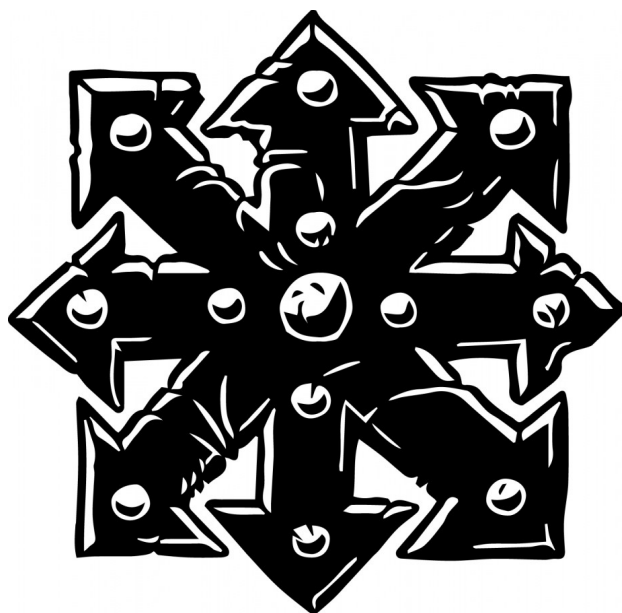


THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Guerreros de los Dioses Oscuros

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

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

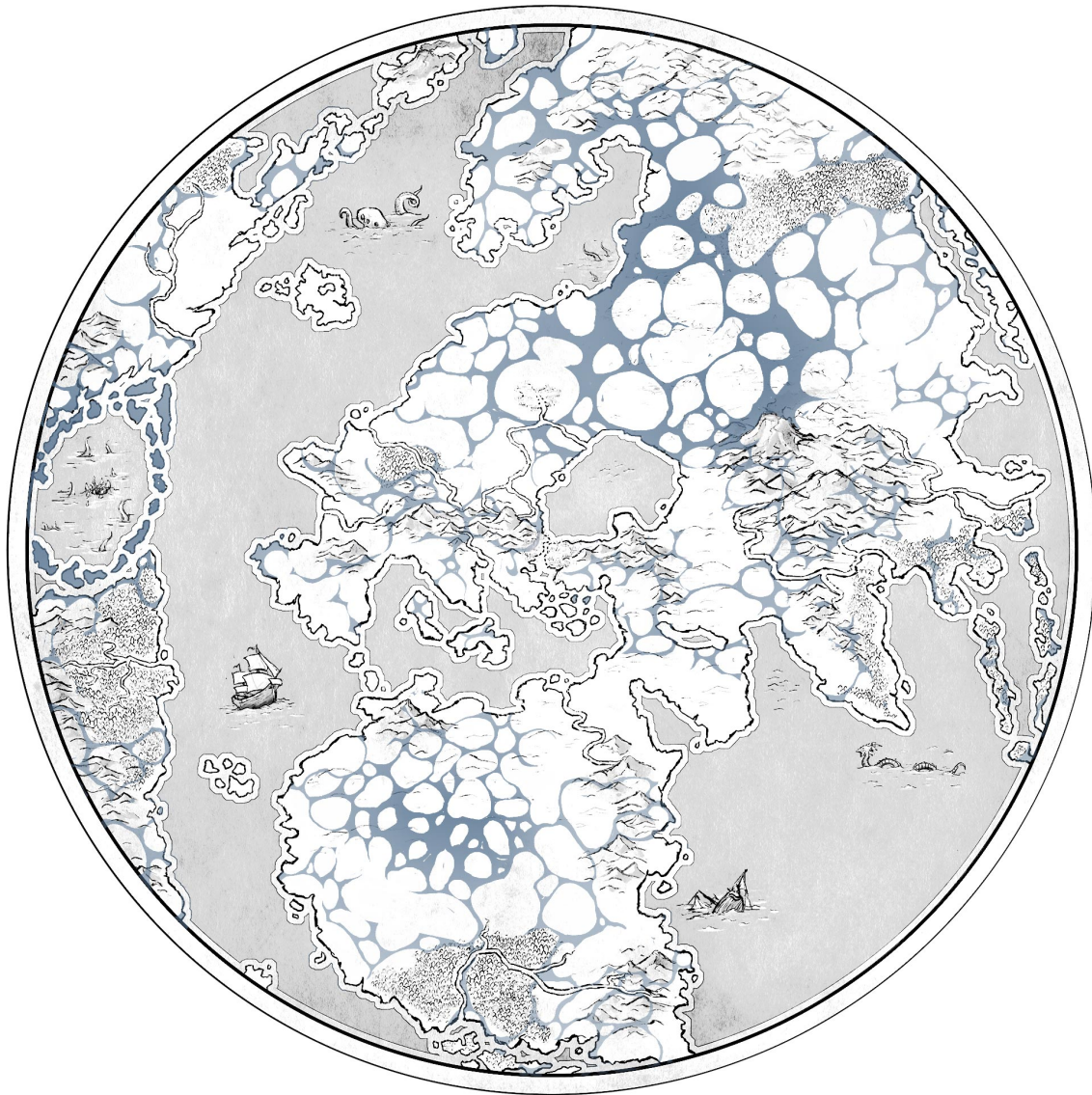
Introducción histórica	2	Organización del Ejército	8
Reglas de Miniaturas del Ejército	4	Personajes	9
Objetos Mágicos	6	Monturas de Personaje	15
Objetos Mágicos Compartidos	7	Básicas	20
Hechizo Hereditario	7	Especial	22
Hoja de Referencia Rápida	33		



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 \LaTeX .

Guerreros de los Dioses Oscuros

Los guerreros de los Dioses Oscuros son un ejército de brutales guerreros devotos a dioses que buscan el fin de la propia civilización. Marchando a la guerra cubiertos de descomunales armaduras, van acompañados de pueblos bárbaros que viven aislados de las otras naciones, y de grandes bestias provenientes de los territorios salvajes donde los guerreros suelen congregarse. Implacables, despiadados y expertos en el arte del derramamiento de sangre, una banda de guerreros en toda su gloria es una visión que inunda de pesar los corazones de hasta los mejor preparados oponentes.



Los seguidores de los Dioses Oscuros surgen de toda cultura, nación y especie, abandonando sus hogares civilizados para vagar en bandas de guerra, o formar grandes ejércitos a los márgenes de las sociedades comunes. Siempre en movimiento, su fuerza es a menudo mayor en cercanía de reinos contaminados con magia, especialmente en el Yermo y el Mar Fracturado, a donde viajan para comunicarse con los sirvientes de sus dioses en el Reino Inmortal.

Los Siete

Hay siete Dioses Oscuros, cada uno asociado con uno de los más reconocidos pecados. Así como cada dios tiene su propia naturaleza única, sus seguidores se encuentran de muchas variadas formas. El comportamiento y objetivos de cada guerrero reflejan la esencia de la deidad con la que juran su pacto:

- Savar, la Estrella Caída, Dios de la Soberbia. Adorado por aquellos que han caído desde posiciones de poder o se consideran por encima del resto.
- Kuulima, Dama de las Moscas, Diosa de la Envidia. La que aporta equilibrio, atrae a celosos y a idealistas frustrados por igual.
- Vanadra, la Adversaria, Diosa de la Ira. Patrona de aquellos que buscan venganza y el castigo a los traidores.
- Nukuja, la Durmiente, Diosa de la Pereza. La que ve el fin de todas las cosas, atrayendo a profetas del desastre y a los carentes de esperanza.
- Sugulag, el Acumulador, Dios de la Avaricia. Tomando por la fuerza todo aquello que desea, ladrones y avaros se unen a su causa.
- Cibareh, el Tentador, Dios de la Lujuria. Deleitándose con la subversión de los piadosos, atrae hacia sí a pervertidos y depravados.
- Akaan, el Devorador, Dios de la Gula. La Mandíbula que lo consume todo. Adorado por hedonistas, a pesar de su desagradable y enfermiza corpulencia.

El padre Caos, incognoscible y eterno, némesis de todo aquello que representa el orden y la civilización, amo incluso de los Dioses Oscuros. La entidad metafísica a la que responden los Siete. Acoge a todo aquellos rechazados por el resto.

Uniendo el Caos

Cada guerrero persigue su propio camino individual de adoración y dedicación a su deidad patrona. Sin naciones, tan solo buscan la gloria personal y avanzar en la traicionera ruta hacia la Ascensión. Y pese a ello, se agrupan en bandas de guerra con causas comunes, devociones y estilos de combate. Con su filosofía altamente individualista, es raro que tales bandas se unan para formar un ejército, pero un líder lo suficientemente poderoso, buscando ser exaltado por encima del resto, puede en momentos de necesidad reunir una verdadera hueste de guerreros, arrasando todo ante sí.

La Ruta a la Ascensión

Comienza con un pacto con el que el potencial guerrero, que puede provenir de cualquiera de las especies

inteligentes de mortales en la Novena Era, jura conscientemente su alma a uno de los Dioses Oscuros. De este modo, abandona cualquier esperanza de una vida tras la muerte, traicionando a los dioses de su pueblo en intercambio por poder inmediato, obteniendo una gran fuerza y destreza en batalla, y el título de guerrero. Mientras mantenga el favor de su Dios, esta fuerza puede incrementarse cuando demuestre su valía, con lo que el guerrero asciende un largo y difícil camino, ascendiendo al nivel de elegidos y luego señores entre estos según el criterio de su Dios.

Pero en caso de fracasar, el guerrero perderá sus bendiciones divinas y será denominado caído. Sin la protección de uno de los Siete, la magia a la que están expuestos muta sus formas terriblemente, hinchándose más allá de proporciones normales. Los afortunados de entre estas criaturas, pueden encontrar un nuevo patrón en el mismísimo Padre Caos. Puede ser más dura y brutal que ninguna otra, pero para estos exiliados sigue existiendo la esperanza de escalar una nueva senda, consiguiendo llegar a ser los denominados olvidados, o incluso señores de la destrucción.

La recompensa final al final de ambas rutas es no otra que la inmortalidad: tanto los señores elegidos como los de la destrucción compiten para Ascender hasta la posición de heraldos exaltados: poderosos supernos que habitan el Reino Inmortal. Pero aquellos que no consiguen igualar los estándares de su patrón son definitivamente irredimibles, con poca voluntad restante tras su fracaso, tan solo poder y carne inconscientes: un desdichado, o para aquellos que no superan el test final, un abandonado.

Criaturas del Yermo

Los Dioses Oscuros son temidos y odiados por todas las sociedades, y aparte de aquellos ocultos en el interior de las naciones, sus seguidores hacen de su hogar el margen de la civilización. Están particularmente atraídos a los lugares de alta contaminación mágica, donde moran los demonios, proporcionándoles sus legendarias armaduras. En tales regiones, los guerreros han encontrado gran cantidad de extrañas y poderosas criaturas con las que han forjado alianzas, o a las que han domado, desde corceles mutantes a imponentes monstruos. A menudo estas bestias los acompañan en batalla, produciendo terroríficos resultados.

Aliados no Jurados

Hay muchos que veneran a los Dioses Oscuros sin haber jurado el pacto del guerrero, o que consideran ventajoso unirse a los ejércitos que surgen, especialmente entre las tribus «bárbaras» maltratadas por las grandes naciones. A menudo estas gentes son duros guerreros de propio derecho, y bajo las condiciones adecuadas pueden estar deseosos de apoyar la causa de una banda de guerreros.

Reglas de Miniaturas del Ejército

Favores de los Dioses Oscuros

Cuando un guerrero se entrega a su patrón oscuro, es recompensado no solo con fuerza física, si no también con otras habilidades. En otros casos, los guerreros son capaces de desarrollar tales habilidades durante su servicio al dios. Tendiendo a juntarse con aquellos con una naturaleza similar, esperan que sus acciones y gratificaciones atraigan la mirada de la deidad elegida.

Un Personaje con un Favor no puede unirse a una unidad que contenga cualquier miniatura con un Favor diferente.



Favor de Akaan, Dios de la Avaricia

La parte de la miniatura con *Senda del Favorecido* obtiene Arma a Dos Manos, Alabarda, Armas Emparejadas, y **Maestro de Armas**.

Un Señor Elegido con este Favor puede tomar un segundo objeto de la Artefactos categoría o de la Pociones y Pergaminos categoría (pero no puede coger un segundo objeto de ambas categorías).



Favor de Kuulima, Diosa de la Envidia

Las tiradas de Distancia de Carga y Distancia de Persecución de las unidades que contienen este Favor son **Maximizado**.



Favor de Akaan, Dios de la Gula

La primera vez que una miniatura con este Favor esté en el bando ganador de un combate, sus partes de la miniatura con *Senda del Favorecido* obtiene +1 Fu. Duración: Permanente.



Favor de Vanadra, Diosa de la Ira

La parte de la miniatura obtiene **Primer Golpe (Odio)**.



Favor de Cibaresh, Dios de la Lujuria

La miniatura obtiene **Cruzar y Huida Simulada**.



Favor de Nukuja, Diosa de la Pereza

La miniatura obtiene **Aegis (6+)**.

Además, si la miniatura es Altura 1–4 obtiene **Aegis (+1, max. 4+, contra Tiradas de Salvación de Armadura no permitidas*)**.

*Sólo puede usarse para ataques contra los que la miniatura no puede tirar o fallaría automáticamente sus salvaciones de armadura.



Favor de Savar, Dios de la Soberbia

La miniatura obtiene **Disciplinado**.

Disciplina Los Chequeos realizados por las unidades que contienen este Favor son **Minimizado**.

Armadura de Forja Infernal

La miniatura del portador obtiene **Resistencia (Ataques Tóxicos)**.

Caminante del Velo

El lanzador obtiene +1 para lanzar Hechizos Aprendidos con tipo: Daño.

Escudo de Púas

Escudo.

Cuando una miniatura con Altura 1–3 usa un Arma de Mano y está **Usando un Escudo de Púas** simultáneamente, y el portador supera con éxito una tirada de Salvación de Armadura con un 4+ contra un Ataque Cuerpo a Cuerpo enemigo, de una miniatura Trabada en Combate en su Cara de Frontal, el portador inflige inmediatamente 1 impacto con su Fu y PA hacia la miniatura que causó la herida, antes de eliminar cualquier baja.

Fiebre de Batalla

Unidades que contienen una miniatura con **Fiebre de Batalla** debe repetir los Chequeos de Coraje fallidos.

Trofeos de Guerra

La miniatura puede elegir un único Encantamiento de Estandarte (*usando su límite de Objetos Especiales de la manera habitual*).

Además, una vez por Ronda de Combate, cuando una unidad enemiga Trabada en Combate con la unidad de la miniatura es Destruída en Combate o eliminada como baja en la Fase de Melé, el portador obtiene **Resuelto (+1)**.

Objetos Mágicos

Encantamientos de Arma

Portento Ardiente 110 pts
Encantamiento: Arma de Mano.
PA **establece** en 10. **Ataques Flamígeros y Heridas Múltiples (D3)**,

Símbolo de la Matanza 35 pts
Encantamiento: Arma de Mano y Armas Emparejadas.
+2 At, +2 Agi.

Encantamientos de Armadura

Tres Veces Forjado 60 pts
Solo Altura 1-3.
Arm **establece** en 6.

Espíritu del Gladiador 40 pts
Solo Altura 1-4.
+1 Arm, **Parada**.

Encantamientos de Estandarte

Estandarte del Fanático 60 pts
Poco común.
Las miniaturas en la unidad del portador obtienen **Apo-yo Extra (3)**.

Antorcha del Páramo 40 pts
La unidad del portador obtiene **Cruzar (Ruinas)** y **Primer Golpe (Ataques Flamígeros)**.
Además, duran la Elecciones Pre-partida, puedes elegir un único Bosque o Campo: la característica del Elemento de Terreno elegida pasa a ser Ruinas, sin cambiar el tamaño.

Icono del Infinito 40 pts
No puede ser escogido por unidades que cuentan para «Básicas».
El portador puede lanzar *Fuego Infernal* (Hechizo Hereditario) como un Hechizo Vinculado (6+).

Artefactos

Orbe del Portal al Velo 100 pts
Solo Altura 1-4.

Durante la Elecciones Pre-partida, marcar un punto en el Campo de Batalla dentro de 24" de tu Zona de Despliegue, y fuera de la Zona de Despliegue del adversario, con un Marcador de Entrada.

Un solo uso. Al comienzo de una Fase de Magia amiga, si la unidad del portador se movió en la Fase de Movimiento previa. (ie. Si no está **Aturdido**, no hizo **Emboscada**, no falló una Carga, si no está **Trabada en Combate**, etc.), puedes retirarla del Campo de Batalla y volver a colocarla inmediatamente en el Campo de Batalla con **Emboscada (Marcador de Portal amigo, que no fue colocado durante este Turno de Jugador)**.

Familiar Oscuro 60 pts
Los Hechizos Aprendidos lanzados por la parte de la miniatura obtienen +6" Range (Aura y +3" a la distancia de lanzamiento en su lugar).

Guanteletes Inmortales 50 pts
Cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades, elige uno de los siguientes Atributos de Ataque para sus Ataques de Melé: **Ataques Divinos, Ataques Flamígeros, o Ataques Mágicos**. Duración: Ronda de Combate.

Señor de los Condenados 35 pts
Señores de la Destrucción and Hechiceros sólo.
Antes de lanzar la distancia de **Movimiento Aleatorio** en la Fase de Movimiento, unidades amigas enteramente de **Irredimible** dentro de 18" del portador pueden elegir por aplicar o bien **Minimizado** o **Maximizado** a su tirada.

Pociones y Pergaminos

Piedra del Azar 40 pts
La miniatura del portador obtiene **hardtarget2**.

Objetos Mágicos Compartidos

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

Encantamientos de Arma

Corazón del Héroe	50 pts
Rompeescudos	35 pts
Destreza Sobrenatural	30 pts

Encantamientos de Armadura

Engaña Muerte	100 pts
---------------	---------

Encantamientos de Escudo

Forjado del Crepúsculo	75 pts
Sello de Protección	30 pts

Encantamientos de Estandarte

Estandarte de Velocidad	40 pts
-------------------------	--------

Artefactos

Bastón de Batalla	30 pts
-------------------	--------

Máscara de Violencia Inconsciente	30 pts
-----------------------------------	--------

Pociones y Pergaminos

Pergamino de Hechizo (La Llamada del Sepulcro)	30 pts
--	--------

Hechizo Hereditario

El Abismo, también denominado Infierno, está repleto de toda clase de horrores, abarcando todos los posibles miedos imaginables por los seres mortales. Todo hechicero oscuro aprende a extraer el poder de tal sitio, y arrojarlo sobre sus enemigos con devastadores efectos, incluso en lo más grueso del combate.



Hechizo Hereditario

Fuego Infernal

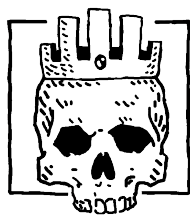
<i>VL</i>	<i>Tipo</i>	<i>Duración</i>
10+	Alcance 18" Daño* Maldición	Instantáneo

Efecto

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fuerza 6, Penetración de Armadura 0, y **Ataques Mágicos**.

*Este hechizo puede tener como objetivo unidades Trabadas en Combate y en contacto con la Cara Frontal del Lanzador.

Organización del Ejército



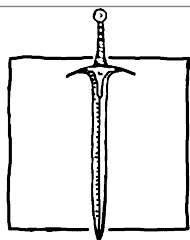
Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



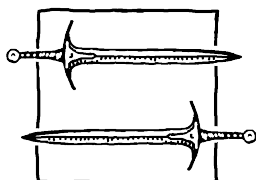
Básicas

Min. 20 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



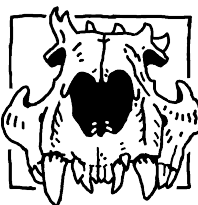
Especial

Sin límite

Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.



Bestias Legendarias

1 por 700 Puntos de Ejército (redondeando fracciones hacia arriba)

Las siguientes miniaturas contribuyen a este límite:

- Behemoth del Páramo, Dragón del Páramo, Gigante Saqueador, Quimera (montura y unidad), en una proporción de 1:1.
- El Abandonado, Feldrak Anciano, Feldrak Primigenio, en una proporción de 1:2.
- Herald Exaltado, en una proporción de 1:3.

*Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista del Ejército se limita a Bestias Legendarias (6).
Nótese que un Feldrak Primigenio con General aumenta el límite en 1.*

Personajes (Max. 40 %)

El pináculo de la senda del guerrero, los que en su momento fueron mortales han Ascendido para pasar a ser avatares supernos e inmortales: la manifestación de la voluntad del Padre Caos en este plano. Adoptando cualquier forma que se adecue a su tarea, regresan del Reino Inmortal colmados de poder abisal y un ansia por luchar en nombre de su eterno amo.



Heraldo Exaltado

700 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 800 pts
Común

Peana 50×50 mm
Altura 4

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	7"	9	Mago Adepto, Manifestación , Solitario, Superno, Tropa Ligera, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	8	5	3	Aegis (4+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Heraldo Exaltado	6	9	5	2	8	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, Demonio

Opciones de Liderazgo

General

pts-

libre

Reglas de Miniaturas

Manifestación: Durante la Elecciones Pre-partida, cada Heraldo Exaltado debe elegir dos Manifestaciones de la lista a continuación, y aplicar los efectos durante toda la partida.

La miniatura debe elegir 2 Hechizos de entre los indicados para las Manifestaciones elegidas, *Ira de Dios* (Taurmaturgia), y *Fuego Infernal* (Hechizo Hereditario) (esto reemplaza las reglas normales de Selección de Hechizos debidas a ser un Hechicero Adepto).

Reglas Opcionales de Miniaturas

	El Heraldo Exaltado obtiene	El Heraldo Exaltado tiene acceso a
Avatar Impío	+1 Fu, +1 PA, y Ataques Divinos .	<i>Maldición de la Sangre</i> (Ocultismo)
Emisario del Caos	Ataques de Pisotón (D6 impactos) y Fiebre de Batalla .	<i>Pentagrama del Dolor</i> (Ocultismo)
Espíritu Eterno	Objetivo Difícil (1) .	<i>Mano de Gloria</i> (Ocultismo)
Hechicero Inmortal	Caminante del Velo .	<i>Majestad del Umbral</i> (Ocultismo) y <i>La Llamada del Sepulcro</i> (Ocultismo)
Marca del Dragón	Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Volar, y Zancada Veloz .	<i>La Oscuridad Devoradora</i> (Ocultismo)

Acercándose a la cúspide de la senda del favorecido, estos poderosos campeones son los discípulos de su dios, y la encarnación del pecado y la muerte. Combinando una destreza con las armas antinatural con los muchos regalos de su benefactor, son notorios símbolos de destrucción, en busca de una oportunidad de afrontar la prueba final y recibir su ansiada recompensa: la inmortalidad.



Señor Elegido

280 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 700* pts
Común

Peana 25×25 mm
Altura 1

*Max coste de la unidad es cambiado a:

800 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida

900 pts/unidad cuando una opción marcada ‡ es escogida

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	5"	9	Exclusivo (<i>Senda del Favorecido, Humano</i>), Fiebre de Batalla, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
	3	7	5	3	Armadura de Forja Infernal, Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Señor Elegido	5	8	5	2	7	Armadura de Metal, Senda del Favorecido

Opciones	pts-	Opciones de Liderazgo	pts-
Trofeos de Guerra	10	General	libre
Objetos Mágicos	hasta 150	— Opciones de Montura (debe elegir una) — pts-	
Si es el General	hasta 200	Tropa Ligera	libre
Uno solo Regalos de los Dioses Oscuros.	sin límite	Disco de Cuchillas	50
Escudo de Púas	10	Kárkadan	90
Debe elegir un único Favor:		Estrado de Guerra	100
Avaricia	20	Carro Oscuro†	130
Envidia	20	Corcel Negro	130
Gula	libre	Quimera†	160
Ira	20	Dragón del Páramo (General solo)‡	360
Lujuria	libre		
Pereza	20		
Soberbia	20		
Una sola opción:			
Armas Emparejadas	10		
Lanza de Caballería [^]	10		
Alabarda	20		
Arma a Dos Manos	20		
[^] No puede llevarse si está en un Estrado de Guerra.			

Reglas Opcionales de Miniaturas

Regalos de los Dioses Oscuros. Los Regalos de los Dioses Oscuros siguen las reglas generales de Objetos Mágicos incluyendo ser Legendario.

Ídolo del Rencor	70 pts	Aura de Entropía	50 pts
Un solo uso. Puede ser activado cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades: el portador obtiene +1 At, +1 Fu, y +1 PA, con Duración: Ronda de Combate.		Solo Altura 1-4.	
Alas Demoníacas	65 pts	Se ignoran los Encantamientos de Arma y los Encantamientos de Armadura del portador, de las miniaturas de la unidad del portador y por las miniaturas de las unidades que están en contacto con el portado.	
Solo Miniaturas sin Montura.		Prelado Oscuro	50 pts
+3 Car, +3 Mov, Volar y Zancada Veloz.		El portador puede lanzar <i>Maldición de la Sangre</i> (Ocultismo) y <i>Pentagrama del Dolor</i> (Ocultismo) como un Hechizo Vinculado (5+).	
Suerte de los Dioses Oscuros	60 pts		
Solo Altura 1-4.			
La miniatura del portador obtiene Aegis (+1, max. 4+).			

La senda del exiliado es la ruta más difícil de recorrer. Acercándose a la cima de esta traicionera escalada, estos legendarios postulados de voluntad de acero buscan conquistar su destino y encontrar la salvación, o caer para siempre en el intento. Los poderes de los dioses corren desenfrenados por sus aumentados cuerpos, resultando en formas terroríficas, y un dominio salvaje de las herramientas de la guerra.



Señor de la Destrucción

340 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 700* pts
Común

Peana 40×40 mm
Altura 3

*Max coste de la unidad es cambiado a: 800 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	9	Exclusivo (<i>Senda del Exiliado</i> , <i>Humano</i>), Fiebre de Batalla, Golpe Moribundo, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Reglas de Miniaturas	
	4	6	5	4	Armadura de Forja Infernal, Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Señor de la Destrucción	5	7	5	2	5	Mano y Media, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Senda del Exiliado</i>

Opciones			pts-	Opciones de Liderazgo			pts-
Trofeos de Guerra			10	General			libre
Objetos Mágicos			hasta 150	Opciones de Montura (<i>debe elegir una</i>)			pts-
Si es el General			hasta 200	Tropa Ligera			libre
Escudo de Púas			40	Behemoth del Páramo†			180
Una sola opción:							
Armas Emparejadas			10				
Alabarda			20				
Arma a Dos Manos			40				

Bien magos buscando una senda ilícita al poder, o aquellos criados desde la infancia entre demonios, los hechiceros actúan como profetas de los Dioses Oscuros. Viajando por el mundo, apoyando a acólitos en las tierras civilizadas, y buscando nuevos devotos que juren sus alamas a los Siete, son portadores de poderosa mágica solo accesible para aquellos ligados al Abismo.



Hechicero

290 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 700* pts
Común

Peana 25×25 mm
Altura 1

*Max coste de la unidad es cambiado a:

800 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida

900 pts/unidad cuando una opción marcada ‡ es escogida

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"	8		Caminante del Velo, Fiebre de Batalla		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	4	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Hechicero	2	4	3	0	3	Armadura de Metal, Humano

Opciones Mágicas

Debe elegir (una sola opción):

Mago Adepto

Mago Maestro

libre

150



Alquimia



Evocación



Ocultismo

Opciones

Objetos Mágicos

Si es el General

Armas Emparejadas

hasta 150

hasta 200

5

Opciones de Liderazgo

General

libre

Opciones de Montura (debe elegir una)

Tropa Ligera

libre

Estrado de Guerra

45

Corcel Negro

50

Disco de Cuchillas†

50

Carro Oscuro†

70

Capilla de Batalla†

190

Behemoth del Páramo†

300

Dragón del Páramo (General solo)‡

320

Primeros de entre las tribus que a menudo se alían con los guerreros, la posición de jefes no es una que se obtenga con sencillez. Tan solo al demostrar la habilidad para inspirar y guiar a su gente a realizar grandes gestas pueden estos líderes obtener el respeto de su tribu.



Jefe Bárbaro

60 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 25×25 mm
Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"	8	Fiebre de Batalla			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	5	4	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jefe Bárbaro	3	5	4	1	5	Hechos, no Palabras, Armadura Ligera, Humano

Reglas de Miniaturas

Hechos, no Palabras: Atributo de Ataque.
La parte de la miniatura obtiene **Furia y Odio** mientras esté unida a uno o más miniaturas de Tropa con **Humano**.

Opciones de Liderazgo

Debe elegir (una sola opción):

Capitán y Adjunto	libre
General	30
Solitario	30

Opciones

Trofeos de Guerra	10
Objetos Mágicos	hasta 100
Si es el General	hasta 150
Escudo	5
Armas Arrojadizas (4+)	5
Una sola opción:	
Lanza	5
Lanza Ligera [†]	5
Arma a Dos Manos	10
Armas Emparejadas	10

[†]No puede llevarse si está en un Estrado de Guerra.

Opciones de Montura (debe elegir una)

Tropa Ligera	libre
Estrado de Guerra	50
Corcel Negro	60
Cazasombras	70
Carro Oscuro*	100
Quimera*	220
Behemoth del Páramo*	300

*No puede ser escogido por Capitán

Los antiguos antepasados primigenios de los feldraks, estas descomunales criaturas conservan gran parte de su legado dracónico. Rivalizando con los más poderosos de sus odiados adversarios, los más grandes y ancianos aún pueden concentrar los últimos vestigios de fuego en su interior, escupiendo destrucción, y a menudo liderando bandas dedicadas a su misma causa.



Feldrak Primigenio

560 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 800 pts
Raro

Peana 75×100 mm
Altura 5

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	8"	9	Fiebre de Batalla, Leyenda Primitiva , Solitario, Terror, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	6	6	4	Resistencia (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Feldrak Primigenio	6	6	7	4	3	Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques de Pisotón (D6 impactos), Brasas Moribundas , Odio (hacia Volar), <i>Bestia</i> , <i>Centauroide</i> , <i>Feldrak</i>

Reglas de Miniaturas

Brasas Moribundas: Atributo de Ataque.

Después de usar el **Ataque de Aliento**, la miniatura pierde un Punto de Vida (*sin salvaciones de ningún tipo*).

Leyenda Primitiva: Mientras la miniatura esté en el campo de batalla, las unidades amigas no pueden usar **Volar** para Maniobras de Movimiento o Movimientos de Carga.

Además, si la miniatura es el General, la suma máxima de «Bestias Legendarias» en el ejército se incrementa en 1.

Opciones

Opciones	pts
Un Encantamiento de Arma, pagando el doble de su Coste en Puntos	sin límite
Una sola opción:	
Arma a Dos Manos	10
Alabarda	35
Armas Emparejadas	70

Opciones de Liderazgo

Opciones de Liderazgo	pts
General	libre

Monturas de Personaje

Negro su propósito (y a menudo también su pelaje), estas bestias son normalmente poderosos caballos criados por las tribus nómadas leales a los Dioses Oscuros, pero en ocasiones otras criaturas pueden ser usadas como monturas igualmente eficaces.



Corcel Negro

Normal

Peana 25×50 mm
Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		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
Corcel Negro	1	3	3	0	3	Montura

Una de las especies mutantes que han emergido próxima a áreas con alta concentración de magia, los cazasombras son generalmente elegantes y alargados, menos robustos, pero mucho más rápidos que la mayoría de los caballos. Esta útil adaptación para los peligros salvajes puede ser igualmente un valioso recurso en batalla.



Cazasombras

Común

Peana 25×50 mm
Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	10"		P	Cruzar, Tropa Ligera, Vanguardia (3"), Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Cazasombras	1	3	3	0	3	Montura

Construidos por cónclaves de hechiceros y demonios, estas imponentes plataformas están dotadas con la habilidad de ignorar la mismísima gravedad. Bien hechas de carne o de mineral, son medios de transporte ideales en batalla, permitiendo a los más poderosos en la banda de guerra atacar o evadir con mayor efectividad. Por si esto no fuera suficiente, sus cuchillas los hacen de lo más mortífero para todo aquel que se atreva a acercarse.



Disco de Cuchillas

Poco común

Peana 50×50 mm
Altura 2

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"	9"	P	Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P	Objetivo Difícil (1), Resistencia Mágica (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Disco de Cuchillas			4	0	3	Ataques de Barrido (2D3+1 impactos), Ataques Pulverizadores (2D3+1 impactos), , Montura

Pese a que los guerreros raramente celebran la gloria de otros, la mayoría reconoce que aquellos favorecidos por los dioses son dignos de respeto. Ser portado a hombros por un séquito voluntario en un trono de espantosos trofeos es un símbolo de verdadera grandeza para un señor de los Siete, y una razón para acabar con más enemigos y seguir aumentando su leyenda.



Estrado de Guerra

Raro Peana 50×50 mm
Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	P	P				
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P+1	P	P	P+2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Estrado de Guerra	4	5	4	1	4	Humano, Montura

Construidos en gran variedad de estilos, reflejando tanto las culturas locales como las sobrenaturales propensiones de artesanos demoníacos, estos vehículos acorazados sirven como homenaje a la deidad patrona de aquellos que portan. Adornados con cuchillas, espinas, huesos y glifos espeluznantes, todos ellos prácticos y decorativos al mismo tiempo, sus feroces cargas pueden infundir congoja en todo enemigo.



Carro Oscuro

Poco común Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	4"	P	Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	5	P+2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Corcel Negro (2)	1	3	3	0	3	Montura
Chasis			5	2	Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo	



Capilla de Batalla

Raro

Peana 50×100 mm

Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		P	Faro de los Dioses Oscuros, Solitario, Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	P	5	P+1	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Desdichado (2)			4	0	1	Ataques Pulverizadores (D6+1 impactos), , Irredimible, Montura

— Opciones de Grupo de Mando —

Portaestandarte

pts-

15

— Reglas de Miniaturas —

Faro de los Dioses Oscuros: el Mago conoce un hechizo adicional, elegido entre:

- *Cobre Fundido* (Alquimia)
- *Susurros del Velo* (Evocación)
- *Danza Macabra* (Evocación)
- *Ira de Dios** (Taumaturgia)

*sólo si **Mago Maestro**

Similares a rinocerontes, tanto en fuerza como en estatura, estas poderosas bestias viven salvajes en muchas partes del mundo. A diferencia de otras monturas de los guerreros, no suelen ser atraídas por los altos niveles de magia, pero muestran una mayor afinidad por los jinetes jurados a los Dioses Oscuros que a ningún otro. Los pueblos civilizados casi nunca han conseguido domar a una de estas salvajes criaturas.



Kárkadan

Común

Peana 50×75 mm

Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		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
Kárkadan	2	3	5	2	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , Montura



Quimera

Poco común* Peana 50×100 mm
Altura 4

* Por cada Quimera unidad en el ejército, el número máximo se reduce en 1.

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	10"	P	Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	P	5	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Quimera	5	4	5	2	4	Ataques de Pisotón (D3 impactos), , Bestia, Montura

Opciones	pts-	Reglas Opcionales de Miniaturas
Alas	30	Alas: La movilidad de la miniatura Movilidad se establece en 8", y obtiene Volar .

El Yermo fue en su día una estepa abierta: los límites del Mar Fracturado, la extensa pradera, el Corazón del Desierto que descansa al alcance de la gran sabana. Estos y otros lugares, hoy en día colmados de intensidad mágica significativa, han llevado a la drástica transformación de las ya gigantescas bestias que las habitaban. A día de hoy son horribles titanes mutantes siempre listos para desatar su devastación.



Behemoth del Páramo

Raro Peana 100×150 mm
Altura 5

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	7"	P	Solitario, Terror, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	3	6	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Behemoth del Páramo	6	3	6	3	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), , Bestia, Montura

Opciones	pts-	Reglas Opcionales de Miniaturas
Extremidades Adicionales	10	Extremidades Adicionales: La movilidad de la miniatura Movilidad se establece en 10", y su Armadura se establece en 3.

Está en la naturaleza de los dragones manipular la magia, pero aquellos expuesto a niveles naturalmente altos de la sustancia, así como a los muchos peligros del Yermo, han cambiado. Cada vez pasan menos y menos tiempo en los cielos, prefiriendo merodear a gran velocidad por el suelo, aunque aún conservan su enorme poder y vivas llamas. Algunos han elegido a grandes guerreros como dignos jinetes.



Dragón del Páramo

Peana 50×100 mm

Extraordinario

Altura 5

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

— Reglas de Miniaturas —

Unión de Mentes: En cualquier momento de la Fase de Movimiento, la miniatura puede elegir perder **Volar** y obtiene +2 Movilidad. Duración: Una Fase.

Básicas (Min. 20 %)

Siguiendo la senda del favorecido, los guerreros se cubren con armaduras forjadas por demonios, consolidando el pacto que han jurado a los Dioses Oscuros. Recompensando la pérdida de sus almas, el poder divino que obtienen los convierte en unos de los combatientes más poderosos del mundo, capaces de resistir cualquier adversidad que demuestre que son dignos de ascender.



Guerreros

200 pts + 20 pts/modelo extra

10-25 modelos

Normal

Peana 25×25 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		8	Fiebre de Batalla, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	4	3	Armadura de Forja Infernal, Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guerrero	2	5	4	1	4	Armadura de Metal, Senda del Favorecido

Opciones

Cada unidad puede elegir un único Favor: pts-

Avaricia	8/modelo	Lujuria	2/modelo
Envidia	2/modelo	Pereza	6/modelo
Gula	2/modelo	Soberbia	2/modelo
Ira	6/modelo		

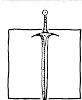
Una sola opción:

Armas Emparejadas	libre
Escudo de Púas	2/modelo
Alabarda	4/modelo
Arma a Dos Manos	4/modelo

Opciones de Grupo de Mando

Músico	10 pts-
Portaestandarte	10 pts-
Encantamiento de Estandarte	sin límite

Aquellos considerados indignos por los Siete son rápidamente descartados. Pero dados los regalos que ya han recibido, siguen teniendo un uso. El Padre Caos ofrece a estos guerreros caídos una última oportunidad de probar su valía en una nueva senda. Una vez no hay patrón que contenga el poder en ellos, su carne se abulta y funde con su armadura, que ya nunca podrán quitarse.



Caídos

150 pts + 15 pts/modelo extra

5-15 modelos

Raro*

Peana 25×25 mm

Altura 1

*Normal Si un Señor de la Destrucción es el General

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		8	Fiebre de Batalla, Golpe Moribundo, Tropa Ligera, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	4	3	Armadura de Forja Infernal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caído	2	4	4	1	4	Armas Emparejadas, Armadura de Metal, Senda del Exiliado

El mundo está lleno de pueblos y culturas que viven más allá de los límites de las autodenominadas tierras civilizadas, rechazando estos valores en favor de la libertad y la fuerza. Muchas de estas resistentes tribus probadas en batalla incluso deciden seguir a los Dioses Oscuros, o encuentran aliados naturales en las bandas de guerreros.



Bárbaros

150 pts + 10 pts/modelo extra

15-40 modelos

Normal

Peana 25×25 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas				
	4"	8	Fiebre de Batalla				
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	1	4	3	1			
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Bárbaro	1	4	4	1	3	Armadura Ligera, Humano	
Opciones			pts-			Opciones de Grupo de Mando	pts-
Escudo			1/modelo	Músico	10		
Armas Arrojadizas (5+)*			1/modelo	Portaestandarte	10		
Una sola opción:				Encantamiento de Estandarte	sin límite		
Armas Emparejadas			libre				
Arma a Dos Manos			3/modelo				
Lanza y Escudo			3/modelo				

*max. 30 miniaturas/ejército

Criando y montando los poderosos corceles preferidos por los guerreros, las élites de las tribus pueden asolar los campos de batalla y realizar despiadados saqueos. Muchos enemigos, considerándolos oponentes menores, han sido aplastados bajo sus metálicos cascos.



Jinetes Bárbaros

170 pts + 15 pts/modelo extra

5-15 modelos

Común

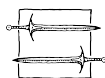
Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas				
	8"	8	Fiebre de Batalla, Zancada Veloz				
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	1	4	3	3	Escudo		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Jinete Bárbaro	1	4	4	1	3	Armadura Ligera, Humano	
Corcel Negro	1	3	3	0	3	Montura	
Opciones			pts-			Opciones de Grupo de Mando	pts-
Una sola opción:				Músico	10		
Arma a Dos Manos			libre	Portaestandarte	10		
Armas Emparejadas			libre	Encantamiento de Estandarte	sin límite		
Lanza Ligera			libre				

Especial (Sin límite)

Un fiel can puede parecer fuera de lugar entre los inflexibles guerreros, pero pese a ello, muchas bandas de guerra son devotas de cuidar manadas de entrenados sabuesos sedientos de sangre. Los amos estrictos contienen a sus perros, pero basta una orden para soltarlos con feroz efecto.



Mastines de Guerra

100 pts + 10 pts/modelo extra

5-7 modelos

Común

Peana 25×50 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):



Mastines de Guerra [Básicas]

130 pts + 10 pts/modelo extra

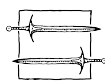
8-15 modelos

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	8"	5	Indomable, Insignificante, Solitario, Soltad a los Mastines , Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	3	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Mastín de Guerra	2	3	3	1	3	Bestia

— Reglas de Miniaturas —

Soltad a los Mastines: Un solo uso. Duración: Final del Turno. Puede activarse al inicio de cualquier Turno de Jugador amigo: la unidad obtiene +2 Mov y **Carga Devastadora (+1 At, +1 Fu)**.

Pese a que muchos guerreros eligen permanecer a pie, sin confiar en otra criatura que los porte a la batalla, algunos optan por el ritmo de un corcel negro que los transporte lo más rápido posible al corazón de las líneas enemigas, a la vanguardia de una hueste acorazada.



Caballeros Guerreros

250 pts + 50 pts/modelo extra

5-10 modelos

Común

Peana 25x50 mm
Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	8"	8	Fiebre de Batalla, Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Reglas de Miniaturas	
	1	5	4	5	Armadura de Forja Infernal, Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete Guerrero	2	5	4	1	4	Armadura de Metal, Senda del Favorecido
Corcel Negro	1	3	3	0	3	Montura

Opciones

Cada unidad puede elegir un único Favor: pts-

Avaricia	7/modelo	Lujuria	7/modelo
Envidia	3/modelo	Pereza	3/modelo
Gula	3/modelo	Soberbia	3/modelo
Ira	7/modelo		

Una sola opción:

Escudo de Púas	2/modelo
Arma a Dos Manos	3/modelo
Lanza de Caballería	5/modelo

Opciones de Grupo de Mando

Músico	10 pts-
Portaestandarte	10 pts-
Encantamiento de Estandarte	sin límite

Los guerreros no son conocidos por sus talentos artesanos. Lo más seguro es que estos carros acorazados y cubiertos de cuchillas se obtengan de los mismos herreros demoníacos que fabrican las armaduras portadas por sus aurigas. Pero independientemente de su origen, su efecto es absolutamente devastador.



Caballeros Guerreros

200 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 50x100 mm
Altura 4

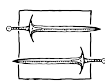
Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	8"	4"	8	Fiebre de Batalla, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Reglas de Miniaturas		
	4	5	5	4	Armadura de Forja Infernal		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Tripulación (2)	2	5	4	1	4	Alabarda, Armadura de Metal, Senda del Favorecido	
Corcel Negro (2)	1	3	3	0	3	Montura	
Chasis			5	2	Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo		

Opciones

Cada unidad puede elegir un único Favor: pts-

Avaricia	20/modelo	Lujuria	20/modelo
Envidia	20/modelo	Pereza	10/modelo
Gula	10/modelo	Soberbia	10/modelo
Ira	10/modelo		

Hay pocos más mortíferos en batalla que aquellos que se han ganado el favor especial de un Dios Oscuro. Puede que sigan lejos de la cima de su Ascensión, pero al alcanzar este punto ya han soportado grandes adversidades y derrotado a un sinnúmero de enemigos. En batalla, representan los aspectos de sus divinos amos, y los tornan en una poderosa ventaja.



Elegidos

250 pts + 50 pts/modelo extra

5-10 modelos

Común

Peana 25×25 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	5"	9	Fiebre de Batalla, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	2	6	4	3	Armadura de Forja Infernal, Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Elegido	3	6	4	1	5	Apoyo Extra (3), Armadura de Metal, Senda del Favorecido

Opciones

pts-

Opciones de Grupo de Mando

pts-

Debe elegir un único Favor:

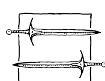
Avaricia	8/modelo	Lujuria	libre
Envidia	libre	Pereza	5/modelo
Gula	libre	Soberbia	libre
Ira	5/modelo		

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

Una sola opción:

Armas Emparejadas	libre
Escudo de Púas	2/modelo
Alabarda	6/modelo
Arma a Dos Manos	6/modelo

Ningún corcel ordinario sería adecuado para aquellos que han ascendido en las filas del infierno. Los karkadans representan la elección más común: poderosos y leales, difíciles de domar y aún más de matar. Son una visión aterradora, pero nadie duda de que el jinete sigue siendo la parte más peligrosa.



Caballeros Elegidos

380 pts + 120 pts/modelo extra

3-4 modelos

Raro
max. 12
miniaturas/ejército

Peana 50×75 mm

Altura 4

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	7"	9	Fiebre de Batalla, Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	6	4	5	Armadura de Forja Infernal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete Elegido	3	6	4	1	5	Alabarda, Armadura de Metal, Senda del Favorecido
Kárkadan	2	3	5	2	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , Montura

Opciones

pts-

Opciones de Grupo de Mando

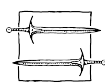
pts-

Debe elegir un único Favor:

Avaricia	5/modelo	Lujuria	5/modelo
Envidia	libre	Pereza	5/modelo
Gula	libre	Soberbia	libre
Ira	5/modelo		

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

Una alianza entre elegidos para montar un constructo de guerra no es algo que se deba tomar a la ligera. Incluso a pie, dos de estos serían una fuerza a tener en cuenta. Añade una plataforma acorazada, engalanada con sellos y trofeos en honor a su patrón, con un rabioso karkadan tirando de ella, y el suelo temblará a su llegada.



Carro de Elegidos

310 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	4"	9	Fiebre de Batalla, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	6	5	5	Armadura de Forja Infernal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Tripulación (2)	3	6	4	1	5	Alabarda, Armadura de Metal, Senda del Favorecido
Kárkadan	2	3	5	2	2	Montura
Chasis			5	2	Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo	

Opciones

pts-

Debe elegir un único Favor:

Avaricia	30	Lujuria	libre
Envidia	libre	Pereza	30
Gula	libre	Soberbia	libre
Ira	libre		

El Yermo es hogar de muchas criaturas que no obedecen al orden natural. La quimera puede ser la más ubicua de estas: una combinación de características tomadas de toda clase de bestias, monstruosa en tamaño y apariencia, y más violenta que la suma de sus partes.



Quimera

260 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común*

Peana 50×100 mm
Altura 4

* Por cada Quimera montura en el ejército, el número máximo se reduce en 1.

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	10"	8	Indomable, Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	3	5	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Quimera	5	4	5	2	4	Ataques de Pisotón (D3 impactos), , Bestia

Opciones

pts-

Reglas Opcionales de Miniaturas

Alas (Raro)

30

Alas: La movilidad de la miniatura Movilidad se **establece** en 8", y obtiene **Volar**.

Los antiguos guerreros que sufrieron la ira de los Dioses Oscuros, y a los que ni el Padre Caos decidió salvar. De ahí resultan estas torturadas criaturas, sin posibilidad de caer más bajo. Figuras deformes, reteniendo tan solo los más leves vestigios de sus antiguos seres, parece que solo existen para tambalearse en la dirección de los enemigos de los que fueron sus camaradas.



Desdichados

100 pts + 70 pts/modelo extra

1-6 modelos

Raro

Peana 40×40 mm

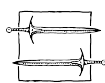
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	3D6"		5	Golpe Moribundo, Inconsciente, Inestable, Masa retorcida , Movimiento Aleatorio (3D6"), Solitario, Tozudo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	2	4	0	Regeneración (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Desdichado			4	0	1	Ataques Pulverizadores (D6+1 impactos), , Irredimible

— Reglas de Miniaturas —

Masa retorcida: Cuando está segunda fila y no está en contacto con alguna miniatura enemiga, la miniatura puede realizar un **Ataques Pulverizadores** a través de las miniaturas de la primera fila directamente delante de él.

Los olvidados son a los elegidos lo que los caídos a los guerreros. Más cerca del pináculo de la Ascensión, aunque habiendo perdido la protección de uno de los Siete, se hinchan, sus cuerpos creciendo para acomodar el gran poder descontrolado en su interior. Su única esperanza es la de seguir la traicionera senda del exiliado, y evitar un destino desdichado.



Renegados

195 pts + 65 pts/modelo extra

3-9 modelos

Poco común

Peana 40x40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	8	Fiebre de Batalla, Golpe Moribundo, Guardaespaldas (Señor de la Destrucción), Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Armadura de Forja Infernal, Escudo	
	3	4	4	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Renegado	2	5	4	1	4	Mano y Media, Armadura de Metal, Senda del Exiliado

Opciones	pts	Opciones de Grupo de Mando	pts
Condenación (max. 2 unidades/ejército) (max. 6 miniaturas/unidad)	10/modelo	Músico	10
Una sola opción:		Portaestandarte	10
Alabarda	5/modelo	Encantamiento de Estandarte	sin límite
Arma a Dos Manos	5/modelo		
Armas Emparejadas	5/modelo		
Escudo de Púas	5/modelo		

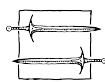
Reglas Opcionales de Miniaturas

Condenación: La unidad obtiene Solitario.

Si falla un Chequeo de Desmoralización, después de realizar un Chequeo de Pánico, sustituye cada miniatura de la unidad por una miniatura de Desdichado:

- La unidad y sus miniaturas se consideran eliminados como bajas.
- Cada miniatura de Desdichado se coloca en la misma posición y orientado en la misma dirección que la miniatura al que sustituye (incluso si la miniatura reemplazada estaba en contacto con una unidad enemiga: en este caso, el Desdichado se coloca en contacto con la unidad enemiga, también).
- Las miniaturas de Desdichado forman una nueva unidad.
- La unidad de Desdichado sigue las reglas para **Unidades Invocadas**, excepto que ignora la regla de Espacio entre Unidades cuando se coloca en el Campo de Batalla, pero sigue sin poder solaparse con otras unidades o Terreno Impasable.
- La unidad de Desdichados no puede realizar ninguna Reforma de Combate en la Ronda de Combate durante la cual es **Invocada**. Las unidades enemigas pueden hacerlo de manera normal.
- Nótese que la siguiente Ronda de Combate no se considera la Primera Ronda de Combate para la unidad de Desdichados, ni para las unidades enemigas con las que está Trabada en Combate.

Se dice que los feldraks fueron en su día dragones: de piel escamada y cuartos inferiores reptilianos, resistencia a las llamas, y un tamaño considerable, claramente muestran características que probarían esta antigua conexión. Lamentando la pérdida de sus alas, crece en ellos una intensa aversión por los dragones reales y, por extensión, cualquier cosa que surque los cielos, acabando con tales criaturas con una ferocidad terrorífica.



Feldraks

300 pts + 100 pts/modelo extra

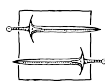
3-5 modelos

Raro
max. 12
miniaturas/ejército

Peana 50×75 mm
Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		9	Fiebre de Batalla, Solitario, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	5	3	Resistencia (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Feldrak	3	4	5	2	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Odio (hacia Volar), Bestia, Centauroide, Feldrak
Opciones				Opciones de Grupo de Mando		
Debe elegir (una sola opción):				Músico 10		
Alabarda libre				Portaestandarte 10		
Arma a Dos Manos libre				Encantamiento de Estandarte sin límite		
Armas Emparejadas 5/modelo						

Para muchos pueblos, una capilla es un lugar de calma contemplación: una localización estable de rezo y devoción. No podría esperarse algo tan mundano entre los guerreros. Portadas por deformes criaturas, estas plataformas profanas son templos al sacrificio, la hechicería y el pecado, adornadas con decoraciones y sellos que dañan la vista y torturan el alma.



Capilla de Batalla

320 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Cónclave de Magos (2), Caminante del Velo, Fiebre de Batalla, Solitario, Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	4	5	4	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Sacerdote	1	4	3	0	3	Armadura Ligera, Humano
Desdichado (2)			4	0	1	Ataques Pulverizadores (D6+1 impactos), Irredimible, Montura
Cónclave de Magos				Opciones de Grupo de Mando		
La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:				Portaestandarte 10		
• Cobre Fundido (Alquimia)						
• Susurros del Velo (Evocación)						
• Danza Macabra (Evocación)						
• Fuego Infernal (Hechizo Hereditario)						

La crueldad no es una cualidad única de los guerreros, pero mientras que muchos bárbaros tienen su propia idea de la nobleza, los llamados desolladores no tienen tal ambición. Montando las bestias más rápidas que puedan encontrar, aterrorizan a soldados y civiles por igual, golpeando con sus salvajes látigos todo lo que haya en su camino, y desvaneciéndose entre las sombras antes de que se pueda preparar cualquier defensa.



Desolladores

170 pts + 15 pts/modelo extra

5-10 modelos

Común

Peana 25x50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	10"	8	Cruzar, Fiebre de Batalla, Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia (3"), Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Escudo	
	1	4	3	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Desollador	1	4	4	1	3	Armadura Ligera, Humano
Cazasombras	1	3	3	0	3	Montura

Opciones

Lanza Ligera pts- libre

Una sola opción:

Arco (4+) 2/modelo

Armas Arrojadizas (5+)* 4/modelo

Látigo Desollador* 4/modelo

*max. 15 miniaturas/ejército en total

Opciones de Grupo de Mando

Músico pts- 10

Reglas Opcionales de Miniaturas

Látigo Desollador: Ataques de Barrido (1 impacto)

De entre todos los seres que acompañan a los guerreros a la batalla, ninguno es tan extraordinario como estas máquinas vivientes. Presencias demoníacas encerradas en cuerpos carnosos, constructos mecánicos, o ambos al mismo tiempo, sus abiertas mandíbulas son capaces de desgarrar el tejido del Reino Mortal, conectando dos localizaciones e ignorando el espacio entre ellas.



Fauces Infernales

340 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 100×150 mm
Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		7	Portal, Solitario, Supremo, Terror, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	6	3	6	2	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Fauces Infernales	5	3	5	2	1	Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>

Reglas de Miniaturas

Portal: Durante la Elecciones Pre-partida, marcar un punto en el Campo de Batalla dentro de 24" de tu Zona de Despliegue y fuera de la Zona de Despliegue del adversario con un Marcador de Portal.

Nunca puede haber más de 4 Marcadores de Portales amigos en el campo de batalla.

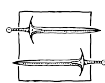
Si se retira un Marcador de Portal, todas las unidades dentro de 3" de el marcador sufren 3D3 impactos con **Ataques Tóxicos**.

Elimina todos los Marcadores de Portal amigos si no hay Fauces Infernales amigos en el Campo de Batalla.

Al comienzo de cada Fase de Magia amiga, si esta miniatura pudo mover durante la Fase de Movimiento previa (ie. no está aturdida, no hizo emboscada, falló la Carga, no está Trabada en Combate, etc.), puedes aplicar uno de los siguientes efectos:

- Marca un único punto en el Campo de Batalla dentro de 24" de la miniatura con un Marcador de Portal. Antes de hacerlo, puedes retirar del Campo de Batalla un Marcador de Portal amigo que no haya sido colocado durante este Turno de Jugador.
- Apunta a una sola unidad amiga dentro de 9" de la miniatura, que no contenga ninguna miniatura de Altura 5, y que fue movida en la Fase de Movimiento anterior (ie. no está aturdida, no hizo emboscada, falló la Carga, no está Trabada en Combate, etc.). Retira la unidad del Campo de Batalla y vuelve a colocarla inmediatamente en el Campo de Batalla, en la misma formación, con **Emboscada (Marcador de Portal amigo, que no fue colocado durante este Turno de Jugador)**.

Tanto los señores elegidos como los de la destrucción pueden caer en la parte final y más brutal de su camino a la Ascensión. Para aquellos que tratan de superar el último reto, tan solo hay dos posibles resultados: la victoria y la gloria eterna, o (lo más común) un descenso en la locura, la mutación y la monstruosidad. Estas bestias enormes y retorcidas son todo lo que queda de aquellos que caen.



El Abandonado

340 pts
vidual

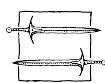
Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm
Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	3D6"		5	Golpe Moribundo, Inconsciente, Inestable, Movimiento Aleatorio (3D6"), Solitario, Tozudo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	2	6	0	Regeneración (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
El Abandonado			6	2	1	Ataques Pulverizadores (D6+3 impactos),, <i>Irredimible</i>

Los gigantes viajan por el mundo en su adolescencia y encuentran hogares entre toda clase de pueblos. Entre los destinos más comunes para estas bestias, especialmente para aquellos más predispuestos a la violencia, están los bárbaros que a menudo se unen a las bandas de guerreros. Algunos gigantes incluso muestran capacidades en las artes místicas, atrayendo la atención de algún que otro hechicero.



Gigante Saqueador

300 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×75 mm

Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		8	Gigante Ve, Gigante Hace, Solitario, Terror, Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	3	5	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gigante Saqueador	5	3	5	2	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Rabia, <i>Armadura Ligera, Gigante</i>
— Reglas de Miniaturas —				— Opciones —		
Gigante Ve, Gigante Hace: La miniatura obtiene Fiebre de Batalla .				Gran Hermano		pts 30
				Debe elegir (una sola opción):		
				Porra de Gigante		libre
				Familiar Monstruoso		15
				Lanza Tribal		20

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Familiar Monstruoso: La miniatura obtiene **Cónclave de Magos (1)**, y elige sus hechizos entre los siguientes:

- *Acero Viviente* (Alquimia)
- *Corrupción del Estaño* (Alquimia)
- *Fuego Infernal* (Hechizo Hereditario)

Gran Hermano: Los PV de la miniatura se **establecen** en 9, su tamaño de peana cambia a 75×100 mm, y la tirada para el número de impactos que hace con su **Ataques de Pisotón** es **Maximizado**.

Lanza Tribal: Arma de Melé.

+1 Fu, **Heridas Múltiples (D3, contra Height 4-5)**.

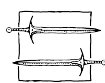
El portador obtiene **Exclusivo (Bárbaros)**.

No más de una miniatura con **Lanza Tribal** puede unirse a la misma unidad..

Porra de Gigante: Arma de Melé.

+1 Fu, +1 PA.

Al igual que ocurre con sus ancestros draconianos, según envejecen, la mayoría de feldraks crece hasta alcanzar un tamaño y poder enormes. Blandiendo armas grandes incluso para los ogros, sus golpes destrozan armadura, roca y carne por igual. Los bramidos de estas bestias reptilianas en el campo de batalla pueden desmoralizar al más fiero de los enemigos.



Feldrak Anciano

440 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×100 mm

Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		9	Fiebre de Batalla, Solitario, Terror, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Resistencia (Ataques Flamígeros)	
	7	5	6	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Feldrak Anciano	6	5	6	3	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Odio (hacia Volar), Bestia, Centauroide, Feldrak

— Opciones —

pts -

Una sola opción:

- Arma a Dos Manos
- Alabarda
- Armas Emparejadas

20
40
60

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Heraldo Exaltado	Car / Mov	7"	Dis	9						Mago Adepto, Manifestación, Solitario, Supremo, Tropa Ligera, Valiente	
Altura 4	PV	5	Def	8	Res	5	Arm	3		Aegis (4+)	
Heraldo Exaltado	At	6	Of	9	Fu	5	PA	2	Agi	8	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>
Señor Elegido	Car / Mov	5"	Dis	9							Exclusivo (<i>Senda del Favorecido, Humano</i>), Fiebre de Batalla, Valiente
Altura 1	PV	3	Def	7	Res	5	Arm	3			Armadura de Forja Infernal, Escudo
Señor Elegido	At	5	Of	8	Fu	5	PA	2	Agi	7	<i>Armadura de Metal, Senda del Favorecido</i>
Señor de la Destrucción	Car / Mov	6"	Dis	9							Exclusivo (<i>Senda del Exiliado, Humano</i>), Fiebre de Batalla, Golpe Moribundo, Valiente
Altura 3	PV	4	Def	6	Res	5	Arm	4			Armadura de Forja Infernal, Escudo
Señor de la Destrucción	At	5	Of	7	Fu	5	PA	2	Agi	5	Mano y Media, <i>Armadura de Metal, Senda del Exiliado</i>
Hechicero	Car / Mov	4"	Dis	8							Caminante del Velo, Fiebre de Batalla
Altura 1	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	3			
Hechicero	At	2	Of	4	Fu	3	PA	0	Agi	3	<i>Armadura de Metal, Humano</i>
Jefe Bárbaro	Car / Mov	4"	Dis	8							Fiebre de Batalla
Altura 1	PV	3	Def	5	Res	4	Arm	1			
Jefe Bárbaro	At	3	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	5	Hechos, no Palabras, <i>Armadura Ligera, Humano</i>
Feldrak Primigenio	Car / Mov	8"	Dis	9							Fiebre de Batalla, Leyenda Primitiva, Solitario, Terror, Zancada Veloz
Altura 5	PV	8	Def	6	Res	6	Arm	4			Resistencia (Ataques Flamígeros)
Feldrak Primigenio	At	6	Of	6	Fu	7	PA	4	Agi	3	Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques de Pisotón (D6 impactos), Brasas Moribundas, Odio (hacia Volar), <i>Bestia, Centauroide, Feldrak</i>

Monturas de Personaje

Corcel Negro	Car / Mov	8"	Dis	P							Zancada Veloz
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+2			
Corcel Negro	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	<i>Montura</i>
Cazasombras	Car / Mov	10"	Dis	P							Cruzar, Tropa Ligera, Vanguardia (3"), Zancada Veloz
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+1			
Cazasombras	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	<i>Montura</i>
Disco de Cuchillas	Car	6"	Mov	9"	Dis	P					Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P			Objetivo Dificil (1), Resistencia Mágica (1)
Disco de Cuchillas					Fu	4	PA	0	Agi	3	Ataques de Barrido (2D3+1 impactos), Ataques Pulverizadores (2D3+1 impactos), <i>Montura</i>
Estrado de Guerra	Car / Mov	P	Dis	P							
Altura 1	PV	P+1	Def	P	Res	P	Arm	P+2			
Estrado de Guerra	At	4	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	4	<i>Humano, Montura</i>
Carro Oscuro	Car	8"	Mov	4"	Dis	P					Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz
Altura 4	PV	4	Def	P	Res	5	Arm	P+2			
Corcel Negro (2)	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	<i>Montura</i>
Chasis					Fu	5	PA	2			Impactos por Carga (D6+1 impactos), <i>Constructo</i>
Capilla de Batalla	Car / Mov	5"	Dis	P							Faro de los Dioses Oscuros, Solitario, Tropa Ligera
Altura 4	PV	5	Def	P	Res	5	Arm	P+1			Aegis (5+)
Desdichado (2)					Fu	4	PA	0	Agi	1	Ataques Pulverizadores (D6+1 impactos), <i>Irredimible, Montura</i>
Kárkadan	Car / Mov	7"	Dis	P							Zancada Veloz
Altura 4	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+2			
Kárkadan	At	2	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), <i>Montura</i>
Quimera	Car	8"	Mov	10"	Dis	P					Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz
Altura 4	PV	5	Def	P	Res	5	Arm	4			
Quimera	At	5	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	4	Ataques de Pisotón (D3 impactos), <i>Bestia, Montura</i>

Behemoth del Páramo	Car / Mov	7"	Dis	P						Solitario, Terror, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	8	Def	3	Res	6	Arm	4			
Behemoth del Páramo	At	6	Of	3	Fu	6	PA	3	Agi	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), , Bestia, Montura
Dragón del Páramo	Car / Mov	7"	Dis	P						Solitario, Terror, Unión de Mentes, Volar, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	7	Def	5	Res	6	Arm	4			
Dragón del Páramo	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

Básicas

Guerreros	Car / Mov	4"	Dis	8						Fiebre de Batalla, Valiente	
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	4	Arm	3			
Guerrero	At	2	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	4	Armadura de Metal, Senda del Favorecido
Caídos	Car / Mov	6"	Dis	8						Fiebre de Batalla, Golpe Moribundo, Tropa Ligera, Valiente	
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	4	Arm	3			
Caído	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	4	Armas Emparejadas, Armadura de Metal, Senda del Exiliado
Bárbaros	Car / Mov	4"	Dis	8						Fiebre de Batalla	
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	1			
Bárbaro	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Armadura Ligera, Humano
Jinetes Bárbaros	Car / Mov	8"	Dis	8						Fiebre de Batalla, Zancada Veloz	
Altura 2	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	3			
Jinete Bárbaro	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Armadura Ligera, Humano
Corcel Negro	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Montura

Especial

Mastines de Guerra	Car / Mov	8"	Dis	5						Indomable, Insignificante, Solitario, Soltad a los Mastines, Zancada Veloz	
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	0			
Mastín de Guerra	At	2	Of	3	Fu	3	PA	1	Agi	3	Bestia
Caballeros Guerreros	Car / Mov	8"	Dis	8						Fiebre de Batalla, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 2	PV	1	Def	5	Res	4	Arm	5			
Jinete Guerrero	At	2	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	4	Armadura de Metal, Senda del Favorecido
Corcel Negro	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Montura
Caballeros Guerreros	Car	8"	Mov	4"	Dis	8					Fiebre de Batalla, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz
Altura 4	PV	4	Def	5	Res	5	Arm	4			
Tripulación (2)	At	2	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	4	Alabarda, Armadura de Metal, Senda del Favorecido
Corcel Negro (2)	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Montura
Chasis					Fu	5	PA	2			Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo
Elegidos	Car / Mov	5"	Dis	9						Fiebre de Batalla, Valiente	
Altura 1	PV	2	Def	6	Res	4	Arm	3			
Elegido	At	3	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi	5	Apoyo Extra (3), Armadura de Metal, Senda del Favorecido
Caballeros Elegidos	Car / Mov	7"	Dis	9						Fiebre de Batalla, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 4	PV	3	Def	6	Res	4	Arm	5			
Jinete Elegido	At	3	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi	5	Alabarda, Armadura de Metal, Senda del Favorecido
Kárkadan	At	2	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , Montura
Carro de Elegidos	Car	7"	Mov	4"	Dis	9					Fiebre de Batalla, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz
Altura 4	PV	5	Def	6	Res	5	Arm	5			
Tripulación (2)	At	3	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi	5	Alabarda, Armadura de Metal, Senda del Favorecido
Kárkadan	At	2	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	2	Montura
Chasis					Fu	5	PA	2			Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo
Quimera	Car	8"	Mov	10"	Dis	8					Indomable, Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz
Altura 4	PV	5	Def	3	Res	5	Arm	4			
Quimera	At	5	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	4	Ataques de Pisotón (D3 impactos), , Bestia
Desdichados	Car / Mov	3D6"	Dis	5						Golpe Moribundo, Inconsciente, Inestable, Masa retorcida, Movimiento Aleatorio (3D6"), Solitario, Tozudo, Valiente	
Altura 3	PV	4	Def	2	Res	4	Arm	0			
Desdichado					Fu	4	PA	0	Agi	1	Regeneración (5+) Ataques Pulverizadores (D6+1 impactos), , Irredimible

Renegados	Car / Mov	6"	Dis	8						Fiebre de Batalla, Golpe Moribundo, Guardaespaldas (Señor de la Destrucción), Valiente	
Altura 3	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	4			
Renegado	At	2	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	4	Mano y Media, Armadura de Metal, Senda del Exiliado
Feldraks	Car / Mov	8"	Dis	9						Fiebre de Batalla, Solitario, Zancada Veloz	
Altura 4	PV	3	Def	4	Res	5	Arm	3			
Feldrak	At	3	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Odio (hacia Volar), Bestia, Centauroide, Feldrak
Capilla de Batalla	Car / Mov	5"	Dis	8						Cónclave de Magos (2), Caminante del Velo, Fiebre de Batalla, Solitario, Tropa Ligera	
Altura 4	PV	5	Def	4	Res	5	Arm	4			
Sacerdote	At	1	Of	4	Fu	3	PA	0	Agi	3	Armadura Ligera, Humano
Desdichado (2)					Fu	4	PA	0	Agi	1	Ataques Pulverizadores (D6+1 impactos), Irredimible, Montura
Desolladores	Car / Mov	10"	Dis	8						Cruzar, Fiebre de Batalla, Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia (3"), Zancada Veloz	
Altura 2	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	2			
Desollador	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Armadura Ligera, Humano
Cazasombras	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Montura
Fauces Infernales	Car / Mov	6"	Dis	7						Portal, Solitario, Superno, Terror, Valiente	
Altura 5	PV	6	Def	3	Res	6	Arm	2			
Fauces Infernales	At	5	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	1	Ataques Mágicos, Demonio
El Abandonado	Car / Mov	3D6"	Dis	5						Golpe Moribundo, Inconsciente, Inestable, Movimiento Aleatorio (3D6"), Solitario, Tozudo, Valiente	
Altura 5	PV	8	Def	2	Res	6	Arm	0			
El Abandonado					Fu	6	PA	2	Agi	1	Regeneración (5+) Ataques Pulverizadores (D6+3 impactos), Irredimible
Gigante Saqueador	Car / Mov	7"	Dis	8						Gigante Ve, Gigante Hace, Solitario, Terror, Tropa Ligera	
Altura 5	PV	8	Def	3	Res	5	Arm	1			
Gigante Saqueador	At	5	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Rabia, Armadura Ligera, Gigante
Feldrak Anciano	Car / Mov	8"	Dis	9						Fiebre de Batalla, Solitario, Terror, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	7	Def	5	Res	6	Arm	4			
Feldrak Anciano	At	6	Of	5	Fu	6	PA	3	Agi	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Odio (hacia Volar), Bestia, Centauroide, Feldrak

Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Modelo que Dispara
Arco	4+	Desollador
Armas Arrojadizas	4+	Jefe Bárbaro
	5+	Bárbaro, Desollador

Favores de los Dioses Oscuros

Esto es sólo un breve resumen. Consulte las normas completas en los capítulos correspondientes.

Envidia

Las tiradas de Distancia de Carga y Distancia de Persecución de las unidades que contienen este Favor son **Maximizado**.

Gula

La primera vez que una miniatura con este Favor esté en el bando ganador de un combate, sus partes de la miniatura con *Senda del Favorecido* obtiene +1 Fu. Duración: Permanente.

Avaricia

La parte de la miniatura con *Senda del Favorecido* obtiene Arma a Dos Manos, Alabarda, Armas Emparejadas, y **Maestro de Armas**.

Un Señor Elegido con este Favor puede tomar un segundo objeto de la Artefactos categoría o de la Pociones y Pergaminos categoría (pero no puede coger un segundo objeto de ambas categorías).

Lujuria

La miniatura obtiene **Cruzar y Huida Simulada**.

Soberbia

La miniatura obtiene **Disciplinado**. Disciplina Los Chequeos realizados por las unidades que contienen este Favor son **Minimizado**.

Pereza

La miniatura obtiene **Aegis (6+)**. Además, si la miniatura es Altura 1-4 obtiene **Aegis (+1, max. 4+, contra Tiradas de Salvación de Armadura no permitidas*)**.

*Sólo puede usarse para ataques contra los que la miniatura no puede tirar o fallaría automáticamente sus salvaciones de armadura.

Ira

La parte de la miniatura obtiene **Primer Golpe (Odio)**.