

ASESTARÉ EL PRIMER GOLPE 1



Una de tus unidades debe declarar la primera orden de Ataque de la partida.

DRAGÓN RAMPANTE
1/11

LES HARÉ CORRER 1



Tu oponente debe ser el primero en fallar una prueba de coraje.

DRAGÓN RAMPANTE
1/11

VAMOS A ECHARLOS A PATADAS 1



Provoca que al menos una unidad enemiga huya del tablero.

DRAGÓN RAMPANTE
1/11

ANIQUILARÉ A SUS CAMPEONES 2



Debes obligar a huir o destruir a la unidad de mayor valor en puntos del enemigo (si hay varias elígela al comienzo de la partida).

DRAGÓN RAMPANTE
1/11

ASESTARÉ UN GOLPE PODROSO 2



Destruye dos unidades enemigas en un turno.

DRAGÓN RAMPANTE
2/11

DESTRUIRÉ MÁS DE LO QUE PIERDA 2



Tu compañía debe destruir o desbandar a más unidades de las que pierda.

DRAGÓN RAMPANTE
2/11

LOS DIOSES NOS HAN ESCUCHADO 3



Durante la batalla no has tenido más de una unidad maltrecha al mismo tiempo. Tus tropas no perdieron la fe.

DRAGÓN RAMPANTE
3/11

MI COMPAÑÍA AGUANTARÁ FIRME 3



Ninguna de tus unidades se ha desbandado o ha huido fuera de la mesa de juego.

DRAGÓN RAMPANTE
3/11

LOS PARTIRÉ POR LA MITAD 3



Al menos tres unidades enemigas deben estar maltrechas en el mismo momento.

DRAGÓN RAMPANTE
3/11

HONRARÉ A MIS MAYORES 2



Puntos Adicionales de Gloria

Tu compañía entera está formada por miniaturas de fantasía manufacturadas antes de 1984.

DRAGÓN RAMPANTE
3/11

LES LLOVERÁN NUESTROS PROYECTILES 1



Debes reducir a al menos una de las unidades de tu oponente a la mitad o menos de su Fuerza sólo mediante Ataques a Distancia.

DRAGÓN RAMPANTE
4/11

PROBARÁN NUESTRAS ESPADAS 1



Debes causar al menos tres puntos de daño en Fuerza en un único turno (distribuidos entre una o más unidades)

DRAGÓN RAMPANTE
4/11

SACAREMOS TODAS LAS ESPADAS 1



Cada una de tus unidades debe hacer con éxito al menos una orden de Ataque durante la partida (da igual si causa bajas).

DRAGÓN RAMPANTE
3/11

SU PUNTERÍA SERÁ NEFASTA 1



Ninguna de tus unidades puede huir en desbandada o quedar destruida por los proyectiles enemigos (esta no puede ser la causa de su retirada del juego).

DRAGÓN RAMPANTE
3/11

LA MITAD CAERÁN ANTE MI ESPADA 2



Tu compañía debe destruir o desbandar a la mitad del total de unidades enemigas.

DRAGÓN RAMPANTE
3/11

MIS FLECHAS MATAN MÁS QUE MIS LANZAS 2



Tu compañía debe destruir o desbandar a más PF por disparos que por ataques (usa pilas de bajas separadas).

DRAGÓN RAMPANTE
3/11

TEMBLARÁN ANTE MÍ 2



Al menos dos unidades enemigas deben estar maltrechas a la vez.

DRAGÓN RAMPANTE
10/11

VENGAREMOS A LOS CAÍDOS 2



Elige en secreto a una unidad enemiga. Debes destruirla o desbandarla para vengar pasadas afrentas.

DRAGÓN RAMPANTE
10/11

LOS VOY A REVENTAR 3



Tu compañía debe destruir o desbandar a la unidad enemiga con mayor valor en puntos haciendo todo el daño en un sólo turno. Si hay varias con el mayor valor apunta cuál es antes.

DRAGÓN RAMPANTE
7/11

SE ACOBARDARÁN ANTE MÍ 3



Destruye u obliga a huir a tres unidades enemigas en un mismo turno.

DRAGÓN RAMPANTE
7/11

NINGÚN HECHIZO SE LANZARÁ HOY 3



Sólo se puede elegir si tienes un taumaturgo en tu compañía y no usa hechizos durante la batalla.

DRAGÓN RAMPANTE
8/11

DEMASIADO INSIGNIFICANTES PARA MÍ 3



Pasas de presentar batalla. La unidad del líder no debe tirar dados o mover por ninguna causa durante la batalla.

DRAGÓN RAMPANTE
8/11