

II CONQUEST FIRST BLOOD



HUNDRED KINGDOMS
Army List



LISTA DE EJÉRCITO

ESTAS REGLAS TE ENSEÑARÁN CÓMO LAS PARTIDAS DE GUERRA Y LAS MINIATURAS INTERACTÚAN. ESTOS CAPÍTULOS 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:

ACADEMIAS IMPERIALES

CUANDO CONSTRUYAS UN EJÉRCITO DE LOS CIENTO REINOS PUEDES INCLUIR UN OFICIAL SIN COSTE EN TU LISTA. ESTE OFICIAL GRATUITO NO PUEDE INCLUIRSE EN LA LISTA POR SÍ SOLO Y REQUERIRÁ UN REGIMIENTO PARA UNIRSE. ESE REGIMIENTO NECESITA SER COMPRADO POR SEPARADO PAGANDO SUS PUNTOS POR EL PROCESO HABITUAL.

CADENA DE MANDO

MIENTRAS UNA MINIATURA DE OFICIAL ESTÉ DENTRO DEL ALCANCE DE MANDO DE UNA MINIATURA DE PERSONAJE AMIGA, SE APLICA LO SIGUIENTE:

CUALQUIER REGIMIENTO CUYA MINIATURA DE LÍDER ESTÉ DENTRO DEL ALCANCE DE MANDO DE ESA MINIATURA DE OFICIAL, PUEDE SER OBJETIVO DE LAS HABILIDADES [MANDO] DEL PERSONAJE COMO SI ESTUVIERAN DENTRO DEL ALCANCE DE MANDO DEL PERSONAJE.

EL ÚLTIMO FALLECIDO DE LA CAÍDA

Tras la desaparición del no-Dios y la muerte de Cleón, las Órdenes se dividieron, reconociendo la necesidad de la traición de su Comandante, pero incapaces de o simplemente no dispuestas a perdonarle y seguirle. Hoy en día las Órdenes siguen su propio camino y ninguna es más monástica que los miembros de la Orden del Amanecer de Ceniza. Cada miembro de esta orden esotérica está preparado y es capaz de servir como Comandante de Priorato, son una fuerza Terrorífica a la que enfrentarse.

Como futuros Líderes y estudiantes de historia, la muerte de Cleon y la traición del Comandante de la Legión sigue siendo un

asunto de gran debate y división. La posición de cada uno en este asunto refleja en gran medida su forma de ver el liderazgo y de abordar los conflictos.

Las Miniaturas de la Orden del Amanecer de Ceniza se consideran Miniaturas de Personajes individuales, ignorando la restricción de tener sólo un Personaje por Lista de Ejército. Cuando se seleccionan Miniaturas de la Orden del Amanecer de Ceniza en tu Lista de Ejército, no se pueden tener otras Miniaturas de Personaje y tu fuerza ya no se beneficia de la Regla de Ejército de las Academias Imperiales.

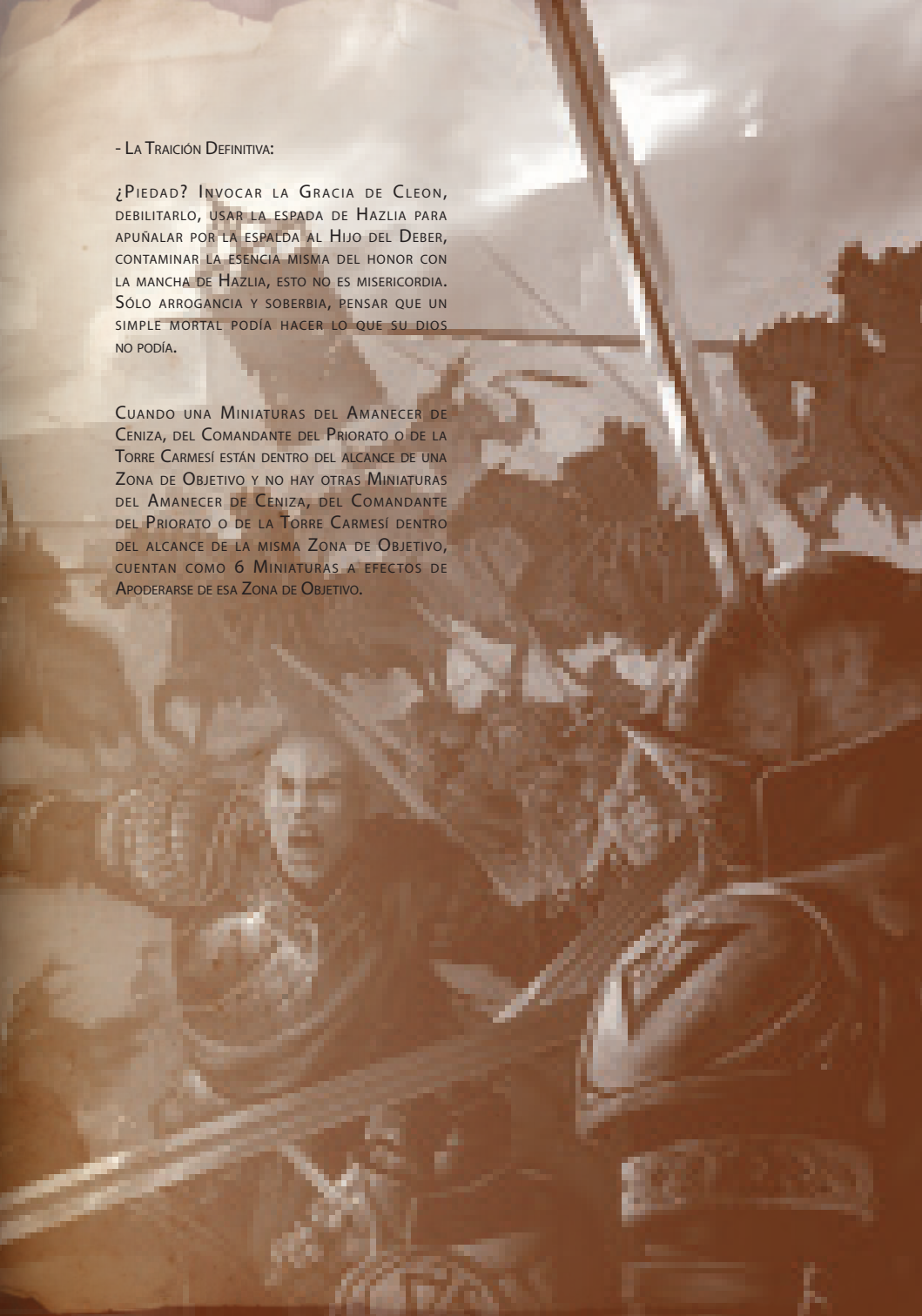
Cuando alinees Miniaturas de la Orden del Amanecer de Ceniza o un Comandante del Priorato, debes elegir una postura a tomar en el asunto de la muerte de Cleon. La postura seleccionada afectará a todas las Miniaturas de la Orden del Amanecer Ceniciento y de la Orden de la Torre Carmesí y al Comandante del Priorato del Ejército.

- EL SACRIFICIO DEFINITIVO:

POR MUY PODEROSO QUE FUERA CLEÓN NO PODRÍA DOMINAR A UN SER TAN PODEROSO COMO HAZLIA. NINGÚN SACRIFICIO ES DEMASIADO GRANDE, NINGÚN PRECIO DEMASIADO ALTO. CLEON ESTABA DISPUESTO A DAR SU VIDA PARA DESTRUIR A HAZLIA, ERA UNA MISERICORDIA MORIR A MANOS DE UN FIEL. UNA MISERICORDIA PARA EL MISMÍSIMO PADRE DE LA MISERICORDIA.

LAS MINIATURAS DE AMANECER DE CENIZA, COMANDANTE DEL PRIORATO Y DE LA ORDEN DE LA TORRE CARMESÍ EN EL EJÉRCITO GANAN LA REGLA ESPECIAL BENDITA.





- LA TRAICIÓN DEFINITIVA:

¿PIEDAD? INVOCAR LA GRACIA DE CLEON, DEBILITARLO, USAR LA ESPADA DE HAZLIA PARA APUÑALAR POR LA ESPALDA AL HIJO DEL DEBER, CONTAMINAR LA ESENCIA MISMA DEL HONOR CON LA MANCHA DE HAZLIA, ESTO NO ES MISERICORDIA. SÓLO ARROGANCIA Y SOBERBIA, PENSAR QUE UN SIMPLE MORTAL PODÍA HACER LO QUE SU DIOS NO PODÍA.

CUANDO UNA MINIATURAS DEL AMANECER DE CENIZA, DEL COMANDANTE DEL PRIORATO O DE LA TORRE CARMESÍ ESTÁN DENTRO DEL ALCANCE DE UNA ZONA DE OBJETIVO Y NO HAY OTRAS MINIATURAS DEL AMANECER DE CENIZA, DEL COMANDANTE DEL PRIORATO O DE LA TORRE CARMESÍ DENTRO DEL ALCANCE DE LA MISMA ZONA DE OBJETIVO, CUENTAN COMO 6 MINIATURAS A EFECTOS DE APODERARSE DE ESA ZONA DE OBJETIVO.

PERSONAJES

OFICIAL IMPERIAL

SIN COSTE

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

REGLAS ESPECIALES

Nada que Probar: Esta Miniatura de Personaje no se Provoca como resultado de ser el objetivo de una Acción ¡Desafío! y no sufre ningún efecto negativo por ello.

TÁCTICO: LAS MINIATURAS DE OFICIALES DE ESTE EJÉRCITO SIEMPRE CUENTAN COMO SI ESTUVIERAN DENTRO DEL RANGO DE MANDO DE ESTA MINIATURA DE PERSONAJE.

Exploradores de Avanzadilla: Los Regimientos del Cuerpo Imperial de guardabosques en este Ejército ganan la Regla Especial de Flanqueo.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES SÉQUITO:
Legión de Acero
- PUEDE COMPRAR UN ÚNICO LEGADO AL COSTE EN PUNTOS INDICADO

HABILIDADES DE MANDO

En cada Ronda el Oficial Imperial puede usar hasta dos Habilidades de mando diferentes:

- ¡Presionad el Avance! [Mando]: El Regimiento amigo objetivo gana la Regla Especial Ráfaga hasta el final de su siguiente Activación.
- ¡Por los Colores! [Mando]: El Regimiento amigo objetivo pierde inmediatamente su estatus de Quebrado.
- ¡Manténganse firmes! [Mando]: Cada Miniatura del Regimiento amigo objetivo cuenta como dos a efectos de Captura de Objetivos.
- ¡Retirada Táctica! [Mando]: Cuando un Regimiento amigo objetivo realiza una Acción de Retirada esta Ronda, no recibe ningún Ataque de Oportunidad y no se Quiebra.



NOBLE (INFANTERÍA)

SIN COSTE

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

REGLAS ESPECIALES

Artes de Armas: Pueden elegir dos de las siguientes Reglas Especiales como Artes de Armas, representando o bien las armas que llevan, o bien las habilidades perfeccionadas en el campo de batalla.

Camorrista	El Miniatura de Personaje gana la Regla Especial Hendidura (+1).
Exponer las debilidades	Durante una Acción ¡Desafío! en la que participe esta Miniatura de Personaje, elige una Regla Especial del Personaje Enemigo. ¡Ese Personaje no se beneficia de la Regla Especial elegida mientras dure el Reto! Esta regla no afecta a las Miniaturas de Séquito.
Implacable	La Miniatura de Personaje gana la Regla Especial Ráfaga.
Físico potente	La Miniatura de Personaje gana la Regla Especial Endurecido (1).
Duelista	La Miniatura de Personaje gana la Regla Especial Bloqueo.
Antiguo guardia de la casa	La Miniatura de Personaje gana la Regla Especial Apoyo.

PERSONAJE

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

Guardia del estandarte del
Señorío
Hombres de armas endurecidos

- PUEDE COMPRAR UN ÚNICO LEGADO AL COSTE EN PUNTOS INDICADO

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda, el Noble puede utilizar dos habilidades de Mando

- ¡Aguantad! [Mando]: El Regimiento amigo objetivo puede repetir las tiradas fallidas de Defensa de «6» hasta el final de la siguiente Activación del Regimiento.
- ¡Avanzad! [Mando]: El Regimiento amigo objetivo gana la Regla Especial Imparable hasta el Final de su Próxima Activación.
- Tácticas con Armas largas [Mando]: Los Regimientos Amigos objetivo con la Regla Especial Apoyo no sufren los efectos negativos de estar trabadas con Miniaturas Enemigas en un radio de 1» hasta el final de la siguiente Activación del Regimiento.

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE CABALLERÍA	MEDIA	8	1	3	5	7	4	3	0	6

REGLAS ESPECIALES ESCUDO, IMPACTO BRUTAL (2), IMPACTO (3)

Séquito del Caballero: Cuando este Personaje Regimiento esté al alcance de un Objetivo, todas las demás Miniaturas de Escudero Montado Amigas de este Ejército cuentan como tres Miniaturas a efectos de Captura de ese mismo Objetivo. Esta regla sólo se aplica mientras las Miniaturas estén Capturando el mismo Objetivo que el Señor Noble.

Colores de la Casa: Este Regimiento de Personaje puede añadir una única Miniatura de Escudero Montado como Miniatura de Séquito por 45pts. Esta Miniatura de Escudero a Caballo tiene el mismo Perfil Personajístico que cualquier Miniatura de un Regimiento de Escuderos a Caballo.

PUEDEN ELEGIR UNA DE LAS SIGUIENTES REGLAS ESPECIALES COMO ARTES DE ARMAS, QUE REPRESENTAN O BIEN LAS ARMAS QUE LLEVAN, O BIEN LAS HABILIDADES PERFECCIONADAS EN EL CAMPO DE BATALLA.

Camorrista	La miniatura de personaje gana la regla especial Hendidura (+1).
Caballo de guerra purasangre	La miniatura de personaje repite las tiradas de salvación con "6" como resultado.
Justador	La miniatura de personaje gana la regla especial Impacto (+2).

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDE COMPRAR HASTA DOS LEGADOS AL COSTE EN PUNTOS INDICADO
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES SÉQUITOS:

Caballeros del estandarte del Señorío

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el noble puede utilizar dos habilidades de mando:

- ¡Avanzad! [Mando]: El Regimiento amigo objetivo gana la Regla Especial Imparable hasta el Final de su Próxima Activación.
- ¡Cuña! [Mando]: El Regimiento amigo objetivo repite las tiradas de impacto fallidas al realizar ataques de impacto.



Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE CABALLERÍA	PESADA	7	1	4	7	7	3	3	0	8

REGLAS ESPECIALES ESCUDO, IMPACTO BRUTAL (2), HENDIDURA (1), IMPACTO (4)

Orden Carmesí: Este Regimiento gana la Regla Especial Pavor durante una Ronda en la que realice una Acción de Carga, hasta el final de la Ronda.

Descendientes de las Legiones Legendarias: Este Regimiento gana la Regla Especial Terrorífico (+1) durante una Ronda en la que realice una Acción de Carga o cuando esté al Alcance de una Zona de Objetivo, hasta el final de la Ronda. Además, este Regimiento no puede ser Quebrado y siempre se considera como si hubiera superado cualquier chequeo de Moral.

Tradiciones Marciales: Cuando seleccionas este regimiento de personaje para liderar tu ejército, tu fuerza ya no se beneficia de la Regla de Ejército de las Academias Imperiales. En su lugar, todas las Miniaturas de la Orden de la Torre Carmesí suman +1 a sus Ataques.

Héroes de los Cien Reinos: Cuando un Regimiento de la Orden de la Torre Carmesí está dentro del alcance de una Zona de Objetivo, todos los Regimientos de Infantería amigos dentro del alcance de la misma Zona de Objetivo vuelven a tirar las tiradas fallidas de acometida de «6» y las tiradas fallidas de moral de «6».

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDE COMPRAR HASTA DOS LEGADOS AL COSTE EN PUNTOS INDICADO. ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE NO PUEDE ADQUIRIR LEGADOS DE LA SECCIÓN DE ARCANO

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Comandante del priorato puede utilizar una habilidad de mando:

- ¡Romped su línea! [Mando]: Haz objetivo una Zona Objetivo en la que este Personaje Regimiento se encuentre. Los Regimientos Amigos con la Regla Especial «Orden Carmesí» ganan la Regla Especial Imparable al Cargar contra Regimientos Enemigos dentro del alcance de esa Zona Objetivo.
- ¡Asegurad! [Mando]: Haz Objetivo a un Regimiento Amigo con la Regla Especial «Orden Carmesí», todas las Miniaturas de ese Regimiento cuentan como cinco Miniaturas a efectos de capturar Zonas de Objetivo hasta el final de la Ronda.

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE INFANTERÍA	LIGERA	5	3	1	2	4	4	1	2	6

REGLAS ESPECIALES MAGO (5), ANDANADA 3 (15")

Glifos Protectores: Mientras este Personaje esté en el Campo de Batalla, los Conjuros Enemigos que tengan como objetivo Regimientos amigos cuentan como si estuvieran afectados por Interferencia Enemiga independientemente de su distancia a un Mago o Sacerdote amigo.

Excelencia Arcana: Este Personaje Regimiento puede realizar dos Acciones de Conjuro por Activación. El Personaje Regimiento no puede lanzar el mismo Conjuro más de una vez por Activación.

Nada que Probar: Este Miniatura de Personaje no es Provocado como resultado de ser el objetivo de una Acción ¡Desafío! y no sufre ningún efecto negativo por ello.

PERSONAJE

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

Hombres de armas endurecidos

- PUEDE COMPRAR UN ÚNICO LEGADO AL COSTE EN PUNTOS INDICADO
- LA MAGA DEL CAPÍTULO TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES CONJUROS

Estallido de llamas
Caricia de Ninuah
Interferencia etérea
Tierra movediza



Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE INFANTERÍA	MEDIA	5	1	2	4	5	4	3	0	6

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), PRIEST (5), DEVOTO, INTRÉPIDO, BENDICIÓN CELESTIAL, Marcha de los Fieles

Bendición Celestial: Cuando esta Miniatura de personaje lanza un Conjuro sobre un Regimiento Amigo con la Regla Especial Devoto, ese Conjuro se lanza con éxito automáticamente. No necesitas tirar para lanzar ese Conjuro. Además, todas las Miniaturas de este regimiento de personaje cuentan como Devoto.

Marcha de los Fieles: Las Miniaturas de Personaje, Oficial, Líderes, Porta estandarte cruzado y Arcángel de este Ejército cuentan como dos Miniaturas a efectos de Captura de Objetivos. Los Líderes designados no se benefician de esta Regla Especial.

Armado sólo por la Fe: Los regimientos de Milicia y arqueros de Milicia en este Ejército gana la Regla Especial Intrépido.

PERSONAJE

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

Sicarii

- PUEDE COMPRAR UN ÚNICO LEGADO AL COSTE EN PUNTOS INDICADO
- EL SACERDOTE TEISTA TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES CONJUROS

Fortaleza de la Fe

Propósito Divino

Estallido de Fe

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

REGLAS ESPECIALES INTREPIDO, HENDIDURA (2)

Inspirar Fanatismo: Cada Miniatura de Infantería en el Ejército de este Personaje tiene las Reglas Especiales Devoto. Además, si esa Miniatura ya tiene la Regla Especial Devoto, ganan en su lugar la Regla Especial Devoción Fanática.

PERSONAJE

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

Cruzados

- PUEDE COMPRAR UN ÚNICO LEGADO AL COSTE EN PUNTOS INDICADO

HABILIDADES DE MANDO

En cada Ronda, el Señor Noble Cruzado puede usar hasta una Habilidad de mando
Caiga el Poderoso [Mando]: Haz objetivo a un Regimiento de Infantería Amigo. Hasta el final de la Ronda, ganan la Habilidad Especial Cazador de engendros.

¡Seguidme! [Mando]: El Regimiento objetivo gana las Reglas Especiales Imparable y Ráfaga si realiza una Acción de Carga o si está al Alcance de una Zona de Objetivo hasta el final de la Ronda. Además, cualquier otro Regimiento Amigo que realice una Acción de Carga contra el mismo Regimiento Enemigo gana la regla Especial Imparable y Ráfaga hasta fin de la Ronda.



ORDEN DEL AMANECER DE CENIZA

130 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE CABALLERÍA	PESADA	7	1	4	6	6	4	3	0	6

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

Bendito por Cleón: Este Regimiento no puede quebrarse y repite cualquier chequeo fallido de Moral o de Resolución.

Leyendas entre Leyendas: Cuando una Miniatura de la Orden del Amanecer de Ceniza está dentro del Alcance de una Zona de Objetivo, todos los Regimientos amigos de Infantería dentro del Alcance de la misma Zona de Objetivo siempre cuentan como Inspirados.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

HABILIDADES DE MANDO

En cada Ronda, cada miniatura de la Orden del Amanecer de ceniza puede usar hasta una Habilidad de mando

- Esqirla de Cleón [Mando]: Esta Miniatura de la Orden del Amanecer de ceniza gana la Regla Especial Golpes Implacables y añade +1 a su característica de Ataques hasta el final de la Ronda. Al final de su Activación, esta Miniatura sufre una Herida. Esta Herida no provoca chequeos de Moral.
- Fragmento de Hazlia [Mando]: Esta Miniatura de la Orden del Amanecer de ceniza gana la Regla Especial Pavor y añade +4 a su característica de Ataques hasta el final de la Ronda. Al final de su Activación, esta Miniatura sufre 4 Heridas. Esta Herida no provoca chequeos de Moral. Una Miniatura de la Orden del Amanecer de Ceniza que haya activado esta Habilidad [Mando] ya no tiene la capacidad de capturar de Zonas de Objetivo.

CONJUROS

MAGO DEL CAPÍTULO

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
ESTALLIDO DE LLAMAS	10"	3	INFLIGE UN IMPACTO POR ÉXITO. LOS IMPACTOS TIENEN LA REGLA ESPECIAL PENETRACIÓN DE ARMADURA (1).
CARICIA DE NINUAH	6"	3	POR CADA ÉXITO, EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO SE CURA DOS HERIDAS.
INTERFERENCIA AETÉRICA	10"	3	HAZ OBJETIVO UN REGIMIENTO AMIGO. CUANDO UN REGIMIENTO ENEMIGO REALIZA UNA ACCIÓN DE CONJURO SOBRE ESE REGIMIENTO, CUENTA SU NIVEL DE MAGO/SACERDOTE COMO 1 INFERIOR.
TIERRA MOVEDIZA	8"	2	EL REGIMIENTO ENEMIGO OBJETIVO PIERDE LA REGLA ESPECIAL ESCUDO HASTA EL COMIENZO DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.

SACERDOTE TEÍSTA

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
FORTALEZA DE LA FE	8"	2	HAZ OBJETIVO UN REGIMIENTO AMIGO. GANA LA REGLA ESPECIAL OLVIDADIZO HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.
PROPÓSITO DIVINO	PROPIO	2	ESTA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LAS REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (+1) Y HOJAS MORTALES HASTA EL FINAL DE LA RONDA.
ESTALLIDO DE FE	8"	3	INFLIGE UN IMPACTO POR ÉXITO. LOS IMPACTOS TIENEN LA REGLA ESPECIAL PENETRACIÓN DE ARMADURA (1).



OFICIALES

Los Perfiles listados a continuación son para las miniaturass 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.

MAESTRO DE ARMAS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas Especiales
MAESTRO DE ARMAS		MEDIA	5	2	3	5	4	3	3	0	5	HENDIDURA (1), PARRY, RÁFAGA

Duelista renombrado: Cuando esta Miniatura Oficial declara un ¡Desafío! contra una Miniatura Personaje, esa Miniatura Personaje es Provocada como si la propia Miniatura Oficial fuera una Miniatura Personaje.

INSTRUCTOR

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas Especiales
INSTRUCTOR		MEDIA	5	2	2	4	4	3	2	0	5	HENDIDURA (1)

Cada Ronda el Instructor puede usar una habilidad de mando:

¡Preparen sus armas! [Mando]: El Regimiento amigo objetivo gana la Regla Especial Ráfaga hasta el Fin de su siguiente Activación.

ERRANTE DE LA ORDEN DEL ESCUDO

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas Especiales
ERRANTE DE LA ORDEN DEL ESCUDO		MEDIA	5	2	3	4	4	4	2	0	5	

Jurado y Verdugo: Después de que se resuelvan los Eventos de Robo pero antes de que el Regimiento realice su primera Acción, el Errante del Escudo puede elegir uno de los dos papeles a adoptar. Un papel dura hasta el comienzo de la siguiente Activación de este Regimiento, momento en el que el Oficial pierde todos los beneficios de ese papel.

Jurado: El Oficial añade +1 a su característica de Ataques y la Regla Especial Escudo. Además, la Milicia y los Arqueros de Milicia dentro del rango de Mando, repiten las Tiradas para Impactar fallidas de «6» al realizar una Acción de acometida o Salva.

Verdugo: El Oficial gana la Regla Especial Hendidura (+2). Además, si durante una Acción de Choque, esta Miniatura de Oficial dirige sus Ataques contra un Regimiento de Personaje repite las Tiradas fallidas para golpear.

NEÓFITO

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas Especiales
NEÓFITO		LIGERA	5	1	2	3	4	3	1	1	5	SACERDOTE (2), DEVOTO

Poder de la Fe [Mando]: Los Regimientos Amigos dentro del Alcance de Mando de este Oficial ganan la Regla Especial Devoto. Además, si este Oficial lanza un Conjuro que afecta a un Regimiento amigo de Milicia o de Arqueros de Milicia, todos los Regimientos amigos de Milicia y de Arqueros de Milicia dentro del Alcance de Mando de este Oficial también se ven afectados por el Conjuro.

Conjuros: Cuando el Regimiento de este Oficial se Activa, el Regimiento puede realizar una Acción de Conjuro gratuita. El Neófito tiene acceso a los siguientes Conjuros.

Fortaleza de la Fe (MIRA LA LISTA DE CONJUROS DEL SACERDOTE TEÍSTA)

MAGO OPACO

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas Especiales
MAGO OPACO		LIGERA	5	2	2	3	4	3	2	2	5	ANDANADA 3 (15", PENETRACIÓN DE ARMADURA 1)

Interferencia Arcana: Cuando un Hechicero enemigo intenta lanzar un Conjuro a 10" o menos de esta Miniatura de Oficial, por cada dado de Conjuro lanzado que no obtenga un éxito, inflige 1 Herida al Hechicero. Estas Heridas no pueden mitigarse ni salvarse, pero no provocan Pruebas de Moral.

SIERVO

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas Especiales
SIERVO		LIGERA	6	1	1	2	3	3	1	1	5	NONE

¡A las Líneas del Frente! Los Regimientos de Milicia o de Arqueros de Milicia amigos dentro del Alcance de Mando de esta Miniatura de Oficial ganan +1 a la Marcha y la Regla Especial Imparable.

VETERANO CURTIDO

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas Especiales
VETERANO CURTIDO		MEDIA	5	1	2	4	4	3	2	0	5	ESCUDO

Cada ronda, el veterano curtido puede utilizar una habilidad de mando:

Escudos entrelazados [Mando]: Regimiento de Infantería amigo objetivo con la Regla Especial Escudo, suma +1 su Defensa hasta el final de Ronda.

LEGADOS

ESTANDARTES

Standarte de acero 30 Puntos
CUALQUIER ATAQUE QUE TENGA COMO OBJETIVO A ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE NUNCA PUEDE OBTENER EL BENEFICIO DE LA ACCIÓN INSPIRAR.

Estandarte del legionario desconocido 30 Puntos
LA MINIATURA DE PERSONAJE DE ESTE REGIMIENTO GANA LA SIGUIENTE HABILIDAD [MANDO]:

LLAMADA SUPERIOR [MANDO]: HAZ OBJETIVO UN REGIMIENTO AMIGO QUEBRADO, EL REGIMIENTO PIERDE SU ESTADO QUEBRADO. ADEMÁS, EL REGIMIENTO GANA LA REGLA ESPECIAL TERRORÍFICO (1) HASTA EL FINAL DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN DEL REGIMIENTO.

Penacho del Imperio 25 puntos
LOS REGIMIENTOS DE LA CUSTODIOS DEL SEÑORÍO DENTRO DEL ALCANCE DE MANDO DEL REGIMIENTO DE PERSONAJE, NUNCA SE CONVIERTEN EN ROTOS..

Icono of San Lázaro 20 Puntos
LOS REGIMIENTOS DENTRO DEL RANGO DE MANDO DEL REGIMIENTO DE PERSONAJE, GANAN +1 DE RESOLUCIÓN.

ARMADURAS

Placa Indomable 15 Puntos
(Sólo Personaje de Infantería)
La miniatura de Personaje gana +1 Herida y +1 Defensa.

Testigo bakkiano 10 pts
La miniatura de Personaje gana +1 EVASIÓN.

Máscara de Eaklides 5 Puntos
LA MINIATURA DE PERSONAJE PUEDE REPETIR LAS TIRADAS FALLIDAS DE DEFENSA CON RESULTADO DE 6.

ARMAS

Caledburn 15 Puntos
AL PARTICIPAR EN UN ¡DESAFÍO!, LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL RAFAGA Y LA MINIATURA DE PERSONAJE ENEMIGA DEBE REPETIR TODAS LAS TIRADAS DE DEFENSA EXITOSAS.

Lanza Laureana 10 Puntos
LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL IMPACTO BRUTAL (+1) Y PUEDE REPETIR LAS TIRADAS FALLIDAS DE IMPACTOS DE CARGA.

El hendecarne 10 Puntos
LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LAS REGLAS ESPECIALES CAZADOR DE ENGENDROS Y HOJAS MORTALES.

TALISMANES

Prototipo de estado finito 15 Puntos
LA MINIATURA DE PERSONAJE CUENTA COMO SI TUVIERA LA REGLA ESPECIAL MAGO (1) A EFECTOS DE INTERFERENCIA ENEMIGA. ADEMÁS, TODAS LAS MINIATURAS ENEMIGAS A 3» O MENOS DE LA MINIATURA DE PERSONAJE SUFREN UN -3 AL VALOR DE SINTONIZACIÓN DE CUALQUIER CONJURO QUE INTENTEN LANZAR, EN LUGAR DEL -1 HABITUAL..

Bendición de la dama 15 Puntos
LA PRIMERA VEZ QUE ESTE MINIATURA DE PERSONAJE SUFRIERA UNA HERIDA CADA RONDA ESA HERIDA ES IGNORADA.

Pendiente de San Nicolas 15 Puntos
EL REGIMIENTO DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL BENDITO.

ARCANO

Último recurso 25 Puntos

UNA VEZ POR PARTIDA, DURANTE UNA ACCIÓN DE ACOMETIDA O ¡DESAFÍO! ESTE PERSONAJE GANA +3 ATAQUES Y LA REGLA ESPECIAL APLASTAR HASTA EL FINAL DE ESA ACCIÓN.

Esperanzas y rezos 20puntos

UNA VEZ POR PARTIDA, CUANDO LA MINIATURA DE PERSONAJE FUERA A SER ELIMINADA COMO BAJA, NO ELIMINES LA MINIATURA. EN SU LUGAR, AL FINAL DE LA ACTIVACIÓN QUE HABRÍA ELIMINADO ESTA MINIATURA DE PERSONAJE COMO BAJA, CURA A ESTE PERSONAJE PARA QUE LE QUEDE 1 HERIDA.

Tomo Arcano 20 puntos

ESTA MINIATURA DE PERSONAJE IGNORA LA INTERFERENCIA ENEMIGA AL REALIZAR UNA ACCIÓN DE LANZAMIENTO DE CONJUROS.



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.

GUARDIA DEL ESTANDARTE DEL SEÑORÍO

25 PUNTOS POR MINIATURA

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

HOMBRES DE ARMAS ENDURECIDOS

15 PUNTOS POR MINIATURA

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

CABALLERO DEL ESTANDARTE DEL SEÑORÍO

90 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
CABALLERÍA	*	1	2	5	5	3	3	0	IMPACTO BRUTAL (2), ESCUDO, IMPACTO (3)

LEGION DE ACERO

30 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
INFANTERÍA	*	1	3	1	2	3	3	0	HENDIDURA (2), GOLPES IMPLACABLES

SICARII

35 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
INFANTERÍA	*	1	2	2	2	5	2	1	HENDIDURA (1), DEVOTO, INTREPÍDO

CRUZADOS

20 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
INFANTERÍA	*	1	2	1	2	4	2	0	DEVOTO, ESCUDO



REGIMIENTOS

HOMBRES DE ARMAS 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

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +15 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier Regimiento de Hombres de Armas puede incluir UNO de los Oficiales listados a continuación:

Neófito 20 Puntos

Veterano curtido 20 Puntos

CABALLERO DEL SEÑORÍO 120 PUNTOS / +90 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
CABALLERÍA	MEDIA	8	1	2	4	5	3	3	0	-

REGLAS ESPECIALES IMPACTO BRUTAL (2), ESCUDO, IMPACTO (2)

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +90 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 2 O MÁS MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A LÍDER SIN COSTE.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 3 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

GUARDIA DEL SEÑORÍO

140 PUNTOS / +25 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), APOYO

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +25 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier Regimiento de Guardia del señorío puede incluir UNO de los Oficiales listados a continuación:
 Maestro de armas 20 Puntos

LEGIÓN DORADA

165 PUNTOS / +30 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1)

Sólo lo más selecto: las miniaturas de la Legión Dorada tienen un alcance de 2,5".

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +30 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier Regimiento de legión dorada puede incluir UNO de los Oficiales listados a continuación:
 Instructor 20 Puntos
 Veterano curtido 20 Puntos



LEGIÓN DE ACERO

170 PUNTOS / +30 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (2), GOLPES IMPLACABLES

Legado de Gloria: Cuando este Regimiento está al alcance de un Objetivo, otros Regimientos amigos al alcance del mismo Objetivo vuelven a realizar las Pruebas de Moral fallidas con resultado de «6».

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +30 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier Regimiento de Legión de acero puede incluir UNO de los Oficiales listados a continuación:

Instructor 20 Puntos

BALLESTEROS MERCENARIOS

110 PUNTOS / +20 POR MINIATURA

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

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

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +20 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

ARQUEROS LARGOS

130 PUNTOS / +20 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERÍA	LIGERA	6	3	1	1	2	2	1	0	LÍDER

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), ANDANADA 1 (20", PENETRACIÓN DE ARMADURA 1)

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +20 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

MILICIA

70 PUNTOS / +10 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ESCUDO, APOYO

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LIDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE+10 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE12 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier Regimiento de Milicia puede incluir UNO de los Oficiales listados a continuación:

Errante de la orden del escudo	30 Puntos
Neófito	20 Puntos
Siervo	10 Puntos

MILICIA DE ARQUEROS

70 PUNTOS / +10 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ANDANADA 2 (15")

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LIDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE+10 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE12 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier Regimiento de Milicia de arqueros puede incluir UNO de los Oficiales listados a continuación:

Errante de la orden del escudo	30 Puntos
Neófito	20 Puntos
Siervo	10 Puntos

HERMANDAD DE CAZADORES

110 PUNTOS / +20 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES

INTRÉPIDO, CAZADOR DE ENGENDROS, HENDIDURA (1), ANDANADA 1 (15", PENETRACIÓN DE ARMADURA 1)

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +20 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier Regimiento de hermandad de cazadores puede incluir UNO de los Oficiales listados a continuación:

Null Mage 15 Puntos

CUERPO IMPERIAL DE GUARDABOSQUES

110 PUNTOS / +20 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES

ANDANADA 2 (15"), FORMACIÓN FLUIDA

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +20 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

CRUZADOS

120 PUNTOS / +20 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES DEVOTO, ESCUDO

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +20 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

SICARII

140 PUNTOS / +35 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERÍA	MEDIA	6	1	2	2	2	5	2	1	LÍDER

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), DEVOTO, INTREPÍDO

Fanatismo: Cuando este Regimiento está trabado en Combate con un Regimiento Enemigo ya trabado en Combate con otro Regimiento Amigo con la Regla Especial Devoto, este Regimiento gana Hendidura (+1) y la Regla Especial Ráfaga.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +35 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.



ESCUDEROS A CABALLO

85 PUNTOS / +60 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
CABALLERÍA	LIGERA	9	1	2	4	4	2	2	0	-

REGLAS ESPECIALES ESCUDO

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +60 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 2 O MÁS MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A LÍDER SIN COSTE.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 3 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

ORDEN DE LA TORRE CARMESÍ

180 PUNTOS / +140 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES IMPACTO BRUTAL (2), ESCUDO, TERRORÍFICO (1), HENDIDURA (1), IMPACTO (3)

Orden Carmesí: Este Regimiento gana la Regla Especial Pavor durante una Ronda en la que realice una Acción de Carga, hasta el final de la Ronda.

Descendientes de las Legiones Legendarias: Este Regimiento gana la Regla Especial Terrorífico (+1) durante una Ronda en la que realice una Acción de Carga o cuando esté al Alcance de una Zona de Objetivo, hasta el final de la Ronda. Además, este Regimiento no puede ser Quebrado y siempre se considera como si hubiera superado cualquier chequeo de Moral.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +140 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 2 O MÁS MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A LÍDER SIN COSTE.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 3 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

ORDEN DEL TEMPLO SELLADO

140 PUNTOS / +120 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
CABALLERÍA	MEDIA	8	1	3	4	5	3	3	0	-

REGLAS ESPECIALES FORMACIÓN FLUIDA, IMPACTO (4), ESCUDO, MAESTROS JINETES

Maestros Jinetes: Cuando una Miniatura con esta Regla Especial realiza una Acción de Marcha o Carga, puede moverse a través de Miniaturas Amigas que se interpongan siempre que su peana no se solape con la peana de ninguna otra Miniatura al final de la Acción.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +120 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 2 O MÁS MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A LÍDER SIN COSTE.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 3 MINIATURAS, UNA DE LAS MINIATURAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

ARCÁNGEL

400 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Miniaturas de mando
MONSTRUO	PESADA	7	1	3	12	10	4	3	1	6	-
Perfil Herido		5	1	4	6	10	5	2	2	8	-

REGLAS ESPECIALES DEVOTO, IMPACTO (5), INTRÉPIDO, TERRORÍFICO (1)

HERIDO DEVOTO, IMPACTO (5), INTRÉPIDO, TERRORÍFICO (2)

El Arcángel debe elegir una de las siguientes opciones de arma sin coste adicional:

- Flamberge: Este Regimiento gana las Reglas Especiales Hendidura (2) y Rompe-Líneas.
- Escudo y Lanza: El Regimiento gana las Reglas Especiales, Escudo, Ráfaga y Endurecido (1).

Faro de Fe: Mientras este Regimiento no esté en su perfil Herido, los Regimientos Amigos con la regla especial Devoto Dentro del rango de Mando de este Regimiento ganan +1 a su característica de Choque.

Faro de Esperanza: Cuando este Regimiento está en su perfil Herido, los Regimientos Amigos con la regla especial Devoto Dentro del Alcance de Mando de este Regimiento no tienen que hacer chequeos de Moral.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 1 MINIATURA.

