

II CONQUEST FIRST BLOOD II



W'ADRHÛN Army List



LISTA DE EJÉRCITO

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

LISTA DE EJÉRCITO

LAS FUERZAS QUE TRAES AL CAMPO DE BATALLA HAN DE SER PARTE DE UNA LISTA DE EJÉRCITO. PARA QUE LAS PARTIDAS ENTRE DOS JUGADORES ESTÉN BALANCEADAS, ESTAS LISTAS SE CREAN USANDO LOS MISMOS VALORES TOTALES EN PUNTOS.

VALORES EN PUNTOS

CADA MINIATURA EN CONQUEST ¡PRIMERA SANGRE! TIENE UN VALOR EN PUNTOS ASIGNADO, ÉSTE REPRESENTA SU POTENCIA Y DESEMPEÑO EN EL CAMPO DE BATALLA. LAS MINIATURAS CON MAYOR VALOR EN PUNTOS GENERALMENTE SON MEJORES O LUCHADORES MÁS FLEXIBLES, MIENTRAS QUE LAS QUE CUESTAN MENOS PUNTOS SON MÁS DEBILES O SÓLO SON ÚTILES EN UNA PEQUEÑA VARIEDAD DE SITUACIONES.

EL VALOR EN PUNTOS TOTAL DE TU EJÉRCITO COMPRENDE LA SUMA DE TODOS LOS VALORES EN PUNTOS DE CADA MINIATURA DE LA LISTA A LO QUE SE LE AÑADE EL COSTE DE LAS POSIBLES MEJORAS QUE ADQUIERAS PARA ELLAS. CUANTO MAYOR VALOR EN PUNTOS, TU EJÉRCITO SERÁ MÁS GRANDE EN TÉRMINOS DE CANTIDAD Y CALIDAD TOTAL. ELIGIENDO EL MISMO VALOR EN PUNTOS PARA AMBOS JUGADORES NOS ASEGURAMOS QUE LA BATALLA ESTÉ BALANCEADA Y SEA JUSTA.

TAMAÑO DE LA BATALLA

RECOMENDAMOS BATALLAS DE 1000 PUNTOS POR DEFECTO – CANTIDAD QUE ASEGURA SUFICIENTE CARNICERÍA PARA UNA NOCHE DE JUEGO. SIN EMBARGO, NADA TE LIMITA A LA HORA DE ELEGIR UN VALOR DIFERENTE DE PUNTOS PARA TU PARTIDA, SIEMPRE Y CUANDO LOS DOS JUGADORES ESTÉIS DEACUERDO. DE HECHO, PARTIDAS A 400 O 500 PUNTOS SON IDEALES PARA APRENDER LAS REGLAS.

CONSTRUIR UN EJÉRCITO

UN EJÉRCITO CONSISTE EN TRES TIPOS DE ENTIDADES: LOS REGIMIENTOS DE PERSONAJE, LOS OFICIALES Y LOS REGIMIENTOS REGULARES. CADA UNA DE ESTAS ELECCIONES ESTÁ SÁCADA DE LA LISTA DE EJÉRCITO DE LAS DISPONIBLES EN CADA UNA DE LAS FACCIÓNES. DEBES INCLUIR UN REGIMIENTO DE PERSONAJE, Y TANTOS OFICIALES Y REGIMIENTOS REGULARES COMO PREFIERAS DENTRO DEL VALOR EN PUNTOS ESTABLECIDO TENIENDO EN CUENTA LAS SIGUIENTES REGLAS:

REGIMIENTOS DE PERSONAJE

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

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

OFICIALES

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

UNA MINIATURA DE OFICIAL PUEDE SER AÑADIDA A



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

LA MINIATURA DE OFICIAL SE ACTIVA CUANDO SU REGIMIENTO SE ACTIVA Y NO NECESITA SU PROPIA CARTA DE MANDO PARA HACERLO. PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE OFICIALES EN CONQUEST 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

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

DEPÓSITOS EPIDÉRMICOS DE QUERATINA

CADA VEZ QUE UNA MINIATURA DE ESTE EJÉRCITO FALLA UNA TIRADA DE DEFENSAL, TIRA UN DADO. CON UN RESULTADO DE "1", IGNORA ESA HERIDA

CUERPO DESCOMUNAL

LAS MINIATURAS ENEMIGAS NO PUEDEN "ATACAR A TRAVÉS" DE MINIATURAS CON ESTA REGLA. ADEMÁS, LAS MINIATURAS CON ESTA REGLA REPITEN LOS CHEQUES DE MORAL FALLIDOS DE "6".

OÍDO FIABLE

LOS PERSONAJES CUENTAN SU RANGO DE MANDO COMO EL DOBLE DEL MOSTRADO EN EL PERFIL.

HIMNO DEL VICTORIOSO

"Canta mis victorias y podrán inspirar las tuyas"

CUANDO ESTE EJÉRCITO CONSIGUE PV POR RECLAMAR UN OBJETIVO Y EL REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ DENTRO DE ESA ZONA DE OBJETIVO, TODOS LOS REGIMIENTOS DEL EJÉRCITO SE CONSIDERERÁN DENTRO DEL RANGO DE MANDO DE LA MINIATURA DE PERSONAJE HASTA LA SIGUIENTE FASE DE VICTORIA.





PERSONAJES

REINA MATRIARCA

SIN COSTE

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), CUERPO DESCOMUNAL, PRESENCIA INSPIRADORA

Nacidos en la Vergüenza: CUANDO UN REGIMIENTO DE ENGENDRO BÉLICO ESTÁ A RANGO DE MANDO DE ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE, LOS REGIMIENTOS ENEMIGOS NO PUEDEN REALIZAR UNA ACCIÓN DE ¡DESAFÍO! CONTRA LA REINA MATRIARCA.

Una Voz: LOS REGIMIENTOS AMIGOS COMPLETAMENTE DENTRO DE UNA ZONA DE OBJETIVO SE CONSIDERAN DENTRO DEL RANGO DE MANDO DE LA REINA MATRIARCA.

Enseñanzas de los yermos: ANTES DE QUE EMPIECE LA PARTIDA ELIGE HASTA 2 REGIMIENTOS QUE NO SEAN NI MONSTRUO NI PERSONAJE. OBTIENEN LA REGLA FLANQUEO DURANTE LA PARTIDA.

Lealtad: LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE NO REALIZAN CHEQUEOS DE MORAL.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO AL SIGUIENTE SÉQUITO:

Veteranos cicatrizados

- PUEDE ADQUIRIR UN ÚNICO ARTEFACTO AL SU COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda la Reina Matriarca Puede usar hasta dos Habilidades de mando diferentes:

- **Frenesí [Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA LA REGLA ESPECIAL ROMPELINEAS HASTA EL FINAL DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN DEL REGIMIENTO.
- **Persecución[Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA LA REGLA ESPECIAL OPORTUNISTA HASTA EL FINAL DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN DEL REGIMIENTO.
- **Hasta el último aliento [Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO SE CURA 3 HERIDAS.



REINA CULMEN (REINA MATRIARCA)

500 PUNTOS

Depredador Ápice(Montura)	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE MONSTRUO	PESADA	8	1	3	10	12	3	3	2	-
Perfil Herido		5	1	3	6	11	4	3	2	-
REGLAS ESPECIALES	HENDIDURA (2), IMPACTO (5), IMPARABLE, HOJAS MORTALES, TERRORÍFICO (2), AUDAZ, CAZADOR DE ENGENDROS, ICONO DE CONQUISTA, MAESTRO DEL DEPRDADOR, INTREPIDO									
HERIDO	HENDIDURA (2), IMPACTO (3), IMPARABLE, HOJAS MORTALES, TERRORÍFICO (2), AUDAZ, CAZADOR DE ENGENDROS, MAESTRO DEL DEPRDADOR, INTREPIDO									

Reina Matriarca (Jinete)	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
REGIMIENTO DE PERSONAJE MONSTRUO	PESADA	-	1	3	5	-	4	-	-	5
REGLAS ESPECIALES	HENDIDURA (1), PRESENCIA INSPIRADORA, INTREPIDO									

Icono de Conquista: Esta MINIATURA CUENTA COMO 12 MINIATURAS PARA EL PROPOSITO DE CAPTURA DE OBJETIVOS

Maestro del depredador: THE REINA MATRIARCA Y EL DEPRDADOR APICE SON CONSIDERADOS UNA ÚNICA MINIATURA CON DOS PERFILES DE CARACTERÍSTICAS. CUANDO LA REINA MATRIARCA SE ACTIVA (SE ROBA SU CARTA DE MANDO) REALIZA ACCIONES DE REGIMIENTO DE PERSONAJE USANDO SU PERFIL DE CARACTERÍSTICAS. DE IGUAL MANERA CUANDO EL DEPRDADOR APICE SE ACTIVA (SE ROBA SU CARTA DE MANDO) REALIZA ACCIONES USANDO SU PROPIO PERFIL DE CARACTERÍSTICAS.

SI DEPRDADOR APICE REALIZA UNA ACCIÓN DESALVA O ACOMETIDA, MONTURA Y JINETE REALIZAN LA ACCIÓN USANDO CADA UNO SU PERFIL DE CARACTERÍSTICAS. CUANDO SE ATACA A LA REINA MATRIARCA, LOS ATAQUES SE RESUELVEN CONTRA LA MONTURA (DEPRDADOR APICE) USANDO SU PERFIL DE CARACTERÍSTICAS. LA REINA MATRIARCA NO PUEDE SEPARARSE DEL DEPRDADOR APICE Y SI LA MONTURA MUERE, LA REINA MATRIARCA ES RETIRADA TAMBIEN.

¿Tú y qué ejército?: LA REINA MATRIARCA NO PUEDE SER OBJETIVO DE UNA ACCIÓN DE ¡DESAFÍO! NI PUEDE REALIZARLA.

Una Voz: LOS REGIMIENTOS AMIGOS COMPLETAMENTE DENTRO DE UNA ZONA DE OBJETIVO SE CONSIDERAN DENTRO DEL RANGO DE MANDO DE LA REINA MATRIARCA.

Enseñanzas de los yermos: ANTES DE QUE EMPIECE LA PARTIDA ELIGE HASTA 2 REGIMIENTOS QUE NO SEAN NI MONSTRUO NI PERSONAJE. OBTIENEN LA REGLA FLANQUEO DURANTE LA PARTIDA.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDE ADQUIRIR UN ÚNICO ARTEFACTO AL SU COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda la Reina Matriarca Puede usar hasta dos Habilidades de mando:

- **Frenesí [Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA LA REGLA ESPECIAL ROMPELINEAS HASTA EL FINAL DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN DEL REGIMIENTO.
- **Persecución[Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA LA REGLA ESPECIAL OPORTUNISTA HASTA EL FINAL DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN DEL REGIMIENTO.
- **Hasta el último aliento [Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO QUE NO SEA MONSTRUO SE CURA 3 HERIDAS.



DEPREDADOR

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	1	6

REGLAS ESPECIALES **ANDANADA 4 (15", PENETRACIÓN DE ARMADURA 1, TIROS MORTALES), CAZADOR DE ENGENDROS, CUERPO DESCOMUNAL**

Marcas de asesinato: DURANTE LA PARTIDA MANTÉN LA CUENTA DE LAS FICHAS DE BAJA QUE RETIRAN LOS REGIMIENTOS ENEMIGOS. POR CADA 8 FICHAS DE BAJA RETIRADAS, ESTE EJÉRCITO PUNTEA 1 PV. SI AL FINAL DE LA PARTIDA LA MINIATURA DE PERSONAJE ENEMIGA HA SIDO RETIRADA COMO BAJA, ENTONCES ESTE EJÉRCITO PUNTEA 1 PV ADICIONAL.

Partida de Caza: LOS REGIMIENTOS DE CAZADORES Y HONDEROS EN ESTE EJÉRCITO GANAN LA REGLA ESPECIAL FORMACIÓN FLUIDA.

Actuación violenta: TODOS LOS REGIMIENTOS EN ESTE EJÉRCITO GANAN LA REGLA ESPECIAL OPORTUNISTA.

Sin tiempo para sangrar: Cuando este regimiento de personaje realiza una acción de retirada, NO RECIBE ATAQUES DE OPORTUNIDAD Y TAMPOCO QUEDA EN ESTADO DE QUIEBRA.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO AL SIGUIENTE SÉQUITO:

Cazadores Curtidos

- PUEDE ADQUIRIR UN ÚNICO ARTEFACTO AL SU COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Depredador Puede usar una habilidad de mando:

- **Si sangra podemos matarlo [Mando]:** EL REGIMIENTO ENEMIGO DE BRUTO, CABALLERÍA O MONSTRUO SE CONSIDERA "MARCADO" HASTA EL PRINCIPIO DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN DEL DEPREDADOR. CUANDO UN REGIMIENTO AMIGO INFLINGE HERIDAS A UN REGIMIENTO ENEMIGO "MARCADO", ESE REGIMIENTO REALIZA LOS CHEQUEOS DE MORAL CON UN -1 A SU CARACTERÍSTICA DE RESOLUCIÓN.
- **Arte de la caza [Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA +2 A LA MARCHA HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.



DEPREDADOR MONTADO (CABALLERÍA)

50 PUNTOS

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

REGLAS ESPECIALES ANDANADA 3 (15"), CUERPO DESCOMUNAL, IMPACTO BRUTAL (1), HENDIDURA (1), IMPACTO (3)

Jefe de la manada: Los JINETES DE RAPTOR Y MANADAS DE CAZA DE ESTE EJÉRCITO GANAN LA REGLA ESPECIAL FORMACIÓN FLUIDA Y PIERDEN SU REGLA ESPECIAL FERAL. ADEMÁS, LAS MINIATURAS DE JINETES DE RAPTOR Y MANADA DE CAZA CUENTAN COMO TRES MINIATURAS PARA CAPTURAR OBJETIVOS.

Sin tiempo para sangrar: Cuando este regimiento de personaje realiza una acción de retirada, NO RECIBE ATAQUES DE OPORTUNIDAD Y TAMPOCO QUEDA EN ESTADO DE QUIEBRA.

Salvajismo rampante: CUANDO ESTA MINIATURA DE PERSONAJE CAUSA ATAQUES DE IMPACTO COMO PARTE DE UNA ACCIÓN DE CARGA, SI LOS ATAQUES DE IMPACTO RESULTAN CUALQUIER NUMERO DE BAJAS, ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE GANA LA REGLA ESPECIAL TERRORÍFICO (1) HASTA EL FINAL DE SU ACTIVACIÓN.

Emoción de la caza: LAS FICHAS DE BAJAS CAUSADAS POR ACCIONES DE ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE SON ASIGNADAS A ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE EN LUGAR DE AL REGIMIENTO ENEMIGO. POR CADA FICHA DE BAJA, LA MINIATURA DE PERSONAJE AÑADE +1 A SU CARACTERÍSTICA DE ATAQUES. SI LA MINIATURA DE PERSONAJE RETIRA CUALQUIER CANTIDAD DE FICHAS DE BAJA DURANTE EL PASO DE RETIRADA DE FICHAS DE BAJA, SE CURARÁ UNA HERIDA..

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDE ADQUIRIR UN ÚNICO ARTEFACTO AL SU COSTE INDICADO EN PUNTOS
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO AL SIGUIENTE SÉQUITO:

Manada de caza

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Depredador Puede usar una habilidad de mando:

- **Si sangra podemos matarlo [Mando]:** EL REGIMIENTO ENEMIGO DE BRUTO, CABALLERÍA O MONSTRUO SE CONSIDERA "MARCADO" HASTA EL PRINCIPIO DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN DEL DEPREDADOR. CUANDO UN REGIMIENTO AMIGO INFLINGE HERIDAS A UN REGIMIENTO ENEMIGO "MARCADO", ESE REGIMIENTO REALIZA LOS CHEQUES DE MORAL CON UN -1 A SU CARACTERÍSTICA DE RESOLUCIÓN.
- **Marcas de Conquista [Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA +2 A LA DISTANCIA DE CARGA HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN CUANDO CARGA A UN REGIMIENTO ENEMIGO A RANGO DE UNA ZONA DE OBJETIVO.

Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
REGIMIENTO DE PERSONAJE INFANTERÍA	PESADA	5	2	3	4	5	4	2	2	6

REGLAS ESPECIALES SACERDOTE (4), HENDIDURA (2), CUERPO DESCOMUNAL, DEVOTO

Incensario sagrado: Las miniaturas enemigas trabadas por esta miniatura de PERSONAJE NO CUENTAN PARA CAPTURAR OBJETIVOS.

Fuerza vital resonante: AL PRINCIPIO DE CADA FASE DE VICTORIA, ANTES DE PUNTUAR PV, TOMA NOTA DEL NÚMERO DE FICHAS DE BAJA EN LOS REGIMIENTOS AMIGOS A RANGO DE LA MISMA ZONA DE OBJETIVO QUE ESTA MINIATURA DE PERSONAJE. POR CADA FICHA, ESTA MINIATURA DE PERSONAJE CUENTA COMO UNA MINIATURA ADICIONAL PARA CAPTURAR ZONAS DE OBJETIVO.

Visiones de conquista: UNA VEZ POR PARTIDA, DURANTE LA FASE DE ACCIÓN, ANTES DE QUE LOS JUGADORES HAYAN ACTIVADO NINGÚN REGIMIENTO, DECLARA A TU Oponente QUE VAS A USAR ESTA HABILIDAD. HASTA EL FINAL DE ESTA RONDA, CADA VEZ QUE FUERAS A ROBAR UNA CARTA DEL MAZO DE MANDO, BUSCA UNA CARTA DE TU ELECCIÓN Y ROBALA EN SU LUGAR.

Ecos de Conquista: ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE PUEDE REALIZAR DOS ACCIONES DE LANZAMIENTO DE CONJUROS POR ACTIVACIÓN. EL REGIMIENTO NO PUEDE LANZAR EL MISMO CONJURO MÁS DE UNA VEZ POR ACTIVACIÓN. ADEMÁS, ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE PUEDE REALIZAR TRES ACCIONES CADA RONDA EN LUGAR DE LAS USUALES DOS.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO AL SIGUIENTE SÉQUITO:

Elegidos de conquista

- PUEDE ADQUIRIR DOS ARTEFACTOS AL SU COSTE INDICADO EN PUNTOS
- EL VÁSTAGO DE CONQUISTA TIENE ACCESO A LOS SIGUIENTES CONJUROS:

Ensordecer
Envalentonar
Disrupción



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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (2) CUERPO DESCOMUNAL

Las pruebas: Los regimientos de ENVALENTONADOS Y ENSANGRENTADOS DE ESTE EJÉRCITO IGNORAN LA PRIMERA VEZ QUE SE QUIEBRAN DURANTE LA PARTIDA. SI FUESEN A QUEBRARSE, SE CONSIDERARÁ QUE HAN REALIZADO UNA ACCIÓN FUERA DE SECUENCIA DE REAGRUPAMIENTO O REAGRUPAMIENTO DE COMBATE AL FINAL DE LA ACCIÓN QUE LES FUERA A CAUSAR EL ESTADO. ESTA ACCIÓN FUERA DE SECUENCIA NO HACE QUE NINGÚN REGIMIENTO CUENTE COMO ACTIVADO.

Ancianos estoicos: LOS REGIMIENTOS DE VETERANOS EN ESTE EJERCITO OBTIENEN LA REGLA ESPECIAL OLVIDADIZOS.

Campeones Veteranos: LAS MINIATURAS DE OFICIAL CAMPEÓN DE ESTE EJÉRCITO PIERDEN SU HABILIDAD "Ejemplo a seguir [Mando]". EN SU LUGAR, LOS REGIMIENTOS A RANGO DE MANDO DE UNA MINIATURA DE OFICIAL CAMPEÓN CUENTAN COMO SI ESTUVIERAN A RANGO DE LA MINIATURA DE PERSONAJE DEL CAUDILLO. ADEMÁS, LAS MINIATURAS DE OFICIAL CAMPEÓN OBTIENEN LA REGLA ESPECIAL RÁFAGA.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE TIENE ACCESO AL SIGUIENTE SÉQUITO:
Veteranos cicatrizados
- PUEDE ADQUIRIR UN ÚNICO ARTEFACTO AL SU COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Caudillo puede usar una habilidad de mando:

- **Bramido ensordecedor [Mando]:** EL REGIMIENTO ENEMIGO NO PERSONAJE NO PODRÁ SER OBJETIVO DE HABILIDADES [MANDO] HASTA EL FINAL DE LA RONDA.
- **Arte de la caza [Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA +2 A LA MARCHA HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.
- **¡Lucha o te atamos! [Mando]:** HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO DE ENVALENTONADOS OR ENSANGRENTADOS. GANA LA REGLA ESPECIAL ROMPELINEAS HASTA EL FINAL DE LA RONDA. SIN EMBARGO, SI AL FINAL DE LA ÚLTIMA ACCIÓN DEL REGIMIENTO OBJETIVO, EL REGIMIENTO NO ESTÁ DENTRO DE UNA ZONA DE OBJETIVO, EL REGIMIENTO QUEDARÁ EN ESTADO QUEBRADO. SI FUESE LA PRIMERA VEZ QUE QUEDAN EN ESTE ESTADO, PUEDEN BENEFICIARSE DE LA REGLA ESPECIAL "LAS PRUEBAS" DE FORMA NORMAL.

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
CABALLERÍA PERSONAJE REGIMIENTO	PESADA	6	2	3	6	7	3	3	0	6

REGLAS ESPECIALES IMPACTO BRUTAL (2), HENDIDURA (2), IMPACTO (3), ROMPELINEAS, CUERPO DESCOMUNAL

¡Estampida! AL FINAL DE LA ACTIVACIÓN DE ESTE REGIMIENTO, SI LAS MINIATURAS CON ESTA REGLA ESPECIAL ESTAN TRABADOS POR ALGUN REGIMIENTO ENEMIGO, CADA MINIATURA CON ESTA REGLA ESPECIAL CAUSA 2 IMPACTOS CONTRA UN REGIMIENTO TRABADO POR ELLA. ESTOS IMPACTOS ADICIONALES NO SE BENEFICIAN DE NINGUNA OTRA REGLA ESPECIAL E IMPACTAN AUTOMÁTICAMENTE.

¡Cabalga el rayo! CUANDO EL CAUDILLO DEL TRUENO Y LOS REGIMIENTOS DE JINETES DEL TRUENO DE ESTE EJÉRCITO REALIZAN UNA ACCIÓN DE CARGA COMO SU SEGUNDA ACCIÓN DE SU ACTIVACIÓN, GANAN LA REGLA ESPECIAL TERRORÍFICO (1) HASTA FINAL DE LA RONDA.

Electrificado: MIENTRAS ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ A RANGO DE UN OBJETIVO, LOS REGIMIENTOS DE JINETES DEL TRUENO DE ESTE EJÉRCITO CUENTAN COMO UNA MINIATURA ADICIONAL PARA CAPTURAR EL MISMO OBJETIVO QUE ESTÁ OCUPANDO EL REGIMIENTO DE PERSONAJE. ADEMÁS, MIENTRAS ESTE EJÉRCITO ESTA AFECTADO POR LA REGLA DE EJÉRCITO "HIMNOS DE LA VICTORIA", ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE PUEDE REALIZAR UNA HABILIDAD [Mando] ADICIONAL DURANTE SU ACTIVACIÓN.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDE ADQUIRIR UN ÚNICO ARTEFACTO AL SU COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda el Caudillo del trueno Puede usar una habilidad de mando:

- **Bramido ensordecedor [Mando]:** EL REGIMIENTO ENEMIGO NO PERSONAJE NO PODRÁ SER OBJETIVO DE HABILIDADES [MANDO] HASTA EL FINAL DE LA RONDA.
- **Arte de la caza [Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA +2 A LA MARCHA HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.
- **¡Lucha o te atamos! [Mando]:** HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO DE ENVALENTONADOS OR ENSANGRENTADOS. GANA LA REGLA ESPECIAL ROMPELINEAS HASTA EL FINAL DE LA RONDA. SIN EMBARGO, SI AL FINAL DE LA ÚLTIMA ACCIÓN DEL REGIMIENTO OBJETIVO, EL REGIMIENTO NO ESTÁ DENTRO DE UNA ZONA DE OBJETIVO, EL REGIMIENTO QUEDARÁ EN ESTADO QUEBRADO. SI FUESE LA PRIMERA VEZ QUE QUEDAN EN ESTE ESTADO, PUEDEN BENEFICIARSE DE LA REGLA ESPECIAL "LAS PRUEBAS" DE FORMA NORMAL.



DEPREDADOR DUEÑO DE LAS ALAS

380 PUNTOS

Quatl(Montura)	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE MONSTRUO	PESADA	10	3	2	8	8	3	3	2	-
Perfil Herido		8	3	2	5	8	3	3	2	-
REGLAS ESPECIALES	VOLAR, IMPACTO (4)									
HERIDO	VOLAR, IMPACTO (3)									

Depredador Dueño de las alas (Jinete)	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM
REGIMIENTO DE PERSONAJE MONSTRUO	PESADA	-	3	3	5	-	-	-	1	6
REGLAS ESPECIALES	CAZADOR DE ENGENDROS, ANDANADA 6 (15", PENETRACIÓN DE ARMADURA(1), TIROS MORTALES), MAESTRO DEL QUATL									

Marcas de asesinato: DURANTE LA PARTIDA MANTÉN LA CUENTA DE LAS FICHAS DE BAJA QUE RETIRAN LOS REGIMIENTOS ENEMIGOS. POR CADA 8 FICHAS DE BAJA RETIRADAS, ESTE EJÉRCITO PUNTÚA 1PV. SI AL FINAL DE LA PARTIDA LA MINIATURA DE PERSONAJE ENEMIGA HA SIDO RETIRADA COMO BAJA, ENTONCES ESTE EJÉRCITO PUNTÚA 1 PV ADICIONAL.

Partida de Caza: LOS REGIMIENTOS DE CAZADORES Y HONDEROS EN ESTE EJÉRCITO GANAN LA REGLA ESPECIAL FORMACIÓN FLUIDA.

Actuación violenta: TODOS LOS REGIMIENTOS EN ESTE EJÉRCITO GANAN LA REGLA ESPECIAL OPORTUNISTA.

Sin tiempo para sangrar: CUANDO ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE REALIZA UNA ACCIÓN DE RETIRADA, NO RECIBE ATAQUES DE OPORTUNIDAD Y TAMPOCO QUEDA EN ESTADO DE QUIEBRA.

Maestro del quatl: EL DEPREDADOR Y EL QUATL SON CONSIDERADOS UNA ÚNICA MINIATURA CON DOS PERFILES DE CARACTERÍSTICAS. CUANDO EL DEPREDADOR SE ACTIVA (SE ROBA SU CARTA DE MANDO) REALIZA ACCIONES DE REGIMIENTO DE PERSONAJE USANDO SU PERFIL DE CARACTERÍSTICAS. DE IGUAL MANERA CUANDO EL QUATL SE ACTIVA (SE ROBA SU CARTA DE MANDO) REALIZA ACCIONES USANDO SU PROPIO PERFIL DE CARACTERÍSTICAS. SI EL QUATL REALIZA UNA ACCIÓN DESALVA O ACOMETIDA, MONTURA Y JINETE REALIZAN LA ACCIÓN USANDO CADA UNO SU PERFIL DE CARACTERÍSTICAS. CUANDO SE ATAQUE AL DEPREDADOR, LOS ATAQUES SE RESUELVEN CONTRA LA MONTURA (QUATL) USANDO SU PERFIL DE CARACTERÍSTICAS. EL DEPREDADOR NO PUEDE SEPARARSE DEL QUATL Y SI LA MONTURA MUERE, EL DEPREDADOR ES RETIRADO TAMBIÉN.

Líder de la caza: CUANDO ESTE REGIMIENTO REALIZA UNA ACCIÓN DE SALVA CONTRA UN REGIMIENTO ENEMIGO, ESE REGIMIENTO PASA A CONSIDERARSE 'CAZADO' HASTA EL FINAL DE LA RONDA. CUANDO UN REGIMIENTO AMIGO REALIZA UNA ACCIÓN DE SALVA CONTRA EL REGIMIENTO 'CAZADO', HASTA EL FINAL DE ESA ACCIÓN, GANA LA REGLA ESPECIAL TIRO CERTERO Y TRATA LA EVASIÓN DEL REGIMIENTO "CAZADO COMO 0.

Situación favorable: ESTE REGIMIENTO PUEDE SELECCIONAR REGIMIENTOS ENEMIGOS TRABADOS COMO OBJETIVO DE UNA ACCIÓN DE SALVA.

PERSONAJE

- ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.
- PUEDE ADQUIRIR UN ÚNICO ARTEFACTO AL SU COSTE INDICADO EN PUNTOS

HABILIDADES DE MANDO

Cada ronda la Depredador Dueño de las alas Puede usar hasta dos Habilidades de mando:

- **Si sangra podemos matarlo [Mando]:** EL REGIMIENTO ENEMIGO DE BRUTO, CABALLERÍA O MONSTRUO SE CONSIDERA "MARCADO" HASTA EL PRINCIPIO DE LA SIGUIENTE ACTIVACIÓN DEL DEPREDADOR. CUANDO UN REGIMIENTO AMIGO INFLINGE HERIDAS A UN REGIMIENTO ENEMIGO "MARCADO", ESE REGIMIENTO REALIZA LOS CHEQUEOS DE MORAL CON UN -1 A SU CARACTERÍSTICA DE RESOLUCIÓN.
- **Arte de la caza [Mando]:** EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO GANA +2 A LA MARCHA HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.

CONJUROS

VÁSTAGO DE CONQUISTA

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
ENSORDECER	8"	2	HAZ OBJETIVO A DOS MINIATURAS QUE NO SEAN NI PERSONAJE NI OFICIAL NI MONSTRUO, PIERDEN SU RANGO DE TRABADO HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN
ENVALENTONAR	12"	3	HAZ OBJETIVO A UN REGIMIENTO AMIGO A RANGO DE UN OBJETIVO, TODAS LAS MINIATURAS DE ESE REGIMIENTO GANAN LA REGLA ESPECIAL ENDURECIDO (1) HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.
DISRUPCIÓN	12"	3	LOS LANZADORES DE CONJUROS ENEMIGOS QUE INTENTEN LANZAR UN CONJURO SOBRE EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO NECESITARÁN UN EXITO ADICIONAL PARA PODER LANZAR EL CONJURO.



OFICIALES

Los Perfiles listados a continuación son para las miniaturass de Oficiales disponibles en esta Lista de Ejército. Cada ficha de Regimiento listará qué Oficial(es) está(n) disponible(s) para el Regimiento y el coste en puntos requerido para añadirlo(s) a la Lista de Ejército..

Un Regimiento nunca puede tener más de un Oficial, independientemente de si un Regimiento tiene varios listados como Mejoras de Oficial y ningún Oficial puede ser seleccionado más de dos veces por Ejército.

ABERRACIÓN

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	RM	Reglas especiales
ABERRACIÓN	OFICIAL INFAN-TERÍA	MEDIA	5	2	2	6	4	3	1	2	5	RÁFAGA, CAÍDA LETAL, CUERPO DESCOMUNAL, TERRORÍFICO (2)

CAMPEÓN

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E	CR	Reglas especiales
CAMPEÓN	OFICIAL INFAN-TERÍA	MEDIA	5	2	3	4	4	3	3	1	6	HENDIDURA (1), CUERPO DESCOMUNAL, ENDURECIDO (1)

Guerrero Veterano: ESTA MINIATURA DE OFICIAL TIENE UN RANGO DE TRABADO DE 2.5".

Ejemplo a seguir [Mando]: EL REGIMIENTO AMIGO DE INFANTERÍA PIERDE SU ESTADO DE QUEBRADO.

ARTEFACTOS

ESTANDARTES

Cicatrices de Edekar 35 Puntos

LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO DE PERSONAJE RECIBEN +1 EVASION.

Canción de hambre 35 Puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA SIGUIENTE HABILIDAD [Mando]:

Canción de hambre [Mando]: EL REGIMIENTO AMIGO DE INFANTERÍA GANA LA REGLA ESPECIAL IMPARABLE. ADEMÁS, ESTE REGIMIENTO CUENTA COMO UNA MINIATURA ADICIONAL PARA CAPTURAR OBJETIVOS POR CADA FICHA DE BAJA ASIGNADA A UN REGIMIENTO ENEMIGO EN LA MISMA ZONA DE OBJETIVO QUE ESTE REGIMIENTO.

Susurros de muerte 30 Puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA SIGUIENTE HABILIDAD [Mando]:

Susurros de muerte [Mando]: EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO OBTIENE LAS REGLAS ESPECIALES CAÍDA LETAL AND HENDIDURA (1) HASTA EL FIN DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN.

ARMADURAS

Silvato de hueso 35 Puntos

LOS REGIMIENTOS DE MANADA DE CAZA REGIMIENTOS EN ESTE EJÉRCITO PIERDEN LA REGLA ESPECIAL FERAL.

Brebaje de sangre de corazones 25 Puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA +2 HERIDAS

ARMAS

Beso del Dilosaurio 25 Puntos

LAS TIRADAS DE EXITOSAS DEFENSA CONTRA IMPACTOS CAUSADOS POR ESTE PERSONAJE DEBEN REPETIRSE.

Mirada de Guerra 25 Puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA +1 ATAQUE Y LA REGLA ESPECIAL HENDIDURA (+1)

El colmillo oculto 15 Puntos

EL PERSONAJE GANA LAS REGLAS ESPECIALES ATAQUES CENTELLEANTES Y BLOQUEO.

TALISMANES

Atrapasueños 30 Puntos

LA MINIATURA DE PERSONAJE GANA LA SIGUIENTE HABILIDAD [Mando]:

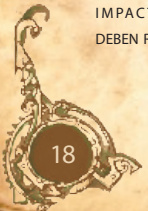
Hijos del viento [Mando]: EL REGIMIENTO AMIGO OBJETIVO PUEDE REALIZAR UNA ACCIÓN ADICIONAL GRATUITA DE RETIRADA DURANTE SU PRÓXIMA ACTIVACIÓN SIN QUEDAR QUEBRADO Y SIN PROVOCAR ATAQUES DE OPORTUNIDAD.

Esencia del Phonopteryx 25 Puntos

EL PERSONAJE AUMENTA EL RANGO DE SUS CONJUROS 6" (LOS CONJUROS CON UN RANGO DE "PROPIO" NO SE VEN AFECTADOS). ADEMÁS, SI LOS EFECTOS INDICAN UN RANGO, EL PERSONAJE AUMENTA EL EFECTO DE LOS CONJUROS 6".

Astilla Primordial 25 Puntos

CUANDO ESTE PERSONAJE LANZA UN CONJURO, AÑADE 1 DADO A SU INTENTO DE LANZAR EL CONJURO Y NO SE VE AFECTADO POR LA INTERFERENCIA ENEMIGA.



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.

VETERANOS CICATRIZADOS

35 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas especiales
INFANTERÍA	*	1	3	2	3	3	2	1	HENDIDURA (1), ESCUDO, CUERPO DESCOMUNAL, UNA VIDA DE BATALLAS

CAZADORES CURTIDOS

30 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas especiales
INFANTERÍA	*	3	2	1	2	2	1	1	CUERPO DESCOMUNAL, CAZADOR DE ENGEN-DROS, ANDANADA (1, RANGE 12", PENETRACIÓN DE ARMADURA(1), TIROS MORTALES)

MANADA DE CAZA

60 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas especiales
CABALLERÍA	*	1	2	5	3	3	1	2	OPORTUNISTA, OLVIDADIZO

ELEGIDOS DE CONQUISTA

35 PUNTOS POR MINIATURA

Tipo	M	V	C	A	H	R	D	E	Reglas especiales
INFANTERÍA	*	1	3	3	2	4	3	1	HENDIDURA (1), CUERPO DESCOMUNAL



REGIMIENTOS

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

REGLAS ESPECIALES ESCUDO, CUERPO DESCOMUNAL

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +15 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 12 MINIATURAS, UNA DE ELLAS PROMOCIONA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier regimiento de Envalentonados Puede incluir UNO de los oficiales listados:
Campeón 30 Puntos

ENSANGRENTADOS										125 PUNTOS / +20 POR MINIATURA
Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERÍA	MEDIA	5	1	2	2	2	2	2	1	LIDER

REGLAS ESPECIALES CUERPO DESCOMUNAL

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +20 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 12 MINIATURAS, UNA DE ELLAS PROMOCIONA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

Cualquier regimiento de Ensangrentados Puede incluir UNO de los oficiales listados:
Aberración 30 Puntos Campeón 30 Puntos

CAZADORES

120 PUNTOS / +20 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ANDANADA 1 (12'), PENETRACIÓN DE ARMADURA 1, TIROS MORTALES, CUERPO DESCOMUNAL

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +20 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 12 MINIATURAS, UNA DE ELLAS PROMOCIONA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

HONDEROS

130 PUNTOS / +20 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ANDANADA 2 (15'), TORRENTE DE FUEGO, CUERPO DESCOMUNAL

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +20 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 12 MINIATURAS, UNA DE ELLAS PROMOCIONA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.

ENGENDRO BÉLICO

150 PUNTOS / +130 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (2), GOLPES IMPLACABLES, CUERPO DESCOMUNAL, IMPACTO (3)

REGIMIENTO

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



MANADA DE CAZA

70 PUNTOS / +60 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES FERAL, OPORTUNISTA, OLVIDADIZO

Fondo de la cadena alimenticia: Las MINIATURAS EN ESTE REGIMIENTO NO SE BENEFICIAN DE LA REGLA ESPECIAL DE FACCIÓN DEPÓSITOS EPIDÉRMICOS DE QUERATINA.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +60PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.

JINETES DE RAPTOR

120 PUNTOS / +90 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES ANDANADA 2 (8"), PENETRACIÓN DE ARMADURA(1), HENDIDURA (1), CUERPO DESCOMUNAL

REGIMIENTO

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

DEPREDAADOR ÁPICE

440 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
MONSTRUO	PESADA	8	1	3	10	9	4	3	2	-
Perfil Herido		6	1	4	6	9	4	2	2	-

REGLAS ESPECIALES

HENDIDURA (2), HOJAS MORTALES, IMPARABLE, TERRORÍFICO (2), AUDAZ, CAZADOR DE ENGENDROS, IMPACTO BRUTAL (2), IMPACTO (5), ICONO DE CONQUISTA, BESTIA DOMADA

HERIDO

HENDIDURA (2), HOJAS MORTALES, IMPARABLE, TERRORÍFICO (2), AUDAZ, CAZADOR DE ENGENDROS, IMPACTO BRUTAL (2), IMPACTO (3), BESTIA DOMADA

Icono de Conquista: ESTA MINIATURA CUENTA COMO DOCE PARA CAPTURAR OBJETIVOS.

Bestia Domada: ESTA MINIATURA NO SE BENEFICIA DE LA REGLA ESPECIAL DEPÓSITOS EPIDÉRMICOS DE QUERATINA.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

VETERANOS

140 PUNTOS / +35 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), ESCUDO, CUERPO DESCOMUNAL

Una vida de batallas: CUANDO LAS MINIATURAS DE ESTE REGIMIENTO SE BENEFICIAN DE LA REGLA ESPECIAL HIMNO DEL VICTORIOSO, ESTE REGIMIENTO TAMBIEN GANA LA REGLA ESPECIAL RÁFAGA MIENTRAS HIMNOS DEL VOCTORIOSO ESTÉ ACTIVO.

REGIMIENTO

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

Cualquier regimiento de Veteranos Puede incluir UNO de los oficiales listados:

ELEGIDOS DE CONQUISTA

170 PUNTOS / +45 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES HENDIDURA (1), CUERPO DESCOMUNAL

Cantos de Conquista: ESTE REGIMIENTO PUEDE REALIZAR 3 ACCIONES CADA TURNO EN LUGAR DE LAS DOS USUALES.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +45 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 6 MINIATURAS, UNA DE ELLAS PROMOCIONA A PORTA ESTANDARTE SIN COSTE.



JINETES DEL TRUENO

120 PUNTOS / +110 POR MINIATURA

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

REGLAS ESPECIALES

IMPACTO BRUTAL (2), IMPACTO (3), ROMPELINEAS, IMPARABLE

¡Estampida! AL FINAL DE LA ACTIVACIÓN DE ESTE REGIMIENTO, SI LAS MINIATURAS CON ESTA REGLA ESPECIAL ESTAN TRABADOS POR ALGUN REGIMIENTO ENEMIGO, CADA MINIATURA CON ESTA REGLA ESPECIAL CAUSA 2 IMPACTOS CONTRA UN REGIMIENTO TRABADO POR ELLA. ESTOS IMPACTOS ADICIONALES NO SE BENEFICIAN DE NINGUNA OTRA REGLA ESPECIAL E IMPACTAN AUTOMÁTICAMENTE.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +110 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 3.
- SI EL REGIMIENTO TIENE 2 O MÁS MINIATURAS, UNA DE ELLAS PROMOCIONA A LÍDER SIN COSTE.

ELEGIDAS DE MUERTE

190 PUNTOS / +55 POR MINIATURA

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
INFANTERÍA	MEDIA	7	1	3	2	2	4	1	3	LÍDER

REGLAS ESPECIALES

HOJAS MORTALES, GOLPES IMPLACABLES, CONTRAATAQUE

Danza de batalla: AL FINAL DE LA ACTIVACIÓN DEL REGIMIENTO, PUEDE REALIZAR UNA ACCIÓN GRATUITA DE RETIRADA. EL REGIMIENTO NO RECIBE ATAQUES DE OPORTUNIDAD Y NO SE QUIEBRA. TRATA LA MARCHA DEL REGIMIENTO PARA ESTA ACCIÓN DE RETIRADA COMO 3.

Trance de batalla: AL FINAL DE UNA ACCIÓN DE ACOMETIDA DE ESTE REGIMIENTO, PUEDES RETIRAR HASTA 3 FICHAS DE BAJA DE UN REGIMIENTO ENEMIGO A RANGO DE TRABADO. POR CADA FICHA DE BAJA RETIRADA, GANARÁN LOS SIGUIENTES BENEFICIOS HASTA EL FINAL DE SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN. SÓLO PUEDES ELEGIR UNO DE LOS EFECTOS LISTADOS.

- 1 FICHA DE BAJA - **Sonido de la sangre derramándose:** ESTE REGIMIENTO GANA LA REGLA ESPECIAL RÁFAGA.
- 2 FICHAS DE BAJA - **La muerte nos llega a todos:** LAS MINIATURAS EN ESTE REGIMIENTO GANAN +1 ATAQUE.
- 3 FICHAS DE BAJA - **Uno con la muerte:** ESTE REGIMIENTO PUEDE REALIZAR UNA ACCIÓN ADICIONAL DURANTE ESTA ACTIVACIÓN.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 4 MINIATURAS INCLUYENDO UN LÍDER
- PUEDES AÑADIR MINIATURAS ADICIONALES POR UN COSTE DE +55 PUNTOS POR MINIATURA HASTA UN MÁXIMO DE 12.

QUATL

350 PUNTOS

Tipo	Clase	M	V	C	A	H	R	D	E	Miniaturas de mando
MONSTRUO	PESADA	10	3	2	8	8	3	3	2	-
Perfil Herido		8	3	2	5	8	3	3	2	-

REGLAS ESPECIALES VOLAR, ANDANADA (6, 8", PENETRACIÓN DE ARMADURA(2), TIROS MORTALES), IMPACTO (4)

HERIDO ANDANADA (6, 8", PENETRACIÓN DE ARMADURA(2), TIROS MORTALES), IMPACTO (3)

Líder de la caza: CUANDO ESTE REGIMIENTO REALIZA UNA ACCIÓN DE SALVA CONTRA UN REGIMIENTO ENEMIGO, ESE REGIMIENTO PASA A CONSIDERARSE 'CAZADO' HASTA EL FINAL DE LA RONDA. CUANDO UN REGIMIENTO AMIGO REALIZA UNA ACCIÓN DE SALVA CONTRA EL REGIMIENTO 'CAZADO', HASTA EL FINAL DE ESA ACCIÓN, GANA LA REGLA ESPECIAL TIRO CERTERO Y TRATA LA EVASIÓN DEL REGIMIENTO 'CAZADO' COMO 0.

Situación favorable: ESTE REGIMIENTO PUEDE SELECCIONAR REGIMENTOS ENEMIGOS TRABADOS COMO OBJETIVO DE UNA ACCIÓN DE SALVA.

REGIMIENTO

- ESTE REGIMIENTO ESTÁ COMPUESTO POR 1 MINIATURA.

