

II CONQUEST FIRST BLOOD II



NORDS 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 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

ATAQUE TEMERARIO

AL COMIENZO DE LA ACTIVACIÓN DE UN REGIMIENTO QUE NO SEA DE CABALLERÍA, DESPUÉS DEL PASO «RETIRAR FICHAS DE BAJA» PERO ANTES DE QUE EL REGIMIENTO REALICE SU PRIMERA ACCIÓN, PON HASTA 3 FICHAS DE BAJA JUNTO AL REGIMIENTO. NO PUEDES PONER MÁS FICHAS EN EL REGIMIENTO QUE EL NÚMERO RESTANTE DE MINIATURAS. EL REGIMIENTO GANA BONIFICACIONES ACUMULATIVAS BASADAS EN CUÁNTAS FICHAS DE BAJA HA ASIGNADO DE ESTA MANERA HASTA EL FINAL DE LA ACTIVACIÓN DEL REGIMIENTO:

Si se coloca 1 Ficha, las Miniaturas del Regimiento reciben +2 de Marcha.

Si se colocan 2 fichas, las miniaturas del Regimiento obtienen +1 Ataque.

Si se colocan 3 fichas, las miniaturas del Regimiento obtienen Terrorífico (1).

AL FINAL DE LA ACTIVACIÓN DEL REGIMIENTO, ELIMINA UN NÚMERO DE MINIATURAS DE ESE REGIMIENTO IGUAL AL NÚMERO DE MARCADORES DE BAJA COLOCADOS SOBRE ÉL POR ATAQUE TEMERARIO. LAS MINIATURAS ELIMINADAS COMO RESULTADO DE UN ATAQUE TEMERARIO NO PRODUCEN FICHAS DE BAJA. EN CAMBIO, UN REGIMIENTO DE BRUTOS O MONSTRUOS SUFRE DOS HERIDAS POR MARCADOR DE BAJAS COLOCADO.





PERSONAJES

SANGUINARIO (CUERVO)

SIN COSTE

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE INFANTERÍA	MEDIA	6	4	3	4	5	4	2	3	7

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), ARMAS ARROJADIZAS, ANDANADA 6 (18", PENETRACIÓN DE ARMADURA 1, TIROS PRECISOS)

Caza salvaje: Los regimientos de Acechadores y Elegidos con Arco en este Ejército ganan la Regla Especial Formación Fluida.

PERSONAJE

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

Acechadores

- PUEDE TENER UN HALLAZGO PAGANDO EL COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada Ronda, el Sanguinario puede utilizar una habilidad de mando:

- Instintos de Caza [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo gana la Regla Especial Disparo certero hasta el final de su siguiente Activación.
- Manada de Caza [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo con la Regla Especial Andanada (X) puede realizar una Acción de Retirada sin recibir ningún Ataque de Oportunidad ni quedarse en Quiebra.



SANGUINARIO (LOBO)

SIN COSTE

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), ARMAS ARROJADIZAS, ANDANADA 4 (10"), RÁFAGA, FORMACIÓN FLUIDA

Acechadores Expertos: Todas las Miniaturas de este Regimiento de Personaje ganan la Regla Especial Formación Fluida.

Manada de Lobos: Los Regimientos de Manada Fenr en este Ejército pierden la Regla Especial Feral.

Llamada a la caza: Antes de que comience la partida elige un Regimiento de tu Ejército y dale la Regla Especial de Flanqueo mientras dure la partida.

PERSONAJE

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

Aceros elegidos

- PUEDE TENER UN HALLAZGO PAGANDO EL COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada Ronda, el Sanguinario puede utilizar una habilidad de mando:

- Merodear [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo gana la Regla Especial Formación Fluida hasta el final de su siguiente Activación.
- Rodear a la presa [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo gana la Regla Especial Oportunistas hasta el final de su siguiente Activación.

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

REGLAS ESPECIALES **ANDANADA 4 (10"), ARMAS ARROJADIZAS**

Ataque Sorpresa: Antes de que comience la partida elige hasta 2 Regimientos de incursores en tu Ejército y dales la Regla Especial de Flanqueo mientras dure la partida.

Grupo de Incursión: Los Regimientos de Incursores en este Ejército reciben un Portaestandarte gratis a 8 Miniaturas en lugar de 12.

Asegurar la Playa: Esta Miniatura de Personaje, los Miniaturas de Oficial, Líderes y Portaestandartes de este Ejército cuentan como dos Miniaturas a efectos de capturar de Objetivos. Los Líderes designados no se benefician de esta Regla Especial.

PERSONAJE

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

Huskarls Veteranos

- PUEDE TENER UN HALLAZGO PAGANDO EL COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda, El Jarl puede utilizar dos habilidades de mando:

- **Hachas Arrojadizas [Mando]:** El Regimiento Amigo objetivo con la Regla Especial Armas arrojadas puede realizar una Acción de Andanada gratuita durante su siguiente Activación.
- **Punta de Lanza [Mando]:** El Regimiento Amigo objetivo gana la Regla Especial Rompelineas hasta el final de su siguiente Activación.
- **¡ Muro de escudos! [Mando]:** Regimiento amigo objetivo con la Regla Especial Escudo, suma +1 a su característica de Defensa hasta el final de Ronda.



Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE INFANTERÍA	PESADA	5	2	4	6	7	5	3	2	7

REGLAS ESPECIALES ARMAS ARROJADIZAS, HENDIDURA (2), GOLPES IMPECABLES, TERRORIFICO (1)

Gran Constitución: Este Personaje ignora la primera Herida que recibe en cada Ronda. Además, este Miniatura tiene la regla especial, IMPACTO (3) cuando realiza una Acción de Carga contra Miniaturas de Infantería.

Rey de Mannheim: Esta Miniatura de Personaje cuenta como cuatro Miniaturas a efectos de Captura de Objetivos.

De esta no vuelves: Las bajas infligidas por esta Miniatura de Personaje a Regimientos de Infantería no generan Fichas de Baja. Además, las miniaturas enemigas no pueden ignorar las heridas que les inflija este personaje.

PERSONAJE

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

Aceros Elegidos

- PUEDE TENER DOS HALLAZGOS PAGANDO EL COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda, El Konungyr puede utilizar una habilidad de mando:

- Sangre de los Einherjar [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo gana la Regla Especial Terrorífico (1) hasta el final de su siguiente Activación.

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

REGLAS ESPECIALES SACERDOTE (5), DEVOTO

Cordero Sacrificial: Cuando un Regimiento de este Ejército recibe Bajas como resultado de Ataque Temerario, elige otro Regimiento Amigo dentro del Alcance de Mando de esta Miniatura de Personaje para recibir la Regla Especial Bendito hasta el final de su siguiente Activación.

Llamar a la Tormenta: Este Regimiento 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, AL LANZAR CON ÉXITO UN CONJURO SOBRE UN REGIMIENTO AMIGO, LAS MINIATURAS DE ESE REGIMIENTO SUMAN +1 A SU CARACTERÍSTICA DE MARCHA además del efecto de la conjuración. ESTE +1 ADICIONAL A LA MARCHA NO PUEDE ACUMULARSE.

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

Runas de Sabiduría: Una vez por partida, la Miniatura de Personaje puede tirar 2 dados extra al realizar una Acción de Conjuro. Debes declarar la activación de esta habilidad antes de tirar los dados para el lanzamiento del conjuro.

PERSONAJE

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

Huskarls Veteranos

- PUEDE TENER UN HALLAZGO PAGANDO EL COSTE INDICADO EN PUNTOS
- EL CHAMAN TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES CONJUROS

Velo de niebla
Remodelar el destino
Erosión salina



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

REGLAS ESPECIALES SACERDOTE (5)

Regalo de los Einherjar: Mientras esta Miniatura de Personaje esté en el Campo de Batalla, todas las miniaturas de tu ejército aumentan su característica de Evasión en 1, hasta un máximo de 2. Además, todas las miniaturas de séquito de este regimiento de Personaje ganan la Regla Especial Bendito.

Séquito Celestial: Antes de que comience la partida, elige un Regimiento de Valquirias de tu Ejército. Ese Regimiento gana +1 a su característica de Defensa durante toda la partida. Además, todos los Regimientos de Valquirias en este Ejército reciben un Portaestandarte gratis a 8 Miniaturas en vez de 12.

PERSONAJE

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

- PUEDE TENER UN HALLAZGO PAGANDO EL COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda, La Volva puede utilizar una habilidad de mando:

- ¡Gloria al Valhalla! [Mando]: Haz objetivo a un Regimiento amigo de Valquirias. El regimiento repite las tiradas fallidas de los chequeos de Moral hasta el final de la siguiente Activación del Regimiento.
- Espíritu de Fenrir [Mando]: Haz objetivo a un Regimiento amigo de Valquirias. Gana Ráfaga hasta el final de la siguiente Activación del Regimiento.
- ¡Demuestra que vales! [Comando]: Haz Objetivo a un Regimiento Amigo. Durante su Activación, si coloca dos o más Fichas de Baja sobre él como resultado de la Regla Especial de Facción Ataque Temerario, gana la Regla Especial Irreductible hasta el final de su siguiente Activación.

- LA VOLVA TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES CONJUROS

Caricia del Valhalla
Atadura de luz

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE BRUTO	MEDIA	7	1	3	7	8	4	3	2	6

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (2), IMPACTO (4) IMPARABLE

Varulv Alpha: Las Fichas de Baja generadas como resultado de Bajas infligidas desde este Regimiento de Personaje se asignan a este Regimiento en su lugar. Cuando este Regimiento de Personaje elimina Fichas de Baja durante el paso «Eliminar Fichas de Baja», este Regimiento de Personaje cura inmediatamente 2 Heridas por cada Ficha de Baja eliminada de este modo.

Además, cualquier Regimiento Amigo de Hombres Lobo de este Ejército dentro del Rango de Mando de este Regimiento de Personaje aumenta la Curación de su habilidad "Varulv" a 2 heridas.

Aroma de Sangre: Todos los Regimientos Amigos de Hombres Lobo, Manadas de bestias y Trolls de este Ejército añaden +2 a su Distancia de Carga cuando Carguen contra un Regimiento Enemigo dentro del Rango de Mando de este Regimiento de Personaje.

Locus Berserk: Cuando un Regimiento Amigo en este Ejército se asigna Fichas de Baja debido a la Regla de Ejército «Ataque Temerario», ese Regimiento trata cada Marcador de Baja asignado como 2 a efectos de «Ataque Temerario». Además, mientras este Regimiento de Personaje tenga Fichas de Bajas o Marcadores de Heridas asignados, todos los Regimientos Amigos dentro del rango de Mando de este Regimiento de Personaje suman +1 a su característica de Ataques y de Resolución..

Este Personaje puede llevar 2 Miniaturas Hombres Lobo como su séquito. Cuando un Regimiento Enemigo está siendo trabado por una miniatura de séquito, esta miniatura de Personaje gana la Regla Especial Ráfaga y trata las estadísticas de Evasión del Regimiento Enemigo como 0.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES SÉQUITOS
- Hombres lobo Salvajes
- PUEDE TENER DOS HALLAZGOS PAGANDO EL COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda, el Señor Vargyr puede utilizar una habilidad de mando

- Merodear [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo gana la Regla Especial Formación Fluida hasta el final de su siguiente Activación.
- Rodear a la presa [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo gana la Regla Especial Oportunistas hasta el final de su siguiente Activación.



Jotnar Seidr	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE MONSTRUO	PESADA	6	1	3	10	9	4	3	1	8
Perfil herido		6	1	2	14	9	4	2	1	8
REGLAS ESPECIALES	AGRESIÓN DESATADA, HENDIDURA (3), ENDURECIDO (1), IMPACTO (5), TERRORIFICO (2)									
WOUNDED	AGRESIÓN DESATADA, HENDIDURA (3), ENDURECIDO (1), IMPACTO (7), TERRORIFICO (2)									

Agresión desatada: Una vez por partida, al comienzo de la Fase de Supremacía, puedes usar esta habilidad especial. Hasta el final de la Ronda, siempre que un Regimiento del Ejército use su Regla Especial Ataque Temerario, no necesita eliminar miniaturas ni sufrir heridas como resultado de Marcadores de Baja colocados sobre él por Ataque Temerario.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA
- PUEDE SELECCIONAR UNA OPCIÓN DE ARMA SIN COSTE ADICIONAL

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

Skorge (Hacha): LOS REGIMIENTOS ENEMIGOS CUENTAN CON UN ATRIBUTO DE DEFENSA DE 0 CONTRA LOS GOLPES REALIZADOS POR UNA ACCIÓN DE ACOMETIDA DE UN PERSONAJE CON ESTE ARMA. ESTA REGLA TAMBIEN SE APLICA A LOS IMPACTOS CAUSADOS DURANTE UN ¡DESAFÍO! ADEMÁS, LOS REGIMIENTOS ENEMIGOS NO PUEDEN REPETIR LAS TIRADAS FALLIDAS DE DEFENSA O MORAL.

ADICIONALMENTE, SI ELIGES UN SKORGE, TIENES ACCESO A LA SIGUIENTE ACCIÓN ESPECIAL

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 Jotnar Seidr puede utilizar 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

CHAMÁN

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
VELO DE NIEBLA	10"	2	HAZ OBJETIVO UN REGIMIENTO AMIGO DENTRO DEL ALCANCE DE UNA ZONA DE OBJETIVO, CUANDO UN REGIMIENTO ENEMIGO REALIZA CONJURO CONTRA ESE REGIMIENTO REQUERIRÁ UN ÉXITO ADICIONAL PARA LANZAR ESA CONJURO HASTA EL COMIENZO DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN DEL CHAMÁN.
REMODELAR EL DESTINO	10"	3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA LA REGLA ESPECIAL IMPARABLE HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.
EROSIÓN SALINA	8"	2	HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO ENEMIGO, INFLINGE DOS IMPACTOS POR ÉXITO.

Jotnar de Hielo

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
ARMADURA DE HIELO	DE PROPIO	2	EL REGIMIENTO OBJETIVO GANA +1 A SU CARACTERÍSTICA DE DEFENSA
TORMENTA HELADA	8"	3	HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO ENEMIGO, INFLINGE DOS IMPACTOS POR ÉXITO.
ENCERRAR	8"	2	HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO ENEMIGO. DIVIDE SU ATRIBUTO DE MARCHA (REDONDEANDO HACIA ARRIBA) HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.

VOLVA

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
CARICIA DEL VALHALLA	10"	3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO SE CURA 3 HERIDAS.
Atadura de luz	8"	2	EL REGIMIENTO ENEMIGO OBJETIVO PIERDE LA REGLA ESPECIAL APOYO HASTA EL FIN DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN



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.

MUERDE ESCUDOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas Especiales
MUERDE ESCUDOS	OFICIAL INFANTERÍA	LIGERA	5	2	3	4	4	3	2	0	5	RÁFAGA, ROMPELINEAS, ESCUDO

Aligeración de Asalto [Mando]: El Regimiento de Incursores Amigo objetivo añade 2 a su distancia de Carga cuando hace Objetivo a Regimientos Enemigos dentro del alcance de una zona de Objetivo.

CAPITÁN

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas Especiales
CAPITÁN	OFICIAL INFANTERÍA	MEDIA	5	2	3	4	4	3	1	1	5	RÁFAGA, HENDIDURA 1

¡Romped sus líneas! [Comando]: Haz objetivo a un Regimiento Amigo, cuando ese Regimiento realice una Acción de acometida contra un Regimiento Enemigo que esté Trabajando una Miniatura de Personaje amigo, entonces este Regimiento gana la Regla Especial Ráfaga hasta el final de su siguiente Activación.

ESCALDO

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas Especiales
ESCALDO	OFICIAL INFANTERÍA	LIGERA	5	1	2	3	3	4	2	0	5	INDOMABLE, VALENTÍA

Recitar la Saga: El Regimiento del que forma parte el oficial gana las reglas especiales el Indomable y Valentía.

THEGN

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas Especiales
THEGN	OFICIAL INFAN- TERÍA	MEDIA	5	1	3	5	6	3	3	0	5	HENDIDURA (1), ESCUDO

Acorazado: Las Miniaturas Enemigas trabadas o que traben esta Miniatura de Oficial deben dirigir sus Ataques hacia el Thegn cuando realicen una Acción de Acometida.

SALVAJE

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	RM	Reglas Especiales
SALVAJE	OFICIAL INFAN- TERÍA	MEDIA	6	2	3	5	5	3	2	1	5	ANDANADA (3) (10"), RAFAGA, ARMAS ARROJADIZAS

En Casa en la espesura: El Regimiento del que forma parte este Oficial gana la Regla Especial de Flanqueo.

Supervivientes: Cada vez que una Miniatura de este Regimiento sufra una Herida como resultado de una Tirada de Defensa fallida, tira un dado. Con un resultado de "1" ignora esa Herida.



HALLAZGOS

ESTANDARTES

Cuervos mensajeros 40 puntos
LOS REGIMIENTOS A 10" DEL PERSONAJE PUEDEN REPETIR LAS TIRADAS DE MORAL FALLIDAS CON UN RESULTADO DE "6".

Mascarón de proa del Naglfar 35 puntos
ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE Y TODOS LOS REGIMIENTOS AMIGOS COMPLETAMENTE DENTRO DEL RANGO DE MANDO DE LA MINIATURA DE PERSONAJE CUENTAN COMO OSCURECIDOS CONTRA ACCIONES DE SALVA ENEMIGAS. ESTE EFECTO NO AFECTA A LAS ACCIONES DE SALVA ORIGINADAS DENTRO DEL ALCANCE DE ENTABLAMIENTO DE ESTE REGIMIENTO..

ARMADURAS

Járingreipr 20 puntos
DURANTE UN DESAFÍO, EL MINIATURA PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL GOLPES IMPLACABLES.

Ty Jokull, el corazón helado 10 puntos
LA MINIATURA DE PERSONAJE IGNORA LA PRIMERA HERIDA QUE SE LE ASIGNE DURANTE UN DESAFÍO.

La vela de Yokstud 10 puntos
EL REGIMIENTO DE PERSONAJE GANA +1" A SU CARACTERÍSTICA DE MARCHA

ARMAS

Espina del árbol sagrado 30 puntos
CADA VEZ QUE UN REGIMIENTO ENEMIGO FALLA UNA TIRADA DE DEFENSA DE UN IMPACTO CAUSADO POR LA MINIATURA DE PERSONAJE, CONTARÁ COMO SI HUBIERAN SIDO DOS HERIDAS A EFECTOS DE CHEQUEAR MORAL.

La esquirra de Vinda 20 puntos
LOS REGIMIENTOS ENEMIGOS PIERDEN LAS REGLAS ESPECIALES TENAZ E INDOMABLE CUANDO ESTA MINIATURA DE PERSONAJE REALIZA UNA ACCIÓN DE ACOMETIDA CONTRA ELLOS. LOS REGIMIENTOS ENEMIGOS RECUPERAN DICHAS REGLAS, SI LAS TENÍAN EN PRIMER LUGAR, AL FINAL DE LA ACCIÓN DE ESTA MINIATURA DE PERSONAJE.

Aniquilador de monstruos 10 puntos
LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL CAZA ENGENDROS

TALISMANES

Vestidura de LlamaNiebla 25 pts
LOS REGIMIENTOS ENEMIGOS QUE REALICEN UNA ACCIÓN DE SALVA CONTRA ESTE REGIMIENTO PERSONAJE DEBEN REPETIR LAS TIRADAS EXITOSAS DE UN 1.

El cuerno de Hjoldgar 20 pts
LOS CONJUROS ENEMIGOS QUE TENGAN COMO OBJETIVO A ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENEN UN NIVEL DE SINTONIZACIÓN 1 MÁS BAJO.

La insensatez de Heriolf 20 puntos
EL PERSONAJE GANA +1 EVASIÓN HASTA UN MÁXIMO DE 3, SIEMPRE QUE EL PERSONAJE NO ESTÉ TRABADO POR 3 O MÁS MINIATURAS ENEMIGAS..

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 FIRST BLOOD 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.

HOMBRES LOBO SALVAJES

120 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
BRUTO	*	1	2	6	6	3	2	1	IMPONENTE, RAÍFAGA, VARULV

HUSCARLS VETERANOS

35 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
INFANTERÍA	*	2	3	2	2	3	2	0	ESCUDO, ARMAS ARROJADIZAS

ACEROS ELEGIDOS

25 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
INFANTERÍA	*	2	3	3	2	3	2	0	ARMAS ARROJADIZAS, ROMPELINEAS

VALQUIRIAS

20 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
INFANTERÍA	*	1	3	1	2	3	2	2	ESCUDO, BENDITO, DEVOTO

Doncellas lanceras: Las Valquirias de este Regimiento tienen un Alcance de 2.5".

ACECHADORES

20 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
INFANTERÍA	*	3	2	1	2	2	1	2	FLANQUEO, ANDANADA 1 (15")



REGIMIENTOS

INCURSORES										90 PUNTOS / +15 POR MINIATURA
Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERÍA	LIGERA	5	1	2	1	2	2	1	1	LÍDER

REGLAS ESPECIALES RÁFAGA, ARMAS ARROJADIZAS

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 12 MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.

Cualquier regimiento de incursores puede incluir UN oficial de los listados por su coste en puntos:

Muerde escudos 35 puntos Capitán 30 puntos

ACECHADORES										120 PUNTOS / +20 POR MINIATURA
Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERÍA	LIGERA	6	3	2	1	2	2	1	2	LÍDER

REGLAS ESPECIALES FLANQUEO, ANDANADA 1 (15")

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 12 MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.

MANADA DE BESTIAS FERAS										90 PUNTOS / +80 POR MINIATURA
Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
CABALLERÍA	LIGERA	8	1	2	6	4	2	1	0	-

REGLAS ESPECIALES FLANQUEO, FERAL, OPORTUNISTAS, IMPACTO (3)

REGIMIENTO

ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA

- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +80 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.

HUSCARL

140 PUNTOS / +25 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ESCUDO, ARMAS ARROJADIZAS

Veteranos de las incursiones: SI EL EJÉRCITO TIENE UN JARL O UN KONUNGYR, ESTE REGIMIENTO CUENTA COMO SI ESTUVIERA SIEMPRE A RANGO DE MANDO DEL JARL O EL KONUNGYR.

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 ELLAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.

Cualquier regimiento de Huscarl puede incluir UN oficial de los listados por su coste en puntos:

Thegn 40 puntos Escaldo 20 puntos

TROLLS

180 PUNTOS / +45 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (2), OLVIDADIZO

Tejido Regenerativo: Cada vez que UNA MINIATURA de este Regimiento sufra una Herida tira un dado. Con un resultado de «1» ignora esa Herida..

Resistencia Preternatural: Las Miniaturas enemigas no pueden infligir Ataques de Impacto contra una miniatura con esta Regla Especial.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +45 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 12 MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.



ARCOS ELEGIDOS

180 PUNTOS / +40 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ANDANADA 2 (18", TIRO PRECISO)

Rastreadores Expertos: Las Miniaturas de Arcos elegidos en este Regimiento cuentan como dos Miniaturas a efectos de Captura de Objetivos.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +40 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.

VALQUIRIAS

160 PUNTOS / +30 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ESCUDO, BENDITO, DEVOTO

Doncellas lanceras: Las Valquirias de este Regimiento 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.

UGR

100 PUNTOS / +85 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (2), INTREPIDO, IMPACTO (2)

REGIMIENTO

ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA

- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +85 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 2 O MÁS MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES ASCENDIDA A LÍDER SIN COSTE ADICIONAL.

ULFHEDNAR

150 PUNTOS / +35 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERÍA	LIGERA	6	1	2	3	2	4	2	1	LÍDER

REGLAS ESPECIALES RÁFAGA, CAÍDA LETAL

Ataque Salvaje: Este Regimiento ignora el paso «Eliminar Fichas de Bajas» de su Activación cada ronda. Además, este Regimiento no puede usar la Regla Especial de Facción «Ataque Temerario». En su lugar, este Regimiento se beneficia de los Bonificadores Acumulativos de «Ataque Temerario» igual al número de Fichas de Bajas asignadas a él.

Rápido, Salvaje y Mortal: Este Regimiento añade +2 a su Característica de Marcha cuando realiza una Acción de Carga que haga objetivo a un Regimiento Enemigo sobre una zona de Objetivo. Además, al final de la Activación de este Regimiento, si una Miniatura de este Regimiento aún está trabado con al menos un Regimiento Enemigo, todas las Miniaturas de este Regimiento pueden mover hasta 2", siguiendo las reglas de "Maniobras durante el Combate".

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.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.

Cualquier regimiento de Ulfhednar puede incluir UN oficial de los listados por su coste en puntos:

Salvaje 45 puntos

BEARSARKS

170 PUNTOS / +40 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (2)

Ataque Salvaje: Este Regimiento ignora el paso «Eliminar Fichas de Bajas» de su Activación cada ronda. Además, este Regimiento no puede usar la Regla Especial de Facción «Ataque Temerario». En su lugar, este Regimiento se beneficia de los Bonificadores Acumulativos de «Ataque Temerario» igual al número de Fichas de Bajas asignadas a él.

Ferocidad desenfrenada: Este Regimiento puede repetir las tiradas para impactar fallidas y obtiene la Regla Especial Imparable al atacar a miniaturas de tamaño 2 o más.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN 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 ELLAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.



HOMBRES LOBO

120 PUNTOS / +90 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
CABALLERÍA	LIGERA	7	1	2	6	5	3	2	1	-

REGLAS ESPECIALES IMPONENTE, FERAL, RÁFAGA

Varulv: Las Fichas de Bajas generadas como resultado de Bajas infligidas por este Regimiento se asignan a este Regimiento en su lugar. Cuando este Regimiento elimina Fichas de Baja durante el paso «Eliminar Fichas de Baja», este Regimiento se Cura inmediatamente 1 Herida por cada Ficha de Baja eliminada de esta forma. Además, este Regimiento siempre puede Curarse con esta habilidad aunque esté quebrado.

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.

MANADA DE BESTIAS GOLTR

120 PUNTOS / +100 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES BRUTAL IMPACTO 1, IMPACTO 3, ROMPELINEAS

¡Estampida! Al final de la Activación de este Regimiento, si las Miniaturas con esta Regla Especial están trabadas con algún Regimiento Enemigo, cada Miniatura con esta Regla Especial causa 2 Impactos a un Regimiento con el que esté trabado. Estos Impactos adicionales no se benefician de ninguna de las Reglas Especiales del Regimiento e Impactan automáticamente.

REGIMIENTO

ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA

• PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +100 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.

ACEROS ELEGIDOS

140 PUNTOS / +35 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ARMAS ARROJADIZAS, ROMPELINEAS

Veteranos de las incursiones: SI EL EJÉRCITO TIENE UN JARL O UN KONUNGYR, ESTE REGIMIENTO CUENTA COMO SI ESTUVIERA SIEMPRE A RANGO DE MANDO DEL JARL O EL KONUNGYR.

Hermanos de batalla: Mientras este REGIMIENTO ESTÉ A RANGO DE MANDO DE UN REGIMIENTO DE PERSONAJE, AÑADE +1 A SU CARACTERÍSTICA DE CHOQUE Y GANA LA REGLA ESPECIAL IMPARABLE.

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.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 8 MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES ASCENDIDA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.

Cualquier regimiento de Aceros elegidos puede elegir UN oficial de los listados por su coste en puntos:

Thegn 40 puntos Skald 20 puntos

JOTNAR DE MONTAÑA

360 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
MONSTRUO	PESADA	7	1	3	12	9	3	3	0	-
Perfil herido		7	1	2	16	9	3	2	0	-

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

HERIDO HENDIDURA (2), ENDURECIDO (1), TERRORÍFICO (1), IMPACTO (8)

REGIMIENTO

ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.



JOTNAR DE HIELO

420 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
MONSTRUO	PESADA	7	1	3	10	8	4	3	2	-
Perfil Herido		5	1	2	14	9	4	2	2	-

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (3), TERRORÍFICO (1), MAGO (4), IMPARABLE, IMPACTO (5)

HERIDO HENDIDURA (3), TERRORÍFICO (1), MAGO (4), IMPARABLE, IMPACTO (7)

REGIMIENTO

ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

ANTES DE REALIZAR SU PRIMERA ACCIÓN, ESTE REGIMIENTO PUEDE REALIZAR UNA ACCIÓN DE LANZAMIENTO DE CONJUROS COMO SI FUESE UN PERSONAJE

El Jotnar de Hielo tiene acceso a los siguientes conjuros:

Armadura de Hielo

Tormenta helada

Encerrar

JOTNAR DE MAR

420 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	Miniaturas de mando
MONSTRUO	PESADA	7	3	3	12	9	3	3	2	-
Perfil herido		5	2	2	16	8	3	2	2	-

EVENTO DE ROBO REGENERACIÓN (3)

HERIDO REGENERACIÓN (2)

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (2), TERRORÍFICO (1), CAZADOR DE ENGENDROS, APOYO, IMPACTO (6), ANDANADA (6), RANGO 8", PENETRACIÓN DE ARMADURA (1))

HERIDO HENDIDURA (2), TERRORÍFICO (2), CAZADOR DE ENGENDROS, APOYO, IMPACTO (8), ANDANADA (4, RANGO 8", PENETRACIÓN DE ARMADURA (1))

REGIMIENTO

ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

