

II CONQUEST FIRST BLOOD II



DWEGHOM 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 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 SÁCADAS 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 FIRST BLOOD! 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: FIRST BLOOD 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

ESTE EJÉRCITO SIGUE LAS SIGUIENTES REGLAS ADICIONALES:

BÚSQUEDA DEL AGHM

TODAS LAS MINIATURAS DE ESTE EJÉRCITO CON ESTA REGLA ESPECIAL NO PUEDEN RECHAZAR UNA ACCIÓN DE ¡DESAFÍO!. CUANDO UNA MINIATURA CON LA REGLA ESPECIAL «BÚSQUEDA DEL AGHM» ES PROVOCADA, SIEMPRE DEBE RESPONDER LANZANDO UN DESAFÍO AL PERSONAJE ENEMIGO QUE LA PROVOCÓ.

ADEMÁS, MIENTRAS UN MINIATURAO CON ESTA REGLA ESPECIAL PARTICIPE EN UN DESAFÍO, OBTIENE LA REGLA ESPECIAL «GOLPES IMPLACABLES» Y +1 AL CHOQUE HASTA QUE SE RESUELVAN LA SECUENCIA DEL DESAFÍO.

AGRESIVIDAD IMPLACABLE

CUANDO UN REGIMIENTO DE ESTE EJÉRCITO ELIMINA CUALQUIER FICHA DE BAJA DURANTE EL PÁSO DE ELIMINAR FICHAS DE BAJA DE UNA RONDA, EL LÍDER O LÍDER DESIGNADO SUMA +1 A SU CARACTERÍSTICA DE ATAQUES POR CADA FICHA DE BAJA ELIMINADA HASTA EL FINAL DE LA ACTIVACIÓN DEL REGIMIENTO.





PERSONAJES

RAEGH DE LA FORTALEZA

SIN COSTE

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE DE INFANTERÍA	PESADA	5	1	4	5	5	5	4	0	6

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), BÚSQUEDA DEL AGHM, CAZADOR DE ENGENDROS

Aprendiz de Mnemomante: Si tu Ejército incluye al menos un Raegh de la fortaleza, un Regimiento de Infantería puede incluir un Aprendiz de Mnemomante como Oficial por 20 puntos.

Determinación Tercera: Las Miniaturas de este Regimiento de personaje, cuentan como tres Miniaturas a efectos de Captura de Objetivos.

Los Mnemomantes Querrán Ver Esto: Cuando este Regimiento de personaje está al alcance de una Zona de Objetivo, todas las demás Miniaturas Amigas de Raegh de la fortaleza y de Cazadragones de este Ejército cuentan como dos Miniaturas a efectos de capturar esa misma Zona de Objetivo. Esta regla sólo se aplica mientras La miniatura estén en la misma zona de Objetivo que el Raegh de la fortaleza.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES SÉQUITOS:
Thanes de la fortaleza Veteranos
- PUEDE ADQUIRIR UNA ÚNICA RELIQUIA AL COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Raegh de la fortaleza puede usar una habilidad de mando:

- **Pilares de Piedra [Mando]:** Regimiento objetivo amigo con la Regla Especial «Escudo», gana la Regla Especial Endurecido (1) hasta el final de Ronda.
- **No es lo más grande que hemos matado [Mando]:** El Regimiento Enemigo Bruto, de Caballería o de Monstruo objetivo queda «Marcado» hasta el comienzo de la siguiente Activación del Raegh de la fortaleza. Cuando un Regimiento amigo inflige Heridas a un Regimiento Enemigo «Marcado», ese Regimiento hace los chequeos de Moral con un -1 a su Característica de Resolución.



**Draco Vestido en Hierro
Montura**

	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
REGIMIENTO DE PERSONAJE	PESADA	7	1	3	12	12	4	3	2	-
MONSTRUO										
Perfil Herido		4	1	2	7	11	3	2	2	-
REGLAS ESPECIALES	HENDIDURA (2), IMPACTO (7), IMPACTO BRUTAL (2), IMPARABLE, ENVUELTO EN HIERRO									
HERIDO	HENDIDURA (2), IMPACTO (4), ENDURECIDO (1), IMPARABLE									

Raegh de la fortaleza (Jinete)

	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
REGIMIENTO DE PERSONAJE	PESADA	-	1	3	5	-	4	-	-	7
MONSTRUO										
REGLAS ESPECIALES	HENDIDURA (1), BÚSQUEDA DEL AGHM, CAZADOR DE ENGENDROS									

Raegh Custodio de las cumbres: El Raegh de la fortaleza y el Draco Vestido en Hierro se consideran una única Miniatura con dos Perfiles de Característica. Cuando el Raegh de la fortaleza se Activa (se roba su Carta de Mando) realiza Acciones de Regimiento de Personaje usando su Perfil.

DEL MISMO MODO, CUANDO EL DRACO VESTIDO EN HIERRO SE ACTIVA (SE ROBA SU CARTA DE MANDO) REALIZA ACCIONES USANDO SU PROPIO PERFIL DE CARACTERÍSTICA. SI EL DRACO VESTIDO EN HIERRO REALIZA UNA ACCIÓN DE SALVA O CHOQUE, ENTONCES TANTO EL JINETE COMO LA MONTURA PUEDEN REALIZAR ESA ACCIÓN USANDO SUS RESPECTIVOS PERFILES DE CARACTERÍSTICA. CUANDO SE ATACA AL RAEGH DE LA FORTALEZA TODOS LOS ATAQUES SE ASIGNAN CONTRA LA MONTURA (DRACO VESTIDO EN HIERRO) Y SE RESUELVEN USANDO SU PERFIL.

EL RAEGH DE LA FORTALEZA NO PUEDE SEPARARSE DEL DRACO VESTIDO EN HIERRO Y SI EL MONTURA MUERE ENTONCES EL RAEGH DE LA FORTALEZA SE ELIMINA TAMBIÉN.

Aprendiz de Mnemomante: Si tu Ejército incluye al menos un Raegh de la fortaleza, un Regimiento de Infantería puede incluir un Aprendiz de Mnemomante como Oficial por 20 Puntos.

El Aghm es Eterno: Cuando un Regimiento Amigo de este Ejército obtiene los beneficios de la Regla Especial de Facción «Agresión Implacable», todas las Miniaturas de ese Regimiento también obtienen la Regla Especial de Ráfaga.

Encarnación Primordial de Guerra: Mientras el Líder o el Líder designado de un Regimiento Amigo esté dentro del Alcance de Mando de esta Miniatura, y ese Regimiento Amigo esté trabado o trabando a un Regimiento Enemigo, todas las Miniaturas de ese Regimiento Amigo cuentan como una Miniatura adicional a efectos de Capturar un Objetivo.

Envuelto en Hierro: Cada vez que esta Miniatura sufra una Herida como resultado de una Tirada de Defensa fallida, tira un dado. Con un resultado de «1», ignora esa Herida.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDE ADQUIRIR UNA ÚNICA RELIQUIA AL COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Raegh de la fortaleza puede usar una habilidad de mando:

- **Pilares de Piedra [Mando]:** Regimiento objetivo amigo con la Regla Especial «Escudo», gana la Regla Especial Endurecido (1) hasta el final de Ronda.
- **No es lo más grande que hemos matado [Mando]:** El Regimiento Enemigo Bruto, de Caballería o de Monstruo objetivo queda «Marcado» hasta el comienzo de la siguiente Activación del Raegh de la fortaleza. Cuando un Regimiento amigo inflige Heridas a un Regimiento Enemigo «Marcado», ese Regimiento hace los chequeos de Moral con un -1 a su Característica de Resolución.

HECHICERO TEMPLADO

SIN COSTE

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE DE INFANTERÍA	MEDIA	5	3	2	3	5	4	2	0	6

REGLAS ESPECIALES MAGO (6), ANDANADA 6 (15", PENETRACIÓN DE ARMADURA 1, TIRO PRECISO), BÚSQUEDA DEL AGHM

Guardianes Infernales: Las Miniaturas de los Autómatas Inferno de este Ejército cuentan como tres Miniaturas a efectos de capturar un Objetivo. Además, las Miniaturas de Autómatas Inferno pierden la Regla Especial de feral.

Fuego y Ruina: Miniaturas Forjados en fuego en este ejército, repiten las tiradas de impacto fallidas de «6».

Poder Elemental: Esta Miniatura de Personaje puede realizar dos Acciones de Conjuro por Activación. El Regimiento de Personaje no puede lanzar el mismo Conjuro más de una vez por Activación. Además, este Regimiento de Personaje puede realizar tres Acciones cada Ronda en lugar de las dos habituales.

PERSONAJE

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

Thanes de la fortaleza Veteranos
Forjados en fuego

- PUEDE ADQUIRIR UNA ÚNICA RELIQUIA AL COSTE INDICADO EN PUNTOS
- EL HECHICERO TEMPLADO TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES CONJUROS

Churruscar
El abrazo de la Tierra
Un final ardiente



HECHICERO PORTADOR DEL INFIERNO (HECHICERO TEMPLADO)

380 PUNTOS

Draco Portador del infierno (Montura)

	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE	PESADA	8	2	1	8	8	3	3	2	-
MONSTRUO										
Perfil Herido		4	1	3	5	7	3	3	1	-
REGLAS ESPECIALES	HENDIDURA (1), SOBRECARGA, ANDANADA 8 (15"), PENETRACIÓN DE ARMADURA (1), IMPACTO (4)									
HERIDO	HENDIDURA (1), SOBRECARGA, IMPACTO (3), ANDANADA (8, 15"), PENETRACIÓN DE ARMADURA (1)									

Hechicero Templado (Jinete)

	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
REGIMIENTO DE PERSONAJE	PESADA	-	3	2	3	-	4	-	-	6
MONSTRUO										
REGLAS ESPECIALES	MAGO (6), ANDANADA 4 (15"), PENETRACIÓN DE ARMADURA 1, TIRO PRECISO)									

Jinete: Hechicero templado y el Draco Portador del infierno se consideran una única Miniatura con dos Perfiles de Característica. Cuando el Hechicero templado se Activa (se roba su Carta de Mando) realiza Acciones de Regimiento de Personaje usando su Perfil.

DEL MISMO MODO, CUANDO EL Draco Portador del infierno SE ACTIVA (SE ROBA SU CARTA DE MANDO) REALIZA ACCIONES USANDO SU PROPIO PERFIL DE CARACTERÍSTICA. SI EL Draco Portador del infierno REALIZA UNA ACCIÓN DE SALVA O CHOQUE, ENTONCES TANTO EL JINETE COMO LA MONTURA PUEDEN REALIZAR ESA ACCIÓN USANDO SUS RESPECTIVOS PERFILES DE CARACTERÍSTICA. CUANDO SE ATACA AL HECHICERO TEMPLADO, TODOS LOS ATAQUES SE ASIGNAN CONTRA LA MONTURA (Draco Portador del infierno) Y SE RESUELVEN USANDO SU PERFIL.

EL HECHICERO TEMPLADO NO PUEDE SEPARARSE DEL Draco Portador del infierno Y SI EL MONTURA MUERE ENTONCES EL HECHICERO TEMPLADO SE ELIMINA TAMBIÉN.

Tú y ¿Qué Ejército? El Hechicero Portador del infierno no puede ser el objetivo de una Acción de ¡Desafío! ni puede declarar un ¡Desafío! contra ningún otro Oficial o Regimiento de Personaje

Poder Elemental: Esta Miniatura de Personaje puede realizar dos Acciones de Conjuro por Activación. El Regimiento de Personaje no puede lanzar el mismo Conjuro más de una vez por Activación. Además, este Regimiento de Personaje puede realizar tres Acciones cada Ronda en lugar de las dos habituales.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDE ADQUIRIR UNA ÚNICA RELIQUIA AL COSTE INDICADO EN PUNTOS
- THE HECHICERO TEMPLADO HAS ACCESS TO THE FOLLOWING INCANTATIONS

Churruscar

El abrazo de la

Tierra

Un final ardiente

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

REGLAS ESPECIALES SACERDOTE (5), BÚSQUEDA DEL AGHM, DEVOTO, RAFAGA

Asalto Justiciero: Todos los Regimientos de Infantería de este Ejército ganan +1 de Marcha a su primera Acción de Marcha cada Activación durante las 2 primeras Rondas del juego.

Oratoria Flamígera: Todos los Regimientos de Iniciados (Picas y Escudos) dentro del Rango de Mando de esta Miniatura de Personaje ganan la Regla Especial Tenaz. Además, cuando este Regimiento de Personaje esté al alcance de una Zona de Objetivo, todas las demás Miniaturas de Iniciados Amigas en este Ejército cuentan como dos Miniaturas a efectos de Capturar ese mismo Objetivo. Esta regla sólo se aplica mientras La miniaturas estén Capturando el mismo Objetivo que el Kerawegh Ardiente.

El Aghm de los Caídos: Cuando un Regimiento Amigo de este Ejército gana los beneficios de la Regla Especial de Facción «Agresión Implacable» eliminando 3 Fichas de Baja o más, entonces también gana la Regla Especial de Golpes Implacables.

PERSONAJE

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

Thanes de la fortaleza Veteranos

- PUEDE ADQUIRIR UNA ÚNICA RELIQUIA AL COSTE INDICADO EN PUNTOS
- EL KERAWEGH ARDIENTE TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES CONJUROS

Moaghm Dorh!

impulsado por la fragua



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

REGLAS ESPECIALES TERRORÍFICO (2), AURA DE MUERTE (6)

Transformación Final: Este Regimiento de Personaje puede realizar tres Acciones cada Ronda en lugar de las dos habituales

Indiferente ante la Vida: Esta Miniatura de Personaje no es Provocada como resultado de ser el objetivo de una Acción ¡Desafío! y no sufre ningún efecto negativo por ello. Además, esta Miniatura siempre se considera como si hubiera superado cualquier chequeo de Moral o de Característica de Resolución.

Hojas Romas (Acción de Combate o Fuera de Combate): Haz objetivo a Dos miniaturas que no sean Personajes, Oficiales o Monstruos en un radio de 10" pierden su alcance de trabado hasta el final de la siguiente Activación de su Regimiento. No se requiere Línea de Visión a las miniaturas.

Corrosión (Acción de Combate o Fuera de Combate): Haz objetivo a la Zona de Objetivo al alcance esta Miniatura de Personaje. Todos los Regimientos al alcance de esta Zona de Objetivo sufren la Regla Especial Decadencia (6) hasta el final de su siguiente Activación. Además, las Miniaturas en Regimientos con la Regla Especial Decadencia (X) cuentan como Miniaturas cero a efectos de Apropiación de Objetivos.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDE ADQUIRIR UNA ÚNICA RELIQUIA AL COSTE INDICADO EN PUNTOS
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES SÉQUITOS:

Forjados en fuego

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Moldeaceros Templado Puede usar hasta dos Habilidades de Mando:

- **Templar Hojas [Mando]:** El regimiento amigo objetivo repite las tiradas para golpear fallidas de «6» al realizar una acción de acometida.
- **Expansión Férrica [Mando]:** Haz Objetivo a un Regimiento de Monstruos Amigo. Las Miniaturas de Infantería Amigas dentro de su rango de trabado no pueden ser Objetivo de una Acción de Salva.
- **Metal Viviente [Mando]:** El Regimiento amigo objetivo se cura 3 heridas.
- **Oxidación [Mando]:** El Regimiento Amigo objetivo pierde la Regla Especial Decadencia (X). Además, las Miniaturas de este Regimiento no pueden recibir la Regla Especial Decadencia (X) hasta el final de la siguiente Activación del Regimiento.

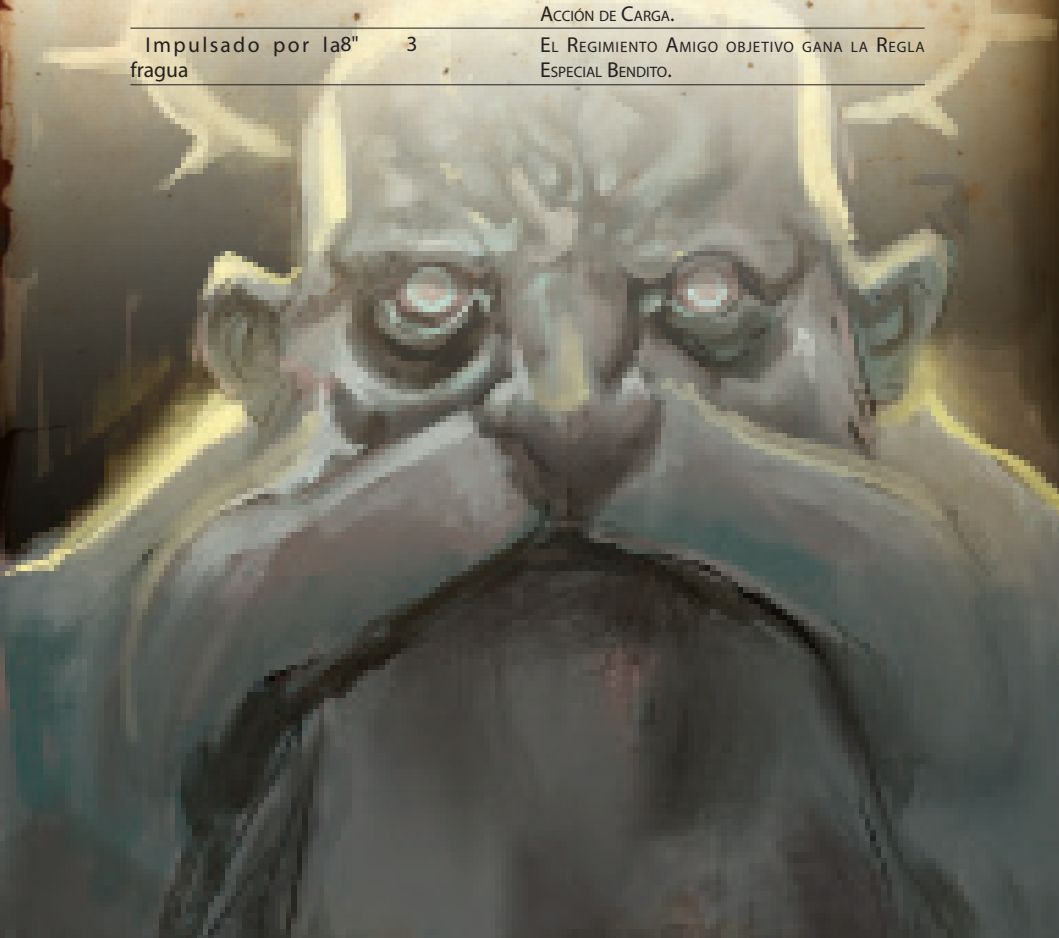
CONJUROS

HECHICERO TEMPLADO & HECHICERO PORTADOR DEL INFIERNO

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
CHURRUSCAR	12"	4	INFLINGE UN IMPACTO POR ÉXITO
EL ABRAZO DE LA TIERRA ⁸		2	EL REGIMIENTO ENEMIGO OBJETIVO PIERDE LA REGLA ESPECIAL DE APOYO Y REPITE LAS TIRADAS EXITOSAS PARA IMPACTAR DE «1» DURANTE UNA ACCIÓN DE ACOMETIDA HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.
UN FINAL ARDIENTE	10"	2	EL REGIMIENTO ENEMIGO OBJETIVO ELIMINA UNA FICHA DE BAJA POR CADA ÉXITO.

KERAWEGH ARDIENTE

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
MOAGHM DORH!	8"	3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO AÑADE 2 A SU DISTANCIA DE CARGA DURANTE SU PRÓXIMA ACCIÓN DE CARGA.
Impulsado por la ⁸ fragua		3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA LA REGLA ESPECIAL BENDITO.



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.

EJEMPLAR

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas especiales
EJEMPLAR	OFICIAL INFANTERÍA	MEDIA	5	1	3	4	5	3	3	0	5	VALENTÍA, HENDIDURA (1)

Predicar con el ejemplo: Todas las Miniaturas del Regimiento del que forma parte el Ejemplar ganan la Regla Especial Valentía.

Cada ronda el Ejemplar puede usar la siguiente Habilidad de Mando:

Líder de los Dweghom [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo de Guerreros de la fortaleza gana la Regla Especial Indomable hasta el final de su siguiente Activación mientras no haya Fichas de Baja en él.

CREALLAMAS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	CR	Reglas especiales
CREALLAMAS	OFICIAL INFANTERÍA	MEDIA	5	2	2	3	4	3	3	0	5	ANDANADA 3 (10", PENETRACIÓN DE ARMADURA 2)

Cada ronda el Creallamas puede usar la siguiente Habilidad de Mando:

Torrentes de Fuego [Mando]: El Regimiento Forjados en fuego amigo objetivo gana la Regla Especial Torrente de fuego hasta el Fin de su siguiente Activación.

HERALDO DE FUEGO

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	CR	Reglas especiales
HERALDO DE FUEGO	OFICIAL INFANTERÍA	MEDIA	5	1	3	4	4	3	3	0	5	HENDIDURA (2), GOLPES IMPLACABLES, BÚSQUEDA DEL AGHM

Injertado en Fuego: Cuando este Oficial declara un ¡Desafío! contra una Miniatura de personaje, esa Miniatura de personaje queda Provocada como si el Heraldo de Fuego fuera una Miniatura de personaje.

HERALDO DE PIEDRA

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas especiales
HERALDO DE PIEDRA	OFICIAL INFAN-TERÍA	MEDIA	5	1	3	3	5	4	3	0	5	ESCUDO, TENAZ

Cada ronda el Heraldo de Piedra puede usar la siguiente Habilidad de Mando:

Formación Defensiva [Mando]: Haz objetivo a un Regimiento amigo con la Regla Especial «Escudo», recibe +1 Defensa hasta el final de Ronda.

APRENDIZ DE MNEMOMANTE

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas especiales
APRENDIZ DE MNEMOMANTE	OFICIAL INFAN-TERÍA	MEDIA	5	2	2	3	4	4	3	2	5	ESCUDO, GOLPES IMPLACABLES

Grabado en los Anales del Aghm: Cada Miniatura del Regimiento del Aprendiz de Mnemomante cuenta como dos Miniaturas a efectos de Captura de Objetivos.

HERALDO DE MAGMA

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas especiales
HERALDO DE MAGMA	OFICIAL INFAN-TERÍA	MEDIA	5	1	3	5	4	3	3	0	5	AURA DE MUERTE (2), TENAZ, BÚSQUEDA DEL AGHM

Envuelto en llamas [Mando]: Haz objetivo a un Regimiento de Infantería Amigo de Infantería gana la Regla Especial Aura de muerte (+2) hasta el final de la Ronda.



RELIQUIAS

ESTANDARTES

Escudos de los caídos 25 Puntos

LOS REGIMIENTOS DENTRO DEL RANGO DE MANDO DEL REGIMIENTO PERSONAJE TRATAN LA REGLA ESPECIAL TERRORIFICO (X) DEL REGIMIENTO ENEMIGO COMO SI FUERA 1 PUNTO MENOS HASTA UN MÍNIMO DE 0.

Ojo del Mnemomante 25pts

ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJES GANA LA REGLA ESPECIAL OLVIDADIZO.

ARMADURAS

Mejoras de acero 10 Puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA +1 DEFENSA.

Campeón de la arena 10 Puntos

DURANTE UN DESAFÍO, ESTA MINIATURA PUEDE REPETIR TODAS LAS TIRADAS FALLIDAS PARA IMPACTAR.

Recuerdo de Piedra 10 Puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA +1 HERIDAS.

ARMAS

Hoja de Ekhidis 25 Puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANALA REGLA ESPECIAL HENDIDURA (+1).

Perfectamente balanceado 25 Puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL RÁFAGA.

Arma Llameante 25 Puntos
LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA +1 CHOQUE Y LA REGLA ESPECIAL HENDIDURA (1) SPECIAL RULE.

TALISMANES

Talento en el fuego 30 Puntos

LA MINIATURADE PERSONAJE GANA +1 EVASIÓN. ADEMÁS, CUALQUIER REGIMIENTO AMIGO DENTRO DEL RANGO DE MANDO DE ESTA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL AURA DE MUERTE (+2).

Recuerdo del núcleo 20 Puntos

UNA VEZ POR PARTIDA, LA MINIATURA DE PERSONAJE PODRÁ GASTAR UNA ACCIÓN PARA USAR ESTA RELIQUIA. LA MINIATURA DE PERSONAJE Y CUALQUIER REGIMIENTO AMIGO COMPLETAMENTE A 8º DE ESTA MINIATURA DE PERSONAJE OBTIENEN LA REGLA ESPECIAL ENDURECIDO (1).

La llama parpadea 15 Puntos

UNA VEZ POR PARTIDA, LA MINIATURA DE PERSONAJE PUEDE ACTIVAR ESTA RELIQUIA AL DECLARAR UN ¡DESAFÍO!. LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA +2 DE EVASIÓN HASTA EL FINAL DEL ¡DESAFÍO! (¡INCLUIDO EL DESAFÍO FUERA DE SECUENCIA DEL ENEMIGO!).

ARCANO

Corazón de la montaña 25 Puntos

UNA VEZ POR PARTIDA, LA MINIATURA DE PERSONAJE IGNORA LA INTERFERENCIA ENEMIGA Y AÑADE 1 AL VALOR DE SINTONÍA DE LOS CONJUROS QUE LANCE HASTA EL FINAL DE LA RONDA.

Memory of Breath 10 Puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL AURA DE MUERTE (6).





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.

THANES DE LA FORTALEZA VETERANOS

40 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas especiales
INFANTERÍA	*	1	3	2	2	3	3	0	HENDIDURA (1), ESCUDO, ENDURECIDO (1)

FORJADOS EN FUEGO

35 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas especiales
INFANTERÍA	*	2	2	1	2	3	3	0	ESCUDO, ANDANADA 1 (10", PENETRACIÓN DE ARMADURA (2))



REGIMIENTOS

BERSERKERS LLAMEANTES

110 PUNTOS / +25 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERÍA	LIGERA	5	1	3	1	2	5	3	0	LÍDER

REGLAS ESPECIALES AURA DE MUERTE (4), RAFAGA

REGIMIENTO

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

BALISTAS DE LA FORTALEZA

110 PUNTOS / +15 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ESCUDO, ANDANADA 2 (15", PENETRACIÓN DE ARMADURA (1))

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +15 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 12 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES PROMOCIONADA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier regimiento de Balistas de la fortaleza puede incluir UNO de los oficiales listados:

Heraldo de Fuego	40 Puntos	Heraldo de Magma	25 Puntos
Heraldo de Piedra	25 Puntos		

GUERREROS DE LA FORTALEZA

90 PUNTOS / +15 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ESCUDO, TENAZ

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +15 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 12 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES PROMOCIONADA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier regimiento de Guerreros de la fortaleza Puede incluir UNO de los oficiales listados:

Heraldo de Fuego	40 Puntos	Heraldo de Magma	25 Puntos
Ejemplar	35 Puntos	Heraldo de Piedra	25 Puntos

FORJADOS EN FUEGO

170 PUNTOS / +35 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ESCUDO, ANDANADA 1 (10", PENETRACIÓN DE ARMADURA (2))

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +35 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 12 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES PROMOCIONADA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier regimiento de Forjados en fuego Puede incluir UNO de los oficiales listados:

Heraldo de Fuego 40 Puntos Creallamas 35 Puntos

INICIADOS (ESCUDOS)

90 PUNTOS / +15 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERIA	MEDIA	6	1	1	1	2	3	2	1	LIDER

REGLAS ESPECIALES DEVOTO, ESCUDO, INDOMABLE, ENDURECIDO (1)

Implacable: LAS MINIATURAS ENEMIGAS NO REALIZAN IMPACTOS DE CARGA CONTRA ESTE REGIMIENTO.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +15 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 12 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES PROMOCIONADA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

INICIADOS (PICAS)

90 PUNTOS / +15 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERIA	MEDIA	6	1	2	1	2	3	2	0	LIDER

REGLAS ESPECIALES DEVOTO, APOYO

Formación de picas: Cuando las MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO DIRIGEN SUS ATAQUES ATTACKS, COMO RESULTADO DE UNA ACCIÓN DE ACOMETIDA CONTRA UN REGIMIENTO ENEMIGO TRABADO POR UN REGIMIENTO AMIGO DE INICIADOS (ESCUDOS), LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO PUEDEN REPETIR LAS TIRADAS FALLIDAS PARA IMPACTAR.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +15 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 12 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES PROMOCIONADA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier regimiento de Iniciados (picas) Puede incluir UNO de los oficiales listados:

Heraldo de Piedra 25 Puntos

VIGILANTES

150 PUNTOS / +35 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES DEVOTO, HENDIDURA 1, RÁFAGA, INTREPÍDO

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +35 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES PROMOCIONADA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

MATADRAGONES

200 PUNTOS / +45 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (3), CAZADOR DE ENGENDROS, ENDURECIDO (1)

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +45 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES PROMOCIONADA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

THANES DE LA FORTALEZA

175 PUNTOS / +40 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), ESCUDO, ENDURECIDO (1)

Lo más selecto de la fortaleza: SI TU EJÉRCITO CONTIENE UN RAEGH DE LA FORTALEZA, LOS REGIMIENTOS DE THANES DE LA FORTALEZA SIEMPRE SE CONSIDERAN A RANGO DE MANDO DEL RAEGH DE LA FORTALEZA.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +40 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES PROMOCIONADA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier regimiento de Thanés de la fortaleza puede incluir UNO de los oficiales listados:

Heraldo de Fuego 40 Puntos

Heraldo de Magma 25 Puntos

Heraldo de Piedra 35 Puntos

AUTÓMATAS INFIERNO

110 PUNTOS / +90 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
BRUTOS	LIGERA	7	1	3	4	5	3	3	2	-

REGLAS ESPECIALES AURA DE MUERTE (6), FERAL, FORMACIÓN FLUIDA, IMPONENTE

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +90 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.

FORJADOS EN ACERO

130 PUNTOS / +110 POR MINIATURA

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

EVENTOS DE ROBO FLUJO DE POTENCIACIÓN

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

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +110 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.



DRACO PORTADOR DEL INFIERNO

330 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
MONSTER	MEDIA	8	2	2	8	8	3	3	2	-
Perfil Herido		4	1	3	5	7	3	3	1	

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), SOBRECARGA, ANDANADA 8 (15", PENETRACIÓN DE ARMADURA (1)), IMPACTO (4)
 HERIDO HENDIDURA (1), SOBRECARGA, IMPACTO (3), ANDANADA (8, 15", PENETRACIÓN DE ARMADURA (1))

REGIMIENTO

• ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

DRACO VESTIDO EN HIERRO

430 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
MONSTER	PESADA	7	1	3	14	12	4	3	2	-
Perfil Herido		4	1	2	7	11	3	2	2	-

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (2), IMPACTO (7), IMPACTO BRUTAL (2), IMPARABLE, ENVUELTO EN HIERRO
 HERIDO HENDIDURA (2), IMPACTO (4), ENDURECIDO (1), IMPARABLE

Envuelto en Hierro: Cada vez que esta Miniatura sufra una Herida como resultado de una Tirada de Defensa fallida, tira un dado. Con un resultado de «1», ignora esa Herida.

REGIMIENTO

• ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

FORJADOS EN MAGMA

210 PUNTOS / +50 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES AURA DE MUERTE (4), AURA FUNDENTE, CAÍDA LETAL

AURA FUNDENTE: LOS REGIMIENTOS ENEMIGOS CON CUALQUIER MINIATURA A RANGO DE MANDO DE ESTE REGIMIENTO REPITEN LAS TIRADAS DE DEFENSA DE "1".

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +50 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 12 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES PROMOCIONADA A PORTA ESTÁNDARTE SIN COSTE.

FORJADO EN PIEDRA

500 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
MONSTER	PESADA	6	3	3	12	20	4	3	1	-

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (2), IMPONENTE, IMPACTO (6), TERRORÍFICO (1), ENDURECIDO (1)

Aleación inestable: SI UNA REGLA ESPECIAL O HABILIDAD FUESE A INFLINGIR LA REGLA ESPECIAL DECADENCIA (X) A ESTE REGIMIENTO, EN LUGAR GANA ANDANADA (X) (12", PENETRACIÓN DE ARMADURA (1), FUEGO RÁPIDO) DONDE X ES IGUAL AL VALOR DE DECADENCIA (X) HASTA EL FIN DE LA RONDA.

Golpe Tectónico (acción de combate): EL MARCADOR DE OBJETIVO A RANGO DE TRABADO DE ETA MINIATURA ES DESTRUIDO INMEDIATAMENTE.

Matrices Cristalizadas: ESTE REGIMIENTO PUEDE SER OBJETIVO DE CUALQUIER HABILIDAD [MANDO] DE UN MOLDEACEROS TEMPLADO COMO SI ESTUVIERA A RANGO DE MANDO

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

