such a spiritual bond with these beasts, where the beast and rider can coordinate their movements and hunt as one, decimating their prey. Este Soporte de Personaje suma +1 a su Característica de Ataques y gana la Regla Especial Hendidura (+1). **In Además, si este Soporte de Personaje tiene la Regla especial Jinete**, El regimiento Monstruo al que está actualmente unido el Soporte de Personaje suma +1 a su Característica de Ataques.

Tambores de la Bestia 25 puntos





Todos conocen y escuchan los Cantos, pero tener los Tambores de la Bestia sonando a su lado es algo completamente diferente. Este Soporte de Personaje suma +1 a su Característica de Ataques y gana la Regla Especial Ráfaga.

**Beso del Dilosaurio** 20 puntos  
Nadie sabe si el Dilosaurio venenoso era una bestia antigua conservada por los Spires o si era una de sus creaciones. Incluso si no es letal en pequeñas dosis, el veneno del Dilosaurio causa dolores horribles; especialmente si una cuchilla recubierta la administra en el torrente sanguíneo. Los Regimientos y Soportes de Personajes Enemigos deben Repetir las Tiradas de Defensa exitosas causadas por este Soporte de Personaje.

**Gujas de Iskarant** 15 puntos  
Iskarant el Guerrero Danzante era conocido por dos cosas: su estilo de lucha fluido que dominaba al oponente a través de una serie implacable de ataques y las gujas de dos lados especialmente diseñadas que había forjado para apoyar este estilo. Por cada dos Impactos exitosos de este Soporte de Personaje durante una Acción de Duelo, el Soporte de Personaje Enemigo debe hacer una Tirada de Defensa adicional.

**El Colmillo Oculito** 10 puntos  
Cuando uno ve a un guerrero W'adrhûn, uno no puede dejar de notar sus armas pesadas y obvias que combinan con su porte. Entonces, cuando desenvainan el Colmillo Oculito, pocos esperan el rápido golpe de una daga. Este Soporte de Personaje gana la Regla Especial Golpe Veloz.

## TALISMANES

**Atrapasueños** 35 puntos  
El atrapasueños que capturó estas pesadillas vivientes ha sido durante mucho tiempo una herramienta favorita del chamán. Cuando son liberados de su prisión, los sílfides rencorosos que encarcelan saben cómo guiar los disparos del guerrero hacia sus objetivos. Si el amo

está complacido, se le puede dar unos días de libertad para correr desenfrenadamente. El Soporte de Personaje gana el siguiente Evento de Robo:  
Hijos del Viento: El Regimiento Amigo Objetivo dentro de 8" gana la Regla Especial Fuego Torrencial.

**Manto del Devoto** 30 puntos  
Mientras que diferentes Tribus favorecen diferentes Cultos, hay algunos individuos que son reconocidos como verdaderos modelos dentro de un Culto. Ver al líder de uno vestido con el manto del Culto puede inspirar a un guerrero a alcanzar niveles de fervor insospechados.. **El Regimiento al que está unido actualmente este Soporte de Personaje gana la Regla Especial Fanático.**

**Marca de Eritu** 25 puntos  
Entre las tribus, el nombre de Eritu se susurra con asombro. Ningún otro W'adrhûn ha vivido tanto como él ni se ha ganado tantos honores como él. Se considera un tremendo honor que este veterano canoso tallara sus placas de hueso.. Este Soporte de Personaje añade +2 a su Característica de Defensa.

**Lanza Tribal** 20 puntos  
Recibir tu propia Lanza de la Tribu es haber demostrado ser el guerrero más capaz en el Nighudda, el anillo de prueba. Para ser digno de conservarlo, debes demostrar tu valía como combatiente en cada oportunidad. Este Soporte de Personaje añade +1 a su Característica de Ataque por cada Marcador de Canto en la Secuencia.

**Tocado por la Diosa** 15 puntos  
Ninguno conoce los criterios exactos por los cuales los Vástagos eligen a aquellos que su Dios Viviente favorecerá. Todo lo que sabemos es que solo uno ha negado su llamada. Este Soporte de Personaje sigue el Culto de la conquista.

**Incensario Sagrado** 5 puntos  
TLas complejidades de la creación de objetos sagrados difieren de un culto a otro, pero su

secreto absoluto es un factor común. Nadie sabe qué es lo que queman los incensarios sagrados, pero están diseñados para proteger a los guerreros del asqueroso toque de la magia enemiga.

Este Soporte de Personaje gana la Regla Especial Sacerdote (+1).

## ARCANOS

Esencia del Phonopteryx 20pts  
Cuando llevan a sus parientes a la batalla, se sabe que muchos Scion consumen partes de la bestia conocida como Phonopteryx, haciendo que sus cánticos sean tan fuertes como el rugido de la bestia .

Este Soporte de Personaje aumenta el Alcance de todos sus Hechizos en 6 "(Los Hechizos con un Alcance de "Propio" no se ven afectados). Si el Efecto de alguno de sus Hechizos indica un rango, aumenta ese rango de Efecto de Hechizos en 6 ".

Astilla Primordial 20pts  
Se encontró mucho en los restos de los Spires rotos que engendraron los oasis; mucho que tal vez debería haberse dejado en el olvido. Infinitamente menos que un fragmento, estos deslices de esencia primordial aún son lo suficientemente poderosos como para elevar la magia de uno más allá de la interferencia mortal.

Este Soporte de Personaje gana la Regla Especial Sacerdote (+X), donde el valor X es igual al número de Marcadores de Canto en la Secuencia.



## 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

### ENSEÑANZAS DE CONQUISTA

**Lealtad** 30 puntos

La capacidad de exigir lealtad proviene de el individuo, no las baratijas que uno usa, no importa cuán poderosas sean.

Todos los Regimientos en la Banda de Guerra de este Soporte de Personaje tienen su valor de Tirada de Refuerzo ajustado en +1 (por ejemplo, una Tirada de 4 o menos se convierte en 5 o menos). Una Tirada de "6" es siempre un fracaso. Tira cualquier Regimiento afectado por esta Maestría en una reserva separada.

**Linaje Largo** 15 puntos

Este Soporte de Personaje puede comprar una Mejora de Personaje adicional (Artefactos), de esta Lista de Ejército, a su costo en puntos indicado.

**Víbora del Yermo** 15 puntos

"El oasis alimenta. El yermo enseña."

– Proverbio. W'adrhûn

Todos los Soportes que no sean Monstruos en el Regimiento al que esta unido este Soporte de Personaje obtienen la Regla Especial de Flanquear.

### COMBATE

**Exponer 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 añade +2 a su Regla Especial Andanada (X). Si no tiene la Regla Especial Andanada (X), gana la regla especial Andanada (3) (20") en su lugar.

**Golpes Desorientadores** 10 puntos

Los Soportes de Personajes Enemigos restan -1 de su Característica de Choque, cuando participan en una Acción de Duelo contra este Soporte de Personaje.

**Apex Master** 5 puntos

(Solo Matriarch Queen o Predator Soportes de Infantería.)

Cualquier W'adrhûn debe ganarse el respeto de una bestia para montarlo. Algunos W'adrhûn solo montarán bestias que hayan hecho lo mismo

Esta Maestría se puede comprar varias veces. El Soporte de Personaje **gana la Regla Especial Jinete** y debe elegir montar un Apex Predator en su Banda de Guerra.

**Jinete Tontorr** 5 puntos

(Solo Chieftain and Scion of Conquest.)

Cualquier W'adrhûn debe ganarse el respeto de una bestia para montarlo. Algunos W'adrhûn solo montarán bestias que hayan hecho lo mismo

Esta Maestría se puede comprar varias veces. El Soporte de Personaje **gana la Regla Especial Jinete**. Un Chieftain debe escoger montar un Tontorr en su Banda de Guerra y un Scion of Conques debe escoger montar un Drum Beast en su Banda de Guerra.

**Un Chieftain unido a un Tontorr tiene sus habilidades de Camino de la Guerra ya no afectan al Regimiento al que está unido actualmente el Soporte de Personaje, sino que el Chieftain puede seleccionar un Regimiento Amigo no Monstruo dentro de 8" para que obtenga el efecto hasta el final de la Ronda. Esta habilidad tiene lugar al final del paso "Resolver eventos de robo", pero antes de que el Personaje realice cualquier acción.**

## ARCANA

**Magus** 20 puntos  
Este Soporte de Personaje reduce el número de éxitos adicionales que requiere debido al Escalamiento en -1, hasta un mínimo de 0.

**Una Voz** 20 puntos  
Una palabra puede dar forma a un evento. Un Canto puede sacudir el mundo. Cuando este Soporte de Personaje realiza una Acción de Lanzamiento de Hechizos, añade un número de dados a la tirada de Lanzamiento de Hechizos igual al número de Marcadores de Canto en la Secuencia.

**Enfocado** 15 puntos  
El Soporte de Personaje puede Repetir dos Tiradas de Dado de Lanzamiento de Hechizos fallidas al realizar Acciones de Lanzamiento de Hechizos. Estos relanzamientos solo pueden ser usados en una Acción de Lanzamiento de Hechizos por Activación.



## HECHIZOS

Algunos STands de Personaje pueden comprar hechizos de la siguiente lista:

### SCION OF CONQUEST

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
Cacophony	12"	4 (Escalado)	El regimiento Objetivo no puede resolver Eventos de Robo hasta el final de la Ronda.
Crescendo	Propio	4	Añade un Marcador de Canto de Conquista a la Secuencia. Mira en secreto las tres primeras Cartas de Mando de tu Pila de Mando y luego vuelve a colocarlas en cualquier orden.
Dissonance	Propio	4	Hasta el final de la Ronda, cada vez que un Lanzador de Conjuros enemigo intenta lanzar un Hechizo a un Regimiento a 12" de este lanzador o intenta Lanzar un Hechizo mientras está a 12" de este lanzador, puedes descartar un Marcador de Canto de la Secuencia y cancelar los efectos de ese Hechizo.
Discordance	12"	3 (Escalado)	El Regimiento Enemigo objetivo no puede apoderarse de las Zonas de Objetivo hasta el final de la ronda.
Resonance	12"	4	Escoge una Zona de objetivo en el rango. Los Regimientos enemigos dentro del alcance de la Zona Objetivo Obtienen la Regla Especial Decadencia (2) hasta el final de la Ronda.

## REGIMIENTOS

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

### BRAVES

120 PUNTOS

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

Reglas Especiales: Sed de Sangre, Escudo, Soporte (2)

Eventos de Robo: Ninguno

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

Modelos por Soporte: 4

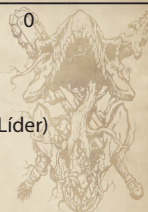
Soporte Adicional: 35 puntos

Opciones:

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

Champion 15 puntos

Portaestandarte 15 puntos



### BLOODED

135 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Blooded	Infantería	Medio	5	1	2	6	5	3	2	1

Reglas Especiales: Ninguno

Eventos de Robo: Ninguno

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

Modelos por Soporte: 4

Soporte Adicional: 40 puntos

Opciones:

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

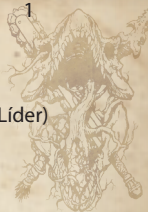
Aberration 25 puntos

Champion 15 puntos

Portaestandarte 15 puntos

Tracker 15 puntos

Skirmisher 15 puntos



VETERANS

180 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Veterans	Infantería	Medio	5	1	3	5	6	3	2	1

Reglas Especiales:

Escudo

Eventos de Robo:

Forjado en Batalla

Número de Soportes:

3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte:

4

Soporte Adicional

50  
puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

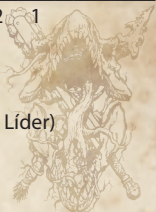
Este Regimiento puede tomar hasta un Oficial

Champion

20 puntos

Portaestandarte

Gratis



HUNTERS

150 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Hunters	Infantería	Ligero	6	2	2	5	5	2	1	0

Reglas Especiales:

Andanada (4) (14", Perforación de Armadura (1), Disparo Mortal), **Formación Abierta**

Eventos de Robo:

Ninguno

Número de Soportes:

3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte:

4

Soporte Adicional

45  
puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

Este Regimiento puede tomar hasta un Oficial

Flint Knapper

15 puntos

Tracker

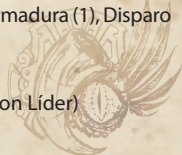
15 puntos

Skirmisher

15 puntos

Portaestandarte

10 puntos

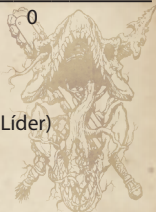


## SLINGERS

160 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Slingers	Infantería	Ligero	6	3	2	4	5	2	1	0

Reglas Especiales:	Andanada (4) (18", Fuego Torrencial)
Eventos de Robo:	Ninguno
Número de Soportes:	3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)
Modelos por Soporte:	4
Soporte Adicional	50 puntos



Por cada 2 Heridas causadas por este Regimiento como resultado de una Acción de Volea, el Regimiento objetivo realiza 1 Prueba de Moral. Esta Regla no se aplica a los Soportes de Personajes que se hayan unido al Regimiento.

## Opciones:

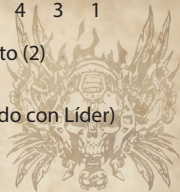
Modelos de Mando y Oficiales	Este Regimiento puede tomar hasta un Oficial
Flint Knapper	15 puntos
Skirmisher	15 puntos
Portaestandarte	10 puntos

## CHOSEN OF CONQUEST

230 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Chosen of Conquest	Infantería	Medio	5	1	3	5	7	4	3	1

Reglas Especiales:	Hendidura (1), Fanático, Impacto (2)
Eventos de Robo:	Ninguno
Número de Soportes:	3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)
Modelos por Soporte:	4
Soporte Adicional	80 puntos



Los Chosen of Conquest siempre siguen el Culto de la Conquista.

## Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales	
Portaestandarte	20 puntos



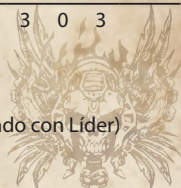


## CHOSEN OF DEATH

230 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Chosen of Death	Infantería	Medio	6	1	3	8	5	3	0	3

Reglas Especiales:	Hendidura (1), Fanático
Eventos de Robo:	Ninguno
Número de Soportes:	3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)
Modelos por Soporte:	4
Soporte Adicional	70 puntos



Los Chosen of Death siempre siguen el Culto de la Muerte.

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

Portaestandarte 20 puntos

## CHOSEN OF FAMINE

200 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Chosen of Famine	Infantería	Ligero	6	1	3	8	5	4	0	2

Reglas Especiales:	Fanático
Eventos de Robo:	Ninguno
Número de Soportes:	3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)
Modelos por Soporte:	4
Soporte Adicional	55 puntos



Los Chosen of Famine siempre siguen el Culto de la Hambruna

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

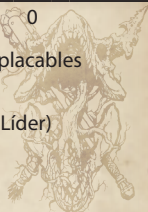
Portaestandarte 20 puntos

WARBRED

190 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Warbred	Bruto	Medio	6	1	2	5	6	3	3	0

Reglas Especiales: Hendidura (2), Impacto (2), Golpes Implacables  
 Eventos de Robo: Ninguno  
 Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)  
 Modelos por Soporte: 1  
 Soporte Adicional 65 puntos

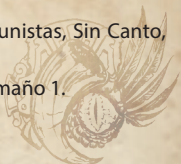


HUNTING PACK

120 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Hunting Pack	Caballería	Ligero	8	1	2	6	3	2	1	1

Reglas Especiales: Formación Fluída, Irregular, Oportunistas, Sin Canto, Vanguardia, Formación Abierta  
 Enjambre: Soportes en este Regiment cuentan como si fuesen de Tamaño 1.  
 Eventos de Robo: Ninguno  
 Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)  
 Modelos por Soporte: 6  
 Soporte Adicional 40 puntos



Un Regimiento de Hunting Pack no puede unírsele un Soporte de Personaje.

RAPTOR RIDERS

190 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Raptor Riders	Caballería	Ligero	8	2	2	5	5	3	2	2

Reglas Especiales:

Andanada (2) (12", Perforación de Armadura (1)),  
Formación Fluída, Ráfaga

Eventos de Robo:

Ninguno

Número de Soportes:

3

Modelos por Soporte:

1

Soporte Adicional

60  
puntos

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales

Huntress (Portaestandarte y Líder) 20 puntos



THUNDER RIDERS

250 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Thunder Riders	Caballería	Pesado	6	1	3	5	6	3	3	0

Reglas Especiales:

Impacto Brutal (2), Impacto (4), Rompelíneas, Pisotear  
(2), Imparable

Eventos de Robo:

Ninguno

Número de Soportes:

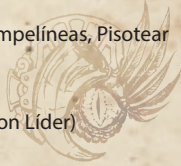
3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soporte:

1

Soporte Adicional

80  
puntos



CHOSEN OF WAR

210 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Chosen of War	Bruto	Medio	6	1	3	5	6	4	3	1

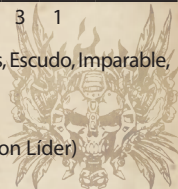
Reglas Especiales: Hendidura (1), Fanático, Rompelíneas, Escudo, Imparable, Impacto (2)

Eventos de Robo: Ninguno

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

Modelos por Soporte: 1

Soporte Adicional: 70 puntos



Los Chosen of War Siempre siguen el Culto de la Guerra.

QUATL

150 PUNTOS

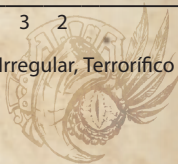
Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Quatl	Monstruo	Ligero	9	1	2	8	10	3	3	2

Reglas Especiales: Hendidura (1), Volar, Impacto (4), Irregular, Terrorífico (1), Rugido

Eventos de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soporte: 1



APEX PREDATOR

190 PUNTOS

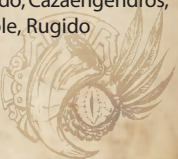
Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Apex Predator	Monstruo	Pesado	8	1	3	11	15	4	3	0

Reglas Especiales: Hendidura (2), Filos Mortales, Intrépido, Cazaengendros, Impacto (5), Terrorífico (2), Imparable, Rugido

Eventos de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soporte: 1



## DRUM BEAST

310 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Drum Beast	Monstruo	Pesado	6	2	2	12	26	3	3	0

Reglas Especiales: Impacto Brutal (2), Hendidura (1), Impacto (6), Rompelíneas, Intrépido, Pisotear (8), Sonido de los Tambores, Indiferente, Rugido

Presencia Imponente: Los Soportes de este Regimiento cuentan como de Tamaño 4  
 Marcha de Gigantes: Este Regimiento siempre cuenta como Inspirado.

Eventos de Robo: Golpe de Tambor

Número de Soportes: 1

Modelos por Soporte: 1

## TONTORR

330 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Tontorr	Monstruo	Pesado	6	2	2	16	26	3	3	0

Reglas Especiales: Impacto Brutal (2), Hendidura (1), Impacto (6), Rompelíneas, Intrépido, Pisotear (8), Golpes Implacables, Indiferente, Rugido

Presencia Imponente: Los Soportes de este Regimiento cuentan como de Tamaño 4  
 Marcha de Gigantes: Este Regimiento siempre cuenta como Inspirado.

Eventos de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soporte: 1

Nota del diseñador: A pesar de su enorme tamaño -un increíble tamaño 4- los Tontorrs y Drum Beasts encajan perfectamente en un solo Soporte Monstruo. Esta configuración facilita una experiencia de juego fluida y optimizada, lo que permite a los jugadores navegar por el campo de batalla sin verse obstaculizados por una huella más grande.

## 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 de Mando además del modelo al que reemplaza. En el caso de Soportes de Caballería o Bruto, debes pagar por el Soporte y el Modelo de Mando.

### Aberration

Un Regimiento con 5 Soportes o menos, excluyendo los Soportes de Personajes, puede incluir una Aberración. Este Regimiento obtiene la Regla Especial Muerte Letal.

### Flint Knapper

La repetición del regimiento falló en las tiradas de impacto de "6" al realizar una acción de volea.

Además, los Regimientos Enemigos no se benefician de la Regla Especial Endurecido(X) al realizar Tiradas de Defensa contra los Ataques de Volea de este Regimiento, incluidos los Soportes de Personaje actualmente unidos.

### Champion

El Regimiento añade +1 a su Característica de Ataques.

### Skirmisher

El Regimiento, incluidos los Soportes de Personajes actualmente unidos, agrega +1 a su Característica de Marcha y puede realizar una Acción de Retirada Adicional Gratuita una vez por ronda, además de sus dos acciones normales.

### Tracker

El Regimiento gana la Reglas Especiales Flanquear and Cazaengendros.



## REGLAS ESPECIALES Y EVENTOS DE ROBO

### EVENTOS DE ROBO

**Golpe de Tambor:** Añade un Marcador de Canto que coincida con el Culto de cualquier otro Marcador de Canto que ya esté en la Secuencia.

**Forjado en Batalla:** Cuando el Regimiento resuelve este Evento de Robo, puede elegir un Grito de Batalla de Nivel 1 que pertenezca a su propio Culto o al Culto de Conquista. Trata al Regimiento como si hubiera Entonado el Grito de Batalla con este efecto, pero no descartes ningún Marcador de Canto. Este Evento de Robo no podrá resolverse si el Regimiento ya Cantó el Grito de Batalla en esta Ronda usando las reglas de Canto en Secuencia.

**Hasta el Último Aliento:** Selecciona un Regimiento amigo a 8" o menos de este Soporte de Personaje. Ese Regimiento Cura 4 Heridas. Cada Regimiento puede ser el objetivo del Evento de Robo Hasta el Último Aliento solo una vez por Ronda.

### REGLAS ESPECIALES

**Rugido:** Este Regimiento cuenta como seguidor del Culto de la Conquista y se beneficia y utiliza la Regla de Ejército de Canto de Guerra. Este Regimiento sólo puede Cantar para el Culto de la Conquista.

**Fanático:** Cuando un Regimiento con esta Regla Especial elige una bonificación de cualquier debido a Cantar el Grito de Batalla, siempre cuenta como si hubiera descartado de la Secuencia un Marcador de Canto adicional perteneciente a su Culto (hasta un máximo de tres), pero sólo puede elegir la bonificación de su propio Culto.

**Ejemplo:** La Secuencia de Canto ya tiene 1 Marcador de una activación de Regimiento previamente. El Jugador roba una Carta de Mando y Activa un Regimiento Fanático. Al Activar el Regimiento Fanático agrega un Marcador de Canto a la secuencia, ahora son 2, y luego decide Cantar el Grito de Batalla. El Regimiento descarta los 2 Marcadores de la secuencia pero ser Fanático significa que cuenta como si hubiera descartado uno adicional para un total de 3. Por lo tanto, puede Cantar el Grito de Batalla de Nivel III de su culto.

**Presencia Inspiradora:** El Regimiento al que está unido actualmente este Soporte de Personaje gana la Regla Especial Valentía

**Sonar de los Tambores:** Mientras el Drum Beast esté en el campo de batalla, sus regimientos no están obligados a cantar el grito de batalla (se vuelve opcional).

**Sin Canto:** Este Regimiento nunca sigue un Culto (no colocan Marcadores de Canto y nunca pueden Cantar el Grito de Batalla)



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

