

II CONQUEST FIRST BLOOD II



SPIRES Army List



LISTA DE EJÉRCITO

ESTAS REGLAS TE ENSEÑARÁN CÓMO LAS PARTIDAS DE GUERRA Y LAS MINIATURAS INTERACTÚAN. ESTOS CAPÍTULOS TE MOSTRARÁN COMO ACTIVAR TUS PARTIDAS DE GUERRA, COMO MOVERLAS ASÍ COMO LA MANERA DE ENTABLAR UN COMBATE CON ELLAS.

LISTA DE EJÉRCITO

LAS FUERZAS QUE TRAES AL CAMPO DE BATALLA HAN DE SER PARTE DE UNA LISTA DE EJÉRCITO. PARA QUE LAS PARTIDAS ENTRE DOS JUGADORES ESTÉN BALANCEADAS, ESTAS LISTAS 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.

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 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

REGLAS DE EJÉRCITO

ESTE EJÉRCITO SIGUE LAS SIGUIENTES REGLAS ADICIONALES:

LA PUREZA DEL PROPÓSITO

LAS MINIATURAS DEL EJÉRCITO PUEDEN TENER LA REGLA DRON, CLON O CREACIÓN SUPERIOR.

Dron: LAS MINIATURAS CON ESTA REGLA SE VERÁN AFECTADAS POR REGLAS QUE INCLUYAN ESTA REGLA EN SUS EFECTOS.

Clon: LAS MINIATURAS CON ESTA REGLA SE VERÁN AFECTADAS POR REGLAS QUE INCLUYAN ESTA REGLA EN SUS EFECTOS.

Creación superior: LAS MINIATURAS CON ESTA REGLA SE VERÁN AFECTADAS POR REGLAS QUE INCLUYAN ESTA REGLA EN SUS EFECTOS.

CUANDO UN REGIMIENTO DE PERSONAJE TERMINA SU ACTIVACIÓN, UN ÚNICO REGIMIENTO AMIGO CON LAS REGLAS DRON, CLON O CREACIÓN SUPERIOR QUE ESTÉ DENTRO DEL RANGO DE MANDO DE LA MINIATURA DE PERSONAJE Y QUE HAYA SIDO OBJETIVO DE UNA ACCIÓN PROVENIENTE DEL REGIMIENTO DE PERSONAJE, PUEDE ACTIVARSE INMEDIATAMENTE. DURANTE EL PASO DE ROBO DE CARTA DE LA FASE DE MANDO, SI LA CARTA ROBADA REPRESENTA LA UNIDAD ACTIVADA POR MEDIO DE ESTA REGLA ESPECIAL, DESCARTA LA CARTA Y ROBA LA SIGUIENTE.

MAESTROS DEL COMPORTAMIENTO Y LA FORMA

Los Regimientos de Personaje Biomante y Feromante en este Ejército tienen cada uno acceso a Acciones Específicas de Facción llamadas «Biomancia» y «Feromancia». La Acción «Biomancia» sólo puede ser realizada por Regimientos de Personaje Biomante mientras que la Acción «Feromancia» sólo puede ser realizada por Regimientos de Personaje Feromante. Las Acciones «Biomancia» y «Feromancia» pueden usarse más de una vez durante una Activación. Cada Regimiento Amigo sólo puede ser el objetivo de la misma Biomancia o Feromancia una vez por Ronda.

Biomancia (Acción En Combate y Fuera de Combate) Cuando un Regimiento realiza una Acción de «Biomancia», ese Regimiento elige una Habilidad de Biomancia disponible en su Entrada de la Lista de Ejércitos y resuelve su efecto.

Feromancia (Acción En Combate y Fuera de Combate) Cuando un Regimiento realiza una Acción de «Feromancia», ese Regimiento elige una Habilidad de Feromancia disponible en su Entrada de la Lista de Ejércitos y resuelve su efecto.

EL INSTRUMENTO PERFECTO

ESTE EJÉRCITO PUEDE INCLUIR UN ASESINO MIMÉTICO COMO PERSONAJE ADICIONAL DENTRO DEL EJÉRCITO, PAGANDO SU VALOR EN PUNTOS. EL ASESINO MIMÉTICO NO PUEDE SER EL ÚNICO PERSONAJE DE UN EJÉRCITO, ASÍ COMO LAS TROPAS NO PUEDEN BENEFICIARSE DE SU VALOR DE RESOLUCIÓN PARA SUPERAR SUS TIRADAS. ADEMÁS, UN ASESINO MIMÉTICO NO PUEDE SER OBJETIVO DE ACCIONES DE MANDO DE OTROS PERSONAJES Y NO TIENE ACCESO A UN SÉQUITO.



BIOMANTE

SIN COSTE

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE INFANTERIAT	LIGERA	5	2	2	2	5	4	1	2	7

REGLAS ESPECIALES

Genio retorcido: ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE PUEDE REALIZAR TRES ACCIONES EN LUGAR DE LAS DOS HABITUALES.

Receptores sensoriales: LOS REGIMIENTOS CON PORTAESTANDARTE SIEMPRE SE CONSIDERAN DENTRO DE LA PRESENCIA DE MANDO DE ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE

Comunicaciones sinápticas: LOS REGIMIENTOS DE INFANTERÍA CON LA REGLA DE CLON PUEDEN PROMOCIONAR UNA MINIATURA A PORTAESTANDARTE SI DISPONEN DE AL MENOS 6 MINIATURAS

Motivos ocultos: ESTA MINIATURA DE PERSONAJE NO PUEDE SER PROVOCADA POR UNA ACCIÓN DE DESAFÍO NI SERÁ AFECTADA POR NINGÚN EFECTO ADVERSO POR RECHAZAR UNA ACCIÓN DE DESAFÍO.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR UNA MINIATURA.
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO AL SIGUIENTE SÉQUITO:

Drones de crecimiento forzado protectores



- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO A LAS SIGUIENTES ACCIONES DE BIOMANCIA:

Virulencia	Establecer perímetro
Transferencia entrópica	Biogénica amplificada

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda un Biomante puede utilizar una Habilidad de Mando:

- Reparar carne [Mando]: El regimiento amigo objetivo con la regla Clon se cura 4 heridas.
- Revitalización rápida [Mando]: El regimiento amigo objetivo de infantería con la regla Dron se cura 6 heridas.
- Sentidos agudizados [Mando]: Haz objetivo a un regimiento amigo con la regla Dron o Clon. Cuando sea el momento de Activar este Regimiento, el Regimiento puede elegir renunciar a su Activación, poner la Carta de Mando al final de su Pila de Mando y pasar el turno a su Oponente. El Regimiento Amigo objetivo puede Activarse más tarde en la Ronda normalmente, no cuenta como que se ha Activado.

MEJORAS DE PERSONAJE

Mutaciones: Puede adquirir una única mutación a su coste en puntos indicado.

FEROMANTE

SIN COSTE

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

REGLAS ESPECIALES

Genio retorcido: ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE PUEDE REALIZAR TRES ACCIONES EN LUGAR DE LAS DOS HABITUALES.

Todavía Tengo Suficientes: Los regimientos con la Regla Dron, producirán fichas de baja siempre, independientemente de las reglas que normalmente les prohibirían hacerlo.

Comunicaciones ferománticas: Los Regimientos de Infantería con la Regla Especial Dron pueden promocionar una miniatura a portaestandarte si disponen de al menos 6 miniaturas.

Motivos ocultos: ESTA MINIATURA DE PERSONAJE NO PUEDE SER PROVOCADA POR UNA ACCIÓN DE ¡DESAFÍO! NI SERÁ AFECTADA POR NINGÚN EFECTO ADVERSO POR RECHAZAR UNA ACCIÓN DE DESAFÍO.

Distracciones Prescindibles: Este Personaje puede llevar hasta ocho drones de crecimiento forzado como Séquito. Las miniaturas de drones de crecimiento forzado de este Regimiento de Personaje pueden usar la Característica de Resolución del Feromante al efectuar un chequeo de Moral.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR UNA MINIATURA.
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO AL SIGUIENTE SÉQUITO:

Drones de crecimiento forzado
protectores



- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO A LAS SIGUIENTES ACCIONES DE FEROMANCIA:

Instintos de manada	Recuperar
Compulsiones Agresivas	Instinto Territorial

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda un Feromante puede utilizar una Habilidad de Mando:

- **Estallido de Feromonas [Mando]:** Un regimiento amigo de infantería gana +2 de Característica de Marcha y la Regla Especial Decadencia (3) hasta el final de su siguiente Activación, puede realizar inmediatamente una Acción gratuita de Marcha fuera de secuencia. El Regimiento no cuenta como Activado como resultado de esta Marcha fuera de secuencia.
- **Fuerza catalítica [Mando]:** Haz objetivo a un regimiento Dron amigo. Todas las miniaturas del regimiento objetivo suman +1 a su característica de ataque y el regimiento sufre la regla especial Decadencia (6) hasta el final de su siguiente activación.

MEJORAS DE PERSONAJE

Mutaciones: Puede adquirir una única mutación a su coste en puntos indicado.

ALTO CLON EJECUTOR

SIN COSTE

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), BLOQUEO, CONTRAATAQUE, CLON

Forma impecable: Este Personaje tiene un Alcance de 2.5". Además, las miniaturas enemigas que ataquen a este personaje no pueden repetir las tiradas para impactar.

Asalto Coordinado: Antes de que comience la partida elige hasta 2 Regimientos con la Regla Especial Clon en tu Ejército. Obtienen la Regla Especial Flanqueo durante la partida.

Feromonas Atrayentes (Acción de Combate o Fuera de Combate): Cuando este Regimiento de Personaje está totalmente dentro de una zona de Objetivo, puede gastar una Acción para "Marcar" ese Objetivo. Los Regimientos amigos de Infantería con la Regla Clon cuentan como dos Miniaturas a efectos de Capturar Objetivos "Marcados". Si esta Miniatura de Personaje es retirada como Baja, los Objetivos permanecen «Marcados».

Una Mente: Las miniaturas de Clon de Vanguardia en el Regimiento de este Personaje puede usar la Característica de Alto Clon Ejecutor al realizar una Acción de acometida y al realizar cualquier tirada de Defensa.



PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR UNA MINIATURA
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO AL SIGUIENTE SEQUITO:

Clon de Vanguardia.
Clon vinculado protector.

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda, el Alto clon Ejecutor puede utilizar dos habilidades de mando, que han de ser diferentes:

- **A mis ordenes [Mando]:** HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO DE INFANTERÍA AMIGO. EL REGIMIENTO OBJETIVO PUEDE REALIZAR INMEDIATAMENTE UNA ACCIÓN DE MARCHA GRATUITA FUERA DE SECUENCIA. ESE REGIMIENTO NO CUENTA COMO ACTIVADO COMO RESULTADO DE ESTA MARCHA FUERA DE SECUENCIA.
- **Suprimir [Mando]:** HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO DE INFANTERÍA AMIGO CON LA REGLA CLON. TODAS LAS MINIATURAS DE ESE REGIMIENTO GANAN LA REGLA ESPECIAL RÁFAGA HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.
- **Tácticas de combate avanzadas [Mando]:** HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO DE INFANTERÍA AMIGO CON LA REGLA CLON. EL REGIMIENTO PUEDE REALIZAR INMEDIATAMENTE UNA ACCIÓN DE REFORMA DEL COMBATE FUERA DE SECUENCIA. ESE REGIMIENTO NO CUENTA COMO ACTIVADO COMO RESULTADO DE ESTA REFORMA DE COMBATE FUERA DE SECUENCIA.
- **Directiva de Reclamación [Mando]:** HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO DE INFANTERÍA CLON AMIGO dentro del alcance de una Zona Objetivo. Ese regimiento gana la Regla Especial Aterrador (1) hasta el final de la siguiente Activación del Regimiento.

MEJORAS DE PERSONAJE

Mutaciones: Puede adquirir una única mutación a su coste en puntos indicado.

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA(1), CRÉACIÓN SUPERIOR, IMPACTO (3)

Gran Alcance: Una miniatura con esta regla especial siempre puede atacar a través de otras miniaturas, independientemente de las reglas especiales que normalmente se lo prohibirían. Además, las miniaturas con esta regla especial tienen un alcance de 2,5".

Directiva del Soberano: Durante la Fase de Victoria de cada Ronda, gana 1 PV adicional si al menos una miniatura con la Regla Especial Creación Superior está dentro del alcance de un Objetivo que estés capturando y por el que hayas anotado PV. Además, las miniaturas con la Regla Especial Creación Superior ganan la Regla Especial Intrépido (2).

Motivos ocultos: ESTA MINIATURA DE PERSONAJE NO PUEDE SER PROVOCADA POR UNA ACCIÓN DE DESAFÍO NI SER AFECTADA POR NINGÚN EFECTO ADVERSO POR RECHAZAR UNA ACCIÓN DE ¡DESAFÍO!.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR UNA MINIATURA.



HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda, el Altonacido del linaje puede usar una habilidad de mando:

- **Inhibición Feromántica [Mando]:** HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO AMIGO. El Regimiento Amigo objetivo puede realizar inmediatamente una Acción de Marcha fuera de secuencia gratuita. El Regimiento no cuenta como Activado como resultado de esta Marcha fuera de secuencia.
- **Tejido Autorreparador [Mando]:** El Regimiento amigo objetivo se cura 3 heridas.
- **Superioridad [Mando]:** Haz objetivo un regimiento amigo que disponga de la regla Impacto(x). El Regimiento Amigo objetivo gana la Regla Especial Impacto (+2) hasta el final de su siguiente Activación.

MEJORAS DE PERSONAJE

Mutaciones: Puede adquirir hasta tres mutaciones al coste de puntos indicado de cada una.

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

REGLAS ESPECIALES

CREACIÓN SUPERIOR, ANDANADA (3) (12", PENETRACIÓN DE ARMADURA (2), DISPARO MORTAL), IMPACTO (3), DIRECTIVA DEL SOBERANO, MOTIVOS OCULTOS (REF. PERFIL LINAJE ALTA CUNA).

Cazadores Incomparables: Los Regimientos de Avatara Leonino y Avatara Centauro en este Ejército siempre cuentan como si estuvieran totalmente dentro del Alcance de Mando de esta miniatura de Personaje. Además, los Regimientos de Avatara Leonino y Avatara Centauro en este Ejército ganan la Regla Especial de Flanqueo.

Creación de Tiradores: Las Fichas de Baja generadas como resultado de Bajas infligidas por este Regimiento de Personaje se asignan a este Regimiento de Personaje en lugar de al regimiento que las sufre. Las Fichas de Baja asignadas de esta forma no se retiran de este Regimiento de Personaje durante el paso "Retirar Ficha de Baja". Por cada Ficha de Baja que tenga, la Miniatura de Personaje gana la Regla Especial Andanada (+1).

Cazadores Elegantes: Si este Regimiento realiza una Acción de salva como su segunda Acción durante su Activación, todas las Miniaturas en este Regimiento pueden realizar una Marcha gratuita fuera de secuencia de hasta 3». Las miniaturas de este Regimiento no pueden entrar en el Rango de Enfrentamiento de una miniatura enemiga como resultado de esta Regla Especial.



PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR UNA MINIATURA.

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Altonacido del linaje puede usar una habilidad de mando:

- **Inhibición Feromántica [Mando]:** HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO AMIGO. El Regimiento Amigo objetivo puede realizar inmediatamente una Acción de Marcha fuera de secuencia gratuita. El Regimiento no cuenta como Activado como resultado de esta Marcha fuera de secuencia.
- **Tejido Autorreparador [Mando]:** Regimiento objetivo amigo se cura 3 heridas.
- **Superioridad [Mando]:** Haz objetivo un regimiento amigo que disponga de la regla Impacto(x). El Regimiento Amigo objetivo gana la Regla Especial Impacto (+2) hasta el final de su siguiente Activación.

MEJORAS DE PERSONAJE

Mutaciones: Puede adquirir hasta tres mutaciones al coste de puntos indicado de cada una.

ASESINO MIMÉTICO

90 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE INFANTERÍA	LIGERA	7	2	4	6	5	3	0	2	5

REGLAS ESPECIALES RÁFAGA, ATAQUES CENTELLEANTES, FORMACIÓN FLUIDA, CLON

En una Misión: Esta Miniatura no cuenta para Capturar Objetivos.

Reflejos Antinaturales: Las miniaturas enemigas repiten las tiradas exitosas contra esta miniatura durante una acción de Salva.

Epidermis Camaleónica: Las miniaturas enemigas sólo pueden trazar Línea de Visión a esta miniatura si está a 12" o menos del Líder del Regimiento Enemigo.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR UNA MINIATURA.

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Asesino Mimético puede usar una habilidad de mando:

- Falsas esperanzas [Mando]: Haz objetivo una miniatura de Infantería Enemiga que no sea un Líder en un radio de 5" y dentro de la Línea de Visión del Asesino Mimético, Mueve inmediatamente hasta su Característica de Marcha directamente hacia esta Miniatura de Personaje en un intento de entrar en rango de trabado con él. Este Movimiento fuera de secuencia puede provocar que una Miniatura termine su movimiento fuera del Alcance de Mando de su Líder de Regimiento, así como puede provocar que entre en rango de trabado. El Asesino Mimético no necesita tener al Líder del Regimiento de la miniatura Objetivo dentro del Alcance de Mando para hacer uso de esta Habilidad [Mando].
- Garras retráctiles [Mando]: Los Ataques de acometida de esta miniatura de Personaje infligen dos Heridas al oponente por cada Tirada de Defensa fallida hasta el final de su siguiente Activación.
- Salto [Mando]: Esta miniatura de Personaje se recoloca en cualquier lugar a 3" o menos de su posición actual. A efectos de este movimiento, se ignoran las miniaturas enemigas y los rangos de trabado. El Asesino Mimético puede usar esta Habilidad [Mando] para moverse directamente un piso hacia arriba o hacia abajo. La base de esta miniatura no puede superponerse a la base de ninguna otra miniatura al final del movimiento.

MEJORAS DE PERSONAJE

Mutaciones: Puede adquirir hasta dos mutaciones al coste de puntos indicado de cada una.



BIOMANCIAS Y FEROMANCIAS

CUANDO EJECUTA UNA HABILIDAD DE BIOMANCIA O FEROMANCIA, LA MINIATURA DE PERSONAJE REQUIERE LÍNEA DE VISIÓN AL REGIMIENTO QUE QUIERE HACER OBJETIVO DE ESA HABILIDAD.

HABILIDADES DE BIOMANCIA

Virulencia: Haz objetivo a un regimiento amigo con la regla Clon o Dron que esté a 10" o menos de la miniatura de personaje. El Regimiento objetivo gana las Hojas mortales o Disparo Mortal y sufre la Regla Especial Decadencia (6) hasta el final de su siguiente Activación.

Transferencia entrópica: Haz objetivo a un Regimiento Amigo con la Regla Especial Decadencia (X) que esté a 10" o menos de la Miniatura de Personaje. Selecciona un Regimiento Enemigo que esté trabado con el Regimiento Objetivo, ese Regimiento Enemigo sufre la Regla Especial Decadencia (X) donde el valor (X) es igual al valor de Decadencia del Regimiento al que está trabando hasta el final de su próxima Activación. La Miniatura de Personaje no necesita tener Línea de Visión al Regimiento Enemigo.

Establecer Perímetro: Haz objetivo a un regimiento Clon Amigo que esté en una zona de Objetivo a 10" o menos de la miniatura de Personaje. Las miniaturas de ese regimiento cuentan como dos a efectos de capturar objetivos hasta el final de la siguiente activación del regimiento.

Biogénica Amplificada: Haz objetivo a un Regimiento Amigo dentro del rango de Mando de esta Miniatura de Personaje. Todas las miniaturas de ese regimiento aumentan una de las siguientes características en +2 hasta el final de la ronda: Marcha, Choque, Andanada, Resolución. Además, el Regimiento objetivo gana la Regla Especial Decadencia (6) hasta el final de su siguiente Activación.

HABILIDADES DE FEROMANCIA

Instintos de manada: Haz objetivo a un Regimiento Amigo de infantería con la regla Dron a 10" DE LA MINIATURA DE PERSONAJE. EL REGIMIENTO OBJETIVO GANA LA REGLA ESPECIAL FORMACIÓN FLUIDA HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.

Compulsiones Agresivas: Haz objetivo a un Regimiento Amigo de infantería con la regla Dron a 10" DE LA MINIATURA DE PERSONAJE. EL REGIMIENTO OBJETIVO PUEDE REALIZAR UNA ACCIÓN DE ACOMETIDA GRATUITA ADICIONAL Y SUFRE LA REGLA DE DECADENCIA (6) HASTA EL FIN DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.

Recuperar: Haz objetivo a un Regimiento Amigo con la regla Dron a 10" DE LA MINIATURA DE PERSONAJE. EL REGIMIENTO OBJETIVO CURA 4 HERIDAS. ADEMÁS, LAS MINIATURAS DEL REGIMIENTO OBJETIVO GANAN +1 A SU CARACTERÍSTICA DE RESOLUCION HASTA EL FINAL DE LA RONDA.

Instintos territoriales: Haz objetivo a un regimiento Amigo con la regla Dron que esté en una zona de Objetivo a 10" o menos de la miniatura de Personaje. LAS MINIATURAS DEL REGIMIENTO OBJETIVO CUENTAN COMO DOS MINIATURAS DE SU TIPO A LA HORA DE CAPTURAR UN OBJETIVO.

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.

PRECEPTOR DE ASALTO

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

REGLAS ESPECIALES RÁFAGA, CLON

Directiva de asalto: Las miniaturas de este regimiento repiten las tiradas para impactar fallidas de "6" cuando realizan una acción de acometida.

PRECEPTOR DE GUARDIA

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

REGLAS ESPECIALES CLON

Directiva defensiva: Las Miniaturas Enemigas Entabladas en Combate o que Entablen Combate con esta Miniatura de Oficial deben dirigir sus Ataques hacia el Preceptor de guardia cuando realicen una Acción de acometida.

NODO CATABÓLICO

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

REGLAS ESPECIALES DRON, CAÍDA LETAL

Autodestrucción (Acción de Combate o Fuera de Combate): Este Regimiento puede gastar una Acción para que la miniatura de Oficial se autodestruya. Todos los Regimientos a 5" o menos de la Miniatura de Oficial reciben 7 Impactos con la Regla Especial "Hendidura" (1). Tras esto, retira la Miniatura de Oficial del Regimiento como Baja. Este Miniatura de Oficial no puede ser Recuperada como resultado de una Curación.

MUTACIONES

Evolución adaptativa

35 puntos

CADA VEZ QUE ESTE PERSONAJE SUFRA HERIDAS, TIRA UN DADO. CON UN 3 O MENOS, PUEDES AUMENTAR EL CHOQUE, LA VOLEA, LA RESOLUCIÓN O LA DEFENSA DE ESTE PERSONAJE EN +1 (HASTA UN MÁXIMO DE 5). ESTAS BONIFICACIONES DURAN HASTA EL FINAL DE LA BATALLA. ADEMÁS, ESTA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL "CAÍDA LETAL".

Colmena biótica

25 puntos

EL PERSONAJE OBTIENE LA REGLA ESPECIAL ANDANADA 4 (15", TIROS MORTALES).

Señales ferománticas extendidas

25 puntos

LOS REGIMIENTOS CON UNA MINIATURA DE OFICIAL CUENTAN COMO SI ESTUVIERAN TOTALMENTE DENTRO DEL RANGO DE MANDO DE ESTE PERSONAJE.

Estructura interna redundante

20 puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA +2 A SU CARACTERÍSTICA DE HERIDAS.

Vías sinápticas aisladas

20 puntos

LAS MINIATURAS DEL REGIMIENTO DE PERSONAJE GANAN LA REGLA ESPECIAL CONTRAATAQUE.

Sentidos adaptativos

15 puntos

CUANDO ESTE PERSONAJE REALIZA UNA ACCIÓN DE ACOMETIDA O ¡DESAFÍO! EL REGIMIENTO OBJETIVO NO PUEDE USAR SU CARACTERÍSTICA DE EVASIÓN PARA REALIZAR SUS TIRADAS DE DEFENSA.

Parásitos excavadores

15 puntos

EL PERSONAJE OBTIENE LA REGLA ESPECIAL ANDANADA 2 (15", PERFORACIÓN DE ARMADURA (1)). SI EL PERSONAJE YA TIENE LA REGLA ESPECIAL ANDANADA (X), GANA ANDANADA +2 Y LA REGLA ESPECIAL PERFORACIÓN DE ARMADURA (1) EN SU LUGAR

Nervios ópticos hiperreactivos

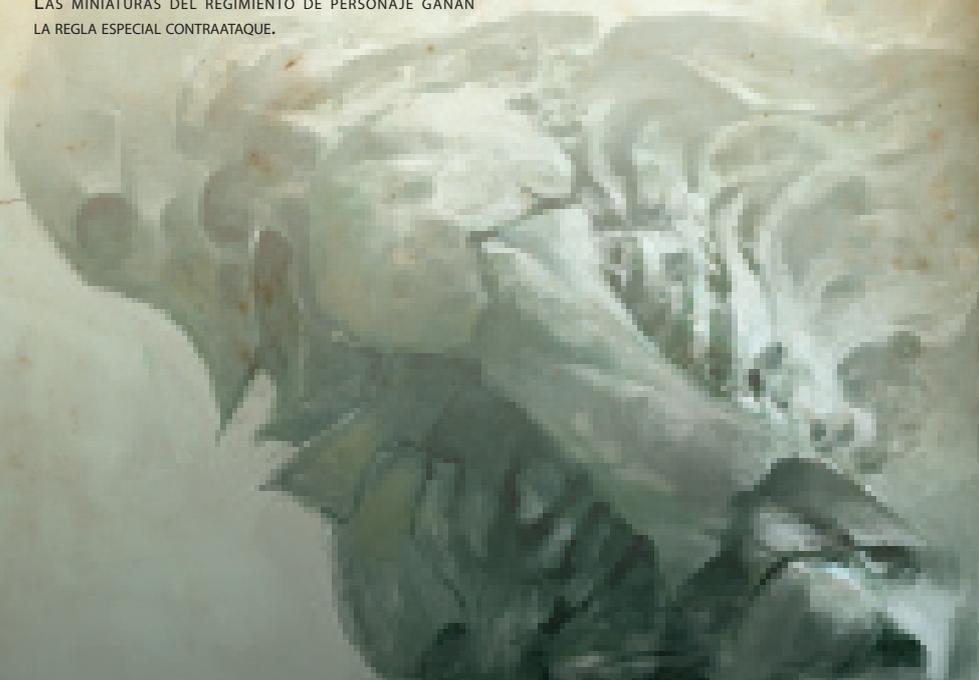
15 puntos

ESTA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL DE GOLPES IMPECABLES.

Carne Blanda

10 puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA REGLA OLVIDADIZO



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.

DRONES DE CRECIMIENTO FORZADO PROTECTORES

15 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas especiales
INFANTERÍA	*	1	1	1	2	1	2	0	ESCUDO, APOYO, DRON, PRODUCIDOS EN MASA

CLONES DE VANGUARDIA

35 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas especiales
INFANTERÍA	*	1	2	2	2	3	2	2	ESCUDO, CLON.

CLONES VINCULADOS PROTECTORES

15 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas especiales
INFANTERÍA	*	1	1	1	3	1	2	2	ESCUDO, APOYO, CLON



REGIMIENTOS

DRONES DE CRECIMIENTO FORZADO

60 PUNTOS / +10 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ESCUDO, APOYO, CLON

Producidos en Masa: Los Regimientos de Drones de Crecimiento forzado ignoran el paso «Retirar Fichas de Bajas» de su Activación.



REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE CUATRO MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES A UN COSTE DE +10 PUNTS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO ALCANZA 12 MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES PROMOCIONADA A PORTAESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.

Cualquier regimiento de drones de crecimiento forzado puede incluir uno de los siguientes oficiales pagando su coste en puntos:

Nodo Catabólico 30 puntos

CLONES DE VANGUARDIA

130 PUNTOS/ +25 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ESCUDO, CLON

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES A UN COSTE DE +25 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO LLEGA A 8 MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES PROMOCIONADA A PORTAESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.

Cualquier regimiento de clones de vanguardia puede incluir uno de los siguientes oficiales pagando su coste en puntos:

Preceptor de asalto 30 points

Preceptor de guardia 30 points



CLONES DE VANGUARDIA INFILTRADORES

130 PUNTOS / +25 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ANDANADA 2 (10", TIROS MORTALES), CLON

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES A UN COSTE DE +25 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO LLEGA A 12 MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES PROMOCIONADA A PORTAESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.



DRONES BRUTOS

100 PUNTOS / +80 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
BRUTO	MEDIA	6	1	2	5	5	4	3	0	-

REGLAS ESPECIALES RAFAGA, IMPARABLE, DRON, IMPACTO (3)

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 1 MINIATURA
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS A UN COSTE DE +80 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.



ABOMINACION

360 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
MONSTRUO	PESADA	8	1	2	10	8	4	3	0	-
Perfil herido		7	1	2	6	7	4	3	0	

REGLAS ESPECIALES RAFAGA, HENDIDURA(1), DRON, IMPACTO (5)

HERIDO RAFAGA, HENDIDURA(1), DRON, IMPACTO(5)

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 1 MINIATURA.



STRYX

115 PUNTOS / +20 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES VOLAR, CAÍDA LETAL, DRON

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES A UN COSTE DE +20 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.



AVATARA

120 PUNTOS / +90 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), CREACIÓN SUPERIOR, IMPACTO (2)

Gran alcance: Una miniatura con esta regla especial siempre puede atacar a través de otras miniaturas, independientemente de las reglas especiales que normalmente se lo prohibirían. Además, las miniaturas con esta regla especial tienen un alcance de 2,5".

REGIMIENTO

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



AVATARA CENTAURO

140 PUNTOS / +100 POR MINIATURA

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

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

Asalto de choque: Las bajas infligidas como resultado de Ataques de Impacto por Miniaturas con esta Regla Especial no generan Fichas de Baja.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 1 MINIATURA
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS A UN COSTE DE +100 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 2 O MÁS MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES PROMOCIONADA A LÍDER SIN COSTE ADICIONAL.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 3 O MÁS MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES PROMOCIONADA PORT ESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.



CENTINELAS ENCARNADOS

140 PUNTOS / +110 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
BRUTO	PESADA	6	1	2	5	6	3	4	0	-

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (2), CREACIÓN SUPERIOR, IMPACTO (3)

Sobrepasando los límites de la carne: LAS MINIATURAS ENEMIGAS NO PUEDEN INFLIGIR ATAQUES DE IMPACTO CONTRA UNA MINIATURA CON ESTA REGLA ESPECIAL. ADEMÁS, LAS BAJAS INFLIGIDAS POR MINIATURAS CON ESTA REGLA ESPECIAL NO GENERAN FICHAS DE BAJA.



REGIMIENTO

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

DRONES DE ASALTO

115 PUNTOS / +20 PER MODEL

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

EVENTO DE ROBO

COMBUSTIÓN

REGLAS ESPECIALES

RÁFAGA, DRON

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS A UN COSTE DE +20 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.

Cualquier regimiento de drones de asalto puede incluir uno de los siguientes oficiales pagando su coste en puntos

Nodo Catabólico 30 puntos

DRONES DE DESOLACIÓN

140 PUNTOS / +25 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES

ANDANADA (1) (8", PENETRACIÓN DE ARMADURA(1), TORRENTE DE FUEGO, TIROS MORTALES) DRON, CAÍDA LETAL

Producidos en Masa: Los Regimientos de Drones de Crecimiento forzado ignoran el paso «Retirar Fichas de Bajas» de su Activación.

Desolar: Cuando este Regimiento está dentro del alcance de una Zona de Objetivo, al comienzo de la Fase de Victoria, todos los Regimientos Enemigos dentro del alcance de la misma Zona de Objetivo sufren 3 Impactos automáticos.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS A UN COSTE DE +20 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.



CLONES VINCULADOS

95 PUNTOS/ +15 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES

ESCUDO, APOYO, CLON

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES A UN COSTE DE +15 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO LLEGA A 12 MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES PROMOCIONADA A PORTAESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.



Cualquier regimiento de Clones Vinculados puede incluir UNO de los oficiales listados a continuación:

Nodo Catabólico	30 puntos
Preceptor de Asalto	30 puntos
Preceptor de guardia	30 puntos

CLONES TIRADORES

120 PUNTOS / +25 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES

ANDANADA 2 (15"), CLON

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 4 MINIATURAS QUE INCLUYEN UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES A UN COSTE DE +25 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO LLEGA A 8 MINIATURAS, UNA DE ELLAS ES PROMOCIONADA A PORTAESTANDARTE SIN COSTE ADICIONAL.



AVATARA LEONINO

160 PUNTOS / +120 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniatura de mando
CABALLERIA	MEDIA	6	3	2	4	5	4	3	2	-

REGLAS ESPECIALES

ANDANADA (3) (12''), PENETRACIÓN DE ARMADURA (2), TIROS MORTALES), FORMACIÓN FLUIDA, IMPACTO (2), CREACIÓN SUPERIOR

Sobrepasando los límites de la carne: LAS MINIATURAS ENEMIGAS NO PUEDEN INFLIGIR ATAQUES DE IMPACTO CONTRA UNA MINIATURA CON ESTA REGLA ESPECIAL. ADEMÁS, LAS BAJAS INFLIGIDAS POR MINIATURAS CON ESTA REGLA ESPECIAL NO GENERAN FICHAS DE BAJA.



REGIMIENTO

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

BEHEMOTH ROMPEASEDIOS

500 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniatura de mando
MONSTRUO	PESADA	6	1	3	10	9	4	4	0	-
Perfil Herido		8	1	3	8	9	4	4	0	-

REGLAS ESPECIALES

IMPACTO BRUTAL (3), TERRORIFICO (2), IMPACTO (5), APLASTAR, GRAN ALCANCE, MONSTRUOSIDAD EXCAVADORA

HERIDO

IMPACTO BRUTAL (3), TERRORIFICO (2), IMPACTO (5), APLASTAR, GRAN ALCANCE, MONSTRUOSIDAD EXCAVADORA

Gran alcance: Una miniatura con esta regla especial siempre puede atacar a través de otras miniaturas, independientemente de las reglas especiales que normalmente se lo prohibirían. Además, las miniaturas con esta regla especial tienen un alcance de 2,5".

Monstruosidad excavadora: AL FINAL DE LA ACTIVACIÓN DE ESTE REGIMIENTO, SI ESTE REGIMIENTO NO ESTÁ TRABADO EN COMBATE Y NO ESTÁ TRABANDO COMBATE CON NINGUNA MINIATURA ENEMIGA, ESTE REGIMIENTO PUEDE REALIZAR UNA ACCIÓN DE MARCHA FUERA DE SECUENCIA GRATUITA DE HASTA 3". ESTE REGIMIENTO PUEDE TRABAR MINIATURAS ENEMIGA COMO RESULTADO DE ESTA REGLA ESPECIAL.



REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO SE COMPONE DE 1 MINIATURA

