

LA GUERRA DE CABALLEROS NOVELES

A continuación, se presentan los personajes y las unidades básicas, especiales o singulares que conforman la lista de ejército de la Guerra de Caballeros Noveles:

COMANDANTES	Señor Bretoniano
HÉROES	Damiselas Paladines
U. BÁSICAS	1+ Caballeros Noveles Caballeros del Reino Hombres de Armas Arqueros Campesinos
U. ESPECIALES	Caballeros Andantes Hombres de Armas a Caballo 0-1 Caballeros Pegaso
U. SINGULARES	0-1 Trebuchet Peregrinos de Batalla

REGLAS ESPECIALES

Guerra de Caballeros Noveles

Como es obvio, un ejército embarcado en una guerra de caballeros noveles está formado, principalmente, por jóvenes caballeros noveles. Los caballeros noveles son la única unidad que cuenta para el número mínimo de unidades básicas que deben formar parte del ejército. Por ejemplo, en un ejército de 2.000 puntos, el ejército tiene que incluir un mínimo de tres unidades de caballeros noveles.

Los caballeros del Grial suelen unirse a los jóvenes caballeros noveles para servirles de líderes y de ejemplo a seguir. En lugar de convertir a uno de los caballeros de una unidad en paladín novel, los caballeros noveles pueden elegir a un caballero del Grial como su paladín por +22 puntos.

Fervor del caballero novel

Todas las unidades de caballeros noveles deben incluir un portaestandarte. Todos estos portaestandartes cuentan como si llevaran el Estandarte de los Caballeros Noveles (de modo que no pueden elegir otro estandarte mágico diferente).

¡Victoria o muerte!

Los caballeros noveles son un poco fanáticos (por no decir del todo fanáticos), pero en una guerra de caballeros noveles llevan su temeridad hasta límites insospechados para intentar obtener honor y distinciones.

Los caballeros noveles sufren los siguientes modificadores a cualquier chequeo de liderazgo que deban realizar debido a la regla impetuoso (son acumulativos con el modificador de -2 del Estandarte de los Caballeros Noveles).

-1 si hay uno o más enemigos que causen miedo a alcance de carga.

-1 si hay uno o más enemigos que causen terror a alcance de carga.

-1 si hay uno o más dragones a alcance de carga (incluidos los dragones zombi).

-1 si hay una o más damiselas en un radio de 15 cm (les gusta presumir delante de las mujeres).

-1 si hay una o más unidades enemigas a alcance de carga que tengan una potencia de unidad superior a la de la unidad de caballeros noveles.

Además, los caballeros noveles siempre tienen que perseguir. Se tira 1D6 adicional al perseguir y se eligen los ocho resultados más altos.