

II CONQUEST FIRST BLOOD



CITY STATES Army List



LISTA DE EJÉRCITO

ESTAS REGLAS TE ENSEÑARÁN CÓMO LAS PARTIDAS DE GUERRA Y LAS MINIATURAS INTERACTÚAN. ESTOS CAPÍTULOOS TE MOSTRARÁN COMO ACTIVAR TUS PARTIDAS DE GUERRA, COMO MOVERLAS ASÍ COMO LA MANERA DE ENTABLAR UN COMBATE CON ELLAS.

LISTA DE EJÉRCITO

LAS FUERZAS QUE TRAES AL CAMPO DE BATALLA HAN DE SER PARTE DE UNA LISTA DE EJÉRCITO. PARA QUE LAS PARTIDAS ENTRE DOS JUGADORES ESTÉN BALANCEADAS, ESTAS LISTAS SE CREAN USANDO LOS MISMOS VALORES TOTALES EN PUNTOS.



VALORES EN PUNTOS

CADA MINIATURA EN CONQUEST ¡PRIMERA SANGRE! TIENE UN VALOR EN PUNTOS ASIGNADO, ÉSTE REPRESENTA SU POTENCIA Y DESEMPEÑO EN EL CAMPO DE BATALLA. LAS MINIATURAS CON MAYOR VALOR EN PUNTOS GENERALMENTE SON MEJORES O LUCHADORES MÁS FLEXIBLES, MIENTRAS QUE LAS QUE CUESTAN MENOS PUNTOS SON MÁS DEBILES O SÓLO SON ÚTILES EN UNA PEQUEÑA VARIEDAD DE SITUACIONES.

EL VALOR EN PUNTOS TOTAL DE TU EJÉRCITO COMPRENDE LA SUMA DE TODOS LOS VALORES EN PUNTOS DE CADA MINIATURA DE LA LISTA A LO QUE SE LE AÑADE EL COSTE DE LAS POSIBLES MEJORAS QUE ADQUIERAS PARA ELLAS. CUANTO MAYOR VALOR EN PUNTOS, TU EJÉRCITO SERÁ MÁS GRANDE EN TÉRMINOS DE CANTIDAD Y CALIDAD TOTAL. ELIGIENDO EL MISMO VALOR EN PUNTOS PARA AMBOS JUGADORES NOS ASEGURAMOS QUE LA BATALLA ESTÉ BALANCEADA Y SEA JUSTA.

TAMAÑO DE LA BATALLA

RECOMENDAMOS BATALLAS DE 1000 PUNTOS POR DEFECTO – CANTIDAD QUE ASEGURA SUFICIENTE CARNICERÍA PARA UNA NOCHE DE JUEGO. SIN EMBARGO, NADA TE LIMITA A LA HORA DE ELEGIR UN VALOR DIFERENTE DE PUNTOS PARA TU PARTIDA, SIEMPRE Y CUANDO LOS DOS JUGADORES ESTÉIS DEACUERDO. DE HECHO, PARTIDAS A 400 O 500 PUNTOS SON IDEALES PARA APRENDER LAS REGLAS.

CONSTRUIR UN EJÉRCITO

UN EJÉRCITO CONSISTE EN TRES TIPOS DE ENTIDADES: LOS REGIMIENTOS DE PERSONAJE, LOS OFICIALES Y LOS REGIMIENTOS REGULARES. CADA UNA DE ESTAS ELECCIONES ESTÁ SÁCADA DE LA LISTA DE EJÉRCITO DE LAS DISPONIBLES EN CADA UNA DE LAS FACCIÓNES. DEBES INCLUIR UN REGIMIENTO DE PERSONAJE, Y TANTOS OFICIALES Y REGIMIENTOS REGULARES COMO PREFIERAS DENTRO DEL VALOR EN PUNTOS ESTABLECIDO TENIENDO EN CUENTA LAS SIGUIENTES REGLAS:

REGIMIENTOS DE PERSONAJE

CADA EJÉRCITO DEBE INCLUIR UN ÚNICO REGIMIENTO DE PERSONAJE CONSISTENTE EN UNO DE LOS PERSONAJES QUE ESTÁN DESCRITOS EN LA LISTA DE OPCIONES DE REGIMIENTOS DE PERSONAJE DE LAS OPCIONES DE LA FACCIÓN.

LA MAYOR PARTE DE PERSONAJES TIENEN OPCIÓN DE SER ACOMPAÑADOS POR UNA O VARIAS MINIATURAS LLAMADAS SÉQUITO, PAGANDO SU COSTE EN PUNTOS. ENCONTRARÁS MÁS INFORMACION ACERCA DE ELLOS EN LA SECCIÓN CORRESPONDIE.

OFICIALES

LOS OFICIALES SON MEJORAS PARA LOS REGIMIENTOS QUE CONFIEREN HABILIDADES ÚNICAS Y SE SUMAN A LA DESTREZA EN COMBATE DE ESE REGIMIENTO Y OTROS REGIMIENTOS A SU ALREDEDOR COMO SE DESCRIBE EN LA SECCIÓN DE OFICIALES DE LA ENTRADA DE LA LISTA DE EJÉRCITO DE TU FACCIÓN. ADEMÁS, LOS OFICIALES TIENEN SU PROPIO PERFIL DE CARACTERÍSTICAS Y PUEDEN HACER USO DE LAS HABILIDADES DE [MANDO]].

UNA MINIATURA DE OFICIAL PUEDE SER AÑADIDA A



CUALQUIER REGIMIENTO QUE TENGA ACCESO A ÉL. PUEDES VER SI UN REGIMIENTO PUEDE LLEVAR UN OFICIAL EN LA ENTRADA DE LA LISTA DE EJÉRCITO DEL REGIMIENTO, ASÍ COMO LOS RESPECTIVOS COSTES EN PUNTOS DE LOS OFICIALES. CADA MINIATURA DE OFICIAL PUEDE SER INCLUIDA HASTA DOS VECES AL HACER UNA LISTA DE EJÉRCITO.

LA MINIATURA DE OFICIAL SE ACTIVA CUANDO SU REGIMIENTO SE ACTIVA Y NO NECESITA SU PROPIA CARTA DE MANDO PARA HACERLO. PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE OFICIALES EN CONQUEST ¡PRIMERA SANGRE! CONSULTA EL CAPÍTULO 7 «PERSONAJES Y OFICIALES» (VER PÁGINA 53).

REGIMIENTOS

CADA REGIMIENTO SE EXTRAE DE LA SECCIÓN REGIMIENTO DE LA ENTRADA DE LA LISTA DE EJÉRCITOS DE TU FACCIÓN. ESTAS FORMACIONES DE TROPAS SON LA COLUMNA VERTEBRAL DE CADA EJÉRCITO DE CONQUEST: PRIMERA SANGRE Y PARTICIPARÁN EN LA MAYOR PARTE DE LA PARTIDA. CADA REGIMIENTO PUEDE INCLUIRSE HASTA CUATRO VECES AL HACER UNA LISTA DE EJÉRCITO.

CADA REGIMIENTO TIENE UN COSTE EN PUNTOS ASOCIADO A ÉL Y VIENE CON UN NÚMERO DE MINIATURAS ESPECIFICADO EN LA SECCIÓN «NÚMERO DE MINIATURAS» DE SU ENTRADA EN LA LISTA DE EJÉRCITOS.

ALLÍ TAMBIÉN PODRÁS VER SI EL REGIMIENTO TIENE UN LÍDER O LA OPCIÓN DE COMPRAR UNO, SI NO, ENTONCES UNA MINIATURA EN EL REGIMIENTO SE CONVIERTE EN EL LÍDER EN FUNCIONES SEGÚN LAS REGLAS DE «EL LÍDER Y EL PORTAESTANDARTE» (VER PÁGINA 17 DEL LIBRO DE REGLAS)..

ADEMÁS, UNA MINIATURA EN EL REGIMIENTO PUEDE SER ASCENDIDO A PORTAESTANDARTE GRATUITAMENTE UNA VEZ QUE EL REGIMIENTO HAYA ALCANZADO UN CIERTO NÚMERO DE MINIATURAS COMO SE DESCRIBE EN LA ENTRADA DE LA LISTA DEL EJÉRCITO. PARA EL NÚMERO DE MINIATURAS SE TIENE EN CUENTA QUE HAYA OFICIALES.

FINALMENTE, PUEDES COMPRAR MINIATURAS

ADICIONALES PARA TUS REGIMIENTOS, SI LA OPCIÓN ESTÁ DISPONIBLE, COMO SE DETALLA EN LA ENTRADA DE LA LISTA DE EJÉRCITO DE REGIMIENTOS. UN REGIMIENTO DE INFANTERÍA NO PUEDE TENER MÁS DE 13 MINIATURAS INCLUYENDO OFICIALES, MIENTRAS QUE LOS REGIMIENTOS DE CABALLERÍA Y BRUTOS NO PUEDEN TENER MÁS DE 4 MINIATURAS INCLUYENDO OFICIALES.

REGLAS DE EJÉRCITO

TÁCTICAS DE PRIMERA LÍNEA

LOS OFICIALES Y REGIMIENTOS DE PERSONAJES DE LAS CIUDADES-ESTADO NO RESUELVEN SUS HABILIDADES DE MANDO DEL MISMO MODO QUE SUS HOMÓLOGOS DE OTRAS FACCIÓNES. EN SU LUGAR, LAS HABILIDADES DE MANDO SE RESUELVEN COMO UNA ACCIÓN ADICIONAL GRATUITA CADA VEZ QUE SE ACTIVA UN REGIMIENTO DE PERSONAJE O UN REGIMIENTO QUE CONTenga UN OFICIAL, EN LUGAR DE HACERLO DE LA FORMA HABITUAL.

EL REGIMIENTO DE PERSONAJES Y LOS REGIMIENTOS QUE INCLUYEN OFICIALES GANAN LA SIGUIENTE ACCIÓN:

Habilidad de mando (Acción fuera y dentro de combate): CUANDO EL REGIMIENTO DE PERSONAJE O UN REGIMIENTO QUE CONTIENE UN OFICIAL SE ACTIVA, PUEDE REALIZAR ESTA ACCIÓN PARA USAR UNA HABILIDAD [MANDO] Y AFECTAR A SU PROPIO REGIMIENTO O A UN REGIMIENTO AMIGO DENTRO DEL RANGO DE MANDO COMO SE DESCRIBE EN LA DESCRIPCIÓN DE LA HABILIDAD [MANDO].

ADemás, SE CONSIDERA QUE TODOS LOS LÍDERES DE REGIMIENTO Y LÍDERES DESIGNADOS EN EL EJÉRCITO TIENEN UN RANGO DE MANDO DE 7 A MENOS QUE SE INDIQUE LO CONTRARIO.

MAZO ESTRATÉGICO

LOS EJÉRCITOS DE LAS CIUDADES-ESTADO SON CAPACES DE REALIZAR INCREÍBLES ACTOS DE FLUIDEZ TÁCTICA EN EL TRANSCURSO DE UNA BATALLA, YA SE TRATE DE UN ENFRENTAMIENTO DE PODEROSAS FALANGES O DE PEQUEÑAS ESCARAMUZAS TÁCTICAS. ESTO SE DEMUESTRA CON SU ACCESO ÚNICO A UN MAZO DE MANDO SECUNDARIO, LLAMADA LA «MAZO ESTRATÉGICO» QUE SE COLOCA AL LADO DE TU MAZO DE MANDO.

UNA VEZ POR RONDA, CUANDO ROBAS LA CARTA DE MANDO DURANTE LA FASE «ROBAR CARTA DE MANDO», PERO ANTES DE REVELARLA A TU Oponente, EN LUGAR DE ACTIvAR LA CARTA DE MANDO QUE HAS ROBADO, PUEDES COLOCAR ESA CARTA DE MANDO EN TU MAZO ESTRATÉGICO. PARA HACER ESTO, COLOCA ESA CARTA DE MANDO ABAJO AL LADO DE TU MAZO DE MANDO Y PASA EL TURNO A TU Oponente.

CUANDO UN REGIMIENTO AMIGO TERMINA SU ACTIVACIÓN, DESPUÉS DEL PASO «DESACTIVAR REGIMIENTO», MIENTRAS HAYA UNA CARTA DE MANDO EN TU MAZO ESTRATÉGICO, PUEDE OPTAR POR REALIZAR UNA SEGUNDA ACTIVACIÓN USANDO EL REGIMIENTO CUYA CARTA DE MANDO ESTÉ EN SU MAZO ESTRATÉGICO. ACTIVA INMEDIATAMENTE EL REGIMIENTO REPRESENTADO POR LA CARTA DE MANDO EN TU MAZO ESTRATÉGICO. UNA VEZ COMPLETADA LA ACTIVACIÓN DE ESE REGIMIENTO, EL TURNO PASA A TU Oponente..

SI NO QUEDAN CARTAS DE MANDO EN TU MAZO DE MANDO, Y TIENES UNA CARTA DE MANDO EN TU MAZO ESTRATÉGICO, DEBES ROBAR LA CARTA DE MANDO DE TU MAZO ESTRATÉGICO.





Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE INFANTERÍA	MEDIA	5	1	3	5	5	4	3	0	7

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), RAFAGA, ESCUDO

¡Presionad el avance!: CUANDO UN REGIMIENTO AMIGO ES ACTIVADO A DESDE EL MAZO ESTRATÉGICO, ESE REGIMIENTO GANA LA REGLA ESPECIAL RAFAGA HASTA EL FIN DE LA RONDA.

Punta de lanza: LAS MINIATURAS ENEMIGAS DE INFANTERÍA TRABADAS POR ESTA MINIATURA DE PERSONAJE NO CUENTAN PARA CAPTURAR OBJETIVOS.

¡Pasad a la acción!: Las miniaturas de THORAKITES Y AGEMA DE ESTE EJÉRCITO GANAN LA REGLA ESPECIAL IMPARABLE Y AÑADEN +1 A SU CARACTERÍSTICA DE MARCHA. ADEMÁS, CUANDO UN REGIMIENTO DE THORAKITES O AGEMA TIENE UNA MINIATURA DE MINOTAURO THYREANO DENTRO DEL RANGO DE MANDO DE SU LÍDER O LÍDER DESIGNADO, LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO REPITEN LOS CHEQUEOS DE MORAL FALLIDOS CON RESULTADO DE "6".

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDE ADQUIRIR HASTA una RELIQUIA OTORGADA A SU COSTE INDICADO EN PUNTOS.
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES SÉQUITOS:
Agema Veteranos

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Polemarca Puede usar una habilidad de mando:

- **Dori y Xyphos [Mando]**: ESTA MINIATURA DE PERSONAJE RECIBE -1 DE SU REGLA ESPECIAL HENDIDURA (X) Y AUMENTA SU RANGO DE TRABADO A 2.5". EL EFECTO SE MANTIENE ACTIVO HASTA QUE LA MINIATURA DE PERSONAJE USE ESTA HABILIDAD [MANDO] DE NUEVO.
- **Liderar desde el frente [Mando]**: DESIGNA UNAA ZONA DE OBJETIVO DE LA QUE ESTA MINIATURA DE PERSONAJE ESTÉ A RANGO. LOS REGIMIENTOS AMIGOS QUE REALICEN UNA CARGA CONTRA UN REGIMIENTO ENEMIGO DENTRO DEL RANGO DE ESTA ZONA DE OBJETIVO GANA LA REGLA ESPECIAL IMPARABLE. SI EL REGIMIENTO AMIGO YA TIENE LA REGLA ESPECIAL IMPARABLE ENTONCES AÑADE 4" A SU DISTANCIA DE CARGA EN SU LUGAR.



ARISTARCA

SIN COSTE

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE INFANTERÍA	MEDIA	5	1	2	5	5	4	2	0	7

REGLAS ESPECIALES ESCUDO

"¡Ya sabéis de que va!": CUANDO UN REGIMIENTO DE REGIMIENTO AMIGO DE INFANTERÍA ES ACTIVADO A DESDE EL MAZO ESTRATÉGICO, CADA MINIATURA EN ESE REGIMIENTO CUENTA COMO DOS PARA CAPTURAR ZONAS DE OBJETIVO HASTA EL FINAL DE LA RONDA.

¡Estocada!: Las MINIATURAS DE HOPLITAS Y PHALANGITAS DE ESTE EJÉRCITO GANAN LA REGLA ESPECIAL CONTRAATAQUEY AÑADE +1 A SU CARACTERÍSTICA DE MARCHA . ADEMÁS, CUANDO UN REGIMIENTO DE HOPLITAS O PHALANGITAS TIENE UNA MINIATURA DE MINOTAURO HASPISTA DENTRO DEL RANGO DE MANDO DE SU LÍDER O LÍDER DESIGNADO, LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO REPITEN LOS CHEQUEOS DE MORAL FALLIDOS CON RESULTADO DE "6".

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDE ADQUIRIR HASTA dos RELIQUIAS OTORGADAS A SU COSTE INDICADO EN PUNTOS.

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES SÉQUITOS:

Agema Veteranos

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Aristarca Puede usar una habilidad de mando:

- **Resolución de hierro [Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA LA REGLA ESPECIAL VALENTÍA HASTA EL FIN DE LA RONDA.
- **¡Retirada táctica! [Mando]:** CUANDO EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO REALIZA UNA ACCIÓN DE RETIRADA ESTA RONDA, NO RECIBE ATAQUES DE OPORTUNIDAD NI SE QUIEBRA.
- **Tacticas de armas largas [Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO WITH THE APOYO REGLA ESPECIAL NO RECIBE LOS EFECTOS NEGATIVOS POR ESTAR TRABADO POR MINIATURAS ENEMIGAS A 1" HASTA EL FINAL DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN DE ESTE REGIMIENTO.

MECANISTA

SIN COSTE

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE INFANTERÍA	MEDIA	5	2	2	4	5	3	2	1	7

REGLAS ESPECIALES **ANDANADA 4 (12", PENETRACIÓN DE ARMADURA (1), TORRENTE DE FUEGO, SACERDOTE (5)**

Portador de la carne de Dios: MIENTRAS ESTA MINIATURA DE PERSONAJE ESTÁ EN EL CAMPO DE BATALLA, SI CUALQUIER REGIMIENTO ES ACTIVADO DESDE EL MAZO ESTRATÉGICO, ESE REGIMIENTO GANA LA REGLA ESPECIAL ENDURECIDO (+1) O REDUCE SU CARACTERÍSTICA DE MARCHA EN -1 HASTA EL FINAL DE LA RONDA.

ADEMÁS LOS REGIMENTOS DE HÓPLITAS MECANICOS REGIMENTOS EN ESTE EJERCITO SIEMPRE CUENTAN COMO SI HUBIERAN SIDO ACTIVADOS DESDE EL MAZO ESTRATÉGICO.

Cuando la carne conoce al metal: MIENTRAS UN REGIMIENTO QUE NO SEA DE INFANTERÍA EN ESTE EJERCITO ESTÁ A RANGO DE UNA ZONA DE OBJETIVO GANAN LA REGLA ESPECIAL TERRORÍFICO (+1).

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES SÉQUITOS:

Agema Veteranos

- PUEDE ADQUIRIR HASTA una RELIQUIA OTORGADA A SU COSTE INDICADO EN PUNTOS.
- EL MECANISTA CONOCE LOS SIGUIENTES CONJUTOS SIN PAGAR UN COSTE EN PUNTOS POR ELLO.
 - conmoción y acero
 - Formación sincronizada
 - Reajuste estructural

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Mecanista Puede usar una habilidad de mando:

- **Movilidad [Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO PIERDE -1 DE SU CARACTERÍSTICA DE DEFENSA (HASTA UN MÍNIMO DE 1), PIERDE LAS REGLAS ESPECIALES FALANGE Y ESCUDO Y AÑADEN +3 A SU CARACTERÍSTICA DE MARCHA HASTA EL FINAL DE LA RONDA.
- **Resistir [Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA LA REGLA ESPECIAL TENAZ HASTA EL FIN DE LA RONDA.
- **Fuego Líquido [Mando]:** HAZ OBJETIVO AL REGIMIENTO ENEMIGO A 10", DE ESTA MINIATURA DE PERSONAJE. SUFRE -1 A SU CARACTERÍSTICA DE RESOLUCIÓN Y REPITE LAS TIRADAS EXITOSAS DE CHEQUEO DE RESOLUCIÓN HASTA FINAL DE LA RONDA.



Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE BRUTO	MEDIA	7	1	3	5	8	3	3	2	7

REGLAS ESPECIALES RAÍFAGA, ENDURECIDO (1), IMPACTO (3)

Directivas de Combate: AL FINAL DE LA FASE DE SUPREMACÍA DE CADA RONDA, PERO ANTES DE QUE LOS JUGADORES ACTIVEN SU PRIMER REGIMIENTO, ESTA MINIATURA DE PERSONAJE SELECCIONA UNA DIRECTIVA DE COMBATE QUE DURARÁ HASTA EL FINAL DE LA RONDA. LA MINIATURA DE PERSONAJE PUEDE SELECCIONAR UNA DIRECTIVA DE COMBATE AL FINAL DE CADA FASE DE SUPREMACÍA.

- **Saludos, compañero general:** ESTA MINIATURA DE PERSONAJE AÑADE +4 A SU CARACTERÍSTICA DE ATAQUES PERO SUFRE UNA PENALIZACIÓN DE -1 A SU CARACTERÍSTICA DE CHOQUE.
- **Asegurar la brecha:** ESTA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL BLOQUEO.
- **Armamento de precisión:** ESTA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL HENDIDURA (+3).

Guardianes de la carne de Dios: LOS REGIMIENTOS DE INQUISIDORES EN ESTE EJERCITO CUENTAN COMO UNA MINIATURA ADICIONAL PARA CAPTURAR OBJETIVOS MIENTRAS ESTÉN A RANGO DE MANDO DE ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDE ADQUIRIR HASTA una RELIQUIA OTORGADA A SU COSTE INDICADO EN PUNTOS.

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Eidolon Puede usar una habilidad de mando:

- **Protocolos de combate [Mando]:** EL EL REGIMIENTO ENEMIGO OBJETIVO QUEDA "MARCADO" HASTA EL FINAL DE LA RONDA. LOS REGIMIENTOS AMIGOS DE INQUISIDORES EN ESTE EJERCITO GANAN +2" A SU DISTANCIA DE CARGA CUANDO REALICEN UNA ACCIÓN DE CARGA CONTRA ESE REGIMIENTO.
- **Protocolos de aniquilación [Mando]:** EL EL REGIMIENTO ENEMIGO OBJETIVO QUEDA "MARCADO" HASTA EL FINAL DE LA RONDA. LOS REGIMIENTOS AMIGOS DE INQUISIDORES EN ESTE EJERCITO GANAN LA REGLA ESPECIAL HENDIDURA (+1) CUANDO REALIZAN ACCIONES DE ACOMETIDA CONTRA ESE REGIMIENTO HASTA EL FINAL DE LA RONDA.

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE CABALLERÍA	MEDIA	7	1	3	6	7	3	3	1	7

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), PAVOR, IMPACTO (4), IMPARABLE

Lanceros montados: Las MINIATURAS CON ESTA REGLA ESPECIAL TIENEN UN RANGO DE TRABADO OF 2.5"

Jinetes maestros: LOS REGIMIENTOS AMIGOS DE CABALLERÍA DE COMPAÑEROS Y DE CARROS EN ESTE EJERCITO GANAN LA REGLA ESPECIAL FORMACIÓN FLUIDA Y PUEDEN REALIZAR UNA ACCIÓN DE RETIRADA GRATUITA AL FINAL DE SU ACTIVACIÓN SIN QUEDAR QUEBRADOS Y SIN SUFRIR ATAQUES DE OPORTUNIDAD.

Yunque y martillo: Los regimientos amigos de CABALLERÍA DE COMPAÑEROS Y CARROS EN ESTE EJERCITO AÑADEN +1 A SU CARACTERÍSTICA DE ATAQUES Y GANA LA REGLA ESPECIAL IMPARABLE CUANDO SELECCIONA UN REGIMIENTO ENEMIGO QUE ESTÉ TRABADO CON UN REGIMIENTO AMIGO DE HOPLITAS OR PHALANGITAS COMO EL OBJETIVO DE UNA ACOMETIDA HASTA EL FINAL DE LA RONDA.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDE ADQUIR HASTA una RELIQUIA OTORGADA A SU COSTE INDICADO EN PUNTOS.
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES SÉQUITOS:

Caballería de compañeros

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Ipparchos Puede usar una habilidad de mando:

- **Ritmo desesperado [Mando]:** EL REGIMIENTO OBJETIVO DE CABALLERÍA O CARRO AÑADE +3 A SU CARACTERÍSTICA DE MARCHA, PERO NO PODRÁ REALIZAR UNA ACCIÓN DE CARGA HASTA EL FINAL DE LA RONDA.
- **¡Ahora! [Mando]:** CUANDO ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TERMINA SU ACTIVATION HABIENDO REALIZADO UNA ACCIÓN DE ACOMETIDA O CARG, ROBA TU SIGUIENTE CARTA DE MANDO. SI LA CARTA DE MANDO ES UN REGIMIENTO AMIGO DE CABALLERÍA DE COMPAÑEROS A RANGO DE MANDO DE ESTA MINIATURA DE PERSONAJE, ESE REGIMIENTO SE ACTIVA INMEDIATAMENTE.



Oráculo Prometeano	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
REGIMIENTO DE PERSONAJE MONSTRUO	PESADA	6	1	3	10	9	4	3	1	8
Perfil herido		5	1	3	5	9	5	2	1	7
REGLAS ESPECIALES	AGRESIVIDAD TEMPLADA, HENDIDURA (3), ENDURECIDO (1), IMPACTO (5), TERRORÍFICO (2)									
HERIDO	AGRESIVIDAD TEMPLADA, HENDIDURA (3), RAÍFAGA, IMPACTO (5), TERRORÍFICO (2)									

AGRESIVIDAD TEMPLADA: UNA VEZ POR PARTIDA, AL PRINCIPIO DE LA FASE DE SUPREMACÍA, PUEDES ACTIVAR ESTA HABILIDAD. A LA HORA DE ROBAR DE TU MAZO DE MANDO- PUEDES ELEGIR UN REGIMIENTO PARA ACTIVAR EN LUGAR DE ROBAR CARTA DEL MAZO DE MANDO DURANTE ESTA RONDA.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- DEBE ELEGIR UNA DE LAS OPCIONES DE ARMA SIN NINGUN COSTE EN PUNTOS

Dori (Lanza): LAS ACCIONES DE ACOMETIDA DE ESTE REGIMIENTO IGNORAN LAS REGLAS ESPECIALES ENDURECIDO Y ESCUDO. ADEMÁS, ESTE REGIMIENTO TIENE UN RANGO DE TRABADO DE 3"

Skorge (Hacha): LOS REGIMIENTOS ENEMIGOS CUENTAN SU CARACTERÍSTICA DE DEFENSA TOTAL COMO 0 CONTRA IMPACTOS CAUSADOS POR UNA MINIATURA CON ESTA REGLA ESPECIAL DURANTE UNA ACCIÓN DE ACOMETIDA. ESTA REGLA ESPECIAL AFECTA A LOS IMPACTOS DURANTE UN ¡DESAFÍO! ADEMÁS, LOS REGIMIENTOS ENEMIGOS NO PUEDEN REPETIR LAS TIRADAS FALLIDAS DE DEFENSA NI LOS CHEQUEOS DE MORAL.

ADEMÁS SI HAS ELEGIDO SKORGE, TIENES ACCESO A LA SIGUIENTE ACCIÓN:

Romper (Acción de combate): ELIGE UNA MINIATURA ENEMIGA CON 4 HERIDAS O MENOS A RANGO DE TRABADO DE ESTA MINIATURA. SI EL REGIMIENTO DEL QUE ESA MINIATURA ES PARTE ESTÁ QUEBRADO, RETIRA ESA MINIATURA COMO BAJA.

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Oráculo Prometeano puede usar una habilidad de mando:

- **Remolino Defensivo (Sólo Dori) [Mando]:** Las Acciones de Salva contra este Regimiento siempre cuentan como Obscurecida. Esta habilidad dura hasta el final de la Ronda.
- **Llama Interior (Sólo Dori) [Mando]:** Este Regimiento gana la Regla Especial Aura de Muerte (6) hasta el final de la Ronda.
- **Golpe Cegador (Sólo Skorge) [Mando]:** Al final de la acción de Choque de este Regimiento, elige un Regimiento Enemigo trabado en Combate con este Regimiento. Obtiene -1 a su característica de Choque hasta el final de la Ronda.
- **Faro de Esperanza [Mando]:** Todos los Regimientos Amigos a 8" o menos de este Regimiento ganan la Regla Especial Tenaz hasta el final de la Ronda.

CONJUROS

HEPHAESTIAN

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
CALOR PENETRANTE	6"	2	INFLINGE DOS IMPACTOS POR ÉXITO EN EL REGIMIENTO ENEMIGO OBJETIVO. ESTOS IMPACTOS TIENEN LA REGLA ESPECIAL PENETRACIÓN DE ARMADURA (1).
ARDIENDO EN CENIZAS	PROPIO	2	ESTE REGIMIENTO GANA LA REGLA ESPECIAL AURA DE MUERTE (8) HASTA EL FIN DE LA RONDA.

PROMETHEAN

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
FUERZA AMORTIGUADORA	PROPIO	3	TODOS LOS REGIMIENTOS AMIGOS A 8" DE ESTE REGIMIENTO PUEDE REPETIR LOS CHEQUEOS DE DEFENSA Y MORAL FALLIDOS CON RESULTADO DE "6" HASTA EL FINAL DE LA RONDA.
EQUILIBRIO MAGNÉTICO	PROPIO	3	TODOS LOS REGIMIENTOS AMIGOS A 10" DE ESTE REGIMIENTO PUEDE REPETIR LAS TIRADAS PARA IMPACTAR DE "6" Y AÑADE +1 A SU CARACTERÍSTICA DE CHOQUE (HASTA UN MÁXIMO DE 4) HASTA EL FINAL DE LA RONDA.

MECANISTA

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
Conmoción y acero	8"	4	EL REGIMIENTO OBJETIVO QUE NO SEA DE INFANTERÍA GANA LA REGLA ESPECIAL IMPACTO BRUTAL (2) HASTA EL FIN DE LA RONDA.
FORMACIÓN SINCRONIZADA	8"	3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO TREATS ITS TOTAL DISTANCIA DE CARGA AS ITS MARCHA VALUE +4" HASTA EL FINAL DE LA RONDA.
REMODELACIÓN ESTRUCTURAL	8"	4	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO IGNORA LOS EFECTOS DEL TERRENO OBSTACULIZADO HASTA EL FINAL DE LA RONDA.

BATALLÓN SAGRADO

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
VIGOR	PROPIO	3	HASTA EL FINAL DE LA RONDA, ESTE REGIMIENTO PUEDE REPETIR LOS CHEQUEOS FALLIDOS DE MORAL DE '6'.
PROSTAGMA	PROPIO	3	ESTE REGIMIENTO CURA UNA HERIDA Y UNA HERIDA ADICIONAL POR CADA DOS ÉXITOS.



OFICIALES

Los Perfiles listados a continuación son para las Miniaturas de Oficiales disponibles en esta Lista de Ejército. Cada ficha de Regimiento listará qué Oficial(es) está(n) disponible(s) para el Regimiento y el coste en puntos requerido para añadirlo(s) a la Lista de Ejército..

Un Regimiento nunca puede tener más de un Oficial, independientemente de si un Regimiento tiene varios listados como Mejoras de Oficial y ningún Oficial puede ser seleccionado más de dos veces por Ejército.

LOCHAGOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
OFICIAL DE INFANTERÍA	MEDIA	5	2	2	5	4	3	2	0	7

Reglas especiales: ESCUDO

Cumplir ordenes: SI UN REGIMIENTO DE PERSONAJE EN ESTE EJERCITO REALIZA UNA HABILIDAD [Mando] ESTA RONDA, ESTE OFICIAL PUEDE REALIZAR LA MISMA HABILIDAD [Mando] COMO SI FUERA PROPIA HASTA EL FINAL DE LA RONDA.

DORILATES

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
OFICIAL DE INFANTERÍA	MEDIA	5	1	2	4	4	3	2	0	7

Reglas especiales: ESCUDO

Lanza y Hoplon: Las MINIATURAS DE DORILATES Y HOPLITAS EN ESTE REGIMIENTO TIENEN UN RANGO DE TRABADO OF 2.5".

Cada ronda el Dorilates puede usar la siguiente habilidad de mando:

Doratismos! [Mando]: EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO DE HOPLITAS O PHALANGITAS GANA LA REGLA ESPECIAL RÁFAGA HASTA EL FINAL DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN.

BATALLÓN SAGRADO

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
OFICIAL DE INFANTERÍA	MEDIA	5	1	3	3	4	4	3	0	6

Reglas especiales: HENDIDURA (2), ENDURECIDO (1), INTREPIDO

Oficial Veterano: LA CARTA DE MANDO DEL REGIMIENTO AL QUE ESTE OFICIAL PERTENECE, CUENTA SIEMPRE COMO SI SE HUBIERA ACTIVADO DESDE EL MAZO ESTRATÉGICO.

ANDROMACHOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
OFICIAL DE INFANTERÍA	MEDIA	6	2	3	5	4	3	2	1	6

Reglas especiales: HENDIDURA (1)

Carne y máquina: LAS MINIATURAS ENEMIGAS DE INFANTERÍA A RANGO DE TRABADO DE ESTE OFICIAL NO CUENTAN PARA CAPTURA DE OBJETIVOS. ADEMÁS, ESTA MINIATURA DE OFICIAL GANA LA REGLA ESPECIAL RÁFAGA CUANDO REALIZA ATAQUES CONTRA MINIATURAS ENEMIGAS DE INFANTERÍA.

RELIQUIAS OTORGADAS

ESTANDARTES

Icono del mensajero 25 Puntos
UNA VEZ POR RONDA, DURANTE LA FASE DE ACCIÓN PERO ANTES DEL PASO DE "ROBAR CARTA DE MANDO", PUEDES OPTAR POR ACTIVAR UN REGIMIENTO DEL MAZO ESTRATÉGICO EN LUGAR DE UNO DEL MAZO DE MANDO. UNA VEZ EL REGIMIENTO TERMINA SU ACTIVACIÓN, EL TURNO PASA A TU Oponente.

Labaron de los ancestros 25 Puntos
ESTA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA SIGUIENTE HABILIDAD [Mando]:
Reclamar [Mando]: ESTA habilidad [Mando] SOLO SE PUEDE REALIZAR AL PRINCIPIO DE LA ACTIVACIÓN DEL REGIMIENTO DE PERSONAJE. REALIZAR ESTA HABILIDAD [Mando] CUESTA UNA ACCIÓN. EL MARCADOR DE OBJETIVO NO AMIGÓ A RANGO DE TRABADO DE LA MINIATURA DE PERSONAJE MINIATURA ES DESTRUIDO INMEDIATAMENTE. TRAS ESTO, EL REGIMIENTO DE PERSONAJE PIERDE LA CAPACIDAD DE REALIZAR ESTA ACCIÓN.

ARMADURAS

Injertos de primera línea 45 Puntos
TODAS LAS MINIATURAS DEL REGIMIENTO DE PERSONAJE GANAN LA REGLA ESPECIAL ROMPELINEAS.

Modificaciones de asalto 35 puntos
TODAS LAS MINIATURAS DEL REGIMIENTO DE PERSONAJE GANAN LA REGLA ESPECIAL FORMACIÓN FLUIDA Y GANAN LA REGLA ESPECIAL IMPACTO (1).

ARMAS

Cuchillas Balanceadas 30 Puntos
TODAS LAS MINIATURAS EN EL REGIMIENTO DE PERSONAJE GANAN LA REGLA ESPECIAL BLOQUEO.

Inscripciones del herrero 20 Puntos
LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL HENDIDURA (+1) Y LA REGLA ESPECIAL RÁFAGA.

Hojas serradas 20 Puntos
TODAS LAS MINIATURAS EN EL REGIMIENTO DE PERSONAJE GANAN LA REGLA ESPECIAL HOJAS MORTALES.



SÉQUITO

ESTAS OPCIONES PUEDEN SER ELEGIDAS POR CUALQUIER REGIMIENTO DE PERSONAJES, A MENOS QUE SE INDIQUE LO CONTRARIO SEGÚN LAS REGLAS DE SÉQUITO (VER LIBRO DE REGLAS DE CONQUEST PRIMERA SANGRE v2.0 PÁGINA 52).

NO TODOS LOS REGIMIENTOS DE PERSONAJE TIENEN ACCESO A TODOS LOS SÉQUITOS. LOS PERMITIDOS SE INDICARÁN CLARAMENTE EN LA ENTRADA CORRESPONDIENTE DE LA LISTA DE EJÉRCITO. LA CARACTERÍSTICA DE MARCHA Y LA CLASE DE LAS MINIATURAS DE SÉQUITO SON LAS MISMAS QUE LA MINIATURA DE PERSONAJE DEL QUE SON SÉQUITO.

AGEMA VETERANOS

45 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas especiales
INFANTERÍA	*	1	3	2	2	3	2	1	HENDIDURA (1), ESCUDO, FORMACIÓN FLUIDA

CABALLERÍA DE COMPAÑEROS

55 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas especiales
CABALLERÍA	*	1	2	5	4	3	2	1	PAVOR, IMPARABLE, IMPACTO (3)

REGIMIENTOS

THORAKITES

100 PUNTOS / +20 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERIA	MEDIA	5	1	2	1	2	2	2	0	LÍDER

REGLAS ESPECIALES ESCUDO, FORMACIÓN FLUIDA

Vanguardia: DURANTE LA PRIMERA RONDA DE LA BATALLA, ESTE REGIMIENTO PUEDE REALIZAR UNA ACCIÓN DE MARCHA FUERA DE SECUENCIA DE HASTA 5" DURANTE SU ACTIVACIÓN. ESTE REGIMIENTO NO PUEDE ENTRAR EN EL RANGO DE TRABADO DE UNA MINIATURA ENEMIGA A CAUSA DE ESTA REGLA ESPECIAL.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +20 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.

Cualquier regimiento de Thorakites Puede incluir UNO de los oficiales listados a continuación:

Andromachos	50 Puntos
Batallón sagrado	30 Puntos
Lochagos	30 Puntos

HOPLITAS

110 PUNTOS / +25 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERIA	MEDIA	5	1	2	1	2	2	2	0	LÍDER

REGLAS ESPECIALES ESCUDO,

Lanza y Hoplon: DORILATES Y HOPLITAS MINIATURAS EN ESTE REGIMIENTO TIENEN UN RANGO DE TRABADO OF 2.5".

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +25 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.

Cualquier regimiento de Hoplitás Puede incluir UNO de los oficiales listados a continuación:

Andromachos	50 Puntos
Batallón sagrado	30 Puntos
Lochagos	30 Puntos



PHALANGITAS

120 PUNTOS / +30 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERIA	MEDIA	5	1	2	1	2	2	2	0	LIDER

REGLAS ESPECIALES APOYO

Tácticas de falange: CUANDO LAS MINIATURAS EN ESTE REGIMIENTO DIRIGEN SUS ATAQUES, COMO RESULTADO DE UNA ACCIÓN DE ACOMETIDA, CONTRA UN REGIMIENTO ENEMIGO TRABADO POR OTRO REGIMIENTO AMIGO CON ESTA REGLA ESPECIAL, LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO REPITEN LAS TIRADAS FALLIDAS PARA IMPACTAR. ADICIONALMENTE, LAS MINIATURAS ENEMIGAS QUE CARGUEN A ESTE REGIMIENTO NO GANAN BENEFICIO POR INSPIRARSE.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LIDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +30 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.

Cualquier regimiento de Phalangitas Puede incluir UNO de los oficiales listados a continuación:

Andromachos	50 Puntos
Dorilates	30 Puntos

AGEMA

150 PUNTOS / +35 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERIA	MEDIA	5	1	3	2	2	3	2	0	LIDER

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), ESCUDO, FORMACIÓN FLUIDA

Tácticas de falange: CUANDO LAS MINIATURAS EN ESTE REGIMIENTO DIRIGEN SUS ATAQUES, COMO RESULTADO DE UNA ACCIÓN DE ACOMETIDA, CONTRA UN REGIMIENTO ENEMIGO TRABADO POR OTRO REGIMIENTO AMIGO CON ESTA REGLA ESPECIAL, LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO REPITEN LAS TIRADAS FALLIDAS PARA IMPACTAR. ADICIONALMENTE, LAS MINIATURAS ENEMIGAS QUE CARGUEN A ESTE REGIMIENTO NO GANAN BENEFICIO POR INSPIRARSE.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LIDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +35 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.

Cualquier regimiento de Agema Puede incluir UNO de los oficiales listados a continuación:

Andromachos	50 Puntos
Batallón sagrado	30 Puntos

SATYROI

150 PUNTOS / +35 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERÍA	MEDIA	6	1	2	2	2	3	1	2	LÍDER

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), FORMACIÓN FLUIDA, OPPORTUNISTS, ESCUDO, FLANQUEO

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +35 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.

SELINOI

130 PUNTOS / +30 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERÍA	LIGERA	5	2	2	2	2	3	2	1	LÍDER

REGLAS ESPECIALES ANDANADA (2) (12")

Fuego de apoyo: Las MINIATURAS CON ESTA REGLA ESPECIAL PUEDEN TRAZAR LÍNEA DE VISIÓN A TRAVÉS DE MINIATURAS AMIGAS DE INFANTERÍA SIN NINGUNA PENALIZACIÓN.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +30 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.



CABALLERÍA DE COMPAÑEROS
110 PUNTOS / +65 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
CABALLERÍA	MEDIA	8	1	2	5	4	3	2	1	-

REGLAS ESPECIALES PAVOR, IMPARABLE, IMPACTO (3)

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +65 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 2 O MÁS MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES PROMOVIDA A LÍDER SIN COSTE ADICIONAL.

SKORPIOS
180 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
CABALLERÍA	MEDIA	8	2	2	6	10	3	3	0	-

REGLAS ESPECIALES ANDANADA (8) (16"), PENETRACIÓN DE ARMADURA (1), FUEGO RÁPIDO, CARRO, CAZADOR DE ENGEN-DROS, ENDURECIDO (1), IMPACTO (3)

Carro (Regla especial): LAS MINIATURAS DE CARRO SON IDENTIFICABLES POR SU BASE RECTANGULAR, HECHA DE DOS BASES CUADRADAS UNA AL LADO DE LA OTRA. ESTE REGIMIENTO CUENTA COMO UNA MINIATURA DE CABALLERÍA DE CLASE MEDIA PARA TODOS LOS PROPÓSITOS DEL JUEGO

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

FLOGOBOLON
180 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
CABALLERÍA	MEDIA	8	2	2	6	10	3	3	0	-

REGLAS ESPECIALES ANDANADA (7) (10"), PENETRACIÓN DE ARMADURA (1), TORRENTE DE FUEGO, CARRO, ENDURECIDO (1), IMPACTO (3)

Carro (Regla especial): LAS MINIATURAS DE CARRO SON IDENTIFICABLES POR SU BASE RECTANGULAR, HECHA DE DOS BASES CUADRADAS UNA AL LADO DE LA OTRA. ESTE REGIMIENTO CUENTA COMO UNA MINIATURA DE CABALLERÍA DE CLASE MEDIA PARA TODOS LOS PROPÓSITOS DEL JUEGO

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

MINOTAURO HASPISTA

110 PUNTOS / +100 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
BRUTO	MEDIA	6	1	3	4	5	3	2	1	-

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), IMPONENTE, ESCUDO, IMPACTO (2)

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +100 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 2 O MÁS MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES PROMOVIDA A LÍDER SIN COSTE ADICIONAL.

MINOTAURO THYREANO

130 PUNTOS / +100 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
BRUTO	MEDIA	6	1	2	5	5	3	2	1	-

REGLAS ESPECIALES IMPACTO BRUTAL (1), HENDIDURA (3), ROMPELINEAS, TERRORÍFICO (1), IMPACTO (3)

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +100 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 2 O MÁS MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES PROMOVIDA A LÍDER SIN COSTE ADICIONAL.

INQUISIDORES

140 PUNTOS / +120 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
BRUTOS	MEDIA	7	1	2	6	6	5	2	2	-

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), RÁFAGA, IMPARABLE, IMPACTO (3)

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +120 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.



BATALLÓN SAGRADO

170 PUNTOS / +40 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERÍA	PESADA	5	1	3	1	2	4	3	0	LÍDER

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (2), ENDURECIDO 1, SACERDOTE (5), INTRÉPIDO

Campeones Divinos: CUANDO ESTE REGIMIENTO SE ACTIVA SIENDO ROBADO DESDE EL MAZO ESTRATÉGICO, PODRÁ REALIZAR UNA ACCIÓN GRATUITA DE LANZAMIENTO DE CONJUROS.

Este Regimiento puede realizar una acción de lanzamiento de conjutos durante su activación. Se tomará como origen del hechizo el Líder o líder designado.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURA (INCLUYENDO UN LÍDER).
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +40 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.

Conjuros: UN REGIMIENTO DE BATALLÓN SAGRADO TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES CONJUROS.

Vigor

Prostagma

HOPLITAS MECÁNICOS

150 PUNTOS / +35 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERÍA	PESADA	6	1	3	1	2	-	3	0	LÍDER

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), APOYO, AUTOMATAS, ESCUDO

Autómatas: LAS MINIATURAS CON ESTA REGLA ESPECIAL NO PUEDEN REEALIZAR UNA ACCIÓN DE INSPIRAR Y NO GANAN LA REGLA ESPECIAL INSPIRADO COMO RESULTADO DE UNA CARGA EXITOSA. LAS MINIATURAS CON ESTA REGLA ESPECIAL NO TIENEN CARACTERÍSTICA DE RESOLUCIÓN Y SE CONSIDERA QUE SIEMPRE SUPERAN CUALQUIER TIRADA DE MORAL O CHEQUEO DE RESOLUCIÓN. SIN EMBARGO, LOS REGIMENTOS CON ESTA REGLA AUN PUEDEN QUEDAR QUEBRADOS A CAUSA DE LAS BAJAS QUE RECIBEN YA QUE LA FORMACIÓN COLAPSA MIENTRAS LOS CUERPOS CAEN.

Hijos de la forja: CUANDO UN MECANISTA HACE OBJETIVO A ESTE REGIMIENTO CON UNA HABILIDAD [Mando] O CON UN CONJURO, ESTE REGIMIENTO GANA LA REGLA ESPECIAL INSPIRADO HASTA EL FIN DE LA RONDA.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURA (INCLUYENDO UN LÍDER).
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +35 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.

TITAN HEPHAESTIAN

420 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
MONSTRUO	PESADA	7	1	3	10	9	4	3	1	-
Perfil herido		5	1	3	6	8	4	3	1	-

REGLAS ESPECIALES

HENDIDURA (3), ENDURECIDO (1), SACERDOTE (2), TERRORÍFICO, IMPACTO (5), Heraldo del Dios de la Forja

HERIDO

HENDIDURA (3), ENDURECIDO (1), SACERDOTE (2), INTRÉPIDO, TERRORÍFICO (2), IMPACTO (3), Heraldo del Dios de la Forja

Heraldo del Dios de la Forja: AL FINAL DE LA ACTIVACIÓN DE ESTE REGIMIENTO, AL COMIENZO DEL PASO DE "DESACTIVAR REGIMIENTO", ESTE REGIMIENTO PUEDE REALIZAR UNA ACCIÓN ADICIONAL DE LANZAMIENTO DE CONJUROS. ADEMÁS, LOS CONJUROS LANZADOS POR ESTE REGIMIENTO REQUIEREN 3 ÉXITOS EN LUGAR DE LOS 2 HABITUALES.

ESTE REGIMIENTO NO PUEDE INTENTAR LANZAR EL MISMO CONJURO DOS VECES DURANTE SU ACTIVACIÓN. FINALMENTE, ESTE REGIMIENTO AÑADE +X DADOS A CUALQUIER ACCIÓN DE LANZAMIENTO DE CONJUROS QUE REALICE DURANTE SU ACTIVACIÓN, DONDE X ES EL NÚMERO DE IMPACTOS CAUSADOS A UN REGIMIENTO ENEMIGO DURANTE SU ACTIVACIÓN.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

TITAN PROMETHEAN

420 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
MONSTRUO	PESADA	7	1	2	10	9	4	3	1	-
Perfil herido		5	1	2	6	9	4	2	1	-

REGLAS ESPECIALES

HENDIDURA (2), ENDURECIDO (1), SACERDOTE (2), TERRORÍFICO (1), IMPACTO (5), Heraldo del Dios de la Forja

HERIDO

HENDIDURA (2), SACERDOTE (2), INTRÉPIDO, TERRORÍFICO (1), IMPACTO (3), AURA DE MUERTE (6), Heraldo del Dios de la Forja

Heraldo del Dios de la Forja: AL FINAL DE LA ACTIVACIÓN DE ESTE REGIMIENTO, AL COMIENZO DEL PASO DE "DESACTIVAR REGIMIENTO", ESTE REGIMIENTO PUEDE REALIZAR UNA ACCIÓN ADICIONAL DE LANZAMIENTO DE CONJUROS. ADEMÁS, LOS CONJUROS LANZADOS POR ESTE REGIMIENTO REQUIEREN 3 ÉXITOS EN LUGAR DE LOS 2 HABITUALES.

ESTE REGIMIENTO NO PUEDE INTENTAR LANZAR EL MISMO CONJURO DOS VECES DURANTE SU ACTIVACIÓN. FINALMENTE, ESTE REGIMIENTO AÑADE +X DADOS A CUALQUIER ACCIÓN DE LANZAMIENTO DE CONJUROS QUE REALICE DURANTE SU ACTIVACIÓN, DONDE X ES EL NÚMERO DE IMPACTOS CAUSADOS A UN REGIMIENTO ENEMIGO DURANTE SU ACTIVACIÓN.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

TALOS

440 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Miniaturas de mando
MONSTRUO	PESADA	7	1	3	10	8	4	3	1	7	-
Perfil herido		5	1	3	6	8	5	2	1	7	-

REGLAS ESPECIALES

IMPACTO BRUTAL (1), HENDIDURA (2), FLANQUEO, ENDURECIDO (2), IMPACTO (5), ESCUDO, TERRORÍFICO (1), AMPLIFICADOR DE RESONANCIA, ¡SEGUIDME!

HERIDO

IMPACTO BRUTAL (1), HENDIDURA (2), FLANQUEO, ENDURECIDO (2), IMPACTO (3), ESCUDO, TERRORÍFICO (1), AMPLIFICADOR DE RESONANCIA, ¡SEGUIDME!

Amplificador de resonancia: AL PRINCIPIO DE SU ACTIVACIÓN, ANTES DE REALIZAR SU PRIMERA ACCIÓN, ESTA MINIATURA PUEDE LANZAR UN HECHIZO QUE HAYA SIDO LANZADO PREVIAMENTE CON ÉXITO POR UN REGIMIENTO O PERSONAJE AMIGO PREVIAMENTE DURANTE ESTA RONDA. EL CONJURO SE LANZA CONTANDO CON EL MÍNIMO DE ÉXITOS QUE FUESEN NECESARIOS PARA LANZARLO. LA LÍNEA DE VISIÓN Y EL RANGO DEL CONJURO SE MEDIRÁN DESDE ESTA MINIATURA.

¡Seguidme! SI ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPLETAMENTE DENTRO DE UNA ZONA DE OBJETIVO, OTROS REGIMIENTOS AMIGOS EN LA MISMA ZONA DE OBJETIVO PUEDEN USAR LA CARACTERÍSTICA DE RESOLUCIÓN DE ESTA MINIATURA PARA REALIZAR UN CHEQUEO DE MORA.

REGIMIENTO

• ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

Cada ronda el Talos Puede usar una habilidad de mando:

Seguid [Mando]: EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO AÑADE +1 A SU CARACTERÍSTICA DE MARCHA HASTA EL FINAL DE LA RONDA.

¡Mantened la posición! [Mando]: CADA MINIATURA EN EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO CUENTA COMO DOS PARA CAPTURAR DE OBJETIVOS

Recuperación [Mando]: ESTE REGIMIENTO SE CURA 3 HERIDAS.