

NUEVAS UNIDADES 1.0



KINGS OF WAR  
VANGUARD

# Enanos

PERFORADORA DE BATALLA			Cab	29pts			
Dados de Poder: -			Enano	Apoyo			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
4	5+	-	4+	5+	3	2	
Fuerza Demoledora (2)							
CaC: 2D8		Disparo: -			Bien		
Equipo: Perforadora							
Armatoste - Esta figura no puede Trepar, ni recibir ningún tipo de Montura.							
Perforadora (1) - Cuando esta figura hace un ataque Cuerpo a Cuerpo (no un Contraataque) con la Perforadora, los impactos se obtienen con un 5+ sin tener en cuenta los modificadores. Cada impacto obtenido cuenta como un resultado de 8 Explosivo, por lo que se puede tirar otro dado.							



# Elfos

GUARDIA DEL MAR			20mm	22pts			
Dados de Poder: -			Elfo	Guerrero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
6	4+	5+	5+	5+	2	2	
Defensivo							
CaC: 2D8		Disparo: 2D8			Bien		
Equipo: Lanza, Arco: Alcance 12"							
Lanza - Las figuras con lanzas no Trabadas con una figura enemiga pero a 2" o menos de una figura amiga que sí lo está, le confiere a la figura Trabada un dado de bonificación para sus ataques Cuerpo a Cuerpo. Solo se puede dar un dado de bonificación a una figura de esta manera, independientemente del número de lanzas que tenga en el alcance. Las figuras con lanzas que participen en una Acción de Carga de Grupo no tienen que trabarse con figuras enemigas pero deben terminar su movimiento a 2" o menos de una figura del grupo que esté trabada.							



GUARDIAN BRISA PLATEADA			Cab	28pts			
Dados de Poder: -			Elfo	Apoyo			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
8	5+	4+	6+	5+	3	3	
Caballería							
CaC: 1D8		Disparo: 2D8			Bien		
Equipo: Arco Compuesto: Alcance 9", Golpe Poderoso							

## Fuerzas de la Naturaleza

DRUIDA DEL CLARO		25mm	44pts			
Dados de Poder: 		Naturaleza	Hechicero, Comandante			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
5	4+	5+	5+	5+	3	2
Inspirador, Firme						
CaC: 2D8		Disparo: 1D8		Neutral		
Hechizos: Curación (corta), Relámpago (larga), Ráfaga de Viento (larga)						
DEFENSA DE LA NATURALEZA (2) - Usa esta habilidad cuando una figura enemiga intente lanzar un hechizo y esté a 9" o menos de esta figura. Antes de que se lance el hechizo, pero después de que se declare cualquier potenciación, se tira un dado. Con un 4+, el hechizo falla sin efecto. Cualquier acción (corta o larga) o Poder que la figura usó es gastado.						



ELEMENTAL DE FUEGO		40mm	40pts			
Dados de Poder: 		Naturaleza	Grande, Apoyo			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
5	5+	-	4+	4+	3	3
Regeneración (6+)						
CaC: 3D8		Disparo: -		Neutral		
Equipo: -						
Fuego Elemental - Esta figura puede hacer un ataque a Distancia con una acción de Disparo usando Fuego Elemental. Alcance 9", 3D8, Aliento. El ataque siempre impacta con un 5+ independientemente de cualquier modificador.						
INFIERNO DE LA NATURALEZA (2) - Usa esta habilidad cuando esta figura realiza un Ataque a Distancia de Fuego Elemental antes de tirar cualquier dado. El ataque tiene Perforante (1).						



# Ogros

SARGENTO OGRO		40mm	36pts				
Dados de Poder:  Ogro		Grande, Comandante					
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
5	4+	-	5+	5+	4	3	
Fuerza Demoledora (2), Tozudo							
CaC: 4D8		Disparo: -			Neutral		
Equipo: -							



CAZADOR OGRO		40mm	27pts				
Dados de Poder: -		Ogro	Grande, Guerrero				
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
6	4+	-	5+	5+	3	3	
Fuerza Demoledora (1), Explorador							
CaC: 3D8		Disparo: -			Neutral		
Equipo: Lanza de Ogro							
<p><b>Atrapar</b> - Las figuras que intenten Escapar de esta figura deben relanzar las tiradas de Armadura que han tenido éxito.</p> <p><b>Lanza de Ogro</b> - Las figuras con Lanzas de Ogro no Trabadas con una figura enemiga pero a 3" o menos de una figura amiga que sí lo está, le confiere a la figura Trabada un dado de bonificación para sus ataques Cuerpo a Cuerpo. Solo se puede dar un dado de bonificación a una figura de esta manera, independientemente del número de lanzas que tenga en el alcance. Las figuras con Lanzas de Ogro que participen en una Acción de Carga de Grupo no tienen que trabarse con figuras enemigas pero deben terminar su movimiento a 3" o menos de una figura del grupo que esté trabada.</p>							



# Reino del Tridente

GIGA		40mm	35pts				
Dados de Poder: -		Nerítica	Grande				
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
4	4+	-	4+	3+	5	3	
Fuerza Demoledora (2), Golpe Poderoso, Firme							
CaC: 3D8		Disparo: -			Neutral		
Equipo: -							
Golpe Cruento - Cuando intentan Escapar de un Giga, las figuras enemigas tienen un modificador de -1 cuando hacen su tirada de Salvación por Armadura.							



GUARDIA DE RIO CENTINELA		20mm	44pts				
Dados de Poder:  		Nerítica	Comandante				
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
6	5+	4+	5+	5+	4	2	
Explorador, Tirador, Infiltrador, Cruel							
CaC: 2D8		Disparo: 3D8			Neutral		
Equipo: Jabalina: Alcance 9", Golpe Poderoso							
BRINCAR (1) - Usa esta habilidad cuando esta figura se active. Otorga a esta figura la capacidad de Volar hasta el final de la Ronda.							
EVASION (1) - Usa esta habilidad cuando se active esta figura. Obtiene las habilidades de Esquivar y Sigilo hasta el final de la Ronda.							



# Enanos Abisales

HECHICERO DE HIERRO		20mm	29pts			
Dados de Poder: 		Enano Abisal	Hechicero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
4	6+	4+	6+	4+	3	2
Cruel						
CaC: 2D8		Disparo: 1D8			Mal	
Hechizos: Empujar (larga), Relámpago (larga)						



GUARDIA INMORTAL		20mm	29pts			
Dados de Poder: 		Enano Abisal	Apoyo			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
4	3+	6+	4+	4+	2	2
Fuerza Demoleadora (1), Defensivo, Cruel						
CaC: 4D8		Disparo: 1D8			Mal	
Equipo: -						



# Imperio del Polvo



MOMIA	20mm	16pts				
Dados de Poder: -	No Muerto, Imp. del Polvo	Guerrero				
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
4	5+	-	5+	5+	3	2
Fuerza Demoledora (1), Regeneracion (6+)						
CaC: 3D8	Disparo: -		Mal			
Equipo: -						
<b>MALDICION (1)</b> - Puedes usar esta habilidad cuando una figura enemiga inflija una o más heridas no salvadas a la Momia. La figura enemiga se marca como Maldita hasta el final de la Ronda. Las figuras Malditas sufren una penalización de -1 en todos sus tiradas de ataque, armadura y coraje. No se acumula con otras posibles Maldiciones pero sí con otros modificadores aplicables.						



SUMO SACERDOTE	20mm	38pts				
D. de Poder: 	No Muerto, Imp. del Polvo	Comandante, Hechicero				
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
5	6+	5+	4+	5+	4	2
CaC: 2D8	Disparo: 1D8		Mal			
<b>Hechizos:</b> Bola de Fuego (corta), Curación (corta), Ráfaga de Viento (larga),						
<b>AUMENTAR ALCANCE (2)</b> - Usa esta habilidad para aumentar el alcance de uno de los hechizos del lanzador en 6" (donde se especifique un Alcance). El AUMENTAR ALCANCE debe ser pagado durante la activación del lanzador justo antes de que el hechizo elegido sea lanzado.						

# Orcos



APLASTADOR				25mm	38pts		
Dados de Poder: <span style="color:red">■</span>				Orco	Comandante		
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
5	3+	7+	4+	4+	4	2	
Fuerza Demoledora (1), Cruel							
CaC: 4D8			Disparo: 1D8			Mal	
Equipo: -							

MERODEADOR				25mm	12pts		
Dados de Poder: -				Orco	Secuaz		
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
5	6+	5+	5+	5+	2	2	
Explorador, Infiltrador							
CaC: 1D8			Disparo: 2D8			Bien	
Equipo: -							



# No Muertos



ARQUERO ESQUELETO				20mm	8pts		
Dados de Poder: -				No Muerto	Secuaz		
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
4	6+	6+	6+	6+	1	2	
CaC: 1D8			Disparo: 1D8		Mal		
Equipo: Arco Sobrenatural: Alcance 12"							
<p><b>ATAQUE ESCALOFRIANTE</b> - Usa esta habilidad cuando esta figura cause una herida con un ataque a Distancia con su Arco Sobrenatural. La figura enemiga debe hacer una chequeo de Coraje. Si falla, se mueve 2" alejándose del arquero lo máximo posible (no puede acabar a menos de 1" de las figuras enemigas) y se marca como Fatigada.</p>							

MURCIELAGOS VAMPIRO				40mm	10pts		
Dados de Poder: -				Bestia, No Muerto	Secuaz		
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
6	5+	-	7+	6+	1	2	
Sed de Sangre, Volar, Machacar, Enjambre							
CaC: 2D8		Disparo: -			Mal		
Equipo: -							



# KINGS OF WAR VANGUARD



Traducción: Javi Imperio y David Azofra  
Maquetación: Javi Imperio  
Correctores de Estilo: David Azofra y Fran López

© Mantic Entertainment 2018  
Mantic, Kings of War: Vanguard, Kings of War  
y todos los personajes, nombres, lugares y  
elementos asociados son TM y ©