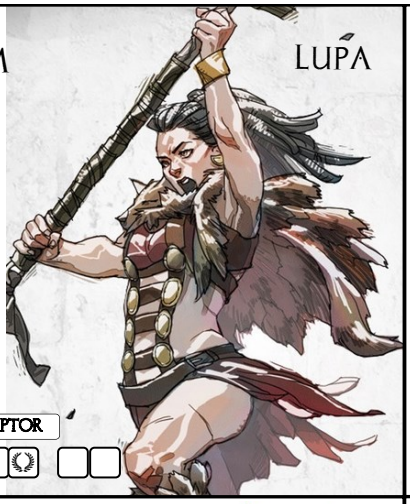
MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	3	1



TEMPERAMENTAL | CAVEAT EMPTOR

LUPA

Temperamental – Cuando esta miniatura mejora un Ataque a Ataque Poderoso, gana un dado de Favor que debe ser añadido a esta tirada de ataque.

Caveat Emptor – Después de que esta miniatura declare un ataque, antes de tirar los dados, la miniatura defensora puede pagar 2 puntos de Favor al controlador de esta miniatura para hacer que el resultado del ataque sea un empate sin éxitos netos para ninguno de los dos. El Favor añadido al ataque o la defensa se pierde.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	3	2

APOYO | INTERVENIR

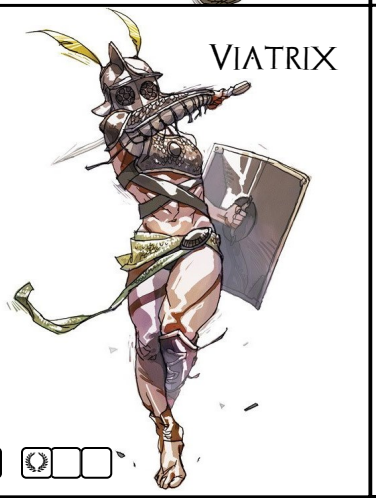
IASON

Apoyo – En lugar de ganar un nivel de fatiga para realizar una Reacción de Asistencia, esta miniatura puede gastar 1 dado de Favor

Intervenir – Cuando declara una Reacción de Asistencia, esta miniatura puede moverse hasta 3 pulgadas hacia el atacante o el defensor. Después de que esta miniatura Asista a una miniatura aliada, esta miniatura puede moverse hasta 3 pulgadas.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	3	2



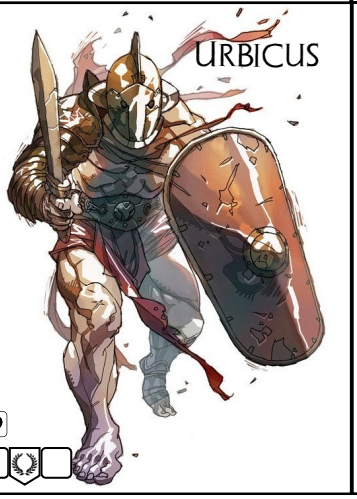
PROVOCAR

VIATRIX

Provocar – Las miniaturas que traban a una miniatura enemiga con **Provocar** sólo pueden declarar ataques contra miniaturas con **Provocar**.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
5	6	2	2



INCANSABLE | RECUPERAR ALIENTO

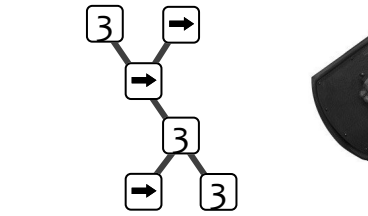
URBICUS

Incansable – Esta miniatura puede activarse y reaccionar mientras está en estado Fatigado.

Recuperar Aliento – En cualquier momento en el que esta miniatura pudiera generar un dado de Favor procedente de su barra de vitalidad, esta miniatura puede escoger eliminar un nivel de Fatiga en su lugar.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
4	5	2	2



ODIADO | MENTULUS

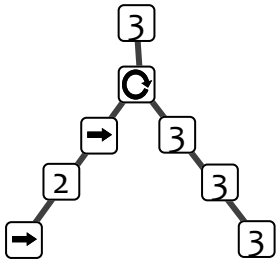
OTHO

Odiado – Esta miniatura no puede gastar Favor. Esta habilidad no tiene efecto cuando la miniatura es el Último Hombre en Pie.

Mentulus – Las miniaturas enemigas trabadas por esta miniatura no pueden gastar Favor y no generan Favor de ninguna acción o rasgo, exceptuando las casillas de favor de sus propias barras de vitalidad. Esta habilidad no tiene efecto cuando la miniatura es el Último Hombre en Pie.

40 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
7	6	1	0



VELOZ | COMPENSAR

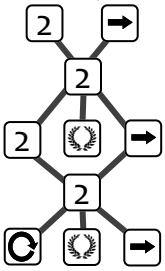
INFELIX

Veloz – Sólo las miniaturas con **Veloz** pueden reaccionar a la primera acción de esta miniatura cada activación.

Compensar – En lugar de ganar un nivel de fatiga para realizar una Reacción de Contraataque, esta miniatura puede gastar 1 dado de Favor.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	7	2	2



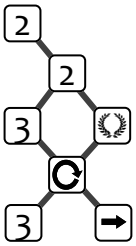
AEGIS DE LA FAMA

HERMES

Aegis de la Fama – Una miniatura gladiador enemiga debe gastar 1 dado de Favor para atacar a este miniatura. Este Favor no se añade a la tirada de ataque. Esta habilidad no tiene efecto mientras esta miniatura sea el Último Hombre en Pie.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	5	3	1



ENREDAR | LEBREL

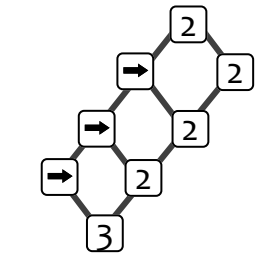
MARCUS FURIUS

Enredar – Las miniaturas enemigas deben ganar 1 nivel de fatiga para abandonar el alcance de meleé de esta miniatura. Las miniaturas enemigas no ganan 1 nivel de Fatiga si son empujadas, desplazadas o apartadas fuera del alcance de meleé de esta miniatura, o si lo abandonan debido al movimiento de esta figura.

Lebrel – En cualquier momento en el que una miniatura enemiga trabada por esta miniatura recupera Fatiga, esta miniatura genera 1 dado de Favor. Esta regla no tiene efecto durante un turno expedito.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	2	2



VALOR | IMPULSO

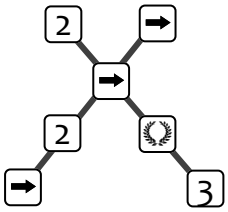
SEPTIMUS

Valor – Después de la resolución de un ataque en el que la miniatura defensora generara Favor como consecuencia del daño causado por esta miniatura, esta miniatura genera 1 dado de Favor.

Impulso – Esta miniatura puede realizar un movimiento de seguimiento de hasta 2 pulgadas cuando resuelve un resultado de empujón. Además, esta miniatura ignora la resistencia garantizada a los oponentes por tener una peana mayor.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	5	2	1



CARGA | IMPULSO | MONTURA

I II

NERON ESTADIO I — TITAN BESTIA

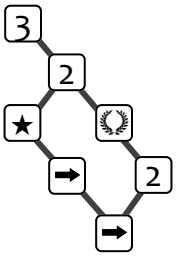
Carga – Esta miniatura obtiene un éxito adicional para los ataques realizados inmediatamente tras una acción de movimiento.

Impulso – Esta miniatura puede realizar un movimiento de seguimiento de hasta 2 pulgadas después de un empujón exitoso. Además, esta miniatura ignora la resistencia al empujón garantizada a los oponentes por tener una peana mayor.

Montura - Septimus

60 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
4	7	1	1



TRIUNFO | MONTURA | ★ CORNEAR

II

NERON ESTADIO II — TITAN BESTIA

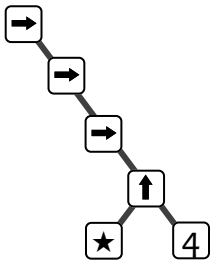
Triunfo – Esta miniatura genera 2 dados de Favor cuando derrote a otra miniatura.

Montura – Septimus

★Cornear – Esta miniatura desplaza a la miniatura defensora. El controlador de esta miniatura elige la colocación de la miniatura Desplazada, sin importar quién controla a la miniatura Desplazada.

60 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
5	6	3	0



★ LANZAM. DE ATLAS | ESTOICO | IMPULSO | INVERSION

MICON

★ Lanzamiento de Atlas – La miniatura genera 1 Favor. Si la miniatura defensora no es una miniatura de bestia o un titán, sitúala en cualquier punto a d3 pulgadas o menos de su posición actual. Si la miniatura defensora es un jinete montado, la montura permanecerá en su lugar, y el jinete será desmontado a la fuerza y situado a d3 pulgadas o menos de la montura. El Lanzamiento de Atlas permite un movimiento de seguimiento como si fuera un empujón.

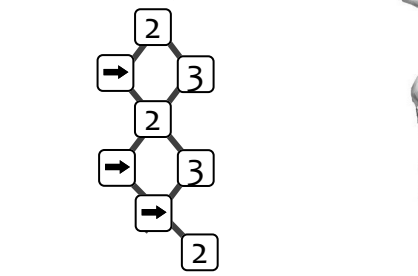
Estoico – Esta miniatura no gana Fatiga cuando es empujada contra un obstáculo. Esta miniatura aún sufre otros efectos del obstáculo.

Impulso – Esta miniatura puede realizar un movimiento de seguimiento de 2” cuando resuelva un resultado de empujón. Además, ignora la resistencia a los empujones de oponentes con la peana más grande.

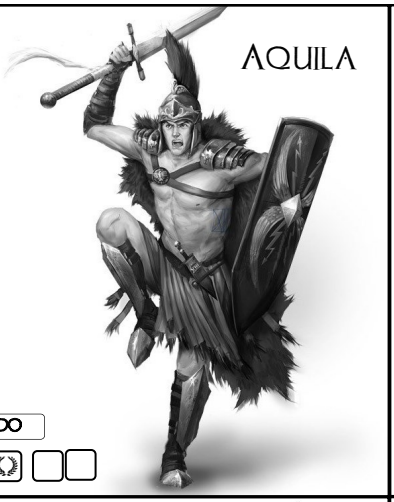
Inversión – Esta miniatura puede resolver los efectos de su árbol de daño en sentido inverso. Los éxitos netos aún se aplican desde arriba del árbol de daño hacia abajo. Cuando usa Inversión, esta miniatura no genera éxitos adicionales por empujar a un enemigo en contacto con la peana de una miniatura aliada.

40 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	2	2



VALOR | GOLPE COORDINADO



AQUILA

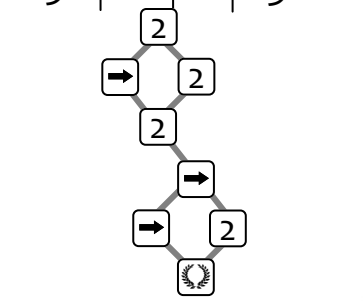
LEG·XIII

Valor – Después de la resolución de un ataque en el que la miniatura enemiga generara Favor como consecuencia del daño causado por esta miniatura, esta miniatura genera 1 dado de Favor.

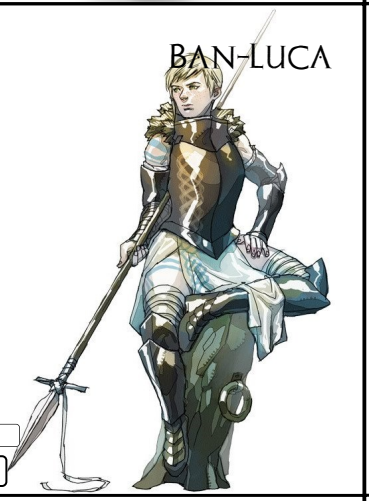
Golpe Coordinado – Si un ataque aliado empuja a una miniatura enemiga contra esta miniatura, el atacante genera 2 éxitos adicionales en el ataque en lugar de solamente 1 éxito.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
5	6	2	3



DETENER | GOLPE COORDINADO



BAN-LUCA

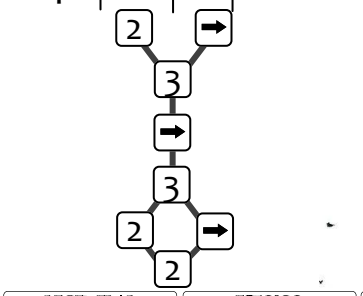
LEG·XIII

Detener – Esta miniatura obtiene acceso a la siguiente Reacción especial
Reacción: Detener
Coste: 1 nivel de Fatiga
Desencadenante: Cuando una miniatura enemiga se mueve a 3 pulgadas o menos.
Efecto: Termina inmediatamente la acción de la miniatura enemiga.

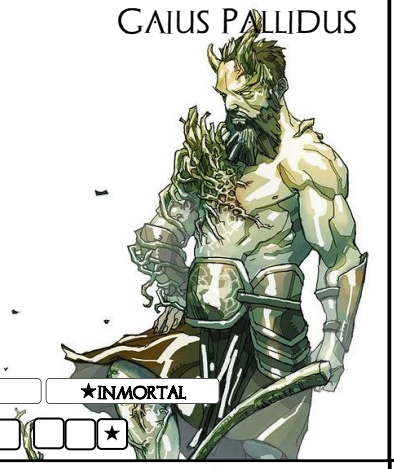
Golpe Coordinado – Si un ataque aliado empuja a una miniatura enemiga contra esta miniatura, el atacante genera 2 éxitos adicionales en el ataque en lugar de solamente 1 éxito.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
4	6	2	2



REGENERAR | ESTOICO | ★INMORTAL



GAIUS PALLIDUS

LEG·XIII

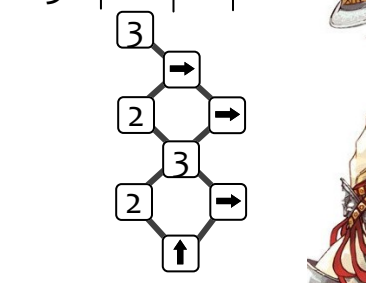
Estoico – Esta miniatura no gana Fatiga cuando es empujada contra un obstáculo. Esta miniatura aún sufre otros efectos del obstáculo.

Regenerar – Durante el turno expedito del controlador de esta miniatura, una única miniatura aliada que esté a menos de 3 pulgadas de esta miniatura puede curar 2 de vitalidad.

★ **Inmortal** – La primera vez que esta miniatura hubiera sido derrotada, no es derrotada. En vez de ello resuelve por completo la acción que hubiera causado su derrota y luego esta miniatura cura 1 punto de vitalidad

40 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
5	6	2	2



TEMPERAMENTAL | IMPULSO

URIEN

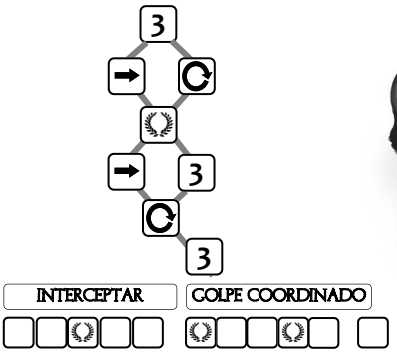
LEG·XIII

Temperamental – Cuando esta miniatura aumente un Ataque a Ataque Poderoso, gana un dado de que debe ser añadido a la tirada de ataque.

Impulso – Esta miniatura puede realizar un movimiento de seguimiento de hasta 2 pulgadas cuando resuelve un resultado de empujón. Además ignora la resistencia a los empujones garantizada a los oponentes por tener una peana mayor.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	5	3	2



INTERCEPTAR | GOLPE COORDINADO

AEMILIA

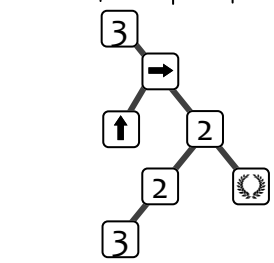
LEG·XIII

Interceptar – Esta miniatura puede pagar 1 dado de Favor para realizar un ataque sin coste de Fatiga después de completar una Reacción de Movimiento. La miniatura puede ganar 1 nivel de Fatiga para mejorar el ataque a un ataque poderoso.

Golpe Coordinado – Si un ataque aliado empuja a una miniatura enemiga contra esta miniatura, el atacante genera 2 éxitos adicionales en el ataque en lugar de solamente 1 éxito.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	3	1



LADRIDO | IMPLACABLE | ESPECTACULO

I — II

PROXIMO ESTADIO I

TITAN BESTIA

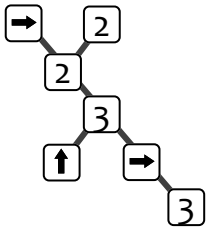
Ladrido – Las miniaturas enemigas trabadas por esta miniatura deben descartar un dado de Favor cada vez que gasten Favor.

Implacable – Mientras está Exhausta, esta miniatura puede recuperar Fatiga como si no estuviera Exhausta.

Espectáculo – Cuando una miniatura ataca con éxito a esta miniatura, esa miniatura gana un punto de Favor.

60 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	3	1



IMPLACABLE | CACOFONIA

II

PROXIMO ESTADIO II

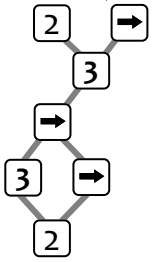
TITAN BESTIA

Implacable – Mientras está Exhausta, esta miniatura puede recuperar Fatiga como si no estuviera Exhausta.

Cacofonía – *Coste*: 2 Fatiga – Todas las miniaturas son empujadas 1 pulgada alejándolas directamente de esta miniatura en el orden escogido por el controlador de esta miniatura. Esta miniatura puede realizar un movimiento de seguimiento hacia la última miniatura empujada.

60 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
4	6	2	1



CONSUMIR ESENCIA | PROVOCAR | DESQUITE

UR-KEK

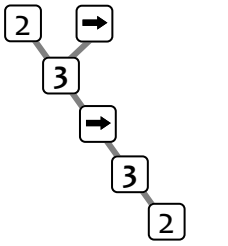
Consumir Esencia – En cualquier momento en el que otra miniatura sea derrotada a 3 pulgadas o menos de esta miniatura, esta miniatura cura 3 de vitalidad.

Provocar – Las miniaturas que traben a una miniatura enemiga con **Provocar** sólo pueden declarar ataques contra miniaturas con **Provocar**.

Desquite – Esta miniatura realiza un ataque.

40 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
5	6	2	1



MAGO

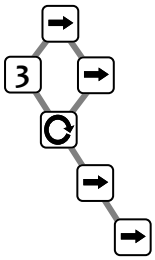
ENREDAR | RECUPERAR ALIENTO | DESDEN

MAGO

Enredar – Las miniaturas enemigas deben ganar 1 nivel de Fatiga para abandonar el alcance de trabazón de esta miniatura. Las miniaturas enemigas no ganan 1 nivel de fatiga si son empujadas o desplazadas fuera de dicho alcance o si lo abandonan debido al movimiento de esta miniatura.
Recuperar Aliento – En cualquier momento en el que esta miniatura pudiera generar un dado de Favor procedente de su barra de vitalidad, puede escoger recuperar un nivel de fatiga en su lugar.
Desdén – Cada oponente pierde 1 dado de Favor por cada miniatura que controle trabada por esta miniatura. Si un oponente no tiene Favor que perder, obtén 1 Favor por cada Favor que debería haber perdido.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	2	1



ZAHRA

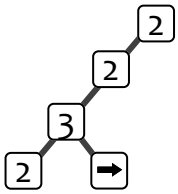
FLAGELAR | ALCANCE | DIESTRO | TERROR

ZAHRA

Flagelar –Cuando resuelve efectos de empujón, esta miniatura puede empujar a una miniatura enemiga directamente hacia sí.
Alcance: **3** – El alcance de trabazón de esta miniatura es de 3 pulgadas durante su activación.
Diestro – Cuando esta miniatura es desmontada a la fuerza o su montura es derrotada, conserva el nivel de Fatiga compartida por la pareja en lugar de quedar Exhausta.
Terror – Todas las miniaturas enemigas que se encuentren a 3 pulgadas o menos de esta miniatura son desplazadas 2 pulgadas alejándose directamente de ella, en el orden escogido por el controlador de esta miniatura.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
5	5	2	2



SEREQET

ENVENENAR | RECUPERAR ALIENTO | MONTURA | TOXINA

SEREQET — TITAN BESTIA

Envenenar – Inmediatamente después de un ataque exitoso, esta miniatura puede ganar 1 nivel de Fatiga para añadir 3 puntos de daño al resultado.

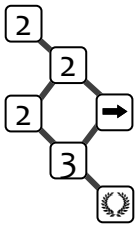
Recuperar Aliento – En cualquier momento en el que esta miniatura pudiera generar un dado de Favor procedente de su barra de vitalidad, puede escoger eliminar un nivel de fatiga en su lugar.

Montura – Zahra.

Toxina – Todas las miniaturas enemigas a distancia de trabado de esta miniatura ganan 1 nivel de Fatiga.

60 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
5	6	2	1



THOTH

LIBRA | NECROSIS | SEGAR

THOTH

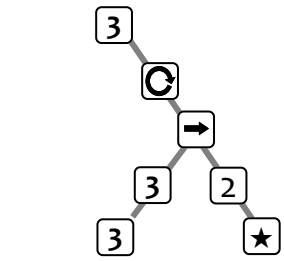
Libra – Cuando el controlador de esta miniatura inicia un turno expedito, puede ganar o perder 1 dado de Favor. A continuación, todos los jugadores ganan o pierden Favor hasta que igualen el Favor del controlador de la miniatura.

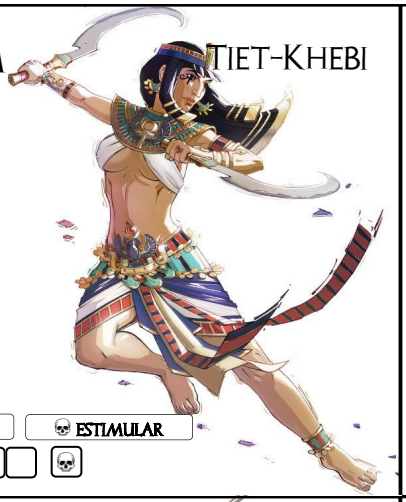
Necrosis – *Coste*: 2 niveles de Fatiga – Todas las miniaturas enemigas a 3 pulgadas o menos ganan 1 nivel de Fatiga.

Segar – Desencadena los efectos de todas las miniaturas aliadas en juego. Cuando **Segar** se resuelva, retira esta miniatura del juego.

40 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	7	2	1





TIET-KHEBI

TRIUNFO | ★ ASARI | 💀 ESTIMULAR

TIET-KHEBI

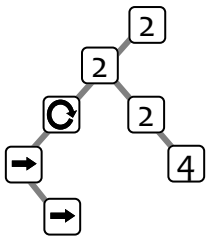
Triunfo – Esta miniatura genera 2 dados de Favor cuando derrote a otra miniatura.

★ **Asari –** Esta miniatura puede gastar 1 dado de Favor para desencadenar una habilidad de 💀 de una miniatura aliada, que esté a 5 pulgadas o menos.

💀 **Estimular** – Un gladiador amistoso retira 1 nivel de Fatiga y cura 2 de vitalidad. Esta miniatura no puede tomarse a sí misma como objetivo de esta habilidad.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	2	1



SVEN

VELOZ | BERSERK | DESTRABARSE

SVEN

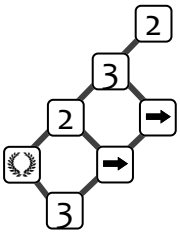
Veloz – Sólo las miniaturas con **Veloz** pueden reaccionar a la primera acción de esta miniatura cada activación.

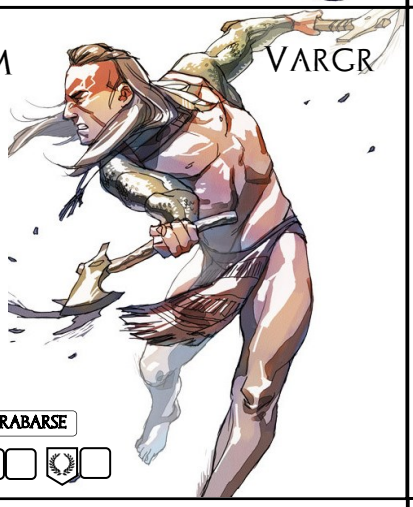
Berserk – Esta miniatura puede activarse mientras está Fatigada o Exhausta. Además, una vez durante su activación, esta miniatura puede pagar 1 dado de Favor y sufrir 3 puntos de daño para declarar una acción en lugar de ganar un nivel de fatiga, incluso si está exhausta.

Destrabarse – En cualquier momento en el que esta miniatura pudiera generar un dado de Favor de su Barra de Vitalidad debido al daño causado por un enemigo, esta miniatura puede escoger realizar una Acción de Movimiento gratuita en su lugar.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
7	5	2	1





VARGR

INTERCEPTAR | BERSERK | DESTRABARSE

VARGR

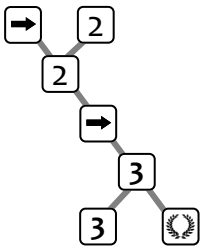
Interceptar – Esta miniatura puede pagar 1 dado de Favor para realizar un ataque sin coste de Fatiga después de completar una Reacción de Movimiento. La miniatura puede ganar 1 nivel de Fatiga para mejorar el ataque a un ataque poderoso.

Berserk – Esta miniatura puede activarse mientras está Fatigada o Exhausta. Además, una vez durante su activación, esta miniatura puede pagar 1 dado de Favor y sufrir 3 puntos de daño para declarar una acción en lugar de ganar un nivel de fatiga, incluso si está exhausta.

Destrabarse – En cualquier momento en el que esta miniatura pudiera generar un dado de Favor de su Barra de Vitalidad debido al daño causado por un enemigo, esta miniatura puede escoger realizar una Acción de Movimiento gratuita en su lugar.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	3	2



FRIGGE

REPRESALIA | INTERVENIR | DESTRABARSE

FRIGGE

Represalia – Las miniaturas enemigas sufren 2 puntos de daño si no consiguen al menos 1 éxito neto cuando ataquen a esta miniatura o a otra miniatura Asistida por ésta.

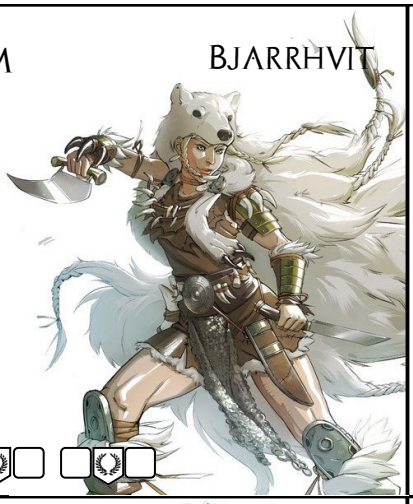
Intervenir – Cuando declara una Reacción de Asistencia, esta miniatura puede moverse hasta 3 pulgadas hacia el atacante o el defensor. Esta miniatura puede moverse hasta 3 pulgadas tras Asistir a una miniatura aliada.

Destrabarse – En cualquier momento en el que esta miniatura pudiera generar un dado de Favor de su Barra de Vitalidad debido al daño causado por un enemigo, esta miniatura puede escoger realizar una Acción de Movimiento gratuita en su lugar.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
5	6	3	1

BJARRHVIT



TRAMPERA | DESTRABARSE

BJARRHVIT

Trampera – Las miniaturas enemigas trabadas por esta miniatura no pueden realizar Reacciones.

Destrabarse – En cualquier momento en el que esta miniatura pudiera generar un dado de Favor de su Barra de Vitalidad debido al daño causado por un enemigo, esta miniatura puede escoger realizar una Acción de Movimiento gratuita en su lugar.

40 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	2	2

HROKA

TRIUNFO | ★ GRITO DE GUERRA | DESTRABARSE | PROTECTORA

HROKA

Triunfo – Esta miniatura genera 2 dados de Favor cuando derrote a otra miniatura.

★ Grito de Guerra – Las miniaturas aliadas a 5 pulgadas o menos de esta miniatura pueden Reposicionarse inmediatamente.

Destrabarse – En cualquier momento en el que esta miniatura pudiera generar un dado de Favor de su Barra de Vitalidad debido al daño causado por un enemigo, esta miniatura puede escoger realizar una Acción de Movimiento gratuita en su lugar.

Protectora – Cuando se declare un ataque contra la montura de esta miniatura, esta miniatura puede convertirse en el objetivo del ataque si está trabando a la miniatura atacante.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
8	4	2	1

CAHO-TA

AGIL | PRECISO | ESCARAMUZA | VINCULADO | MONTURA

CAHO-TA

BESTIA

Ágil – Esta miniatura puede mover a través de miniaturas con peanas de 30mm durante una acción de movimiento.

Preciso – Todos los ataques realizados por esta miniatura son tratados como ataques poderosos sin coste adicional.

Escaramuza – Esta miniatura y su jinete montado no pueden ser objetivos de Reacciones de Ataque de Oportunidad.

Adherido – Esta miniatura puede elegir no hacer ataques salvajes.

Montura – Hroka.

50 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
5	6	3	1

WENDIGO

PROVOCAR | ★ CARESTIA | ENERVAR

WENDIGO

TITAN

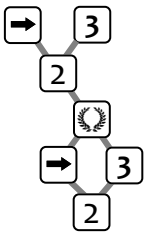
Provocar – Las miniaturas que traban a una miniatura enemiga con **Provocar** sólo pueden declarar ataques contra miniaturas con **Provocar**.

★ Carestía – Tu oponente debe descartar un dado de Favor. Si tu no oponente no tiene Favor que descartar, ganas un dado de Favor en su lugar.

Enervar – Las miniaturas enemigas en contacto con la peana de esta miniatura sólo pueden recuperar Fatiga durante un turno expedito.

60 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	2	0



SALTAR | RUGIDO | OPORTUNISTA

LEO — BESTIA

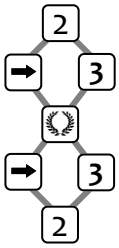
Saltar – Cuando esta miniatura declara un ataque durante su activación puede Reposicionarse antes de resolver el ataque.

Rugido - Cuando esta miniatura realiza un ataque salvaje, genera 1 dado de Favor que debe añadirse a la tirada de ataque.

Oportunista – En lugar de ganar un nivel de Fatiga para realizar una Reacción de Ataque de Oportunidad, esta miniatura puede gastar un dado de Favor.

50 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	3	0



VELOZ | CONSTRICTOR | SANGRE FRIA

I II

EURIALE ESTADIO I — TITAN

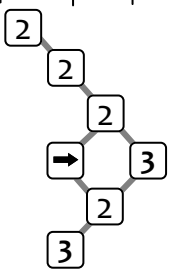
Veloz – Sólo las miniaturas con **Veloz** pueden reaccionar a la primera acción de cada activación de esta miniatura.

Constrictor – Las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con esta miniatura cuando ésta se activa, sufren 1 punto de daño.

Sangre Fría – Esta miniatura no se ve afectada por la habilidad **Provocar**.

50 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
7	7	1	0



VELOZ | CONSTRICTOR | TEMPERAMENTAL

II

EURIALE ESTADIO II — TITAN

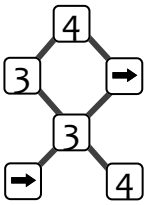
Veloz – Sólo las miniaturas con **Veloz** pueden reaccionar a la primera acción de cada activación de esta miniatura.

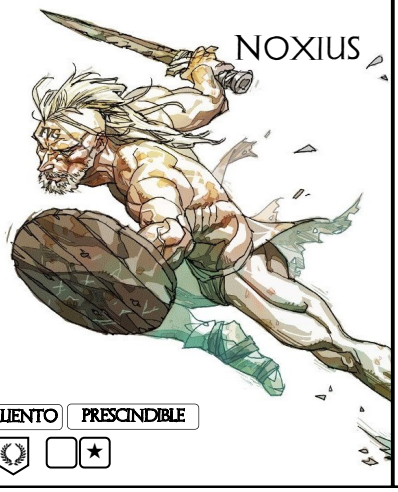
Constrictor – Las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con esta miniatura cuando ésta se activa, sufren 1 punto de daño.

Temperamental – Cuando esta miniatura mejore un Ataque a Ataque Poderoso, gana un dado de Favor que debe añadirse a la tirada de ataque.

50 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
7	5	2	1





★ NOXII | ODIADO | RECUPERAR ALIENTO | PRESCINDIBLE

NOXIUS — X

★**Noxii** - Cuando esta miniatura es derrotada, la miniatura que la derrotó genera 2 dados de Favor.

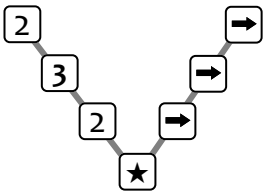
Odiado – Esta miniatura no puede gastar Favor. Esta habilidad no tiene efecto mientras ésta sea el Último Hombre en Pie.

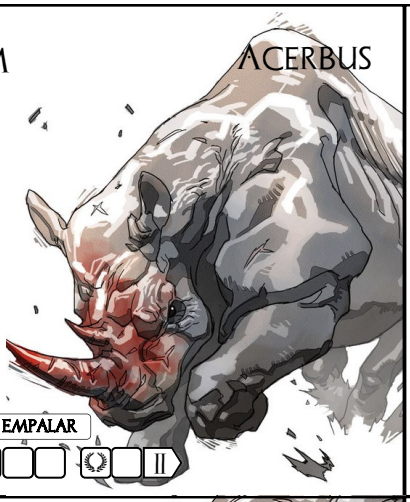
Recuperar Aliento – En cualquier momento en el que esta miniatura pudiera generar un dado de Favor procedente de su barra de vitalidad a causa del daño enemigo, puede escoger eliminar un nivel de Fatiga en su lugar.

Prescindible – Esta miniatura puede contar como miembro de cualquier Ludus cuando se determina si tu cohorte reúne los requisitos para los Beneficios del Ludus.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	2	2





JUGGERNAUT | IMPULSO | ★ EMPALAR

I II

ACERBUS ESTADIO I — TITAN-BESTIA

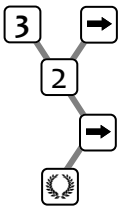
Juggernaut – Las miniaturas empujadas por esta miniaturas se mueven 2 pulgadas.

Impulso – Esta miniatura puede realizar un movimiento de seguimiento de 2 pulgadas cuando resuelva un empujón con éxito. Además, esta miniatura ignora la resistencia a los empujones garantizada a sus oponentes por tener un tamaño de peana mayor.

★ **Empalar**—Gana 2 dado de Favor.

60 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
5	5	1	2



JUGGERNAUT | ARRASAR | RECUPERAR ALIENTO

II

ACERBUS ESTADIO II — TITAN- BESTIA

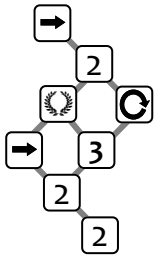
Juggernaut – Las miniaturas empujadas por esta miniaturas se mueven 2 pulgadas.

Arrasar – *Coste: 1 Fatiga*—Esta miniatura mueve 3 pulgadas. Las miniaturas apartadas por este movimiento sufren 2 puntos de daño o ganan 1 nivel de fatiga, a elección de su controlador.

Recuperar Aliento – En cualquier momento en el que esta miniatura pudiera generar un dado de Favor procedente de su barra de vitalidad, esta miniatura puede escoger eliminar un nivel de Fatiga en su lugar.

60 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	2	0



DANZA DE LA MUERTE | INEVITABLE | DESGANADA

I II

ESTENO ESTADIO I

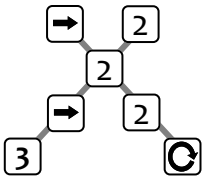
Danza de la Muerte – El controlador de esta miniatura escoge la dirección del primer empujón de cualquier ataque o contraataque que involucre a esta miniatura.

Inevitable— Cuando esta miniatura realiza un ataque sin éxito, trata el ataque como si hubiera obtenido 1 éxito neto.

Desganada— Esta miniaturas no puede realizar Reacciones de Contraataque.

50 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	2	0



DANZA DE LA MUERTE | VIOLENTA | PLANTADA | SINGULAR

II

ESTENO ESTADIO II

Danza de la Muerte – El controlador de esta miniatura escoge la dirección del primer empujón de cualquier ataque o contraataque que involucre a esta miniatura.

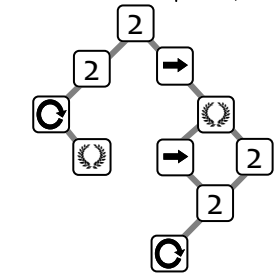
Violenta— El primer ataque realizado durante la activación de esta miniatura no tiene coste de Fatiga.

Plantada — Esta miniatura no tiene una acción de movimiento gratuita.

Singular—No cuentes este estadio para determinar si tu Ludus cualifica para obtener los Beneficios del Ludus.

50 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
5	6	1	2



ORDEN | VETERANO | ESTRATEGA - EXPLOTAR

SULLA

LEG·XIII

Orden – *Coste: 1 Fatiga*— El controlador de esta miniatura puede activar las Tácticas de *Explotar* o *Maniobra* sin coste en dados de Favor. El objetivo de esta Táctica debe ser otra miniatura a 5 pulgadas o menos de esta miniatura.

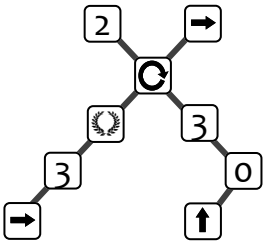
Veterano— Mientras se defiende, esta miniatura puede repetir los dados fallidos una vez. Esta habilidad no tiene efecto durante una Reacción de Contraataque.

Estratega— Mientras esta miniatura esté en juego, su controlador gana acceso a la siguiente Táctica:

Explotar: Táctica—*Coste: 1 dado de Favor*
Una miniatura de gladiador aliada resuelve un ➡ contra una miniatura enemiga dentro de su alcance de trabazón. Esta Táctica sólo puede ser utilizada una vez por Turno Expedito o activación.

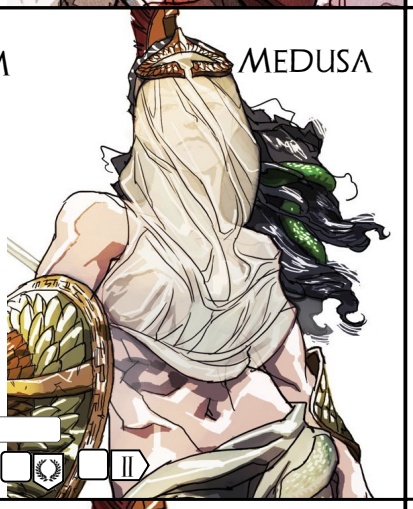
30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	2	2



PROVOCAR | ICOR

I II



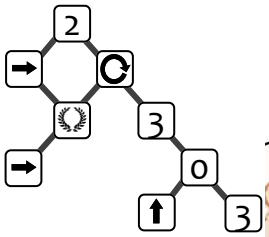
MEDUSA ESTADIO I

Provocar – Las miniaturas que traban a una miniatura enemiga con **Provocar** sólo pueden declarar ataques contra miniaturas con **Provocar**.

Icor—En cualquier momento en el que esta miniatura pudiera generar Favor procedente de su barra de Vitalidad, en su lugar esta miniatura puede escoger a otra miniatura dentro de su alcance de trabazón para que sufra o cure 2 puntos de daño.

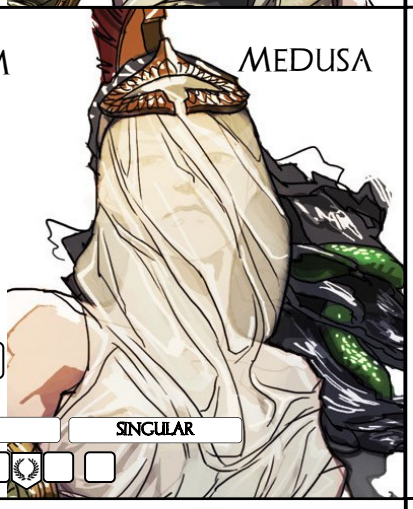
40 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	2	2



ESPEJO | ICOR | SINGULAR

II



MEDUSA ESTADIO II

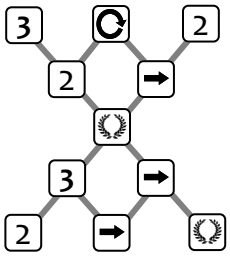
Espejo – En cualquier momento en el que un oponente añada Favor a una tirada de Ataque o Defensa contra esta miniatura, esta miniatura genera y añade 1 dado de Favor a su tirada.

Icor—En cualquier momento en el que esta miniatura pudiera generar Favor procedente de su barra de Vitalidad, en su lugar esta miniatura puede escoger a otra miniatura dentro de su alcance de trabazón para que sufra o cure 2 puntos de daño.

Singular—No cuentes este estadio para determinar si tu Ludus cualifica para obtener los Beneficios del Ludus.

40 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	2	1



SAQUEADOR | BERSERK

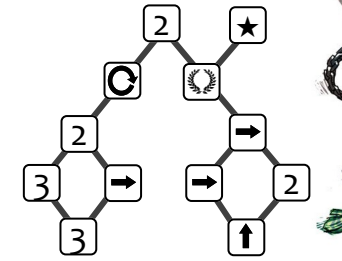
HAGAL

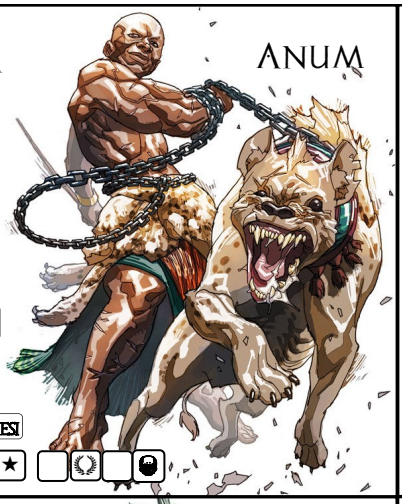
Saqueador – Esta miniatura cura 2 puntos de Vitalidad al final de su activación si una miniatura enemiga generó Favor a partir del daño causado en esta activación.

Berserk – Esta miniatura puede activarse mientras está Fatigada o Exhausta. Además, una vez durante su activación, esta miniatura puede pagar 1 dado de Favor y sufrir 3 puntos de daño para declarar una acción en lugar de ganar un nivel de fatiga, incluso si está exhausta.

40 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
5	6	3	1





ANUM

ALMIZCLE | DESPOJADO | FRENESÍ

ANUM

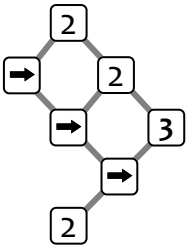
Almizcle – Las miniaturas en estado Salvaje ignoran a esta miniatura. Además, esta miniatura no puede ser el objetivo de los Obstáculos Vivientes

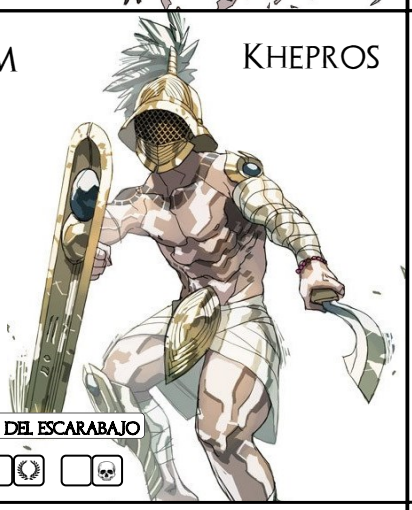
★ **Despojado –** Mientras la casilla ★ de vitalidad esté marcada, esta miniatura debe escoger el resultado ★ de su árbol de daños cuando resuelva ataques.

💀 **Frenesí –** Toma como objetivo una bestia aliada o un Obstáculo Viviente. Realiza una única acción con la miniatura objetivo. Si la miniatura objetivo es un Obstáculo viviente, trátala como si fuera parte de tu cohorte mientras dure la acción.

40 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	6	2	2





KHEPROS

IMPULSO | REFUGIO | ESFUERZO DEL ESCARABAJO

KHEPROS

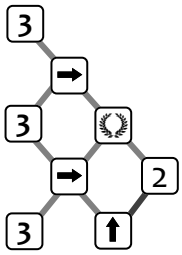
Impulso – Esta miniatura puede realizar un movimiento de seguimiento de hasta 2 pulgadas después de un empujón exitoso. Además, esta miniatura ignora la resistencia al empujón garantizada a los oponentes por tener una peana mayor.

Refugio – Una miniatura Asistida por ésta suma la ARM y la DEF de esta miniatura a las suyas propias.

💀 **El Esfuerzo del Escarabajo –** Una miniatura aliada puede resolver un ➡ contra una miniatura que esté dentro de su alcance de trabazón.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
7	6	3	2



VALEN

AISLADO | EVANESCENTE

VALEN

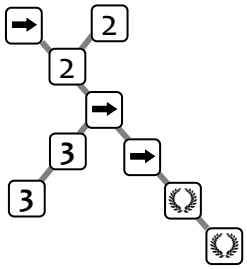
LEG·XIII

Aislado – Las miniaturas que se defiendan contra los ataques de esta miniatura no puede ser asistidas.

Evanescente – Las miniaturas no pueden declarar ataques contra esta miniatura a menos que sea la única miniatura dentro de su alcance de trabazón.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
5	6	2	2



YWAIN

RECHAZO | REDUCTO

YWAIN

LEG·XIII

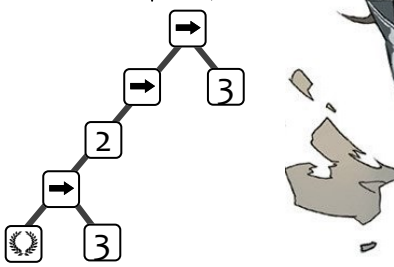
Rechazo – Cuando una miniatura enemiga ataque a esta miniatura pero no consiga hacer ningún daño, esta miniatura resuelve un ➡ contra la miniatura atacante.

Reducto – Esta miniatura gana acceso a la siguiente Reacción especial.

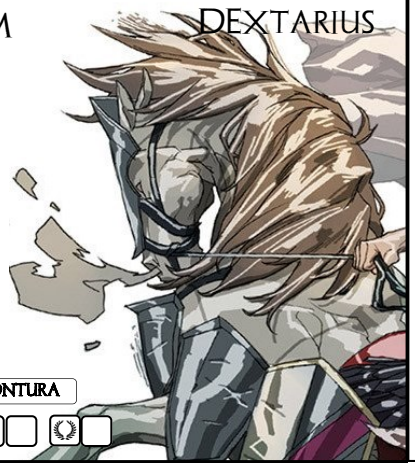
Reacción: Reducto
Coste: 1 Fatiga
Desencadenante: Cuando una miniatura enemiga declara un ataque contra esta miniatura.
Efecto: Esta miniatura gana +3 ARM y no puede ser empujada, desplazada o apartada mientras dure este ataque.

30 mm — ARENA REX — V1.0

MOV	ATQ	DEF	ARM
6	5	2	2



CORCEL | ARROLLAR | MONTURA



DEXTARIUS

TITAN-BESTIA

Corcel – Los resultados generados por esta montura o su jinete causan 1 punto de daño adicional.

Arrollar – La miniaturas apartadas por esta miniatura se desplazan alejándose directamente 1” de esta miniatura inmediatamente después de ser apartadas.

Montura – Ywain.

50 mm — ARENA REX — V1.0

Beneficios Ludus Magnus

Floreo – *Habilidad Pasiva* – Las miniaturas de Gladiadores de tu cohorte gana un dado de Favor si, durante un ataque o contraataque alcanzan el final de su árbol de daños y aún les quedan uno o más éxitos netos sin aplicar.

Circus Maximus – *Habilidad Pasiva* – Las miniaturas de Gladiador del Ludus Magnus de tu cohorte pueden gastar hasta 3 dados de Favor por turno.

Animar – *Táctica* – ***Coste***: Una miniatura de Gladiador del Ludus Magnus de tu cohorte gana un nivel de Fatiga – Gana 1 dado de Favor. Esta táctica sólo puede ser utilizada una vez por turno expedito.

Beneficios Legio XIII

Hilera – *Habilidad Pasiva* – Las miniaturas de Gladiadores del Legio XIII de tu cohorte pueden moverse a través de otras miniaturas de Gladiadores del Legio XIII que también formen parte de tu cohorte. Durante su activación, pueden terminar sus acciones de movimiento con su peana superpuesta a la peana de otras miniaturas de Gladiadores del Legio XIII. Cualquier miniatura a la que se superpongan de este modo es Apartada.

Manípulo – *Táctica* – ***Coste***: 2 dados de Favor – Cada miniatura de Gladiador del Legio XIII de tu cohorte puede Reposicionarse inmediatamente.

Beneficios Morituri

Voluntad de Antonio –*Habilidad Pasiva* – Las miniaturas de tu cohorte recuperan toda la Fatiga durante un Turno Expedito.

Regalo de Cleopatra – *Táctica* – ***Coste***: 2 dados de Favor – Desencadena inmediatamente el efecto 💀 de una miniatura de tu cohorte. El efecto 💀 de cada miniatura sólo puede desencadenarse una vez por turno expedito.

Ofrenda – *Táctica* – ***Coste***: Causa 2 puntos de daño a una miniatura aliada – Gana 2 dados de Favor. Esta habilidad puede ser utilizada sólo una vez por turno expedito.

Beneficios Zephyri

Valiente- *Habilidad Pasiva* – Las miniaturas de Gladiadores de los Zephyri de tu cohorte pueden reaccionar mientras están Fatigados o Exhaustos. Si lo hacen, en lugar de ganar un nivel de Fatiga, gastan 1 dado de Favor y sufren 3 puntos de daño.

Emboscada- *Táctica* – ***Coste***: 1 dado de Favor – Escoge una miniatura de Gladiador Zephyri de tu cohorte, y resuelve inmediatamente un ataque con 1 éxito neto contra una miniatura trabada por ésta. Esta táctica sólo puede afectar a cada Gladiador una vez por turno expedito.

Hermanos de Sangre – *Táctica* – ***Coste***: Un Gladiador Zephyri de tu cohorte recibe 2 puntos de daño – Otro Gladiador Zephyri de tu cohorte cura 2 casillas de vitalidad. Esta táctica sólo puede afectar a cada Gladiador una vez por turno expedito.

Beneficios de las Gorgonas

Hermanas – Los Beneficios de las Gorgonas sólo están disponibles para una cohorte compuesta estrictamente por Medusa, Esteno y Euríale .

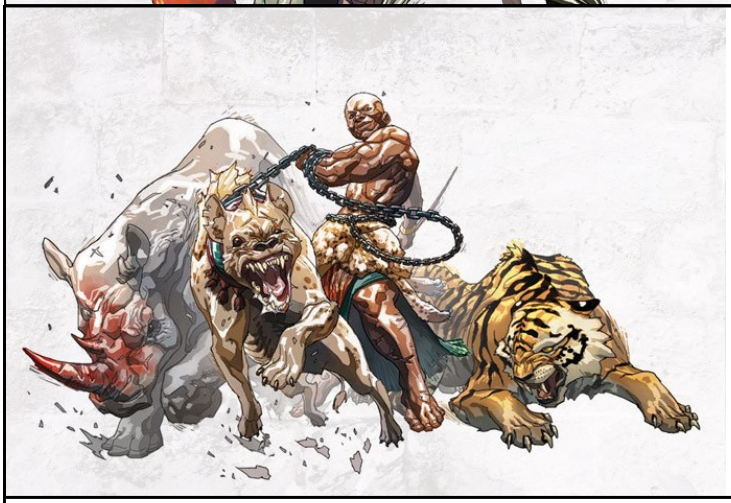
Entereza—*Habilidad Pasiva*—Cuando una miniatura de esta cohorte cambia de Estadio conserva su nivel de Fatiga actual, en lugar de quedar Agotada.

Petrificar—*Táctica—Coste:* 2 Favor—Una miniatura trabada por Medusa gana 1 nivel de Fatiga. Esta táctica sólo puede utilizarse una vez por Turno Expedito.

Asesina—*Táctica—Coste:* 1 Favor—Esteno gana la habilidad *Salvaje* hasta el final del Turno Expedito.

Reptar—*Táctica—Coste*: 1 Favor—Euríale se reposiciona, las miniaturas pueden ser apartadas como resultado de este movimiento. Esta táctica sólo puede utilizarse una vez por Turno Expedito.

Arena Rex V1.0



Beneficios Bestiae

Manada – Una cohorte que contiene sólo bestias y a Anum puede usar estos beneficios en lugar de los beneficios del ludus Morituri.

Alfa – *Habilidad Pasiva* – Anum puede ganar 1 nivel de Fatiga para activar 💀 **Frenesí**.

Obediencia – *Habilidad Pasiva* – Las Bestias de tu cohorte no entran en estado Salvaje durante el turno expedito.

Azuzar – *Táctica* – Coste: Una miniatura de tu cohorte sufre 2 puntos de daño – Retira 1 nivel de Fatiga de esa miniatura y gana 1 Favor. Cada miniatura sólo puede ser afectada por esta Táctica una vez por turno expedito.

Arena Rex V1.0

Beneficios Ludus

Táctica/Habilidad 1– *Tipo* – Descripción.

Táctica/Habilidad 2– *Tipo* – Descripción.

Arena Rex V1.0

Beneficios Ludus

Táctica/Habilidad 1– *Tipo* – Descripción.

Táctica/Habilidad 2– *Tipo* – Descripción.

Arena Rex V1.0