

II CONQUEST FIRST BLOOD



SORCERER KINGS Army List



LISTA DE EJÉRCITO

LAS REGLAS A CONTINUACIÓN TE ENSEÑARÁN CÓMO LAS MINIATURAS Y LAS PARTIDAS DE GUERRA INTERACTÚAN ENTRE ELLAS Y SU ENTORNO. ÉSTOS 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 DÉBILES 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 SACADA DE LA LISTA DE EJÉRCITO DE LAS DISPONIBLES EN CADA UNA DE LAS FACCIÓNES. DEBES INCLUIR UN REGIMIENTO DE PERSONAJE, Y TANTOS OFICIALES Y REGIMIENTOS REGULARES COMO PREFIERAS DENTRO DEL VALOR EN PUNTOS ESTABLECIDO TENIENDO EN CUENTA LAS SIGUIENTES REGLAS:

REGIMIENTOS DE PERSONAJE

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

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

OFICIALES

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

UNA MINIATURA DE OFICIAL PUEDE SER AÑADIDA A.

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

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

REGIMIENTOS

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

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

ALLÍ TAMBIÉN PODRÁS VER SI EL REGIMIENTO TIENE UN LÍDER O LA OPCIÓN DE COMPRAR UNO, SI NO, ENTONCES UN 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 TIENEN EN

CUENTA LOS 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:

CANALIZACIÓN ELEMENTAL

LAS MINIATURAS DE ESTE EJÉRCITO PUEDEN TENER LAS REGLAS ESPECIALES NACIDO DE LAS LLAMAS O NACIDO DEL AIRE. LAS MINIATURAS CON LA REGLA ESPECIAL NACIDO DE LAS LLAMAS SE CONSIDERAN DEL MISMO ELEMENTO QUE LOS CONJUROS DE LA CORTE DEL FUEGO. DEL MISMO MODO, LAS MINIATURAS CON LA REGLA ESPECIAL NACIDO DEL AIRE SE CONSIDERAN DEL MISMO ELEMENTO QUE LOS CONJUROS DE LA CORTE DEL AIRE Y ASÍ SUCESIVAMENTE.

CUANDO UNA MINIATURA DE PERSONAJE AMIGO REALIZA MEDIANTE UNA ACCIÓN DE LANZAMIENTO DE CONJUROS UN CONJURO

DE UNA CORTE, TRATA UN DADO DE HECHIZO FALLIDO COMO UN ÉXITO POR CADA REGIMIENTO AMIGO QUE CONTENGA AL MENOS UNA MINIATURA DEL MISMO ELEMENTO QUE LA CORTE A LA QUE PERTENECE EL CONJURO A 10" O MENOS

DEL HECHICERO.

EL MEJOR DE LOS RAJAKUR

ESTE EJÉRCITO PUEDE INCLUIR UN SARDAR COMO REGIMIENTO DE PERSONAJE ADICIONAL A SU COSTE EN PUNTOS INDICADO. EL SARDAR NO PUEDE SER EL ÚNICO REGIMIENTO DE PERSONAJE EN UN EJÉRCITO..



MAJARAJÁ

SIN COSTE

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

REGLAS ESPECIALES MAGO (6)

Hechicero: Este Regimiento de Personaje puede realizar dos Acciones de Lanzar Conjuros por Activación. El Regimiento de Personajes no puede lanzar el mismo Conjuro más de una vez por Activación. Además, este Regimiento de Personajes puede realizar tres Acciones cada Ronda en lugar de las dos habituales.

Alto Señor de los Elementos: Cuando esta miniatura de Personaje lanza con éxito un Conjuro, los Regimientos con al menos una miniatura del mismo Elemento con ese Conjuro dentro del alcance de la misma Zona de Objetivo que este Regimiento de Personaje ganan la Regla Especial Inspirado hasta el final de la Ronda..

Potenciación: Cuando este Regimiento de Personaje realiza una Acción de Hechizo dirigida a un Regimiento Amigo, lleva la cuenta del número de éxitos obtenidos durante esa Acción. El Líder o Líder en funciones del Regimiento cuenta como X número de Miniaturas más a efectos de Apoderarse de esa Zona de Objetivo donde X es el número de éxitos obtenidos hasta el final de la Ronda..

PERSONAJE

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

Elementales vinculados	Disponible
Cuerpo de Rajakur	Disponible

- PUEDE ADQUIRIR HASTA DOS OBSEQUIOS DE PATRONAJE A SU COSTE EN PUNTOS INDICADO
- EL MAJARAJÁ DEBE SELECCIONAR UNA DE LAS SIGUIENTES CORTES SIN COSTE EN PUNTOS ADICIONAL. CONOCE TODOS LOS CONJUROS DE LA CORTE ELEGIDA.

Corte del Fuego	Corte del aire
Señores del infierno	Regalo del trueno
Renacimiento del fénix	Regalo del rayo

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Majarajá puede utilizar una habilidad de mando

- **Rotura [Mando]:** Apunta a una miniatura amiga dentro del alcance de mando. Hasta el final de la Activación del Regimiento de Personajes, cuando se lance un Conjuro del mismo Elemento que el de la Miniatura objetivo, esa Miniatura se usa para determinar la Línea de Visión y el Alcance de ese Conjuro. Si la miniatura es usada de esta manera, añade un número de éxitos a la Acción de Lanzar Hechizos de esa Incantación igual a la cantidad de Heridas restantes de esa miniatura más uno. Después de lanzar el conjuro, ese Miniatura es eliminado como Baja
- **Desviar [Mando]:** Haz objetivo un regimiento amigo dentro del rango de Mando y del mismo Elemento que los conjuros seleccionados por esta miniatura de Personaje. El Regimiento Objetivo recibe un marcador hasta el final de la Ronda. Cuando un Regimiento con un marcador es seleccionado como Objetivo de un conjuro por un Hechicero Enemigo, retira el Marcador. Ese conjuro cuenta como si hubiera obtenido dos éxitos menos.

FAVORECIDO POR HORMUS (MAHARAJAH)

520 PUNTOS

Mahut (Montura)	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE MONSTRUO	PESADA	6	2	2	10	28	3	3	0	-
REGLAS ESPECIALES	IMPACTO BRUTAL (2), HENDIDURA (1), ENDURECIDO (1), IMPACTO (5), ROMPELINEAS, OLVIDADIZO									

Majarajá (Jinete)	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
REGIMIENTO DE PERSONAJE MONSTRUO	PESADA	-	1	3	5	-	4	-	-	10
REGLAS ESPECIALES	MAGO (6), ANDANADA 4 (15"), PENETRACIÓN DE ARMADURA 1, TIRO PRECISO									

Jinete de Mahut: El Maharajá y el Mahut se consideran como un único Miniatura con dos Perfiles de Característica. Cuando el Maharajá se Activa (se roba su Carta de Mando) realiza Acciones de Regimiento de Personaje usando su Perfil de Característica. Del mismo modo, cuando el Mahut se Activa (se coge su Carta de Mando) realiza Acciones usando su propio Perfil de Característica. Si el Mahut realiza una Acción de Salva o acometida, tanto el Jinete como la Montura pueden realizar esa Acción usando sus respectivos Perfiles de Característica.

CUANDO SE ATACA AL MAHARAJÁ, TODOS LOS ATAQUES SE ASIGNAN CONTRA LA MONTURA (MAHUT) Y SE RESUELVEN UTILIZANDO SU PERFIL DE CARACTERÍSTICAS. EL MAHARAJÁ NO PUEDE SEPARARSE DEL MAHUT Y SI LA MONTURA MUERE, EL MAHARAJÁ TAMBIÉN ES ELIMINADO..

¿Tú y qué ejército?: El Maharajá no puede ser el objetivo de una Acción de ¡Desafío! de otros Oficiales o Regimientos de Personaje.

Posición ventajosa: Añade +3" al alcance de todos los conjuros que lance este regimiento de personajes.

Alto Señor de los Elementos: Cuando esta miniatura de Personaje lanza con éxito un Conjuro, los Regimientos con al menos una miniatura del mismo Elemento con ese Conjuro dentro del alcance de la misma Zona de Objetivo que este Regimiento de Personaje ganan la Regla Especial Inspirado hasta el final de la Ronda..

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA
- PUEDE ADQUIRIR HASTA DOS OBSEQUIOS DE PATRONAJE A SU COSTE EN PUNTOS INDICADO
- EL MAHARAJÁ DEBE SELECCIONAR UNA DE LAS SIGUIENTES CORTES SIN COSTE EN PUNTOS ADICIONAL. CONOCE TODOS LOS CONJUROS DE LA CORTE ELEGIDA.

Corte del Fuego
Señores del infierno
Renacimiento del fénix

Corte del aire
Regalo del trueno
Regalo del rayo

COMMAND ABILITIES

Cada ronda el Maharajá puede utilizar dos habilidades de mando

- Rotura [Mando]: Refiere a la habilidad del mismo nombre del Majarajá
- Saludo con la Mano [Mando]: Objetivo Regimiento Enemigo dentro del Alcance de Mando de este Regimiento de Personaje. Hasta el final de la Ronda, cada vez que este Miniatura de Personaje realice una Acción de Conjuro, el Regimiento Enemigo más cercano dentro de la Línea de Visión de este Regimiento de Personaje sufre 4 Impactos automáticos. Estos Impactos no causan Prueba de Moral.
- Señalar [Mando]: Haz objetivo a un Regimiento Amigo. Hasta el final de la Ronda, se considera que ese Regimiento ha superado cualquier Prueba de Moral o Característica de Resolución.

HECHICERA

SIN COSTE

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

REGLAS ESPECIALES ANDANADA (4) (10", PENETRACIÓN DE ARMADURA 1), MAGO(6)

Hechicero: Este Regimiento de Personaje puede realizar dos Acciones de Lanzar Conjuros por Activación. El Regimiento de Personajes no puede lanzar el mismo Conjuro más de una vez por Activación. Además, este Regimiento de Personajes puede realizar tres Acciones cada Ronda en lugar de las dos habituales. **Marionetas Elementales:** Las Miniaturas Ghol de este Ejército pierden la Regla Especial Feral. Cuando las miniaturas Ghol de este ejército hagan objetivo miniaturas de un regimiento con fichas de baja para una acción de acometida, ganan la regla especial Flurry hasta el final de la ronda.

Espíritus de la Avaricia: Cuando un Regimiento Ghol de este Ejército hace objetivo a un Regimiento Enemigo dentro del alcance de una Zona de Objetivo para una Acción de Carga, el Regimiento gana la Regla Especial Imparable hasta el final de la Ronda.

PERSONAJE

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

Elementales vinculados	Disponible
Cuerpo de Rajakur	Disponible

- PUEDE ADQUIRIR HASTA UN OBSEQUIO DE PATRONAJE A SU COSTE EN PUNTOS INDICADO
- LA HECHICERA DEBE SELECCIONAR UNA DE LAS SIGUIENTES CORTES SIN COSTE EN PUNTOS ADICIONAL. CONOCE TODOS LOS CONJUROS DE LA CORTE ELEGIDA.

Corte de fuego	Corte de aire
Hijos de ceniza y ascuas	Hijos de la tormenta y el viento
Emblema llameante	Emblema refulgente

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda la Hechicera puede utilizar una habilidad de mando

- **Rotura [Mando]:** Apunta a una miniatura amiga dentro del alcance de mando. Hasta el final de la Activación del Regimiento de Personajes, cuando se lance un Conjuro del mismo Elemento que el de la Miniatura objetivo, esa Miniatura se usa para determinar la Línea de Visión y el Alcance de ese Conjuro. Si la miniatura es usada de esta manera, añade un número de éxitos a la Acción de Lanzar Hechizos de ese conjuro igual a la cantidad de Heridas restantes de esa miniatura más uno. Después de lanzar el conjuro, esa Miniatura es eliminada como baja
- **Salvajismo sin sentido [Mando]:** Haz objetivo a un Regimiento Enemigo dentro del rango de Mando. Hasta el final de la Activación del Regimiento Personaje, cuando lances con éxito un conjuro al Regimiento Enemigo seleccionado, lleva la cuenta del número de éxitos. Si se obtienen cuatro o más éxitos, una vez resuelto el Conjuro, todas las Miniaturas Ghol Amigas dentro del Alcance de Combate de las Miniaturas del Regimiento Objetivo hacen inmediatamente una Acción de acometida gratuita y fuera de secuencia contra el regimiento que fue seleccionado por ésta habilidad.

RAJ

SIN COSTE

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

REGLAS ESPECIALES MAGO(5), HENDIDURA (1)

Hechicero: Este Regimiento de Personaje puede realizar dos Acciones de Lanzar Conjuros por Activación. El Regimiento de Personajes no puede lanzar el mismo Conjuro más de una vez por Activación. Además, este Regimiento de Personajes puede realizar tres Acciones cada Ronda en lugar de las dos habituales. Lo mejor que puede comprar el dinero: Las miniaturas de séquito de este regimiento suman +1 a sus características de Choque, Ataques y Heridas. Además, cuando una miniatura de séquito de este regimiento está a distancia de combate de la miniatura de personaje, ésta puede repetir las tiradas de defensa fallidas.

Jaaduee Bled - Hoja Arcana: Al comienzo de la Activación del Regimiento antes de que realice su primera Acción, puedes elegir entre la Característica de Ataque del Raj o su Regla Especial Hechicero (X). Si eliges una, disminuye su valor en hasta tres hasta el final de la Ronda. Luego aumenta el otro en la misma cantidad hasta el final de la Ronda..

PERSONAJE

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

Elementales vinculados	No Disponible
Cuerpo de Rajakur	Disponible

- PUEDE ADQUIRIR HASTA UN OBSEQUIO DE PATRONAJE A SU COSTE EN PUNTOS INDICADO

- EL RAJ DEBE SELECCIONAR UNA DE LAS SIGUIENTES CORTES SIN COSTE EN PUNTOS ADICIONAL. CONOCE TODOS LOS CONJUROS DE LA CORTE ELEGIDA.

Corte de Fuego	Corte de Aire
Fortaleza del Fuego	Fortaleza del aire
Corona llameante	Corona Galvánica

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Raj puede utilizar una habilidad de mando

- **Vientos Favorables [Mando]:** Este Regimiento de Personaje gana la Regla Especial Imparable y añade +2 a su Característica de Marcha..
- **Derviche Arcano [Mando]:** Cuando este Miniatura de Personaje realiza una Acción de Lanzamiento de Conjuros contra un Regimiento dentro de su Alcance de Combate, puede repetir las Tiradas de Lanzamiento de Conjuros fallidas..

SARDAR

70 PUNTOS

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

REGLAS ESPECIALES

Taskmaster: Esta miniatura de Personaje puede adjuntarse a un Regimiento Rajakur como si fuera un Oficial. Si el Jugador desea hacerlo, entonces el Sardar es tratado como un Oficial durante toda la partida y no hace uso de su propia Carta de Mando. Mientras el Sardar sea tratado como un Oficial, cualquier efecto que tenga como objetivo el Regimiento Personaje del Sardar afecta al Regimiento Rajakur al que está adscrito.

Formación cerrada: Las miniaturas amigas de Rajakur en el radio de mando de esta miniatura ganan la regla especial «Endurecido» (+1) mientras esta miniatura esté en el campo de batalla.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA
- PUEDE ADQUIRIR HASTA UN OBSEQUIO DE PATRONAJE A SU COSTE EN PUNTOS INDICADO

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Sardar puede utilizar hasta una habilidad de mando:

- **Muro de Escudos [Mando]:** Haz objetivo a un Regimiento amigo con la Regla Especial Escudo, recibe +1 Defensa hasta el final de Ronda.
- **Reflejo[Mando]:** Cada miniatura del Regimiento amigo Objetivo cuenta como dos a efectos de captura de Objetivos.
- **¡Retirada Táctica! [Mando]:** Haz objetivo a un regimiento amigo, si realiza una Acción de Retirada esta Ronda, no recibe ningún Ataque de Oportunidad y no se Quiebra.

CONJUROS

MAJARAJÁ

Nombre	Rango	Sintonización	Efecto
SEÑORES DEL INFIERNO	8"	3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO CON LA REGLA ESPECIAL NACIDO DE LAS LLAMAS GANA AURA DE MUERTE (4) HASTA EL FINAL DE LA RONDA. SI EL REGIMIENTO OBJETIVO ES UN BRUTO O MONSTRUO Y ESTÁ DENTRO DEL ALCANCE DE UNA ZONA DE OBJETIVO, GANA AURA DE MUERTE (6) EN SU LUGAR.
RENACER DEL FÉNIX	8"	4	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO CON LA REGLA ESPECIAL NACIDO DE LAS LLAMAS SE CURA 3 HERIDAS.
REGALO DEL RAYO	8"	3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO CON LA REGLA ESPECIAL NACIDO DEL AIRE AÑADE +1" A SU DISTANCIA DE CARGA Y GANA LA REGLA ESPECIAL FORMACIÓN FLUIDA HASTA EL FINAL DE LA RONDA.
REGALO DEL TRUENO	8"	3	HAZ OBJETIVO A UN LÍDER O LÍDER DESIGNADO AMIGO. HASTA EL FINAL DE LA RONDA, LAS MINIATURAS ENEMIGAS DENTRO DEL ALCANCE DE COMBATE DE ESA MINIATURA NO CUENTAN PARA LA TOMA DE ZONAS DE OBJETIVO.

HECHICERA

Nombre	Rango	Sintonización	Efecto
HIJOS DE LA CENIZA Y LAS ASCUAS	10"	3	HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO ENEMIGO CON FICHAS DE BAJA. UN REGIMIENTO AMIGO CON LA REGLA ESPECIAL NACIDO DE LAS LLAMAS DENTRO DEL ALCANCE DE COMBATE DEL REGIMIENTO OBJETIVO CURA UN NÚMERO DE HERIDAS IGUAL A LAS FICHAS DE BAJA DEL REGIMIENTO OBJETIVO. EL REGIMIENTO OBJETIVO PIERDE TODAS LAS FICHAS DE BAJA.
EMBLEMA LLAMEANTE	10"	4	EL REGIMIENTO ENEMIGO OBJETIVO SUFRE UN IMPACTO POR ÉXITO. ADEMÁS, HASTA EL FINAL DE LA RONDA, CUANDO UN REGIMIENTO AMIGO CON LA REGLA ESPECIAL NACIDO DE LAS LLAMAS ELIGE A ESE REGIMIENTO COMO OBJETIVO DE UNA ACCIÓN DE CARGA, GANA LA REGLA ESPECIAL IMPARABLE HASTA EL FINAL DE LA RONDA.
HIJOS DE LA TORMENTA Y EL VIENTO	10"	3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO CON LA REGLA ESPECIAL NACIDO DEL AIRE PIERDE INMEDIATAMENTE SU ESTADO DE QUEBRADO.
EMBLEMA REFULGENTE	10"	3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO CON LA REGLA ESPECIAL NACIDO DEL AIRE AÑADE +3" A SU DISTANCIA DE MARCHA PERO NO PUEDE REALIZAR UNA ACCIÓN DE CARGA HASTA EL FINAL DE LA RONDA.

RAJ

Nombre	Rango	Sintonización	Efecto
FORTALEZA DEL FUEGO	8"	2	ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE AÑADE +2" A SU DISTANCIA DE CARGA Y TODAS LAS MINIATURAS DEL REGIMIENTO CUENTAN COMO UNA MINIATURA ADICIONAL A EFECTOS DE CAPTURA DE ZONAS DE OBJETIVO HASTA EL FINAL DE LA RONDA.
CORONA LLAMEANTE	8"	2	LOS REGIMENTOS AMIGOS CON LA REGLA ESPECIAL NACIDO DE LAS LLAMAS , DENTRO DEL ALCANCE DE LA MISMA ZONA DE OBJETIVO QUE ESTA MINIATURA DE PERSONAJE GANAN LA REGLA ESPECIAL AURA DE MUERTE (4) HASTA EL FINAL DE LA RONDA.
CORONA GALVÁNICA	8"	3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO REPITE LAS TIRADAS DE IMPACTO FALLIDAS DE «6» AL REALIZAR ACCIONES DE ACOMETIDA O SALVA HASTA EL FINAL DE LA RONDA.
FORTALEZA DEL AIRE	8"	3	EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO CON LA REGLA ESPECIAL NACIDO DEL AIRE AÑADE +1 A SU DEFENSA O +1 A SU CARACTERÍSTICA DE EVASIÓN HASTA EL FINAL DE LA RONDA.

REGALOS DE PATRONAJE

ARMADURAS

KARANA 30 PUNTOS
MIENTRAS LAS MINIATURAS DE SÉQUITO DE ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÉN A DISTANCIA DE COMBATE DE LA MINIATURA DEL PERSONAJE, TODAS LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO REPETIRÁN LOS CHEQUEOS DE MORAL FALLIDOS.

DHAATU 25 PUNTOS
TODAS LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE SUMAN +1 A SU CARACTERÍSTICA DE DEFENSA.

ARMAS

BOLANA TRISHOOL 25 PUNTOS
EL ALCANCE DE COMBATE DE ESTE PERSONAJE AUMENTA A 2,5". LAS MINIATURAS CON LA REGLA ESPECIAL «NACIDO DEL AIRE» O «NACIDO DE LAS LLAMAS» SIEMPRE CUENTAN COMO SI ESTUVIERAN DENTRO DEL ALCANCE DE MANDO DE ESTA MINIATURA DE PERSONAJE A EFECTOS DE ACTIVAR SUS HABILIDADES [MANDO].

TEER 20 PUNTOS
ESTE MINIATURA DE PERSONAJE PUEDE ELEGIR REGIMIENTOS ENEMIGOS COMO OBJETIVO DE UNA SALVA INCLUSO CUANDO EL REGIMIENTO OBJETIVO NO ESTÉ DENTRO DE LA LÍNEA DE VISIÓN..

ARCANO

AAG 25 PUNTOS
ESTA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA SIGUIENTE HABILIDAD [MANDO].

AAG [MANDO]: REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO CON LA REGLA ESPECIAL NACIDO DE LAS LLAMAS, GANA LA REGLA ESPECIAL RÁFAGA PARA LA PRÓXIMA ACCIÓN DE ACOMETIDA QUE REALICE..

VAAYU 25 PUNTOS
ESTE MINIATURA DE PERSONAJE OBTIENE LA SIGUIENTE HABILIDAD [MANDO].

VAAYU [MANDO]: REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO CON LA REGLA ESPECIAL NACIDO DEL AIRE, CUENTA COMO SI TUVIERA LA REGLA ESPECIAL VOLAR PARA LA SIGUIENTE ACCIÓN DE MARCHA QUE REALICE.

TALISMÁN DE MAESTRÍA 10 PUNTOS
ESTA MINIATURA DE PERSONAJE PUEDE REPETIR LOS RESULTADOS FALLIDOS DE "6" AL REALIZAR UNA ACCIÓN DE CONJURACIÓN.

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.

CUERPOS RAJAKUR

30 PUNTOS POR MINIATURA

Nombre	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
CUERPOS RAJAKUR	*	1	2	2	2	3	2	0	ESCUDO, ENDURECIDO(1)

Nivel 1 (1 Miniatura): SIN HABILIDAD.

Nivel 2 (2 Miniaturas): LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA +1 A SU CARACTERÍSTICA DE EVASIÓN.

Nivel 3 (3 Miniaturas): LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA MAGO (+1).

ELEMENTALES VINCULADOS

80 PUNTOS POR MINIATURA

Nombre	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas especiales
FRIT BAILARÍN DE LA ESPADA	*	2	3	6	5	3	3	1	NACIDO DE LAS LLAMAS, IMPACTO (2), GOLPES INCANSABLES, LIBERACIÓN INFERNAL
Nombre	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas Especiales
DIJIN CORAZÓN DE ACERO	*	1	3	4	5	3	3	1	LIBERACIÓN ETÉRICA, NACIDO DEL AIRE, HENDIDURA (2), IMPACTO (2)

El regimiento de personaje sólo puede llevar un elemental vinculado de cualquier clase.

REGIMIENTOS

RAJAKUR												110 PUNTOS / +25 POR MINIATURA
Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de Mando		
INFANTERÍA	MEDIA	5	1	2	2	2	3	2	0	LÍDER		

REGLAS ESPECIALES ESCUDO, ENDURECIDO (1)

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 SE COMPONE DE 12 MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES PROMOCIONA A PORTAESTANDARTE SIN COSTE.

GHOLS												70 PUNTOS / +15 POR MINIATURA
Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de Mando		
INFANTERÍA	LIGERA	6	1	2	3	2	3	2	0	LÍDER		

REGLAS ESPECIALES FERAL, VANGUARDIA

Elemento Sintonizado: Si la miniatura de Personaje de este Ejército elige conjuros de la Corte del Fuego, este Regimiento gana la Regla Especial Nacido de las Llamas. Alternativamente, Si la miniatura de Personaje de este Ejército selecciona conjuros de la Corte del Aire, este Regimiento gana la Regla Especial Nacido del Aire.

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 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +15 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.

ÍFRIT BAILARIN DE LA ESPADA

140 PUNTOS / +100 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES NACIDO DE LAS LLAMAS, FERAL, IMPACTO (2), GOLPES INCANSABLES

Liberación infernal: CUANDO UNA MINIATURA CON ESTA REGLA ESPECIAL ES ELIMINADA COMO BAJA, INFLIGE 3 IMPACTOS A UN REGIMIENTO ENEMIGO QUE ESTÉ TRABADO O TRABANDO A LA MINIATURA ASESINADA. ESTOS IMPACTOS NO CAUSAN CHEQUEOS DE MORAL.

REGIMIENTO

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

EFREET FLAMECASTER

130 PUNTOS / +90 PER MODEL

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

REGLAS ESPECIALES ANDANADA (5) (10", TORRENTIAL FIRE), BORN OF FLAME, IMPACTO (2)

Liberación infernal: CUANDO UNA MINIATURA CON ESTA REGLA ESPECIAL ES ELIMINADA COMO BAJA, INFLIGE 3 IMPACTOS A UN REGIMIENTO ENEMIGO QUE ESTÉ TRABADO O TRABANDO A LA MINIATURA ASESINADA. ESTOS IMPACTOS NO CAUSAN CHEQUEOS DE MORAL.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +90 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 2 O MÁS MINIATURAS, UNA MINIATURA SE PROMOCIONA A LÍDER SIN COSTE ADICIONAL.

DJINN CORAZÓN DE ACERO

150 PUNTOS/ +120 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
BRUTO	MEDIA	7	2	3	4	5	3	3	1	-

REGLAS ESPECIALES NACIDO DEL AIRE, HENDIDURA (2), IMPACTO (2)

Liberación etérica: CUANDO UNA MINIATURA CON ESTA REGLA ESPECIAL ES ELIMINADA COMO BAJA, UN REGIMIENTO ENEMIGO A 8" O MENOS DE ESTA MINIATURA SUFRE -2" A SU CARACTERÍSTICA DE MARCHA HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +120 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 2 O MÁS MINIATURAS, UNA MINIATURA SE PROMOCIONA A LÍDER SIN COSTE ADICIONAL.

DJINN NACIDO DEL VIENTO

140 PUNTOS / +100 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
BRUTO	MEDIA	7	2	2	4	5	3	3	1	-

REGLAS ESPECIALES ANDANADA (3) (16", PENETRACIÓN DE ARMADURA (1)), NACIDO DEL AIRE, IMPACTO (2)

Liberación etérica: CUANDO UNA MINIATURA CON ESTA REGLA ESPECIAL ES ELIMINADA COMO BAJA, UN REGIMIENTO ENEMIGO A 8" O MENOS DE ESTA MINIATURA SUFRE -2" A SU CARACTERÍSTICA DE MARCHA HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.

REGIMIENTO

ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR +100 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 2 O MÁS MINIATURAS, UNA MINIATURA SE PROMOCIONA A LÍDER SIN COSTE ADICIONAL.

RAKSHASA RAVANAR

410 PUNTOS

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

REGLAS ESPECIALES

AURA DE MUERTE (8), NACIDO DE LAS LLAMAS, HENDIDURA(2), CAZADOR DE CRIATURAS, IMPACTO (5), TERRORÍFICO (1), ORGULLO

HERIDO

AURA DE MUERTE(4), NACIDO DE LAS LLAMAS, HENDIDURA (2), CAZADOR DE CRIATURAS, IMPACTO (4), TERRORÍFICO (1), ORGULLO

Orgullo: Este Regimiento añade +3» a su Distancia de Carga cuando realiza una Acción de Carga contra un Regimiento de Monstruos.

No Regresaré: La primera vez que este Regimiento sería Destruído, en su lugar puedes Elegir un Personaje Amigo. Ese Personaje pierde la Habilidad Especial Mago (x). En su lugar, este Regimiento no es Destruído y Recupera 5 heridas. Ignora esta Regla Especial si tu Personaje es un Sardar.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

RAKSHASA BAKASURA

420 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
MONSTRUO	PESADA	7	1	3	15	10	3	3	1	-
Perfil herido		5	1	3	10	10	3	3	1	-

REGLAS ESPECIALES

AURA DE MUERTE(8), NACIDO DE LAS LLAMAS, HENDIDURA(1), IMPACTO(5), TERRORÍFICO(1), ARROGANCIA

HERIDO

AURA DE MUERTE(4), NACIDO DE LAS LLAMAS, HENDIDURA (1), IMPACTO(5), TERRORÍFICO(1), ARROGANCIA

Arrogancia: Este Regimiento añade +3» a su Distancia de Carga cuando realiza una Acción de Carga contra un Regimiento de Personaje Enemigo. Además, este Regimiento puede realizar una Acción de ¡Desafío! al final de su Activación, haciendo objetivo a un Miniatura de Personaje Enemigo, como si fuera un Miniatura de Personaje.

No Regresaré: La primera vez que este Regimiento sería Destruído, en su lugar puedes Elegir un Personaje Amigo. Ese Personaje pierde la Habilidad Especial Mago (x). En su lugar, este Regimiento no es Destruído y Recupera 5 heridas. Ignora esta Regla Especial si tu Personaje es un Sardar.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

DISCÍPULOS DHANUR

130 PUNTOS / +25 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ANDANADA (2) (14")

dominio del Arco: Este Regimiento puede elegir Regimientos Enemigos Trabados en Combate como Objetivo de su Acción de Salva. Además, si este Regimiento no realiza una Acción de Marcha durante su Activación, las miniaturas del Regimiento pueden repetir las tiradas para Impacto ar fallidas de 6" al realizar una Acción de salva hasta el final de la Ronda.

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.

MAHUT

450 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
MONSTRUO	PESADA	6	2	3	10	28	3	3	0	-

REGLAS ESPECIALES

ANDANADA (10) (14"), IMPACTO BRUTAL(2), HENDIDURA(1), ENDURECIDO(1), IMPACTO(5), ROMPELÍNEAS, OLVIDADIZO

Plataforma Montada: Este Regimiento puede realizar una Acción de Salva incluso cuando está Trabado en Combate con un Regimiento Enemigo. Si está Trabado en Combate con un(os) Regimiento(s) Enemigo(s) debe resolver la Acción de Salva contra el(los) Regimiento(s) con el(los) que está Trabado en Combate.

REGIMIENTO



We are always evolving and expanding our Ruleset, follow this QR code and stay up to date.

