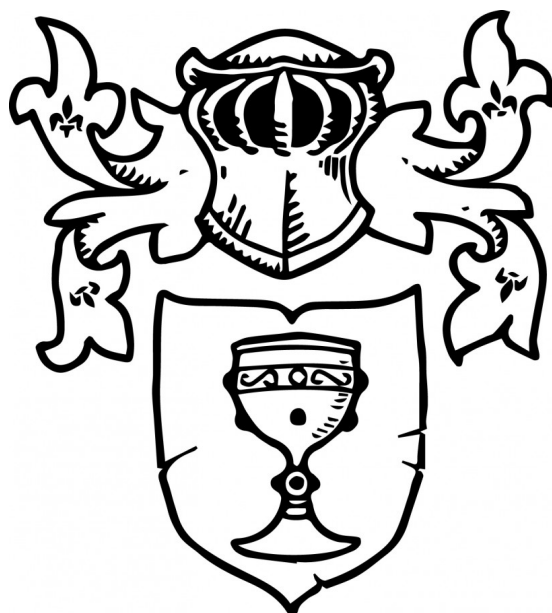


# THE IX AGE

## BATALLAS FANTÁSTICAS



# Reino de Equitania

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

Tercera Edición, versión Publicado Imprimible - 1.0.1 – 2 de Abril, 2025

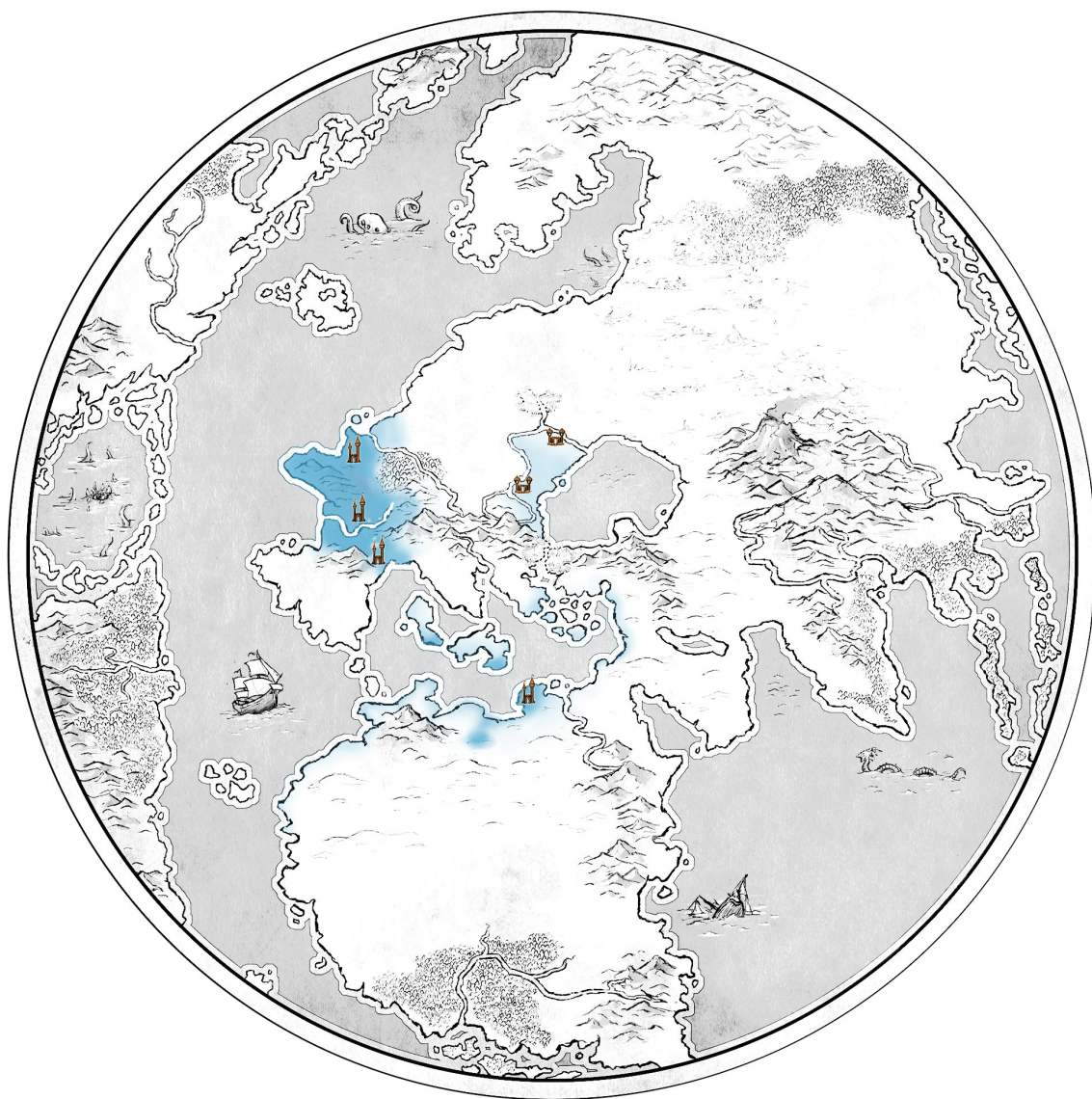
Introducción histórica	2	Organización del Ejército	9
Reglas Específicas del Ejército	4	Personajes	10
Reglas de Miniaturas del Ejército	5	Monturas de Personaje	14
Objetos Mágicos	7	Básicas	17
Objetos Mágicos Compartidos	8	Especial	20
Hechizo Hereditario	6	Místico	27
Hoja de Referencia Rápida	30		



La Novena Era: Fantasy Battles es un wargame hecho por la comunidad. Todas las reglas en este libro son consideradas parte de las Reglas Básicas de T9A y deberían estar disponibles para usar en cualquier partida. Todas las reglas y feedback pueden ser encontradas y dado en: [the-ninth-age.com](http://the-ninth-age.com). Acudir al Reglamento para instrucciones en Como Leer las Entradas de las Unidades. Este trabajo tiene licencia de [Creative Common Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Editado con  $\LaTeX$ .

# Reino de Equitania

Una verde y rica tierra en Vetia occidental, Equitania es un reino de valles envueltos en la niebla, lagos encantados y muchas criaturas extrañas. Pero por encima de todo, es el hogar de un poderoso reino humano respondiendo a un gran monarca, refinados señores, y una única diosa por encima de todo. De acuerdo a un antiguo código de caballería, la nobleza de esta tierra ha perfeccionado un legado ecuestre por encima de cualquier otro. Los ejércitos de Equitania se nutren con filas de caballeros guerreros, ataviados con coloridas panoplias, reluciente armamento, y entrenados en una feroz tradición marcial. Reconocidos a lo ancho del mundo (pues a menudo hacen campaña en otras tierras), cuando esta marea de brava caballería comienza su carga, no hay prácticamente nada que pueda interponerse en su camino.



*Las místicas tierras de Equitania son hogar para muchos maravillosos y salvajes seres. Desde brumosas colinas, lagos sagrados y riscos montañosos, los caballeros de este reino parten a cumplir las encomiendas de su Dama, llevándolos a recorrer Vetia, Táfrica y más allá, a veces en cortas cruzadas, otras estableciendo duraderas colonias.*

## Historia

Equitania fue fundada por el reprobado caballero vampiro Gilles de Raux, que unió a las diferentes tribus de la zona y fue capaz de contener los ejércitos del Imperio Alimaña que conquistaron todas las otras tierras. El reino fue finalmente liberado por el legendario Uther, su primer rey mortal, y uno de los líderes humanos que se unió a Sunna para establecer el dominio de la humanidad al inicio de la Novena Era. Los propios compañeros de Uther, con los que combatió al no muerto Rey de Todo, incluyendo a Roland, Percival y Tristán, son igualmente héroes legendarios, considerados los fundadores de las virtudes caballerescas, las estructuras feudales, y las tradiciones heroicas que perduran aún a día de hoy.

## El Código Caballeresco

El Reino es estrictamente feudal, codificado en tres castas: aquellos que combaten, aquellos que laboran y aquellos que rezan (también conocidos como señores, ciudadanos de baja cuna, y el clero). Estos se corresponden a las principales virtudes religiosas de la valentía, la penitencia y la honestidad. Aquellos que quebrantan, o tratan de escapar de este sistema pasan a ser forajidos, quedando fuera de la protección real.

Mientras que las milicias populares, los guerreros de órdenes religiosas y los forajidos irregulares sirven de apoyo a muchos ejércitos, el ejército profesional está principalmente compuesto de caballeros de alta cuna. Combatientes habilidosos, y expertos jinetes, comprometidos con un código de conducta marcial y ético, a veces condensado en siete principios guía, aunque realmente nunca se ha establecido una lista concreta de éstos.

## La Dama

La mayoría de Equitanos veneran a una única diosa llamada la Dama, personificación de la virtud y la única fuente de redención para sus seguidores. También conocida como la Reina de Copas, o la Doncella Eterna, entre otros muchos títulos, sus seguidores muestran un gran respeto por la naturaleza, especialmente por el agua clara. También suelen declarar guerras santas en su nombre, generalmente para controlar lugares de importancia espiritual o para llevar el consuelo de la dama a otras tierras.

Las instituciones religiosas se denominan órdenes, hogar para clérigos y estudiosos. Algunos de sus miembros aprenden a combatir con el fin de defender sus haciendas. Por encima de éstos están las Damiselas, hechiceras y profetisas que se dice comparten una co-

nexión especial con la diosa, y cuyas instrucciones son seguidas por señor y campesino por igual.

Sorprende a muchos descubrir que existe otra deidad en el acervo equitano, el homólogo de la Dama: una traicionera figura de muchos nombres (Karde, Cyr, Cul,...), venerada solo por aquellos en los más oscuros límites de la sociedad.

## Monturas

Conocidos por sus aclamados corceles, la mayor pasión del Reino son sus caballos. Se han desarrollado muchas variedades por maestros criadores, cada una adecuada a un rol específico tanto en guerra como en paz. Otras criaturas han sido habilidosamente domesticadas, desde familiares animales domésticos a extrañas bestias y seres quiméricos, comunes en las zonas más salvajes del Reino. Aquellos que son mitad caballo son particularmente valorados, incluidos hipogrifos y pegasos.

## Santos y La Búsqueda

Cualquier Equitano puede decidir iniciar la Búsqueda: una senda de pura devoción a la Dama. Puede tomar diferentes formas en base a las habilidades de cada uno, pero es siempre difícil y peligroso. Los suplicantes deben situarse entre aquellos que lo necesiten y los diferentes terrores del mundo. Deben personificar las tres virtudes sin reservas, renunciando a cualquier privilegio o herencia, sin importar cuál sea. Bendecidos con visiones, y compelidos a viajar grandes distancias, cuanto más se esfuerzan, más sufren, más peligros superan, más se acercan a la Diosa, ganando sus favores. Paulatinaente, aquellos que prueban su valía se tornan más poderosos e imbuidos por magia sacra, hasta que han combatido y sufrido lo suficiente para ser merecedores de ella, y beber de su cáliz. Renovados y benditos con larga vida, se han convertido en sus Santos, y los mayores campeones de la tierra. Venerados por todos, se mantienen alejados de política y sociedad, continuando su servido a la Doncella Eterna y ayudando a su gente.

## Místico

Equitania es a menudo visitada, a veces incluso habitada, por los sirvientes supernos de la Dama. Estos seres sobrenaturales toman muchas formas y no siempre son amigables o de fiar, pero muchos señores los aceptan y tratan como aliados. En el Reino se conocen toda clase de ninfas, hadas, espíritus y bestias extrañas, además de los compañeros más cercanos a la diosa. Estas Criaturas Místicas pueden ser un gran apoyo al reino en batalla, si es que eligen participar.

# Reglas Específicas del Ejército

## La Bendición

Los perfiles de unidad de este Libro de Ejército contienen un Atributo adicional: «Aegis (Aeg)». Esto da a la unidad la regla **Aegis (X+)**, donde «X» es el valor de Aeg.

*Recuerda que la falta de un atributo de Aeg no impide que una unidad se vea afectada por el modificador de Aegis.*

*La tierra y las gentes de Equitania están cargadas de magia y fe. La mejor de las mallas tiene oraciones grabadas en cada anilla, los escudos de roble son inscritos con salmos de batalla, y las armas son ungidas al servicio de la Dama. Los adeptos de las ordenes consagran a plebe y nobleza por igual antes de la batalla. Oraciones, salmos diarios, devociones, búsquedas, sacrificios religiosos, ayuno, y una veintena más de esfuerzos se realizan para obtener la Bendición: no una única obra de hechicería, si no la suma de los efectos de cada uno de los pequeños actos en nombre de la fe.*

## Oraciones

Durante Elecciones Pre-partida, un ejército del Reino de Equitane crea una reserva de Marcadores de Bendición: uno por cada unidad en la lista de ejército con *Votos Sagrados*. La reserva de Marcadores de Bendición **nunca** puede superar los 6 marcadores en la reserva.

En cada Fase de Magia, inmediatamente después de Drenar el Velo, Marcadores de Bendición puede ser usado: descarta un Marcador de Bendición, elige una unidad amiga, y aplica una de las siguientes oraciones. Todas las oraciones tienen Duración: Un Turno.

- **Oración de Protección: Aegis (5+).**
- **Oración de Precisión:** +2 Of, **Ataques Mágicos**, e ignora **Parada**, las partes de la miniatura con *Montura* no son afectadas.
- **Oración de Disciplina:** Disciplina **fijada** a 9.

Ninguna miniatura puede verse afectado simultáneamente por más de una oración, a menos que se indique específicamente. Aplicar una Oración a una miniatura anula cualquier Oración que se le haya aplicado previamente, a menos que se especifique que puede ser afectado por ellos simultáneamente.

# Reglas de Miniaturas del Ejército

## Reglas de Miniaturas

*Imitando a la afamada arma que emplean, los caballeros de Equitania a menudo toman una formación similar a una lanza cuando cargan, para así penetrar mejor en las líneas enemigas. Con la gran inercia de sus corceles, esta táctica ha probado ser tan efectiva que se ha convertido en la seña de identidad del combate del reino.*

### Caballero Banneret

Poco común.

Una unidad que contenga un Caballero Banneret suma +1 a al Resultado de Combate de su bando.

Además, puede elegir un único Encantamiento de Estandarte de la lista de objetos mágicos específicos del ejército.

### Clero

La miniatura obtiene **Aegis (5+, contra Ataques Mágicos)**.

### Formación en Lanza

Una entrada de unidad con **Formación en Lanza** sólo necesita tener tres miniaturas para formar Filas Completas. Sin embargo, nunca se considera que la unidad tenga más de una Fila Completa a efectos de la Bonificación por Filas. Además, cuando en una unidad que tiene exactamente tres miniaturas por fila, cada parte de la miniatura en la unidad con **Formación en Lanza** obtiene dos instancias de **Luchar con Fila Adicional**.

### Nobleza

La miniatura obtiene **Aegis (5+, contra Salvaciones de Armadura negadas\*)**.

\*Esta salvación de Aegis sólo puede usarse contra ataques en los que la miniatura no puede realizar una salvación de armadura, o la fallaría automáticamente.

### Pastor de la Orden

Al comienzo de cada Fase de Magia amiga, cada unidad que contenga **Pastor de la Orden** puede obtener uno de los siguientes efectos:

- **Resucitar** 1 PV en la Reserva de Heridas de la unidad Tropa.
- Discard 1 Marcadore de Bendición y **Recuperar** 1 PV en cualquier miniatura en la unidad.

### Preparar el Terreno

Poco común

Al desplegar la unidad, puedes colocar un Muro completamente dentro de 1" de la Cara Frontal de la unidad, y que no esté en contacto con ningún otro Elemento del Terreno.

Este muro no puede ser más ancho que 1", ni superior a 8".

Sigue las reglas normales de los Muros, con la excepción de que es **Cobertura de Terreno (Altura 1)** en lugar de Altura 3.

### Pueblo Llano

La miniatura obtiene **Aegis (5+)** mientras esté Trabada en el mismo Combate Combinado que otra unidad amiga.

### Santo

Legendario. No puede ser escogido por el Portaestandarte de Batalla.

La parte de la miniatura obtiene +1 At, y la miniatura obtiene **Valiente**.

La miniatura es **siempre** considerada que está afectada por todas las Oraciones al mismo tiempo (i.e. *Disciplina*)

**establece en 9, +2 Of, Aegis (5+), Ataques Mágicos, ignora Parada).**

Esto no impide que la unidad de la miniatura sea el objetivo de una Oración, aunque la miniatura en sí no se beneficia de esta ventaja adicional Oración.

## Armas

**Espasa Bastarda** – Arma de Melé

Cuenta como un Arma de Mano, con las siguientes reglas adicionales: +1 Fu, **Carga Devastadora (+1 PA)**.

# Hechizo Hereditario

*Más que la mayoría de las deidades, la Dama está deseosa de proporcionar ayuda y socorro a su pueblo elegido, en caso de que muestren la propia devoción a ella, y sigan sus mandamientos. En la mayoría de casos, tales intervenciones toman la forma de recursos mágicos que todos los Equitanos aprenden a usar mediante simples hechizos rezados, conocidos como oraciones.*



*Hechizo Hereditario*

### **Aliento de la Dama**

<i>VL</i>	<i>Tipo</i>	<i>Duración</i>
9+	Lanzador	Instantáneo

*Efecto*

Añade 2 Marcadores de Bendición a tu reserva.

# Objetos Mágicos

## Encantamientos de Arma

**Juicio Divino** 65 pts  
Encantamiento: Lanza de Caballería y Lanza Ligera.  
Si el portador completa con éxito una Carga, aplica lo siguiente: +2 Fu, +2 PA, con Duración: Final del Combate.

**Determinación de Tristán** 60 pts  
Encantamiento: Arma de Mano y Armas Emparejadas.  
+1 At, +1 PA.  
Tras una tirada para impactar exitosa, el portador **puede** Descarta uno de los impactos hechos con esta arma y elegir un Arma Encantada portado por la miniatura al que se asignó el ataque: se ignoran todos los Encantamientos de Arma que contenga. Duración: Permanente.

**Recordatorio de la Muerte** 50 pts  
Encantamiento: Alabarda y Arma a Dos Manos.  
+1 Fu, +1 PA, y **Terror**.

**Temple de Uther** 30 pts  
Encantamiento: Lanza de Caballería y Lanza Ligera.  
+X At, donde «X» es igual al número de filas de una única unidad enemiga en contacto con el portador, hasta un máximo de 4 (si está en contacto con varias unidades, utilice la que tenga mayor rango).  
Estos ataques adicionales sólo pueden asignarse a miniaturas en formación Tropa (*si los ataques no pueden destinarse a miniaturas de Tropa, se pierden*).

## Encantamientos de Armadura

**Plegarias Grabadas** 90 pts  
+1 Arm, y **Aegis (+1, max. 4+)**.

**Panoplia Percival** 60 pts  
Miniaturas con *Montura* solo.  
+2 Arm.

## Encantamientos de Escudo

**Fortaleza de la Fe** 40 pts  
Encantamiento: Escudo.  
El portador obtiene *Votos Sagrados*, y todas las tiradas de Salvación por Armadura de '1' realizadas por el portador deben ser repetidas.

## Encantamientos de Estandarte

**Mortaja Reliquia** 55 pts  
El portador puede lanzar *Aliento de la Dama* (Hechizo Hereditario) como un Hechizo Vinculado (5+).

**Llama Sagrada** 50 pts  
No puede llevarse por unidades que cuenten para «Básicas».  
La unidad del portador obtiene **Afligir (-1 Dis)** y **Horror**.

**Cimera del Castellano** 40 pts  
Poco común. Miniaturas con *Montura* solo.  
Un solo uso. Puede ser activado inmediatamente después de fallar una tirada de Distancia de Carga por el portador o la unidad del portador en la Fase de Carga: el portador o la unidad del portador debe repetir su tirada fallida de Distancia de Carga.  
Otros Personajes Cargando fuera de la unidad del portador no se ven afectados.

**Estandarte de Roland** 40 pts  
La unidad del portador obtiene **Aegis (5+, contra Ataques a Distancia)**.  
Además, las unidades enemigas con **Aguantar** y **Disparar** no pueden usar esta regla contra la unidad del portador.

**Favor de la Dama** 40 pts  
Un solo uso. Puede activarse cuando la unidad del portador es elegida como objetivo de una Oración.  
La unidad del portador obtiene los efectos de todas las Oraciones (*i.e. Disciplina pasa a 9, +2 Of, Aegis (5+), Ataques Mágicos, e ignora Parada*), con Duración: Un Turno.

## Artefactos

**Cáliz Sagrado** 15 pts  
El portador obtiene **Resistencia Mágica (1)**.  
Además, siempre que su unidad sea objetivo de un hechizo enemigo, obtiene **Canalizar (1)** hasta el final de la siguiente Fase de Magia.

## Pociones y Pergaminos

**Tabardo del Caballero Negro** 40 pts  
La primera vez que la miniatura sufre una herida no salvada por un ataque con **Heridas Múltiples (X)**, obtiene **Inmune (Heridas Múltiples)**. Duración: Una Fase.

# Objetos Mágicos Compartidos

Véase el Compendio Arcano para las reglas para estos Objetos Mágicos.

## Encantamientos de Arma

Corazón del Héroe	50 pts
Rompeescudos	40 pts

## Encantamientos de Armadura

Guarda Fantasmal	35 pts
------------------	--------

## Encantamientos de Escudo

Forjado del Crepúsculo	65 pts
Sello de Protección	30 pts

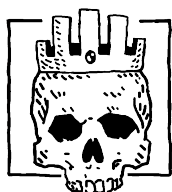
## Encantamientos de Estandarte

Estandarte de Velocidad	45 pts
Emblema de Distorsión	35 pts
Estandarte de Disciplina	20 pts

## Pociones y Pergaminos

Pergamino de Drenaje	30 pts
Poción de Curación	30 pts

# Organización del Ejército



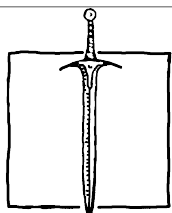
## Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



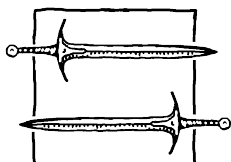
## Básicas

Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



## Especial

Sin límite

Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.

## Gallardía (X)

1 por 650 Puntos de Ejército



Unidades marcadas



«Gallardía (X)» cuentan en esta categoría.

Varios valores de «Gallardía (X)» en la misma miniatura son acumulativos, pero múltiples valores en la misma unidad no se acumulan.

La suma de Gallardía entre paréntesis de todas las miniaturas del ejército se limita a 1 por 650 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba).



## Místico

Max. 20 %

Unidades marcadas



«Místico» cuentan en esta categoría.

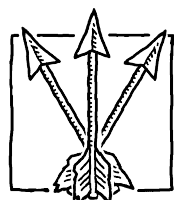
## Armas de Fuego Pequeñas

30 por 1000 Puntos de Ejército (redondeando fracciones hacia arriba)

Las partes de la miniatura equipadas con las siguientes armas contribuyen al siguiente límite:

- Arco o Armas Arrojadizas, en una proporción 1:1.
- Arco Largo o Ballesta, en una proporción de 1:2 (una parte de la miniatura cuenta dos veces para el límite).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está restringida a 120 partes de la miniatura con las armas enumeradas anteriormente.



# Personajes (Max. 40 %)

Las más adoradas sirvientas de la Dama son sus Damiselas. Educadas en escuelas secretas ocultas de la sociedad, indagan los mayores misterios. Cubriendo verdades y secretos, luz y oscuridad, dentro y fuera de la sociedad, guiando pero sin liderar, veneradas y amadas pero mantenidas a distancia, estas hechiceras, exclusivamente mujeres, aprenden mucho, pero cuentan muy poco.



## Damisela

270 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm  
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>4"</b>		<b>7</b>	Clero, Quedarse Atrás		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>6+</b>	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Damisela	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Humano, Votos Sagrados

— Opciones Mágicas — pts —

**Debe** elegir (una sola opción):

Mago Adepto  
Mago Maestro

libre  
150



Adivinación



Chamanismo



Druidismo

— Opciones — pts —

Santo

30

Objetos Mágicos

hasta 100

Si Mago Maestro

hasta 200

— Opciones de Liderazgo — pts —

General

libre

— Opciones de Montura (**debe** elegir una) — pts —

Tropa Ligera

libre

Corcel Heráldico

20

Pegaso de Guerra

20

Corcel Místico

30

Destrero

50

Unicornio Venerado

80

Los señores de los reinos, al servicio del rey, son los duques. Estos señores feudales comandan grandes huestes, y son normalmente duchos en temas de estado. Entrenados de la cuna a la tumba, pueden al mismo tiempo combatir y dirigir, abrazando los principios marcados por Uther y el Caballero Verde.



## Duque

140 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 20×20 mm  
Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en:

700 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida

700 pts/unidad (800 pts/unidad si Santo) cuando se elige la opción ‡

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		9	Disciplinado		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	3	6	4	2	6+	Escudo, Nobleza
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Duque	4	6	4	1	6	Armadura de Metal, Humano

### Opciones

Un único Principio Caballeresco pts— sin límite  
Santo y Gallardía (1)†\* 80

\*No puede ser escogido por el Portaestandarte de Batalla

Objetos Mágicos hasta 150  
Si Portaestandarte de Batalla hasta 100  
Si General o Santo hasta 200

Una sola opción:

Alabarda libre  
Armas Emparejadas libre  
Lanza de Caballería 20  
Arma a Dos Manos 25  
Espasa Bastarda 25

### Opciones de Liderazgo

General pts— libre  
Portaestandarte de Batalla 50

### Opciones de Montura (debe elegir una)

Tropa Ligera pts— libre  
Unicornio Venerado (Santo solo) 60  
Destrero 70  
Corcel Místico‡ (Santo solo) 140  
Pegaso de Guerra 140  
Hipogrifo‡ 260

### Reglas Opcionales de Miniaturas

## Principios Caballerescos

<b>Valor</b> <span style="float: right;">65 pts</span> Legendario, Atributo de Ataque. El portador obtiene <b>Valiente, Heridas Múltiples (2, contra Res 5 o más)</b> .	<b>Generosidad</b> <span style="float: right;">25 pts</span> Legendario. La miniatura obtiene <b>Adjunto</b> y <b>Exclusivo (Tropa)</b> . Además, las miniaturas de Tropa con <b>Nobleza</b> en la unidad del portador obtienen una Espasa Bastarda y <b>Maestro de Armas</b> . Duración: Permanente.
<b>Justicia</b> <span style="float: right;">50 pts</span> Legendario, Atributo de Ataque. Al final del Paso de Agilidad 0, la miniatura realiza X Ataques de Melé Estándar adicionales, donde «X» es igual al número de pérdidas de HP sufridas en la Ronda de Combate por miniaturas de Tropa en la unidad del portador. «X» nunca puede ser mayor de 3. Si la miniatura no puede realizar los ataques adicionales concedidos por <b>Justicia</b> , estos ataques se pierden.	<b>Fe</b> <span style="float: right;">30 pts</span> Legendario. El portador obtiene <b>Valiente</b> y <b>Votos Sagrados</b> . Además, si su unidad es el objetivo de una <b>Oración</b> mientras está en Combate, añade una ficha de bendición a tu reserva.
<b>Honor</b> <span style="float: right;">65 pts</span> Legendario, Atributo de Ataque. La parte de la miniatura obtiene <b>Carga Devastadora (+2 At)</b> , y las tiradas de Distancia de Carga de su unidad obtienen <b>Maximizado</b> .	<b>Excelencia</b> <span style="float: right;">60 pts</span> Legendario, Atributo de Ataque. El portador obtiene <b>Celo</b> , y cualquier Ataques de Melé que realiza hacia un Personaje obtiene +2 PA.
	<b>Contención</b> <span style="float: right;">35 pts</span> Legendario, Miniaturas sin Hipogrifo solo. Cuando <b>usa un Escudo</b> , la miniatura obtiene <b>Distracción (1)</b> .

Desde los primeros días del reino, esta orden única de caballeros ha servido directamente a la monarquía. Su tarea es buscar a los seguidores de los Señores de la Noche, los Dioses Oscuros, y cualquiera que instigue contra el Reino. Por libro o espada, estos caballeros están entrenados en los profundos secretos de la caza de las más oscuras fuerzas del mundo.



## Paladín

**140 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 20×20 mm

Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en:

700 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida

700 pts/unidad (800 pts/unidad si Santo) cuando se elige la opción ‡

Global	Car / Mov		Dis		Reglas de Miniaturas						
	<b>4"</b>		<b>9</b>								
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg						
	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>6+</b>	Aegis (4+, contra Ataques Mágicos), Clero, Escudo					
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades					
<b>Paladín</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	Ataques Divinos, Ataques Mágicos, <i>Armadura de Metal, Humano</i>					
— Opciones —				pts-		— Opciones de Liderazgo —		pts-			
Santo y Gallardía (1)†				100		General (Santo solo)		libre			
Objetos Mágicos				hasta 150		— Opciones de Montura (debe elegir una) —				pts-	
Si es Santo				hasta 200		Tropa Ligera		libre			
Una sola opción:						Destrero		60			
Alabarda				libre		Unicornio Venerado		60			
Armas Emparejadas				libre		Corcel Místico‡		140			
Lanza de Caballería				20		Pegaso de Guerra		140			
Arma a Dos Manos				25		Hipogrifo‡		300			
Espasa Bastarda				25							

En la tierra de los héroes, incluso los de más baja cuna pueden alcanzar el reconocimiento y la gloria. Un variado surtido, de todas las sendas de la vida, estos valientes individuos combaten con astucia y valentía. Desde los sospechosos Quin, que sirven al dios Traicionero; a los ariscos castellanos, que protegen a aquellos que viven en sus haciendas, cualquiera con un corazón fuerte responderá la llamada del reino.



## Héroe del Pueblo

50 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		8	<b>Cualidades de Héroe</b>		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	3	4	4	2	6+	Pueblo Llano
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Héroe del Pueblo	2	4	4	1	4	Armadura de Metal, Humano

### Reglas de Miniaturas

**Cualidades de Héroe:** El Héroe del Pueblo **debe** elegir 1 o 2 diferentes Cualidades Heróicas.

### Opciones

**Debe** elegir (una sola opción):

Adjunto	libre
Santo	80
Objetos Mágicos	hasta 100
Si es Santo	hasta 150
Escudo	10
Una sola opción:	
Alabarda	libre
Lanza	libre
Lanza Ligera	libre
Arco Largo (3+) con Disparos 3 (Extraordinario)	5
Una sola opción (sólo Castellán):	
Arma a Dos Manos	5
Armas Emparejadas	5
Espasa Bastarda	5
Lanza de Caballería	5

### Reglas Opcionales de Miniaturas

## Cualidades Heróicas

### Quin

200 pts

Cuenta como dos Cualidades Heróicas.

La miniatura es un **Mago Adepto** que elige *Brujería* como su Senda de la Magia.

Si sin *Montura*, la miniatura además obtiene **Explorador**.

### Ministril

35 pts

La miniatura obtiene **Músico** y es un **Mago Aprendiz** que elige *Adivinación* como su Senda de la Magia.

### Clérigo

55 pts

La miniatura obtiene **Clero, Pastor de la Orden**, y *Votos Sagrados*, y pierde **Pueblo Llano**.

### Castellano

libre

Cuenta como dos Cualidades Heróicas. No puede ser elegido por el General.

El portador obtiene **Capitán y Presencia Inspiradora (6", Pueblo Llano)**.

### Abanderado

60 pts

La miniatura se convierte en el Portaestandarte de Batalla.

# Monturas de Personaje

Los más excelentes y fuertes caballos, aquellos criados y entrenados para la guerra, son los conocidos como destreros, y no se encuentran en tal número y calidad más que en Equitania. El orgullo de caballeros y señores por igual, estas nobles bestias son en gran parte responsables de la potencia militar del reino.



## Destrero

Normal

Peana 25×50 mm  
Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	<b>8"</b>	P	Formación en Lanza, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	P	P	P	P+2	P	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Destrero	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Montura

Equitania es hogar para muchas criaturas extrañas. Algunas se pueden montar, incluso aunque no sean lo suficiente grandes como para ser monturas caballerescas. Los peritios, mitad águila, mitad ciervo, son particularmente apreciados por su agilidad, frente a otras combinaciones aladas. Tales animales son a menudo representados en escudos de armas: valientes símbolos del Reino, cayendo sobre sus enemigos en una terrible tormenta.



## Corcel Heráldico

Raro

Peana 40×40 mm  
Altura 2

### Gallardía (1)

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>	<b>10"</b>	P	Tropa Ligera, Vanguardia, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	P	P	P	P+2	P	Objetivo Difícil (1)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Corcel Heráldico	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Carga Devastadora (+1 At), Montura

Mientras que todos los caballos son apreciados por los equitanos, el legendario unicornio es el único corcel sujeto a auténtica veneración. Seres inteligentes capaces de cruzar el Velo a placer, raramente se aparecen ante los mortales y solo aceptan a los sirvientes más cercanos de la Dama como jinetes. Conectados mágicamente con el mundo natural amado por la Diosa, las regiones salvajes no guardan peligros para los aliados de los unicornios.



## Unicornio Venerado

Raro

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	10"		P	Cruzar, Formación en Lanza, <b>Guía del Bosque</b> , Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	P	P	4	P+1	P	Resistencia Mágica (1)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Unicornio Venerado	2	5	4	1	5	Montura

—Reglas de Miniaturas—

**Guía del Bosque::** La unidad de la miniatura obtiene **Ataques Mágicos** y **Cruzar (Bosque)**.

Estas monturas son valoradas por encima de todas las demás en Equitania, y por buenas razones. Entre todas los pueblos del mundo, tan solo el equitano ha aprendido los secretos para criar pegasos en cautividad. Desde sus orígenes en la Abadía de Alablanca, estos corceles alados han portado la flor de la caballería equitana a la victoria en batalla por generaciones.



## Pegaso de Guerra

Raro

Peana 50×50 mm

Altura 3

Gallardía (1)

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		P	Formación en Lanza, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	P	P	4	P+2	P	Objetivo Difícil (1)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Pegaso de Guerra	2	4	4	1	4	Bestia, Montura

La mayor de las monturas mortales usadas por los equitanos en batalla, los hipogrifos son feroces bestias que combinan la mitad frontal de un águila y la mitad trasera de un caballo. Poderosos tanto en tierra como en aire, el coste de su cría y mantenimiento implica que solo los señores de la tierra pueden permitirse mantener tales animales.



## Hipogrifo

Raro

Peana 50×75 mm  
Altura 4

### Gallardía (2)

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>		<b>P</b>	<b>Solitario, Tozudo, Tropa Ligera, , Zancada Veloz</b>		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	<b>5</b>	<b>P</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>P</b>	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Hipogrifo	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	Ataques de Pisotón (1 impacto), , Bestia, Montura

Los míticos caballos que habitan el Reino de la Dama tan solo son vistos en el mundo material cuando son montados por el séquito superno de la Doncella Eterna. Pero en circunstancias excepcionales, los mortales que realmente lo merecen han llegado a domar tales monturas. Desde nuckelavees a kelpies o brags, algunos parecen caballos mundanos, mientras que otros son más fantásticos. Todos misteriosos y protegidos mágicamente.



## Corcel Místico

Raro\*

Peana 50×75 mm  
Altura 4

\* Extraordinario Si hay un Caballero Místico presente en el ejército.

### Gallardía (1)

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>		<b>P</b>	<b>Paso Fantasmal, Solitario, Superno, Valiente, Zancada Veloz</b>		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	<b>4</b>	<b>P</b>	<b>4</b>	<b>P+1</b>	<b>P</b>	<b>Aegis (+1, max. 4+)</b>
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Corcel Místico	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, Místico, Montura

# Básicas (Min. 25 %)

El orgullo de Equitania son sus caballeros. Con las mejores armas y armaduras, estos primogénitos de la nobleza son el principal foco y mayor activo en el ejército de cualquier señor. Sus poderosos corceles son el producto de siglos de tradición ecuestre, haciendo posible que Equitania pueda tener un mejor acceso a caballería pesada que cualquier otra tierra.



## Caballeros del Reino

250 pts + 35 pts/modelo extra

6-12 modelos

Normal

Peana 25x50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>		<b>8</b>	Formación en Lanza, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>6+</b>	Escudo, Nobleza
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero del Reino	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Lanza de Caballería, Armadura de Metal, Humano
Destrero	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Montura

### Opciones

**Juramento Solemne** 10/modelo pts-

### Opciones de Grupo de Mando

Caballero Banneret\* 30 pts-  
 Encantamiento de Estandarte sin límite  
 Músico 10  
 Portaestandarte 10  
 Encantamiento de Estandarte sin límite

### Reglas Opcionales de Miniaturas

**Juramento Solemne:** La restricción en el número máximo de Filas a efectos de Bonificación de Filas por Formación de Lanza se incrementa a cuatro para las miniaturas de la unidad.

\*Sólo si al menos 8 miniatura en la unidad

Estos caballeros son a menudo los hijos menores de la nobleza, o caballeros sin tierras que no han conseguido un puesto permanente en el séquito de su señor. Generalmente jóvenes y obstinados, prefieren montar los ágiles cobs de Hengalia, que les proporcionan velocidad más que seguridad, y arrojarse a la refriega para demostrar su valía.



## Caballeros Errantes

250 pts + 25 pts/modelo extra 6-9 modelos

Raro

max. 15

Peana 25x50 mm

miniaturas/ejército

Altura 2

### Gallardía (2)

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>		<b>8</b>	Formación en Lanza, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6+</b>	Escudo, Nobleza
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero Errante	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Armas Emparejadas, Carga Devastadora (Furia, Valiente, Frenesí), Lanza de Caballería, Armadura de Metal, Humano
Cob	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Montura

#### Opciones de Grupo de Mando

	pts-
Caballero Banneret*	15
Encantamiento de Estandarte	sin límite
Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

\*Sólo si al menos 8 miniatura en la unidad

No todos los que se unen a las órdenes son clérigos, maestros o guías espirituales. Algunos abrazan la fe uniéndose en batalla contra los enemigos de la Dama, llevando su palabra a aquellos que están por escucharla. Sus rocines son caballos para todo propósito, finos corceles para guerra y paz por igual.



## Sargentos Montados

250 pts + 20 pts/modelo extra

Poco común

max. 30

Peana 25x50 mm

8-15 modelos miniaturas/ejército

Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>		<b>7</b>	Pastor de la Orden, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>6+</b>	Clero, Escudo
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Sargento Montado	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Primer Golpe (Odio), Armadura de Metal, Humano, Votos Sagrados
Rocín	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Montura

#### Opciones

	pts-
<b>Debe</b> elegir (una sola opción):	
Lanza Ligera	libre
Arma a Dos Manos	1/modelo

#### Opciones de Grupo de Mando

	pts-
Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

Parte de la obligación de las órdenes bajas de Equitania es una forma de servicio al señor local. Generalmente esto se paga en forma de trabajo, pero en tiempos de guerra, pueden ser llevados a la batalla para apoyar a los caballeros del señor, combatir a pie, o suplir las varias tareas poco especializadas requeridas en todo ejército.



## Levas de Plebeyos

220 pts + 8 pts/modelo extra

30-50 modelos

Normal

Peana 20×20 mm  
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		6	Insignificante		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	2	3	1	6+	Pueblo Llano
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Leva de Plebeyo	1	2	3	0	3	Armadura Ligera, Humano

— Opciones —

**Debe** elegir (una sola opción):

Alabarda y Escudo libre  
Armas Emparejadas libre  
Lanza y Escudo 1/modelo  
Escudo 2/modelo

— Opciones de Grupo de Mando —

Músico 10  
Portaestandarte 10

La tradición de la arquería ha sido desde hace siglos destreza obligatoria para ciertos individuos en el norte de Equitania, mientras que en el sur, tanto arco largo como ballesta se tienen en una muy alta estima. Los arqueros habilidosos obtienen mejores pagas que otras levas, y a menudo se ven exentos del deber de labrar los campos, actuando como guardias fronterizos, y apoyo a distancia para el ejército.



## Arqueros Plebeyos

160 pts + 9 pts/modelo extra

15-30 modelos

Normal

Peana 20×20 mm  
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		6	Braseros, Insignificante		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	2	3	0	6+	Pueblo Llano
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Arquero Plebeyo	1	2	3	0	3	Humano

— Reglas de Miniaturas —

**Braseros:** En cada Fase de Disparo, antes de seleccionar su objetivo, una unidad con Braseros **puede** elegir para obtener **Ataques Flamígeros (Disparo)**.  
Duración: Una Fase.

— Opciones —

**Debe** elegir (una sola opción):

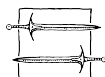
Arco Largo (4+) libre  
Ballesta (4+) 1/modelo  
Preparar el Terreno 15

— Opciones de Grupo de Mando —

Músico 10  
Portaestandarte 10

# Especial (Sin límite)

Los hombres de armas son la infantería pesada de Equitania. Ya sean caballeros que renuncian a la montura para expiar fracasos pasados, veteranos de baja cuna elegidos para defender un fuerte, o guerreros de la orden particularmente distinguidos, estas tropas son el tenaz escudo del ejército. Capaces de mantenerse firmes en lo más crudo del combate, tan solo los ignorantes se atreverían a subestimarlos.



## Hombres de Armas

160 pts + 15 pts/modelo extra

15-30 modelos

Raro

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		8			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	4	3	2	6+	<b>Defensa inquebrantable</b> , Escudo
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Hombre de Armas	1	4	4	1	3	Armadura de Metal, Humano

### Reglas de Miniaturas

**Defensa inquebrantable:** Las Unidades Enemigas en contacto con una o más miniaturas pierden **Carga Devastadora**.

### Opciones

**Debe** elegir (una sola opción):

**Guardias de la Orden** libre  
**Caballeros Maculados** 2/modelo  
**Guardia del Catillo** 2/modelo

### Opciones de Grupo de Mando

Caballero Banneret\* 30  
 Encantamiento de Estandarte sin límite  
 Músico 10  
 Portaestandarte 10  
 Encantamiento de Estandarte sin límite

\*La unidad de Caballeros Maculados solo puede tener hasta 20 miniaturas

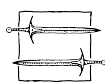
### Reglas Opcionales de Miniaturas

**Caballeros Maculados:** La miniatura obtiene **Nobleza** y Espasa Bastarda.

**Guardia del Catillo:** La miniatura obtiene **Pueblo Llano** y Lanza.

**Guardias de la Orden:** La miniatura obtiene **Clero** y Arma a Dos Manos.

Frailles, monjas, y toda clase de fanáticos de las clases bajas buscan enfrentarse a los enemigos de la Reina de Copas. Siguiendo a líderes sagrados o causas populares, muchos arrastran consigo las reliquias sagradas de la fe a la batalla, incluyendo los restos de Santos. Inspirados por esta proximidad a lo divino, impulsan a aquellos que creen a cometer grandes actos de piedad y valor.



## Relicario Sagrado

180 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 40×60 mm  
Altura 3

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	4"	8	Adjunto, Exclusivo (Hombres de Armas, Levas de Plebeyos), Plataforma de Guerra, <b>Reliquia Sagrada</b> , Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	4	4	4	6+	Clero
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Relicario Sagrado	4	4	4	1	3	Armadura de Metal, Humano, Votos Sagrados

— Reglas de Miniaturas —

**Reliquia Sagrada:** Un unidad con **Reliquia Sagrada** obtiene **Luchar con Fila Adicional**.

Además, cuando la unidad es el objetivo de una **Oración** mientras esté en Combate, añade un Marcadore de Bendición a tu reserva. Ignora este efecto si un Personaje con el **Fe** Principio de Caballería forma parte de la unidad.

La miniatura del Relicario Sagrado obtiene todas las Armas de la unidad Tropa a la que se une con duración: Permanente.

Los duques reclaman la lealtad de docenas, a veces cientos, de caballeros. Sus cortes bullen con el ajetreo de políticas e intrigas, con frecuentes duelos armados. Los mayores caballeros, su temple probado en batallas y torneos, pueden ser elegidos como siervos cercanos, permaneciendo permanentemente en la corte. Equipados con las más finas armas, tanto mundanas como mágicas, pueden realizar heroicas proezas sobrenaturales en el campo de batalla.



## Caballeros de la Corte

320 pts + 45 pts/modelo extra

6-12 modelos

Poco común

Peana 25×50 mm  
Altura 2

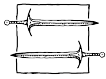
Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	8"	8	Formación en Lanza, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	4	3	4	6+	Nobleza, Escudo
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero de la Corte	1	4	4	1	3	Carga Devastadora (+1 At, +1 Of, +1 Agi), Lanza de Caballería, Armadura de Metal, Humano
Destrero	1	3	4	0	3	Montura

— Opciones de Grupo de Mando —

Caballero Banneret*	30
Encantamiento de Estandarte	sin límite
Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

\*Sólo si al menos 8 miniatura en la unidad

Los caballeros caídos en deshonra obtienen la oportunidad de buscar su redención a través de los tres principios de la fe, uniéndose a las cruzadas o a nobles señores para limpiar la mácula en sus almas. Su determinación y ferocidad es la mejor senda para ello, y la más temida de sus características. Usan los mayores corceles, y las armas más pesadas, representando la carga de sus pecados.



## Caballeros Penitentes

240 pts + 70 pts/modelo extra

3-9 modelos

Raro

Peana 25x50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	<b>7"</b>	<b>8</b>	Formación en Lanza, Inestable, Primer Golpe (Tozudo), Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>6+</b>	Clero, Escudo
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero Penitente	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Mano y Media, Arma a Dos Manos, Armadura de Metal, Humano
Percherón	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Montura

Opciones de Grupo de Mando		pts
Músico		10
Portaestandarte		10
Encantamiento de Estandarte		sin límite

Estos caballeros han dejado de lado su estatus y ambición en los reinos de los hombres para embarcarse en la Búsqueda. Abrazando adversidades y esfuerzos, realizan grandes hazañas de valor, a menudo acabando con enemigos particulares. Enfrentándose a toda clase de dificultades en su sagrada misión, estos mártires en vida eligen poner de lado la lanza, confiando en la versatilidad de grandes espadas.



## Caballeros de la Búsqueda

350 pts + 65 pts/modelo extra

6-9 modelos

Raro

Peana 25x50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	8"	8	Formación en Lanza, Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	5	4	4	6+	Nobleza, Escudo
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero de la Búsqueda	2	5	4	1	4	<b>La Búsqueda</b> , Espasa Bastarda, <i>Armadura de Metal, Humano</i>
Destrero	1	3	4	0	3	<i>Montura</i>

### Opciones de Grupo de Mando

	pts
Caballero Banneret	30
Encantamiento de Estandarte	sin límite
Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

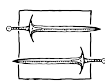
### Reglas de Miniaturas

**La Búsqueda:** Durante Elecciones Pre-partida, elige una entrada del Libro de Ejército del adversario, la cual no puede ser una montura de Personaje (*pero puede ser la Entrada de un Personaje*).

Todas las referencias de la Entrada de Unidad elegida en la Lista de Ejército del oponente son marcadas con un Marcador de Búsqueda.

La miniatura con **La Búsqueda** obtiene **Celo** (hacia unidades que contengan un Marcador de La Búsqueda) y **Golpe Letal** (hacia unidades que contengan un Marcador de La Búsqueda).

Los exploradores representan la posición más elevada en el ejército alcanzable por gente de baja cuna. Estos jinetes están a cargo de los caballos y sabuesos de su señor, actuando como patrullas y vanguardias. Sus propios caballeros son criados y famosos por su rapidez. Los exploradores obtienen la mejor comida y paga entre los soldados, y son conocidos por su servicio permanente en el ejército de su señor.



## Jinetes Exploradores

150 pts + 8 pts/modelo extra

5-15 modelos

Común

Peana 25x50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		7	Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	3	3	2	6+	Pueblo Llano
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete Explorador	1	3	3	0	3	Lanza Ligera, Armadura Ligera, Humano
Rocín	1	3	3	0	3	Montura

Opciones

Escudo	1/modelo	pts-
<b>Debe</b> elegir (una sola opción):		
Arco (4+)	libre	
Armas Arrojadizas (5+)	libre	

Opciones de Grupo de Mando

Músico	10	pts-
Portaestandarte	10	pts-

Buscando un indulto por sus crímenes, o librarse de contratos feudales tradicionales, los forajidos de Equitania aceptan combatir para sus señores con el fin de que les concedan el perdón. Hostigando a sus enemigos con sus proyectiles, y acechando invisibles entre los árboles, son una efectiva, aunque irregular, fuerza de exploración.



## Forajidos Alistados

150 pts + 6 pts/modelo extra

10-15 modelos

Raro

Peana 20x20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		7	Explorador, Indomable, Insignificante, Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	3	3	0	6+	Pueblo Llano
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Forajido Alistado	1	3	3	0	3	Aguantar y Disparar, Disparo Rápido, Armas Emparejadas, Asedio, Humano

Opciones

<b>Debe</b> elegir (una sola opción):		
<b>Hombres Encapuchados</b>	libre	
Armas Arrojadizas (5+)	libre	
Preparar el Terreno	20	
Sí Hombres Encapuchados, <b>debe</b> elegir (una opción sólo):		
Arco Largo (3+)	libre	
Ballesta (4+)	2/modelo	

Reglas Opcionales de Miniaturas

**Hombres Encapuchados:** La miniatura obtiene Escaramuzador y Objetivo Difícil (1).

Las escuelas y librerías de las órdenes producen acólitos instruidos con habilidades logísticas, en arquitectura, e ingeniería. Algunos han dominado la creación de máquinas de guerra como onagros, mangoneles, trebuchets o escorpiones, así como los conocimientos balísticos para usarlos en batalla. Estas máquinas de asedio son un activo bienvenido en el arsenal de cualquier señor.



## Arma de Asedio

**110 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 75×75 mm  
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>0"</b>		<b>7</b>	<b>Emplazamiento, Solitario</b>		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>6+</b>	<b>Clero</b>
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<i>Asedio, Constructo, Humano</i>

— Opciones — pts —

**Debe elegir (una sola opción):**

**Escorpión**

libre

**Trebuchet** La Altura cambia a 3

70

— Armas de Disparo —

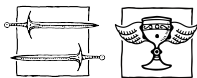
**Escorpión:** Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Escorpión	4+	48"	1	3	10	Ataque de Área (1×5), Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3))

**Trebuchet:** Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Trebuchet	4+	48"	1	7	3	Artillería, Ataque de Área (2×2), Impacto Directo (Heridas Múltiples (2))

Históricamente un honor concedido por el rey, el uso de un pegaso es una seña de gran distinción para cualquier caballero. Tras elegir y crear lazos con la montura, deben entrenar juntos y con otros caballeros voladores durante meses o años antes de poder alcanzar su máximo potencial en batalla.



## Caballeros de Pegaso

300 pts + 75 pts/modelo extra 3-5 modelos

Poco común

max. 12

Peana 50x50 mm

miniaturas/ejército

Altura 3

### Gallardía (2)

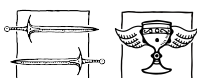
Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>		<b>8</b>	Formación en Lanza, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>6+</b>	Nobleza, Escudo
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero de Pegaso	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Carga Devastadora (+1 At), Lanza de Caballería, Armadura de Metal, Humano
Pegaso de Guerra	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Bestia, Montura

#### Opciones de Grupo de Mando

Caballero Banneret*	pts-	30
Encantamiento de Estandarte		sin límite
Músico		10
Portaestandarte		10
Encantamiento de Estandarte		sin límite

\*Sólo si al menos 4 miniatura en la unidad

Los más confiados entre los exploradores de un señor son su heraldos del cielo. A estos siervos se les encarga dominar a las monturas voladoras que carecen de la fuerza para cargar a un caballero con armadura, pero eso no quita que sean fieros y útiles. Montura y amo son astutos e ingeniosos, golpeando a sus enemigos desde sus flancos o desde arriba.



## Heraldos del Cielo

210 pts + 35 pts/modelo extra 3-6 modelos

Poco común

max. 10

Peana 40x40 mm

miniaturas/ejército

Altura 2

### Gallardía (1)

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>	Escaramuzador, Tropa Ligera, Vanguardia, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>6+</b>	Objetivo Difícil (1), Pueblo Llano, Escudo
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Heraldo	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Carga Devastadora (+1 At, Apoyo Extra (3)), Armadura Ligera, Humano
Corcel Heráldico	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Carga Devastadora (+1 At), Montura

#### Opciones

<b>Debe elegir (una sola opción):</b>	pts-
Armas Emparejadas	libre
Lanza Ligera	libre

#### Opciones de Grupo de Mando

Músico	pts-	10
Portaestandarte		10

# Místico (Max. 20 %)

Los seguidores de la Dama venera el agua fresca como símbolo de pureza. Consecuentemente, entre las muchas clases de criaturas místicas en su corte, las damas de los lagos son las más numerosas y respetadas. Volátiles, místicas y despiadadas, las náyades fueron en su día supernas, pero desde hace tiempo que han estado vinculadas a sus mortales formas acuosas.



## Náyades

150 pts + 20 pts/modelo extra

5-10 modelos

Raro

Peana 25×25 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	<b>6"</b>	<b>8</b>	Cruzar (Lago), Emboscada (Lago), Explorador, Supremo, Tropa Ligera, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Náyade			<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	Ataques Mágicos, Ataques Pulverizadores (2 impactos), Místico
Opciones			pts	Cónclave de Magos		
Cónclave de Magos (2)			100	La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oportunidad de Redención (Adivinación)</li> <li>• Caminos Ilusorios (Brujería)</li> <li>• Enjambre de Insectos (Chamanismo)</li> <li>• Fuente de la Juventud (Druidismo)</li> </ul>		

Las criaturas místicas menores son traviesas y peligrosas para con los incautos. Desde apariciones fantasmales a luces etéreas sin cuerpo, entre otras muchas posibles formas, estos ilusorios seres se basan en toda clase de trucos para arrastrar a los imprudentes a su ruina.



## Linterna del Fraile

190 pts + 45 pts/modelo extra

2-4 modelos

Raro

Peana 50×50 mm

Altura 0

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	<b>6"</b>	<b>4</b>	Afligir (La Distancia de Persecución es <b>siempre 0</b> ), Escaramuzador, Explorador, Huida Simulada, Inconsciente, Indomable, Insignificante, Paso Fantasmal, Supremo, Tropa Ligera, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	Distracción (1), Objetivo Difícil (1)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Linterna del Fraile	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Ataques Mágicos, Místico

Estas poderosas criaturas místicas son supernos al servicio de la Dama, y con un alto estatus en su corte. Poderosos en batalla y hechicería, pueden cruzar el Velo y ayudar a los que creen en ella en tiempos de conflicto. Presentan muchas formas, a la vez nobles y terroríficos, cada uno con sus propios sirvientes y vasallos entre las criaturas místicas.



## El Cortesano de la Dama

400 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Extraordinario

Peana 50×50 mm

Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		9	Solitario, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	5	5	3	4+	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Cortesano de la Dama	5	5	5	2	5	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, Bestia, Místico

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

**Cortesano del Amanecer**  
**Cortesano del Anochecer**

pts

libre  
25

Reglas Opcionales de Miniaturas

**Cortesano del Amanecer:** Gallardía (2)

La miniatura obtiene **Mago Aprendiz** y **Volar**. Obtiene **Chamanismo** como su Senda de la Magia, y no se puede cambiar por el Hechizo Hereditario durante las Selecciones Previas al Juego.

**Cortesano del Anochecer:** Gallardía (1)

La miniatura obtiene **Cónclave de Magos (2)**.

La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:

- *Ojo Maligno* (Brujería)
- *Suerte Agria* (Brujería)
- *Fuente de la Juventud* (Druidismo)
- *Piel de Piedra* (Druidismo)

Al igual que los caballeros nobles para con su señor, los caballeros del Reino Más Allá cumplen un juramento para con criaturas místicas mayores. Algunos sirven a un Cortesano, y otros a uno de los cinco Primordiales Místicos. Majestuosos seres de otro mundo, y combatientes sin igual, se dice que han enseñado a los humanos los secretos de la caballería y la guerra, y guardan los lugares sagrados donde el Velo es más fino.



## Caballero Místico

360 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×75 mm  
Altura 4

Gallardía (1)

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		8	Emboscada (Bosque, Lago), Paso Fantasmal, Solitario, Superno, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	6	4	4	4+	Escudo
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero Jinete	4	6	5	3	6	Ataques Mágicos, Armadura de Metal, Místico
Corcel Místico	3	4	4	1	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, Místico, Montura

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

**Campeón del Caballero Verde**

**Guardia del Hombre Encapuchado**

**Elegido del Hijo del Invierno**

pts-

libre

libre

20

Reglas Opcionales de Miniaturas

**Campeón del Caballero Verde:**

Extraordinario

El «Caballero Jinete» jinete obtiene Espasa Bastarda. Coloca un Bosque\* debajo de la miniatura hasta que éste sea retirado como baja.

Este Bosque siempre se extiende hasta los bordes del Límite de Unidad de la miniatura (y no más), aunque la unidad se mueva o cambie de formación.

\* Puedes colocar un marcador junto a la unidad en su lugar.

**Elegido del Hijo del Invierno:** Atributo de Ataque.

Extraordinario

Al realizar sus Ataques de Melé Estándar, el «Caballero Jinete» el jinete gana +1 Att por cada miniatura enemiga en contacto con él; Además, sus Ataques de Melé Estándar ignoran **Parada**.

**Guardia del Hombre Encapuchado:**

Extraordinario

La miniatura obtiene **Terror**. El «Caballero Jinete» jinete obtiene Lanza de Caballería, y sus Ataques de Melé Estándar obtienen **Heridas Múltiples (2, contra Altura 4-5)**.

# Hoja de Referencia Rápida

## Personajes

<b>Damisela</b>	Car / Mov	4"	Dis	7						Clero, Quedarse Atrás	
Altura 1	PV	3	Def	3	Res	3	Arm	0	6+		
Damisela	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Humano, Votos Sagrados
<b>Duque</b>	Car / Mov	4"	Dis	9						Disciplinado	
Altura 1	PV	3	Def	6	Res	4	Arm	2	6+	Escudo, Nobleza	
Duque	At	4	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi	6	Armadura de Metal, Humano
<b>Paladín</b>	Car / Mov	4"	Dis	9							
Altura 1	PV	3	Def	7	Res	4	Arm	2	6+	Aegis (4+, contra Ataques Mágicos), Clero, Escudo	
Paladín	At	4	Of	7	Fu	4	PA	1	Agi	6	Ataques Divinos, Ataques Mágicos, Armadura de Metal, Humano
<b>Héroe del Pueblo</b>	Car / Mov	4"	Dis	8						Cualidades de Héroe	
Altura 1	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	2	6+	Pueblo Llano	
Héroe del Pueblo	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	4	Armadura de Metal, Humano

## Monturas de Personaje

<b>Destrero</b>	Car / Mov	8"	Dis	P						Formación en Lanza, Zancada Veloz		
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+2	P			
Destrero	At	1	Of	3	Fu	4	PA	0	Agi	3	Montura	
<b>Corcel Heráldico</b>	Car	8"	Mov	10"	Dis	P						Tropa Ligera, Vanguardia, Volar, Zancada Veloz
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+2	P	Objetivo Dificil (1)		
Corcel Heráldico	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Carga Devastadora (+1 At), Montura	
<b>Unicornio Venerado</b>	Car / Mov	10"	Dis	P						Cruzar, Formación en Lanza, Guía del Bosque:, Zancada Veloz		
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	4	Arm	P+1	P	Resistencia Mágica (1)		
Unicornio Venerado	At	2	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	5	Montura	
<b>Pegaso de Guerra</b>	Car / Mov	8"	Dis	P						Formación en Lanza, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Altura 3	PV	P	Def	P	Res	4	Arm	P+2	P	Objetivo Dificil (1)		
Pegaso de Guerra	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	4	Bestia, Montura	
<b>Hipogrifo</b>	Car / Mov	8"	Dis	P						Solitario, Tozudo, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Altura 4	PV	5	Def	P	Res	5	Arm	4	P			
Hipogrifo	At	4	Of	4	Fu	5	PA	3	Agi	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), , Bestia, Montura	
<b>Corcel Místico</b>	Car / Mov	8"	Dis	P						Paso Fantasmal, Solitario, Supremo, Valiente, Zancada Veloz		
Altura 4	PV	4	Def	P	Res	4	Arm	P+1	P	Aegis (+1, max. 4+)		
Corcel Místico	At	3	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, Místico, Montura	

## Básicas

<b>Caballeros del Reino</b>	Car / Mov	8"	Dis	8						Formación en Lanza, Zancada Veloz	
Altura 2	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	4	6+	Escudo, Nobleza	
Caballero del Reino	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Lanza de Caballería, Armadura de Metal, Humano
Destrero	At	1	Of	3	Fu	4	PA	0	Agi	3	Montura
<b>Caballeros Errantes</b>	Car / Mov	8"	Dis	8						Formación en Lanza, Tropa Ligera, Zancada Veloz	
Altura 2	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	3	6+	Escudo, Nobleza	
Caballero Errante	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Armas Emparejadas, Carga Devastadora (Furia, Valiente, Frenesi), Lanza de Caballería, Armadura de Metal, Humano
Cob	At	1	Of	3	Fu	4	PA	0	Agi	3	Montura
<b>Sargentos Montados</b>	Car / Mov	8"	Dis	7						Pastor de la Orden, Zancada Veloz	
Altura 2	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	4	6+	Clero, Escudo	
Sargento Montado	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Primer Golpe (Odio), Armadura de Metal, Humano, Votos Sagrados
Rocín	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Montura
<b>Levas de Plebeyos</b>	Car / Mov	4"	Dis	6						Insignificante	
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	1	6+	Pueblo Llano	
Leva de Plebeyo	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	3	Armadura Ligera, Humano

<b>Arqueros Plebeyos</b>	Car / Mov	4"	Dis	6					Braseros, Insignificante		
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	0	6+	Pueblo Llano	
Arquero Plebeyo	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	3	Humano

## Especial

<b>Hombres de Armas</b>	Car / Mov	4"	Dis	8							
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	2	6+	Defensa inquebrantable, Escudo	
Hombre de Armas	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Armadura de Metal, Humano

<b>Relicario Sagrado</b>	Car	0"	Mov	4"	Dis	8					Adjunto, Exclusivo (Hombres de Armas, Levas de Plebeyos), Plataforma de Guerra, Reliquia Sagrada, Valiente
Altura 3	PV	5	Def	4	Res	4	Arm	4	6+	Clero	
Relicario Sagrado	At	4	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Armadura de Metal, Humano, Votos Sagrados

<b>Caballeros de la Corte</b>	Car / Mov	8"	Dis	8					Formación en Lanza, Zancada Veloz		
Altura 2	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	4	6+	Nobleza, Escudo	
Caballero de la Corte	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Carga Devastadora (+1 At, +1 Of, +1 Agi), Lanza de Caballería, Armadura de Metal, Humano
Destrero	At	1	Of	3	Fu	4	PA	0	Agi	3	Montura

<b>Caballeros Penitentes</b>	Car / Mov	7"	Dis	8					Formación en Lanza, Inestable, Primer Golpe (Tozudo), Valiente, Zancada Veloz		
Altura 2	PV	2	Def	4	Res	4	Arm	4	6+	Clero, Escudo	
Caballero Penitente	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Mano y Media, Arma a Dos Manos, Armadura de Metal, Humano
Percherón	At	1	Of	3	Fu	5	PA	0	Agi	3	Montura

<b>Caballeros de la Búsqueda</b>	Car / Mov	8"	Dis	8					Formación en Lanza, Valiente, Zancada Veloz		
Altura 2	PV	1	Def	5	Res	4	Arm	4	6+	Nobleza, Escudo	
Caballero de la Búsqueda	At	2	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	4	La Búsqueda, Espasa Bastarda, Armadura de Metal, Humano
Destrero	At	1	Of	3	Fu	4	PA	0	Agi	3	Montura

<b>Jinetes Exploradores</b>	Car / Mov	8"	Dis	7					Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz		
Altura 2	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	2	6+	Pueblo Llano	
Jinete Explorador	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Lanza Ligera, Armadura Ligera, Humano
Rocín	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Montura

<b>Forajidos Alistados</b>	Car / Mov	4"	Dis	7					Explorador, Indomable, Insignificante, Tropa Ligera		
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	0	6+	Pueblo Llano	
Forajido Alistado	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Aguantar y Disparar, Disparo Rápido, Armas Emparejadas, Asedio, Humano

<b>Arma de Asedio</b>	Car / Mov	0"	Dis	7					Emplazamiento, Solitario		
Altura 1	PV	5	Def	1	Res	4	Arm	0	6+	Clero	
Dotación	At	4	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	3	Asedio, Constructo, Humano

<b>Caballeros de Pegaso</b>	Car / Mov	8"	Dis	8					Formación en Lanza, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Altura 3	PV	2	Def	4	Res	4	Arm	4	6+	Nobleza, Escudo	
Caballero de Pegaso	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Carga Devastadora (+1 At), Lanza de Caballería, Armadura de Metal, Humano
Pegaso de Guerra	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	4	Bestia, Montura

<b>Heraldos del Cielo</b>	Car	8"	Mov	10"	Dis	8					Escaramuzador, Tropa Ligera, Vanguardia, Volar, Zancada Veloz
Altura 2	PV	2	Def	4	Res	3	Arm	2	6+	Objetivo Difícil (1), Pueblo Llano, Escudo	
Heraldo	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Carga Devastadora (+1 At, Apoyo Extra (3)), Armadura Ligera, Humano
Corcel Heráldico	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Carga Devastadora (+1 At), Montura

## Místico

<b>Náyades</b>	Car / Mov	6"	Dis	8					Cruzar (Lago), Emboscada (Lago), Explorador, Superno, Tropa Ligera, Valiente		
Altura 1	PV	2	Def	4	Res	3	Arm	0	5+		
Náyade					Fu	3	PA	3	Agi	5	Ataques Mágicos, Ataques Pulverizadores (2 impactos), Místico

<b>Linterna del Fraile</b>	Car / Mov	6"	Dis	4					Afligir (La Distancia de Persecución es <b>siempre</b> 0"), Escaramuzador, Explorador, Huida Simulada, Inconsciente, Indomable, Insignificante, Paso Fantasmal, Superno, Tropa Ligera, Valiente		
Altura 0	PV	5	Def	2	Res	2	Arm	0	5+	Distracción (1), Objetivo Difícil (1)	
Linterna del Fraile	At	6	Of	2	Fu	2	PA	1	Agi	2	Ataques Mágicos, Místico

<b>El Cortesano de la Dama</b>	Car / Mov	7"	Dis	9						Solitario, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 4	PV	5	Def	5	Res	5	Arm	3	4+		
Cortesano de la Dama	At	5	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi	5	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, Bestia, Místico
<b>Caballero Místico</b>	Car / Mov	8"	Dis	8						Emboscada (Bosque, Lago), Paso Fantasmal, Solitario, Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 4	PV	4	Def	6	Res	4	Arm	4	4+	Escudo	
Caballero Jinete	At	4	Of	6	Fu	5	PA	3	Agi	6	Ataques Mágicos, Armadura de Metal, Místico
Corcel Místico	At	3	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, Místico, Montura

## Armas de Disparo

Nombre	Alcance	Fu	PA	Disparos	Reglas
Escorpión	48"	3	10	1	Ataque de Área (1×5), Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3))
Trebuchet	48"	7	3	1	Artillería, Ataque de Área (2×2), Impacto Directo (Heridas Múltiples (2))

## Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Modelo que Dispara
Arco Largo	3+	Forajidos Alistados, Héroe del Pueblo
	4+	Arqueros Plebeyos
Arco	4+	Jinetes Exploradores
Ballesta	4+	Forajidos Alistados, Arqueros Plebeyos
Armas Arrojadizas	5+	Jinetes Exploradores, Forajidos Alistados
Escorpión / Trebuchet	4+	Escorpión / Trebuchet