

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

BRETONNIA



WARSCROLLS COMPENDIUMS

INTRODUCCIÓN

En la bella Sigmaron los pueblos libres de la humanidad conviven, preservando la heráldica y la cultura de civilizaciones oprimidas bajo el peso de la lucha constante. Los cánticos de guerra llenan los cielos, junto con el

nombre de Sigmar. Algunas de estas tribus perdidas han perdido sus tierras y otras se han sumido en una deriva temporal, pero todas comparten el deseo de clamar venganza sobre las fuerzas del Chaos.

Los warscrolls de este compendium te permiten jugar tu colección de miniaturas Citadel en batallas fantásticas, recreando momento épicos de la Era de Sigmar o las guerras del mundo extinto.

PARTES DEL WARSCROLL

- Título:** El nombre de la miniatura descrita en el warscroll.
- Atributos:** Este conjunto de características te detalla lo rápida, poderosa y valiente que es la miniatura, así como lo efectivas que son sus armas.
- Descripción:** La descripción te dice con qué armas se puede equipar a la miniatura, y qué mejoras se le pueden aplicar (si es el caso). La descripción también te dirá si se despliega por sí misma como miniatura individual, o si lo hace como parte de una unidad. Si la miniatura se despliega como parte de una unidad, la descripción te indicará cuántas miniaturas debe tener (si no dispones de miniaturas suficientes para desplegar la unidad, seguirás pudiendo desplegar una unidad con tantas miniaturas como tengas disponibles).
- Habilidades:** Las habilidades son cosas que la miniatura puede hacer durante la partida y que no quedan cubiertas por las reglas normales del juego.
- Keywords:** Todas las miniaturas tienen una lista de keywords. Ciertas reglas solo se aplican a miniaturas con una keyword específica.
- Tabla de daño:** Algunas miniaturas tienen una tabla de daño que se utiliza para determinar uno o más de sus atributos. Consulta el número de heridas que ha sufrido la miniatura para encontrar el valor del atributo en cuestión.



KING LOUEN LEONCOEUR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Sword of Couronne	2"	6	3+	3+	-1	D3
Beaquis' Talons	2"	5	4+	*	-1	1
Beaquis' Razor-sharp Beak	2"	1	*	3+	-2	D6

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Hippogryff's Talons	Razor-sharp Beak
0-2	14"	3+	3+
3-4	12"	3+	4+
5-6	10"	4+	4+
7-8	8"	4+	5+
9+	6"	5+	5+

DESCRIPCIÓN

King Louen Leoncoeur es una sola miniatura. Va armado con la Espada de la Corona y porta el Escudo del León. También porta la Corona Real. El Rey va a lomos del noble Hippogryph Beaquis, que lucha con sus garras (Talons) y su pico afilado (Razor-sharp Beak).

VOLAR

El King Louen Leoncoeur vuela.

HABILIDADES

Campeón de la Dama. El King Louen Leoncoeur cura 1D3 heridas en cada una de tus fases de héroe.

Corona Real. Mientras Louen Leoncoeur esté en el campo de batalla, él y todas las unidades **FREE PEOPLE** de tu ejército no efectúan chequeos de acobardamiento.

El Escudo del León. Puedes repetir los unos en las tiradas de salvación del King Louen Leoncoeur en la fase de combate si cargó en ese turno. Además, puede intentar disipar un hechizo durante la fase de héroe del enemigo como si fuera un mago.

Virtud del poderoso. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de la Espada de la Corona si el objetivo es a **HERO** o **MONSTER**.

HABILIDAD DE MANDO

Primer Señor del Reino. En tu próxima fase de combate, puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de unidades de **NOBILITY** de tu ejército si cargaron en ese turno.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, KING LOUEN LEONCOEUR

THE FAY ENCHANTRESS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fay Enchantress' Blessed Blade	1"	3	4+	4+	-1	1
Silvaron's Enchanted Horn	1"	1	4+	3+	-1	2
Silvaron's Silvershod Hooves	1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

La Fay Enchantress es una sola miniatura. Va a lomos del Unicorn Silvaron y empuña una espada encantada. Silvaron defiende a su señora con su cuerno encantado (Enchanted Horn) y sus herraduras de plata (Silvershod Hooves).

HABILIDADES

Aura suprema de la Dama. En tu fase de héroe, escoge a la Fay Enchantress o una miniatura **FREE PEOPLE** a 6" o menos de ella. Esa miniatura cura 1D3 heridas.

Cáliz de las pociones. Una vez en cada una de tus fases de héroe, la Fay Enchantress puede mirar en el Cáliz y obtener de él el poder necesario para lanzar uno de sus hechizos. Si lo hace, tira un solo dado en lugar de hacer una tirada de lanzamiento normal. Con un 2 o más el hechizo es lanzado y no se puede disipar. Con un 1 el hechizo falla y no puede volver a usar el Cáliz durante esa partida.

Grail Guardians. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de unidades de **GRAIL KNIGHTS** de tu ejército a 10" o menos de la Fay Enchantress en la fase de combate.

La mirada de la hechicera. Antes de que la Fay Enchantress efectúe algún ataque en la fase de combate, puedes escoger una miniatura a 3" o menos de ella, tirar 2D6 y sumar su resultado. Si el total supera la Bravery de la miniatura, su unidad sufre una herida mortal.

MAGIA

La Fay Enchantress es una maga poderosa. Puede intentar lanzar dos hechizos en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Favor del hada.

FAVOR DEL HADA

La Fay Enchantress aviva los fuegos de la nobleza y el coraje en los corazones de sus seguidores bendiciéndolos con el poder de abatir a sus enemigos. Favor del Hada tiene una dificultad de 6. Si lo lanzas con éxito, escoge una unidad de **FREE PEOPLE** a 16" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe, suma 1 a las tiradas para golpear de las melee weapons de esa unidad. Si esa unidad es **NOBILITY**, suma 2 en vez de 1.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, WIZARD, DAMSEL OF THE LADY, FAY ENCHANTRESS

THE GREEN KNIGHT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Dolorous Blade	1"	4	3+	3+	-1	2
Shadow Steed	1"	2	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

El Green Knight es una sola miniatura. Aparece en el campo de batalla a lomos de su fantasmal Shadow Steed, armado con su espada, La Dolorosa (Dolorous Blade), y el Escudo de bosque.

VOLAR

El Green Knight atraviesa las barreras físicas como si no estuvieran allí. Se mueve como lo haría una miniatura que pudiera volar.

HABILIDADES

Escudo de bosque. Tira un dado cada vez que esta miniatura sufra una herida o herida mortal. Con un 6 el escudo la absorbe y es ignorada.

Etéreo. Ignora el atributo Rend del enemigo al efectuar las tiradas de salvación del Green Knight.

Surgió de la niebla. No despliegues el Green Knight al principio de la batalla. En vez de eso, tira un dado en tu fase de héroe. Con un 4 o más, despliega el Green Knight en cualquier punto a al menos 9" del enemigo. Esto se considera su movimiento de ese turno. Con un 3 o menos, el Green Knight aparece, pero puedes tirar de nuevo en tu próxima fase de héroe. Si el Green Knight muere, regresa a la niebla y puedes intentar volver a invocarlo del mismo modo. Si regresa, lo hace con todas las heridas curadas.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, GREEN KNIGHT

BRETONNIAN LORD



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ducal Sword and Dragonbane Lance	2"	5	3+	4+	-1	D3
Steed's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Bretonnian Lord es una sola miniatura. Va a lomos de un fiel Steed que lo ha acompañado en incontables batallas. Va armado con una Espada del Duque (Ducal Sword) y una Lanza matadragones (Dragonbane Lance), y se protege con un Escudo ducal.

PEGASUS

Algunos Bretonnian Lords van a lomos de Pegaso; si lo hacen mueven 16" en vez de 12".

VOLAR

Un Bretonnian Lord montado en Pegasus vuela.

HABILIDADES

Escudo ducal. Puedes repetir los unos en las tiradas de salvación de un Bretonnian Lord en la fase de combate si cargó en ese turno.

El Coraje de los Bretonianos. tira un dado siempre que una miniatura NOBILITY de tu ejército huya estando a 10" o menos de esta miniatura. Con un 4 o más, esa miniatura no huye y vuelve al combate.

Lanza matadragones. Suma 1 a las tiradas para herir y al Damage de la Espada del Duque y la Lanza matadragones de un Lord si cargó en ese turno. También puedes repetir todas las tiradas para golpear fallidas con este arma si el objetivo es un MONSTER.

HABILIDAD DE MANDO

Señor del Reino. En tu próxima fase de carga, puedes repetir las tiradas para cargar de esta miniatura y todas las unidades de NOBILITY de tu ejército a 15" o menos al determinar su distancia de carga.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, BRETONNIAN LORD

PALADIN



MELEE WEAPONS

Relic Weapon

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

DESCRIPCIÓN

Un Paladín es una sola miniatura. Va a la guerra armado con un Arma reliquia (Relic Weapon) y lleva un Escudo del Paladín.

HABILIDADES

Embate heroico. En vez de efectuar sus ataques normales, un Paladín puede intentar matar a su adversario con un solo golpe de su Arma Reliquia. Si lo hace, escoge un objetivo como lo harías normalmente, pero efectúa 1 ataque en vez de 4. Si el ataque golpea, el arma causa 1D6 heridas mortales en el objetivo sin efectuar tiradas para herir. Tu oponente no puede efectuar tirada de salvación por este ataque.

Escudo del Paladín. Suma 1 a las tiradas de salvación del Paladín siempre y cuando no haya cargado en ese turno.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, PALADIN

PALADIN STANDARD BEARER



MELEE WEAPONS

Master-forged Sword

Destrier's Iron-shod Hooves

Range

1"

1"

Attacks

5

2

To Hit

3+

4+

To Wound

3+

4+

Rend

-1

-

Damage

1

1

DESCRIPCIÓN

Un Paladín Standard Bearer es una sola miniatura. Va armado con una espada artesanal (Master-forged Sword) y lleva el Pendón del Grial. Va a lomos de un temible Destrier con herraduras de hierro (Iron shod Hooves).

HABILIDADES

El Pendón del Grial. Suma 1 a la Bravery de todas las unidades de PEASantry y NOBILITY de tu ejército a 15" o menos de un Pendón del Grial. Además, si el Paladín Standard Bearer mata un MONSTER o un HERO, a partir de ese momento las unidades de PEASantry y NOBILITY de tu ejército a 15" o menos de él no efectúan chequeos de Acobardamiento.

¡Seguidme hacia la gloria! Si un Paladín Standard Bearer efectúa una carga con éxito, puedes repetir las tiradas para cargar de cualquier unidad de NOBILITY de tu ejército en la misma fase de carga siempre y cuando el Pendón del Grial sea visible para ellos.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, TOTEM, PALADIN, PALADIN STANDARD BEARER

DAMSEL OF THE LADY



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Purity	1"	1	4+	3+	-1	D3
Steed's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una Damsel of the Lady es una sola miniatura. Lleva un Báculo de la pureza (Staff of Purity).

PUREBRED HORSE O PEGASUS

Algunas Damsels van a lomos de Purebred Horses, por lo que mueven 12"; otras montan Pegasi, moviendo hasta 16". Ambas monturas atacan con sus cascos (Hooves).

VOLAR

Una Damsel of the Lady en Pegasus vuela.

HABILIDADES

Aura de la Dama. En tu fase de héroe, escoge a la Damsel o una miniatura **FREE PEOPLE** a 6" o menos de ella; esa miniatura cura 1 herida.

MAGIA

Una Damsel of the Lady es una maga. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Bendición de la Dama.

BENDICIÓN DE LA DAMA

La Damsel puede encomendarse a la Dama del Lago para que bendiga a sus seguidores y proteja a los virtuosos de todo mal. Bendición de la Dama tiene una dificultad de 5. Si lo lanzas con éxito, escoge una unidad de **FREE PEOPLE** a 16" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe, tira un dado cada vez que esa unidad sufra una herida o herida mortal. Suma 1 a la tirada si la unidad es **NOBILITY**. Con un 6 o más, ignora esa herida.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, WIZARD, DAMSEL OF THE LADY

KNIGHTS ERRANT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pendant Lance and Blade	2"	1	4+	4+	-	1
Charger's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Knights Errant tiene 5 o más miniaturas. Van a la guerra armados con lanza con penacho y espada (Pendant Lance and Blade) a lomos de Chargers, que someten a sus enemigos bajo sus cascos. Llevan también Escudos heráldicos (Heraldic Shields).

CAVALIER

El líder de esta unidad es un Cavalier. Un Cavalier efectúa 2 ataques con su lanza con penacho y espada en vez de 1.

BANNER BEARER

Las miniaturas en esta unidad pueden ser Banner Bearers. Puedes repetir chequeos de acobardamiento de una unidad que tenga cualquier cantidad de Banner Bearers si cargó en ese turno.

TRUMPETER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Trumpeters. Si una unidad incluye cualquier número de Trumpeters, tira tres dados en vez de dos cuando cargue y emplea los dos resultados más altos para determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

Deseo de impresionar. Puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear de esta unidad si está a 18" o menos de una **DAMSEL OF THE LADY** cuando ataca. En vez de eso, repite las tiradas para golpear fallidas si esa unidad además tiene 10 o más miniaturas).

Escudo heráldico. Suma 1 a las tiradas de salvación de esta unidad en la fase de combate si cargó en ese turno.

Lanzas. Suma 1 a las tiradas para herir y al Damage de las lanzas con penacho y espadas de esta unidad si cargó en ese turno.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, KNIGHTS ERRANT

KNIGHTS OF THE REALM



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pendant Lance and Blade	2"	1	3+	4+	-	1
Charger's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Knights of the Realm tiene 5 o más miniaturas. Van a la guerra armados con lanzas con penacho y espadas, y llevan Escudos heráldicos. Van a lomos de Chargers entrenados para aplastar cráneos enemigos con sus cascos.

GALLANT

El líder de esta unidad es un Gallant. Un Gallant efectúa 2 ataques con su lanza con penacho y espada en vez de 1.

BANNER BEARER

Las miniaturas en esta unidad pueden ser Banner Bearers. Puedes repetir chequeos de acobardamiento de una unidad que tenga cualquier cantidad de Banner Bearers si cargó en ese turno.

TRUMPETER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Trumpeters. Si una unidad incluye cualquier número de Trumpeters, tira tres dados en vez de dos cuando cargue y emplea los dos resultados más altos para determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

Escudo heráldico. Suma 1 a las tiradas de salvación de esta unidad en la fase de combate si cargó en ese turno.

Filas numerosas. Un Knight of the Realm efectúa un ataque extra con su lanza con penacho y espada mientras su unidad tenga 10 o más miniaturas.

Lanzas. Suma 1 a las tiradas para herir y al Damage de las lanzas con penacho y espadas de esta unidad si cargó en ese turno.

Virtud del ardor caballeroso. Suma 1 a la Bravery de esta unidad mientras esté a 8" o menos de cualquier **FREE PEOPLE HERO** de tu ejército.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, KNIGHTS OF THE REALM

QUESTING KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Knightly Greatblade	1"	2	3+	3+	-1	1
Charger's Hooves	1"	2	4+	4+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Questing Knights tiene 5 o más miniaturas. Van a lomos de Bretonnian Chargers, que arrojan al enemigo con sus cascos, y empuñan Mandobles del Caballero (Knightly Greatblades) y Escudos heráldicos.

PARAGON

El líder de esta unidad es un Paragon. Un Paragon efectúa 3 ataques en vez de 2 con sus Mandobles del Caballero.

BANNER BEARER

Las miniaturas en esta unidad pueden ser Banner Bearers. Puedes repetir chequeos de acobardamiento de una unidad que tenga cualquier cantidad de Banner Bearers si cargó en ese turno.

LUTIST

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Lutists. Si una unidad incluye cualquier número de Lutists, tira tres dados en vez de dos cuando cargue y emplea los dos resultados más altos para determinar

la distancia de carga. Puedes repetir la tirada si hay un **MONSTER** enemigo a 12" o menos.

HABILIDADES

Escudo heráldico. Suma 1 a las tiradas de salvación de esta unidad en la fase de combate si cargó en ese turno.

Voto de búsqueda. Duplica del Damage del Mandoble del Caballero si el objetivo es un **MONSTER**.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, QUESTING KNIGHTS

GRAIL KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sword and Sacred Lance	1"	2	3+	4+	-1	1
Destrier's Iron-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Grail Knights tiene 5 o más miniaturas. Estos devotos caballeros van armados con Espadas y Lanzas sagradas (Swords y Sacred Lances), y llevan Escudos del Grial. Montan en combate a lomos de Destriers provistos de herraduras de hierro.

GRAIL BANNER BEARER

Las miniaturas en esta unidad pueden ser Banner Bearers. Puedes repetir chequeos de acobardamiento de una unidad que tenga cualquier cantidad de Banner Bearers si cargó en ese turno.

TRUMPETER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Trumpeters. Si una unidad incluye cualquier número de Trumpeters, tira tres dados en vez de dos cuando cargue y emplea los dos resultados más altos para determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

Escudos del Grial. Puedes sumar 1 a las tiradas de salvación de esta unidad en la fase de combate si cargó en ese turno.

Lanzas. Suma 1 a las tiradas para herir y al Damage de las Espadas y Lanzas sagradas de esta unidad si cargó en ese turno.

Voto del Grial. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de esta unidad si, antes de tirar el dado, levantas tu grial (o vaso, o taza...) y gritas "¡Por la Dama!" con voz heroica.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, GRAIL KNIGHTS

PEGASUS KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lance and Blade	2"	2	3+	4+	-	1
Pegasus' Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Pegasus Knights tiene 3 o más miniaturas. Cada uno va armado con lanza y espada y un Escudo heráldico. Van a lomos de Pegasi, que se defienden con sus cascos.

VOLAR

Los Pegasus Knights vuelan.

GALLANT

El líder de esta unidad es un Gallant. Un Gallant efectúa 3 ataques con su lanza y espada en vez de 2.

BANNER BEARER

Las miniaturas en esta unidad pueden ser Banner Bearers. Puedes repetir chequeos de acobardamiento de una unidad que tenga cualquier cantidad de Banner Bearers si cargó en ese turno.

TRUMPETER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Trumpeters. Si una unidad de Pegasus Knights incluye cualquier número de Trumpeters, tira cuatro dados en vez de dos cuando cargue y emplea los dos resultados más altos para determinar la distancia de carga.

HABILIDADES

Escudo heráldico. Suma 1 a las tiradas de salvación de esta unidad en la fase de combate si cargó en ese turno.

Carga en picado. Una unidad de Pegasus Knights puede escogerse dos veces para agruparse y atacar en lugar de solo una vez, si cargó durante ese turno.

Lanzas. Suma 1 a las tiradas para herir y al Damage de la lanza y espada de un Pegasus Knight si cargó en ese turno.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, PEGASUS KNIGHTS

BATTLE PILGRIMS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reliquary Sword	1"	1	5+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Battle Pilgrims tiene 6 o más miniaturas. Van armados con Espadas pelicario (Reliquary Swords) y Escudos del peregrino (Pilgrim Shields).

RELIQUIA DEL GRIAL

Una unidad de Battle Pilgrims puede tener una Reliquia del Grial. Un Reliquia del Grial tiene 3 heridas en vez de 1 y efectúa 3 ataques en vez de 1. Siempre que una unidad de Battle Pilgrims incluya una Reliquia del Grial, tiene la keyword **NOBILITY**.

HABILIDADES

Escudos del peregrino. Puedes repetir los 1 en las tiradas de salvación de esta unidad, o los 1 y los 2 si tiene una Reliquia del Grial.

Fervor inspirado. Puedes sumar 1 a todas las tiradas para golpear de una unidad de Battle Pilgrims que tenga una Reliquia del Grial. Si esa unidad tiene 10 o más miniaturas, también puedes sumar 1 a todas las tiradas para herir.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, BATTLE PILGRIMS

MEN-AT-ARMS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Polearm	2"	1	5+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Men-at-arms tiene 10 o más miniaturas. Todos van armados con bisarmas (Polearms) y Escudos pavés.

WARDEN

El líder de esta unidad es un Warden. Un Warden efectúa 2 ataques en vez de 1.

DRUMMER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Drummers. Suma 1 a las tiradas para cargar de una unidad que incluya Drummers.

TRUMPETER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Trumpeters. Suma 1 a las tiradas para correr de una unidad que incluya Trumpeters.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Suma 1 a la Bravery de todas las miniaturas de una unidad que tenga Standard Bearers, o 2 si además hay un **HERO** de la **NOBILITY** de tu ejército a 15" o menos.

RELIC BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Relic Bearers. Siempre que haya al menos un Relic Bearer en pie, esta unidad puede intentar disipar un hechizo durante la fase de héroe del enemigo como si fuera un mago.

HABILIDADES

Escudo pavés. Puedes sumar 1 a las tiradas de salvación de esta unidad siempre que no haya cargado ese turno.

Turba enfurecida. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de esta unidad si tiene 20 miniaturas o más, o sumar 2 si tiene 30 miniaturas o más.

Virtud de la empatía. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de esta unidad mientras esté a 8" o menos de un Paladin de tu ejército.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, MEN-AT-ARMS

PEASANT BOWMEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Longbow	20"	1	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skinning Knife	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Peasant Bowmen tiene 10 o más miniaturas. Van armados con arcos largos (Longbows) y cuchillos de desollar (Skinning Knives). Algunos Peasant Bowmen usan Muros de estacas para protegerse de las cargas enemigas, y Braseros para prender la punta de sus flechas.

VILLEIN

El líder de esta unidad es un Villein. Un Villein efectúa 2 ataques con su arco largo en vez de 1.

DRUMMER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Drummers. Suma 1 a las tiradas para cargar de una unidad que incluya Drummers.

TRUMPETER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Trumpeters. Suma 1 a las tiradas para correr de una unidad que incluya Trumpeters.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Suma 1 a la Bravery de todas las miniaturas de una unidad que tenga Standard Bearers, o 2 si además hay un **HERO** de la **NOBILITY** de tu ejército a 15" o menos.

RELIC BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Relic Bearers. Siempre que haya al menos un Relic Bearer en pie, esta unidad puede intentar disipar un hechizo durante la fase de héroe del enemigo como si fuera un mago.

HABILIDADES

Braseros. Puedes repetir los unos en las tiradas para herir de los Arcos largos si esa unidad tiene un Brasero.

Muro de estacas. Al completar el despliegue, puedes situar un muro de estacas frente a cada unidad de Peasant Bowmen de tu ejército, a 1" o menos. Tira un dado por cualquier miniatura enemiga que termine su carga a 1" o menos del muro de estacas. Con un 6 esa miniatura sufre una herida mortal.

Tormenta de flechas. Una vez por partida esta unidad puede desatar una Tormenta de flechas en tu fase de disparo; si lo hacen, triplica en número de ataques efectuados por sus arcos largos. Si la unidad tiene 20 miniaturas o más, cuadrúplicalo en vez de triplicarlo. No puedes usar esta habilidad si hay una miniatura enemiga a 3" o menos de los Peasant Bowmen.

Virtud de la empatía. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de esta unidad mientras esté a 8" o menos de un **PALADIN** de tu ejército.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, PEASANT BOWMEN

MOUNTED YEOMEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Yeoman's Bow	18"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hunting Spear	2"	1	4+	4+	-	1
Palfrey's Sharp Teeth	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Mounted Yeomen puede tener cualquier número de miniaturas. Van armados con arcos de Yeoman (Yeoman's Bows) y jabalinas (Hunting Spears), y a veces llevan pequeños escudos de madera. Van a lomos de Palfreys ligeros que muerden a sus enemigos con sus dientes afilados (Sharp Teeth).

WARDEN

El líder de esta unidad es un Warden. Un Warden efectúa 2 ataques con su jabalina en vez de 1.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Suma 1 a la Bravery de todas las miniaturas de una unidad que tenga Standard Bearers, o 2 si además hay un **HERO** de la **NOBILITY** de tu ejército a 15" o menos.

TRUMPETER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Trumpeters. Suma 1 a las tiradas para correr de una unidad que incluya Trumpeters.

HABILIDADES

Escudos de madera. Puedes sumar 1 a las tiradas de salvación de miniaturas con Escudos de madera en la fase de combate si cargaron en ese turno.

Exploradores. Al completar el despliegue, una unidad de Mounted Yeomen puede efectuar un movimiento como si estuviera en la fase de movimiento. Al hacerlo, la unidad puede correr.

Virtud de la empatía. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de esta unidad mientras esté a 8" o menos de un **PALADIN** de tu ejército.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, MOUNTED YEOMEN

FIELD TREBUCHET

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Rocks and Masonry

Range 12"-48" Attacks * To Hit 4+ To Wound 3+ Rend -2 Damage D6

Crew within 1"	WAR MACHINE CREW TABLE	
	Move	Rocks and Masonry
4 models	4"	2
3 models	3"	2
2 models	2"	1
1 model	1"	1
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range 1" Attacks 1 To Hit 5+ To Wound 5+ Rend - Damage 1

DESCRIPCIÓN

Un Field Trebuchet consiste en una Trebuchet War Machine que puede lanzar piedras y ladrillos (Rocks and Masonry) al enemigo, y una Dotación formada por una unidad de 5 Peasants que se defienden con sus herramientas.

HABILIDADES

Artillería de asedio. Un Field Trebuchet solo puede mover si su **CREW** está a 1" o menos al inicio de la fase de movimiento. Si su **CREW** está a 1" o menos del Field Trebuchet en la fase de disparo, pueden disparar la war machine. La war machine no puede cargar, no efectúa chequeos de acobardamiento y no le afectan los ataques o habilidades que usen Bravery. La **CREW** está en cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

Blanco fácil. Tira un dado antes de efectuar un ataque con piedras y ladrillos. Si el resultado es inferior al número de miniaturas en la unidad objetivo, el ataque golpea sin necesidad de efectuar una tirada para golpear.

Trayectoria en arco. Esta war machine puede disparar a unidades enemigas que no estén en su línea de visión.

Virtud de coraje: Las **PEASANTRY CREW** no necesitan hacer chequeos de acobardamiento mientras hay un Paladin de tu ejército a 8" o menos.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, FIELD TREBUCHET

CREW

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, CREW

BRETONNIA

DEFENDERS OF THE REALM

ORGANIZACIÓN

Un batallón de Defenders of the Realm está formado por las siguientes unidades.

- 1 Bretonnian Lord
- 1 Paladin Standard Bearer
- 1 Damsel of the Lady
- 3 unidades de Knights of the Realm
- 1 unidad de Knights Errant
- 1 unidad de Questing Knights, Grail Knights, o Pegasus Knights

HABILIDADES

Formación de lanza. Pocos enemigos pueden aspirar a aguantar frente a los Defenders of the Realm cuando cargan en su distintiva formación de lanza. Puedes repetir los unos en las tiradas para herir de miniaturas de los Defenders of the Realm si cargaron ese turno.

Virtud del estoicismo. Los Defenders of the Realm hacen acopio de todo su valor para cargar contra el enemigo. Puedes repetir los chequeos de acobardamiento de cualquier unidad de los Defenders of the Realm si cargaron en ese turno.

BRETONNIA

PEASANT MILITIA

ORGANIZACIÓN

Un batallón de Peasant Militia está formado por las siguientes unidades.

- 1 Paladin
- 2 unidades de Men-at-Arms
- 2 unidades de Peasant Bowmen
- 1 unidad de Battle Pilgrims o un Field Trebuchet

HABILIDADES

El deber del pueblo. Cuando el señor marcha a perseguir la gloria, el pueblo debe defender su tierra. Puedes repetir los unos en las tiradas para golpear de miniaturas de un batallón Peasant Militia si no movieron en la anterior fase de movimiento.

Estamos juntos en esto. Los campesinos Free People sacan valor y consuelo de ver a sus paisanos de baja cuna compartiendo su sino. Suma 1 a la Bravery de todas las miniaturas de una unidad Peasant Militia que esté a 6" o menos de otra unidad del batallón.

WARSCROLLS SUSTITUTIVOS

Las siguientes unidades no poseen warscrolls. En su lugar, usa los warscrolls sustitutivos listados a continuación

Unidad	Warscroll
Bretonnian Lord a pie	Paladin
Bretonnian Lord en Hippogryph	King Louen Leoncoeur
Prophetess of the Lady	Damsel of the Lady
Paladin en Warhorse	Bretonnian Lord en Steed
Paladin en Pegasus	Bretonnian Lord en Pegasus