Nirlem, el Paladín

Líder, Legión de los Cien Corazones

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	EST	ORD
3	3	5	1	5	4	6	3	3



15 PB

2 DOM

Habilidades

Formación de ataque: Mientras dos aliados **Legión de los Cien Corazones** estén en contacto, ignoran la distancia máxima para considerar su carga impetuosa.

Posición ofensiva: Este combatiente ignora la distancia máxima para considerar su carga impetuosa.

Armas CC

	ALC	DES	POT
Ajusticiadora	C	4	3

Contundente: Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2). Si el ataque tiene **POT** 4 o más, reduce en un **-1** adicional (**-2** en total).

	ALC	DES	POT
Bastión de la Verdad	C	5	-

Defensiva: Esta arma no hace ninguna tirada de daño ni provoca tiradas de moral por ganar la tirada en combate.

Hazañas — FUR: 3 — ALC

¡Levántate y lucha! 4"

El objetivo aliado que no sea este combatiente sana **1** herida. **Sphere:** Elige un objetivo aliado adicional que no sea este combatiente.

Rodanes, Brazo de Metal

Líder, Legión de los Cien Corazones

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	EST	ORD
3	3	5	1	5	4	6	4	4



16 PB

2 DOM

Habilidades

Formación de defensa: Mientras dos aliados **Legión de los Cien Corazones** estén en contacto, se anulan los modificadores por carga impetuosa de los enemigos en contacto.

Posición defensiva: Se anulan los modificadores por carga impetuosa de los enemigos en contacto.

Armas CC

	ALC	DES	POT
Integridad	C	5	3

Intimidante: Si se obtiene al menos un un **Sphere** en la tirada de ataque, este combatiente obtiene **AME +1** hasta el final de la activación.

Hazañas — FUR: 3 — ALC

¡Legión, con el corazón! 4"

El objetivo aliado que no sea este combatiente deja de estar **cansado**, si lo estaba. **Sphere:** Elige un objetivo aliado adicional que no sea este combatiente.

Laroc, la Seductora

Líder, Mercenarias de Isha

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	EST	ORD
4	3	4	1	2	5	4	2	3



14 PB

4 DOM

Habilidades

Aura de devoción a Laroc: Las otras aliadas **Mercenaria de Isha** a 4" o menos de esta combatiente, obtienen **CON +1** y **ARC +1**.

Armas CC

	ALC	DES	POT
Báculo ungido	C	2	2

Golpe arcano: Puede elegirse si usar **CON** o **ARC** del oponente como número objetivo en la tirada de daño.

Hechizos — POD: 4 — ALC

Descarga fulminante 10"

Proyectil arcano. El objetivo enemigo recibe una tirada de daño de **3d6** contra su **ARC**. **Sphere:** Aumenta el daño a **5d6**.

Esfera protectora 10"

Elige un punto dentro del alcance del hechizo y todos los aliados a 4" de dicho punto obtienen **1** de salud temporal hasta el próximo turno aliado.

Laroc, la Seductora

Única, Mercenarias de Isha

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	ORD
4	3	4	1	2	5	4	1



12 PB

Habilidades

Aura de devoción a Laroc: Las otras aliadas **Mercenaria de Isha** a 4" o menos de esta combatiente, obtienen **CON +1** y **ARC +1**.

Armas CC

	ALC	DES	POT
Báculo ungido	C	2	2

Golpe arcano: Puede elegirse si usar **CON** o **ARC** del oponente como número objetivo en la tirada de daño.

Hechizos — POD: 4 — ALC

Descarga fulminante 10"

Proyectil arcano. El objetivo enemigo recibe una tirada de daño de **3d6** contra su **ARC**. **Sphere:** Aumenta el daño a **5d6**.

Esfera protectora 10"

Elige un punto dentro del alcance del hechizo y todos los aliados a 4" de dicho punto obtienen **1** de salud temporal hasta el próximo turno aliado.

Taem, la Carnicera

Líder, Mercenarias de Isha

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	EST	ORD
4	3	5	1	4	3	6	3	4



15 PB

2 DOM

Habilidades

Aura de devoción a Taem: Las otras aliadas **Mercenaria de Isha** a 4" o menos de esta combatiente, obtienen **AME +1**.

Corpulenta: Las tiradas de daño contra la **CON** de esta combatiente obtienen **-1d6** (mín. 1).

Armas CC	ALC	DES	POT
Hacha de carnicera	C	4	3

Impactante: Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

Hazañas	FUR: 3	ALC
¡Ven aquí!		6"

Si el objetivo es de **TAM** 4 o inferior, desplázalo 4" acercándolo hacia este combatiente. **Sphere:** El objetivo sufre **1** herida.

Escudero

Legión de los Cien Corazones

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	ORD
4	3	3	0	3	2	5	1



6 PB

Habilidades

Cadena de mando: Si tu **Líder** es retirado como baja, puedes eligir un aliado con esta regla para que se convierta en tu nuevo Líder, dicho combatiente obtiene **EST +2** y **ORD +1** hasta el final de la partida. Además, los aliados a 4" del aliado elegido no necesitan hacer una tirada de moral por perder al anterior Líder.

Consejo táctico: Si tienes uno o más combatientes con esta habilidad a 8" o menos de tu **Líder** (que no sean el propio Líder), tira **+1d6** en las tiradas de iniciativa.

Armas CC	ALC	DES	POT
Espada corta	C	3	2

Hazañas	FUR: 2	ALC
Primeros auxilios		C

El objetivo aliado que no sea este combatiente sana **1** herida.

Explorador

Legión de los Cien Corazones

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	3	3	0	2	2	4



4 PB

Habilidades

Avanzadilla: Después de desplegar a los infiltrados, si se tiene uno o más combatientes con esta habilidad, pueden elegirse dos aliados que no sean parte de una unidad y volver a desplegarlos siguiendo sus normas de despliegue.

Infiltrado: Este combatiente se despliega con los infiltrados, a más de 12" del área de despliegue enemiga y todos los enemigos.

Luchador inexperto: Este combatiente no aporta modificadores de apoyo en ataques cuerpo a cuerpo.

Rastreador: Este combatiente ignora los modificadores al MOV por maniobrar en terreno.

Armas CC	ALC	DES	POT
Daga	C	2	1

Armas a distancia	ALC	DES	POT
Daga arrojadiza	8"	4	2

Disparo a la carrera: Este combatiente obtiene el modificador de ataque a distancia por no haber movido, aunque lo haya hecho como maniobra.

Hazañas	FUR: 2	ALC
Carrera		P

Si este combatiente no está en combate, desplázalo hasta 4" en cualquier dirección.

Corazón Postulante

Legión de los Cien Corazones

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	3	3	0	3	2	5



5 PB

Habilidades

Posición segura: Mientras este combatiente esté a 2" o menos de un objetivo, obtiene **+1d6** durante las tiradas de empujar.

Unidad (Cohorte): Este combatiente solo puede reclutarse en unidades formadas por 1 **Corazón Postulante** y 1-2 *Postulantes Rasos*.

Armas CC	ALC	DES	POT
Espada larga	C	4	2
Escudo corazón	C	5	-

Defensiva: Esta arma no hace ninguna tirada de daño ni provoca tiradas de moral por ganar la tirada en combate.

Postulante Raso

Legión de los Cien Corazones

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	3	3	0	3	2	5



4 PB

Habilidades

Luchador inexperto: Este combatiente no aporta modificadores de apoyo en ataques cuerpo a cuerpo.

Posición segura: Mientras este combatiente esté a 2" o menos de un objetivo, obtiene **+1d6** durante las tiradas de empujar.

Unidad (Cohorte): Este combatiente solo puede reclutarse en unidades formadas por 1 **Corazón Postulante** y 1-2 *Postulantes Rasos*.

Armas CC	ALC	DES	POT
Espada larga	C	4	2

Corazón Próximo

Legión de los Cien Corazones

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
3	3	4	0	4	3	5



7 PB

Habilidades

Posición segura: Mientras este combatiente esté a 2" o menos de un objetivo, obtiene **+1d6** durante las tiradas de empujar.

Armas CC	ALC	DES	POT
Espada bastarda	C	4	3

Contundente: Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2). Si el ataque tiene **POT** 4 o más, reduce en un **-1** adicional (**-2** en total).

Escudo corazón	C	5	-

Defensiva: Esta arma no hace ninguna tirada de daño ni provoca tiradas de moral por ganar la tirada en combate.

Corazón Explorador

Legión de los Cien Corazones, Montado

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
5	5	3	0	4	3	6



7 PB

Habilidades

Esprintar: Este combatiente obtiene **MOV +1** cuando declara correr como maniobra hasta el final de la activación.

Armas CC	ALC	DES	POT
Espada larga	C	3	3

Hazañas	FUR: 3	ALC
Carrera		P

Si este combatiente no está en combate, desplázalo hasta 4" en cualquier dirección.

Corazón Équite

Legión de los Cien Corazones, Montado

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	5	4	1	5	4	6



9 PB

Habilidades

Caballería pesada: Este combatiente se desplaza 1" adicional cuando efectúa cargas. Además, sus cargas se consideran carga impetuosa si se desplaza 5" o menos.

Armas CC	ALC	DES	POT
Martillo de guerra	C	4	3

Contundente: Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2). Si el ataque tiene **POT** 4 o más, reduce en un **-1** adicional (**-2** en total).

Escudo corazón	C	5	-

Defensiva: Esta arma no hace ninguna tirada de daño ni provoca tiradas de moral por ganar la tirada en combate.

Róxter, el Piloto

Único, Legión de los Cien Corazones



11 PB

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	5	5	1	5	4	5

Habilidades

Volador: Durante su fase de movimiento, este combatiente se reubica en lugar de desplazarse. Además, no tiene área de defensa.

Armas CC	ALC	DES	POT
Espolones	C	5	3

Descenso poderoso: Cuando este combatiente efectúe una carga, esta arma obtiene **POT +1** hasta el final de la activación.

Impactante: Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

Armas a distancia	ALC	DES	POT
Cañones Íkaro	10"	4	3

Penetración: Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

Oteadora de Isha

Mercenarias de Isha



5 PB

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	ORD
4	3	3	0	2	2	4	1

Habilidades

Escurridiza: Esta combatiente obtiene **+2d6** en las tiradas de esquivar y tiradas de evasión cuando intente dejar de estar en contacto con enemigos.

Esprintar: Este combatiente obtiene **MOV +1** cuando declara correr como maniobra hasta el final de la activación.

Infiltrada: Esta combatiente se despliega con los infiltrados, a más de 12" del área de despliegue enemiga y todos los enemigos.

Luchadora inexperta: Esta combatiente no aporta modificadores de apoyo en ataques cuerpo a cuerpo.

Armas CC	ALC	DES	POT
Daga	C	2	1

Armas a distancia	ALC	DES	POT
Daga arrojadiza	8"	4	2

Disparo a la carrera: Este combatiente obtiene el modificador de ataque a distancia por no haber movido, aunque lo haya hecho como maniobra.

Hazañas	FUR: 2	ALC
Carrera		P

Si este combatiente no está en combate, desplázalo hasta 4" en cualquier dirección.

Guardiana Superiora

Mercenarias de Isha



4 PB

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	3	3	0	2	2	4

Habilidades

Formación punta de lanza: Esta combatiente obtiene **DES +1** en todas sus armas si tiene una o más aliadas con esta habilidad en contacto.

Posición segura: Mientras este combatiente esté a 2" o menos de un objetivo, obtiene **+1d6** durante las tiradas de empujar.

Unidad (Guardia de Isha): Esta combatiente solo pude contratarse en unidades formadas por 1 **Guardiana Superiora** y 1-2 **Guardianas de Isha**.

Armas CC	ALC	DES	POT
Lanza de las Mercenarias	C	3	2

Impactante: Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

Contracarga: Anula el modificador de carga impetuosa de los enemigos contra los que se luche.

Guardiana de Isha

Mercenarias de Isha



3 PB

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	3	3	0	2	2	4

Habilidades

Formación punta de lanza: Esta combatiente obtiene **DES +1** en todas sus armas si tiene una o más aliadas con esta habilidad en contacto.

Luchadora inexperta: Esta combatiente no aporta modificadores de apoyo en ataques cuerpo a cuerpo.

Posición segura: Mientras este combatiente esté a 2" o menos de un objetivo, obtiene **+1d6** durante las tiradas de empujar.

Unidad (Guardia de Isha): Esta combatiente solo pude contratarse en unidades formadas por 1 **Guardiana Superiora** y 1-2 **Guardianas de Isha**.

Armas CC	ALC	DES	POT
Lanza	C	3	2

Inmanejable: No se obtiene el modificador de carga impetuosa.

Contracarga: Anula el modificador de carga impetuosa de los enemigos contra los que se luche.

Saeta de Isha

Mercenarias de Isha

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	3	3	0	2	2	4



4 PB

Habilidades

Luchadora inexperta: Esta combatiente no aporta modificadores de apoyo en ataques cuerpo a cuerpo.

Armas CC	ALC	DES	POT
Espada corta	C	2	2

Armas a distancia	ALC	DES	POT
Ballesta ungida	12"	4	2

Golpe arcano: Puede elegirse si usar **CON** o **ARC** del oponente como número objetivo en la tirada de daño.

Munición mágica: Tras hacer una tirada de daño con este arma, puede gastarse un contador de poder para repetir dicha tirada de daño. Debe utilizarse el segundo resultado.

Recaudadora de Isha

Mercenarias de Isha

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	3	3	0	3	3	4



6 PB

Armas CC	ALC	DES	POT
Estoque	C	4	2

Ojo certero: Si se obtiene al menos un **Sphere** en la tirada de ataque, esta arma obtiene **POT +1** hasta el final de la activación.

Armas a distancia	ALC	DES	POT
Arco	10"	4	2

Ojo certero: Si se obtiene al menos un **Sphere** en la tirada de ataque, esta arma obtiene **POT +1** hasta el final de la activación.

Disparo a la carrera: Este combatiente obtiene el modificador de ataque a distancia por no haber movido, aunque lo haya hecho como maniobra.

Hechizos	POD: 2	ALC
Rostro terrorífico		8"

Proyectil arcano. El objetivo enemigo que no esté en combate debe ganar una tirada de moral con **-1d6** (mín. 1) o entrar en *¡Retirada!*

Cazadora de Isha

Mercenarias de Isha

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
4	3	4	2	4	3	5



6 PB

Habilidades

Enajenación: Si tiene uno o más enemigos en alcance, este combatiente solo puede declarar una carga como maniobra. Además, no puede elegir esquivar como forcejeo.

Indisciplinada: Esta combatiente no puede recibir órdenes.

Armas CC	ALC	DES	POT
Hacha de batalla	C	4	3

Contundente: Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2). Si el ataque tiene **POT** 4 o más, reduce en un **-1** adicional (**-2** en total).

Feroz: Si se obtiene al menos un **Sphere** en la tirada de ataque, esta arma obtiene **POT +1** hasta el final de la activación.

Hazañas	FUR: 2	ALC
Ira salvaje		P

Si este combatiente no está en combate, desplázalo hasta 4" en cualquier dirección. Debe acabar en contacto con el enemigo si es posible. **Sphere**: Este combatiente obtiene **POT +1** hasta el final de la activación.

Amazona de Isha

Mercenarias de Isha, Montada

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER	ORD
5	5	4	0	3	2	5	1



8 PB

Habilidades

Esprintar: Este combatiente obtiene **MOV +1** cuando declara correr como maniobra hasta el final de la activación.

Armas CC	ALC	DES	POT
Lanza de las Mercenarias	C	4	2

Impactante: Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

Contracarga: Anula el modificador de carga impetuosa de los enemigos contra los que se luche.

Hazañas	FUR: 3	ALC
Carrera		P

Si este combatiente no está en combate, desplázalo hasta 4" en cualquier dirección.

Mayira y Furia de Darlime

Única, Mercenarias de Isha, Montada



10 PB

MOV	TAM	COR	AME	CON	ARC	HER
5	5	5	1	4	5	5

Habilidades

Voladora: Durante su fase de movimiento, esta combatiente se reubica en lugar de desplazarse. Además, no tiene área de defensa.

Armas CC	ALC	DES	POT
Lanza de las Mercenarias	C	4	3

Impactante: Reduce en **-1** el número objetivo de la tirada de daño (mín. 2).

Contracarga: Anula el modificador de carga impetuosa de los enemigos contra los que se luche.

Armas a distancia	ALC	DES	POT
Jabalina	8"	4	2

Disparo a la carrera: Este combatiente obtiene el modificador de ataque a distancia por no haber movido, aunque lo haya hecho como maniobra.

Hechizos

POD: 3 — ALC

Instigar duelo	4"

El objetivo enemigo es desplazado acercándose hacia este combatiente por la ruta más corta hasta quedar en contacto. Este combatiente debe luchar contra el objetivo esta activación, si puede.

Artefactos

La Alianza

Anillo de Sanación — 1 DOM

Una vez por partida, durante la activación de este combatiente, puede elegirse un aliado a 4" o menos para que sane **1** herida.

Cadena Lucidez Estratégica — 2 DOM

Solo líderes Mercenaria de Isha

Este combatiente obtiene **EST +1**.

Capa Comedolor — 2 DOM

Este combatiente obtiene **HER +1**.

Colgante Brillo Carmesí — 1 DOM

Solo líderes Legión de los Cien Corazones

Este combatiente obtiene **AME +1** y supera automáticamente todas las tiradas de moral.

Medallón de Ligereza — 1 DOM

Durante su activación, este combatiente se desplaza 4" en las esquivas (en lugar de 2") y tira **+2d6** en las tiradas de esquivar.

Runa de Protección — 1 DOM

Solo si la banda es Legión de los Cien Corazones

Cuando este combatiente use el *Latir del Corazón*, podrá transferir o ser transferido heridas a 8" (en vez de 4").

Sello de Autoridad — 1 DOM

Solo si la banda es La Alianza

Este combatiente cuenta como si costara **PB +2** para capturar objetivos.

Sortija Reluciente — 2 DOM

Solo si la banda es Mercenarias de Isha

La distancia para dar órdenes de este combatiente es de 8".

Reglas de facción I

La Alianza

Subfacciones de la Alianza

Al crear una banda de la **Alianza**, se debe decidir qué subfacción interna se va a desplegar:

La Alianza

Esta subfacción tiene acceso a todos los combatientes de la facción, pero no obtiene ninguna regla especial.

Mercenarias de Isha

Si se elige esta subfacción, solo se pueden reclutar combatientes **Mercenaria de Isha**. A cambio, se obtiene la regla especial **Inquebrantables**.

La Legión de los Cien Corazones

Si se elige esta subfacción, solo se pueden reclutar combatientes **Legión de los Cien Corazones**. A cambio, se obtiene la regla especial **Latir del Corazón**.

Veteranías

Cada veteranía solo puede adquirirse una vez.

- **Artífice veterano (1 PB):** El líder obtiene DOM +1
- **Mando veterano (1 PB):** El líder obtiene ORD +1
- **Arcanista veterano (1 PB):** El líder obtiene POD +2

Reglas de facción II

La Alianza

Latir del Corazón

*Solo si toda la banda consta de combatientes **Legión de los Cien Corazones**.*

Cuando un aliado vaya a sufrir una herida, puede prevenirse dicha herida y elegir un aliado a hasta 4" para que sufra **1** herida en su lugar.

Un combatiente no puede ser elegido para sufrir heridas de esta forma si solo le queda una.

Si un combatiente sufre múltiples heridas a la vez, puede transferir solo la primera.

Grito de la Legión (Orden)

Solo se puede dar esta orden si el líder aliado y el aliado que reciba la orden son **Legión de los Cien Corazones**.

El aliado que reciba esta orden obtiene **DES +1** y **AME +1** en sus armas cuerpo a cuerpo hasta el final de la activación.

Inquebrantables

*Solo si toda la banda consta de combatientes **Mercenaria de Isha**.*

Todas las aliadas ganan automáticamente las tiradas de moral.

Inspiración de Isha (Orden)

Solo se puede dar esta orden si el líder aliado y el aliado que reciba la orden son **Mercenaria de Isha**.

El aliado que reciba esta orden obtiene **DES +1** y **POT +1** en sus armas cuerpo a cuerpo hasta el final de la activación.

AYUDA DE JUEGO I

Genérico

SECUENCIA DE RONDA

1. Actualización
2. Tirada de iniciativa: **EST vs EST**
3. Turno del jugador A
4. Turno del jugador B
5. Final de ronda

ACTIVACIÓN

- Fase de movimiento
  - Maniobras (si no se está en combate)
  - Forcejeo (si se está en combate)
- Fase de acciones (en cualquier orden)
  - Ataque cuerpo a cuerpo
  - Ataque a distancia
  - Hazañas
  - Hechizos
- Final de la activación

ÓRDENES GENÉRICAS

- **¡A por ellos!:** +1d6 en tiradas enfrentadas
- **¡Mantente Firme!:** Superar tirada de moral o cancelar *¡Retirada!*
- **¡Recolócate!:** Mover 2"
- **¡Dispara!:** Ataque a distancia contra un enemigo que entre en contacto

FASE DE MOVIMIENTO

Maniobras (si no se está en combate)

- **Mover:** MOV
- **Correr:** MOVx2, sin enemigos a 4"
- **Cargar:** MOVx2, Debe acabar en combate

Forcejeo (si se está en combate)

- **Rodear:** Peana, en contacto con solo 1 enemigo
- **Esquivar:** 2", MOV vs MOV, +1d6 por apoyo
- **Empujar:** 2", TAM vs TAM, +1d6 por apoyo

AYUDA DE JUEGO II

Genérico

ATAQUES CUERPO A CUERPO

- Tirada de ataque: **DES vs DES**
  - **+1d6** por apoyo
  - **-1d6** si el combatiente está cansado
- Tirada de daño (**POT**) contra **CON**
  - **+1d6** si era una carga impetuosa
  - **+xd6** por crítico en la tirada de ataque
- Comparar *AME* y *tirada de moral (COR)*

ATAQUES A DISTANCIA

- Tirada de ataque: **DES vs MOV**
  - **+1d6** por atacante estacionario
  - **+1d6** si el objetivo de *TAM 4* o superior
  - **-1d6** si el objetivo está a cubierto
  - **-1d6** si el objetivo está en combate
- Tirada de daño (**POT**) contra **CON**
  - **+xd6** por crítico en la tirada de ataque

HAZAÑAS

- Se elige hazaña y objetivo
- Se asigna **FUR**
- Tirada de hazaña (con la furia asignada)

HECHIZOS

- Se elige hechizo y objetivo
- Se apuestan contadores de **POD**
- Tirada de hechizo (1 + contadores apostados)

RETIRADA DEL COMBATE

- Tirada de evasión: **MOV vs MOV**, +1d6 por apoyo
- Si gana el perseguidor: evasor destruido y movimiento de aniquilación
- Si gana el evasor: mueve su MOV hacia el borde más cercano