



Reino de Dios

Características de las unidades

Equipo											Habilidades		
Capitán :: héroe													
10	5/9	4	10	-	8	3	4	-	2	2	55	Hacha doble filo Armadura templada	Autoridad Justo
Abadesa :: héroe													
10	5/9	4	8	-	8	3	4	-	3	1	45	Alabarda sagrada Armadura	Justo, Audaz Mano derecha
Alabardero :: tropa													
10	4/8	4	8	-	5	3	-	-	-	-	11	Alabarda Cota de cuero	
Líder Alabardero :: tropa													
10	5/9	4	8	-	6	3	-	-	-	-	13		
Espaderos :: tropa													
10	4/7	3	8	-	5	3	-	-	-	-	11	Armadura templada Escudo pavés Espada de hoja ancha	Escudo
Líder Espadero :: tropa													
10	5/8	3	8	-	6	3	-	-	-	-	13		
Hermanos ejecutores :: tropa													
10	4/8	4	7	3	5	3	-	-	-	-	27	Daga de hoja ancha (F: 4/DD:6/A:20cm)	Oculto Explorador
Líder hermanos ejecutor :: tropa													
10	5/9	4	7	3	6	3	-	-	-	-	29		
Iluminati :: tropa de disparo													
8	2/5	3	7	4	4	3	-	-	-	-	16	Ballesta (F: 4, DD:8, A:35cm) Espada corta Cota de cuero	Percepción Certo

Movimiento
Destreza
Fuerza
Resistencia
Punttería
Valentía
Tamaño
Supervivencia
Concentración
Factor Ataque
Mando
Coste

Referencia rápida

Fases del turno

- Tirada de Mando.
- Movimiento.
- Declaración de Órdenes y Acciones.
- Magia.
- Movimiento Adicional.
- Trabarse en Combate.
- Disparo.
- Destrarse de un Combate.
- Combate.
- Resultados de los combates.

Órdenes y acciones

- Correr.
- Evasión.
- Aproximación.
- División de Regimientos.
- Unión de Regimientos.
- Disparo.
- Carga.
- Reacciones a la Carga.
- Destrarse de un Combate.
- Cerrar filas (sólo Reino).

Modificadores al disparo

- (-1) Si el objetivo se encuentra en cobertura.
- (+1) Por cada punto de Tamaño en el que el objetivo supere al tirador.
- (-1) Por cada punto de Tamaño en el que el tirador supere al objetivo.
- (-1) Si el objetivo se haya tras una miniatura o elemento de escenografía que le dé cobertura.
- (-1) Si el tirador ha movido en su Fase de Movimiento.
- (+1) Si el objetivo está a alcance corto.
- (-3) Por disparar a un enemigo trabado en combate con un aliado.

Habilidades especiales

Audaz: (O.A.)

Las miniaturas audaces pueden repetir cualquier tipo de prueba de característica una vez por turno. El segundo resultado será el válido.

Autoridad: (O.A.)

Esta miniatura puede dar una segunda Orden por turno a miniaturas o regimientos que no posean la Habilidad Especial Disciplinado, y que no sean Héroes.

Certo: (S.A.)

Las miniaturas certeras no sufrirán los penalizadores al disparo por su movimiento.

Escudo: (S.A.)

Las miniaturas con Escudo están siempre en Cobertura. Además, tienen un +IDC a las tiradas de Combate para defenderse.

Explorador: (O.A.)

Un explorador podrá desplegar al inicio del juego en cualquier lado de la mesa de juego, pero fuera del ángulo de visión de ningún enemigo, y no a menos de 30cm. de el enemigo.

Justo: (S.A.)

Las miniaturas Justas son Inmunes al Miedo, y también lo son los regimientos en los que se una un héroe con esta Habilidad Especial.

Oculto: (O.A.)

Esta miniatura no puede ser objetivo de Disparos o hechizos, a menos que se haya movido o disparado durante el turno, o el enemigo se encuentre a 10 cm. o menos de distancia.

Mano Derecha: (S.A.)

Algunos héroes de bajo rango pueden ser incluidos en un ejército sin que por ello se deba incluir a ningún regimiento adicional, como es obligatorio. Por el contrario, nunca podrán ser los comandantes.

Hechizos básicos

Alas de victoria (5+)(30cm)

La unidad objetivo podrá mover a través de terreno difícil como si fuera terreno abierto

Escudo de proyectiles (6+)(1T)

Esta miniatura será inmune a los Disparos

Agilidad profética (7+)(15 cm)(1T)

Elige una miniatura o regimiento aliado. Éste obtendrá un modificador de +1 a su DC.

Destreza colosal (8+)(15 cm)(1T)

Elige una miniatura o regimiento aliado. Éste obtendrá un modificador de +1 a su P.

Rayo justiciero (9+)(30 cm)(1T)

Elige una miniatura o regimiento enemigo. Éste sufrirá un impacto automático de de PO13.

Luz Divina (10+)(30cm.)(1T)

Elige una miniatura o regimiento enemigo con la Habilidad Especial No Vivo. Éste deberá superar una prueba de Valentía o batirse en retirada hacia su zona de despliegue

Tormenta (11+)(30 cm)(1T)

Elige una miniatura o regimiento enemigo. Éste sufrirá un impacto automático de PO15.

Cerrar Filas

Esta orden solo puede ser recibida por unidades del Reino de Dios.

La unidad debe moverse de tal manera que sus miniaturas acaben todas en contacto peana con peana con al menos otra miniatura de la misma unidad. El movimiento no puede acercar a ninguna miniatura más que la miniatura de la unidad que estuviera más cercana al enemigo en el inicio de la orden.

Modificadores a la Prueba Tirada de Combate

- (-1) Por cada miniatura adicional en contacto P/P.
 - (+1) Si el adversario tiene 2 o más puntos de Tamaño.
 - (-1) Si el adversario tiene 2 o menos puntos de Tamaño.
 - (-1) Si no se superó la prueba de Valentía al ser Cargado por un adversario con la Habilidad Especial Miedo.
 - (+2) Si se alcanzó a un enemigo retirándose o huyendo.
- Modificadores a la Potencia del Impacto:
- (+1) Si se Carga.
 - (+1) Si se Contracarga.

Mientras la unidad se mantenga en esta formación se le aplican las siguientes reglas:

- No puede cargar.
- No puede contracargar.
- Su M se reduce a la mitad.
- Toda la unidad tiene un +1R y un +1 V.

Se considera que se ha roto la formación si en algún momento alguna miniatura de la unidad queda separada del resto.

Esta orden sólo pueden hacerla regimientos con al menos 2 miniaturas.

Esta orden puede usarse como reacción a una Carga o a un Disparo.