

# II CONQUEST FIRST BLOOD



## OLD DOMINION 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 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.

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.

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

## REGIMIENTOS

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

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

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

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

FINALMENTE, PUEDES COMPRAR MINIATURAS ADICIONALES PARA TUS REGIMIENTOS, SI LA OPCIÓN

## REGLAS DE FACCIÓN

### RECIPIENTE ANIMADO

TODOS LOS REGIMIENTOS/MINIATURAS DE ESTE EJÉRCITO CON LA REGLA ESPECIAL «RECIPIENTE ANIMADO» NO PUEDEN REALIZAR UNA ACCIÓN DE INSPIRACIÓN.

SIN EMBARGO, LOS REGIMIENTOS RECIBEN LOS BENEFICIOS DE LA INSPIRACIÓN CUANDO COMPLETAN UNA CARGA CON ÉXITO O DE CUALQUIER OTRA REGLA ESPECIAL QUE LES PERMITIRÍA CONTAR COMO INSPIRADOS. ADEMÁS, LOS REGIMIENTOS CON LA REGLA ESPECIAL RECIPIENTE ANIMADO NO TIENEN UNA CARACTERÍSTICA DE RESOLUCIÓN Y SIEMPRE SE CONSIDERAN COMO SI HUBIERAN SUPERADO CUALQUIER PRUEBA DE MORAL O CARACTERÍSTICA DE RESOLUCIÓN.

UNA MINIATURA DE PERSONAJE CON LA REGLA ESPECIAL RECIPIENTE ANIMADO NO CONFIERE SU CARACTERÍSTICA DE RESOLUCIÓN A LOS REGIMIENTOS DENTRO DE SU ALCANCE DE MANDO. SIN EMBARGO, LOS REGIMIENTOS CON ESTA REGLA ESPECIAL AÚN PUEDEN QUEBRARSE NORMALMENTE, YA QUE SU FORMACIÓN SE COLAPSA Y LOS SOLDADOS SON DERRIBADOS INDIVIDUALMENTE.

### RECUERDOS DE ANTAÑO

LA MAYORÍA DE LOS REGIMIENTOS DEL EJÉRCITO TIENEN ACCESO A UNA ACCIÓN ESPECÍFICA DE FACCIÓN LLAMADA ACCIÓN "RECUERDOS DE ANTAÑO".

RECUERDOS DE ANTAÑO (ACCIÓN EN COMBATE Y FUERA DE COMBATE): CUANDO UN REGIMIENTO REALIZA UNA ACCIÓN «RECUERDOS DE ANTAÑO», ESE REGIMIENTO ACTIVA SU HABILIDAD DE RECUERDOS DE ANTAÑO COMO SE DESCRIBE EN SU ENTRADA DE LA LISTA DE EJÉRCITO.

EL REGIMIENTO GANA INMEDIATAMENTE LOS BENEFICIOS DE ESE RECUERDOS DE ANTAÑO HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN. TODOS LOS EFECTOS LISTADOS EN EL RECUERDOS DE ANTAÑO SE CONSIDERAN ACTIVOS, Y EL REGIMIENTO RECIBE SUS BENEFICIOS INMEDIATAMENTE.





## QUILIARCA

SIN COSTE

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE INFANTERIA	MEDIA	5	2	3	5	6	-	3	1	7

### REGLAS ESPECIALES RECIPIENTE ANIMADO, HENDIDURA (1)

**Líder de mil:** Cuando este Regimiento de Personaje está al alcance de una Zona de Objetivo, todas las demás Miniaturas Amigas de Legionarios y Guardias Pretorianos de este Ejército cuentan como dos Miniaturas a efectos de Capturar ese mismo Objetivo. Esta regla sólo se aplica mientras las miniaturas estén capturando el mismo objetivo que el Quiliarca.

**Pentarchoi:** Los Regimientos Legionarios y de la Guardia Pretoriana en este Ejército reciben un Portaestandarte gratis a 6 Miniaturas en vez de 12. Los Regimientos de Legionarios y Guardias Pretorianos con un Portaestandarte siempre cuentan como si estuvieran completamente dentro del Rango de Mando del Quiliarca.

ADemás, CADA MINIATURA DE PERSONAJE, OFICIAL, LÍDER Y PORTAESTANDARTE DE ESTE EJÉRCITO CUENTA COMO DOS MINIATURAS A EFECTOS DE CAPTURA DE OBJETIVOS. LOS LÍDERES DESIGNADOS NO SE BENEFICIAN DE ESTA REGLA ESPECIAL.

**Disciplina Eterna:** 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, las miniaturas de este regimiento obtienen la regla especial Aterrador (1).

### PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO DE UNA MINIATURA
- PUEDE ADQUIRIR HASTA DOS TESOROS A SU COSTE DESIGNADO EN PUNTOS.
- EL REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO AL SIGUIENTE SÉQUITO

Guardia pretoriana de Cápitas

### HABILIDADES DE MANDO

Cada Ronda, el Quiliarca puede utilizar dos habilidades de mando

- Hueso y Piedra Obcecados [Mando]: El Regimiento amigo objetivo de Legionarios o de Guardia Pretoriana puede realizar dos Acciones de Choque durante su siguiente Activación.
- Gloria transitoria [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo gana los beneficios de la Regla Especial Inspirado hasta el final de su siguiente Activación.
- Golpes Oportunos [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo repite las tiradas para impactar fallidas de "6" hasta el final de su siguiente Activación.
- Destellos de una Edad Dorada [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo puede usar su Acción de Recuerdos de Antaño como si fuera un Evento de robo hasta el final de su siguiente Activación.





## ESTRATEGOS

Estrategos (Infantería)	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	SIN COSTE
REGIMIENTO DE PERSONAJE INFANTERÍA	MEDIA	5	1	3	4	5	-	3	1	7	
REGLAS ESPECIALES	RECIPIENTE ANIMADO, ESCUDO										

---

Estrategos (Montado)	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	50 Puntos
REGIMIENTO DE PERSONAJE CABALLERÍA	MEDIA	7	1	1	5	7	-	3	1	7	
REGLAS ESPECIALES	RECIPIENTE ANIMADO, ESCUDO, IMPACTO BRUTAL (2), IMPACTO (3)										

**Comitiva Inmortal:** Cada vez que una miniatura de Athanatoi o Guardia Varangiana de este Ejército sufra una Herida, tira un dado. Con un resultado de "1" ignora esa Herida.

**Orgullo de Capitas:** Cada vez que una miniatura de Kataphraktos de este Ejército sufra una Herida, tira un dado. Con un resultado de «1» ignora esa Herida.

**Disciplina Eterna:** 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. Además, las Miniaturas de este Regimiento de Personaje ganan la Regla Especial Terrorífico (1).

**Líder de Legiones:** Cuando este Regimiento de Personaje está al alcance de una Zona de Objetivo, todas las demás Miniaturas Amigas de Athanatoi y de la Guardia Varangiana de este Ejército cuentan como dos Miniaturas a efectos de Capturar ese mismo Objetivo. Esta regla sólo se aplica mientras las miniaturas estén capturando el mismo objetivo que el Estrategos.

**Comandante Sin Par:** Esta Miniatura de Personaje puede usar sus Habilidades de [Mando] en cualquier momento durante su Activación después de que el paso de Evento de Robo haya concluido. Este Personaje no puede interrumpir una Acción para usar una Habilidad de [Mando]. Esta Miniatura de Personaje no necesita usar sus dos Habilidades [de Mando] al mismo tiempo. En su lugar, puede optar por usarlas en diferentes momentos durante su Activación.

### PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO DE UNA MINIATURA
- PUEDE ADQUIRIR HASTA DOS TESOROS A SU COSTE DESIGNADO EN PUNTOS.
- EL REGIMIENTO DE PERSONAJE "ESTRATEGOS (INFANTERÍA)" TIENE ACCESO AL SIGUIENTE SÉQUITO  
Guardia pretoriana de Cápitax

### HABILIDADES DE MANDO

Cada Ronda, el Estrategos puede utilizar dos habilidades de mando

- Gloria transitoria [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo gana los beneficios de la Regla Especial Inspirado hasta el final de su siguiente Activación.
- Destellos de una Edad Dorada [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo puede usar su Acción de Recuerdos de Antaño como si fuera un Evento de robo hasta el final de su siguiente Activación.
- Reagrupar [Mando]: El Regimiento Amigo objetivo puede realizar inmediatamente una Acción fuera de secuencia de Reforma de Combate. Esta Acción puede realizarse incluso si el Regimiento objetivo ya ha sido Activado. Si el Regimiento objetivo no se ha Activado ya, entonces no cuenta como que se ha Activado después de realizar esta Acción.

## HIERODIACONO

SIN COSTE

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

### REGLAS ESPECIALES RECIPIENTE ANIMADO, SACERDOTE(5)

**Disciplina Eterna:** 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. Además, las Miniaturas de este Regimiento de Personaje ganan la Regla Especial Terrorífico (1).

**Cazadores de Almas:** Las bajas infligidas por las miniaturas Canéfora de este ejército no generan fichas de baja.

**Avatares de la Caza:** Las Miniaturas de Cariátides de este Ejército repiten las tiradas fallidas para Impactar contra Regimientos Enemigos dentro de una Zona de Objetivo.

En cada Ronda, el Hierodiacono puede utilizar una Habilidad de Mando:

- **Destellos de una Edad Dorada [Mando]:** El Regimiento Amigo objetivo puede usar su Acción de Recuerdos de Antaño como si fuera un Evento de robo hasta el final de su siguiente Activación.
- **Visaje impío [Mando]:** El Regimiento Amigo objetivo gana la Regla Especial Bendito hasta el final de su siguiente Activación.

### PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO DE UNA MINIATURA
- EL REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO AL SIGUIENTE SÉQUITO

#### Cultistas

- PUEDE ADQUIRIR UN TESORO A SU COSTE DESIGNADO EN PUNTOS.
- EL HIERODIACONO TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES CONJUROS

#### Obligaciones

#### Aura de Malicia



## ARCHIMANDRITA

SIN COSTE

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

REGLAS ESPECIALES      RECIPIENTE ANIMADO, SACERDOTE (6), DEVOTO

**Erudito de lo Profano:** Los Regimientos de Kheres y Moroi en este Ejército ganan la Regla Especial Sacerdote (+1). Además los Regimientos Kheres y Moroi en este Ejército siempre cuentan como que están dentro del rango de Mando del Archimandrita.

**Disciplina Eterna:** 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. Además, las Miniaturas de este Regimiento de Personaje ganan la Regla Especial Terrorífico (1).

**Devoto de Hazlia:** Este Regimiento de personaje puede realizar dos Acciones de Lanzar Conjuros por Activación. El Regimiento de personaje no puede lanzar el mismo Conjuro más de una vez por Activación.

En cada Ronda, el Archimandrita puede utilizar una Habilidad de Mando:

- **Destellos de una Edad Dorada [Mando]:** El Regimiento Amigo objetivo puede usar su Acción de Recuerdos de Antaño como si fuera un Evento de robo hasta el final de su siguiente Activación.
- **Plegaria Blasfema [Mando]:** El Regimiento Amigo objetivo puede realizar una Acción de Lanzamiento de Conjuros gratuita durante su siguiente Activación. Un Regimiento no puede realizar más de una Acción de Lanzamiento de Conjuros durante su Activación como resultado de esta Habilidad [Mando].

### PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO DE UNA MINIATURA
- EL REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO AL SIGUIENTE SÉQUITO  
Kheres
- PUEDE ADQUIRIR UN TESORO A SU COSTE DESIGNADO EN PUNTOS.
- EL HIERODIACONO TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES CONJUROS

Esencia resonante

Necrosis

Ecós pasados

## CONJUROS

### HIERODIACONO

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
Obligaciones	10"	2	HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO AMIGO DENTRO DEL ALCANCE DE UNA ZONA DE OBJETIVO. CUANDO UN REGIMIENTO ENEMIGO REALIZA UN CONJURO CONTRA ESE REGIMIENTO NECESITARÁ UN ÉXITO ADICIONAL PARA LANZAR ESA CONJURO HASTA EL FINAL DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN DEL HIERODIACONO.
Aura de Malicia	10"	3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA LA REGLA ESPECIAL DEL PAVOR HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.

### ARCHIMANDRITA

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
Esencia resonante	12"	3	EL REGIMIENTO OBJETIVO AMIGO CURA 2+X HERIDAS, DONDE X ES EL NÚMERO DE FICHAS DE BAJA QUE TIENE EL REGIMIENTO OBJETIVO.
NECROSIS	8"	3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA AURA DE MUERTE (+2).
ECOS PASADOS	8"	3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO PUEDE USAR SU ACCIÓN DE MEMORIAS DE ANTAÑO COMO SI FUERA UN EVENTO DE ROBO HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.

### KHERES

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
MIASMA BLASFEMO	10"	2	UNA SOLA MINIATURA QUE NO SEA PERSONAJE, OFICIAL O MONSTRUO PIERDE SU ALCANCE DE TRABADO HASTA EL FINAL DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN DE SU REGIMIENTO. EL REGIMIENTO NO NECESITA TENER LÍNEA DE VISIÓN A LA MINIATURA OBJETIVO.
LOCURA	8"	3	INFLIGE 2 IMPACTOS POR ÉXITO. EL REGIMIENTO ENEMIGO OBJETIVO HACE TIRADAS DE DEFENSA USANDO SU CARACTERÍSTICA DE RESOLUCIÓN MÁS BAJA SIN MODIFICAR EN VEZ DE SU CARACTERÍSTICA DE DEFENSA. LAS HERIDAS CAUSADAS POR ESTE HECHIZO NO ACTIVAN PRUEBAS DE MORAL.

### MOROI

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
PYROSIS	PROPIO"	3	ESTE REGIMIENTO GANA AURA DE MUERTE (6) HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.
CENIZAS A LAS CENIZAS	PROPIO	3	ESTE REGIMIENTO PUEDE REALIZAR INMEDIATAMENTE UNA ACCIÓN DE RETIRADA SIN QUEDAR QUEBRADO.



## 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.

### OPTIO

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas
OPTIO	OFICIAL INFAN- TERIA	MEDIA	5	1	2	3	3	-	2	1	5	RAFAGA, ESCUDO, RECIPIENTE ANIMADO

Marcha interminable [Mando]: Haz Objetivo a un regimiento amigo de Legionarios o Guardia Pretorian. Cada miniatura de ese regimiento suma +2 a sus característica de marcha hasta el final de su siguiente activación.

### CENOTAFIO OSCURO

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas
CENOTAFIO OSCURO	OFICIAL INFAN- TERIA	MEDIA	5	2	2	2	4	-	2	1	5	RECIPIENTE ANIMADO, TERRORIFICO (1)

Lipsana: El Regimiento al que Pertenece esta miniatura siempre tiene activo el beneficio de Recuerdos de Antaño.

### RELICARIO PROFANO

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas
RELICARIO PROFANO	OFICIAL INFANTE	MEDIA	5	2	2	4	4	-	2	1	5	RECIPIENTE ANIMADO, TERRORIFICO (1)

Vigilia Interminable [Mando]: El Regimiento de Infantería objetivo Amigo de Infantería gana los beneficios de la Regla Especial Inspirado hasta el final de su siguiente Activación.

### HETAUROS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas
HETAUROS	OFICIAL CABALLE- RIA	MEDIA	7	1	3	5	5	-	3	1	5	

Reglas Especiales RECIPIENTE ANIMADO, HENDIDURA(1), IMPACTO BRUTAL(2), IMPACTO (3), ESCUDO

Caballeros de un Pasado Antiguo: Las miniaturas de este regimiento obtienen la regla especial «Arrasar».

## TESOROS

### ESTANDARTES

#### Labarón santificado 35 puntos

LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE OBTIENEN LA REGLA ESPECIAL BENDITO. ADEMÁS, LOS REGIMIENTOS ENEMIGOS A 10» O MENOS DEL LABARÓN PIERDEN LA REGLA ESPECIAL BENDITO.

#### Estandarte Caelestino: 35 puntos

LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE SIEMPRE CUENTAN COMO INSPIRADAS.

#### Legio I 'Primigenia' 30 puntos

LAS MINIATURAS DE LÍDER Y PORTAESTANDARTE DE LOS REGIMIENTOS DE LEGIONARIOS Y GUARDIA PRETORIANA CUENTAN COMO DOS MINIATURAS A EFECTOS DE CAPTURA DE OBJETIVOS.

### ARMADURAS

#### Armadura Aventina 25 puntos

ESTA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL ENDURECIDO (+1).

#### Coraza de la sombra de Hazlia 20 puntos

LAS MINIATURAS ENEMIGAS QUE REALICEN UNA ACCIÓN DE SALVA CONTRA ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE SUFREN UNA PENALIZACIÓN DE -1 A SU CARACTERÍSTICA DE VOLEA, HASTA UN MÍNIMO DE 1, MIENTRAS DURE ESA ACCIÓN DE SALVA.

#### Armadura del santo viviente 20 puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LAS REGLAS ESPECIALES CONTRAATAQUE Y GOLPES CENTELLEANTES.

### ARMAS

#### Daga de severiano 30 puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE OBTIENE LAS REGLAS ESPECIALES RAFAGA, FILO MORTAL Y BLOQUEO.

#### Skofnung 30 puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LAS REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (+1) Y ROMPE LÍNEAS.

#### Anastegma, Marca de los infeles 25 puntos

CADA VEZ QUE UN REGIMIENTO ENEMIGO FALLA UNA TIRADA DE DEFENSA CONTRA UN IMPACTO CAUSADO POR LA MINIATURA DE PERSONAJE CON ESTE TESORO, LA HERIDA INFLIGIDA CUENTA COMO DOS A EFECTOS DE CHEQUEOS DE MORAL.

### ARCANO

#### Sacramento profano 35 puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE PUEDE SELECCIONAR REGIMIENTOS AMIGOS COMO OBJETIVO DE SUS CONJURIOS, QUE TENGAN UN ALCANCE DISTINTO DE PROPIO, INCLUSO SI ESE REGIMIENTO ESTARÍA NORMALMENTE FUERA DEL ALCANCE DE LA INCANTACIÓN.

#### Humilde devoto 15 puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE PUEDE REPETIR CUALQUIER TIRADA FALLIDA DE "6" AL REALIZAR ACCIONES DE CONJURO.





## SÉQUITO

ESTAS OPCIONES PUEDEN SER ELEGIDAS POR CUALQUIER REGIMIENTO DE PERSONAJE, 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 REGIMENTOS 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 PRETORIANA DE CAPITAS

25 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas especiales
INFANTERÍA	*	1	2	2	2	-	2	1	ESCUDO, HENDIDURA (1), RECIPIENTE ANIMADO

### ATHANATOI DE CAPITAS

30 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
INFANTERÍA	*	1	3	2	2	-	2	1	RAFAGA, RECIPIENTE ANIMADO

### GUARDIA VARENGA DE CAPITAS

25 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
INFANTERÍA	*	1	3	1	3	-	3	1	RECIPIENTE ANIMADO, HENDIDURA(2), TENAZ

### CULTISTAS

15 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
INFANTERÍA	*	2	1	1	2	3	2	1	ANDANADA (1) (10"), CAÍDA LETAL, OLVIDADIZO

**Anatema Líquido:** Cuando un Regimiento Enemigo sufre algún Impacto de una Acción de salva realizada por este Regimiento, suma 2 al total de Impactos recibidos de la Regla Especial Aura de Muerte (X) por el regimiento objetivo hasta el final de la siguiente Activación de ese Regimiento. Además, cualquier Regimiento Enemigo que sufra algún Impacto pierde la Regla Especial Bendito hasta el final de la Ronda.

### KHERES

20 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
INFANTERÍA	*	2	1	1	2	-	1	2	RECIPIENTE ANIMADO, ANDANADA 2 (10"), TIRO CERTERO), SACERDOTE (3), TERRORÍFICO(1)





## REGIMIENTOS

### LEGIONARIOS

90 PUNTOS/ +10 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES      RECIPIENTE ANIMADO, ESCUDO, APOYO

**Recuerdos de antaño:** LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO DENTRO DEL ALCANCE DE UN OBJETIVO NO PUEDEN SER BLANCO DE ATAQUES DE IMPACTO HASTA EL FINAL DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN DEL REGIMIENTO.

### REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +10 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO LLEGA A 12 MINIATURAS, UNA DE ELLAS PROMOCIONA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.

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

Cenotafio Oscuro	35 puntos	Optio	30 puntos
Relicario profano	35 puntos		

### GUARDIA PRETORIANA

130 PUNTOS / +25 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES      RECIPIENTE ANIMADO, ESCUDO

**Recuerdos de antaño:** TÁCTICA DE MURO DE ESCUDOS

**Táctica de muro de escudos:** MIENTRAS ESTE REGIMIENTO ESTÁ TRABANDO EN COMBATE A UN REGIMIENTO ENEMIGO, SI OTRO REGIMIENTO AMIGO REALIZA UNA ACCIÓN DE RETIRADA NO RECIBE NINGÚN ATAQUE DE OPORTUNIDAD Y NO SE QUIEBRA.

### REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +25 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO LLEGA A 8 MINIATURAS, UNA DE ELLAS PROMOCIONA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.

Cualquier regimiento de Guardia pretoriana puede elegir UN oficial de los listados por su coste en puntos::

Cenotafio Oscuro	35 puntos
Relicario Profano	35 puntos



## ATHANATOI

150 PUNTOS / +30 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES RECIPIENTE ANIMADO, RÁFAGA

Recuerdos de antaño: LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO GANAN LA REGLA ESPECIAL CONTRAATAQUE

Deber Inmortal: Si tu Ejército contiene un Estrategos, entonces los Regimientos Athanatoi siempre cuentan como si estuvieran dentro del rango de Mando del Estrategos.

## REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +30 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO LLEGA A 8 MINIATURAS, UNA DE ELLAS PROMOCIONA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.

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

Cenotafio oscuro 35 Puntos

## GUARDIA VARANGIANA

170 PUNTOS / +35 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de Mando
INFANTERÍA	PESADA	5	1	3	1	3	-	3	1	LÍDER

REGLAS ESPECIALES RECIPIENTE ANIMADO, HENDIDURA (2), TENAZ

Recuerdos de antaño: LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO GANAN LAS REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (+1) Y HOJAS MORTALES.

## REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUDING A LEADER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +35 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO LLEGA A 8 MINIATURAS, UNA DE ELLAS PROMOCIONA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.

Cualquier regimiento de Guardia Varangiana puede elegir UN oficial de los listados por su coste en puntos::

Cenotafio oscuro 35 Puntos

**MOROI**

165 PUNTOS / +30 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERÍA	MEDIA	7	1	2	2	2	-	1	2	-

REGLAS ESPECIALES      RECIPIENTE ANIMADO, SACERDOTE (3), TERRORÍFICO(1)

Recuerdos de antaño: Las MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO GANAN LAS REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1) Y SACERDOTE (+2).

Este Regimiento puede realizar una acción de lanzar conjuro durante su activación. El líder designado será el origen de la acción a todos los efectos de realizarla.

**REGIMIENTO**

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

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

Pyrosis

Cenizas a las cenizas

**KHERES**

155 PUNTOS / +30 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES      RECIPIENTE ANIMADO, ANDANADA 2 (10", TIRO CERTERO), SACERDOTE (3), TERRORÍFICO(1)

Recuerdos de antaño: Las MINIATURAS EN ESTE REGIMIENTO GANAN LA REGLA ESPECIAL SACERDOTE(+2).

Este Regimiento puede realizar una acción de lanzar conjuro durante su activación. El líder designado será el origen de la acción a todos los efectos de realizarla.

**REGIMIENTO**

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

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

Miasma Blasfemo

Locura



**KATAPHRAKTOI**

140 PUNTOS / +85 POR MINIATURA

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

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

Recuerdos de antaño: LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO GANAN LA REGLA ESPECIAL IMPACTO (+2) Y TERRORÍFICO (1).

**REGIMIENTO**

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES A UN COSTE DE +85 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO LLEGA A 2 MINIATURAS, UNA DE ELLAS PROMOCIONA A LÍDER SIN COSTE ADICIONAL.
- SI EL REGIMIENTO LLEGA A 3 MINIATURAS, UNA DE ELLAS PROMOCIONA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.

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

Hetairos                      110 Puntos

**GOLEMS DE HUESO**

140 PUNTOS / +120 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
BRUTO	PESADA	6	1	2	4	6	-	3	0	-

REGLAS ESPECIALES      RECIPIENTE ANIMADO, HENDIDURA (2), AURA DE MUERTE (6), ENDURECIDO (1), TERRORÍFICO (1), IMPACTO (2)

Recuerdos de antaño: LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO A RANGO DE UN OBJETIVO CUENTAN COMO SEIS MINIATURAS A EFECTOS DE CAPTURAR ESE OBJETIVO.

**REGIMIENTO**

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

### CARIÁTIDES

120 PUNTOS / +100 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	
BRUTO	MEDIA	6	2	2	4	6	-	3	1	-

Miniaturas de mando

### REGLAS ESPECIALES

RECIPIENTE ANIMADO, ANDANADA 3 (12" PENETRACIÓN DE ARMADURA 2, TIROS MORTALES), TERRORÍFICO (1), IMPACTO (2)

**Recuerdos de antaño:** LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO GANAN LA REGLA ESPECIAL TIRO PRECISO.

### REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES A UN COSTE DE +100 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.

### CANÉFORAS

130 PUNTOS / +110 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	
BRUTO	PESADA	6	1	3	4	6	-	3	2	-

Miniaturas de mando

### REGLAS ESPECIALES

RECIPIENTE ANIMADO, RÁFAGA, HENDIDURA (1), ENDURECIDO (1), BENDITO, TERRORÍFICO (1), IMPACTO (2)

**Recuerdos de antaño:** LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO GANAN LA REGLA ESPECIAL GOLPES IMPECABLES.

### REGIMIENTO

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

### BUCCEPHALOI

150 PUNTOS / +130 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	
BRUTO	MEDIA	6	2	2	4	6	-	3	1	-

Miniaturas de mando

### REGLAS ESPECIALES

RECIPIENTE ANIMADO, IMPACTO BRUTAL (1), HENDIDURA (3), IMPARABLE, IMPACTO (2)

**Recuerdos de antaño:** LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO GANAN LA REGLA ESPECIAL IMPACTO BRUTAL (+1) E IMPACTO (+2) HASTA EL FINAL DE SU ACTIVACIÓN.

**Gui de lo profano:** CUANDO ESTE REGIMIENTO SEA OBJETIVO DE UN CONJURO DE UN HIERODIACONO, LOS REGIMIENTOS AMIGOS A RANGO DE MANDO DE ESTE REGIMIENTO SE VEN AFECTADOS POR EL CONJURO.

### REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES A UN COSTE DE +130 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.



## CULTISTAS

120 PUNTOS / +20 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES      **ANDANADA (1) (10''), CAÍDA LETAL, OLVIDADIZO**

**Anatema Líquido:** Cuando un Regimiento Enemigo sufre algún Impacto de una Acción de salva realizada por este Regimiento, suma 2 al total de Impactos recibidos de la Regla Especial Aura de Muerte(X) por el regimiento objetivo hasta el final de la siguiente Activación de ese Regimiento. Además, cualquier Regimiento Enemigo que sufra algún Impacto pierde la Regla Especial Bendito hasta el final de la Ronda.

### REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUDING A LEADER.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES A UN COSTE DE +20 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.

## HASHASHIN

140 PUNTOS / +20 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES      **HENDIDURA (1)**

**Asesinós Profanos:** CUANDO ESTE REGIMIENTO REALIZA UNA ACCIÓN DE ACOMETIDA CONTRA UN REGIMIENTO PERSONAJE O UN REGIMIENTO ENEMIGO CON ALGUNA FICHA DE BAJA ASIGNADA A ÉL, PUEDES REPETIR TODAS LAS TIRADAS DE IMPACTO FALLIDAS.

### REGIMIENTO

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

### CENTAUROS KERYKES

150 PUNTOS / +90 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
CABALLERÍA	MEDIA	8	2	2	4	6	-	3	1	-

#### REGLAS ESPECIALES

RECIPIENTE ANIMADO, FORMACIÓN FLUIDA, TIRO CERTERO, ANDANADA (3) (12"; PENETRACIÓN DE ARMADURA(1), TIROS MORTALES), IMPACTO (2)

**Recuerdos de antaño:** LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO GANAN LA REGLA ESPECIAL ANDANADA (+1).

#### REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES A UN COSTE DE +100 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.

### CENTAUROS PRODROMOI

130 PUNTOS / +100 POR MINIATURA

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

#### REGLAS ESPECIALES

RECIPIENTE ANIMADO, HENDIDURA (1), FORMACIÓN FLUIDA, IMPACTO (2), ESCUDO

**Recuerdos de antaño:** LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO GANAN LA REGLA ESPECIAL IMPACTO BRUTAL (1) Y IMPACTO (+2).

**Vanguardia:** Durante la primera Ronda de la Batalla, este Regimiento puede realizar una Acción de Marcha fuera de secuencia de hasta 5" durante su Activación. Este Regimiento no puede entrar en el rango de trabado de una miniatura Enemiga como resultado de esta Regla Especial.

#### REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES A UN COSTE DE +100 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.

