

# THE IX AGE

## BATALLAS FANTÁSTICAS



## Elfos Nobles

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

Tercera Edición, versión Publicado Imprimible - 1.0.1 – 2 de Abril, 2025

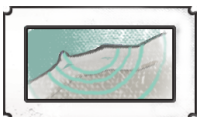
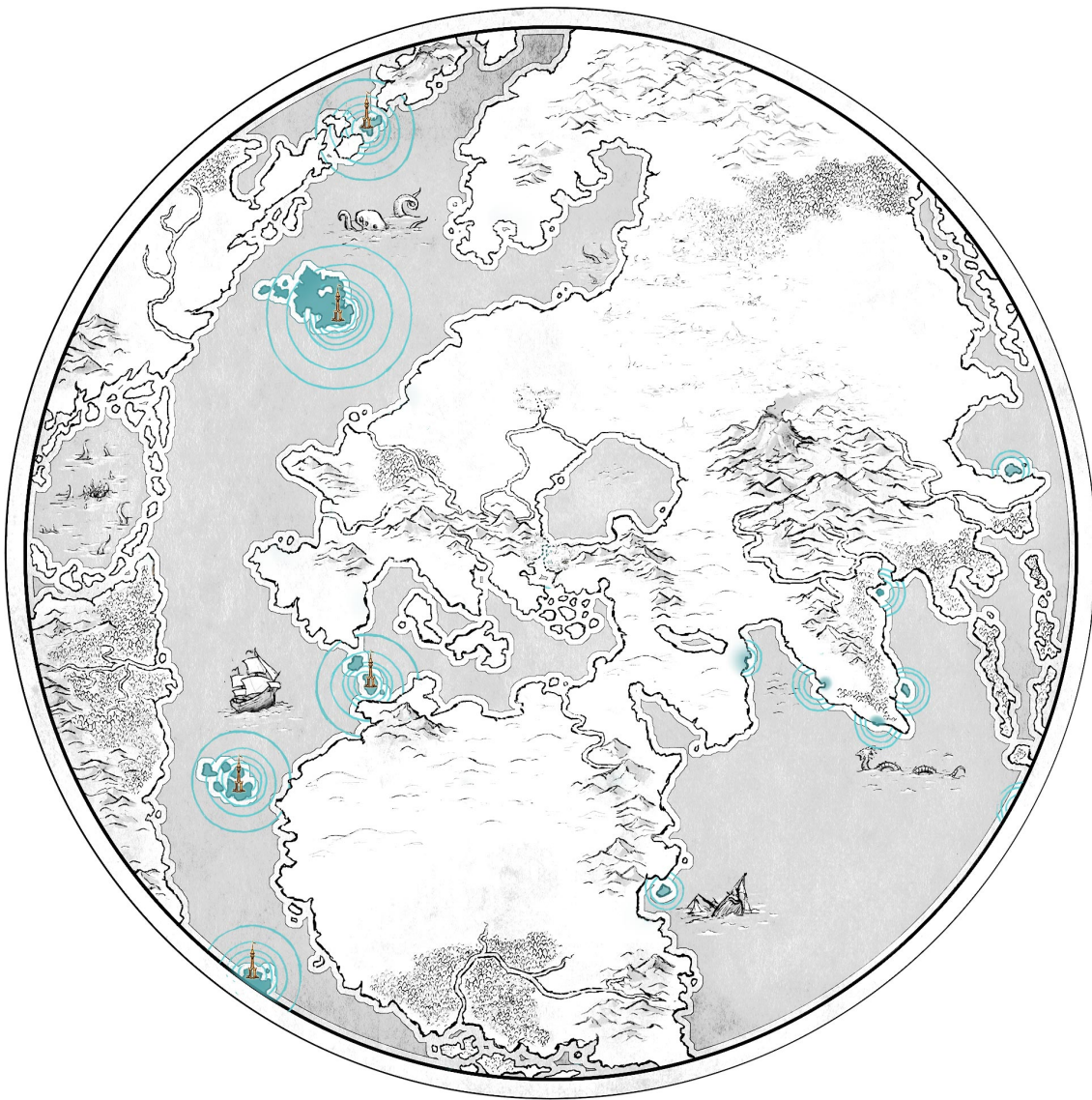
|                                   |   |                           |    |
|-----------------------------------|---|---------------------------|----|
| Introducción histórica            | 2 | Organización del Ejército | 9  |
| Reglas de Miniaturas del Ejército | 4 | Personajes                | 10 |
| Honores                           | 5 | Monturas de Personaje     | 13 |
| Objetos Mágicos                   | 7 | Básicas                   | 16 |
| Objetos Mágicos Compartidos       | 8 | Especial                  | 19 |
| Hechizo Hereditario               | 8 | Hoja de Referencia Rápida | 26 |



La Novena Era: Fantasy Battles es un wargame hecho por la comunidad. Todas las reglas en este libro son consideradas parte de las Reglas Básicas de T9A y deberían estar disponibles para usar en cualquier partida. Todas las reglas y feedback pueden ser encontradas y dado en: [the-ninth-age.com](http://the-ninth-age.com). Acudir al Reglamento para instrucciones en Como Leer las Entradas de las Unidades. Este trabajo tiene licencia de [Creative Common Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/). Editado con **TEX**.

# Elfos Nobles

Apuestos, sofisticados, bien armados e implacables, los elfos de las Islas Blancas representan el único gran imperio superviviente de la Era Dorada. Denominados «nobles» tanto por las torres que construyen como por el hecho de considerarse superiores al resto, su antiguo poder abarca todo el globo, respondiendo a una única reina en las islas de Celeda Ablán. Con colonias en múltiples costas, el poder del Imperio Arandai se apoya en su irrefutable superioridad naval. Cuando sus relucientes ejércitos avanzan, pocos son los que pueden contener este prestigioso destructor marino.



*Durante milenios, los Elfos Nobles han usado su gran flota para controlar tierras por todo el mundo. Desde su patria en Celeda Ablán hasta los más lejanos confines del Imperio, los Arandai siguen influyendo notablemente en los eventos por todo el mundo.*

## Sobre los Elfos

Aún mortales, los elfos pueden vivir varios cientos de años, dando esto a sus vidas y sociedades un carácter totalmente distinto al de la mayoría de especies civilizadas. Altos y de orejas picudas, son similares a los humanos, pero poseen un aura mística que les identifica inmediatamente. Los elfos son conocidos por su soberbia y elitismo, respetando una forma de nobleza y elegancia que induce un miedo instintivo en el resto de especies (a las que ellos mismos no suelen considerar más que un mero peldaño por encima de los animales).

## Celeda Ablán

Cuenta la leyenda que Celeda Ablán, denominadas las Islas Blancas por sus extraordinarios acantilados, fue originalmente ocupada por los primeros elfos que construyeron barcos y exploraron los océanos. Hoy en día, las islas constan de distintas regiones con su propia cultura e historia, y su espléndida capital, la ciudad de Aldán, donde se encuentra el Trono de Perla con su Reina Blanca.

En la mayor de las islas, más allá de las ricas y fértiles regiones meridionales, se encuentran las tres provincias más famosas. Ê'Baleg en el norte, conocida por sus lluvias, sus lagos y valles en las tierras altas barridos por el viento, y por una población de elfos reducida pero robusta y feroz. En el oeste está Erlë, con sus verdes prados y bosques, conocida por los elementos más tradicionales y anticuados de la cultura Arandai. Y Rymâ en el centro, con sus arrogantes aristócratas y una cadena de míticas montañas donde los dragones moran.

## Señores de las Aguas

El orgullo de los Arandai es la Marina Real, la mayor y más poderosa de las flotas que surcan los océanos del mundo. Los territorios Nobles no son tan extensos como fueron en su día, pero siguen siendo una notable fuente de riquezas y ventajas estratégicas. La mayoría de los soldados Aradai tiene experiencia combatiendo en el mar, protegiendo las fortificaciones costeras, y lanzando invasiones navales.

Esto facilita las operaciones de los intereses mercantes del Imperio, llevando lujos y otros tesoros esotéricos a la patria. Un ejemplo notable es la planta de camila, que tan solo crece en tierras distantes, y que se emplea para preparar una bebida calmante extremadamente popular en las Islas Blancas.

## Señores de Viento y Fuego

Los Elfos Nobles han desarrollado por milenios una afinidad con cualquier animal que consideren lo suficientemente poderoso y noble como para reflejar su propia naturaleza. Con una clara preferencia por aquellos capaces de volar, especialmente si pueden hacerlo con elfos a cuestas. Además de gigantescas aves y criaturas voladoras, los elfos se afanan en dominar peculiares bestias mágicas, incluyendo los gigantescos fénix emperador, que se encuentran en remotas islas volcánicas. E incluso han desarrollado una afinidad especial con los más poderosos dragones. Tales feroces aliados han proporcionado a los ejércitos de los Arandai la habilidad de inmolar a sus enemigos desde los cielos.

## Entrenamiento y Estudios

Durante varios milenios, los Arandai han perfeccionado una máquina militar precisa e implacable, desarrollando armas de élite y estilos de combate. Los ejércitos Nobles presumen de una disciplina formidable, y entrenan gran cantidad de maniobras avanzadas, gracias a una educación militar obligatoria desde una edad temprana, seguida por periodos rotativos de servicio militar por el resto de sus vidas. Pese a su obsesión con la perfección, estética y modales refinados, los Nobles siguen siendo los mismos depredadores de los bosques de antaño, y sus ansias de victoria no se han atenuado. Los hechiceros de Celeda Ablán, sin embargo, se entrenan en las universidades más prestigiosas del mundo: las brillantes salas de Asfâda y las veneradas torres de Canrac. Aquí, gracias a la sabiduría acumulada durante milenios de investigación, han alcanzado niveles de hechicería con los que la mayoría tan solo podría soñar.

# Reglas de Miniaturas del Ejército

## Armadura Forjada de Dragón

Solo Altura 1–4.

El portador gana **Aegis (6+)** y **Resistencia (Ataques Flamígeros)**.

## Maestro de Hechicería

Los Hechizos Aprendidos del Mago tienen su Valor de Lanzamiento reducido en 1, hasta un mínimo Valor de Lanzamiento de 6.

## Piel de León

Si la miniatura está sin *Montura*, gana +1 Arm, que es mejorado a +2 Arm contra Ataques de Disparo.

## Unión de Mentes

La miniatura gana **Resistencia (Ataques Flamígeros)**.

## Valiente

Una unidad conteniendo **Valiente** automáticamente pasa los Chequeos de Pánico causados por **Terror**.

## Atributos de Ataque

### Espada Jurada – Melé

Ataques de Melé con una Arma a Dos Manos ignoran **Distracción** y **Parada**.

### Flechas de Luz de Luna – Disparo

Solo pueden ser usadas con Arcos Largos sin Encantamientos de Arma.

El ataque gana **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**, y su Fuerza es **fijada** a 4.

### Miasma de Fae – Melé & Disparo

Solo puede ser usada con Arcos Largos y Armas Emparejadas.

Cuando una unidad sufre una o más heridas de ataques con **Miasma de Fae** (antes de que se tire cualquier salvación), todas las miniaturas en la unidad sufren un modificador de –1 para-impactar (*tanto para Ataques de Disparo como Ataques de Melé*) con Duración: Un Turno.

# Honores

Durante sus largas vidas, los elfos persiguen varios intereses, pero obtener uno de los Honores concedidos por la misma Reina es sinónimo de aclamación a lo largo y ancho del imperio como individuo de una excelencia particular. Aquellos que han alcanzado tal estatus son ejemplos de dedicación y dominio admirados por el resto de los Arandai. Muchas de estas condecoraciones están ligadas a una de las muchas órdenes aristocráticas de los Nobles.

## Honores para Altos Príncipes y Comandantes

### Maestro de la Torre Canreig

150 pts

Raro. No puede escoger Arco Largo. Solo miniaturas en Caballo Élfico o Águila Gigante, o sin *Montura*.

La miniatura gana **Maestro de Hechicería y Magia Proteana (3)**.

La miniatura tiene estas Sendas de la Magia disponibles: *Alquimia*, *Brujería*, *Chamanismo*, *Cosmología*, *Druidismo*, y *Evocación*.

### Alto Guardián de la Llama

80 pts

Raro. Solo miniaturas con Alabarda y sin *Montura*.

La miniatura gana **Aegis (4+)**, **Tozudo**, y **Valiente**.

### Caballero de la Reina

25 pts

Raro. Solo miniaturas con Lanza de Caballería en Caballo Élfico, Dragón Regio, o Dragón Ancestral.

La parte de la miniatura gana **Primer Golpe (+1 At, +1 Of)** y la unidad del personaje puede repetir las tiradas de Alcance de Carga fallidas.

Si la miniatura tiene Altura 5, Dragón Regio y Dragón Ancestral reemplaza su Aliados Ancestrales (2) con **Aliados Ancestrales (1)**, y el Fénix reemplaza su Aliados Ancestrales (1) con **Aliados Ancestrales (2)**.

### Cazador Real

25 pts

Raro. Solo miniaturas sin *Montura* o en Carro del León.

La miniatura **debe** escoger Arma a Dos Manos y no puede llevar **Escudo**.

La miniatura gana **Piel de León, Valiente**, y la parte de la miniatura gana **Heridas Múltiples (2, contra Altura 4-5)**.

### Oficial de Flota

25 pts

Raro. Solo miniaturas sin *Montura*, o en Águila Gigante, Grifo, o en Balandra del Cielo.

La miniatura gana **Cruzar (Lago)** y **Resuelto (+1)**. La parte de miniatura también gana **Ataques Relámpago** y si usa un Arco Largo, **Aguantar** y **Disparar**.

A menos que la miniatura esté **Aturdido**, los Chequeos de Pánico realizados por unidades amigas conteniendo *Elfo* dentro de 12" de esta miniatura son **Minimizado**.

### Gran Maestro de la Espada

20 pts

Raro. Solo miniaturas con Arma a Dos Manos y sin *Montura*.

La miniatura gana **Espada Jurada, Golpe Letal**, y **Primer Golpe (+1 Def, +1 Of)**.

### Compañero de la Reina

15 pts

Raro. Solo miniaturas con Arco Largo y sin *Montura*.

Los Arco Largo Disparos de la minaitura son **fijados** a 3, y la unidad de la miniatura gana **Preciso**.

**Debe** elegir (una sola opción):

Miasma de Fae, Explorador,

Exclusivo (Vigilantes Grises)

Flechas de Luz de Luna

libre

10 pts

## Honores para Magos

### Erudito de Asfad

60 pts

Extraordinario. Magos Maestros solo.

La miniatura gana **Canalizar (1)**. El Alcance de los Hechizos Aprendidos del Mago es incrementado en 6".

Los hechizos de Aura ganan +3" Alcance en su lugar, mientras que los hechizos de tipo «Lanzador» no son afectados.

### Orden del Corazón Ardiente

20 pts

Extraordinario. Solo miniaturas en Caballo Élfico o Dragón Regio, o sin *Montura*.

La miniatura gana **Ataques Flamígeros**, *Armadura de Metal*, y la Armadura de la parte de la miniatura es **fijada** en 2.

La miniatura reemplaza sus Sendas de Magia disponibles con *Alquimia* y *Piromancia*, e ignora los tipos de hechizo «Daño» y «Misil» para Hechizos Aprendidos cuando hace objetivo a unidades que están Trabadas en Combate con ella.

# Objetos Mágicos

## Encantamientos de Arma

**Asta del Amanecer Llameante** 100 pts  
Encantamiento: Lanza.  
+1 Fu, +2 PA.  
Cada tirada para-impactar con éxito con este arma causa dos impactos en vez de uno.

**Llamarada Nova** 95 pts  
Encantamiento: Lanza de Caballería.  
**Ataques Divinos, Carga Devastadora (+1 At), y Golpe Letal.**  
Un solo uso. Puede ser usado cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades: el portador cuenta como Cargando para el propósito de **Carga Devastadora** con duración: Ronda de Combate.

**Duramen de Cadaron** 75 pts  
Encantamiento: Arco Largo.  
Disparos 3, Fu como el usuario +1, PA como el usuario +1.

**Hoja Elemental** 60 pts  
Encantamiento: Arma a Dos Manos, Alabarda.  
+1 At, +1 Fu.  
Cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades, elige ganar uno u otro **Ataques Flamígeros** o **Ataques Relámpago**. Duración: Ronda de Combate.

## Encantamientos de Armadura

**Aleación de Metal Estelar** 80 pts  
No puede ser escogida por miniaturas con Altura 5 o montadas en Grifo.  
+1 Arm, que es mejorado a +2 Arm para miniaturas sin *Montura*.  
El portador **nunca** puede ser herido con una tirada mejor de 3+.

**Túnica Reluciente** 60 pts  
Solo Mago en Caballo Élfico, Águila Gigante o sin *Montura*.  
**Aegis (3+).**  
La Armadura del portador es **fijada** a 1 y **nunca** puede ser mejorada más allá.  
Si el portador Disfunciona y saca **Fuego Brujo**, el número de impactos es dividido a la mitad (redondeando hacia arriba) para el portador y su unidad.

**Protección de Dorac** 50 pts  
Solo miniaturas con *Armadura de Metal* y sin *Montura*.  
+3 Def, +3 Arm, y **Adjunto**.  
La Armadura de la miniatura **nunca** puede ser mejorada más allá de 5.

**Perdición del Demonio** 20 pts  
Solo Altura 1-4.  
+2 Arm contra **Ataques Mágicos**.

## Encantamientos de Estandarte

**Estandarte de Guerra de Rymâ** 60 pts  
Raro.  
Una unidad con uno o más *Estandartes de Guerra de Rymâ* gana +1" Car.  
Adicionalmente, partes de miniatura de Tropa con *Elfo* en la unidad ganan **Carga Devastadora (+1 Fu)**.

**Estandarte del Navegante** 50 pts  
La unidad del portador gana **Primer Golpe (Aegis (5+))**.

**Estandarte de la Tranquilidad** 40 pts  
No puede ser escogida por unidades que cuentan para «Básicas».  
En cada una de las Fases de Magia del oponente, inmediatamente después de Exceso de Magia, el oponente debe descartar 1 Dado de Magia.

## Artefactos

**Diadema de Protección** 80 pts  
Solo Altura 1-4.  
**Aegis (+2, max 4+).**

**Cristal Amatista** 60 pts  
Solo Magos.  
A menos que el portador esté **Aturdido**, las Tiradas de Dispersión hechas por el ejército del portador ganan un modificador de +1; si el objetivo de un hechizo enemigo está dentro de 18" del portador, este modificador es incrementado a +2.

**Libro de Meladys** 60 pts  
La primera vez en cada Fase de Magia que el portador falla una Tirada de Lanzamiento para un Hechizo Aprendido lanzado con dos o tres Dados de Magia, el portador puede repetir todos los Dados de Magia.

## Pociones y Pergaminos

**Pergamino del Trono de Perla** 30 pts  
Elige un Objeto Mágico de una unidad enemiga que esté en contacto con el portador. Este Objeto Mágico es ignorado.

*Si era una Arma Encantada o un Escudo Encantado, los efectos mundanos del Arma o del Escudo se siguen pudiendo usar.*

# Objetos Mágicos Compartidos

Véase el Compendio Arcano para las reglas para estos Objetos Mágicos.

## Encantamientos de Arma

Destreza Sobrenatural 30 pts

Inscripciones Sobrenaturales 30 pts

## Encantamientos de Armadura

Guarda Fantasmal 30 pts

## Encantamientos de Escudo

Forjado del Crepúsculo 55 pts

Sello de Protección 15 pts

## Encantamientos de Estandarte

Emblema de Distorsión 50 pts

## Artefactos

Bastón de Batalla 25 pts

Roca de Obsidiana 25 pts

Esencia de una Mente Libre 10 pts

## Pociones y Pergaminos

Pergamino de Poder 20 pts

# Hechizo Hereditario

Meladys, la Gran Señora, es la diosa de los secretos, la curiosidad y el espíritu viajero. Gracias al conocimiento obtenido de esta enigmática patrona, los magos de los Arandai pueden emplear sus poderes arcanos para engañar a la muerte y alterar el destino. Muchos enemigos se han creído victoriosos tan solo para ver la realidad tornarse, borrando heridas a capricho del mago.



*Hechizo Hereditario*

## Favor de Meladys

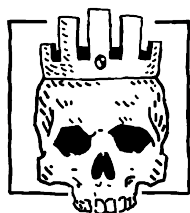
| VL  | Tipo     | Duración |
|-----|----------|----------|
| 10+ | Lanzador | Un Turno |

### Efecto

El objetivo gana 2 Marcadores de Protección, que son retirados cuando acaba el hechizo. Cuando una unidad amiga dentro de 18" del objetivo sufre una herida, después de tirar las Salvaciones por Armadura, pero antes de tirar Salvaciones Especiales, el objetivo puede descartar un Marcador de Protección e ignorar la herida aplicando las siguientes reglas:

- Miniaturas Tropa con Altura 1 ignoran hasta 2 heridas por marcador (suponiendo que son sufridas simultáneamente).
- Los Personajes y miniaturas de Altura 4 o 5, solo pueden ignorar una sola herida por fase.
- Las Heridas de ataques con **Heridas Múltiples** no son ignoradas, infligen una herida menos en su lugar.

# Organización del Ejército



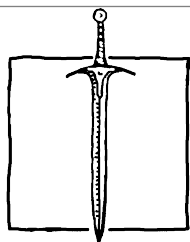
## Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



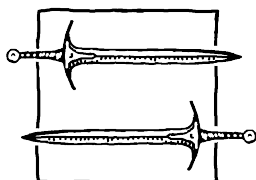
## Básicas

Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



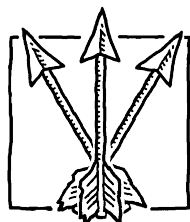
## Especial

Sin límite

Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.



## Arcos de la Reina

**10 por cada 750 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)**

Las partes de miniatura con las siguientes armas o mejoras cuentan para este límite:

- Arco, Arco Largo, a razón de 1:1.
- Compañero de la Reina, Duramen de Cadaron, a razón de 1:5 (*una parte de miniatura cuenta cinco veces para el límite*).

*Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está limitada a 60 partes de miniatura con las armas listadas anteriormente. Si una parte de miniatura individual contaría para más de un ratio, utiliza el más alto (por ejemplo, una miniatura con Arco Largo y con Compañero de la Reina Honor contaría con un ratio de 1:5).*



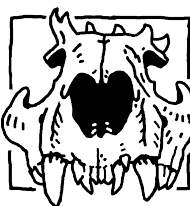
## Artillería Naval

**1 por cada 1500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)**

Las partes de miniatura equipadas con las siguientes armas contribuyen al siguiente límite:

- Lanzavirotes Élfico, Segador del Cielo, a razón de 1:1.

*Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está limitada a 3 partes de miniatura con las armas listadas anteriormente.*



## Aliados Ancestrales (X)

**1 por cada 1500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)**

Unidades marcadas



«Aliados Ancestrales (X)» cuentan en esta categoría.

La suma de los Aliados Ancestrales valores entre paréntesis de todas las miniaturas en el ejército puede ser como máximo 1 por cada 1500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba).

*Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército la Lista de Ejército está limitada a Aliados Ancestrales (3).*

# Personajes (Max. 40 %)

Modelos a seguir entre los Arandai, los aristócratas entre los Nobles son educados desde una edad temprana para destacar en su carrera. Con elegancia y precisión, guía con el ejemplo, esforzándose por realizar hazañas épicas dignas del cancionero. Pese a ser en apariencia elegantes y cautivadores, ay de aquellos que los subestimen, confundiendo estilo con incompetencia.



## Alto Príncipe

**210 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Max. 600\* pts  
Común

Peana 20×20 mm  
Altura 1

\*Max coste de la unidad es cambiado a:

700 pts/unidad cuando una opción marcada <sup>†</sup> es escogida

800 pts/unidad cuando una opción marcada <sup>‡</sup> es escogida

900 pts/unidad cuando una opción marcada <sup>^</sup> es escogida

| Global                           | Car / Mov |          | Dis        | Reglas de Miniaturas |                                                         |                                           |
|----------------------------------|-----------|----------|------------|----------------------|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
|                                  | <b>5"</b> |          | <b>10</b>  | Disciplinado         |                                                         |                                           |
| Defensivas                       | PV        | Def      | Res        | Arm                  |                                                         |                                           |
|                                  | <b>3</b>  | <b>8</b> | <b>3</b>   | <b>2</b>             |                                                         |                                           |
| Ofensivas                        | At        | Of       | Fu         | PA                   | Agi                                                     | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Alto Príncipe                    | <b>4</b>  | <b>8</b> | <b>4</b>   | <b>1</b>             | <b>8</b>                                                | Armadura de Metal, Elfo                   |
| Opciones                         |           |          | pts-       |                      | Opciones de Liderazgo                                   |                                           |
| Un único honor                   |           |          | sin límite |                      | General                                                 |                                           |
| Objetos Mágicos                  |           |          | hasta 200  |                      | libre                                                   |                                           |
| Escudo                           |           |          | 5          |                      | Opciones de Montura (debe elegir una)                   |                                           |
| Armadura Forjada de Dragón       |           |          | 20         |                      | Tropa Ligera                                            |                                           |
| Arco Largo (0+)                  |           |          | 5          |                      | Caballo Élfico                                          |                                           |
| Una sola opción:                 |           |          |            |                      | Carro de Saqueadores                                    |                                           |
| Armas Emparejadas                |           |          | 5          |                      | Carro del León (Cazador Real solo) <sup>†</sup>         |                                           |
| Lanza Ligera                     |           |          | 5          |                      | Águila Gigante                                          |                                           |
| Alabarda                         |           |          | 10         |                      | Balandra del Cielo (Oficial de Flota solo) <sup>†</sup> |                                           |
| Arma a Dos Manos y Finura Élfica |           |          | 15         |                      | Grifo <sup>†</sup>                                      |                                           |
| Lanza                            |           |          | 15         |                      | Dragón Regio <sup>‡</sup>                               |                                           |
| Lanza de Caballería              |           |          | 15         |                      | Dragón Ancestral <sup>^</sup>                           |                                           |
|                                  |           |          |            |                      |                                                         |                                           |

Alzándose de entre los comunes y la nobleza menor, estos soldados de carrera del Imperio juran ante el mismo Trono de Perla o alguno de los más importantes señores feudales. Maestros del combate y la estrategia, son los líderes de los que los ejércitos de los Nobles dependen.



## Comandante

**80 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm  
Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en: 800 pts/unidad cuando una opción marcada ‡ es escogida

| Global     | Car / Mov |          | Dis      | Reglas de Miniaturas |          |                                           |
|------------|-----------|----------|----------|----------------------|----------|-------------------------------------------|
|            | <b>5"</b> |          | <b>9</b> | Disciplinado         |          |                                           |
| Defensivas | PV        | Def      | Res      | Arm                  |          |                                           |
|            | <b>3</b>  | <b>7</b> | <b>3</b> | <b>2</b>             |          |                                           |
| Ofensivas  | At        | Of       | Fu       | PA                   | Agi      | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Comandante | <b>3</b>  | <b>7</b> | <b>4</b> | <b>1</b>             | <b>7</b> | Armadura de Metal, Elfo                   |

| Opciones                         |  |  | pts-       | Opciones de Liderazgo                          |  |  | pts-  |
|----------------------------------|--|--|------------|------------------------------------------------|--|--|-------|
| Un único honor                   |  |  | sin límite | <b>Debe elegir (una sola opción):</b>          |  |  |       |
| Objetos Mágicos                  |  |  | hasta 100  | Capitán y Adjunto                              |  |  | libre |
| Escudo                           |  |  | 5          | General                                        |  |  | 20    |
| Armadura Forjada de Dragón       |  |  | 20         | Solitario                                      |  |  | 20    |
| Arco Largo (1+)                  |  |  | 5          | Portaestandarte de Batalla                     |  |  | 70    |
| Una sola opción:                 |  |  |            | Opciones de Montura ( <b>debe elegir una</b> ) |  |  | pts-  |
| Alabarda                         |  |  | 5          | Tropa Ligera*                                  |  |  | libre |
| Armas Emparejadas                |  |  | 5          | Caballo Élfico*                                |  |  | 25    |
| Lanza                            |  |  | 5          | Carro de Saqueadores                           |  |  | 60    |
| Lanza Ligera                     |  |  | 5          | Águila Gigante                                 |  |  | 140   |
| Arma a Dos Manos y Finura Élfica |  |  | 10         | Carro del León (Cazador Real solo)†            |  |  | 150   |
| Lanza de Caballería              |  |  | 10         | Balandra del Cielo (Oficial de Flota solo)†    |  |  | 240   |
|                                  |  |  |            | Grifo†                                         |  |  | 240   |
|                                  |  |  |            | Dragón Regio (Caballero de la Reina solo)†‡    |  |  | 400   |

\* No puede ser escogido por Solitario

† No puede ser escogido por Capitán

Avatares supremos de las artes esotéricas, estudiosos de las más excelentes instituciones de enseñanza, y con acceso a las mayores librerías del mundo los magos elfos son maestros de lo arcano, y en constante búsqueda de nuevos conocimientos. El poder mágico que proporcionan a los ejércitos de Celeda Ablán puede usarse con una efectividad formidable.



## Mago

290 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Max. 700 pts  
Común

Peana 20×20 mm  
Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en: 900 pts/unidad cuando una opción marcada \* es escogida

| Global                           | Car / Mov |     | Dis | Reglas de Miniaturas                |                                       |                                           |
|----------------------------------|-----------|-----|-----|-------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------|
|                                  | 5"        |     | 9   | Disciplinado, Maestro de Hechicería |                                       |                                           |
| Defensivas                       | PV        | Def | Res | Arm                                 |                                       |                                           |
|                                  | 3         | 5   | 3   | 0                                   |                                       |                                           |
| Ofensivas                        | At        | Of  | Fu  | PA                                  | Agi                                   | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Mago                             | 1         | 5   | 3   | 0                                   | 5                                     | Elfo                                      |
| Opciones Mágicas                 |           |     |     | pts-                                | Opciones de Liderazgo                 |                                           |
| Debe elegir (una sola opción):   |           |     |     |                                     | General                               |                                           |
| Mago Adepto                      |           |     |     | libre                               |                                       |                                           |
| Mago Maestro                     |           |     |     | 150                                 | Opciones de Montura (debe elegir una) |                                           |
|                                  |           |     |     |                                     | Tropa Ligera                          |                                           |
|                                  |           |     |     |                                     | Caballo Élfico                        |                                           |
|                                  |           |     |     |                                     | Carro de Saqueadores                  |                                           |
|                                  |           |     |     |                                     | Águila Gigante                        |                                           |
|                                  |           |     |     |                                     | Grifo (Mago Maestro solo)             |                                           |
|                                  |           |     |     |                                     | Dragón Regio (Mago Maestro o          |                                           |
|                                  |           |     |     |                                     | Orden del Corazón Ardiente solo)*     |                                           |
|                                  |           |     |     |                                     |                                       |                                           |
| Opciones                         |           |     |     | pts-                                |                                       |                                           |
| Un único honor                   |           |     |     | sin límite                          |                                       |                                           |
| Objetos Mágicos                  |           |     |     | hasta 100                           |                                       |                                           |
| Si Mago Maestro                  |           |     |     | hasta 200                           |                                       |                                           |
| Orden del Corazón Ardiente solo: |           |     |     |                                     |                                       |                                           |
| Armas Emparejadas                |           |     |     | 5                                   |                                       |                                           |
| Escudo                           |           |     |     | 5                                   |                                       |                                           |
| Armadura Forjada de Dragón       |           |     |     | 10                                  |                                       |                                           |

# Monturas de Personaje

Miles de años de cuidadosa selección de entre los cuatro confines del mundo han resultado en corceles reuniendo las cualidades más apreciadas por los elfos. Pese a no ser conocidos por su fuerza bruta, ningún otro caballo puede igualar su velocidad.



## Caballo Élfico

Normal

Peana 25×50 mm  
Altura 2

| Global         | Car / Mov |     | Dis | Reglas de Miniaturas |     |                                           |
|----------------|-----------|-----|-----|----------------------|-----|-------------------------------------------|
|                | 9"        |     | P   | Zancada Veloz        |     |                                           |
| Defensivas     | PV        | Def | Res | Arm                  |     |                                           |
|                | P         | P   | P   | P+2                  |     |                                           |
| Ofensivas      | At        | Of  | Fu  | PA                   | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Caballo Élfico | 1         | 3   | 3   | 0                    | 4   | Montura                                   |



## Águila Gigante

Raro

Peana 50×50 mm  
Altura 3

| Global         | Car / Mov |     | Dis | Reglas de Miniaturas               |                      |                                           |
|----------------|-----------|-----|-----|------------------------------------|----------------------|-------------------------------------------|
|                | 9"        |     | P   | Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz |                      |                                           |
| Defensivas     | PV        | Def | Res | Arm                                |                      |                                           |
|                | 4         | P   | 4   | P+1                                | Objetivo Difícil (1) |                                           |
| Ofensivas      | At        | Of  | Fu  | PA                                 | Agi                  | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Águila Gigante | 3         | 5   | 5   | 1                                  | 4                    | Bestia, Montura                           |

Tan mortíferos como majestuosos, estas orgullosas bestias mitad león, mitad águila están al nivel en espíritu y comportamiento con los elfos que acompañan y junto a los que combaten. Nacidos en libertad y capturados y entrenados posteriormente, pueden ser violentos torbellinos de alas, garras y picotazos, capaces de hacer tiras a lo que quiera que se interponga ante ellos.



## Grifo

Raro

Peana 50×50 mm  
Altura 4

| Global     | Car / Mov |     | Dis | Reglas de Miniaturas                                                   |     |                                                                             |
|------------|-----------|-----|-----|------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------|
|            | 8"        |     | P   | Aliados Ancestrales (1), Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz |     |                                                                             |
| Defensivas | PV        | Def | Res | Arm                                                                    |     |                                                                             |
|            | 5         | P   | 5   | 4                                                                      |     |                                                                             |
| Ofensivas  | At        | Of  | Fu  | PA                                                                     | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades                                   |
| Grifo      | 4         | 5   | 5   | 3                                                                      | 5   | Ataques de Pisotón (1 impacto), Primer Golpe (+1 At, Odio), Bestia, Montura |



## Balandra del Cielo

Raro

Peana 50×100 mm

Altura 4

El modelo también cuenta para el máximo número de Balandras del Cielo permitidas en Especiales.

| Global         | Car       | Mov       | Dis      | Reglas de Miniaturas                          |                                                       |                                           |
|----------------|-----------|-----------|----------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
|                | <b>9"</b> | <b>5"</b> | P        | Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz |                                                       |                                           |
| Defensivas     | PV        | Def       | Res      | Arm                                           |                                                       |                                           |
|                | <b>4</b>  | P         | <b>4</b> | <b>P+1</b>                                    | Objetivo Difícil (1)                                  |                                           |
| Ofensivas      | At        | Of        | Fu       | PA                                            | Agi                                                   | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Chasis         |           |           | <b>5</b> | <b>2</b>                                      | Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i> |                                           |
| Águila Gigante | <b>3</b>  | <b>5</b>  | <b>5</b> | <b>1</b>                                      | <b>4</b>                                              | <i>Bestia, Montura</i>                    |

Armas de Disparo

A Character with Balandra del Cielo gains:

**Segador del Cielo:** Arma de Disparo.

| Nombre            | Puntería | Alcance | Disparos | Fu | PA | Atributos de Ataque |
|-------------------|----------|---------|----------|----|----|---------------------|
| Segador del Cielo | 1+       | 24"     | 4        | 5  | 3  | Disparo Rápido      |



## Carro de Saqueadores

Poco común

Peana 50×100 mm

Altura 4

| Global             | Car       | Mov       | Dis      | Reglas de Miniaturas                                                           |                                                       |                                           |
|--------------------|-----------|-----------|----------|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
|                    | <b>9"</b> | <b>7"</b> | P        | Exclusivo (Carros de Saqueadores), Huida Simulada, Tropa Ligera, Zancada Veloz |                                                       |                                           |
| Defensivas         | PV        | Def       | Res      | Arm                                                                            |                                                       |                                           |
|                    | <b>3</b>  | P         | <b>4</b> | <b>P+2</b>                                                                     |                                                       |                                           |
| Ofensivas          | At        | Of        | Fu       | PA                                                                             | Agi                                                   | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Chasis             |           |           | <b>5</b> | <b>2</b>                                                                       | Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i> |                                           |
| Caballo Élfico (2) | <b>1</b>  | <b>3</b>  | <b>3</b> | <b>0</b>                                                                       | <b>4</b>                                              | <i>Montura</i>                            |



## Carro del León

Poco común

Peana 50×100 mm

Altura 4

| Global     | Car       | Mov       | Dis      | Reglas de Miniaturas                   |                                                         |                                           |
|------------|-----------|-----------|----------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
|            | <b>8"</b> | <b>4"</b> | P        | Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz |                                                         |                                           |
| Defensivas | PV        | Def       | Res      | Arm                                    |                                                         |                                           |
|            | <b>4</b>  | P         | <b>4</b> | <b>P+2</b>                             |                                                         |                                           |
| Ofensivas  | At        | Of        | Fu       | PA                                     | Agi                                                     | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Chasis     |           |           | <b>5</b> | <b>2</b>                               | Impactos por Carga (D6+1 impactos), , <i>Constructo</i> |                                           |
| León (2)   | <b>2</b>  | <b>5</b>  | <b>5</b> | <b>2</b>                               | <b>4</b>                                                | <i>Bestia, Montura</i>                    |

Las montañas de Rymâ en el corazón de Celeda Ablán son el hogar de las mayores cuevas de dragones en el mundo. Los magníficos gusanos que moran aquí están en una sintonía particular con la magia, y han establecido lazos con los elfos de las Islas Blancas desde hace siglos. Sus objetivos y aspiraciones coinciden con aquellos de los Arandai más a menudo que con otros pueblos, aparte de con otros dragones.



## Dragón Regio

Raro Peana 50×100 mm  
Altura 5

| Global       | Car / Mov |          | Dis      | Reglas de Miniaturas                                                              |          |                                                                                                                        |
|--------------|-----------|----------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|              | <b>7"</b> |          | P        | Aliados Ancestrales (2), Solitario, Terror, Unión de Mentes, Volar, Zancada Veloz |          |                                                                                                                        |
| Defensivas   | PV        | Def      | Res      | Arm                                                                               |          |                                                                                                                        |
|              | <b>7</b>  | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>4</b>                                                                          |          |                                                                                                                        |
| Ofensivas    | At        | Of       | Fu       | PA                                                                                | Agi      | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades                                                                              |
| Dragón Regio | <b>6</b>  | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>3</b>                                                                          | <b>3</b> | Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques de Pisotón (D6 impactos), , <i>Bestia</i> , <i>Montura</i> |

Estos poderosos behemoths alados son más antiguos que la historia misma, memorias de los tiempos antes del Gran Cataclismo. Tales criaturas son incluso más selectivas que el resto de su especie a la hora de elegir jinetes: alcanzar un pacto con un Dragón Ancestral es equivalente a reunir un ejército. Raro es el enemigo que se atreve a desafiar tal alianza.



## Dragón Ancestral

Extraordinario Peana 100×150 mm  
Altura 5

| Global           | Car / Mov |          | Dis      | Reglas de Miniaturas                                                              |          |                                                                                                                        |
|------------------|-----------|----------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                  | <b>7"</b> |          | P        | Aliados Ancestrales (2), Solitario, Terror, Unión de Mentes, Volar, Zancada Veloz |          |                                                                                                                        |
| Defensivas       | PV        | Def      | Res      | Arm                                                                               |          |                                                                                                                        |
|                  | <b>8</b>  | <b>6</b> | <b>6</b> | <b>4</b>                                                                          |          |                                                                                                                        |
| Ofensivas        | At        | Of       | Fu       | PA                                                                                | Agi      | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades                                                                              |
| Dragón Ancestral | <b>6</b>  | <b>6</b> | <b>7</b> | <b>4</b>                                                                          | <b>3</b> | Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques de Pisotón (D6 impactos), , <i>Bestia</i> , <i>Montura</i> |

# Básicas (Min. 25 %)

Aquellos llamados a levas deben aprender lanza y arco, pero en tiempos de guerra, cada uno usará aquellas armas con que muestre mayor habilidad. Con una calma proveniente de años de experiencia, los arqueros de los Arandai hacen llover muerte sobre los enemigos de la Reina Blanca.



## Arqueros Ciudadanos

200 pts + 12 pts/modelo extra

15-30 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

| Global            | Car / Mov |     | Dis | Reglas de Miniaturas |     |                                           |
|-------------------|-----------|-----|-----|----------------------|-----|-------------------------------------------|
|                   | 5"        |     | 8   | Disciplinado         |     |                                           |
| Defensivas        | PV        | Def | Res | Arm                  |     |                                           |
|                   | 1         | 5   | 3   | 1                    |     |                                           |
| Ofensivas         | At        | Of  | Fu  | PA                   | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Arquero Ciudadano | 1         | 5   | 3   | 0                    | 5   | Arco Largo (3+), Armadura Ligera, Elfo    |

|                             |  |  |  |            |
|-----------------------------|--|--|--|------------|
| Opciones de Grupo de Mando  |  |  |  | pts-       |
| Músico                      |  |  |  | 10         |
| Portaestandarte             |  |  |  | 10         |
| Encantamiento de Estandarte |  |  |  | sin límite |

Ya sean alfareros, poetas o pintores en su día a día, todos los Nobles deben responder a las levas cuando llega el momento. Armados y entrenados por el estado, forman la masa de filas uniformadas de los relucientes ejércitos del Imperio. Pero que su nombre no lleve a confusión: pudiendo disfrutar de largas vidas, los elfos tienen mucho tiempo para pulir sus habilidades.



## Lanceros Ciudadanos

250 pts + 12 pts/modelo extra

20-40 modelos

Normal

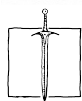
Peana 20×20 mm

Altura 1

| Global            | Car / Mov |     | Dis | Reglas de Miniaturas |        |                                                         |
|-------------------|-----------|-----|-----|----------------------|--------|---------------------------------------------------------|
|                   | 5"        |     | 8   | Disciplinado         |        |                                                         |
| Defensivas        | PV        | Def | Res | Arm                  |        |                                                         |
|                   | 1         | 5   | 3   | 1                    | Escudo |                                                         |
| Ofensivas         | At        | Of  | Fu  | PA                   | Agi    | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades               |
| Lancero Ciudadano | 1         | 5   | 3   | 0                    | 5      | Luchar con Fila Adicional, Lanza, Armadura Ligera, Elfo |

|                             |  |  |  |            |
|-----------------------------|--|--|--|------------|
| Opciones de Grupo de Mando  |  |  |  | pts-       |
| Músico                      |  |  |  | 10         |
| Portaestandarte             |  |  |  | 10         |
| Encantamiento de Estandarte |  |  |  | sin límite |

Los Cuerpos de la Guardia del Mar son el ejército permanente del Imperio, leales directamente al trono. Encargados de tripular las naves de la Marina real, acuartelados en las fortalezas locales, y protegiendo los puestos avanzados distantes. Entrenados en el uso de lanza y arco, estos soldados forman la primera línea de defensa de las Islas Blancas y sus colonias.



## Guardia del Mar

270 pts + 18 pts/modelo extra

15-30 modelos

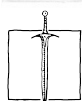
Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

| Global                               | Car / Mov |     | Dis | Reglas de Miniaturas        |        |                                                                            |
|--------------------------------------|-----------|-----|-----|-----------------------------|--------|----------------------------------------------------------------------------|
|                                      | 5"        |     | 8   | Cruzar (Lago), Disciplinado |        |                                                                            |
| Defensivas                           | PV        | Def | Res | Arm                         |        |                                                                            |
|                                      | 1         | 5   | 3   | 1                           | Escudo |                                                                            |
| Ofensivas                            | At        | Of  | Fu  | PA                          | Agi    | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades                                  |
| Guardia del Mar                      | 1         | 5   | 3   | 0                           | 5      | Aguantar y Disparar, Resuelto (1), Arco (3+), Lanza, Armadura Ligera, Elfo |
| — Opciones de Grupo de Mando — pts — |           |     |     |                             |        |                                                                            |
| Músico                               |           |     |     | 10                          |        |                                                                            |
| Portaestandarte                      |           |     |     | 10                          |        |                                                                            |
| Encantamiento de Estandarte          |           |     |     | sin límite                  |        |                                                                            |

Es un honor y una responsabilidad de las nobles casas de los Arandai entrenar y equipar compañías de guerreros montados. Reclutados de entre nobles y comunes por igual, son una vista digna de contemplar. Pulidas armaduras y largas lanzas engalanadas con pendones proclaman la destreza marcial de estos caballeros.



## Caballeros Nobles

210 pts + 26 pts/modelo extra

5-15 modelos

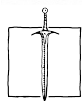
Común

Peana 25×50 mm

Altura 2

| Global                               | Car / Mov |     | Dis | Reglas de Miniaturas        |        |                                              |
|--------------------------------------|-----------|-----|-----|-----------------------------|--------|----------------------------------------------|
|                                      | 9"        |     | 8   | Disciplinado, Zancada Veloz |        |                                              |
| Defensivas                           | PV        | Def | Res | Arm                         |        |                                              |
|                                      | 1         | 5   | 3   | 4                           | Escudo |                                              |
| Ofensivas                            | At        | Of  | Fu  | PA                          | Agi    | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades    |
| Caballero Noble                      | 1         | 5   | 3   | 0                           | 5      | Lanza de Caballería, Armadura de Metal, Elfo |
| Caballo Élfico                       | 1         | 3   | 3   | 0                           | 4      | Montura                                      |
| — Opciones de Grupo de Mando — pts — |           |     |     |                             |        |                                              |
| Músico                               |           |     |     | 10                          |        |                                              |
| Portaestandarte                      |           |     |     | 10                          |        |                                              |
| Encantamiento de Estandarte          |           |     |     | sin límite                  |        |                                              |

Los más rústicos de entre los vasallos de la Reina Blanca, los retoños de las ondulantes praderas de Erlë son expertos jinetes, denominados saqueadores por su papel en conflictos pasados. Empleados por comandantes a lo largo y ancho del Imperio, su velocidad y maniobrabilidad han sido fundamentales para la victoria en incontables campañas.



## Saqueadores Erlein

180 pts + 14 pts/modelo extra

5-10 modelos

Común

Peana 25×50 mm

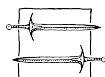
Altura 2

| Global              | Car / Mov |     | Dis | Reglas de Miniaturas                                                  |     |                                           |
|---------------------|-----------|-----|-----|-----------------------------------------------------------------------|-----|-------------------------------------------|
|                     | 9"        |     | 8   | Disciplinado, Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz |     |                                           |
| Defensivas          | PV        | Def | Res | Arm                                                                   |     |                                           |
|                     | 1         | 5   | 3   | 2                                                                     |     |                                           |
| Ofensivas           | At        | Of  | Fu  | PA                                                                    | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Saqueador de Erlein | 1         | 5   | 3   | 0                                                                     | 5   | Lanza Ligera, Armadura Ligera, Elfo       |
| Caballo Élfico      | 1         | 3   | 3   | 0                                                                     | 4   | Montura                                   |

| Opciones  | pts-     | Opciones de Grupo de Mando  | pts-       |
|-----------|----------|-----------------------------|------------|
| Arco (3+) | 1/modelo | Músico                      | 10         |
|           |          | Portaestandarte             | 10         |
|           |          | Encantamiento de Estandarte | sin límite |

# Especial (Sin límite)

Los más famosos de entre los soldados de Celeda Ablán son los de la Orden de los Maestros de la Espada, también conocidos como Paladines de Nab. Son estetas guerreros por excelencia, en ocasiones denominados «poetas de la espada», o «pintores del rojo». En el pasado evitados por abrazar la «belleza» de la Cuervo de Guerra, diosa venerada por los elfos de la oscuridad, hoy en día son una adición común en muchos ejércitos.



## Maestros de la Espada

200 pts + 22 pts/modelo extra

10-25 modelos

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

| Global                               | Car / Mov |     | Dis | Reglas de Miniaturas |            |                                                                                                       |
|--------------------------------------|-----------|-----|-----|----------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                      | 5"        |     | 8   | Disciplinado         |            |                                                                                                       |
| Defensivas                           | PV        | Def | Res | Arm                  |            |                                                                                                       |
|                                      | 1         | 6   | 3   | 2                    |            |                                                                                                       |
| Ofensivas                            | At        | Of  | Fu  | PA                   | Agi        | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades                                                             |
| Maestro de la Espada                 | 2         | 6   | 3   | 1                    | 6          | Espada Jurada, Finura Élfica, Primer Golpe (+1 Def, +1 Of), Arma a Dos Manos, Armadura de Metal, Elfo |
| — Opciones de Grupo de Mando — pts — |           |     |     |                      |            |                                                                                                       |
| Músico                               |           |     |     |                      | 10         |                                                                                                       |
| Portaestandarte                      |           |     |     |                      | 10         |                                                                                                       |
| Encantamiento de Estandarte          |           |     |     |                      | sin límite |                                                                                                       |

Surgiendo de los páramos castigados por el viento de Ê'Baleg, estos discípulos de Dyaran, el primer y mayor héroe guerrero de las islas, son reconocidos por todo el Imperio como los más finos cazadores de monstruos y guardaespaldas que se pueden pagar con perlas. Vestidos en una panoplia de elementos que emulan al legendario guerrero, y blandiendo temibles hachas, son reputados por su robusto arrojo.



## Guardia del León

200 pts + 20 pts/modelo extra

10-25 modelos

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

| Global                               | Car / Mov |     | Dis | Reglas de Miniaturas                                              |              |                                                                                                   |
|--------------------------------------|-----------|-----|-----|-------------------------------------------------------------------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                      | 5"        |     | 9   | Cruzar (Bosque), Disciplinado, Guardaespaldas (General), Valiente |              |                                                                                                   |
| Defensivas                           | PV        | Def | Res | Arm                                                               |              |                                                                                                   |
|                                      | 1         | 6   | 3   | 2                                                                 | Piel de León |                                                                                                   |
| Ofensivas                            | At        | Of  | Fu  | PA                                                                | Agi          | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades                                                         |
| Guardia del León                     | 1         | 6   | 4   | 1                                                                 | 6            | Finura Élfica, Heridas Múltiples (2, hacia Altura 4-5), Arma a Dos Manos, Armadura de Metal, Elfo |
| — Opciones de Grupo de Mando — pts — |           |     |     |                                                                   |              |                                                                                                   |
| Músico                               |           |     |     |                                                                   | 10           |                                                                                                   |
| Portaestandarte                      |           |     |     |                                                                   | 10           |                                                                                                   |
| Encantamiento de Estandarte          |           |     |     |                                                                   | sin límite   |                                                                                                   |

Aire, agua y fuego son los elementos sagrados para los Arandai. Cada uno tiene sus propios seguidores, con los Guardianes de la Llama encargados de defender el último. Ungidos e imbuidos de protecciones sobrenaturales mediante el consumo de los abrasadores contenidos del huevo de fénix, se ven como protectores de la civilización, aceptando unas vidas más cortas como el precio de su sagrado deber.



## Custodios de la Llama

**240 pts + 22 pts/modelo extra**

**10-25 modelos**

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

| Global               | Car / Mov |          | Dis      | Reglas de Miniaturas   |            |                                           |
|----------------------|-----------|----------|----------|------------------------|------------|-------------------------------------------|
|                      | <b>5"</b> |          | <b>9</b> | Disciplinado, Valiente |            |                                           |
| Defensivas           | PV        | Def      | Res      | Arm                    |            |                                           |
|                      | <b>1</b>  | <b>6</b> | <b>3</b> | <b>2</b>               | Aegis (4+) |                                           |
| Ofensivas            | At        | Of       | Fu       | PA                     | Agi        | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Custodio de la Llama | <b>1</b>  | <b>6</b> | <b>4</b> | <b>1</b>               | <b>6</b>   | Alabarda, Armadura de Metal, Elfo         |

— Opciones de Grupo de Mando — pts—

Músico 10

Portaestandarte 10

Encantamiento de Estandarte sin límite

Orgullosos incluso entre los elfos, esta orden de lanceros de las nobles casas de Rymâ conforman las tropas de choque del Trono de Perla. Entre los más poderosos caballeros del mundo, su paso infunde el miedo en los corazones de muchos de sus enemigos, y su armadura se dice es moldeada por el fuego mágico de los dragones con los que comparten provincia.



## Caballeros de Rymâ

**300 pts + 40 pts/modelo extra**

**5-10 modelos**

Común

Peana 25×50 mm

Altura 2

| Global            | Car / Mov |          | Dis      | Reglas de Miniaturas        |                                    |                                                                           |
|-------------------|-----------|----------|----------|-----------------------------|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
|                   | <b>9"</b> |          | <b>9</b> | Disciplinado, Zancada Veloz |                                    |                                                                           |
| Defensivas        | PV        | Def      | Res      | Arm                         |                                    |                                                                           |
|                   | <b>1</b>  | <b>6</b> | <b>3</b> | <b>4</b>                    | Armadura Forjada de Dragón, Escudo |                                                                           |
| Ofensivas         | At        | Of       | Fu       | PA                          | Agi                                | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades                                 |
| Caballero de Rymâ | <b>1</b>  | <b>6</b> | <b>4</b> | <b>1</b>                    | <b>6</b>                           | Primer Golpe (+1 At, +1 Of), Lanza de Caballería, Armadura de Metal, Elfo |
| Caballo Élfico    | <b>1</b>  | <b>3</b> | <b>3</b> | <b>0</b>                    | <b>4</b>                           | Montura                                                                   |

— Opciones de Grupo de Mando — pts—

Músico 10

Portaestandarte 10

Encantamiento de Estandarte sin límite

Mientras que la nobleza de otras provincias entrena caballeros montados, la de Erlë construye escuadrones de veloces carros que enviar a la guerra. Con arco y lanza, complementan las itinerantes bandas de jinetes de la provincia arrasando cualquier oposición que sus camaradas más ligeros no pueden superar.



## Carros de Saqueadores

**170 pts + 80 pts/modelo extra**

**2-3 modelos**

Poco común

Peana 50×100 mm

Altura 4

| Global             | Car       | Mov       | Dis      | Reglas de Miniaturas                                      |          |                                                      |
|--------------------|-----------|-----------|----------|-----------------------------------------------------------|----------|------------------------------------------------------|
|                    | <b>9"</b> | <b>7"</b> | <b>8</b> | Disciplinado, Huida Simulada, Tropa Ligera, Zancada Veloz |          |                                                      |
| Defensivas         | PV        | Def       | Res      | Arm                                                       |          |                                                      |
|                    | <b>3</b>  | <b>5</b>  | <b>4</b> | <b>2</b>                                                  |          |                                                      |
| Ofensivas          | At        | Of        | Fu       | PA                                                        | Agi      | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades            |
| Dotación (2)       | <b>1</b>  | <b>5</b>  | <b>3</b> | <b>0</b>                                                  | <b>5</b> | Arco Largo (3+), Lanza Ligera, Armadura Ligera, Elfo |
| Caballo Élfico (2) | <b>1</b>  | <b>3</b>  | <b>3</b> | <b>0</b>                                                  | <b>4</b> | Montura                                              |
| Chasis             |           |           | <b>5</b> | <b>2</b>                                                  |          | Impactos por Carga (D6 impactos), , Constructo       |

— Opciones de Grupo de Mando — pts —

Músico 10

Portaestandarte 10

Montar un carro del culto de Dyaran es símbolo de tremendo prestigio entre la Guardia del León y la aristocracia de É'Baleg. Tirados por majestuosos depredadores felinos, que una vez vagaron las Islas Blancas, pero que hoy en día son capturados de allende los mares. El honor es aún mayor para aquellos que pueden emplear tal mortífera unión de guerrero y bestia a su servicio.



## Carro del León

**200 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×100 mm

Altura 4

| Global       | Car       | Mov       | Dis      | Reglas de Miniaturas                                |          |                                                                                                   |
|--------------|-----------|-----------|----------|-----------------------------------------------------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
|              | <b>8"</b> | <b>4"</b> | <b>9</b> | Disciplinado, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz |          |                                                                                                   |
| Defensivas   | PV        | Def       | Res      | Arm                                                 |          |                                                                                                   |
|              | <b>4</b>  | <b>6</b>  | <b>4</b> | <b>4</b>                                            |          |                                                                                                   |
| Ofensivas    | At        | Of        | Fu       | PA                                                  | Agi      | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades                                                         |
| Dotación (2) | <b>1</b>  | <b>6</b>  | <b>4</b> | <b>1</b>                                            | <b>6</b> | Finura Élfica, Heridas Múltiples (2, hacia Altura 4-5), Arma a Dos Manos, Armadura de Metal, Elfo |
| León (2)     | <b>2</b>  | <b>5</b>  | <b>5</b> | <b>2</b>                                            | <b>4</b> | Bestia, Montura                                                                                   |
| Chasis       |           |           | <b>5</b> | <b>2</b>                                            |          | Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo                                                  |

Desde antes del amanecer de la historia, los elfos han compartido una extraña amistad con las más poderosas aves rapaces. Cuando los ancestros de los Arandai abandonaron los bosques por vez primera, los siguieron sus aviarios aliados. A día de hoy, águilas y elfos combaten codo con codo, y la letalidad de estos predadores no ha declinado con el tiempo.



## Águilas Gigantes

150 pts + 70 pts/modelo extra

1-5 modelos

Raro

Peana 50×50 mm

Altura 3

| Global         | Car / Mov |     | Dis | Reglas de Miniaturas                          |                      |                                           |
|----------------|-----------|-----|-----|-----------------------------------------------|----------------------|-------------------------------------------|
|                | 9"        |     | 8   | Indomable, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz |                      |                                           |
| Defensivas     | PV        | Def | Res | Arm                                           |                      |                                           |
|                | 4         | 5   | 4   | 2                                             | Objetivo Difícil (1) |                                           |
| Ofensivas      | At        | Of  | Fu  | PA                                            | Agi                  | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Águila Gigante | 3         | 5   | 5   | 1                                             | 4                    | Bestia                                    |

Para ser condecorado con la Orden del Corazón Ardiente por la Reina, uno debe dominar energía y materia. Para cumplir tal objetivo, muchos buscan conocimiento dracónico, formando formidables alianzas. Estos entusiastas investigadores son bienvenidos en los ejércitos de Celeda Ablán, sus habilidades mágicas potenciadas por el conocimiento ancestral innato de sus furiosas monturas.



## Iniciado del Corazón Ardiente

400 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm

Altura 4

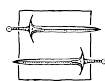
| Global       | Car / Mov |     | Dis | Reglas de Miniaturas                                                                                                               |     |                                                                                                                           |
|--------------|-----------|-----|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|              | 7"        |     | 9   | Aliados Ancestrales (1), Cónclave de Magos (2), Disciplinado, Maestro de Hechicería, Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz |     |                                                                                                                           |
| Defensivas   | PV        | Def | Res | Arm                                                                                                                                |     |                                                                                                                           |
|              | 5         | 5   | 5   | 4                                                                                                                                  |     |                                                                                                                           |
| Ofensivas    | At        | Of  | Fu  | PA                                                                                                                                 | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades                                                                                 |
| Mago Dragón  | 1         | 5   | 3   | 0                                                                                                                                  | 5   | Ataques Flamígeros, Elfo                                                                                                  |
| Dragón Joven | 4         | 5   | 5   | 2                                                                                                                                  | 3   | Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques de Pisotón (D3 impactos), Ataques Flamígeros, Bestia, Montura |

— Cónclave de Magos —

La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:

- Acero Viviente (Alquimia)
- Cobre Fundido (Alquimia)
- Espadas Flamígeras (Piromancia)
- Flujo Piroclástico (Piromancia)

Vistos como vivas encarnaciones del fuego, estos gigantescos halcones pueden convocar llamas mágicas y reencarnarse tras la muerte. Los huevos de estas legendarias criaturas son adquiridos bajo grandes riesgos por los Guardianes de la Llama en tierras distantes, y criados con el más cuidadoso respeto. Los huevos que no eclosionan pueden vincularse con supernos en peligrosos rituales, tornando las llamas de los pollos en un frío polar.



## Fénix

**340 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm  
Altura 5

| Global     | Car / Mov |          | Dis      | Reglas de Miniaturas                                                                                 |                                              |                                                   |
|------------|-----------|----------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|---------------------------------------------------|
|            | <b>8"</b> |          | <b>8</b> | Aliados Ancestrales (1), <b>Renacimiento</b> , Solitario, Terror, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz |                                              |                                                   |
| Defensivas | PV        | Def      | Res      | Arm                                                                                                  |                                              |                                                   |
|            | <b>5</b>  | <b>5</b> | <b>5</b> | <b>0</b>                                                                                             | Aegis (4+), Resistencia (Ataques Flamígeros) |                                                   |
| Ofensivas  | At        | Of       | Fu       | PA                                                                                                   | Agi                                          | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades         |
| Fénix      | <b>4</b>  | <b>5</b> | <b>5</b> | <b>2</b>                                                                                             | <b>4</b>                                     | Ataques de Pisotón (D6 impactos), , <i>Bestia</i> |

### Reglas de Miniaturas

**Renacimiento:** Cuando la miniatura pierde su último Punto de Vida, a menos que sea una miniatura Invocada, el dueño debe tirar un D6.

Tiene éxito con un 5+:

- Antes de retirar la miniatura como baja, marca el centro de su posición final.
- Al principio de la siguiente Fase de Movimiento amiga, **Invoca** un nuevo Fénix dentro de 3" del punto marcado.

La miniatura invocada tiene las mismas mejoras que el Fénix original.

Inmediatamente después de ser desplegado, la miniatura pierde 4 Puntos de Vida, que no pueden ser prevenidos o **Recuperados** de ninguna forma.

Si la tirada falla, la miniatura es retirada como baja de forma normal.

| Opciones                              | pts - | Opciones                   | pts -     |
|---------------------------------------|-------|----------------------------|-----------|
| <b>Debe elegir (una sola opción):</b> |       | <b>Vínculo de Guardián</b> | <b>40</b> |
| <b>Fénix de Hielo</b>                 | libre |                            |           |
| <b>Fénix de Fuego</b>                 | 60    |                            |           |

### Reglas Opcionales de Miniaturas

**Fénix de Fuego:** La parte de miniatura del Fénix gana **Ataques de Barrido (XD3\*+1 impactos, Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques Flamígeros, y Ataques Pulverizadores (D6 impactos, Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros, Inmodificable),** .

\* «X» es el número de Filas en la unidad objetivo.

**Fénix de Hielo:** La miniatura gana **Afligir (-2 Def, -2 Of, y -2 Agi), Ataques Mágicos, Superno, y Valiente.**

**Vínculo de Guardián:** La miniatura gana +1 Disciplina, **Disciplinado**, y pasa su tirada de **Renacimiento** al 3+ en vez de al 5+.

La parte de miniatura del Fénix gana *Montura*, adicionalmente, la miniatura gana una parte de miniatura adicional:

| Ofensivas | At       | Of       | Fu       | PA       | Agi      | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|-------------------------------------------|
| Guardián  | <b>1</b> | <b>6</b> | <b>4</b> | <b>1</b> | <b>6</b> | Alabarda, <i>Elfo</i>                     |

Elegantes armas, estos lanzavirotes son la principal artillería de los Arandai. Operados en exclusiva por los Cuerpos de la Guarida del Mar, asegurando que el Concilio Imperial tiene el monopolio de los constructos de destrucción. Bien posicionados en la cubierta de un barco, bien en los parapetos de una fortaleza, son tanto obras de arte como son instrumentos de muerte.



## Segador de la Guardia del Mar

**220 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 60×60 mm  
Altura 2

| Global     | Car       | Mov       | Dis      | Reglas de Miniaturas                                  |          |                                                 |
|------------|-----------|-----------|----------|-------------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------|
|            | <b>0"</b> | <b>5"</b> | <b>8</b> | Cruzar (Lago), Disciplinado, Emplazamiento, Solitario |          |                                                 |
| Defensivas | PV        | Def       | Res      | Arm                                                   |          |                                                 |
|            | <b>4</b>  | <b>1</b>  | <b>4</b> | <b>1</b>                                              |          |                                                 |
| Ofensivas  | At        | Of        | Fu       | PA                                                    | Agi      | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades       |
| Dotación   | <b>2</b>  | <b>5</b>  | <b>3</b> | <b>0</b>                                              | <b>5</b> | Lanzavirotes Élfico (3+), Armadura Ligera, Elfo |

— Armas de Disparo —

Esta Arma de Disparo puede ser disparada de dos formas:

**Lanzavirotes Élfico:** Arma de Disparo.

| Nombre              | Puntería | Alcance | Disparos | Fu | PA | Atributos de Ataque                                                  |
|---------------------|----------|---------|----------|----|----|----------------------------------------------------------------------|
| Lanzavirotes Élfico | 3+       | 48"     | 1        | 3  | 10 | Ataque de Área (1×5), Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3)) |

**Lanzavirotes Élfico:** Arma de Disparo.

| Nombre              | Puntería | Alcance | Disparos | Fu | PA | Atributos de Ataque |
|---------------------|----------|---------|----------|----|----|---------------------|
| Lanzavirotes Élfico | 3+       | 48"     | 6        | 4  | 2  |                     |

Tirados por enormes aves de guerra, estas naves de apoyo de la Marina Real son tan finas y ligeras que pueden surcar los aires, sin más ayuda que sus velas y encantamientos menores. Usadas a menudo como exploradores, pueden golpear las líneas de comunicación enemigas, hostigar tropas oponentes, y sembrar el caos allá donde son desplegadas.



## Balandra del Cielo

**230 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm  
Altura 4

| Global         | Car       | Mov       | Dis      | Reglas de Miniaturas                                                       |                      |                                                                      |
|----------------|-----------|-----------|----------|----------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------------------------------------------------------|
|                | <b>9"</b> | <b>5"</b> | <b>8</b> | Cruzar (Lago), Disciplinado, Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz |                      |                                                                      |
| Defensivas     | PV        | Def       | Res      | Arm                                                                        |                      |                                                                      |
|                | <b>4</b>  | <b>5</b>  | <b>4</b> | <b>2</b>                                                                   | Objetivo Difícil (1) |                                                                      |
| Ofensivas      | At        | Of        | Fu       | PA                                                                         | Agi                  | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades                            |
| Dotación (2)   | <b>1</b>  | <b>5</b>  | <b>3</b> | <b>0</b>                                                                   | <b>5</b>             | Lanza Ligera, Armadura Ligera, Elfo                                  |
| Águila Gigante | <b>3</b>  | <b>5</b>  | <b>5</b> | <b>1</b>                                                                   | <b>4</b>             | Bestia, Montura                                                      |
| Chasis         |           |           | <b>5</b> | <b>2</b>                                                                   |                      | Impactos por Carga (D6 impactos), Segador del Cielo (3+), Constructo |

— Armas de Disparo —

**Segador del Cielo:** Arma de Disparo.

| Nombre            | Puntería | Alcance | Disparos | Fu | PA | Atributos de Ataque |
|-------------------|----------|---------|----------|----|----|---------------------|
| Segador del Cielo | 3+       | 24"     | 4        | 5  | 3  | Disparo Rápido      |

Un batallón de élite formado exclusivamente por guerreras, están dedicadas a la protección de la Reina Blanca, la familia real y todas sus posesiones, así como a servir a los heraldos de Su Majestad más allá de las Islas Blancas. Entrenadas en el uso del arco, la espada y la lanza por los mejores instructores, son las más dedicadas y versátiles especialistas en todo el Imperio.



## Guardia de la Reina

240 pts + 20 pts/modelo extra

10-20 modelos miniaturas/ejército

Raro  
max. 20

Peana 20×20 mm  
Altura 1

| Global              | Car / Mov |     | Dis      | Reglas de Miniaturas |                             |                                                                       |
|---------------------|-----------|-----|----------|----------------------|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
|                     | 5"        |     | 9        | Disciplinado         |                             |                                                                       |
| Defensivas          | PV        | Def | Res      | Arm                  |                             |                                                                       |
|                     | 1         | 6   | 3        | 1                    |                             |                                                                       |
| Ofensivas           | At        | Of  | Fu       | PA                   | Agi                         | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades                             |
| Guardia de la Reina | 1         | 6   | 4        | 1                    | 6                           | Flechas de Luz de Luna, Arco Largo (2+), Lanza, Armadura Ligera, Elfo |
| Opciones            |           |     | pts-     |                      | Opciones de Grupo de Mando  |                                                                       |
| Escudo              |           |     | 1/modelo |                      | Músico                      | 10                                                                    |
|                     |           |     |          |                      | Portaestandarte             | 10                                                                    |
|                     |           |     |          |                      | Encantamiento de Estandarte | sin límite                                                            |

Reclutados de entre los orfanatos de Celeda Ablán, esta organización clandestina es la larga mano del Trono de Perla. Sus operativos actúan como los ojos y oídos de la Reina por todo el mundo. En tiempos de guerra, pueden servir como agentes infiltrados y zapadores, tratando de desorientar y debilitar al enemigo previamente a la batalla usando armas hechizadas y una arquería letal.



## Vigilantes Grises

150 pts + 16 pts/modelo extra

5-10 modelos

Raro

Peana 20×20 mm  
Altura 1

| Global         | Car / Mov |     | Dis      | Reglas de Miniaturas                                                         |                            |                                                                          |
|----------------|-----------|-----|----------|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
|                | 5"        |     | 8        | Cruzar (Muro, Ruinas), Disciplinado, Escaramuzador, Explorador, Tropa Ligera |                            |                                                                          |
| Defensivas     | PV        | Def | Res      | Arm                                                                          |                            |                                                                          |
|                | 1         | 6   | 3        | 1                                                                            | Objetivo Difícil (1)       |                                                                          |
| Ofensivas      | At        | Of  | Fu       | PA                                                                           | Agi                        | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades                                |
| Vigilante Gris | 2         | 6   | 3        | 1                                                                            | 6                          | Miasma de Fae, Arco Largo (2+), Armas Emparejadas, Armadura Ligera, Elfo |
| Opciones       |           |     | pts-     |                                                                              | Opciones de Grupo de Mando |                                                                          |
| Escudo         |           |     | 1/modelo |                                                                              | Músico                     | 10                                                                       |

# Hoja de Referencia Rápida

## Personajes

|                      |           |    |     |    |                                     |   |     |   |                               |
|----------------------|-----------|----|-----|----|-------------------------------------|---|-----|---|-------------------------------|
| <b>Alto Príncipe</b> | Car / Mov | 5" | Dis | 10 | Disciplinado                        |   |     |   |                               |
| Altura 1             | PV        | 3  | Def | 8  | Res                                 | 3 | Arm | 2 |                               |
| Alto Príncipe        | At        | 4  | Of  | 8  | Fu                                  | 4 | PA  | 1 | Agi 8 Armadura de Metal, Elfo |
| <b>Comandante</b>    | Car / Mov | 5" | Dis | 9  | Disciplinado                        |   |     |   |                               |
| Altura 1             | PV        | 3  | Def | 7  | Res                                 | 3 | Arm | 2 |                               |
| Comandante           | At        | 3  | Of  | 7  | Fu                                  | 4 | PA  | 1 | Agi 7 Armadura de Metal, Elfo |
| <b>Mago</b>          | Car / Mov | 5" | Dis | 9  | Disciplinado, Maestro de Hechicería |   |     |   |                               |
| Altura 1             | PV        | 3  | Def | 5  | Res                                 | 3 | Arm | 0 |                               |
| Mago                 | At        | 1  | Of  | 5  | Fu                                  | 3 | PA  | 0 | Agi 5 Elfo                    |

## Monturas de Personaje

|                             |           |    |     |    |                                                                                   |   |                                                                                |     |                                                                                                               |
|-----------------------------|-----------|----|-----|----|-----------------------------------------------------------------------------------|---|--------------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Caballo Élfico</b>       | Car / Mov | 9" | Dis | P  | Zancada Veloz                                                                     |   |                                                                                |     |                                                                                                               |
| Altura 2                    | PV        | P  | Def | P  | Res                                                                               | P | Arm                                                                            | P+2 |                                                                                                               |
| Caballo Élfico              | At        | 1  | Of  | 3  | Fu                                                                                | 3 | PA                                                                             | 0   | Agi 4 Montura                                                                                                 |
| <b>Águila Gigante</b>       | Car / Mov | 9" | Dis | P  | Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz                                                |   |                                                                                |     |                                                                                                               |
| Altura 3                    | PV        | 4  | Def | P  | Res                                                                               | 4 | Arm                                                                            | P+1 | Objetivo Difícil (1)                                                                                          |
| Águila Gigante              | At        | 3  | Of  | 5  | Fu                                                                                | 5 | PA                                                                             | 1   | Agi 4 Bestia, Montura                                                                                         |
| <b>Grifo</b>                | Car / Mov | 8" | Dis | P  | Aliados Ancestrales (1), Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz            |   |                                                                                |     |                                                                                                               |
| Altura 4                    | PV        | 5  | Def | P  | Res                                                                               | 5 | Arm                                                                            | 4   |                                                                                                               |
| Grifo                       | At        | 4  | Of  | 5  | Fu                                                                                | 5 | PA                                                                             | 3   | Agi 5 Ataques de Pisotón (1 impacto), Primer Golpe (+1 At, Odio), Bestia, Montura                             |
| <b>Balandra del Cielo</b>   | Car       | 9" | Mov | 5" | Dis                                                                               | P | Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz                                  |     |                                                                                                               |
| Altura 4                    | PV        | 4  | Def | P  | Res                                                                               | 4 | Arm                                                                            | P+1 | Objetivo Difícil (1)                                                                                          |
| Chasis                      |           |    |     |    | Fu                                                                                | 5 | PA                                                                             | 2   | Impactos por Carga (D6 impactos), , Constructo                                                                |
| Águila Gigante              | At        | 3  | Of  | 5  | Fu                                                                                | 5 | PA                                                                             | 1   | Agi 4 Bestia, Montura                                                                                         |
| <b>Carro de Saqueadores</b> | Car       | 9" | Mov | 7" | Dis                                                                               | P | Exclusivo (Carros de Saqueadores), Huida Simulada, Tropa Ligera, Zancada Veloz |     |                                                                                                               |
| Altura 4                    | PV        | 3  | Def | P  | Res                                                                               | 4 | Arm                                                                            | P+2 |                                                                                                               |
| Chasis                      |           |    |     |    | Fu                                                                                | 5 | PA                                                                             | 2   | Impactos por Carga (D6 impactos), , Constructo                                                                |
| Caballo Élfico (2)          | At        | 1  | Of  | 3  | Fu                                                                                | 3 | PA                                                                             | 0   | Agi 4 Montura                                                                                                 |
| <b>Carro del León</b>       | Car       | 8" | Mov | 4" | Dis                                                                               | P | Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz                                         |     |                                                                                                               |
| Altura 4                    | PV        | 4  | Def | P  | Res                                                                               | 4 | Arm                                                                            | P+2 |                                                                                                               |
| Chasis                      |           |    |     |    | Fu                                                                                | 5 | PA                                                                             | 2   | Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo                                                              |
| León (2)                    | At        | 2  | Of  | 5  | Fu                                                                                | 5 | PA                                                                             | 2   | Agi 4 Bestia, Montura                                                                                         |
| <b>Dragón Regio</b>         | Car / Mov | 7" | Dis | P  | Aliados Ancestrales (2), Solitario, Terror, Unión de Mentes, Volar, Zancada Veloz |   |                                                                                |     |                                                                                                               |
| Altura 5                    | PV        | 7  | Def | 5  | Res                                                                               | 6 | Arm                                                                            | 4   |                                                                                                               |
| Dragón Regio                | At        | 6  | Of  | 5  | Fu                                                                                | 6 | PA                                                                             | 3   | Agi 3 Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques de Pisotón (D6 impactos), , Bestia, Montura |
| <b>Dragón Ancestral</b>     | Car / Mov | 7" | Dis | P  | Aliados Ancestrales (2), Solitario, Terror, Unión de Mentes, Volar, Zancada Veloz |   |                                                                                |     |                                                                                                               |
| Altura 5                    | PV        | 8  | Def | 6  | Res                                                                               | 6 | Arm                                                                            | 4   |                                                                                                               |
| Dragón Ancestral            | At        | 6  | Of  | 6  | Fu                                                                                | 7 | PA                                                                             | 4   | Agi 3 Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques de Pisotón (D6 impactos), , Bestia, Montura |

## Básicas

|                            |           |    |     |   |              |   |     |   |                                                               |
|----------------------------|-----------|----|-----|---|--------------|---|-----|---|---------------------------------------------------------------|
| <b>Arqueros Ciudadanos</b> | Car / Mov | 5" | Dis | 8 | Disciplinado |   |     |   |                                                               |
| Altura 1                   | PV        | 1  | Def | 5 | Res          | 3 | Arm | 1 |                                                               |
| Arquero Ciudadano          | At        | 1  | Of  | 5 | Fu           | 3 | PA  | 0 | Agi 5 Arco Largo (3+), Armadura Ligera, Elfo                  |
| <b>Lanceros Ciudadanos</b> | Car / Mov | 5" | Dis | 8 | Disciplinado |   |     |   |                                                               |
| Altura 1                   | PV        | 1  | Def | 5 | Res          | 3 | Arm | 1 | Escudo                                                        |
| Lancero Ciudadano          | At        | 1  | Of  | 5 | Fu           | 3 | PA  | 0 | Agi 5 Luchar con Fila Adicional, Lanza, Armadura Ligera, Elfo |

|                           |           |    |     |   |     |   |     |   |     |   |                                                                                   |
|---------------------------|-----------|----|-----|---|-----|---|-----|---|-----|---|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Guardia del Mar</b>    | Car / Mov | 5" | Dis | 8 |     |   |     |   |     |   | Cruzar (Lago), Disciplinado                                                       |
| Altura 1                  | PV        | 1  | Def | 5 | Res | 3 | Arm | 1 |     |   | Escudo                                                                            |
| Guardia del Mar           | At        | 1  | Of  | 5 | Fu  | 3 | PA  | 0 | Agi | 5 | Aguantar y Disparar, Resuelto (1), Arco (3+), Lanza, <i>Armadura Ligera, Elfo</i> |
| <b>Caballeros Nobles</b>  | Car / Mov | 9" | Dis | 8 |     |   |     |   |     |   | Disciplinado, Zancada Veloz                                                       |
| Altura 2                  | PV        | 1  | Def | 5 | Res | 3 | Arm | 4 |     |   | Escudo                                                                            |
| Caballero Noble           | At        | 1  | Of  | 5 | Fu  | 3 | PA  | 0 | Agi | 5 | Lanza de Caballería, <i>Armadura de Metal, Elfo</i>                               |
| Caballo Élfico            | At        | 1  | Of  | 3 | Fu  | 3 | PA  | 0 | Agi | 4 | <i>Montura</i>                                                                    |
| <b>Saqueadores Erlein</b> | Car / Mov | 9" | Dis | 8 |     |   |     |   |     |   | Disciplinado, Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz             |
| Altura 2                  | PV        | 1  | Def | 5 | Res | 3 | Arm | 2 |     |   |                                                                                   |
| Saqueador de Erlein       | At        | 1  | Of  | 5 | Fu  | 3 | PA  | 0 | Agi | 5 | Lanza Ligera, <i>Armadura Ligera, Elfo</i>                                        |
| Caballo Élfico            | At        | 1  | Of  | 3 | Fu  | 3 | PA  | 0 | Agi | 4 | <i>Montura</i>                                                                    |

## Especial

|                                      |           |    |     |    |     |   |     |   |     |   |                                                                                                                                    |
|--------------------------------------|-----------|----|-----|----|-----|---|-----|---|-----|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Maestros de la Espada</b>         | Car / Mov | 5" | Dis | 8  |     |   |     |   |     |   | Disciplinado                                                                                                                       |
| Altura 1                             | PV        | 1  | Def | 6  | Res | 3 | Arm | 2 |     |   |                                                                                                                                    |
| Maestro de la Espada                 | At        | 2  | Of  | 6  | Fu  | 3 | PA  | 1 | Agi | 6 | Espada Jurada, Finura Élfica, Primer Golpe (+1 Def, +1 Of), Arma a Dos Manos, <i>Armadura de Metal, Elfo</i>                       |
| <b>Guardia del León</b>              | Car / Mov | 5" | Dis | 9  |     |   |     |   |     |   | Cruzar (Bosque), Disciplinado, Guardaespaldas (General), Valiente                                                                  |
| Altura 1                             | PV        | 1  | Def | 6  | Res | 3 | Arm | 2 |     |   | Piel de León                                                                                                                       |
| Guardia del León                     | At        | 1  | Of  | 6  | Fu  | 4 | PA  | 1 | Agi | 6 | Finura Élfica, Heridas Múltiples (2, hacia Altura 4–5), Arma a Dos Manos, <i>Armadura de Metal, Elfo</i>                           |
| <b>Custodios de la Llama</b>         | Car / Mov | 5" | Dis | 9  |     |   |     |   |     |   | Disciplinado, Valiente                                                                                                             |
| Altura 1                             | PV        | 1  | Def | 6  | Res | 3 | Arm | 2 |     |   | Aegis (4+)                                                                                                                         |
| Custodio de la Llama                 | At        | 1  | Of  | 6  | Fu  | 4 | PA  | 1 | Agi | 6 | Alabarda, <i>Armadura de Metal, Elfo</i>                                                                                           |
| <b>Caballeros de Rymâ</b>            | Car / Mov | 9" | Dis | 9  |     |   |     |   |     |   | Disciplinado, Zancada Veloz                                                                                                        |
| Altura 2                             | PV        | 1  | Def | 6  | Res | 3 | Arm | 4 |     |   | Armadura Forjada de Dragón, Escudo                                                                                                 |
| Caballero de Rymâ                    | At        | 1  | Of  | 6  | Fu  | 4 | PA  | 1 | Agi | 6 | Primer Golpe (+1 At, +1 Of), Lanza de Caballería, <i>Armadura de Metal, Elfo</i>                                                   |
| Caballo Élfico                       | At        | 1  | Of  | 3  | Fu  | 3 | PA  | 0 | Agi | 4 | <i>Montura</i>                                                                                                                     |
| <b>Carros de Saqueadores</b>         | Car       | 9" | Mov | 7" | Dis | 8 |     |   |     |   | Disciplinado, Huida Simulada, Tropa Ligera, Zancada Veloz                                                                          |
| Altura 4                             | PV        | 3  | Def | 5  | Res | 4 | Arm | 2 |     |   |                                                                                                                                    |
| Dotación (2)                         | At        | 1  | Of  | 5  | Fu  | 3 | PA  | 0 | Agi | 5 | Arco Largo (3+), Lanza Ligera, <i>Armadura Ligera, Elfo</i>                                                                        |
| Caballo Élfico (2)                   | At        | 1  | Of  | 3  | Fu  | 3 | PA  | 0 | Agi | 4 | <i>Montura</i>                                                                                                                     |
| Chasis                               |           |    |     |    | Fu  | 5 | PA  | 2 |     |   | Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i>                                                                              |
| <b>Carro del León</b>                | Car       | 8" | Mov | 4" | Dis | 9 |     |   |     |   | Disciplinado, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz                                                                                |
| Altura 4                             | PV        | 4  | Def | 6  | Res | 4 | Arm | 4 |     |   |                                                                                                                                    |
| Dotación (2)                         | At        | 1  | Of  | 6  | Fu  | 4 | PA  | 1 | Agi | 6 | Finura Élfica, Heridas Múltiples (2, hacia Altura 4–5), Arma a Dos Manos, <i>Armadura de Metal, Elfo</i>                           |
| León (2)                             | At        | 2  | Of  | 5  | Fu  | 5 | PA  | 2 | Agi | 4 | <i>Bestia, Montura</i>                                                                                                             |
| Chasis                               |           |    |     |    | Fu  | 5 | PA  | 2 |     |   | Impactos por Carga (D6+1 impactos), , <i>Constructo</i>                                                                            |
| <b>Águilas Gigantes</b>              | Car / Mov | 9" | Dis | 8  |     |   |     |   |     |   | Indomable, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz                                                                                      |
| Altura 3                             | PV        | 4  | Def | 5  | Res | 4 | Arm | 2 |     |   | Objetivo Difícil (1)                                                                                                               |
| Águila Gigante                       | At        | 3  | Of  | 5  | Fu  | 5 | PA  | 1 | Agi | 4 | <i>Bestia</i>                                                                                                                      |
| <b>Iniciado del Corazón Ardiente</b> | Car / Mov | 7" | Dis | 9  |     |   |     |   |     |   | Aliados Ancestrales (1), Cónclave de Magos (2), Disciplinado, Maestro de Hechicería, Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz |
| Altura 4                             | PV        | 5  | Def | 5  | Res | 5 | Arm | 4 |     |   |                                                                                                                                    |
| Mago Dragón                          | At        | 1  | Of  | 5  | Fu  | 3 | PA  | 0 | Agi | 5 | Ataques Flamígeros, <i>Elfo</i>                                                                                                    |
| Dragón Joven                         | At        | 4  | Of  | 5  | Fu  | 5 | PA  | 2 | Agi | 3 | Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques de Pisotón (D3 impactos), Ataques Flamígeros, <i>Bestia, Montura</i>   |
| <b>Fénix</b>                         | Car / Mov | 8" | Dis | 8  |     |   |     |   |     |   | Aliados Ancestrales (1), Renacimiento, Solitario, Terror, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz                                       |
| Altura 5                             | PV        | 5  | Def | 5  | Res | 5 | Arm | 0 |     |   | Aegis (4+), Resistencia (Ataques Flamígeros)                                                                                       |
| Fénix                                | At        | 4  | Of  | 5  | Fu  | 5 | PA  | 2 | Agi | 4 | Ataques de Pisotón (D6 impactos), , <i>Bestia</i>                                                                                  |
| <b>Segador de la Guardia del Mar</b> | Car       | 0" | Mov | 5" | Dis | 8 |     |   |     |   | Cruzar (Lago), Disciplinado, Emplazamiento, Solitario                                                                              |
| Altura 2                             | PV        | 4  | Def | 1  | Res | 4 | Arm | 1 |     |   |                                                                                                                                    |
| Dotación                             | At        | 2  | Of  | 5  | Fu  | 3 | PA  | 0 | Agi | 5 | Lanzavirotos Élfico (3+), <i>Armadura Ligera, Elfo</i>                                                                             |

|                     |           |    |     |     |     |   |     |   |     |                                                                              |                                                                            |
|---------------------|-----------|----|-----|-----|-----|---|-----|---|-----|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Balandra del Cielo  | Car       | 9" | Mov | 5"  | Dis | 8 |     |   |     |                                                                              | Cruzar (Lago), Disciplinado, Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz |
| Altura 4            | PV        | 4  | Def | 5   | Res | 4 | Arm | 2 |     | Objetivo Dificil (1)                                                         |                                                                            |
| Dotación (2)        | At        | 1  | Of  | 5   | Fu  | 3 | PA  | 0 | Agi | 5                                                                            | Lanza Ligera, Armadura Ligera, Elfo                                        |
| Águila Gigante      | At        | 3  | Of  | 5   | Fu  | 5 | PA  | 1 | Agi | 4                                                                            | Bestia, Montura                                                            |
| Chasis              |           |    |     |     | Fu  | 5 | PA  | 2 |     | Impactos por Carga (D6 impactos), Segador del Cielo (3+), Constructo         |                                                                            |
| Guardia de la Reina | Car / Mov |    | 5"  | Dis | 9   |   |     |   |     | Disciplinado                                                                 |                                                                            |
| Altura 1            | PV        | 1  | Def | 6   | Res | 3 | Arm | 1 |     |                                                                              |                                                                            |
| Guardia de la Reina | At        | 1  | Of  | 6   | Fu  | 4 | PA  | 1 | Agi | 6                                                                            | Flechas de Luz de Luna, Arco Largo (2+), Lanza, Armadura Ligera, Elfo      |
| Vigilantes Grises   | Car / Mov |    | 5"  | Dis | 8   |   |     |   |     | Cruzar (Muro, Ruinas), Disciplinado, Escaramuzador, Explorador, Tropa Ligera |                                                                            |
| Altura 1            | PV        | 1  | Def | 6   | Res | 3 | Arm | 1 |     | Objetivo Dificil (1)                                                         |                                                                            |
| Vigilante Gris      | At        | 2  | Of  | 6   | Fu  | 3 | PA  | 1 | Agi | 6                                                                            | Miasma de Fae, Arco Largo (2+), Armas Emparejadas, Armadura Ligera, Elfo   |

### Armas de Disparo

| Nombre                                 | Alcance | Fu          | PA          | Disparos | Reglas                                                               |
|----------------------------------------|---------|-------------|-------------|----------|----------------------------------------------------------------------|
| Flechas de Luz de Luna                 | -       | 4           | 0           | -        | Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos                                  |
| Duramen de Cadaron                     | 30"     | Usuario + 1 | Usuario + 1 | 3        | Ataques Mágicos                                                      |
| Lanzavirotes Élfico (1)                | 48"     | 3 [6]       | 10          | 1        | Ataque de Área (1×5), Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3)) |
| Lanzavirotes Élfico (2)                | 48"     | 4           | 2           | 6        | -                                                                    |
| Segador del Cielo (Balandra del Cielo) | 24"     | 5           | 3           | 4        | Disparo Rápido                                                       |

### Tabla de Puntería

| Nombre                          | Puntería | Modelo que Dispara                      |
|---------------------------------|----------|-----------------------------------------|
| Arco Largo / Duramen de Cadaron | 0+       | Alto Príncipe                           |
|                                 | 1+       | Comandante                              |
| Arco Largo                      | 2+       | Guardia de la Reina, Vigilante Gris     |
|                                 | 3+       | Carro de Saqueadores, Arquero Ciudadano |
| Arco                            | 3+       | Guardia del Mar, Saqueador de Erlein    |
| Lanzavirotes Élfico             | 3+       | Lanzavirotes Élfico                     |
| Segador del Cielo               | 1+       | Oficial de Flota                        |
|                                 | 3+       | Balandra del Cielo                      |