

### ASESTARÉ EL PRIMER GOLPE

1



DRAGÓN RAMPANTE

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

111

### LES HARÉ CORRER

1



DRAGÓN RAMPANTE

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

111

### VAMOS A ECHARLOS A PATADAS

1



DRAGÓN RAMPANTE

Provoca que al menos una unidad enemiga huya del tablero.

111

### ANIQUILARÉ A SUS CAMPEONES

2



DRAGÓN RAMPANTE

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

111

### ASESTARÉ UN GOLPE PODROSO

2



DRAGÓN RAMPANTE

Destruye dos unidades enemigas en un turno.

211

### DESTRUIRÉ MÁS DE LO QUE PIERDA

2



DRAGÓN RAMPANTE

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

211

### LOS DIOSES NOS HAN ESCUCHADO

3



DRAGÓN RAMPANTE

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

511

### MI COMPAÑÍA AGUANTARÁ FIRME

3



DRAGÓN RAMPANTE

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

511

### LOS PARTIRÉ POR LA MITAD

3



DRAGÓN RAMPANTE

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

611

### HONRARÉ A MIS MAYORES

2



DRAGÓN RAMPANTE

Puntos Adicionales de Gloria

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

611

### LES LLOVERÁN NUESTROS PROYECTILES

1



DRAGÓN RAMPANTE

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.

411

### PROBARÁN NUESTRAS ESPADAS

1



DRAGÓN RAMPANTE

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

411

### SACAREMOS TODAS LAS ESPADAS

1



DRAGÓN RAMPANTE

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

911

### SU PUNTERÍA SERÁ NEFASTA

1



DRAGÓN RAMPANTE

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).

911

### LA MITAD CAERÁN ANTE MI ESPADA

2



DRAGÓN RAMPANTE

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

311

### MIS FLECHAS MATAN MÁS QUE MIS LANZAS

2



DRAGÓN RAMPANTE

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

311



### TEMBLARÁN ANTE MÍ

2



DRAGÓN RAMPANTE

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

10/11

### VENGAREMOS A LOS CAÍDOS

2



DRAGÓN RAMPANTE

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

10/11

### LOS VOY A REVENTAR

3



DRAGÓN RAMPANTE

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.

7/11

### SE ACOBARDARÁN ANTE MÍ

3



DRAGÓN RAMPANTE

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

7/11

### NINGÚN HECHIZO SE LANZARÁ HOY

3



DRAGÓN RAMPANTE

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

8/11

### DEMASIADO INSIGNIFICANTES PARA MÍ

3



DRAGÓN RAMPANTE

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

8/11