

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



ÅSKLANDERS

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Åsklanders

Libro de Ejército suplementario para Guerreros de los Dioses Oscuros

2ª Edición, versión 2023 beta 1 – 21 de abril de 2023

VT – ES1

Reglas de Miniaturas del Ejército	2	Personajes	5
Hechizo Hereditario	3	Monturas de Personaje	7
Equipo Especial	3	Básicas	9
Organización del Ejército	4	Especiales	10
Hoja de Referencia Rápida	17	Bestias Legendarias	14
Registro de Cambios	19		



The 9th Age: Batallas Fantásticas es un Juego de Guerra hecho por la comunidad. Todas las reglas en este libro son suplementarias a las Reglas Básicas de The 9th Age. Han sido producidas por nuestros equipos y deberían ser adecuadas para cualquier juego, pero deberías consultar con tu oponente, o el organizador de cada torneo antes de usarlas.

Puedes encontrar reglas, sugerencias y comentarios en: the-ninth-age.com

Cambios recientes en [azul](#), y listados al final de este documento.

Esta es una versión traducida de las reglas para The 9th Age: Batallas Fantásticas. En caso de controversia entre versiones, la versión inglesa siempre tiene preferencia.

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html Creado con \LaTeX .

Las sagas y las piedras rúnicas son las más importantes formas literarias entre los Ásklanders, pues son la fuente de la tradición, la totalidad arte mítico, ético y político. En tales poemas podemos encontrar evidencia de la cambiante tradición religiosa y la conquista progresiva de templos y tribus por parte de los dioses provenientes del Yermo. Dicha «contaminación» no ha cambiado la verdadera naturaleza de los Ásklanders, cuyas raíces siguen conectadas a la antigua cultura que comparten con Sonnstahl. Lejos de ser una nación, la tierra es un mosaico de tribus, cada una con su propia agenda. Algunas son amistosas con nuestro Impero, tales como el Reino de Thrymland, otras hostiles, a menudo cambiando de acuerdo a las relaciones forjadas entre sus reyes y jarls y nuestra propia nobleza. Los fragmentos aquí presentados han sido seleccionados para proporcionar una descripción completa y caracterizada de la esencia misma de Áskland y sus gentes, para pintar un cuadro de las múltiples culturas y criaturas entre nuestros «primos» del norte.

—Hermanos Grünberg, introducción a la colección de la Literatura de Thrymland

Reglas de Miniaturas del Ejército

Reglas Universales

Fiebre de Batalla Ásklander

Las miniaturas de Infantería en unidades con al menos 10 miniaturas obtienen [los siguientes efectos](#):

- **Luchar con Filas Adicionales** cuando usen un Arma de Combate con Requiere Ambas Manos
- +1 Armadura cuando use un Escudo

Esto no puede usarse cuando la unidad de la miniatura está Trabada por su Flanco o su Retaguardia.

Protecciones Personales

Inquemable

Las tiradas para herir exitosas de ataques que sean Ataques Flamígeros realizados contra la miniatura **deben** repetirse. Además, la miniatura considera todas las unidades compuestas en su totalidad por miniaturas sin esta regla como Insignificante.

Armería

Piel de Oso de Berserker (*Berserker's Bear Pelt*) – Protección Personal

Armadura Ligera. El portador obtiene **Zancada Veloz** e **Inestable**.

Además, al inicio de cualquiera de tus Turnos de Jugador, todas las miniaturas con Piel de Oso de Berserker en la unidad pueden elegir perder su Escudo y obtener **+1 Fuerza, Trance de Batalla, Coraje, Frenesí, y Reflejos Relámpago**. Los efectos duran para el resto de la partida.

Los Ásklanders son luchadores feroces; dicha reputación se ha extendido por lo largo y ancho del mundo. Los he combatido durante décadas, y las descripciones de berserkers y salvajes guerreros son bien merecidas. Mas en todas esas historias y advertencias, a menudo hay un aspecto que se pasa por alto.

Saben bien cómo luchar en gran número, y de alguna manera se las arreglan para no interponerse en el camino del otro. Cada uno salta adelante para asestar golpes brutales con enormes hachas, solo para ser reemplazado por otro, y otro. No es una formación élfica de elegancia y disciplina, pero no obstante es efectiva

A la hora de defenderse están aún más coordinados. Esos escudos redondos y tachonados se entrelazan para formar un sólido muro contra el que los enemigos se estrellan y deshacen con olas. He visto a muchos soldados de élite subestimar a los Ásklanders como meros salvajes, solo para sufrir por error.

—Shepkin Tikhonovich—Vaivoda de Volskovita

Hechizo Hereditario

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto
H Congelar (<i>Frostbite</i>) {5+} {8+}	24"	Universal	Un Turno	Si este hechizo toma como objetivo a una unidad amiga, el objetivo obtiene +1 Armadura. Si el hechizo toma como objetivo a una unidad enemiga, el objetivo sufre -1 Armadura. {Este hechizo puede tomar como objetivo dos unidades en lugar de una (declara el objetivo adicional antes de llevar a cabo el Intento de Lanzamiento).}

Equipo Especial

Encantamientos de Armas

Byargfylli (*Byargfylli*) 55 pts
Encantamiento de: Lanza.
Los Ataques realizados con este arma son **Ataques Divinos** y **Ataques Mágicos**, y obtienen **Golpe Letal** y **Reflejos Relámpago**.

Eyratöki (*Eyratöki*) 50 pts
Solo Jefe Ásklander de Altura Estándar o Grande.
Encantamiento de: Arma de Mano.
El portador obtiene **Ataque Aplastador**, y puede realizar dos Ataques Aplastadores en lugar de uno (siempre y cuando declare el uso de su Ataque Aplastador al final del paso 4 de la Secuencia de la Ronda de Combate de la manera habitual).

Símbolo de la Matanza (*Symbol of Slaughter*) 25 pts
Encantamiento de: Arma de Mano y Armas Emparejadas.
El portador obtiene +2 Valor de Ataques, +2 Agilidad, y **Ataques Mágicos** mientras use esta arma. Los Ataques Cuerpo a Cuerpo realizados contra la miniatura del portador obtienen +1 para impactar.

Encantamientos de Armaduras

Armadura de Gunagr (*Gunagr's Armour*) 40 pts
Solo miniaturas de Altura Estándar.
Encantamiento de: Pieza de Armadura.
El portador obtiene **Coraje** y **nunca** puede ser herido mejor que a 4+.

Encantamientos de Estandartes

Estandarte del Cuervo (*Raven Banner*) 60 pts
La unidad del portador obtiene **Trance de Batalla**, **Coraje**, y **Frenesí**.

Artefactos

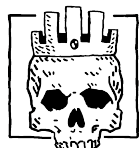
Harpa de Bragi (*Harp of Bragi*) 45 pts
El alcance de la Presencia de Mando o Reagruparse en Torno a la Bandera del portador es **siempre 18"**.

Huesos de Norn (*Norn's Bones*) 45 pts
Solo Hechiceros.
El Hechicero puede elegir sus hechizos de entre todos los Hechizos Aprendidos de la Senda elegida y el Hechizo Hereditario. Esta regla sustituye las reglas habituales de Selección de Hechizos relativas a ser un Aprendiz Hechicero o Hechicero Adepto.

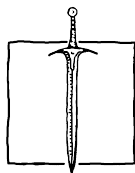
Así que me voy a casar. Siento temor y alegría a partes iguales, y, como de costumbre, he estado enterrando estas emociones en la lectura. Mi marido será el Príncipe Olvir Hrogtharson, hijo del rey de Thrymland, el famoso Hrogthar Alfildir. ¡Voy a compartir mi lecho con un Ásklander! He consumido todo libro que tratara de esa tierra salvaje, y las historias solo han empeorado el frágil estado de mi imaginación. Ásklander es un mosaico de tribus divididas por Reyes, jarls y hersirs. Muchos son bárbaros e ingobernables, a menudo entrometiéndose en la adoración de los Dioses Oscuros. Los Ásklander son famosos por sus embarcaciones bien usadas para sus incursiones o para comerciar, que se pueden encontrar hasta en puertos como el de Avras o el de Aldan. Durante mucho tiempo fueron enemigos de Sonnstahl, pero en nuestro tiempo la nación comparativamente civilizada de Thrymland ha sido apoyada por el Emperador como parte de un baluarte contra las tribus del norte. Supongo que mi condición de peón en estas negociaciones debería enorgullecerme. Solo espero que pueda conquistar este terrible terror y cumplir mi deber para con mi padre y mi nación.

—Diario de Lady Annelie, hija del Conde de Breidmark

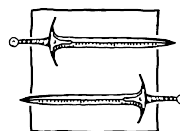
Organización del Ejército



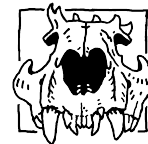
Personajes
Máx. 40 %



Básicas
Mín. 25 %



Especiales
Sin límite



Bestias Legendarias
Máx. 30 %

Personajes (Máx. 40 %)



Jefe Asklander (Asklander Chief)

100 pts

m. individual

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 25×25 mm



Una montura marcada con (BL) cuenta para Bestias Legendarias. La montura y su jinete cuentan para Personajes.

Liderar es el destino de los jarls y hersirs. Pero este liderazgo debe ser probado: deben dar buen juicio y vencer en todo desafío, pues un jefe debe demostrar no solo ser el más fuerte de la tribu, sino también el más sabio. Orgullosos e intrépidos, temidos y respetados, tales son las exigencias del liderazgo.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	4"	8"	9	Fiebre de Batalla Asklander	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	3	5	4	0	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Jefe Asklander	3	5	5	1	5

Hechos, no Palabras

— Reglas de Miniaturas —

Hechos, no Palabras: Atributo de Ataque.

La parte de miniatura obtiene **Trance de Batalla** y **Odio** mientras esté unida a una o más miniaturas de Tropa con Fiebre de Batalla Asklander.

— Opciones —

Portaestandarte de Batalla 50

Jarl (solo General) 40

Drakkar (0–2 Minis./Ejército) 40

Objetos Especiales hasta 100

Si es el General hasta 150

Escudo 10

Debe elegir (una sola opción):

Armadura Pesada gratis

Escudo y Piel de Oso de Berserker (Solo Infantería) 20

Armas Arrojadizas (4+) 5

Una sola opción:

Armas Emparejadas 5

Lanza 5

Lanza Ligera 5

Arma a Dos Manos 10

— Opciones de Montura —

Estrado de Guerra 65

Cazasombras 70

Semental Negro 70

Carro Oscuro 100

Quimera (BL) 140

Behemoth del Yermo (BL) 345

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Drakkar: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Emboscada**. Durante el paso 8 de la Secuencia Previa al Juego, denomina una unidad de 30 miniaturas o menos de Asklanders, o de 20 miniaturas o menos de Huscarles, o Berserkers. Esta unidad obtiene **Emboscada**, con las siguientes excepciones:

- La miniatura con Drakkar **debe** desplegarse con esta unidad o usar Emboscada con esta unidad.
- Las unidades usando Drakkar no tiran por Emboscada, si no que entran automáticamente en el Campo de Batalla en el segundo Turno de Jugador.
- ~~Todas las unidades usando Drakkar deben llegar por el mismo Borde del Tablero.~~

Jarl: Regla Universal.

El Jefe Asklander obtiene +2 Valor de Ataques y puede elegir 50 puntos adicionales en Objetos Especiales.



Seidhkennar (Seidhkennar)

115 pts

m. individual

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 25×25 mm

Los seidhkennars son la voz de los dioses, asesores de los jarls, guías de los berserkers. Son contadores de sagas, maestros de la magia y se comunican con todas las criaturas del Norte. Ninguna fuerza se atrevería a atacar sin su bendición, ni ningún rey marcharía a la guerra: pues los videntes de Áskland conocen el espíritu de la tierra.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	4"	8"	8	Aprendiz Hechicero, Fiebre de Batalla Ásklander	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	3	3	4	0	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Seidhkennar	1	3	3	0	3

Opciones Mágicas

pts -

Una sola opción:

Hechicero Adepto

95

Maestro Hechicero

265



Brujería



Chamanismo



Taumaturgia

Opciones

pts -

Objetos Especiales

hasta 150

Armadura Ligera

5

Armas Emparejadas

5

Opciones de Montura

pts -

Carro Oscuro

50

Monturas de Personaje



Semental Negro (*Black Stallion*)

Altura Estándar
 Tipo Caballería
 Peana 25×50 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	16"	P			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P+2		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Semental Negro	1	3	4	0	3	Contenidos



Cazasombras (*Shadow Chaser*)

Altura Estándar
 Tipo Caballería
 Peana 25×50 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	10"	20"	P	Cruzar, Tropas Ligeras, Vanguardia (6")		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P+1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Cazasombras	1	3	3	0	4	Contenidos



Estrado de Guerra (*War Dais*)

Altura Estándar
 Tipo Infantería
 Peana 50×50 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	P	P	P	Alto		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	P	P+2	Inmune a Golpetazos	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Estrado de Guerra	4	5	4	1	4	Contenidos



Carro Oscuro (*Dark Chariot*)

Altura Grande
Tipo Constructo
Peana 50×100 mm
0-3 Monturas/Ejército

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	8"	P	Zancada Veloz		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	5	P+2		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Corcel Negro (2)	1	3	4	0	3	Contenidos
Chasis			5	2		Impactos por Carga (1D6+1), Inanimado



Quimera (*Chimera*)

Altura Grande
Tipo Caballería
Peana 50×100 mm
0-2 Monturas/Ejército

La montura y su jinete cuentan para Personajes. La montura cuenta adicionalmente para Bestias Legendarias.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	20"	P	Miedo, Presencia Imponente		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	5	P		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Quimera	5	4	5	2	4	Contenidos

Opciones	pts	Reglas Opcionales de Miniaturas
Alas	40	Alas: Regla Universal. La miniatura tiene su Ritmo de Marcha establecido en 16" y obtiene Volar (8", 16") y Tropas Ligeras .



Behemoth del Yermo (*Wasteland Behemoth*)

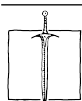
Altura Gigantesca
Tipo Bestia
Peana 100×150 mm
0-2 Monturas/Ejército

La montura y su jinete cuentan para Personajes. La montura cuenta adicionalmente para Bestias Legendarias.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	P			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	6	4		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Behemoth del Yermo	6	3	6	3	3	Contenidos

Opciones	pts	Reglas Opcionales de Miniaturas
Extremidades Adicionales	30	Extremidades Adicionales: Regla Universal. La miniatura tiene su Ritmo de Marcha establecido en 20" y su Armadura establecida en 3.

Básicas (Mín. 25 %)



Asklanders (Åsklanders)

130 pts + 6 pts /mini. adicional

15-50 minis.



Altura Estándar
Tipo Infantería
Peana 25×25 mm

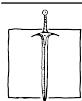
El Asklander es un luchador que debe ser temido: fortalecido por una dura vida y largas cacerías en el bosque, cada hombre y doncella de nuestra gente es hábil con el hacha o el arco y nacido para la incursión.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	4"	8"	7	Fiebre de Batalla Asklander, Unidad que Puntúa	

Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	1	4	3	0	Armadura Ligera

Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Asklander	1	4	4	0	3

Opciones	pts	Opciones de Grupo de Mando	pts
Escudo	1/mini.	Campeón	10
Armas Arrojadizas (5+)		Músico	10
(0-60 Minis./Ejército)	2/mini.	Portaestandarte	10
Una sola opción:		Encantamiento de Estandarte	sin límite
Armas Emparejadas	1/mini.		
Arco (4+) (0-60 Minis./Ejército)	2/mini.		
Arma a Dos Manos	3/mini.		
Lanza y Escudo	4/mini.		



Mastines de Guerra (Warhounds)

100 pts + 7 pts /mini. adicional

5-15 minis.

0-4 Unids./Ejército

Altura Estándar
Tipo Bestia
Peana 25×50 mm

La caza es nuestra más antigua e indispensable tradición. Los lazos más profundos entre hombre y bestia se forjan desde la cuna con nuestras partidas de caza. Nuestros sabuesos no son meros cachorros sureños, sino orgullosos herederos de los grandes lobos de los bosques septentrionales. Múltiples generaciones de dedicados ayudantes han creado una de las razas de perros de guerra más inteligentes y peligrosas jamás vista.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	8"	16"	5	Insignificante, Soltad a los Perros	

Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	

Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Mastín de Guerra	1	3	3	0	4

Reglas de Miniaturas

Soltad a los Perros: Regla Universal.

Un solo uso. Puede activarse al inicio de cualquier Turno de Jugador amigo (todas las miniaturas de la unidad **deben** activar esta regla al mismo tiempo). La miniatura obtiene +6" Ritmo de Marcha y **Carga Devastadora (+1 Ata, +1 Fue)** durante este Turno de Jugador.

Especiales (Sin límite)



Huscarles (Huskarls)

160 pts + 12 pts /mini. adicional

15-40 minis.



0-5 Unids./Ejército

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 25x25 mm

Nadie puede convertirse en un jarl sin el apoyo de los huscarles, y los nuevos jarls a menudo se eligen de entre ellos, ya que no son solo guardaespaldas sino una élite guerrera. Luchadores experimentados, su sabiduría y crueldad en asuntos de guerra e incursiones rara vez son igualadas por guerreros y jefes más jóvenes.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"	8"	8	Fiebre de Batalla Åsklander, Guardaespaldas (Jefe Åsklander), Unidad que Puntúa		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armadura Pesada	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Huscarle	1	4	4	1	4	
— Opciones —		pts -		— Opciones de Grupo de Mando —		pts -
Armas Arrojadizas (5+)		5/mini.		Campeón		10
Debe elegir (una sola opción):				Músico		10
Escudo		gratis		Portaestandarte		10
Arma a Dos Manos		1/mini.		Encantamiento de Estandarte		sin límite
Lanza y Escudo		5/mini.				



Berserkers (Berserkers)

160 pts + 15 pts /mini. adicional

8-25 minis.

0-3 Unids./Ejército

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 25x25 mm

Dientes rechinantes, aullidos enloquecidos, mordidos desquiciados de escudos, un feroz borrón de hachas, acero sangrante y pieles de oso: eso son los berserkers de Vigi. Les pidió que fueran la pesadilla del enemigo élfico, y se convirtieron en tal. No temen a la muerte ni a la derrota, ya que su único propósito es matar elfos.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"	8"	8	Fiebre de Batalla Åsklander, Tropas Ligeras		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	4	0	Escudo, Piel de Oso de Berserker	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Berserker	1	4	4	1	4	
— Opciones —		pts -		— Opciones de Grupo de Mando —		pts -
Una sola opción:				Campeón		10
Lanza		1/mini.		Músico		10
Armas Emparejadas		2/mini.				
Arma a Dos Manos		3/mini.				



Huargos (Wargs)

170 pts + 65 pts /mini. adicional

2-6 minis.

0-2 Unids./Ejército

Altura Grande

Tipo Bestia

Peana 50x50 mm

Los huargos no son simples lobos amaestrados, entrenados para atacar siguiendo órdenes. Nacen de la furia de Ullr, insensibles a los rigores del invierno en las montañas, más duros y, a veces, más grande que un caballo. Un solo huargo puede derribar a un alce gigante si lo atrapa desprevenido, y una manada es un grave peligro incluso para los viajeros bien armados. Nunca estás a salvo del olfato de un huargo. Te seguirá durante días si te considera un premio digno. Si eres lo suficientemente atrevido, puedes robar los cachorros y aprovechar esta furia para tí: pero asegúrate de servir bien a Ullr, o pronto serás una comida más para la bestia.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	9"	18"	6	Cruzar (Bosque), Miedo, Vanguardia	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	4	4	4	1	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Huargo	4	4	5	2	4



Guerreros (Warriors)

200 pts + 20 pts /mini. adicional

10-12 minis.

0-22 Minis./Ejército

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 25x25 mm

Las unidades de 12 miniaturas cuentan para Básicas en lugar de para Especiales.

Los Ásklanders que se han entregado a los Dioses Oscuros a menudo regresan a sus hogares para cumplir su camino, por razones que no están claras ni siquiera para los seidhkennars. No obstante, siempre son bienvenidos entre las filas de un grupo incursor, ya que nadie duda de su destreza en la batalla.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	4"	8"	8	Coraje, Senda del Favorecido, Unidad que Puntúa	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	1	5	4	0 Armadura de Forja Infernal, Escudo de Púas	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Guerrero	2	5	4	1	4

Opciones	pts	Opciones de Grupo de Mando	pts
Una sola opción:		Campeón	25
Armas Emparejadas	gratis	Músico	10
Arma a Dos Manos	3/mini.	Portaestandarte	10
Alabarda	4/mini.	Encantamiento de Estandarte	sin límite

Reglas de Miniaturas

Armadura de Forja Infernal: Equipo de Armadura.

Armadura de Placas. La miniatura del portador obtiene **Égida** ((5+, contra Ataques Tóxicos)).

Escudo de Púas: Equipo de Armadura.

Solo miniaturas a pie.

Escudo. Por cada Salvación por Armadura **exitosa** en que se haya obtenido un 4+ realizada por el portador contra un Ataque de Melé mientras usa un Escudo de Púas, el portador inflige inmediatamente 1 impacto con la Fuerza y la Penetración de Armadura del portador, contra la miniatura que causó la herida, antes de retirar ninguna baja, distribuida contra la Reserva de Puntos de Vida de la miniatura que causó la herida. Esto se considera un Ataque Especial.

Senda del Favorecido: Regla Universal.

Las unidades con más de la mitad de sus miniaturas con Senda del Favorecido **deben** repetir los Chequeos de Desmoralización fallidos. Además, las partes de miniatura con esta regla mejoradas a Campeón obtienen +1 Punto de Vida hasta un máximo de 3, y su Disciplina se **establece** en 9.



Troles de Hielo

200 pts + 80 pts /mini. adicional

3-10 minis.

0-3 Unids./Ejército

Altura Grande

Tipo Infantería

Peana 40x40 mm

Los trolls son criaturas resistentes. Tanto, que se rumorea que ni el hombre ni la naturaleza pueden matarlos. Las bestias que habitan en las tierras heladas no son una excepción. Tan grotescos, codiciosos y malhumorados como sus primos del sur, su duro pellejo helado emite un aura palpable de frío tan feroz que incluso se sabe que extingue el fuego.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"	12"	4	Coraje, Estúpidos , Miedo		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	4	2	Fortaleza (4+), Inquemable	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Trol de Hielo	3	3	5	2	1	Vómito de Troll

Opciones

pts -

Reglas Opcionales de Miniaturas

Trol de Hielo

12/mini.

Trol de Hielo: Regla Universal.

~~La Armadura de la miniatura se establece en 2. Los Ataques Flamígeros deben repetir las tiradas exitosas para herir contra la miniatura.~~

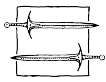
Reglas de Miniaturas

Estúpidos: Regla Universal.

Al inicio de cada Turno de Jugador amigo, cada unidad no Trabada que no esté huyendo con una o más miniaturas con Estúpidos **debe** realizar un Chequeo de Disciplina. Si se falla el Chequeo, todas las miniaturas de la unidad quedan Aturdidas hasta el final del Turno de Jugador; **con la siguiente excepción:** en la Fase de Movimiento, inmediatamente después de Reagrupar Tropas que Huyen, la unidad **debe** realizar un **Movimiento de Avance de 1D6"** directamente hacia adelante (**en la medida de lo posible**).

Vómito de Troll: Ataque Especial.

Durante el Paso de Iniciativa de la parte de miniatura, el propietario puede elegir una unidad enemiga Trabada en Combate a la que la parte de miniatura podría atacar con Ataques Cuerpo a Cuerpo. Si lo hace, esta unidad sufre un impacto, que se resuelve con Fuerza 5 y Penetración de Armadura 10, y la parte de miniatura con Vómito de Troll no podrá realizar ningún Ataques Cuerpo a Cuerpo.



Jinetes Åsklander (Åsklander Horsemen)

130 pts + 18 pts /mini. adicional 5-15 minis.



0-4 Unids./Ejército

Altura Estándar
Tipo Caballería
Peana 25x50 mm



Un máximo de 2 unidades de 8 o más miniaturas cuentan para Básicas en lugar de para Especiales.

Las monturas son consideradas un privilegio entre las familias más importantes de los Åsklander. Por lo general, se entregan a los guerreros más jóvenes, para demostrar su valía como exploradores y vanguardia de las fuerzas incursoras, ya que el espacio es demasiado limitado como para llevar caballos en los drakkar.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	16"	8	Fiebre de Batalla Åsklander, Unidad que Puntúa		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	3	1	Armadura Pesada, Escudo	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Jinete Åsklander	1	4	4	0	3	
Corcel Negro	1	3	4	0	3	
Contenidos						
Opciones			pts -	Opciones de Grupo de Mando		pts -
Una sola opción:				Campeón		10
Arma a Dos Manos			gratis	Músico		10
Armas Emparejadas			gratis	Portaestandarte		10
Lanza Ligera			2/mini.	Encantamiento de Estandarte		sin límite



Desolladores Åsklander (Åsklander Flayers)

145 pts + 12 pts /mini. adicional 5-10 minis.

0-4 Unids./Ejército

Altura Estándar
Tipo Caballería
Peana 25x50 mm

Montando enormes lobos, arañas y todo tipo de raudas bestias, el papel de desollador está reservado para los miembros más valientes y agresivos de nuestras tribus. A menudo endurecidos supervivientes sin familia, los desolladores se encuentran entre los más temidos de aquellos a los que nos horroriza enfrentarnos. Su velocidad y brutalidad son como una tormenta de nieve, que hende la carne y destruye toda esperanza.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	10"	20"	8	Cruzar, Emboscada, Fiebre de Batalla Åsklander, Huida Simulada, Tropas Ligeras, Vanguardia (6")	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	1	4	3	1	Armadura Ligera
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Desollador Åsklander	1	4	4	0	4
Cazasombras	1	3	3	0	4
Contenidos					
Opciones			pts -	Reglas Opcionales de Miniaturas	
Escudo			2/mini.	Látigo Desollador: Ataque Especial.	
Lanza Ligera			2/mini.	Una unidad con al menos una miniatura con Látigo Desollador puede hacer un Ataque de Barrido contra una única unidad enemiga no Trabada al pasar a 1" o menos de ella (no es necesario moverse a través o por encima de dicha unidad). La unidad enemiga sufre 1 impacto con Fuerza 4 y Penetración de Armadura 0 por cada miniatura con Látigo Desollador en la unidad. Una unidad que pierda uno o más Puntos de Vida debido a uno o más Ataques de Barrido con Látigo Desollador sufre -1 Disciplina hasta el final de su siguiente Turno de Jugador.	
Una sola opción:					
Arco (4+)			1/mini.		
Armas Arrojadizas (5+)			2/mini.		
Látigo Desollador (0-15 Minis./Ejército)			4/mini.		
Opciones de Grupo de Mando			pts -		
Campeón				10	
Músico				10	

Bestias Legendarias (Máx. 30 %)



Gigante Saqueador (*Marauding Giant*)

280 pts

m. individual 0-3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

Los pocos gigantes que viven cerca de nuestros asentamientos son aceptados y cuidados por la mayoría de las tribus. Mientras que normalmente son seres solitarios y poco apreciados, tienden a aprender cómo comportarse en una expedición, y a menudo desarrollan fuertes vínculos con ciertos Åsklanders.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Saqueador	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.
La miniatura obtiene **Fiebre de Batalla Åsklander** y Escudo.

Opciones

Opciones	pts
Hermano Mayor	25
Debe elegir (una sola opción):	
Garrote de Gigante	gratis
Familiar Monstruoso	10
Lanza Tribal	30

Reglas Opcionales de Miniaturas

Familiar Monstruoso: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Aprendiz Hechicero**. En vez de elegir hechizos por el procedimiento habitual, **debe** elegir uno de los siguientes hechizos (durante la Selección de Hechizos): *Fuego Purificador* (Taumaturgia), *Ala de Cuervo* (Brujería), o *Congelar* (Hechizo Hereditario).

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. **La miniatura obtiene Maximizada (Golpetazo ())** La tirada para determinar su número de impactos por Golpetazo está sujeta a Tirada Maximizada.

Lanza Tribal: Arma de Combate.

Los ataques realizados con una Lanza Tribal obtienen +1 Fuerza y **Heridas Múltiples(1D3, contra Presencia Imponente)**. Las unidades enemigas Cargando en contacto de peana con el portador sufren -1 Agilidad. **El portador obtiene Exclusivo (Åsklanders, Huscarles), No un Líder, y Plataforma de Guerra.**



Kraken (*Kraken*)
380 pts

m. individual 0-3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca
 Tipo Bestia
 Peana 50×100 mm

Los jarls y seidhkennars más experimentados en la incursión desarrollan una conexión profunda con los mares, e incluso han demostrado poder someter y dominar a estas legendarias criaturas, a menudo alejándolas de las fuerzas aisladas de Elfos de la Oscuridad.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	6"	12"	8	Depredador Costero	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	5	5	5	3	Distracción, Objetivo Difícil (1)
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Kraken	4	5	7	3	3
Domador (2)	1	4	4	0	3

Reglas de Miniaturas

Depredador Costero: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Cruzar (Terreno de Agua)**. Además, las unidades obtienen **Carga Devastadora (+2" Ava)** y **Objetivo Difícil (1)** cuando se cumplan las dos condiciones siguientes:

- Más de la mitad de sus miniaturas tienen Depredador Costero.
- Más de la mitad de sus miniaturas tienen el centro de sus peanas dentro de Terreno de Agua.

Los Personajes sin Depredador Costero que Carguen abandonando una unidad no se benefician de Depredador Costero.



Jötunn (Jötunn)
450 pts

m. individual 0-1 Unids./Ejército

Altura Gigantesca
Tipo Infantería
Peana 75x100 mm

Camina por un camino montañoso y podrás encontrarte en la cercanía de una de las criaturas más poderosas que habitan la tierra: un jötunn.

Lo primero que notarás es la caída de la temperatura; tu piel se quemará y tus huesos se helarán, hasta que apenas puedas arrastrarte. Una niebla de aire helado se levantará a tu alrededor. La siguiente señal es el suelo temblando; la misma montaña parece partirse, hasta que una carne gris azulada aparezca de la roca gris azulada.

Por último, los ojos abiertos. Inmensos ojos, de un tono rojizo, requiriendo tiempo para enfocarse en las diminutas criaturas frente a sí.

Si eres afortunado, estarás acompañado por un seidhkennar, que puede comprender el estruendo que para ellos supone un lenguaje. Si has sido verdaderamente bendecido, tu guía puede volver a dormir la montaña, antes de que el poderoso ser decida aplastar a los que perturban su sueño.

Volviendo al abrazo de la piedra fría, podrían pasar años antes de que el jötunn se levante nuevamente, pero el tiempo parece importar poco a su especie. Simplemente rezo para que yo nunca sea la causa de su ira, o tenga razones para tener que defenderme de ellos. ¡Incluso los muros de un castillo tiene límites!

—Mi Tiempo en el Norte - Lionel Bethune, Barón de Equitania

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	5"	10"	9	Aura Congelante, Niebla Helada, Tozudo	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	7	3	7	3	Inquemable
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Jötunn	3	3	7	3	1 Maximizada (Golpetazo)

—Reglas de Miniaturas—

Aura Congelante: Regla Universal.

La miniatura puede lanzar *Aullido Espeluznante* (Chamanismo) como Hechizo Vinculado con Nivel de Energía (4/8). Las unidades enemigas en un radio de 9" de uno o más Jötunns sufren -3 Agilidad. Mientras estén en contacto con peana con uno o más Jötunns, las unidades enemigas que sean Desmoralizadas en Combate obtienen **Minimizada (Distancia de Huída)**.

Niebla Helada: Regla Universal.

Los Ataques Flamígeros **deben** repetir las tiradas para herir exitosas contra la miniatura. Todas las unidades enemigas en contacto de peana con al menos un Jötunn sufren:

- -3 Agilidad
- -1 Armadura
- -1 Penetración de Armadura

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Jefe Ásklander	Ava	4"	Mar	8"	Dis	9					Fiebre de Batalla Ásklander
Estándar, Infantería	PV	3	Def	5	Res	4	Arm	0			
Jefe Ásklander	Ata	3	Ofe	5	Fue	5	PA	1	Agi	5	Hechos, no Palabras
Seidhkennar	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8					Aprendiz Hechicero, Fiebre de Batalla Ásklander
Estándar, Infantería	PV	3	Def	3	Res	4	Arm	0			
Seidhkennar	Ata	1	Ofe	3	Fue	3	PA	0	Agi	3	

Monturas de Personaje

Semental Negro	Ava	8"	Mar	16"	Dis	P					
Estándar, Caballería	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+2			
Semental Negro	Ata	1	Ofe	3	Fue	4	PA	0	Agi	3	Contenidos
Cazasombras	Ava	10"	Mar	20"	Dis	P					Cruzar, Tropas Ligeras, Vanguardia (6")
Estándar, Caballería	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+1			
Cazasombras	Ata	1	Ofe	3	Fue	3	PA	0	Agi	4	Contenidos
Estrado de Guerra	Ava	P	Mar	P	Dis	P					Alto
Estándar, Infantería	PV	4	Def	P	Res	P	Arm	P+2			Inmune a Golpetazos
Estrado de Guerra	Ata	4	Ofe	5	Fue	4	PA	1	Agi	4	Contenidos
Carro Oscuro	Ava	8"	Mar	8"	Dis	P					Zancada Veloz
Grande, Constructo	PV	4	Def	P	Res	5	Arm	P+2			
Corcel Negro (2)	Ata	1	Ofe	3	Fue	4	PA	0	Agi	3	Contenidos
Chasis					Fue	5	PA	2	Agi		Impactos por Carga (1D6+1), Inanimado
Quimera	Ava	8"	Mar	20"	Dis	P					Miedo, Presencia Imponente
Grande, Caballería	PV	4	Def	P	Res	5	Arm	P			
Quimera	Ata	5	Ofe	4	Fue	5	PA	2	Agi	4	Contenidos
Behemoth del Yermo	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P					
Gigantesca, Bestia	PV	7	Def	3	Res	6	Arm	4			
Behemoth del Yermo	Ata	6	Ofe	3	Fue	6	PA	3	Agi	3	Contenidos

Básicas

Ásklanders	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7					Fiebre de Batalla Ásklander, Unidad que Puntúa
Estándar, Infantería	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	0			Armadura Ligera
Ásklander	Ata	1	Ofe	4	Fue	4	PA	0	Agi	3	
Mastines de Guerra	Ava	8"	Mar	16"	Dis	5					Insignificante, Soltad a los Perros
Estándar, Bestia	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	0			
Mastín de Guerra	Ata	1	Ofe	3	Fue	3	PA	0	Agi	4	

Especiales

Huscarles	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8					Fiebre de Batalla Ásklander, Guardaespaldas (Jefe Ásklander), Unidad que Puntúa
Estándar, Infantería	PV	1	Def	5	Res	3	Arm	0			Armadura Pesada
Huscarle	Ata	1	Ofe	4	Fue	4	PA	1	Agi	4	
Berserkers	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8					Fiebre de Batalla Ásklander, Tropas Ligeras
Estándar, Infantería	PV	1	Def	3	Res	4	Arm	0			Escudo, Piel de Oso de Berserker
Berserker	Ata	1	Ofe	4	Fue	4	PA	1	Agi	4	
Huargos	Ava	9"	Mar	18"	Dis	6					Cruzar (Bosque), Miedo, Vanguardia
Grande, Bestia	PV	4	Def	4	Res	4	Arm	1			
Huargo	Ata	4	Ofe	4	Fue	5	PA	2	Agi	4	
Guerreros	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8					Coraje, Senda del Favorecido, Unidad que Puntúa
Estándar, Infantería	PV	1	Def	5	Res	4	Arm	0			Armadura de Forja Infernal, Escudo de Púas
Guerrero	Ata	2	Ofe	5	Fue	4	PA	1	Agi	4	
Troles de Hielo	Ava	6"	Mar	12"	Dis	4					Coraje, Estúpidos, Miedo
Grande, Infantería	PV	3	Def	3	Res	4	Arm	2			Fortaleza (4+), Inquemable
Trol de Hielo	Ata	3	Ofe	3	Fue	5	PA	2	Agi	1	Vómito de Troll

Jinetes Ásklander	<i>Ava</i>	8"	<i>Mar</i>	16"	<i>Dis</i>	8									Fiebre de Batalla Ásklander, Unidad que Puntúa
Estándar, Caballería	<i>PV</i>	1	<i>Def</i>	4	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	1							Armadura Pesada, Escudo
Jinete Ásklander	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	3					
Corcel Negro	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	3					Contenidos
Desolladores Ásk.	<i>Ava</i>	10"	<i>Mar</i>	20"	<i>Dis</i>	8									Cruzar, Emboscada, Fiebre de Batalla Ásklander, Huida Simulada, Tropas Ligeras, Vanguardia (6")
Estándar, Caballería	<i>PV</i>	1	<i>Def</i>	4	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	1							Armadura Ligera
Desollador Ásklander	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	4					
Cazasombras	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	4					Contenidos

Bestias Legendarias

Gigante Saqueador	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8									Gigante Ve, Gigante Hace
Gigantesca, Infantería	<i>PV</i>	7	<i>Def</i>	3	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	1							
Gigante Saqueador	<i>Ata</i>	5	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	3					Rabia
Kraken	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	8									Depredador Costero
Gigantesca, Bestia	<i>PV</i>	5	<i>Def</i>	5	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	3							Distracción, Objetivo Difícil (1)
Kraken	<i>Ata</i>	4	<i>Ofe</i>	5	<i>Fue</i>	7	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	3					Contenidos, Heridas Múltiples (1D3), Odio (contra Grande, Gigantesca)
Domador (2)	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	3					
Jötunn	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	9									Aura Congelante, Niebla Helada, Tozudo
Gigantesca, Infantería	<i>PV</i>	7	<i>Def</i>	3	<i>Res</i>	7	<i>Arm</i>	3							Inquemable
Jötunn	<i>Ata</i>	3	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	7	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	1					Maximizada (Golpetazo)

Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Miniatura Disparando
Arco	4+	Ásklander, Desollador Ásklander
Armas Arrojadizas	4+	Jefe Ásklander, Huscarle
	5+	Ásklander, Desollador Ásklander

Registro de Cambios

2023 beta 1

- Added the rule unburnt from wdg to the common rules
- Longship radi units don't need to arrive from the same board edge anymore
- Throwing weapon model limit for Asklanders goes from 40 to 60
- Huskarls Aim with Throwing Weapons goes from 4+ to 5+
- One unit of Warriors can count in the Core category
- Trolls now always have the Ice Trolls upgrade
- Giant rules streamlined with new rulebook rules
- Kraken lose harnessed and handlers, the coastal predator rule is update to be the same as the DE one
- Jotun lose Freezing Mist and get the Freezing Aura of the Frost Mammuth (why the asklander don't have a frost mammoth btw?), also gain unburnt and maximized stomps

Balance Changes

- Byargfylli 60 ↘ 55
- Symbol of Slaughter 30 ↘ 25
- Raven Banner 55 ↗ 60
- Harp of Bragi 40 ↗ 45
- Asklander Chief 110 ↘ 100
- Jarl 30 ↗ 40
- Chief Longship Raid 50 ↘ 40
- Chief Shield and Berserker Pelt 25 ↘ 20
- Chief Throwing weapons (4+) 10 ↘ 5
- Chief Black Stallion 80 ↘ 70
- Chief Dark Chariot 110 ↘ 100
- Chief Chimera 155 ↘ 140
- Chief Wasteland Behemoth 355 ↘ 345
- Chief Behemoth Additional Limbs 35 ↘ 30
- Warhounds add models 8 ↘ 7
- Huskarls 185 ↘ 160
- Huskarls add models 13 ↘ 12
- Huskarls Throwing Weapons (5+) 6 ↘ 5
- Huskarls Spear and Shield 4 ↗ 5
- Berserkers Paired Weapons 3 ↘ 2
- Warriors 220 ↘ 200
- Ice Troll 170 ↗ 200
- Trolls add model 65 ↗ 80
- Marauding Giant 290 ↘ 280
- Giant Tribal Warspear 20 ↘ 30
- Kraken 385 ↘ 380
- Jötunn 460 ↘ 450