

Publicado - 1.0.1
2 de Abril, 2025

THE IX AGE



Reglamento Ilustrado - Apéndice II:
Compendio Arcano

Índice

Habilidades de Liderazgo	2	1 Adivinación	14
Objetos Mágicos	3	2 Alquimia	16
1 Propiedades de los Objetos Mágicos	3	3 Brujería	19
2 Quién es afectado?	3	4 Chamanismo	21
3 Lista de Objetos Mágicos Comunes y Compartidos	4	5 Cosmología	23
3.A Encantamientos de Arma	4	6 Druidismo	26
3.B Encantamientos de Armadura	5	7 Evocación	28
3.C Encantamientos de Escudo	6	8 Ocultismo	31
3.D Artefactos	7	9 Piromancia	34
3.E Pociones y Pergaminos	8	10 Taumaturgia	37
3.F Encantamientos de Estandarte	9		
Hechizos	11	Cartas de Flujo	41
Sendas de Magia	12		

HABILIDADES DE LIDERAZGO

Un solo Personaje de tu Lista de Ejército puede escoger una Habilidad de Liderazgo, por el Coste de Puntos abajo listado..

Esta elección debe ser escrita en la Lista de Ejército.

Heróe de Línea de Batalla

30 pts

General sólo.

El alcance de la **Presencia Inspiradora** de la miniatura es aumentada a 18".

Lider Innovador

30 pts

General solo.

En un ejército con Líder Innovador, las unidades pueden utilizar tamaños de peana diferentes de los listados en sus entradas de unidad.

Cualquier entrada de unidad que use esta opción debe de anotar el nuevo tamaño de peana en la Lista de Ejército y todas las miniaturas en la unidad han de utilizar el mismo tamaño de peana.

Las nuevas peanas han de adherirse a las siguientes restricciones:

- 100 % - 125 % del ancho original
- 100 % - 150 % del largo original
- Ambos ancho y largo han de ser divisibles por 5 mm

Oficial de Reclutamiento

libre

Cualquier unidad de tu Lista de Ejército puede escoger la siguiente mejora:

Carne Fresca

35 pts

La unidad gana **Solitario** y cambia su máximo Coste de Puntos a 800 puntos.

Notas del diseñador: La mejora de Líder Innovador está diseñada para dar a los jugadores más flexibilidad a la hora de usar sus colecciones de miniaturas al jugar a T9A. Por ejemplo, un jugador que provenga de un sistema de juego diferente donde se usen peanas similares puede jugar a T9A sin necesidad de repeanar todo su ejército. También puede ser usado para dar a los jugadores más libertad a la hora de las miniaturas que usar, como miniaturas que son demasiado grandes para la peana originalmente pensada. Sin embargo, el uso de la mejora de Líder Innovador para afectar significativamente a los estilos de juego de un Libro de Ejército debe ser hecho con cuidado. Repeanar miniaturas con el intento expreso de aprovecharse de estilos de juego diferentes no se recomienda y puede ser objeto de futuros ajustes.



OBJETOS MÁGICOS

Objetos Mágicos son mejoras que los jugadores pueden añadir a ciertas miniaturas o unidades (típicamente a los Personajes y unidades con un Portaestandarte) cuando construyen sus ejércitos. Objetos Mágicos mejoran el equipo mundano de las miniaturas. Tener en cuenta que las miniaturas con distintas partes solo pueden comprar mejoras para la parte de la miniatura que pueda escoger Objeto Mágico. Objetos Mágicos están divididos en tres clases:

- **Comunes:** las reglas y Coste en Puntos de estos se pueden encontrar más abajo; los objetos mágicos comunes están disponibles para las miniaturas de un Libro de Ejército que tengan acceso a Objetos Mágicos.
- **Compartidos:** las reglas se pueden encontrar más abajo, no así el Coste de Puntos; estos solo están disponibles para las miniaturas pertenecientes a un Libro de Ejército donde Objetos Mágicos Compartidos estén listados, junto con sus puntos.
- **Específicos de Ejército:** las reglas y coste en puntos están reflejados en los Libros de Ejército, y solo están disponibles para esos Libros de Ejército específicos.

Propiedades de los Objetos Mágicos

Los siguientes términos son palabras clave comunes utilizadas para describir los Objetos Mágicos:

- **Categoría:** cada Objeto Mágico pertenece a una única Categoría, listada bajo. Ninguna miniatura o unidad puede seleccionar más de un Objeto Mágico de cada Categoría.
- **Dominante:** una miniatura solo puede tener un Dominante Objeto Mágico, sin importar su Categoría.
- **Legendario:** todos los Objetos Mágicos son Legendario, a menos que se diga lo contrario.

Quién es afectado?

A menos que se especifique lo contrario:

- Los modificadores de Características Defensivas o Globales se aplican únicamente a la parte de la miniatura que coge el Objeto Mágico (y no a las otras partes de la miniatura como las monturas)*.
- Las Reglas de Miniaturas que no son Atributos de Ataque se aplican a la miniatura combinada en conjunto.
- Los modificadores de Características Ofensivas y Atributos de Ataque se aplican solo a la parte de la miniatura que porta el objeto.
 - Las Reglas y modificadores de un Encantamiento de Arma se aplican solo a los Ataques de Melé Estándar hechos con la Arma Encantada.

Excepciones a lo anterior estarían mencionadas en la descripción del objeto, utilizando terminología como:

- El **portador** o **poseedor**: estos términos significan lo mismo a efectos de reglas y se refieren a la parte de la miniatura para la que el Objeto Mágico se compró, y por ello de forma general no afectan a monturas.
- La **miniatura del portador** o **miniatura del poseedor**: estos términos se refieren a todas las partes de la miniatura para el que el Objeto Mágico se compró, incluyendo sus monturas.
- La **unidad del portador** o **unidad del poseedor** estos términos se refieren a todas las partes de las miniaturas de la misma unidad que la miniatura para la que se compró el Objeto Mágico, incluyendo las monturas y la miniatura en sí.

**Personajes en monturas con valores fijos de Características Defensivas o Globales (p.e. cualquier valor que no sea «C» o «C+X») no se benefician de modificadores a esas Características. Ver la sección de «Monturas de Personaje» del Libro de Reglas Básicas (en el capítulo de «Personajes») para ejemplos de interacciones con monturas.*

Lista de Objetos Mágicos Comunes y Compartidos

Objetos Mágicos pertenecen a una de las siguientes categorías.

3.A. Encantamientos de Arma

Encantamientos de Arma son mejoras que potencian las armas. Un arma a la cual se le aplica un Encantamiento de Arma se convierte en una Arma Encantada. La Lista de Ejército debe indicar que arma que la miniatura tiene equipada es la que tiene un Arma Encantada (*recordatorio: las miniaturas van equipadas con una Arma de Mano por defecto*).

Cada Encantamiento de Arma solo puede encantar unos tipos de arma particulares (*p.e. Arma a Dos Manos*) o una categoría de armas (*p.e. Armas de Melé*).

Las siguientes reglas se aplican a todas las Armas Encantadas, a menos que se especifique lo contrario:

- Si una miniatura está equipada con una Arma Encantada debe usarla en Combate siempre que sea posible.
- Todos los ataques hechos con la Arma Encantada ganan **Ataques Mágicos**.
- El Arma Encantada sigue las reglas de tanto el arma original como el Encantamiento de Arma.
- Ver las reglas para armas (*Reglas de Miniaturas*) para el detalle de cuando aplicar modificadores o reglas adicionales.

Encantamientos de Arma Comunes

Atadura Vorpal 70 pts

Encantamiento: Arma de Melé.

Salvaciones de Armadura y Salvaciones Especiales exitosas contra ataques hechos con esta arma deben repetirse.

Matareyes 40 pts

No puede ser escogida por miniaturas con Solitario.

Encantamiento: Arma de Melé.

Adjunto, que no puede ser perdido.

Mientras haya un Personaje enemigo en contacto con la unidad del portador, el portador gana +1 At, +2 Fu, y +2 PA.

Toque de Grandeza 30 pts

Encantamiento: Arma de Melé.

+1 Fu, +1 PA.

Matagigantes 25 pts

Solo Altura 1-3.

Encantamiento: Arma de Melé.

Ataque Demoledor.

Este Ataque Demoledor gana +1 a impactar contra miniaturas de Altura 5.

Encantamientos de Arma Compartidos

Corazón del Héroe

Encantamiento: Arma de Mano y Armas Emparejadas.

+1 At, y **siempre** al menos Fu 5 y AP 2.

Destreza Sobrenatural

Solo Altura 1-3.

Encantamiento: Arma de Melé.

+3 Def, +3 Of.

Inscripciones Sobrenaturales

Encantamiento: Arma de Melé.

Primer Golpe (Odio, Celo).

Rompeescudos

Encantamiento: Arma de Melé.

+6 PA.

3.B. Encantamientos de Armadura

Estas mejoras se aplican a las piezas de armadura portadas por una miniatura y pueden ser en general escogidas por **cualquier** miniatura. Esa miniatura pasa considerarse como portadora de una Armadura Encantada.

Si un Encantamiento de Armadura está restringido a miniaturas con un valor mínimo de Armadura, con este objetivo considerar solo el valor de Armadura sin modificar de la parte de la miniatura (*excluyendo monturas*), el número escrito en su perfil en el Libro de Ejército.

Las siguientes reglas se aplican a todos los Encantamientos de Armadura, excepto que se especifique lo contrario:

- Modificadores de Característica, Reglas de Miniaturas y todas las otras reglas asociadas con Encantamientos de Armadura solo son generalmente aplicadas a la parte de la miniatura portadora de la Armadura Encantada, y no afectan a otras partes de la miniatura como monturas. Esto incluye los modificadores a Características Globales o Defensivas.

Sin embargo, tener en cuenta que ciertas Reglas de Miniaturas, particularmente las Reglas de Miniaturas que no son ni Atributo de Ataque ni un arma, siempre se aplican a la miniatura combinada (y no solo a partes individuales de la miniatura).

Por ejemplo, la Infusión de Basalto proporciona +1 Arm y Aegis. «+1 Arm» Es un modificador de Característica, y solo se aplica al Personaje portando la Armadura Encantada.

Si este Personaje monta una montura que tiene su propio valor de Armadura, el modificador de Armadura de la Infusión de Basalto no tiene efecto en la miniatura combinada.

Sin embargo, Aegis es una Regla Global de Miniatura, lo que significa que no se aplica a una parte individual de la miniatura, sino que a toda la miniatura combinada.

Encantamientos de Armadura Comunes

Llamada del Destino 70 pts

Solo Altura 1-4. No puede ser escogida por *Constructo*.

Aegis (4+), y la Armadura de la miniatura será **siempre 3**.

Esto implica que no puede ser mejorada a más de 3. Sigue siendo afectada por la Penetración de Armadura.

Infusión de Basalto 40 pts

Solo Altura 1-4.

+1 Armadura, **Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros)**, y el portador falla automáticamente todas las Salvaciones por Regeneración.

Protección de la Unidad 40 pts

Solo Altura 1-4. No puede ser escogida por miniaturas con *Solitario*.

Adjunto, que no puede ser perdido, y **Resistencia (Ataques de Melé)**.

Encantamientos de Armadura Compartidos

Engaña Muerte

Solo Altura 1-4.

+1 Arm, y **Regeneración (4+)**.

Guarda Fantasmal

Solo Altura 1-4.

+2 Arm contra Ataques no Mágicos.

3.C. Encantamientos de Escudo

Encantamientos de Escudo son mejoras que se aplican a los Escudos. Un Escudo Encantado sigue las reglas de tanto el Escudo original como el Encantamiento de Escudo.

Las siguientes reglas se aplican a todos los Encantamientos de Escudo, a menos que se especifique lo contrario:

- El efecto de un Encantamiento de Escudo solo se aplica cuando el portador del Escudo Encantado está **Usando un Escudo Escudo** (recordar que una parte de la miniatura no puede usar un **Escudo** para protegerse de Ataques de Melé cuando está usando un arma **A Dos Manos** en Combate).
- Modificadores de Característica, Reglas de Miniaturas, y todas las otras reglas asociadas con Encantamientos de Escudo siguen las mismas reglas que para los Encantamientos de Armadura.

Encantamientos de Escudos Comunes

Protección Salvaje

40 pts

Solo Altura 1-4.

+3 Arm.

El valor de Armadura del portador **nunca** puede ser mejorado por encima de 5.

Encantamientos de Escudos Compartidos

Forjado del Crepúsculo

Solo Altura 1-4.

El portador debe repetir sus Salvaciones de Armadura fallidas.

El portador falla automáticamente todas sus Salvaciones Especiales, independientemente de si **está usando el Escudo** o no.

Sello de Protección

Miniaturas con *Armadura de Metal* y Altura 1-4 solo.

+1 Arm.



3.D. Artefactos

Los Artefactos son objetos únicos y poderosos que pueden tener varios efectos. No se aplican reglas adicionales a los Artefactos.

Artefactos Comunes

Talismán de Escudo 50 pts

Solo Altura 1-4.

Aegis (5+).

Talismán del Vacío 50 pts

Canalizar (1).

Este objeto solo puede ser usado si el total de **Canalizar** combinado de todo el ejército de la miniatura es 3 o menos (*excluyendo **Canalizar** de este Objeto Mágico*).

Reliquia Mágica 45 pts

Sólo Magos.

El portador conoce el Hechizo Hereditario de su Libro de Ejército adicionalmente a sus otros hechizos (no puede seleccionarlo durante la Selección de Hechizos, y no puede reemplazarlo o de otra forma perderlo).

Capa de Mímico 40 pts

Mago de Altura 1-3 solo.

Quedarse Atrás.

La miniatura del portador pierde **Guardaespaldas** y **Tozudo**, y no puede ganarlo de ninguna forma.

Adicionalmente, la miniatura no puede hacer ningún Ataque de Apoyo.

Corona del Rey Mago 40 pts

No puede ser escogida por Magos.

Durante las Elecciones Pre-partida, tira aleatoriamente una Senda de Magia (de todas la Sendas en este libro).

El portador es un **Mago Aprendiz** usando la Senda aleatoria, y no puede Cambiar ningún hechizo.

El portador no puede escoger ningún Objetos Mágicos ni otras mejoras restringidas a Magos (o cualquier tipo de Magos).

Artefactos Compartidos

Bastón de Batalla

El portador puede lanzar *Acero Viviente* (Alquimia) como un Hechizo Vinculado (4+).

Esencia de una Mente Libre

Sólo Magos.

El portador puede elegir hasta dos Sendas de la Magia en la Lista de Ejército en vez de una (*de las normalmente disponibles para el*).

Selecciona los hechizos de ambas Sendas en la Lista de Ejército como normalmente.

Durante las Elecciones Pre-partida, elige cual de las dos Sendas usar.

El portador no puede escoger Hechizos de Maestro.

Todos los efectos basados en la elección de Senda dependen de la Senda elegida en las Elecciones Pre-partida.

Máscara de Violencia Inconsciente

Solo Altura 1-3.

Rabia.

Todos los Ataques de Melé hechos por o contra el portador ganan +1 a impactar.

Roca de Obsidiana

Resistencia Mágica (2).

3.E. Pociones y Pergaminos

Pociones y Pergaminos son Objetos Mágicos que proporcionan efectos temporales cuando son consumidos por una miniatura.

Las siguientes reglas se aplican a todas las Pociones y Pergaminos, a menos que se especifique lo contrario:

- Un solo uso.
- Pociones y Pergaminos pueden ser activados al principio de cualquier fase, o cuando se Eligiendo Equipamiento y Habilidades en una Ronda de Combate.
- Duración: Final del Turno.
- Sus efectos (incluyendo modificadores de Características y Atributos de Ataque) solo se aplican a la parte de la miniatura usando el Objeto Mágico, y no afectan a otras partes de la miniatura como monturas.

Pociones y Pergaminos Comunes

Pergamino de Dispersión 50 pts

Puede ser activado al final del paso de Canalizar el Velo durante la Fase de Magia de tu oponente. Cuando se activa, selecciona un Lanzador y selecciona uno de sus hechizos (*Vinculado o Aprendido*): el Lanzador elegido no puede lanzar la instancia seleccionada de dicho hechizo en esta Fase de Magia.

Pe. si un lanzador tiene el mismo hechizo más de una vez, solo una sola instancia no puede ser lanzada.

Poción de Preservación de Poder 45 pts

Puede ser utilizado inmediatamente cuando una Tirada de Lanzamiento de Hechizo o de Dispersión falla, por no haber sacado suficiente tirada: no descartes los Dados de Magia usados en este intento fallido.

Fermento de Dragón 40 pts

Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Aguantar y Disparar, Ataques Flamígeros).

Poción de Agilidad 20 pts

+3 Agi.

Pociones y Pergaminos Compartidos

Pergamino de Drenaje

Puede ser activado en la Fase de Magia del oponente, inmediatamente después de Exceso de Magia: el oponente inmediatamente descarta 1 Dado de Magia.

Pergamino de Hechizo (X)

Sólo Magos.

Puede ser activado en cualquier momento durante tu Fase de Magia. El portador conoce el hechizo indicado en paréntesis («X») adicionalmente a sus otros hechizos (*si el portador ya conoce este hechizo, esto no tiene efecto*).

Pergamino de Poder

Sólo Magos.

Puede ser utilizado inmediatamente después de una Tirada de Lanzamiento de Hechizo: el portador puede añadir un Dado de Magia adicional gratuito a esa Tirada de Lanzamiento (el límite de 5 Dados de Magia se sigue aplicando).

Poción de Curación

Solo Altura 1-4.

La miniatura del portador **Recupera** 1 PV.

3.F. Encantamientos de Estandarte

Encantamientos de Estandarte son mejoras para los Portaestandarte de Batalla y unidades conteniendo un Portaestandarte, asumiendo que dichas unidades tienen acceso a Objetos Mágicos (*tal y como se indica en su entrada de unidad*).

Encantamientos de Estandartes Comunes

Estandarte del Acechador 40 pts

Raro.

La unidad del portador gana **Cruzar**.

Estandarte del Refugio 30 pts

→ Raro. Modelos con *Armadura Ligera* solo.

Ataques con Penetración de Armadura 2 o menos nunca pueden reducir la tirada de Salvación por Armadura de la unidad del portador a peor de 6+.

Estandarte Flamígero 25 pts

Raro.

Un solo uso. Duración: Final del Combate.

Puede ser activado cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades.

La unidad del portador gana **Ataques Flamígeros**.

Icono de Éter 10 pts

Raro.

La unidad del portador gana **Resistencia Mágica (1)**.

Encantamientos de Estandartes Compartidos

Emblema de Distorsión

Un solo uso. Duración: Final del Turno.

Puede ser activado al principio de cualquier fase.

La unidad del portador gana **Objetivo Difícil (2)**.

Estandarte de Disciplina

Poco común.

La unidad del portador puede repetir los Chequeos de Pánico fallidos.

Si el Portaestandarte de Batalla o el General son parte de la unidad del portador, en cambio pasa automáticamente los Chequeos de Pánico.

Estandarte Desgarrador

Un solo uso. Duración: Final del Combate.

Puede ser activado cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades: Miniaturas de Tropa en la unidad del portador ganan +1 PA.

Estandarte de Velocidad

Poco común.

Una unidad conteniendo uno o más *Estandarte de Velocidad* gana +1" Alcance de Carga y Movilidad.



Thomas K15

HECHIZOS

La mayoría de hechizos pertenecen a una Senda de Magia específica. Todos los hechizos tienen los siguientes atributos:

Nombre del Hechizo

Utiliza el nombre del hechizo para indicar qué hechizo quieres lanzar.

Valor de Lanzamiento

El Valor de Lanzamiento (VL) es el número mínimo que has de sacar con los Dados de Magia para lanzar con éxito el hechizo.

Tipo de Hechizo

El Tipo de Hechizo especifica como se elige al objetivo del hechizo. Un hechizo puede tener uno o más de los siguientes Tipos de Hechizo:

- **Potenciación:** solo puede hacer objetivos a unidades amigas, (o miniaturas amigas en unidades si es Enfocado).
- **Aura:** afecta a todos los objetivos elegibles. Por ejemplo, un hechizo con Aumento, Aura y Alcance 12" afecta a todas las unidades amigas a 12" del Lanzador.
- **Lanzador:** solo afecta a la miniatura lanzando el hechizo.
- **Daño:** solo puede afectar a unidades no Trabadas en Combate.
- **Enfocado:** solo puede afectar a miniaturas individuales, incluyendo Miniaturas Adjuntables dentro de unidades. Si una miniatura con múltiples partes es elegida como objetivo, solo una de las partes puede ser elegida.
- **Tierra:** el hechizo hace objetivo a un punto del Campo de Batalla en vez de a unidades o miniaturas.

- **Maldición:** solo puede afectar a unidades enemigas, (miniaturas enemigas dentro de unidades si es Enfocado).
- **Misil:** solo puede afectar a unidades que se encuentren dentro de la Línea de Visión del Lanzador, y no pueden ser lanzados si el Lanzador está Trabado en Combate. Cuando lanzas un hechizo de Tipo: Misil, comprueba cuál es el Encaramiento del Objetivo (ver el capítulo de la Fase de Disparo).
- **Alcance X":** el hechizo tiene un alcance máximo de lanzamiento. Los objetivos deben de estar dentro de X" del Lanzador.
- **Universal:** el hechizo puede afectar tanto a unidades amigas como enemigas (o miniaturas dentro de unidades si es Enfocado).

Replicable

Se pueden realizar múltiples intentos de lanzar un hechizo Replicable en la misma Fase de Magia sin sufrir el modificador de -3 habitual a la Tirada de Lanzamiento del Hechizo (o -1 en el caso de Hechizos Vinculados). Tener en cuenta que el mismo hechizo no puede ser lanzado múltiples veces por el mismo Mago.

Duración

Todos los hechizos tienen una Duración, que sigue las mismas reglas que lo descrito en «Duración de Efectos» (ver el capítulo de «Definiciones y Terminología»).

Efecto

El efecto de un hechizo describe que ocurre al objetivo cuando un hechizo es lanzado con éxito.

SENDAS DE MAGIA

Los Hechizos son lanzados durante la Fase de Magia. La mayoría de hechizos pertenecen a una Senda de Magia específica.



Adivinación

14



Alquimia

16



Brujería

19



Chamanismo

21



Cosmología

23



Druidismo

26



Evocación

28



Ocultismo

31



Piromancia

34



Taumaturgia

37

Fortuna adivinos, tarotistas, clarividentes, videntes... los he visto a todos en mi vida. Las afirmaciones de conocimiento arcano siempre se desvanecían rápidamente en vagas premoniciones de lo obvio o clichés de los difuntos. Hasta que una verdadera adivina llegó a nuestra ciudad y me sentí consternada ante las verdades susurradas que ella no debería haber sabido. Tras su oportuna advertencia sobre el ataque de la Bestia, se le concedió un respeto mucho mayor. Desde la distancia.

—Capitán Albrecht Gutmann de Langenhausen

adivino no reside en sus dones individuales, sino cuando esos poderes están unidos.

Actuando como un Cónclave, pueden ver a través de medio mundo y seguir el linaje familiar hasta su progenitor. El Cónclave más grande en cien años inspiró el Ciclo Sunna, añadiendo la veracidad de esos antiguos eventos a los mitos.

Mis primeros pasos fueron mucho menos ilustres, aprendiendo a base de experimentación. Pronto, evitar al matón del pueblo se convirtió en algo natural para mí, y mi oído me atribuyó la advertencia de que un lobo se acercaba al rebaño antes de que nadie más lo notara. Sin embargo, el incendio que arrasó nuestra aldea y solo nos salvó a mí y a mi hermana pequeña fue un paso demasiado lejos. De no haber sido por la llegada fortuita de mi futura mentora, me aterra pensar en las consecuencias. Tengo una deuda enorme con Madam Trapp.

—Memorias de Pieter Tiele, estudiante del arte de la adivinación, 876 A.S.



En los primeros días de aprendizaje de nuestro arte, las imágenes y los sonidos son abrumadores. Pasado, presente y futuro, voces cercanas y lejanas, todo se une en un desconcertante caos. Muchos aspirantes a adivinos enloquecen antes de aprender a dominar sus poderes, antes de que la noche del tiempo comience a disiparse.

Quienes lo hacen aprenden pronto los trucos para defenderse de los golpes incluso antes de que se lancen, leyendo destellos del futuro en espejos o bolas de cristal; pero esas son meras intuiciones. Los verdaderos maestros de la profecía son capaces de prever grandes acontecimientos con años o incluso siglos de antelación, aunque pocos tienen la perspicacia para interpretar sus palabras.

Sin embargo, la mayor fortaleza de un



Adivinación

La Adivinación es la Senda de la Profecía. Se centra en la predicción de acontecimientos futuros; el conocimiento de lo desconocido y el reconocimiento de los hilos del destino. Con un conocimiento sin precedentes del flujo del tiempo, sus practicantes son capaces de manipular el destino, predecir acciones, proporcionar advertencias o incluso cortar sus hilos en devastadoras ráfagas de poder. Los adivinos son muy buscados, lo que a menudo lleva a estos magos a adoptar hábitos esquivos. Además, el desafío de discernir las visiones de la realidad lleva a muchos de ellos a la locura.



1. Hechizo de Aprendiz

Predicción

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 18" Un Turno	Potencia-ción Replicable

Efecto

El objetivo gana +2 Def y +2 Of. Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

Oportunidad de Redención

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 18" Un Turno	Potencia-ción

Efecto

El objetivo gana **Ataques Divinos**. Adicionalmente, puede realizar inmediatamente un 5" **Movimiento Mágico**.



3. Hechizo de Adepto

Las Estrellas se Alinean

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 18" Un Turno	Potencia-ción

Efecto

Los Ataques de Melé del objetivo deben repetir las tiradas fallidas para impactar.



4. Hechizo de Adepto

Juicio del Destino

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 24" Instantáneo	Daño Maldición Misil

Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con PA 1 y **Ataques Mágicos**. Estos impactos están **fijados** a herir al 6+, y ganan +1 a herir por cada Turno de Jugador amigo previo al turno actual (p. e. en tu cuarta Fase Mágica, herirían al 3+).



5. Hechizo de Maestro

Augurio del Desánimo

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 24" Permanente	Maldición

Efecto

El objetivo sufre -1 Of y -1 Agi, ambos hasta un mínimo de 1.



6. Hechizo de Maestro

Perdición Inescapable

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 24" Permanente	Daño Maldición Misil

Efecto

Inmediatamente cuando el hechizo es lanzado y al principio de cada una de las subsiguientes Fases de Magia del Lanzador, el objetivo sufre 1 impacto que hiere automáticamente con PA 10 y **Ataques Mágicos**.

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.

Excelencia, He trabajado con brujos, invocadores de llamas, sacerdotes y todo tipo de magos errantes, y los cambiaría a todos por un alquimista experto. No solo traerán fuego y muerte al campo de batalla, sino que también ayudarán a reparar armas y armaduras, y al final del combate, a encontrar el botín del enemigo. Y no solo eso, sino que nunca verás las corazas ni las espadas de los hombres brillar con más intensidad que con uno de ellos cerca.

—Capitán Grigori de la Compañía Mercenaria Aegis y Hoja



El camino del Alquimista, querido estudiante, es el más noble de los caminos de la magia, pues busca descubrir la verdad a partir de la naturaleza del mundo material. Buscamos reducir todas las cosas a su esencia más básica y verdadera, y así desvelar los medios para crear cualquier cosa. Desde la creación de sustancias raras hasta la separación de las impurezas del cuerpo, pasando por la unión de metales purificados para crear armas y armaduras, la Alquimia es la clave para desentrañar los secretos del mundo y, al conocerlos, para dominarlo. Su larga historia se remonta a la Ciudad Santa, y sus innumerables usos desempeñaron un papel importante en el éxito y el crecimiento del Imperio. Podemos aprender mucho de su ejemplo y deberíamos intentar emularlos en nuestro querido Sonnstahl.

Los maestros de nuestro camino centran su oficio en el trabajo con metales y dividimos nuestros esfuerzos entre el uso práctico de los metales comunes y las propiedades místicas de sus nobles contrapartes. Mientras que las combinaciones y mezclas adecuadas de los metales

básicos pueden crear aleaciones útiles de bronce o acero, que potencian el poder de cualquier ejército, las mezclas de oro y plata invocan el alma y ahuyentan a los espíritus oscuros, creando talismanes y amparos protectores.

—De las conferencias del Profesor Petrad von Miterbatt, Maestro Alquimista de la Sociedad





Alquimia

La Alquimia es el la Senda de la Transmutación. Se centra en las reacciones químicas y la transformación de los materiales. Sus practicantes intentan comprender, manipular y perfeccionar los materiales físicos del mundo, a menudo utilizando pociones, éteres y otras ayudas químicas. Los alquimistas suelen ser perfeccionistas obsesivos: a través de su trabajo con los materiales, muchos buscan la iluminación y las claves de la creación.



1. Hechizo de Aprendiz

Acero Viviente

VL Tipo Duración

7+ Alcance 18" Un Turno
Potencia-
ción
Replicable

Efecto

Los Ataques de Melé del objetivo ganan +1 a impactar y **Ataques Mágicos**. Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

Corrupción del Estaño

VL Tipo Duración

6+ Alcance 24" Un Turno
Maldición

Efecto

El objetivo sufre -1 Arm y gana **Armadura de Metal**.



3. Hechizo de Adepto

Muro de Plomo

VL Tipo Duración

7+ Alcance 24" Un Turno
Tierra*

Siempre y cuando el punto objetivo esté dentro del alcañe, parte del muro puede situarse fuera del Alcance del hechizo.

Efecto

Coloca un Elemento de Terreno Muro 1x6" en cualquier punto del objetivo. Quita el Elemento de Terreno cuando el hechizo acabe.



4. Hechizo de Adepto

Cobre Fundido

VL Tipo Duración

8+ Alcance 24" Instantáneo
Daño
Maldición
Misil

Efecto

El objetivo sufre D3+1 impactos con PA 4, **Ataques Flamígeros**, **Ataques Mágicos**, y **Celo** (hacia **Armadura de Metal**). Estos impactos **siempre** hieren al 4+.



5. Hechizo de Maestro

Palabra de Hierro

VL Tipo Duración

11+ Alcance 18" Un Turno
Potencia-
ción

Efecto

El objetivo gana +2 Arm y **Armadura de Metal**.



6. Hechizo de Maestro

Latigazo de Mercurio

VL Tipo Duración

11+ Alcance 24" Instantáneo
Daño
Maldición
Misil

Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con PA 4, **Ataques Flamígeros**, **Ataques Mágicos**, y **Celo** (hacia **Armadura de Metal**). Estos impactos **siempre** hieren al 4+.

Nosotros luchamos contra los Elfos Terribles en el Estrecho Negro, una pequeña pero profunda bahía en las provincias del norte. Servía como marine a bordo del buque insignia del propio Caballero Comandante Branberg, el Fin de la Ambición. Esa fue la primera y única vez que luché contra esas malditas criaturas Sunna. ¿Crees saber de maldiciones y magia, Inquisidor? Piénsalo de nuevo. Sus brujas podían hacer surgir nieblas de la nada, guiarnos en persecuciones salvajes y confundir a marineros tan salados como cualquiera que encuentres navegando por el mundo. Y eso no era nada comparado con lo que podían hacerte si te miraban fijamente, es como si cada vergüenza y secreto que guardas estuviera expuesto ante ellos. Déjame luchar contra un hombre o un enano cualquier día, al menos me matarán, una bruja solo te hará desear que así fuera.

— Sargento Matthias Neshil, secuaz del inquisidor Norrick Friseland



obtienes poder sobre ellos. El camino del ojo imperturbable, que penetra el alma y conoce verdaderamente la miseria que acecha en su interior, usa esto. Antes me preguntaste por qué todos los aldeanos me temen, y ahora te digo que es porque los conozco, y sé lo débiles que son. Qué diferentes son de ti y de mí.

Sienta sobrina, y escucha la sabiduría de tu tío. Como siempre has estado a mi lado, te enseñaré el camino secreto, el camino para enmendar todo mal que te hayan hecho y saldar todas tus cuentas. Porque verás, querida, todo en este mundo esconde secretos, y al conocerlos,

Mi dulce flor de invierno, debes aprender de las criaturas perspicaces, del gato y el cuervo, del hurón y el búho: ver mucho, decir poco. Como las briznas de los pantanos, aprende a atraer y cebar, y a tender trampas a tu presa, pues quienes nos han hecho daño jamás deben ser absueltos. Que los necios se crean fuertes, y cuando llegue el momento, demuéstrales



Brujería

La Brujería es la Senda de la Mente. Se centra en las personas y sus pensamientos, creencias y supersticiones, ajustándolas o engañándolas. Puede conjurar ilusiones, mejorar o aliviar el dolor, remodelar las perspectivas, convertir a los amigos en enemigos o infundir terror. Muchos brujos se preocupan profundamente por su comunidad, otros usan maldiciones para su propio fin, pero casi todos se mantienen al margen de aquellos a quienes manipulan y se cubren de superstición para ayudar en su trabajo.



1. Hechizo de Aprendiz

Ojo Maligno

VL	Tipo	Duración
5+	Alcance 36" Un Turno Maldición Replicable	

Efecto

El objetivo sufre -1 Car y -1 Mov (ambos hasta un mínimo de 3), y -1 Agi (hasta un mínimo de 1).

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

Suerte Agria

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 24" Un Turno Maldición	

Efecto

Ataques de Melé contra el objetivo son **fijados** a impactar **al menos al 3+**.



3. Hechizo de Adepto

Caminos Ilusorios

VL	Tipo	Duración
10+	Alcance 18" Un Turno Universal	

Efecto

Elige que efecto aplicar cuando lances el hechizo:

- El objetivo gana **Movimiento Aleatorio (2D6")**.
- El objetivo gana **Movimiento Aleatorio (3D6")**.



4. Hechizo de Adepto

Maldición del Caldero

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 24" Un Turno Maldición	

Efecto

El objetivo gana **Debilidad (Ataques a Distancia)**.



5. Hechizo de Maestro

Visión Borrosa

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 24" Un Turno Maldición	

Efecto

El objetivo no puede trazar Línea de Visión a un objetivo a más de 12" de él.



6. Hechizo de Maestro

Nieblas de Invisibilidad

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 12" Instantáneo Daño Potencia- ción*	

Efecto

Marca el punto bajo el centro del objetivo y luego retira el objetivo del Campo de Batalla. Al principio de tu siguiente Fase de Movimiento, vuelve a colocarla usando **Emboscada (dentro de 12" del punto marcado)**.

*No puede hacer objetivo a unidades **Aturdidas**

Algunos piensan que las manadas de guerra son meras bestias, lideradas por los más fuertes. Cualquiera que te diga eso es un necio, y un necio de la peor calaña. He luchado contra ellos en todo el Mar Medio, desde las Montañas de Cobre hasta las Colinas de Myra, pasando por la costa del Gran Océano, y te diré una verdad absoluta: es su chamán quien realmente los guía y, de alguna manera, los inspira a realizar hazañas de valentía temeraria y furia salvaje. Si quieres mi consejo para luchar contra ellos, mata primero al chamán; es tu mejor esperanza de salir con vida de la lucha.

— Carl el Joven, ex capitán mercenario.



«Maestro, mi estudio llega a su fin. El Maestro de Batallas me llama, y debo acompañarlo a las Tierras del Sur, a través de las Tierras Desoladas. No avergonzaré a la tribu, no me faltarán fuerzas. Ahora mismo se reúnen los jefes, siete tribus, y yo estaré entre ellos. Te pido tu bendición en esto, como en todo.»

«Cuáles son las enseñanzas que te llevas contigo, Arrik?»

«Lo que me has enseñado, Señor, lo he puesto en mi corazón. Los cantos espirituales que me llenan el pecho de energía y los grandes aullidos de los lobos del norte que acobardan a los guerreros. Co-

nozco los corazones de los guerreros y las cincuenta y dos cicatrices que pueden invocarse para evitar que la mente se nuble. Tomaré estos dones que me has dado, maestro, y los usaré para mantener viva a mi raza. Sacaré lo mejor de ellos, para que nuestros clanes puedan crecer con lo que traigan a casa después de las incursiones. Usaré todo lo que me enseñaste, Sabio.

«Se levantó entonces y caminó lentamente hacia mí, con una sonrisa, medio triste, dibujada en su viejo rostro, y me dijo: "Has aprendido todo lo que tengo que enseñarte, y soy demasiado viejo para seguirte al sur. Pero te daré dos regalos más para que te los lleves. El primero es la armadura que usé en mi juventud, forjada en el infierno y que usó mi maestro antes que yo".»

«Y la segunda?»

«Mis oraciones y mi cariño, tonto Arrik! Invocaré a todos los demonios y dioses de la muerte que conozco para que desvíen su mirada de ti y la centren en tus enemigos. Ahora vete, el Maestro de Batallas te necesitará.»

—De las memorias de Yakub Sulaimann, escriba al servicio del chamán del gran Khan



Chamanismo

El Chamanismo es la Senda del Instinto. Se enfoca en revelar y usar las fuerzas salvajes que se encuentran dentro de cada ser. Puede desatar los impulsos primarios ocultos en las almas y convertir a las bestias salvajes en peligrosos aliados. Los chamanes suelen evitar la civilización, prefiriendo a aquellos cuyos espíritus perciben como salvajes como los suyos.



1. Hechizo de Aprendiz

Instinto de Depredador

VL Tipo Duración

7+ Alcance 18" Un Turno
Potencia-
ción
Replicable

Efecto

El objetivo gana +2" Car y **Resistencia (Ataques a Distancia)**.

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

Furia Salvaje

VL Tipo Duración

8+ Alcance 18" Un Turno
Universal

Efecto

El objetivo gana **Frenesí, Furia, Indomable, y Valiente**. Adicionalmente, el objetivo **nunca** puede ser herido mejor de al 3+.



3. Hechizo de Adepto

Despierta a la Bestia

VL Tipo Duración

8+ Alcance 18" Un Turno
Potencia-
ción

Efecto

El objetivo gana +1 Fu y +1 PA.



4. Hechizo de Adepto

Enjambre de Insectos

VL Tipo Duración

9+ Alcance 36" Un Turno
Daño
Maldición
Misil

Efecto

Inmediatamente cuando el hechizo es lanzado, el objetivo sufre 5D6 hits con PA 0 y **Ataques Mágicos**, y que **siempre** hieren al 6+.

Adicionalmente, sufre -1 a impactar con Ataques de Disparo.



5. Hechizo de Maestro

Púas Salvajes

VL Tipo Duración

11+ Alcance 18" Un Turno
Potencia-
ción

Efecto

Elige una sola parte de la miniatura en la unidad objetivo cuando lances el hechizo. Esta parte de la miniatura gana **Ataques Pulverizadores (4 impactos, Fu 6, PA 3, Inmodificable)**



6. Hechizo de Maestro

Invocación Totémica

VL Tipo Duración

11+ Tierra* Instantáneo

* Dentro de 6" del Borde del Tablero.

Efecto

Convoca a Bestia Totémica (ver el perfil debajo).

*Entre Sol y Luna, en el crepúsculo gris, me encontrarás allí.
 Donde la llama se encuentra con el hielo y fluye el agua, yo velaré.
 Mar y cielo, parte por horizonte, siempre lo busco para ti.
 La fría mano de la muerte y la dulce canción de la vida, toco, oigo y espero.
 Aquí, en serenidad, te espero. Siempre.*

—Poema para una amante de Lefendius,
 Elfo silvano y estudiante de cosmología



Nuestro mundo es frágil, una perla perfecta en un mar embravecido. Es un milagro que los elementos necesarios para su creación se alinearan, y en la calma entre mareas opuestas, se formara nuestra isla de existencia.

Los saurios predicán el poder del cosmos, valorando sus cualidades primordiales de orden y estructura por encima de todas las demás. Sin embargo, un mundo sin cambios es un mundo congelado, condenado a una entropía que eventualmente sofocaría la vida misma.

Los adoradores de los Dioses Oscuros toman el caos y el azar como preceptos, y arañan los cimientos del mundo. Son ciegos a su propio fracaso en alcanzar el caos perfecto y a las atroces consecuen-

cias del colapso de la estructura; incluso nuestra propia consciencia depende de un pequeño fragmento de orden para mantenerse.

Aquí, en el ojo del huracán, vemos lo que esos ideólogos no logran. Toda la vida existe en equilibrio, protegida de los extremos del Caos y el Cosmos, pero posibilitada por la fusión de ambos.

En esta institución, aprenderás los caminos de este equilibrio. Descubrirás cómo moldearlo, la facilidad con la que la mano del Cosmos se aferra, o el mundo se desliza hacia el Caos. Sin embargo, siempre debes asegurar su retorno a la armonía.

Ante ti, encontrarás la balanza del equilibrio y la vela de la dualidad. Llévala contigo y dedica el resto del día a vagar. Busca las divisiones de nuestro mundo: luz y oscuridad, tierra y mar, vida y muerte, y observa el fino hilo que las separa. Ese es el tema de tus futuros estudios y la fuente de nuestro arte.



—Conferencia impartida a los nuevos alumnos de la Universidad Canreig por el Maestro Dratume



Cosmología

La Cosmología la Senda del Equilibrio. Se centra en el equilibrio cósmico entre el Cosmos perdurable del Reino Mortal y el Caos caprichoso de lo Inmortal, produciendo fuerzas de preservación o destrucción, paz o pandemónium, vida o muerte. Los cosmólogos pueden ser impredecibles, pero siempre buscan llegar a un equilibrio. Su determinación de ver todos los lados a menudo los pone en desacuerdo con los fervientes creyentes en una causa.

Dualidad: Todos los hechizos de Cosmología se dividen en dos versiones, representando aspectos opuestos:

Cosmos  and **Caos** .

Cuando se lanza un hechizo de Cosmología, declara siempre que versión del hechizo estás usando y sustituye los corchetes ([α]) con el contenido listado en la tabla en la parte baja de cada Carta de magia correspondiente a la versión elegida (Cosmos o Caos).


1. Hechizo de Aprendiz


Visión Alterada

VL	Tipo	Duración
6+	Alcance 18" Un Turno Replicable Universal	

Efecto

La Habilidad Ofensiva del objetivo es modificada en [α]. Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo de cada versión a la vez.

 [α]: +2

 [α]: -2


2. Hechizo de Adepto


Verdad del Tiempo

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 24" Un Turno Universal	

Efecto

El Alcance de Carga y la Movilidad del objetivo son **fijadas** to [α].

 [α]: 8"

 [α]: 4"


3. Hechizo de Adepto


Para Bien o Para Mal


VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 18" Un Turno Universal	

Efecto

Las tiradas para herir de los Ataques de Melé del objetivo son modificadas con [α] y ganan **Ataques Mágicos**.

 [α]: +1

 [α]: -1

 4. *Hechizo de Adepto*


Hielo y Fuego


VL Tipo Duración


10+ Alcance 24" Instantáneo
Daño
Maldición
Misil

Efecto

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fu 4, PA 0, y **Ataques Mágicos**. Exitosas [α] contra heridas causadas por este hechizo deben repetirse.

 [α]: Salvaciones Especiales

 [α]: Salvaciones por Armadura

 5. *Hechizo de Maestro*

Escamas Cósmicas


VL Tipo Duración


9+ Alcance 18" Un Turno
Universal

Efecto

El objetivo debe repetir las tiradas para impactar y de Salvación por Armadura de [α].

 [α]: 1

 [α]: 6

 6. *Hechizo de Maestro*


Trueno y Relámpago


VL Tipo Duración

11+ Alcance 24" Instantáneo
Daño
Maldición
Misil

Efecto

Todos los impactos se resuelven con Fu 6, PA 2, **Ataques Mágicos** y **Ataques Relámpago**. El objetivo sufre 3 impactos. Antes de retirar las bajas, aplica [α]

 [α]: El objetivo sufre 1 impacto adicional

 [α]: Selecciona una nueva unidad enemiga no Trabada a 6" del objetivo: esta sufre 2 impactos. Antes de retirar las bajas, selecciona una tercera unidad enemiga no Trabada a 6" de la segunda unidad: esta sufre 1 impacto.

Yo he visto druidas - así llaman a sus magos - trabajando en el campo de batalla, donde dirigen las poderosas fuerzas de la naturaleza tanto contra sus enemigos como para sanar sus propias fuerzas. Pero nunca olvidaré el ritual del muérdago que presencié en tiempos de paz. Los cánticos de los aldeanos llenaron la cálida noche mientras su mago se presentaba, ataviado con una túnica blanca deslumbrante. Se quedó en trance, su poder fue sentido por todos, y de repente noté que la plaza del pueblo estaba llena de robles, respondiendo al llamado del hechicero, quienes inclinaron sus ramas hacia él para que, con la hoz dorada parpadeando a la luz del fuego, pudiera purificarlos del parásito de bayas blancas.



— In naturalis Historia, por Blinny el Muy Viejo, 869 Antes de Sunna

Kalenstein, por supuesto, es legítimamente respetado por su trabajo sobre la naturaleza de la hechicería chamanica. Y, sin embargo, me temo que los tomos que ha recopilado sobre la verdadera fuente del poder del druida son terriblemente erróneos, aunque las autoridades, tontamente, se hayan negado a reconocerlo. Como tantos ignorantes antes que él, el querido Kalenstein sitúa el poder del druida en la mismísima tierra. Esto es correcto hasta cierto punto, pues los druidas, en efecto, extraen de la tierra, y sin embargo, sería una locura creer, como él, que la magia proviene de las rocas o del suelo mismo. Solo la más vil superstición podría convencernos de que estos objetos son algo más que inanimados.

No, eruditos, la verdadera fuente del druidismo no es la tierra, sino la fuerza

vital de la naturaleza. Un druida hábil extrae la esencia pura del Cosmos, encerrada en la tierra desde el principio de los tiempos, a quien considera una figura materna primigenia. Es la Madre Tierra, y solo ella, quien impulsa el ciclo de días, años y estaciones del que todos dependemos; los impulsa como un gran motor planetario que solo los magos más hábiles pueden dominar. Los druidas aprenden a sintonizarse con su ritmo durante muchos años. Es por esta razón que la práctica del druidismo roza la religión, y que los druidas sabios no descuidan el debido respeto ritual a la Madre que los sustenta. Esto también explica el uso de las, por lo demás inexplicables, piedras verticales que, lejos de estar cargadas de su propio poder innato, actúan como conductores de un poder mucho mayor en lo profundo. Es dudoso que los sacrificios de sangre de las sectas más extremistas sean realmente necesarios en este sentido, y sin embargo, tal barbarie no puede perjudicar las posibilidades de un druida de alcanzar un mayor poder. Kalenstein y sus aduladores harían bien en tomar nota de esto.

— Dr. Friedrich Fischler, Conferencias de Narrenwald, 961 AS



Druidismo

El Druidismo es la Senda de la Naturaleza. Se centra en la fuerza vital del mundo natural, empoderando y mejorando los cuerpos físicos y el entorno natural. Puede aumentar el crecimiento y la curación en gran medida, curando heridas fatales y trayendo vida a la tierra estéril. A los druidas les importa poco la política y el prestigio: muchos prefieren conversar con las plantas que con las personas.



1. Hechizo de Aprendiz

Fuente de la Juventud

VL	Tipo	Duración
6+	Alcan- ce 24"*	Instantáneo
	Potencia- ción	
	Replicable	

*Alternativamente, el alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y puede ser medido desde un Elemento de Terreno Bosque, Campo., Colina, Impasable, o Lago

Efecto

Elige uno de los siguientes efectos para el objetivo:

- La parte de Tropa del objetivo **Resucita** 1 PV.
- Una miniatura en el objetivo **Recupera** 1 PV.

Ninguna Reserva de Heridas puede **Resucitar** o **Recuperar** más de 1 PV por Fase Mágica de este hechizo.



2. Hechizo de Adepto

Raíces Entrelazadas

VL	Tipo	Duración
7+	Alcan- ce 24"*	Un Turno
	Maldición	

*Alternativamente, el alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde un Bosque.

Efecto

El objetivo sufre -2" Car y -2" Mov, ambos hasta un mínimo de 2", así como -2 Agi, hasta un mínimo de 1.



3. Hechizo de Adepto

Velo de Niebla

VL	Tipo	Duración
9+	Alcan- ce 24"*	Un Turno
	Maldición	

*Alternativamente, el Alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde un Elemento de Terreno Lago.

Efecto

Todas las unidades dentro de 12" del objetivo, cuando Lanzan un hechizo o Disparan sufren un -1 modificador a sus Tiradas de Lanzamiento de Hechizos y un -1 a impactar con Ataques de Disparo.



4. Hechizo de Adepto

Tormenta de Grava

VL	Tipo	Duración
8+	Alcan- ce 24"*	Instantáneo
	Daño	
	Maldición	

*Alternativamente, el alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde una Colina.

Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con Fu 3, PA 1, y **Ataques Mágicos**. Si el objetivo contiene una Tropa miniatura con **Tropa Ligera**, estos impactos se resuelven con Fu 4, PA 2, y **Ataques Mágicos**.



5. Hechizo de Maestro

Piel de Piedra

VL	Tipo	Duración
11+	Alcan- ce 24"*	Un Turno
	Potencia- ción	

*Alternativamente, el Alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde un Impasable.

Efecto

El objetivo gana +1 Res. Adicionalmente, los Ataques de Melé contra él **nunca** hieren mejor del 4+.



6. Hechizo de Maestro

Arenas Movedizas

VL	Tipo	Duración
11+	Alcan- ce 24"*	Un Turno
	Maldición	

*Alternativamente, el alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde un Campo.

Efecto

El objetivo sufre -1 a impactar con sus Ataques de Melé. La primera vez en cada Turno de Jugador que ejecuta un Movimiento (Véase el capítulo de «Definiciones y Terminología»), cada una de sus Reservas de Heridas deben de realizar un Test de **Terreno Peligroso (6+)**.

Este es el camino del mundo que se esconde tras el espejo de la vida! No hay secreto más allá de la muerte que nos sea oculto, pues somos los Señores de las Almas. Conocemos al Oculto mismo, pues somos los maestros de las esencias más secretas. Conocemos la Verdad de los Nombres.

— Grimorio de los Señores de las Almas, por Stephen «El loco» Madwers



A juzgar por mi experiencia, nosotros, los vagabundos del Sendero de la Evocación, nos encontramos entre los magos y hechiceros más inquietantes. Se cuentan historias en todo el mundo sobre nuestra mirada hipnótica, nuestra mirada perturbadora a los ojos de los enemigos, pues somos capaces de percibir la conexión entre el alma de una criatura y el abismo. Algunas de estas afirmaciones son ciertas: las almas son la esencia misma de una criatura viviente, y un Evocador sabe bien cómo invocarlas, debilitarlas o fortalecerlas.

La disciplina de la Evocación se basa en la fuerza que yace más allá del reino de la muerte, la raíz de la vida misma, el poder que gobierna la existencia de una criatura viviente, incluyendo el Tiempo mismo y su capacidad de consumir su cuerpo. Cuando parte de este poder se filtra al mundo material, este se encarna en un cuerpo de carne y hueso, ya sea humano o animal, y se convierte en su propia fuerza individual. Es esta fuerza

la que sustenta el cuerpo material y otorga a la criatura viviente su consciencia y alma. Aunque únicas, estas almas aún se reconocen por un sonido, conocido por los magos antiguos como su Nombre Verdadero.

Comúnmente se nos llama Señores de las Almas, ya que podemos evocar, fortalecer o mutilar el alma de otros e incluso, en algunos casos, evocar fuerzas vitales de las tierras de los muertos, gracias a nuestro conocimiento de los Nombres Verdaderos y los sonidos prohibidos. Dominar la esencia de la muerte nos sirve más como recurso que como limitación.

— Honorio el Siniestro, El Libro de las Almas





Evocación

La Evocación es la Senda de las Almas. Se centra en la esencia espiritual de las criaturas vivientes: llamando, fortaleciendo y debilitando almas en el Reino Mortal, o incluso convocándolas desde más allá del Velo. Pasa por alto el poder físico de los seres, interactuando directamente con sus mentes, con un efecto devastador, a veces dejando nada más que cuerpos sin vida. Los evocadores llevan su poder como un aura espeluznante, con almas incorpóreas atraídas por aquellos que pueden ofrecerles una voz, o una liberación.



1. Hechizo de Aprendiz

Susurros del Velo

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 18" Un Turno Maldición Replicable	

Efecto

El objetivo sufre -1 Res.

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

Danza Macabra

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 18" Un Turno Potencia- ción	

Efecto

El objetivo gana **Golpe Moribundo** y **Paso Fantasmal**. Adicionalmente, puede realizar inmediatamente un 5" **Movimiento Mágico**.



3. Hechizo de Adepto

Coro de los Condenados

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 18" Un Turno Potencia- ción	

Efecto

El objetivo gana **Distracción (1)** y **Horror**.



4. Hechizo de Adepto

Toque de la Muerte

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 24" Instantáneo Daño Maldición Misil	

Efecto

El objetivo sufre D3+1 impactos con Fu 9, PA 10, **Ataques Mágicos** y **Ataques Psíquicos**.



5. Hechizo de Maestro

Hojas Espectrales

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 18" Un Turno Potencia- ción	

Efecto

Ataques de Melé Estándar de Tropa miniaturas en el objetivo **siempre** tienen al menos Fu 4 y PA 4, y ganan **Ataques Mágicos**.



6. Hechizo de Maestro

Plaga del Alma

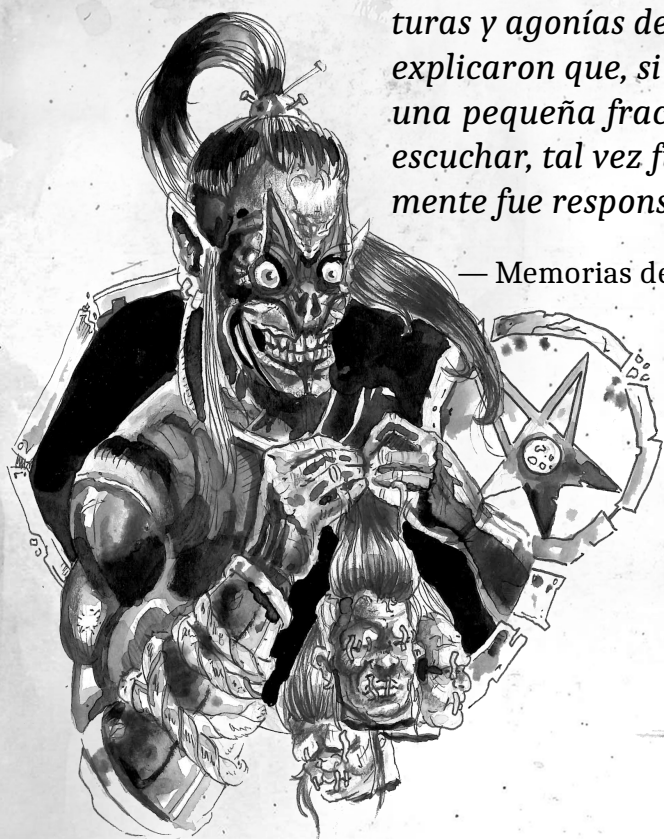
VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 24" Instantáneo Daño Maldición Misil	

Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con Fu 9, PA 10, **Ataques Mágicos** y **Ataques Psíquicos**.

Yo recuerdo el miedo y la ira de mi padre cuando descubrió que era zurdo. Siendo apenas un niño pequeño, sufrí las inútiles torturas y agonías de sus demenciales terapias correctivas. En vano le explicaron que, si bien todos los magos ocultistas son zurdos, solo una pequeña fracción de ellos recurre al ocultismo. Él... no quiso escuchar, tal vez fue su terquedad más que su crueldad lo que realmente fue responsable de mi camino futuro.

— Memorias del antiguo Lord Leidarth, Ocultista de novena categoría



No abandonéis las sombras, vosotros que os dedicáis al Arte Oculto.

Ve a la horca, donde el ladrón y el asesino dejan su corazón.

No busquéis en caminos abiertos, por donde el hombre común puede abrirse camino,

Porque el poder de nuestros antiguos códigos no sufre la clara luz del día.

Así lo expresan las primeras líneas del infame Credo Oculto. De procedencia desconocida, el poema se encuentra entre las principales causas de la nefasta reputación del misterioso Camino del Ocultismo. Mal comprendido y sujeto a numerosas interpretaciones erróneas, este antiguo y poderoso saber se conoce comúnmente como Magia Oscura (muchos susurran que es una puerta de entrada a los mismísimos Dioses Oscuros), y sin embargo, sus estudiantes rara vez han sido hallados responsables de actividades nefastas en nuestras tierras, a pesar de su persecución.

De hecho, los ocultistas intentan permanecer ocultos no solo para evitar los juicios de la sociedad, sino porque su «Arte», como lo llaman, prospera tras puertas cerradas y se marchita ante la mirada pública. Además, es probable que los secretos de lo Oculto se guarden celosamente más para mantener su prestigio exclusivo que por temor a que los malvados los usen indebidamente. De hecho, como vemos en las últimas líneas del Credo, el Ocultismo siempre ha sido un Camino moralmente neutral:

Si domináis las lágrimas, el veneno, la tierra de la tumba, y aún así evitáis la soga
Todo el poder de la Oscuridad será tu esclavo, pero sólo tú podrás encontrarle uso.

— Del Dictionnaire Magique, publicado anónimamente pero que se cree que fue escrito por François L'Arrouet, conocido liberal y enemigo de la Iglesia.





Ocultismo

El Ocultismo es la Senda del Conocimiento Prohibido. Se centra en los métodos arcanos considerados ilícitos o inmorales. El conocimiento obtenido de los supernos o la investigación clandestina puede desbloquear habilidades terribles, mientras que los rituales de sacrificio canalizan el poder a través del Velo, mejorando sus efectos. Los ocultistas son ampliamente temidos, operan mejor en secreto y en la sombra, y pocos se sienten seguros cerca de alguien para quien la vida misma es una moneda para gastar.

El Sacrificio: Antes de lanzar determinados hechizos (marcados en el hechizo en sí), puedes elegir una unidad amiga a 12" del Lanzador y que inmediatamente sufra *La Oscuridad Devoradora*. Ningún modelo o unidad puede ser objetivo de más de una instancia durante la misma Fase de Magia. Si El Sacrificio se usó, el Alcance del hechizo se aumenta en +6".



1. Hechizo de Aprendiz

La Oscuridad Devoradora

VL Tipo Duración

7+ Alcance 18" Instantáneo
Daño
Maldición
Replicable

Efecto

El objetivo sufre un impacto con **Ataque de Área (2x2)**, Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**.



2. Hechizo de Adepto

Mano de Gloria

VL Tipo Duración

9+ Alcance 12" Un Turno
Potencia-
ción

Efecto

El objetivo gana **Aegis (6+)** y **Aegis (+1, max. 3+)**.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.



3. Hechizo de Adepto

Maldición de la Sangre

VL Tipo Duración

9+ Alcance 12" Un Turno
Maldición

Efecto

El objetivo sufre -1 Fu y -1 PA.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.



4. Hechizo de Adepto

Pentagrama del Dolor

VL Tipo Duración

9+ Alcance 12" Instantáneo
Aura*
Universal

*La unidad del Lanzador no es afectada.

Efecto

El objetivo sufre 3 impactos con Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**.

Si una o más heridas no salvadas son causadas por este hechizo, el Lanzador del hechizo **Recupera** 1 PV.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.



5. Hechizo de Maestro

Majestad del Umbral

VL Tipo Duración

11+ Alcance 12" Un Turno
Potencia-
ción

Efecto

Elige una única parte de miniatura en la unidad objetivo cuando lances el hechizo: esa parte de la miniatura gana

Ataques Pulverizadores (5 impactos, Fu 5, PA 2, Inmodificable).

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.



6. Hechizo de Maestro

La Llamada del Sepulcro

VL Tipo Duración

11+ Alcance 12" Instantáneo
Daño
Maldición

Efecto

El objetivo sufre 8 impactos con Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.

Álzate , álzate, oh fuego, nacido con luz y en nosotros con refulgencia, señor de las ofrendas, del sacrificio y la transformación, portador de la Verdad! Eres el poder interior del cosmos, el principio fundamental y la realidad última de la vida.

— Himno preparatorio para la iniciación de un Piromante

Aquellos quienes adoran y manipulan el poder del fuego lo llaman el Señor de la Transformación, el poder dinámico supremo del universo. Según ellos, el Fuego es el elemento fundamental que permite el florecimiento de la vida y representa el cambio logrado mediante la destrucción y la lucha. Es también el arma suprema, que permite disparar cañones, forjar espadas, quemar aldeas, derribar murallas y reducir a cenizas castillos. Para ellos, el fuego está en los cielos, a través del Sol, y se encuentra en las profundidades de la tierra, a través de la lava y los volcanes. El Fuego es el elemento que trasciende la dualidad y mediante el cual se puede superar, pues es la fuerza suprema misma.

Los piromantes son violentos por naturaleza: creen firmemente que la verdad y la evolución pueden alcanzarse exclusivamente a través de la lucha interna y externa representada por la energía incandescente, ardiente, apasionada y eterna del Fuego, que abarca y simboliza también las pasiones más feroces, desde el amor extremo, pasando por el autosacrificio, hasta la ira abrasadora. Creen que dicho elemento arde en lo más profundo de su ser, y a través de esta llama interior pueden dominar las llamas externas, más agresivas. Muchos testigos de su poder han visto llamas arder en sus



ojos y, en algunos casos extremos, literalmente surgir de sus cuerpos. Creen que la chispa de vida en su interior es parte del fuego cósmico que domina la transformación de todo y, en última instancia, la relación entre el Cosmos y el Caos.

Conociendo sus capacidades violentas y destructivas, los piromantes suelen emprender un riguroso aprendizaje, un camino iniciático bajo la guía tiránica de un maestro, para prevenir tendencias autodestructivas, dominar su poder y, finalmente, explotar sus habilidades dentro de los ejércitos contra los enemigos adecuados. Este camino mágico suele considerarse uno de los más exigentes: mientras que otros pueden conducir a la locura o la corrupción, la piromancia solo logra el éxito o la aniquilación total del mago. Dominar el poder infinito del fuego significa ser uno de los practicantes mortales de poderes mágicos más peligrosos, sin mencionar el hecho de que los piromantes son extremadamente buscados para asedios y grandes batallas.

— Sobre las obras del fuego mágico, de Cornelius Von Ullsberg



Piromancia

La Piromancia es la Senda del Fuego. Se centra en la creación y el control de las llamas, y en la manipulación de la energía y el calor. Es uno de los principales caminos de la magia ofensiva, ya que el fuego es fácil de persuadir para que la destruya. Los piromantes son conocidos por la acción, la violencia y los impulsos apasionados, que se ven comúnmente en sus queridas bolas de fuego que muchos conjurarán por impulso o capricho.



1. Hechizo de Aprendiz

Bola de Fuego

VL	Tipo	Duración
6+	Alcance 36"	Instantáneo
	Daño	
	Maldición	
	Misil	
	Replicable	

Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.



2. Hechizo de Adepto

Espadas Flamígeras

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 18"	Un Turno
	Potencia-	
	ción	

Efecto

El objetivo gana +1 a herir, **Ataques Flamígeros (Melé & Disparo)** y **Ataques Mágicos (Melé & Disparo)**.



3. Hechizo de Adepto

Rugido del Dragón

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 18"	Un Turno
	Potencia-	
	ción	

Efecto

Elige una sola parte de la miniatura en la unidad objetivo cuando lances el hechizo. Esta parte de la miniatura gana **Ataque de Aliento (Fu 4, PA 0, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos)** y **Ataques Pulverizadores (2D6 impactos, Fu 4, PA 0, Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Inmodificable)**.



4. Hechizo de Adepto

Flujo Piroclástico

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 24"	Instantáneo
	Daño	
	Maldición	
	Misil	

Efecto

El objetivo sufre 5D3 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.



5. Hechizo de Maestro

Pilares de Fuego

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 18"	Un Turno
	Potencia-	
	ción	

Efecto

Ataques de Melé Estándar de Tropa miniaturas en el objetivo **siempre** tienen Fu 4 y PA 0, y ganan **Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, y Impactos Automáticos**.



6. Hechizo de Maestro

Jaula de Ascuas

VL	Tipo	Duración
10+	Alcance 36"	Un Turno
	Maldición	

Efecto

Inmediatamente cuando se lanza el hechizo, el objetivo sufre 2D3 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**. Después de los impactos iniciales el objetivo gana **Debilidad (Ataques Flamígeros)**. Adicionalmente, en cuanto el objetivo se mueva (ver capítulo de «Definiciones y Terminología»), sufre 2D3 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.

Mi amado Señor, cuando el poder de la Sunna apoya a tus ejércitos mediante las obras sagradas de un mago, nada puede contra ellos. La taumaturgia es la única forma real en que un humano, un verdadero Señor de Arcalea, puede confiar en los poderes mágicos para apoyar a sus soldados. Por lo tanto, debes respetar la tradición de la nobleza de nuestra amada tierra e invocar a todos aquellos que poseen el conocimiento del Poder de la Sunna.

— Giovanni Pico di Bellatorre, Cartas al conde Manfredi Biancalancia



Como taumaturgo asignado a la Corte del Voivoda, mi deber no es solo servir a su ejército como conducto hacia los dioses, sino también oponerme a los poderes mágicos de nuestros enemigos. La fe de los volskali me otorga el poder del trueno, pues nuestro dios más grande, Gromovnik, es el Señor de las Tormentas, pero mi amada Morana, Señora de la Muerte, siempre ha ocupado mi corazón y mi alma.

Pero la fe por sí sola no puede superar todas las pruebas. Los taumaturgos de la santa nación de Volskaya están entrenados para luchar en las batallas más feroces, pues nuestra amada nación se asienta en un territorio asolado por la guerra. Viajé al oeste y, en la nación de Sonnstahl, intercambié conocimientos con los taumaturgos de Sunna. Dicho intercambio fue fructífero contra nuestros enemigos comunes en el este, entre las criaturas del Yermo y los pieles verdes que asaltan nuestro territorio. Allí, los chamanes y demonios primitivos son nuestros principales enemigos, invocando a sus dioses blasfemos.

En batalla, semejante choque mágico es una prueba de fe: no puedo fallarle a

Gromovnik. No puedo fallarle a los dioses de Volskali. Nada puede interponerse entre mi fe en los dioses y yo: no puede haber ego ni egoísmo, no puede haber duda ni miedo, pues soy un Taumaturgo, un instrumento de muerte y guerra en manos de los amados dioses de Volskali.

— Del diario de Vladimir Efimovič, taumaturgo de la corte de Voivoda Branković



Taumaturgia

La Taumaturgia es la Senda de los Milagros. Se centra en llamar a la intervención divina de los dioses y sus sirvientes. La voluntad de los dioses es incognoscible, y rara vez se puede confiar en su ayuda, sin embargo, aquellos que someten su poder a los caprichos de sus deidades pueden lograr los efectos más poderosos. A menudo arrogantes y críticos, los taumaturgos son los agentes de sus dioses, luciendo su conexión con lo divino abiertamente y desafiando a otros a enfrentarse a ellos.

Intervención Divina: Al resolver los efectos de un hechizo de Taumaturgia, lanza bien un 1D6 o 2D6:

- Si cada dado saca un '5' o '6': aplica el «Bendición» efecto (marcado con «☩»).
- Si cada dado saca un '1': aplica el «Amonestación» efecto (marcado con «×»).



1. Hechizo de Aprendiz

Castigar al Incrédulo

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 24" Instantáneo	Daño
	Maldición	Misil
	Replicable	

Efecto

El objetivo sufre D6 impactos con Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**.

- ☩ : estos impactos son en cambio resueltos con Fu 7, PA 2, y **Ataques Mágicos**
- × : estos impactos son en cambio resueltos con Fu 3, PA 2, y **Ataques Mágicos**



2. Hechizo de Adepto

Luz de Fe

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 24" Un Turno	Maldición

Efecto

El objetivo cuenta como si tuviera una Fila Completa menos si está Trabado.

- ☩ : dos Filas Completas menos en cambio
- × : el hechizo no tiene efecto



3. Hechizo de Adepto

Balanza del Juicio

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 24" Un Turno	Maldición

Efecto

El objetivo sufre -2 Agi, hasta un mínimo de 1.

- ☩ : -3 Agi en cambio
- × : -1 Agi en cambio



4. *Hechizo de Adepto*

Afficción Sagrada

VL Tipo Duración

10+ Alcance 24" Un Turno
Maldición

Efecto

El objetivo sufre -1 a herir.

⚡ : adicionalmente, el objetivo sufre -1 PA

× : adicionalmente, el objetivo gana +1 PA



5. *Hechizo de Maestro*

Ira de Dios

VL Tipo Duración

9+ Alcance 48" Permanente
Tierra

Efecto

Coloca un marcador en el punto objetivo. No tires para *Intervención Divina* cuando resuelvas los efectos de este hechizo. **Debes** tirar por *Intervención Divina* al principio de cada subsiguiente Fase de Magia:

⚡ : cada unidad dentro de 2D6" del centro del marcador sufre 2D6 impactos con Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**. Luego quita el marcador.

× : tu oponente puede mover el marcador hasta 3" en cualquier dirección.



6. *Hechizo de Maestro*

Lluvia de Fuego

VL Tipo Duración

11+ Alcance 24" Instantáneo
Daño
Maldición

Efecto

El objetivo sufre D3+1 impactos. Todas las otras unidades dentro de 3" del objetivo sufren 1 impacto.

Todos los impactos son resueltos con Fu 9, PA 4, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.

⚡ : incrementa los impactos que sufre cada unidad en 1.

× : reduce los impactos que sufre cada unidad en 1.



Bestia Totémica

dual

Miniatura Individual

Peana 40x40 mm

Altura 3

<i>Global</i>	<i>Car / Mov</i>	<i>Dis</i>	<i>Reglas de Miniaturas</i>			
	3D6"	7	Inestable, Movimiento Aleatorio (3D6"), Solitario, Valiente			
<i>Defensivas</i>	<i>PV</i>	<i>Def</i>	<i>Res</i>	<i>Arm</i>		
	4	3	5	0		
<i>Ofensivas</i>	<i>At</i>	<i>Of</i>	<i>Fu</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	<i>Atributos de Ataques, Armas y Propiedades</i>
Bestia Totémica	4	3	6	3	3	Bestia



ThomasK 15

CARTAS DE FLUJO

Bandas de Guerra

I

Ambos jugadores ganan:

4

Dados de Magia

Bandas de Guerra

II

Ambos jugadores ganan:

4

Dados de Magia

Bandas de Guerra

III

Ambos jugadores ganan:

5

Dados de Magia

Bandas de Guerra

IV

Ambos jugadores ganan:

6

Dados de Magia

Bandas de Guerra

Bandas de Guerra & Ejércitos de Campo

V

Ambos jugadores ganan:

4

Dados de Magia

*Bandas de Guerra &
Ejércitos de Campo*

VI

Ambos jugadores ganan:

5

Dados de Magia

*Bandas de Guerra &
Ejércitos de Campo*

VII

Ambos jugadores ganan:

6

Dados de Magia

*Bandas de Guerra &
Ejércitos de Campo*

VIII

Ambos jugadores ganan:

6

Dados de Magia

*Bandas de Guerra &
Ejércitos de Campo*

Ejércitos de Campo & Grandes Ejércitos

IX

Ambos jugadores ganan:

5

Dados de Magia

*Ejércitos de Campo
& Grandes Ejércitos*

X

Ambos jugadores ganan:

5

Dados de Magia

*Ejércitos de Campo
& Grandes Ejércitos*

XI

Ambos jugadores ganan:

6

Dados de Magia

*Ejércitos de Campo
& Grandes Ejércitos*

XII

Ambos jugadores ganan:

7

Dados de Magia

*Ejércitos de Campo
& Grandes Ejércitos*

Grandes Ejércitos

XIII

Ambos jugadores ganan:

6

Dados de Magia

Grandes Ejércitos

XIV

Ambos jugadores ganan:

7

Dados de Magia

Grandes Ejércitos

XV

Ambos jugadores ganan:

8

Dados de Magia

Grandes Ejércitos

XVI

Ambos jugadores ganan:

8

Dados de Magia

Grandes Ejércitos