

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Enjambre de Alimañas

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

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

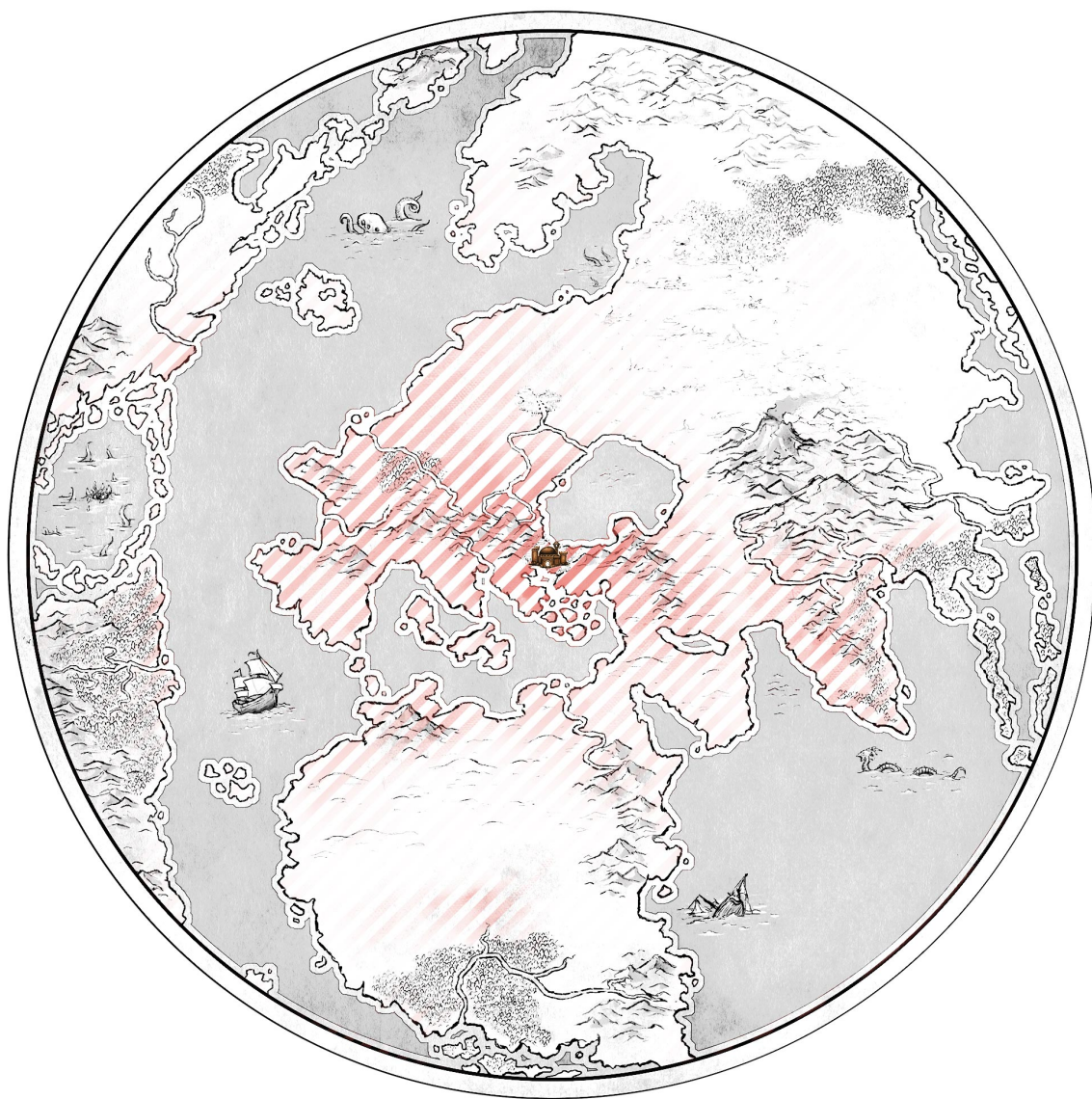
Introducción histórica	2	Organización del Ejército	9
Reglas Específicas del Ejército	4	Personajes	10
Reglas de Miniaturas del Ejército	4	Monturas de Personaje	14
Objetos Mágicos	7	Básicas	17
Objetos Mágicos Compartidos	8	Especial	20
Hechizo Hereditario	8	Pan y Juegos	26
Hoja de Referencia Rápida	28		



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. 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-nc/4.0/). Editado con $\text{\LaTeX}$.

Enjambre de Alimañas

Roedores de tamaño humano, reproduciéndose en incontables números bajo tierra, obsesionados con el legado perdido de un imperio, el Enjambre de Alimañas es una visión de pesadilla en la mente de otras especies. En su día los soberanos de un vasto imperio, subyugando a muchos otros pueblos, las alimañas fueron finalmente derrotadas en la terrible guerra que inició la Novena Era. A día de hoy se ocultan de la vista y maquinan su esperada venganza. Con nuevas tecnologías, monstruos criados para la guerra, e infinidad de reclutas, los ejércitos de alimañas son una amenaza muy real de la que pocos en el mundo de la superficie son realmente conscientes.



Las alimañas nacieron en Avras, y durante siglos controlaron un imperio centrado en esta gran ciudad. Hoy viven principalmente bajo tierra, a menudo bajo las ruinas de antiguas ciudades Avrasíes. Pero siguen aferrándose a la idea de un imperio que se ramifica desde su capital bajo «Vrotmoq» (como llaman ahora a la ciudad), con cada colonia sintiendo menos el poder del Senado cuanto más alejada está.

Herederos de Avras

Avras, la que es aún a día de hoy la mayor y más célebre ciudad en el mundo, fue en su día capital de un poderoso imperio humano de antaño, notorio por sus legiones sin igual guiadas por el estandarte del águila, proclamando el poder del Senado y el Pueblo. Pero en una terrible calamidad conocida como la Llegada, fruto de un hechizo impío alimentado con poder divino, las especies alimaña surgieron justo en el corazón de Avras, y rápidamente devoraron el Imperio desde dentro.

Las recién nacidas alimañas se vieron como los justos herederos del imperio que habían suplantado, y comenzaron de inmediato a imitar los estilos, cultura, religión y estrategias Avrasíes. Pero los roedores no alcanzaron a comprender la mayoría de lo que copiaban, resultando en una versión distorsionada y retorcida de lo que pretendían ser. Incluso el lenguaje fue lentamente degenerando, y tan solo los más eruditos de entre las alimañas usan el Alto Avrasí a día de hoy.

Vida en la Oscuridad

Durante siglos, las alimañas fueron señores supremos de la mayor parte de Vetia, pero eventualmente sucumbieron frente a la hambruna, las guerras civiles y los continuos ataques, resultando en la «liberación» de Avras por parte de los ejércitos humanos liderados por la heroína Sunna, que falleció en el proceso tras ser herida por la legendaria Hoja de la Perdición, de factura alimaña. Los humanos victoriosos trataron de exterminar a las alimañas, y se creyeron con éxito. Pero muchas ratas sobrevivieron ocultas en las más profundas madrigueras subterráneas, donde lentamente recuperaron su fuerza. A día de hoy, la Avras humana descansa sobre una vasta reflexión subterránea de sí misma, donde las alimañas han tratado de replicar la ciudad al completo. Denominándose ahora una república, la Avras alimaña también controla (en mayor o menor medida) gran cantidad de colonias de su antiguo imperio y más allá.

Política y Casas

La República Avrasí está dirigida por un senado y cuatro cónsules electos, junto con varias tribunas, pretores y demás. Mientras que estos políticos son indudablemente corruptos, deben tener cuidado de contentar a la bulliciosa masa de plebeyos con suficiente comida y entretenimiento para evitar los disturbios.

La mayoría de las alimañas avrasíes pertenecen a una gran familia o clan denominados jent, atienden a menudo las violentas reuniones en apoyo a diferentes facciones políticas, y rezan en los templos controlados por sacerdotes que a su vez ostentan influencias políticas. En pro de una mayor seguridad, mecenazgo y educación en tal caótico ambiente, muchas ratas se unen a

una de las grandes casas: los maquinistas y herreros de la Casa Rakachit, los ladrones y traficantes de la Casa Sicarra, los alquemistas y hechiceros de la Casa Chamusk, los maestros de bestias y esclavistas de la Casa Fetthis, o los misteriosos mineros de las profundidades de la Casa Estigia, por nombrar a las de mayor renombre.

Religión

Desde su llegada, las alimañas han venerado a los dioses Caelisios de la antigua Avras, esperando obtener los mismos favores que sus predecesores humanos, aunque el panteón puede haber sufrido cambios según estos dioses rechazaban o aceptaban a sus nuevos seguidores. La iniciación del hechizo que trajo a las alimañas a la existencia se le atribuye a la diosa Melkiope, en su día una musa menor de la tragedia, y por ello ostenta una posición especial en lo más alto del panteón. Otras deidades importantes incluyen a Favana, diosa del Inframundo; Ácratos, dios de la guerra; Vestaleia, Diosa del corazón y el hogar; Tarina, diosa de la caza; Ateus, dios de la forja; y Udius, dios de los banquetes y el caos.

En los últimos años, una nueva religión ha surgido en el este desafiando a la antigua: el Culto a Errahman, dios de la plaga. Guiados por inspiradores profetas y alimentados por historias de martirio, los discípulos del culto ofrecen una nueva esperanza a las alimañas más desfavorecidas mediante la «purificación» de la plaga, bautizando a sus rebaños con enfermedades para determinar quiénes son dignos de sobrevivir. Por tiempo perseguidos por los líderes avrasíes, el culto está finalmente empezando a encontrar apoyo en algunos senadores que esperan beneficiarse de su creciente popularidad. Hoy en día, incluso se permite a los fanáticos de Errahman apoyar a las legiones avrasíes en batalla contra los enemigos comunes.

Tecnología

Los inventores alimaña se basan en el principio de prueba y error; lo que ha resultado en muchos desastres de lo más espectaculares. Pero a su vez, el continuo cacharreo y la locura creativa, han producido maquinaria y armamento de una efectividad brutal, al menos mientras no exploten. Puede que el mayor de estos éxitos haya sido el desarrollo de la rocanegra, un mineral que las alimañas son capaces de encantar de modo que almacene relámpagos, con gran cantidad de posibles usos.

Por otro lado, los maestros de la carne de la Casa Fetthis han logrado grandes éxitos cruzando ciertas criaturas brutales con roedores para producir bestias descomunales para entretener a las masas en la arena. Así mismo, la utilidad de estas monstruosidades en batalla no es algo que los líderes alimaña no sepan.

Reglas Específicas del Ejército

Excavador de túneles

Cada ejército de Enjambre de Alimañas gana dos Marcadores de Túnel, y un Marcador de Túnel adicional por cada unidad de la Lista de Ejército con **Excavador de túneles**.

Durante la Elecciones Pre-partida, Por cada marcador de túnel de tu ejército, marca un elemento de terreno con un marcador de túnel.

Sólo se pueden marcar los Elementos de Terreno que no estén en contacto con la Zona de Despliegue del adversario.

Nota: Impasable puede ser elegido.

Habiendo vivido casi exclusivamente bajo tierra durante siglos, las alimañas son expertas cavadoras, a menudo capaces de crear túneles bajo el campo de batalla de antemano, ¡o incluso durante el enfrentamiento! Esto a veces las permite surgir en medio de la batalla, para gran sorpresa del enemigo.

Reglas de Miniaturas del Ejército

Insensible

La miniatura puede usar Ataques de Disparo hacia unidades enemigas Trabadas en Combate, con las siguientes reglas y restricciones:

- Las unidades amigas implicadas en este combate se ignoran a efectos de cobertura (pero no para trazar la línea de visión).
- Tira para impactar normalmente contra el objetivo previsto. Inmediatamente después de determinar el número de impactos, tira un D6 por cada impacto. Con una tirada de 4+, el impacto se distribuye a una unidad amiga elegida al azar que esté Comprometida con el objetivo original. En caso contrario, proceda con normalidad.

La Vida es Barata

Al calcular el Resultado del Combate, ignora las dos primeras pérdidas de Puntos de Vida con La Vida es Barata en cada Combate. *Nota: el número de pérdidas de Puntos de Vida ignorados no se ve afectado por la cantidad de Puntos de Vida.*

Unidades con **La Vida es Barata** que son **Firme** y **Sólido** obtienen un +2 Disciplina cuando realizan un Chequeo de Desmoralización.

Perforar!

Un solo uso. Puede activarse al final de una Fase de Movimiento amiga, si:

- La unidad de la miniatura, a excepción de la propia miniatura, está formada en su totalidad por miniaturas de Altura 1.
- La unidad de la miniatura se le permitió moverse en la Fase actual. (*no está aturdido, falló una carga, no está trabada etc.*).

Efecto:

1. Retira la unidad de la miniatura del Campo de Batalla
2. La unidad de la miniatura obtiene **Emboscada (Característica del terreno con un Marcador del Túnel) amigo**.
Pasa automáticamente cualquier tirada de **Emboscada**.

Atributos de Ataque

Coordinación de la Cohorte

Mientras la unidad tenga un Portaestandarte y el General esté en el Campo de Batalla, es:

- Obtiene **Luchar con Fila Adicional**.
- Puede repetir un Chequeo de Mando fallido. Si elige hacer esto y sigue sin superar el chequeo, la unidad pierde **Portaestandarte**, y debes retirar una miniatura de Tropa de la unidad como baja (no se permiten salvaciones).

Enfermo

Siempre que se obtiene un '1' para impactar por un Ataque de Melé enemigo asignado hacia una miniatura con **Enfermo**, la parte de la miniatura inflige 1 impacto con **Ataques Tóxicos** sobre la unidad de la miniatura atacante en el mismo paso de Agilidad, antes de que se retiren las bajas.

Entusiasmo Maníaco (X) – Disparo

Cuando las miniaturas de una unidad realizan una tirada de dados del tipo definido entre paréntesis («X»), después de ver el o los resultados de todas las tiradas simultáneas para «X», y realizadas las repeticiones de tirada, puede sumar 2 a «X» para todas las tiradas simultáneas con este atributo.

Si se utiliza esta habilidad, tira inmediatamente un D6 y consulta la siguiente tabla:

- **1-2 Uy:** Cambia el objetivo de todos los Ataques simultáneos o de un hechizo con **Entusiasmo Maníaco** a una unidad amiga dentro del alcance elegido por el jugador que la controla (*la propia unidad de la miniatura se puede ser elegida*).
- **3-4 Posibilidades de Mejora:** Después de resolver completamente los ataques simultáneos o un hechizo que causó la tirada en esta tabla, la unidad de la miniatura sufre 3 impactos con Fu 4, PA 10 e **Inmodificable**.
- **5-6 Éxito Glorioso!:** Ningún efecto adicional.

Armas

Cañón Giratorio – Arma de Disparo

Max. 12 miniaturas/ejército.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Cañón Giratorio	X+	18"	D6	4	2	Disparo Rápido, Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar)

Cuchillas de Viruela Sangrienta – Arma de Melé

Armas Emparejadas. **Ataques Envenenados.**

Jezail – Arma de Disparo

Max. 18 miniaturas/ejército.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Jezail	X+	36"	1	5	3	Aparatoso (1), Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar), Preciso

Lanzador de Cartuchos – Arma de Disparo

Max. 6 miniaturas/ejército.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Lanzador de Cartuchos	X+	18"	1	3	10	Artillería, Ataque de Área (3×3), Ataques Tóxicos, Disparo Rápido, Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar)

Lanzador de Cartuchos

Sólo una miniatura por unidad puede utilizar un Lanzador de Cartuchos en cualquier Fase de Disparo.

Incrementa la habilidad de disparo del Lanzador de Cartuchos en 1 por cada otra miniatura de la unidad equipada con un Lanzador de Cartuchos.

Lanzallamas – Arma de Disparo

Max. 6 miniaturas/ejército.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Lanzallamas	X+	18"	1	4	1	Artillería, Ataque de Área (3×5), Ataques Flamígeros, Disparo Rápido, Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar), Lanzallamas , Preciso

Lanzallamas

La miniatura obtiene **Debilidad (Ataques Flamígeros)**.

Sólo una miniatura por unidad puede utilizar un Lanzallamas en cualquier Fase de Disparo.

Incrementa la habilidad de disparo del Lanzallamas en 1 por cada otra miniatura de la unidad equipada con un Lanzallamas.

Objetos Mágicos

Encantamientos de Arma

Secretos de la Hoja de la Perdición 140 pts

Solo Altura 1-3.

Encantamiento: Arma de Mano.

+1 At, +2 PA. **Entusiasmo Maníaco (Tirada para herir) y Heridas Múltiples (D3).**

Las tiradas de la miniatura para **Entusiasmo Maníaco** obtiene un modificador de +2.

Cohete Tormenta 70 pts

Encantamiento: Pistola.

Habilidad de disparo 3+, Alcance 24", Fu 5, PA 2, **Ataques Flamígeros y Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar).**

Si el arma impacta, causa D6 impactos en lugar de 1.

Balas de Ratonio 20 pts

Raro.

Encantamiento: Pistola.

Alcance 18", disparos 3, PA 3, **Preciso.**

Maestro del Enjambre 20 pts

Solo Altura 1.

Encantamiento: Arma de Melé.

Al usar esta arma, el portador obtiene **Ataques Pulverizadores (X impactos, Fu 3, PA 1, Inmodificable)**, donde «X» es el número de Filas Completas en la unidad del portador, hasta un máximo de 10.

Encantamientos de Armadura

Bendición del Ermitaño de Plaga 50 pts

Solo Miniaturas sin *Montura*.

El número de PV de la miniatura se **establece** en 6, obtiene *Culto de Errahman* y falla automáticamente todas sus tiradas de salvación por armadura.

Encantamientos de Estandarte

Águila Sagrada 60 pts

El portador y todas las miniaturas de Tropa en la unidad del portador obtienen **Furia**.

Además, por cada tirada para impactar de '1' en un ataque de melé realizado por el portador o una miniatura de Tropa en su unidad, la unidad del portador sufre 1 impacto de Fu 3, PA 0 e **Inmodificable** al final de paso de Agilidad en el que se desencadena este efecto.

Campana de los Caminos Profundos 25 pts

Raro.

La unidad del portador obtiene **Emboscada (Característica del terreno con un Marcador del Túnel) amigo**.

Artefactos

Corona de la Arrogancia 70 pts

Duración: Una Fase. Al inicio de cualquier Fase de Magia amiga, el portador **puede** infligir 3 PV en su unidad. Si se hace esto, la miniatura obtiene **Canalizar (2)**.

Cetro del Usurpador 30 pts

No puede ser escogido por el Portaestandarte de Batalla.

La unidad del portador obtiene **Valiente**.

Si el General se retira como baja, el portador se convierte en el General.

Detonador de Rocanegra 30 pts

Al final de cualquier Fase de Movimiento amiga después de la primera, el portador puede retirar todos los Marcadores de Túnel amigos colocados en un único Elemento del Terreno dentro de 24" de el portador. Si es así, una unidad que no esté trabada en combate en contacto con ese Elemento del Terreno sufre 2D6 impactos con Fu 4, PA 1, e **Inmodificable**.

Tomo del Rey Rata 30 pts

La unidad del portador obtiene **Inestable**.

Lira de Tarina 10 pts

Cualquier **Ataques de Pisotón** realizado por unidades enemigas dentro 8" del portador sufre un modificador de -2 para herir.

Pociones y Pergaminos

Poción de Forma de Rata 10 pts

Solo Altura 1.

Durante cualquier Fase de Magia amiga, el portador puede elegir perder **Adjunto** (si lo tuvieran) y hacer un **Movimiento Mágico** de 6". Debe terminar este movimiento uniéndose a otra unidad amiga (*siguiendo las reglas normales para unirse a unidades*).

Polvo de Favanita 10 pts

Cuando lanzas un hechizo con Maldición, tras ver el resultado de la tirada, el portador puede elegir obtener **Entusiasmo Maníaco (Tirada de Lanzamiento)**.

Objetos Mágicos Compartidos

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

Encantamientos de Arma

Inscripciones Sobrenaturales 20 pts

Encantamientos de Armadura

Engaña Muerte 80 pts

Encantamientos de Estandarte

Estandarte de Velocidad 45 pts

Emblema de Distorsión 25 pts

Estandarte de Disciplina 20 pts

Artefactos

Bastón de Batalla 30 pts

Roca de Obsidiana 20 pts

Pociones y Pergaminos

Poción de Curación 40 pts

Pergamino de Hechizo (Lluvia de Fuego) 35 pts

Pergamino de Poder 35 pts

Hechizo Hereditario

El orgulloso Iovanis, señor del cielo y los cuatro vientos, señor del trueno y del águila en vuelo. Anhela una era olvidada de héroes avrasianos y desdeña las plegarias de nosotros, humildes alimañas, aunque nos protege desde arriba. Solo los poderosos, los valientes y los audaces son dignos ante sus ojos. Castiga a quienes provocan su ira con un rayo sagrado. Su sacerdocio supervisa los rituales apropiados para el Senado y los cargos de la República.



Hechizo Hereditario

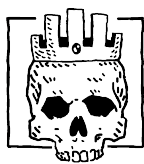
El Trueno de Iovanis

<i>VL</i>	<i>Tipo</i>	<i>Duración</i>
7+	Alcance 24" Maldición	Instantáneo

Efecto

El objetivo sufre 2D3 impactos con Fu 4, PA 1, Ataques Mágicos, Ataques Relámpago, y Entusiasmo Maníaco (Tirada para herir).

Organización del Ejército



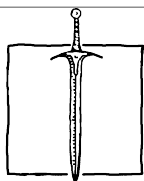
Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



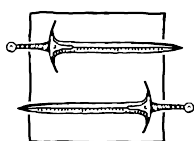
Básicas

Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



Especial

Sin límite

Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.



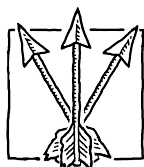
Pan y Juegos

Max. 25 %

Unidades marcadas



«Pan y Juegos» cuentan en esta categoría.



Fuego de armas ligeras

10 por 1000 Puntos de Ejército (redondeando las fracciones hacia arriba)

Las siguientes armas contribuyen a este límite:

- Hondas, en una proporción de 2:1 (*dos partes de miniatura con el arma cuentan una vez para el límite*), redondeando las fracciones hacia arriba.
- Armas Arrojadizas, Granadas de Fuego Profundo, Pistolas, en una proporción de 1:1.

Por ejemplo, a 4000 Puntos, la Lista de Ejército está restringida a 40 miniaturas.



Cañoneros de túnel

1 por 250 Puntos de Ejército (redondeando fracciones hacia arriba)

Las siguientes armas contribuyen a este límite:

- Cañones Rotativos, Jezails, Lanzadores de Cartuchos, Lanzallamas, en proporción 1:1.
- Artillería Skorchit, Generadores de Piedra Oscura, Rifles Rakachit Mauss, en proporción 1:3 (*una parte de la miniatura con el arma cuenta tres veces para el límite*).

Por ejemplo, a 4000 Puntos la Lista de Ejército está restringida a 16 partes de miniatura.



Fuerza Bruta

Max. 24 miniaturas por ejército

Unidades marcadas



«Fuerza Bruta» cuentan en esta categoría.

Personajes (Max. 40 %)

Mediante rituales arcanos, una alimaña ambiciosa puede vincularse con un superno Caelisio, transformándose en un monstruo de terrible poder físico y mágico. Tal unión es una tarea extremadamente arriesgada, y que no puede revertirse. La bestia está obsesionada con el poder, declarándose dictador (un cargo temporal de los tiempos de antaño), y gobernando al enjambre como un tirano despreciado.



Tirano Ruinoso

440 pts
vidual

Miniatura Indi-

Extraordinario

Peana 75×75 mm

Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		8	Disciplinado, Emperador , Insensible, Mago Aprendiz, Solitario, Superno, Terror, Tropa Ligera, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	6	5	2	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Tirano Ruinoso	4	6	5	3	8	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Panteón Caelysiano

Reglas de Miniaturas

Emperador: Otras unidades amigas dentro del rango de **Presencia Inspiradora** de la unidad de la miniatura obtienen **Inestable**, **Valiente**, y pierden **Entusiasmo Maníaco** y **La Vida es Barata**.

Opciones Mágicas



Ocultismo

Opciones

Debe elegir un Origen Mortal (una sola opción):

Máximo Pontífice	libre
Yo soy el Senado	50
Señor de las Legiones	90

Debe elegir una Deidad Patrona (una sola opción):

Ceñido por Acratos	libre
Fortificado por Udius	20
Iluminado por Favana	40

Una sola opción:

Arma a Dos Manos	20
Alabarda	30
Armas Emparejadas	30

Opciones de Liderazgo

Debe coger General libre

Reglas Opcionales de Miniaturas (Origen Mortal)

Máximo Pontífice: La miniatura puede coger (y pagar el coste por) un objeto de Artefactos o Pociones y Pergaminos, de hasta 50 pts, que normalmente esté disponible para los personajes del Enjambre de alimañas.

Señor de las Legiones: Los Ataques de Melé Estándar de la miniatura obtienen **Heridas Múltiples (D3)**.

Yo soy el Senado: Cuando se calcula el Resultado de Combate para Combates que contienen una o más unidades amigas dentro de 12" de un Tirano Ruinoso, añade +1 a su Resultado de Combate.

Reglas Opcionales de Miniaturas (Deidad Patrona)

Ceñido por Acratos: La Armadura de la miniatura se establece en 4, obtiene **Resistencia Mágica (2)** y **Armadura de Metal**.

Fortificado por Udius: La miniatura obtiene **Objetivo Difícil (1)** y **Regeneración (4+)**.

Iluminado por Favana: La miniatura cambia **Mago Aprendiz** con **Mago Adepto**, y puede elegir **Brujería** o **Taumaturgia** en lugar de **Ocultismo**.

La miniatura no puede elegir Alabarda, Arma a Dos Manos, o Armas Emparejadas.

Mientras que el poder del Senado ha fluctuado durante los siglos, el rango de senador siempre ha sido prestigioso y codiciado entre la clase política. En busca de mayor poder e influencia, muchos senadores financian legiones y acuden en persona a las batallas, para obtener apoyo popular y control militar. Pese a no ser guerreros habilidosos, pueden inclinar la balanza de la batalla con su autoridad y estimulantes discursos.



Senador Alimaña

90 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Insensible, Presencia Inspiradora (6"), Quedarse Atrás		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	3	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Senador Alimaña	2	3	3	0	4	Pistola (4+), Armadura Ligera, Sabandija
Opciones				pts-	Opciones de Montura (debe elegir una)	
Objetos Mágicos				hasta 200	Tropa Ligera	libre
Opciones de Liderazgo				pts-	Litera Senatorial	30
Debe elegir (una sola opción):						
Capitán y Adjunto				libre		
General				30		

Comandantes legionarios, a menudo reconocidos por su rojizo pelaje que oculta sus heridas, probados veteranos y soldados de carrera, aunque muchos aspiran a obtener poder político. Los legados aventajados son seleccionados para portar las poco habituales y altamente valoradas águilas de la antigüedad, heredadas de los predecesores humanos de las alimañas.



Legado Pieldesangre

150 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Disciplinado, Insensible		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	5	4	2	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Legado Pieldesangre	4	5	4	1	6	Armadura de Metal, Sabandija
Opciones				pts-	Opciones de Liderazgo	pts-
Objetos Mágicos				hasta 200	Una sola opción:	
Pistola (3+)				5	General	libre
Gladío (véase Veteranos Pieldesangre)					Portaestandarte de Batalla	50
y Maestro de Armas				20	Opciones de Montura (debe elegir una)	pts-
Una sola opción:					Tropa Ligera	libre
Lanza				5	Bruto Pretorial	55
Alabarda				10	Plataforma Triunfal	260
Armas Emparejadas				10		

Las Grandes Casas de Avras a menudo envían a sus oficiales para acompañar a las legiones, generalmente para obtener información y ganar influencias. Estos oficiales suelen ser especialistas en un campo específico, y van armados con los mejores pertrechos que sus casas pueden proporcionar. A veces son capaces de apoyar a los ejércitos de alimañas con sus conocimientos obteniendo resultados de lo más dramáticos.



Prefecto

60 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas	
	5"		7	Insensible, Tropa Ligera	
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	
	3	4	4	2	Escudo
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi
	3	4	4	1	5
Atributos de Ataques, Armas y Propiedades					
Prefecto	3	4	4	1	5
Pistola (3+), Armadura de Metal, Sabandija					

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

- Fetthis Maestro de la carne (Raro) libre
- Supervisor Estigio (Raro) 20
- Tecnócrata Rakachit (Raro) 30
- Alquimista Skorchit (Raro) 60

Objetos Mágicos

hasta 100

Una sola opción:

- Cañón Giratorio (3+)[†] 10
- Jezail (3+)[†] 10
- Lanzador de Cartuchos (5+)[‡] 35
- Lanzallamas (5+)[‡] 50

[†]Tecnócrata Rakachit solo

[‡]Alquimista Skorchit solo

Opciones de Liderazgo

Debe elegir (una sola opción):

- Capitán y Adjunto libre
- General 25

Opciones de Montura (debe elegir una)

Bruto Pretorial (Fetthis Maestro de la carne solo) 55

Reglas Opcionales de Miniaturas

Alquimista Skorchit: Miniaturas con altura 1 de Tropa en la unidad del portador obtienen **Primer Golpe (Ataques Flamígeros y Celo)**.

Fetthis Maestro de la carne: Las tiradas de distancia de carga de las unidades totalmente de *Mutante* dentro de 12" de un o más Fetthis Maestro de la carne obtienen **Maximizado**.

Supervisor Estigio: Emboscada (Característica del terreno con un Marcador del Túnel) amigo y Excavador de túneles.

Además, cada Supervisor Estigio en la Lista de Ejército aumenta el límite de duplicación de Equipos de Perforación Legionario por 1.

Tecnócrata Rakachit: La miniatura obtiene **Ingeniero (Artillería Alimaña y Equipos de Armas Experimentales)**.

Durante siglos, las alimañas han confiado en la religión para controlar y dirigir a las masas. Los sacerdotes alimaña no solo han amasado un poder político considerable, si no que también han conseguido monopolizar el entrenamiento mágico. Independientemente de los dioses a los que sigan, estas figuras a menudo prestan su sabiduría y hechicería en apoyo de las legiones para probar su dedicación a Avras y atraer a nuevos fieles.



Sacerdote del Enjambre

200 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		5	Cortar Esquinas, Insensible		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	2	3	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Sacerdote del Enjambre	1	2	3	0	4	Sabandija
Reglas de Miniaturas						
Cortar Esquinas: La miniatura selecciona un hechizo menos de lo normal.				Opciones		
Opciones Mágicas				pts-		
Debe elegir (una sola opción):				Objetos Mágicos hasta 100		
Mago Adepto libre				Panteón Caelysiano		
Mago Maestro 150				Culto de Errahman* 5		
Caminos de la Magia Si la miniatura tiene Culto de Errahman				*La miniatura además obtiene Zancada Veloz y Cuchillas de Viruela Sangrienta		
Ocultismo				Opciones de Liderazgo		
Taumaturgia				pts-		
Caminos de la Magia Si la miniatura tiene Panteón Caelysiano				General libre		
Brujería				Opciones de Montura (debe elegir una)		
Taumaturgia				pts-		
				Tropa Ligera libre		
				Plataforma Sagrada 240		

La política de las alimañas está controlada por una sombría y temida camarilla de asesinos conocidos como el Senado del Crepúsculo. Sus miembros buscan prevenir el alzamiento de un único rey o tirano mediante el juicioso uso de sus habilidades, aunque sus motivos son inescrutables y rara vez honestos. Cuando sus objetivos requieren que acudan a la batalla, constituyen un arma secreta mortífera, a menudo trabajando en equipo.



Asesino Hoja del Crepúsculo

120 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		6	Adjunto, Insensible, Oculto, Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	2	4	3	0	Distracción (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Asesino Hoja del Crepúsculo	3	5	4	3	8	Ataques Divinos, Heridas Múltiples (2, para Personajes), Odio (para Personajes), Armas Arrojadizas (2+), Armas Emparejadas, <i>Sabandija</i>

Monturas de Personaje

Los senadores a menudo contratan a guardias de élite que los porten en volandas a la batalla, asegurando que puedan ser vistos y recordados por el común de los soldados. Aquellos lo suficientemente valientes para aproximarse al combate en sí, son aclamados por su bravura, obteniendo el apoyo total de las tropas.



Litera Senatorial

Poco común Peana 40×40 mm
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		P			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	4	P+2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Veterano Pielde sangre (4)	1	4	4	1	5	Montura

A los oficiales de alto rango se les pueden asignar brutales guardaespaldas provenientes de entre la élite de la guardia pretoriana Avrasí. Generalmente reservados para custodiar las entradas a la Sala del Senado, o las cámaras del tesoro, estos valiosos, protectores semi-inteligentes son ferozmente leales a sus amos. En batalla, acompañan sus cargas, o les permiten que cabalguen a la refriega sobre sus espaldas.



Bruto Pretorial

Poco común Peana 40×40 mm
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		P			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	P	5	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Bruto Pretorial	4	3	5	2	4	Montura, Mutante

La tradición dictamina que los comandantes que alcanzan grades éxitos en campañas militares sean bienvenidos en Avras como triunfadores: con un desfile en su honor. Las plataformas móviles para estos eventos (a menudo decoradas con esculturas de la antigüedad) se usan igualmente en batalla. No solo glorifican al jinete, si no que su inercia y sus salvajes bestias de tiro las convierten en potentes carros de guerra.



Plataforma Triunfal

Poco común Peana 80×80 mm
Altura 5

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	3"	P	Adjunto, Exclusivo (Alimañas Brutas, Legionarios Alimaña, Pretorianos de Pieldesangre, Veteranos Pieldesangre), Plataforma de Guerra, Terror		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	1	5	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Bruto Pretorial (3)	4	3	5	2	4	Mutante, Sabandija
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo, Montura

Motivados por sus homólogos militares, muchos sacerdotes construyen sus propias plataformas formidables, atestadas de fanáticos seguidores, tanto en las calles de Avras como en el campo de batalla. Campanas consagradas a los antiguos dioses llaman a los creyentes al combate, mientras que el Culto de Plaga a menudo construye podios que promueven la conversión de las masas.



Plataforma Sagrada

Raro Peana 60×100 mm
Altura 5

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	3"	P	Adjunto, Canalizar (1), Plataforma de Guerra, Terror, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	7	1	5	2	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Acólito (8)	1	3	3	0	4	Arma a Dos Manos, <i>Sabandija</i>
Chasis			5	2		<i>Constructo, Montura</i>

Opciones pts-

Debe elegir (una sola opción):

Campana Susurrante (miniaturas con *Caelysian Pantheon* solo) libre

Púlpito Pestilente (miniaturas con *Cult of Errahman* solo) 35

'' Reglas Opcionales de Miniaturas

Campana Susurrante: La miniatura obtiene **Exclusivo (Veteranos Pielde sangre, Pretorianos de Pielde sangre, Legionarios Alimaña), Músico**, y el Chasis de la miniatura obtiene Impactos por Carga (D3+1 impactos) Aumenta el número de Puntos de Vida ignorados debido a **La Vida es Barata** por dos en Combates en los que al menos una unidad amiga con **La Vida es Barata** esté dentro de 12" de la Campana Susurrante. Recuerda que los Límites de la Unidad se congelan hasta después de realizar los Chequeos de Desmoralización.

Púlpito Pestilente: La miniatura obtiene **Enfermo** y **Exclusivo (Cultistas de Plaga, Discípulos de Plaga)**. La unidad de la miniatura obtiene **Ataques Envenenados**. La Agilidad del Chasis de la miniatura se **establece** en 4 y obtiene **Ataques Pulverizadores (D3+1 impactos)** y **Carga Devastadora (+10 Agi)**.

Básicas (Min. 25 %)

Las alimañas se han apropiado del antiguo término usado para referirse a los hostigadores armados con jabalinas. Estos destacamentos están sin embargo equipados con cuchillos y armas de alcance sencillas, usadas para acosar a los enemigos y desestabilizar su formación.



Honderos Alimaña

160 pts + 7 pts/modelo extra

20-30 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		5	Insensible, La Vida es Barata		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	2	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Hondero Alimaña	1	3	3	0	4	Armas Emparejadas, Coordinación de la Cohorte, Honda (4+), Armadura Ligera, Legionario, Sabandija
— Opciones de Grupo de Mando —					pts -	— Opciones de Grupo de Mando —
Músico					10	Portaestandarte
— Armas de Disparo —						

Honda: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Honda	4+	18"	1	4	0	Disparo Rápido, La Fu de los ataques a larga distancia se establece en 3

La espina dorsal de los ejércitos de las alimañas son meros soldados «legionarios», generalmente plebeyos reclutados, seducidos por la promesa de comida y pagas regulares. Recibiendo solo armas y entrenamiento básicos, son tan numerosos y fáciles de reclutar que pocos comandantes le dan mucha importancia al alto número de bajas.



Legionarios Alimaña

190 pts + 7 pts/modelo extra

25-60 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		5	La Vida es Barata		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	2	1	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Legionario Alimaña	1	3	3	0	4	Coordinación de la Cohorte, Armadura Ligera, Legionario, Sabandija
— Opciones —				pts-	— Opciones de Grupo de Mando —	
Lanza				libre	Músico	10
					Portaestandarte	10
					Encantamiento de Estandarte	sin límite

Mejor entrenadas, y equipadas con mejores armaduras, las ratas que muestran una aptitud para el combate forman sus propios destacamentos, que entrenan formaciones más avanzadas. A menudo poseen un pelaje más oscuro, signo de una salud robusta y un reputación a temer. Aquellas con pelo rojizo se consideran aún más adecuadas para la guerra, y a menudo son contratadas para proteger a políticos.



Veteranos Pieldeangre

220 pts + 11 pts/modelo extra

20-40 modelos

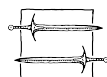
Común
max. 120

Peana 20×20 mm

Altura 1

miniaturas/ejército

Esta unidad puede ser escogida en una forma adicional (a menos que se mencione lo contrario, todas las partes de la entrada de la unidad se mantienen igual):



Pretorianos de Pieldeangre* [Especial]

240 pts + 11 pts/modelo extra

20-40 modelos La unidad gana Pretorianos de Pieldeangre

* max. 1 unidad/ejército

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		6	La Vida es Barata		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	2	2	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Veterano Pieldeangre	1	4	3	0	5	Coordinación de la Cohorte, Gladio , Maestro de Armas, Alabarda, Armadura de Metal, Legionario, Sabandija

— Opciones de Grupo de Mando —

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

— Reglas de Miniaturas —

Gladio: Atributo de Ataque.

La miniatura obtiene +1 Fu cuando usa un Arma de Mano.

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Pretorianos de Pieldeangre: La miniatura obtiene **Guardaespalda (General)**, Arma a dos Manos, y pierde la Alabarda.

La miniatura no cuenta para el límite máximo del ejército de 120 miniaturas de Veteranos Pieldeangre.

La esclavitud es más común entre las alimañas de lo que era en la Avras humana: incontables masas de ratas desposeídas disponibles para sumar a cualquier ejército, con la promesa de la libertad si sobreviven. Un océano de carne, sus vidas rápidamente intercambiadas por cualquier tipo de ventaja, careciendo totalmente de entrenamiento y disciplina, pero capaces de abrumar con su número o apoyar las labores manuales bajo tierra.



Esclavos Alimaña

170 pts + 3 pts/modelo extra

30-60 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		4	Carne de cañón , Exclusivo (<i>Culto de Errahman</i>), Indomable, Insignificante, La Vida es Barata		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	2	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Esclavo Alimaña	1	2	3	0	4	Sabandija

Reglas de Miniaturas

Carne de cañón: Ataques de disparo contra unidades enemigas en contacto con uno o más modelos con **Carne de cañón** obtienen +1 para impactar.

Opciones

Excavador de túneles

pts-

10

Opciones de Grupo de Mando

Músico

pts-

10

Recientemente, los seguidores de Errahman han realizado contribuciones decisivas a los ejércitos Avrasíes. Portan enfermedades que se expanden rápidamente y pueden ser realmente mortíferas para los enemigos que se aproximen lo suficiente como para combatir. Incluso sus armas están cubiertas de sangre infectada. Motivados por el deber sagrado, están ansiosos de combatir mientras sientan que tienen el favor de su dios.



Cultistas de Plaga

220 pts + 11 pts/modelo extra

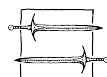
20-40 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Esta unidad puede ser escogida en una forma adicional (a menos que se mencione lo contrario, todas las partes de la entrada de la unidad se mantienen igual):



Discípulos de Plaga* [Especial]

180 pts + 11 pts/modelo extra

15-40 modelos

* La unidad sustituye sus **Cuchillas de Viruela Sangrienta** por **Mayal de la Peste**.

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		4	Celo, Golpe Moribundo, Indomable, La Vida es Barata, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	2	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Cultista de Plaga	1	2	3	0	4	Enfermo, Cuchillas de Viruela Sangrienta, <i>Culto de Errahman</i> , Sabandija

Opciones de Grupo de Mando

Músico

Portaestandarte

Encantamiento de Estandarte

pts-

10

10

sin límite

Reglas Opcionales de Miniaturas

Mayal de la Peste: Arma de Melé.

Alabarda. El portador obtiene **Afligir (-1 Def)** y **Carga Devastadora (Golpe Letal)**

Especial (Sin límite)

Si bien la especie Alimaña es inteligente, bípeda y casi de tamaño humano, aún comparte un parentesco con sus originadores evolutivos, las ratas comunes de cuatro patas que se encuentran en todo el mundo. Aunque comparativamente diminutos, estos roedores comunes resultan aterradores para la mayoría, y en horripilantes enjambres de dientes y colas, entrenados para obedecer las señales de Alimañas, pueden abrumar a cualquier oponente.



Enjambre de Ratas

150 pts + 20 pts/modelo extra

3-6 modelos

Poco común

Peana 40×40 mm

Altura 0

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"	4	Afligir (-1 Def, -1 Of), Escaramuzador, Indomable, Inestable, Insignificante, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	
	5	2	2	0	Distracción (1), Objetivo Difícil (1)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi
Enjambre de Ratas	6	2	2	1	2
Atributos de Ataques, Armas y Propiedades					
Bestia					

Mientras que la especie alimaña es inteligente y bípeda, también ha conseguido criar roedores ordinarios cuadrúpedos en mayores tamaños, entrenados para abalanzarse sobre las fuerzas enemigas en un frenesí descerebrado. Sin ningún atisbo de duda, las alimañas cubrirán a los más grandes de estos animales en brea, y los prenderán fuego mientras corren por el campo de batalla.



Ratas Gigantes

90 pts + 4 pts/modelo extra

10-19 modelos

Poco común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Esta unidad puede ser escogida en 2 forma adicionales (a menos que se mencione lo contrario, todas las partes de la entrada de la unidad se mantienen igual):



Ratas Gigantes [Básicas]

150 pts + 4 pts/modelo extra

20-30 modelos



Ratas de fuego

90 pts + 5 pts/modelo extra

10-20 modelos

La unidad gana **Ratas de fuego**

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	5	Indomable, Inestable, Insignificante, Solitario, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	
	1	2	2	0	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi
Rata Gigante	1	2	3	1	5
Atributos de Ataques, Armas y Propiedades					
Carga Devastadora (+1 At), Bestia, Mutante					

Reglas Opcionales de Miniaturas

Ratas de fuego: La miniatura obtiene **Ataques Flamígeros** y **Debilidad (Ataques Flamígeros)**, y su tamaño de peana cambia a 25×50 mm.

Inmediatamente antes de que la miniatura sea eliminada como baja a consecuencia de un Ataque de Melé enemigo, inflige 1 impacto con Fu 3, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Inmodificable** hacia la miniatura atacante.

La Casa Fetthis se especializa en la cría de toda clase de criaturas, pero sus creaciones más reconocidas son aquellas destinadas al combate o la protección. Sacrificando inteligencia por tamaño y fuerza, estos denominados brutos tienen el raciocinio justo para servir como matones o tropas de choque, blandiendo bates en cada pata.



Alimañas Brutas

240 pts + 60 pts/modelo extra

6-12 modelos

Poco común

Peana 40×40 mm

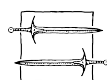
Altura 3



«Fuerza Bruta»

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		5	Indomable		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	5	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Alimaña Bruta	3	2	4	2	4	Luchar con Fila Adicional, Armas Emparejadas, <i>Mutante</i> , <i>Sabandija</i>

Las bestias más grandes son particularmente populares en los juegos de gladiadores. Aunque sus armas son copias de mosaicos que representan a antiguos luchadores de arena, rara vez se usan en las combinaciones clásicas, sino que se adoptan con el típico entusiasmo de los Vermin. Esto da lugar a una carnicería espectacular, ya sea en el Coliseo o en el campo de batalla.



Gladiadores Brutos

220 pts + 60 pts/modelo extra

3-6 modelos

Poco común

Peana 50×50 mm

Altura 3



«Fuerza Bruta»

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		6			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	5	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gladiador Bruto	3	3	5	2	4	Coordinación de la Cohorte, Maestro de Armas, Alabarda, Armas Emparejadas, Escudo, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Mutante</i> , <i>Sabandija</i>

— Opciones de Grupo de Mando — pts —

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

Los ingenieros alimaña han desarrollado grandes taladros industriales con los que ayudar a la cava de túneles y otras operaciones subterráneas. Muchos comandantes han modificado estos para aplicarlos en batalla: artilugios que no sirven solo como horripilantes armas, si no que también pueden abrir rápidamente nuevos túneles, permitiendo que las cohortes escapen o se reposicionen.



Equipo de Perforación Legionario

80 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 40×40 mm
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		5	Adjunto, Exclusivo (<i>Legionario</i>), La Vida es Barata, Perforar!, Plataforma de Guerra		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	2	3	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Equipo de Perforación Legionario			6	3	4	Ataques Pulverizadores (3 impactos),, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Constructo</i>

La riqueza de la Casas Sicarra deriva de los hurtos y el comercio ilegal, explotando los mercados negros por todo el mundo. Sus operativos aprenden a moverse sin ser advertidos, siendo expertos guías en complejos sistemas de túneles y sin temor a la violencia de los peores callejones. La Casa cede estos agentes a las legiones por un justo precio, para ser empleados en maniobras de guerrilla y asaltos a corta distancia.



Acechantes Pieldesombra

140 pts + 7 pts/modelo extra

10-15 modelos

Poco común

max. 30

Peana 20×20 mm

miniaturas/ejército

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		5	Emboscada (Característica del terreno con un Marcador del Túnel) amigo, Escaramuzador, Explorador, Insensible, La Vida es Barata, Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	2	0	Objetivo Difícil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Acechante Pieldesombra	1	3	3	1	5	Armas Emparejadas

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Armas Arrojadizas (4+)

Pistola (4+) (Raro)

pts-

libre

libre

Opciones de Grupo de Mando

Músico

pts-

10

Los más poderosos artilugios de rocanegra inventados, las infames máquinas movidas por la carga eléctrica contenida mágicamente en este mineral. A menudo esta carga se genera mediante alimañas corriendo en cintas circulares antes y durante la batalla, y puede ser descargada con una irresistible e impredecible fuerza contra los objetivos enemigos.



Artefacto Chispa Mortal

240 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		6	Insensible, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	2	5	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Ingeniero Rakachit (3)	1	2	3	0	4	<i>Sabandija</i>
Chasis			5	2	2	Ataque Pulverizador (D6+1, Fu D6+1, PA 3, Ataques Relámpago, Inmodificable), , Generador de Piedra Oscura , <i>Armadura de Metal, Constructo</i>

— Armas de Disparo —

Generador de Piedra Oscura: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Generador de Piedra Oscura	Auto+	12"	D3+1	D6+1	3	Ataques Relámpago, Entusiasmo Maníaco (Tirada para herir), Impactos Automáticos, Inmodificable, Marchar y Disparar

A los brutos de Fetthis más fuertes y adaptables al entrenamiento se les suele enseñar a portar y operar las exóticas armas a distancia suministradas por las otras Casas. Si bien estos letales artilleros son capaces de disparar estas máquinas con la máxima eficacia, sus instructores rara vez se molestan en mencionar el potencial de fallos...



Brutos del trueno

240 pts + 55 pts/modelo extra

3-6 modelos

Poco común

Peana 50×50 mm
Altura 3



«Fuerza Bruta»

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		6	Insensible		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	5	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Bruto del trueno	3	3	5	2	4	Coordinación de la Cohorte, <i>Armadura de Metal, Mutante, Sabandija</i>

— Opciones —

Debe elegir (una sola opción):

Jezail (4+) y Escudo	libre
Lanzador de Cartuchos (6+)	10/modelo
Lanzallamas (6+)	10/modelo
Cañón Giratorio (4+)	25/modelo

— Opciones de Grupo de Mando —

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

Muchas alimañas muestran un aprecio inquietante por los explosivos. De manera inevitable, esta tendencia se ha observado también en las legiones, en la forma de regimientos entrenados en el uso de bombas arrojadas, empleando una clase de fuego alquímico usando en minería. Estos artilugios estallan en las manos de sus propios usuarios solo a veces.



Granaderos Ingífer

130 pts + 10 pts/modelo extra

5-10 modelos

Poco común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		6	Escaramuzador, Insensible, La Vida es Barata, Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	2	2	Debilidad (Ataques Flamígeros), Objetivo Dificil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Granadero Ingífer	1	4	3	0	5	Granadas de Fuego Profundo (5+), Armadura de Metal, Sabandija

Armas de Disparo

Granadas de Fuego Profundo: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Granadas de Fuego Profundo	5+	8"	2	6	2	Ataques Flamígeros, Disparo Rápido, Granadas de Fuego Profundo, Preciso

Granadas de Fuego Profundo

Al disparar a una unidad enemiga trabada en combate (usando la regla de **Insensible**), los impactos se distribuyen en una unidad amiga elegida al azar trabada en combate con el objetivo original con una tirada de 5+ en lugar de 4+.

Las más inusuales y destructivas de las armas de las alimañas son las desarrolladas por los maníacos inventores de la Casa Rakachit y los trastornados científicos de la Casa Chamusk. Se crean docenas de prototipos, pero solo los más estables son desplegados en los ejércitos de alimañas. Incluso estos tienen una tendencia frecuente a notables fallos de funcionamiento, pero los arrasadores efectos de su aplicación son algo totalmente innegable.



Equipos de Armas Experimentales

120 pts + 34 pts/modelo extra

3-6 modelos

Poco común

Peana 25×50 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	4"	5	Insensible, Tropa Ligera, Unidad de Artillería		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	2	2	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Exp. Equipo de Armas	2	3	3	0	4	Armadura de Metal, Sabandija

Reglas de Miniaturas

Unidad de Artillería: Si una miniatura de esta unidad se ve afectado por un **Ingeniero**, todas las miniaturas Tropa de la unidad son afectadas por el **Ingeniero**.

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Jezail (4+) y Escudo	libre
Lanzador de Cartuchos (6+)	5/modelo
Lanzallamas (6+)	15/modelo
Cañón Giratorio (4+)	25/modelo

pts-

Máquinas de guerra experimentales de largo alcance que han probado ser altamente efectivas apoyando las legiones. Las más populares entre los comandantes de las alimañas son aquellas que lanzan globos de químicos ardiendo, o los más recientes cañones largos alimentados con rocanegra, que lanzan devastadores proyectiles por todo el campo de batalla.



Artillería Alimaña

180 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 75×75 mm

Altura 3

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	5"	6	Emplazamiento, Insensible, Solitario, Telescopio de Seguimiento		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	1	4	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación	3	3	3	0	4	Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar), <i>Sabandija</i>

Reglas de Miniaturas

Telescopio de Seguimiento: La miniatura obtiene +1 impactar contra objetivos con **Objetivo Difícil** que están a Larga Distancia.

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Ordenanza Skorchit (5+) (Raro)

libre

Rifle Mauss Rakachit (5+) (Poco común)

15

Armas de Disparo

Ordenanza Skorchit: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Ordenanza Skorchit	5+	48"	1	4	1	Artillería, Ataque de Área (3×3), Ataques Flamígeros

Rifle Mauss Rakachit: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Rifle Mauss Rakachit	5+	48"	1	5	2	Artillería, Ataque de Área (1×3), Ataques Relámpago, Impacto Directo (Fu 10, PA 4, Heridas Múltiples (D3+1))

Pan y Juegos (Max. 25 %)

Versiones espectacularmente aumentadas de los equipos de perforación, estos hitos de la ingeniería de la Casas Estigia simulan vehículos acorazados con una sección frontal rotatoria colmada de cuchillas, capaces de atravesar las profundidades de la tierra y los cuerpos enemigos por igual. Su metálico cuerpo puede alzarse desde el suelo y hundirse de nuevo con una simplicidad alarmante, haciendo de lidiar con ellas un desafío considerable.



Quebratierras Estigio

260 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"	3"	6	Cruzar, Emboscada (Característica del terreno con un Marcador del Túnel) amigo, Perforar!, Terror, Tozudo		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	1	5	5		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Quebratierras Estigio			6	4	2	Ataques Pulverizadores (3D3 impactos), Carga Devastadora (+10 Agi), Armadura de Metal, Constructo

De menor tamaño que los artefactos de chispa mortal, estos vehículos cubren grandes distancias sobre gigantes ruedas alimentadas con volátiles motores de rocanegra. Tras su movimiento, el chasis cargado puede electrocutar a aquellos que toca. Inspirado por las grandes carreras en los hipódromos de antaño, estos carros son igual de violentos durante su operación como durante el desensamblado.



Rodillos de Muerte

100 pts + 80 pts/modelo extra

1-3 modelos

Raro

Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7 + D6"	5"	6	Insensible, Insignificante, Motores Inestables , Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	2	4	3	Debilidad (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Piloto	1	3	3	0	4	Pistola (4+), Sabandija
Chasis			5	2	4	Impactos por Carga (D6 impactos), , Armadura Ligera, Constructo

Reglas de Miniaturas

Motores Inestables: Inmediatamente antes de que la miniatura sea eliminada como baja, inflige D6 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Inmodificable** en todas las unidades, que no sea la suya, dentro de 6" de la unidad de la miniatura.

La más popular de las atracciones en los circos sedientos de sangre de las alimañas son los monstruos traídos para combatir desventurados gladiadores o devorar convictos. Muchas de estas bestias son mutados productos de los horripilantes programas de cría de la Casas Fetthis. Otras son meras bestias de entre lo más extraño que se puede capturar en las profundidades. Cuando es necesario, estos enormes terrores pueden liberarse en batalla, con horripilantes resultados.



Bestia de la Arena

280 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común*

Peana 50×100 mm
Altura 5

* Raro Si el ejército incluye un Tirano Ruinoso.

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		6	Insensible, Solitario, Terror, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	2	Regeneración (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Bestia de la Arena	2D3+1	3	7	3	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), , <i>Bestia</i> , <i>Mutante</i>
Domador	3	4	4	1	5	Alabarda, <i>Sabandija</i>

— Opciones —

Bestia del Inframundo

pts—

20

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Bestia del Inframundo: La miniatura obtiene **Movimiento Aleatorio (3D6")**, y su Valor de Ataques se **establece** en 4D3.
pierde el «Domador», y su tamaño de peana cambia a 60×100 mm.

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Tirano Ruinoso	Car / Mov	7"	Dis	8	Disciplinado, Emperador, Insensible, Mago Aprendiz, Solitario, Superno, Terror, Tropa Ligera, Valiente						
Altura 5	PV	8	Def	6	Res	5	Arm	2	Aegis (5+)		
Tirano Ruinoso	At	4	Of	6	Fu	5	PA	3	Agi	8	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, <i>Panteón Caelysiano</i>
Senador Alimaña	Car / Mov	5"	Dis	8	Insensible, Presencia Inspiradora (6"), Quedarse Atrás						
Altura 1	PV	3	Def	3	Res	3	Arm	1			
Senador Alimaña	At	2	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4	Pistola (4+), <i>Armadura Ligera, Sabandija</i>
Legado Pieldesangre	Car / Mov	5"	Dis	8	Disciplinado, Insensible						
Altura 1	PV	3	Def	5	Res	4	Arm	2	Escudo		
Legado Pieldesangre	At	4	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	6	<i>Armadura de Metal, Sabandija</i>
Prefecto	Car / Mov	5"	Dis	7	Insensible, Tropa Ligera						
Altura 1	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	2	Escudo		
Prefecto	At	3	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	5	Pistola (3+), <i>Armadura de Metal, Sabandija</i>
Sacerdote del Enjam-bre	Car / Mov	5"	Dis	5	Cortar Esquinas, Insensible						
Altura 1	PV	3	Def	2	Res	3	Arm	0			
Sacerdote del Enjambre	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	4	<i>Sabandija</i>
Asesino Hoja del Cre-púsculo	Car / Mov	6"	Dis	6	Adjunto, Insensible, Oculto, Tropa Ligera						
Altura 1	PV	2	Def	4	Res	3	Arm	0	Distracción (1)		
Asesino Hoja del Cre-púsculo	At	3	Of	5	Fu	4	PA	3	Agi	8	Ataques Divinos, Heridas Múltiples (2, para Personajes), Odio (para Personajes), Armas Arrojadizas (2+), Armas Emparejadas, <i>Sabandija</i>

Monturas de Personaje

Litera Senatorial	Car / Mov	5"	Dis	P								
Altura 1	PV	4	Def	P	Res	4	Arm	P+2				
Veterano Pieldesangre (4)	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	5	Montura	
Bruto Pretorial	Car / Mov	6"	Dis	P								
Altura 3	PV	3	Def	P	Res	5	Arm	P+1				
Bruto Pretorial	At	4	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	4	Montura, Mutante	
Plataforma Triunfal	Car	0"	Mov	3"	Dis	P						Adjunto, Exclusivo (Alimañas Brutas, Legionarios Alimaña, Pretorianos de Pieldesangre, Veteranos Pieldesangre), Plataforma de Guerra, Terror
Altura 5	PV	8	Def	1	Res	5	Arm	4				
Bruto Pretorial (3)	At	4	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	4	Mutante, Sabandija	
Chasis					Fu	5	PA	2	Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo, Montura			
Plataforma Sagrada	Car	0"	Mov	3"	Dis	P						Adjunto, Canalizar (1), Plataforma de Guerra, Terror, Valiente
Altura 5	PV	7	Def	1	Res	5	Arm	2	Aegis (5+)			
Acólito (8)	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4	Arma a Dos Manos, Sabandija	
Chasis					Fu	5	PA	2	Constructo, Montura			

Básicas

Honderos Alimaña	Car / Mov	5"	Dis	5	Insensible, La Vida es Barata						
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	2	Arm	1			
Hondero Alimaña	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4	Armas Emparejadas, Coordinación de la Cohorte, Honda (4+), Armadura Ligera, Legionario, Sabandija
Legionarios Alimaña	Car / Mov	5"	Dis	5	La Vida es Barata						
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	2	Arm	1	Escudo		
Legionario Alimaña	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4	Coordinación de la Cohorte, Armadura Ligera, Legionario, Sabandija

Veteranos Pielde sangre	Car / Mov	5"	Dis	6	La Vida es Barata						
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	2	Arm	2	Escudo		
Veterano Pielde sangre	At	1	Of	4	Fu	3	PA	0	Agi	5	Coordinación de la Cohorte, Gladio, Maestro de Armas, Alabarda, Armadura de Metal, Legionario, Sabandija
Esclavos Alimaña	Car / Mov	5"	Dis	4	Carne de cañón, Exclusivo (<i>Culto de Errahman</i>), Indomable, Insignificante, La Vida es Barata						
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	2	Arm	0			
Esclavo Alimaña	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	4	Sabandija
Cultistas de Plaga	Car / Mov	5"	Dis	4	Celo, Golpe Moribundo, Indomable, La Vida es Barata, Zancada Veloz						
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	2	Arm	0			
Cultista de Plaga	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	4	Enfermo, Cuchillas de Viruela Sangrienta, <i>Culto de Errahman</i> , Sabandija

Especial

Enjambre de Ratas	Car / Mov	6"	Dis	4	Afligir (−1 Def, −1 Of), Escaramuzador, Indomable, Inestable, Insignificante, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz						
Altura 0	PV	5	Def	2	Res	2	Arm	0	Distracción (1), Objetivo Difícil (1)		
Enjambre de Ratas	At	6	Of	2	Fu	2	PA	1	Agi	2	Bestia
Ratas Gigantes	Car / Mov	7"	Dis	5	Indomable, Inestable, Insignificante, Solitario, Zancada Veloz						
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	2	Arm	0			
Rata Gigante	At	1	Of	2	Fu	3	PA	1	Agi	5	Carga Devastadora (+1 At), Bestia, Mutante
Alimañas Brutas	Car / Mov	6"	Dis	5	Indomable						
Altura 3	PV	3	Def	3	Res	5	Arm	0			
Alimaña Bruta	At	3	Of	2	Fu	4	PA	2	Agi	4	Luchar con Fila Adicional, Armas Emparejadas, Mutante, Sabandija
Gladiadores Brutos	Car / Mov	6"	Dis	6							
Altura 3	PV	3	Def	4	Res	5	Arm	2			
Gladiador Bruto	At	3	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	4	Coordinación de la Cohorte, Maestro de Armas, Alabarda, Armas Emparejadas, Escudo, Armadura de Metal, Mutante, Sabandija
Equipo de Perforación Legionario	Car / Mov	5"	Dis	5	Adjunto, Exclusivo (Legionario), La Vida es Barata, Perforar!, Plataforma de Guerra						
Altura 3	PV	4	Def	2	Res	3	Arm	3			
Equipo de Perforación Legionario					Fu	6	PA	3	Agi	4	Ataques Pulverizadores (3 impactos), , Armadura de Metal, Constructo
Acechantes Pielde-sombra	Car / Mov	5"	Dis	5	Emboscada (Característica del terreno con un Marcador del Túnel) amigo, Escaramuzador, Explorador, Insensible, La Vida es Barata, Tropa Ligera						
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	2	Arm	0	Objetivo Difícil (1)		
Acechante Pielde-sombra	At	1	Of	3	Fu	3	PA	1	Agi	5	Armas Emparejadas
Artefacto Chispa Mortal	Car / Mov	6"	Dis	6	Insensible, Tropa Ligera, Zancada Veloz						
Altura 4	PV	4	Def	2	Res	5	Arm	3			
Ingeniero Rakachit (3)	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	4	Sabandija
Chasis					Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataque Pulverizador (D6+1, Fu D6+1, PA 3, Ataques Relámpago, Inmodificable), , Generador de Piedra Oscura, Armadura de Metal, Constructo
Brutos del trueno	Car / Mov	6"	Dis	6	Insensible						
Altura 3	PV	3	Def	4	Res	5	Arm	2			
Bruto del trueno	At	3	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	4	Coordinación de la Cohorte, Armadura de Metal, Mutante, Sabandija
Granaderos Ingífer	Car / Mov	5"	Dis	6	Escaramuzador, Insensible, La Vida es Barata, Tropa Ligera						
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	2	Arm	2	Debilidad (Ataques Flamígeros), Objetivo Difícil (1)		
Granadero Ingífer	At	1	Of	4	Fu	3	PA	0	Agi	5	Granadas de Fuego Profundo (5+), Armadura de Metal, Sabandija
Equipos de Armas Experimentales	Car	5"	Mov	4"	Dis	5	Insensible, Tropa Ligera, Unidad de Artillería				
Altura 1	PV	3	Def	2	Res	2	Arm	2			
Exp. Equipo de Armas	At	2	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4	Armadura de Metal, Sabandija

Artillería Alimaña	Car	0"	Mov	5"	Dis	6	Emplazamiento, Insensible, Solitario, Telescopio de Seguimiento				
Altura 3	PV	5	Def	1	Res	4	Arm	0			
Dotación	At	3	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4	Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar), Sabandija
Quebratierras Estigio	Car	6"	Mov	3"	Dis	6	Cruzar, Emboscada (Característica del terreno con un Marcador del Túnel) amigo, Perforar!, Terror, Tozudo				
Altura 4	PV	5	Def	1	Res	5	Arm	5			
Quebratierras Estigio					Fu	6	PA	4	Agi	2	Ataques Pulverizadores (3D3 impactos), Carga Devastadora (+10 Agi), Armadura de Metal, Constructo
Rodillos de Muerte	Car	7 + D6"	Mov	5"	Dis	6	Insensible, Insignificante, Motores Inestables, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz				
Altura 4	PV	3	Def	2	Res	4	Arm	3	Debilidad (Ataques Flamígeros)		
Piloto	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4	Pistola (4+), Sabandija
Chasis					Fu	5	PA	2	Agi	4	Impactos por Carga (D6 impactos), , Armadura Ligera, Constructo
Bestia de la Arena	Car / Mov	6"	Dis	6	Insensible, Solitario, Terror, Valiente, Zancada Veloz						
Altura 5	PV	7	Def	3	Res	5	Arm	2	Regeneración (5+)		
Bestia de la Arena	At	2D3+1	Of	3	Fu	7	PA	3	Agi	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), , Bestia, Mutante
Domador	At	3	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	5	Alabarda, Sabandija

Armas de Disparo

Nombre	Alcance	Fu	PA	Disparos	Reglas
Jezail	36"	5	3	1	Aparatoso (1), Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar), Preciso
Cañón Giratorio	18"	4	2	D6	Disparo Rápido, Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar)
Lanzador de Cartuchos	18"	3	10	1	Artillería, Ataque de Área (3×3), Ataques Tóxicos, Disparo Rápido, Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar), Sólo 1 miniatura/unidad puede disparar: +X habilidad de disparo, donde «X» es el número de otras miniaturas.
Lanzallamas	18"	4	1	1	Artillería, Ataque de Área (3×5), Ataques Flamígeros, Disparo Rápido, Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar), Preciso, Sólo 1 miniatura/unidad puede disparar: +X habilidad de disparo, donde «X» es el número de otras miniaturas.
Balas de Ratonio (Pistola)	18"	4	3	3	Aguantar y Disparar, Ataques Mágicos, Preciso
Cohete Tormenta (Pistola)	24"	5	2	1	Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, D6 hits, Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar)
Honda	18"	3	0	1	+1 Fuerza a corta distancia, Disparo Rápido
Granadas de Fuego Profundo	8"	6	2	2	Ataques Flamígeros, Disparo Rápido, Preciso. La regla de Insensible impacta a una unidad amiga con un 5+ en lugar de 4+.
Generador de Piedra Oscura	12"	D6+1	3	D3+1	Ataques Relámpago, Entusiasmo Maníaco (Tirada para herir), Marchar y Disparar Impactos Automáticos
Rifle Mauss Rakachit	48"	5	2	1	Artillería, Ataque de Área (1×3), Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar), Impacto Directo (Fu 10, PA 4, Heridas Múltiples (D3+1))
Ordenanza Skorchit	48"	4	1	1	ArtilleríaAtaque de Área (3×3), Ataques Flamígeros, Entusiasmo Maníaco (Tirada para impactar)

Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Modelo que Dispara
Cohete Tormenta	3+	Personajes
Armas Arrojadizas	2+	Asesino Hoja del Crepúsculo
	4+	Acechante Pielde sombra
Pistola	3+	Legado Pielde sangre, Prefecto
	4+	Senador Alimaña, Acechante Pielde sombra, Rodillos de Muerte
Jezail	3+	Prefecto
	4+	Bruto del trueno, Exp. Equipo de Armas
Lanzador de Cartuchos	5+*	Prefecto
	6+*	Bruto del trueno, Exp. Equipo de Armas
Cañón Giratorio	3+	Prefecto
	5+	Bruto del trueno, Exp. Equipo de Armas
Lanzallamas	5+*	Prefecto
	6+*	Bruto del trueno, Exp. Equipo de Armas
Honda	4+	Hondero Alimaña
Rifle Mauss Rakachit	5+	Artillería Alimaña
Ordenanza Skorchit	5+	Artillería Alimaña
Granadas de Fuego Profundo	5+	Granadero Ingífer

* Sólo 1 miniatura/unidad puede disparar. +X habilidad de disparo, donde «X» es el número de otras miniaturas.