

Reglas del Reino de Eregion

Bonus del ejército: Las miniaturas amigas **Eregion** no hacen chequeos de Valor por desmoralización hasta que su ejército haya perdido el 66% de sus efectivos.

Matriz de Alianzas:

- **Alianzas Históricas** con el reino de Khazad Dûm (No incluyendo a Durin o Mardin), Rivendel (si se incluye a Gil-Galad, Elrond, Cirdan, o Gildor Inglorion) y Lorien (si se incluye a Galadriel o Celeborn).
- **Alianzas de Conveniencia:** nadie.
- **Alianzas Imposibles:** con el resto de ejércitos.

Lista de ejército del Reino de Eregion

Celebrimbor, Señor de Eregion

140 puntos

Elfo, Eregion, Infantería y Héroe de Leyenda.

Acciones heroicas

Canalización heroica.

Desafío heroico.

M	C	F	D	A	H	V	P	V	D
6	6/3	4	7	3	3	7	3	2*	1

Equipo: Armadura pesada, Espada élfica y Martillo de los Mírdain.

Martillo de los Mírdain: este poderoso y liviano martillo es capaz de destruir un objeto mágico a elegir de su enemigo, a excepción de los anillos de poder, para ello tiene que herir a su rival y luego sacar un +5 en una tirada natural posterior.

Poderes mágicos:

Aura de Consternación - 4+

Restaurar Voluntad 12UM 4+

Inmovilizar 12UM 3+

Desterrar 12UM 4+

Reglas especiales: Afinidad con los bosques, Linaje de Fëanor y Último Señor de Eregion.

Linaje de Fëanor*: el poder del maestro herrero es tal que cada turno puede gastar un punto de Voluntad sin que su reserva se vea reducida.

Último Señor de Eregion: su regla de ¡Resistid! tiene un alcance de 12UM.

Herrero Mírdain

85 puntos

Elfo, Eregion, Infantería y Héroe de Fortaleza.

Acciones heroicas

Canalización heroica.

Defensa heroica.

M	C	F	D	A	H	V	P	V	D
6	5/3	3	5	1	2	6	1	4	1

Equipo: armadura pesada, espada élfica y bastón.

Poderes mágicos:

Espadas encantadas 6UM 4+

Llamar a los vientos 12UM 3+

Reglas especiales: Afinidad con los bosques y Hermandad de herreros.

Hermandad de herreros: Las miniaturas aliadas, con la palabra clave Eregion, a 3UM de un Herrero Mírdain ganan la regla Resistente a la Magia durante ese turno.

Capitán Alto Elfo

75 puntos

Elfo, Eregion, Infantería y Héroe de Fortaleza.

Acciones heroicas

Marcha heroica.

M	C	F	D	A	H	V	P	V	D
6	6/3	4	6	2	2	6	2	1	1

Equipo: armadura pesada, espada élfica de mano y media.

Mejoras:

Caballo: 10 puntos.

Arco élfico: 5 puntos.

Lanza de caballería: 5 puntos.

Escudo: 5 puntos.

Reglas especiales: Jinete experto y Afinidad con los bosques.

Guerrero Alto Elfo

9 puntos

Elfo, Eregion, Guerrero e Infantería.

Equipo: armadura pesada, espada élfica de mano y media.

Mejoras:

Cuerno de guerra: 30 puntos.

Estandarte: 25 puntos.

Arco élfico: 2 puntos.

Escudo: 1 punto.

Lanza: 1 punto.

M	C	F	D	A	H	V
6	5/3	3	5	1	1	5

Reglas especiales: Afinidad con los bosques.

Caballero de Eregion

21 puntos

Elfo, Eregion, Guerrero y Caballería.

Equipo: Armadura pesada, lanza de caballería, espada élfica de mano y media, arco élfico y caballo.

M	C	F	D	A	H	V
6	5/3	3	5	1	1	5

Mejoras:

Cuerno de guerra: 30 puntos.

Estandarte: 25 puntos.

Escudo: 1 punto.

Reglas especiales: Jinete experto y Afinidad con los bosques.

Vigía Gris

75 puntos

Máquina de asedio.

Dotación: Es una Máquina de asedio pequeña con una dotación formada por dos Guerreros Altos Elfos con armadura pesada y espada élfica de mano y media. Uno de estos miembros de la dotación es automáticamente el Veterano de asedio.

F	D	H
(7)	10	3

Mejoras:

Construcción superior: 15 puntos.

Recarga rápida: 20 puntos.

Capitán de Ingenieros Alto Elfo: 75 puntos.

Dotación adicional: 9 puntos.

Reglas especiales: Flechas de plata y Preciso.

Flechas de plata: un Vigía Gris realiza 1D6 disparos por turno, cada disparo se resolverá de manera individual. Estos disparos no podrán destruir ni derribar a los objetivos de batalla, se aplican los penalizadores normales a la hora de disparar. Además, el resto de los disparos deberán dirigirse a miniaturas que estén a 3UM/8cm del primer objetivo.

Preciso: Al disparar los virotes contra un objetivo de batalla, el disparo solo se dispersará 3UM en lugar de 6UM.

Cartas de Eregion

Celebrimbor, Señor de Eregion



Elfo — Héroe de Leyenda

Celebrimbor, Señor de Eregion

M C F D A H V P V D
6 6/3 4 7 3 3 7 3 2* 1

Equipo
 Martillo de los Mírdain, Armadura pesada y Espada élfica.

Acciones heroicas
 -Canalización heroica. -Desafío heroico.

Poderes mágicos

-Aura de Consternación	-	5+
-Restaurar Voluntad	12UM	4+
-Inmovilizar	12UM	3+
-Desterrar	12UM	4+

Reglas especiales
 -Linaje de Féanor.
 -Último señor de Eregion.
 -Afinidad con los bosques.

Elfo, Eregion e Infantería.

Herrero Mírdain



Elfo — Héroe de Fortaleza

Herrero Mírdain

M C F D A H V P V D
6 5/3 3 6 1 2 6 1 4 1

Equipo
 Armadura pesada, espada élfica y bastón.

Acciones heroicas
 -Canalización heroica.
 -Defensa heroica.

Poderes mágicos

Espadas encantadas	6UM	4+
Llamar a los vientos	2UM	3+

Reglas especiales
 -Afinidad con los bosques.
 -Hermandad de herreros.

Elfo, Eregion e Infantería.

Capitan Noldor



Elfo — Héroe de Fortaleza

Capitan Noldor

M C F D A H V P V D
6 6/3 4 6 2 2 6 2 1 1

Equipo y mejoras

Armadura pesada y espada élfica de mano y media.

-Arco élfico. -Lanza de caballería.
-Escudo. -Caballo.

Acciones heroicas

-Marcha heroica.

Reglas especiales

-Jinete experto.
-Afinidad con los bosques.

Elfo, Eregion e Infantería.

Guerrero Noldor



Elfo — Infantería

Guerrero Noldor

M C F D A H V
6 5/3 3 5 1 1 5

Equipo y mejoras

Armadura pesada y espada élfica de mano y media.

-Arco élfico. -Escudo. -Lanza.
-Cuerno de guerra. -Estandarte.

Reglas especiales

-Afinidad con los bosques.

Elfo, Eregion, Guerrero e Infantería.

Caballero de Eregión



Elfo — Caballería

Caballero de Eregión

M C F D A H V
6 5/3 3 5 1 1 5

Equipo y mejoras

Armadura pesada, lanza de caballería, espada élfica de mano y media, arco élfico y caballo.
-Cuerno de Guerra. -Estandarte.
-Escudo.

Reglas especiales

-Jinete Experto.
-Afinidad con los bosques.

Elfo, Eregion, Caballería y Guerrero.

Vigia Gris



Maquina de Asedio

Vigia Gris

F D H
(7) 10 3

Dotación

Está formada por tres Guerreros Altos Elfos con armadura pesada y espada élfica de mano y media, uno de los cuales pasa a ser el Veterano de asedio.

Mejoras

-Construcción superior.
-Recarga rápida.
-Capitán de ingenieros Alto Elfo.
-Dotación adicional.

Reglas especiales

-Flechas de plata.
-Preciso.

Maquina de Asedio.