

# THE IX AGE

## BATALLAS FANTÁSTICAS

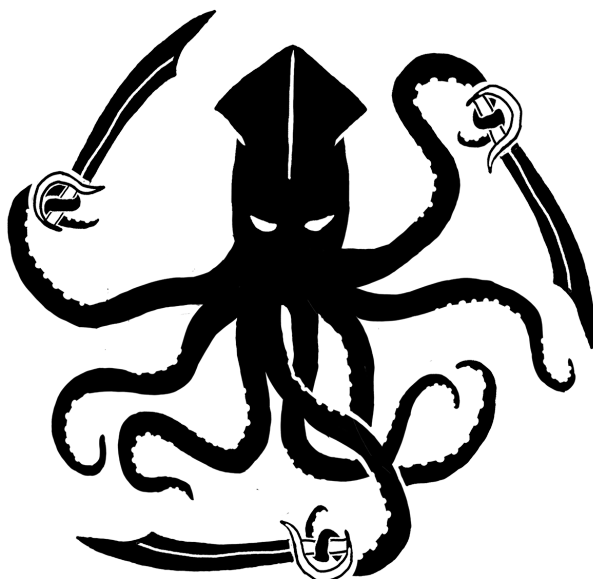


# FLOTA OSCURA



# THE IX AGE

## BATALLAS FANTÁSTICAS



# Flota Oscura

Libro de Ejército suplementario para Elfos de la Oscuridad

2ª Edición, versión 2023 alfa 1 – 5 de octubre de 2023

VT – ES1

Reglas de Miniaturas del Ejército	2	Personajes	5
Hechizo Hereditario	3	Monturas de Personaje	9
Equipo Especial	4	Básicas	11
Organización del Ejército	4	Especiales	12
Hoja de Referencia Rápida	19	Bestias de la Flota	15

The 9<sup>th</sup> 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 9<sup>th</sup> 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](http://the-ninth-age.com)



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

This work is licensed under the [Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Creado con [L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X](https://www.latex-project.org/).

*Las naves de los elfos nunca son amistosas, ni siquiera cuando ondean los colores del Trono de Perla. Pensábamos que el navío aproximándose a nosotros no querría más que una inspección rutinaria de nuestro cargamento. Pero tan pronto como estuvimos a distancia de tiro, contemplamos una imagen temida por todos aquellos que surcan los océanos. Los colores Arandeses desaparecieron, repentinamente reemplazados por la Bandera Negra de las Flotas Oscuras. Sabíamos lo que significaba: una elección entre una vida de la más dura esclavitud, o una tumba subacuática. Algunos de nuestros hombres ya han elegido la segunda. Dejo estas notas aquí con la esperanza de que nuestro sino quede registrado.*

—Registro de a bordo, 12 de Serembre, 944 DS. Capitán Adémar de Talhermé del buque mercante Irène

## Reglas Específicas del Ejército

### Arropados por la Bruma (*Shrouded by Mist*)

Aplica las siguientes reglas durante el primer Turno de Juego:

- Para los Ataques de Disparo realizados contra unidades a más de 12" de la unidad disparando, todas las unidades (amigas y enemigas) se consideran en Cobertura Ligera.
- Las tiradas de Alcance de Carga realizadas contra unidades que estén a más de 12" de la unidad Cargando se ven sujetas a Tirada Minimizada, a menos que más de la mitad de las miniaturas en la unidad Cargando tengan Depredador Costero.

## Reglas de Miniaturas del Ejército

### Reglas Universales

#### Depredador Costero (*Coastal Predator*)

La miniatura obtiene **Cruzar (Terreno de Agua)**. Además, las unidades obtienen **Carga Devastadora (+2" Ava)** y **Objetivo Dificil (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 Cargan desde una unidad no se benefician de Depredador Costero.

#### Horrores Abisales (*Terrors of the Deep*)

El número de miniaturas con Horrores Abisales en el ejército está restringido a 1 por cada 1500 puntos en el Ejército, redondeando fracciones hacia arriba

#### Redes Dentadas (*Barbed Nets*)

Al inicio de cada Ronda de Combate en que la unidad de la miniatura esté combatiendo, cada unidad con una o más miniaturas con Redes Dentadas **debe** elegir una unidad enemiga en contacto con peana y tirar 1D6. Con un resultado de 2+, la unidad elegida estará Enredada. Una unidad Enredada una o más veces sufre -1 Fuerza y -1 Penetración de Armadura hasta el final de la Ronda de Combate.

### Atributos de Ataque

#### Eficiencia Despiadada (*Ruthless Efficiency*) – Cuerpo a Cuerpo

El ataque obtiene +1 a herir durante la Primera Ronda de Combate.

## Armería

### Piel de Serpiente Marina (*Sea Serpent's Hide*) – Equipo de Armadura

El portador obtiene +1 Armadura.

### Ballesta de Mano [X] (*Repeater Handbow*) – Arma de Disparo

Alcance 12", Disparos X, Fue 3, PA 0, **Disparo Rápido, Preciso**. Al disparar a Corto Alcance, el arma obtiene +1 Penetración de Armadura.

# Hechizo Hereditario

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto
<b>H</b>				
<b>Tempestad de la Bruja de Tormentas</b> ( <i>Tempest of the Storm Witch</i> )				El objetivo puede realizar inmediatamente un Movimiento Mágico de 12" y pierde Unidad que Puntúa. <b>{Además, el objetivo obtiene Depredador Costero.}</b>
<b>&lt;6+&gt;</b> <b>{7+}</b>	18"	Potenciación	Un Turno	

*Harag, la Bruja de Tormentas, es una de las principales deidades entre los elfos de Silexia. Diosa del mar y las tormentas, es alterable y vengativa. La veneración a Harag es dramática como poco, y puede incluir extraordinarios sacrificios rituales en que las víctimas son arrojadas al océano. Algunos dicen que las nieblas que envuelven a las naves élficas son una evidencia de los hechizos de sus sacerdotes, y sus saqueos a menudo emplean bancos de bruma para cubrir su llegada.*

—De Los Dioses de los Elfos por la Damisela Guérarde Stockmunde

# Equipo Especial

## Encantamientos de Armas

**Toque Lacerante** (*Lacerating Touch*) 65 pts  
Encantamiento de: Armas Emparejadas.  
Los Ataques realizados con esta arma obtienen +2 Penetración de Armadura. Mientras use esta arma, el portador obtiene +2 Valor de Ataques y Miedo.

**Furia del Huracán** (*Hurricane's Fury*) 40 pts  
Encantamiento de: Ballesta de Mano.  
Alcance 18", Disparos 2D6. Los Ataques de Disparo de unidades impactadas por uno o más ataques realizados con esta arma sufren -1 para impactar hasta el final del siguiente Turno de Jugador.

## Encantamientos de Estandartes

**Bandera Negra** (*Black Flag*) 50 pts  
No puede llevarse por unidades que cuenten para Básicas.  
La unidad del portador obtiene **Miedo**, y mientras estén en contacto con peana con la unidad del portador, las unidades enemigas obtienen **Maximizada (Cheques de Miedo)**. Además, las unidades amigas Trabadas en el mismo Combate que la unidad del portador **deben** repetir los resultados naturales de '1' en sus tiradas para herir.

**Estandarte de las Mareas** (*Banner of Tides*) 30 pts  
0-2 por Ejército. Solo miniaturas de Infantería.  
La unidad del portador obtiene **Huida Simulada**.

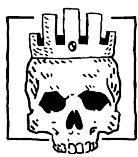
## Artefactos

**Velo de Harag** (*Veil of Harag*) 50 pts  
El portador puede lanzar *Tempestad de la Bruja de Tormentas* (Hechizo Hereditario) como Hechizo Vinculado con Nivel de Energía (4/8).

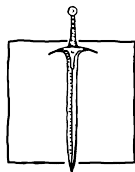
**Capa de la Tormenta** (*Storm Cloak*) 45 pts  
El portador obtiene **Resistencia a la Magia (2)** y **Objetivo Difícil (1)**.

**Cofre de Niebla Envolverte** (*Chest of Enveloping Fog*) 40 pts  
Solo miniaturas a pie.  
Un Solo Uso. El propietario puede activar este Artefacto al final de cualquier Fase de Movimiento amiga. Sitúa un Terreno de Agua en contacto con el portador y a al menos 1" de unidades enemigas o cualquier otro Elemento de Terreno. El Terreno de Agua **debe** caber en un círculo de diámetro 6".

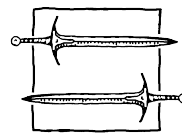
# Organización del Ejército



**Personajes**  
Máx. 40 %



**Básicas**  
Mín. 25 %



**Especiales**  
Sin límite



**Bestias de la Flota**  
Máx. 40 %

La belicosa Princesa Urchein ha alcanzado la posición de Cónsul de Conflictos, y tiene una empática alianza con la facción de los Esclavistas, que controlan al Cónsul de Comercio. Por lo tanto, cada vez es más sencillo para la nobleza que el Senado autorice incursiones. Por lo tanto, pese a que podemos esperar que los ataques de los Daeb incrementen su frecuencia, es poco probable que traten de invadir las Islas Blancas. Esta situación permanecerá así hasta al menos las próximas elecciones, donde pronostico que la facción de la Tierra Madre usará sus favores para reunir apoyos para promover una expedición a gran escala.

—Reporte de inteligencia interceptado en Rathaen por un agente anónimo del Trono de Perla

# Personajes (Máx. 40 %)



## Capitán Oscuro (*Dread Captain*)

145 pts

m. individual

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 20×20 mm



Una montura marcada con (BF) cuenta para Bestias de la Flota. La montura y su jinete cuentan para Personajes.

*Urchein es miembro de la facción de los Esclavistas. Es temida tanto como duelista como incursora. Su habilidad con la espada es legendaria, y seguramente fuera la capitana de la nave que hundió o capturó a la mayoría de nuestro tercer escuadrón hace siete años en Gan Dareb. Mis fuentes me informan de que ya está concentrando riquezas, haciendo pactos con las escuelas de doma y preparando buques y suministros. La marina de la República no la apoyará, pero ella se basta para financiar un ejército privado, corsarios y piratas del norte de Silexia.*

—Reporte de inteligencia interceptado en Rathaen por un agente anónimo del Trono de Perla

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>9</b>	Cruzar (Terreno de Agua), Miedo		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	Armadura Pesada, Piel de Serpiente Marina	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Capitán Oscuro	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago
— Opciones —			pts-	— Opciones de Montura —		pts-
Portaestandarte de Batalla				50	Pegaso de la Flota	95
<b>Almirante de Obsidiana</b> (solo General)				50	Terror Oceánico (BF)	190
Objetos Especiales				hasta 100	Kraken Colosal (BF)	390
Ballesta de Mano [2] (2+)				5	— Reglas Opcionales de Miniaturas —	
Una sola opción:					<b>Almirante de Obsidiana:</b> Regla Universal.	
Armas Emparejadas				5	La parte de miniatura obtiene +2 Valor de Ataques y su límite en Objetos Especiales aumenta en 100 pts.	
Alabarda				10	Además, el ejército puede modificar su tirada para elegir Zonas de Despliegue en -1.	
Arma a Dos Manos				10		
Lanza de Caballería				15		



## Asesino Renegado (Renegade Assassin)

165 pts

m. individual 0-2 Unids./Ejército

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 20x20 mm

Hay una figura de negro entre los seguidores de Urchein que incluso los más sanguinarios guerreros temen. Dicen que fue elegido al nacer, y moldeado para ser el asesino perfecto, sin nombre, ni familia, ni voluntad más allá que la de la Logia de Cazadores de Caedhren (Cadarón), donde fue entrenado. Desde hace tiempo hemos sabido de la terrible eficiencia y precisión de estos agentes de la muerte, reservados para misiones específicas, y a los que no se les permite unirse a ejércitos privados o flotas incursoras. Pero al parecer, este ha escapado a los mejores esfuerzos de esos años y obtenido determinación propia. Fugitivo, pero finalmente libre, ha aceptado el contrato de Urchein, presumiblemente para alejarse de las costas de Silexia tanto como le sea posible.

—Reporte de inteligencia interceptado en Rathaen por un agente anónimo del Trono de Perla

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	10"	9	<b>Cortesía Profesional</b> , Cruzar (Terreno de Agua), No un Líder, Oculto		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	3	7	3	0		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Asesino Renegado	3	7	4	3	9	Ataques Envenenados, <b>El Arte de la Muerte</b> , Heridas Múltiples (2, contra Personaje), Reflejos Relámpago, Armas Emparejadas, Ballesta de Mano [3] (2+)

—Reglas de Miniaturas—

**Cortesía Profesional:** Regla Universal.

La miniatura no puede unirse a unidades que contengan otra miniatura de la misma entrada de unidad.

**El Arte de la Muerte:** Regla Universal.

El ataque obtiene +1 para herir. Los ataques con El Arte de la Muerte pierden Eficiencia Despiadada si lo tuvieran.



## Brujo Bucanero (Warlock Freebooter)

240 pts

m. individual

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 20×20 mm



Una montura marcada con (BF) cuenta para Bestias de la Flota. La montura y su jinete cuentan para Personajes.

*Anticipa saqueos en la próxima estación. Urchein ya ha concentrado una flota de más de cuarenta naves. También se consciente de que al menos seis poderosos hechiceros se encuentran a bordo. Estos buscadores de fortuna son mercenarios contratados de comunidades de parias. Algunos son incluso traicioneros graduados de nuestras propias escuelas. El Trono puede encontrar un reporte completo sobre estos «brujos» en sus archivos, pero ten en cuenta que controlan un poder considerable.*

—Reporte de inteligencia interceptado en Rathaen por un agente anónimo del Trono de Perla

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	5"	10"	9	Cruzar (Terreno de Agua), Hechicero Adepto, <b>No es de Fiar, Voluntad Irresistible</b>	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	3	4	3	0	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Brujo Bucanero	1	4	3	0	5

Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago

—Reglas de Miniaturas—

**No es de Fiar:** Regla Universal.

Si la miniatura es el General, los Chequeos de Disciplina usando su Presencia de Mando sufren -1 Disciplina.

**Voluntad Irresistible:** Regla Universal.

Los Intentos de Dispersión contra hechizos lanzados por la miniatura sufren un Modificador a la Dispersión de -2 si el Intento de Lanzamiento se realizó con 4 o más Dados de Magia.

—Opciones Mágicas—

Maestro Hechicero

pts  
170



Brujería



Chamanismo



Cosmología

—Opciones—

Objetos Especiales

pts  
hasta 100

Si es Maestro Hechicero

hasta 200

Armas Emparejadas

10

Armadura Ligera

5

—Opciones de Montura—

Pegaso de la Flota

pts  
50

Terror Oceánico (BF) (solo Maestro Hechicero)

80

Kraken Colosal (BF) (solo Maestro Hechicero)

375



## Exarca Costero (Seaboard Exarch)

340 pts

m. individual

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 20×20 mm

Fui forzado a arrodillarme. La apariencia de la sacerdotisa de la Bruja de Tormentas era salvaje: una con viento y marea, vestida en una inmaculada toga de desdeñosa elegancia, pero indudablemente mortífera, gastada y acompañada de un corsé de barba de ballena. Incapaz de mantener contacto visual, agaché mi cabeza según se aproximaba, sus pies descalzos pasando a pulgadas de mi nariz antes de detenerse. La muerte del marinero fue repentina y silenciosa. El líquido carmesí apenas contrastaba con la cubierta ya manchada de sangre. Un terrorífico recordatorio de siglos de víctimas de Harag.

—Extracto de la crónica de un superviviente

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	10"	9	Hechicero Adepto, No un Líder, <b>Tejedor de Nieblas</b>		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	3	5	3	0	Égida (4+, contra Ataques de Melé), Piel de Serpiente Marina, Armadura Ligera	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Exarca Costero	3	5	4	1	6	Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago

—Reglas de Miniaturas—

**Tejedor de Nieblas:** Regla Universal.

La unidad de la miniatura obtiene **Depredador Costero** y **Carga Devastadora (Golpe Letal)**.

—Opciones Mágicas—



Brujería



Chamanismo

—Opciones—

**Canto de Tormentas** (0-1 Unids./Ejército) 40

Objetos Especiales hasta 100

Una sola opción:

Alabarda 10

Arma a Dos Manos 10

Armas Emparejadas 10

Lanza 10

—Reglas Opcionales de Miniaturas—

**Canto de Tormentas:** Regla Universal.

La miniatura ignora las reglas de Selección de Hechizos debido a ser Hechicero Adepto. En su lugar, puede elegir sus hechizos de entre todos los Hechizos Aprendidos de su Senda de la Magia elegida y el Hechizo Hereditario.

# Monturas de Personaje



## Pegaso de la Flota (*Fleet Pegasus*)

Altura Grande

Tipo Caballería

0-3 Monturas/Ejército Peana 40×40 mm

Creados para ser ágiles, los pegasos son ligeros y monturas ideales para la acción marítima, especialmente para las naves Daeb, construidas para la velocidad, e incapaces de cargar caballería tradicional. Su valor estratégico en la acción naval es obvio. Los pegasos marítimos pasan por diferentes regímenes de entrenamiento al de el resto de pegasos, aunque no sufren menos de estos métodos. Espera encontrarlos en todo asalto oceánico.

—Reporte de inteligencia interceptado en Rathaen por un agente anónimo del Trono de Perla

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	Suelo	<b>7"</b>	<b>14"</b>	P	Tropas Ligeras, Vanguardia, Volar (8", 16")	
	Vuelo	<b>8"</b>	<b>16"</b>			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	<b>4</b>	<b>P+1</b>	Objetivo Difícil (1)	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Pegaso de la Flota	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Carga Devastadora (+1 Fue, +1 PA), Contenidos



## Terror Oceánico (*Ocean Terror*)

Altura Grande

Tipo Caballería

0-2 Monturas/Ejército Peana 50×75 mm

La montura y su jinete cuentan para Personajes. La montura cuenta adicionalmente para Bestias de la Flota.

Q'hay muchas bestias bestias extrañas y maravillosas en las saladas profundidades, amigo. Más que las que nunca llegarás a ver, ¡y son pocas las que no te chuparían la sangre en un segundo! ¡Crustáceos! ¡Moluscos! ¡Almejas andantes! ¡Cosas hechas de dientes y más dientes! ¡Cosas que s'han vuelto malvadas y feas por la tormenta del Mar Fracturado! ¡Ah, 'cuchad al viejo Jack, palurdos, 'tá lleno d' monstruos!

—Conversación bajo la señal de la taberna El Último Ancla, en el puerto de Bradpole

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>	<b>14"</b>	P	Depredador Costero, Miedo, Presencia Imponente, Terror		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	<b>4</b>	P	<b>5</b>	P	Objetivo Difícil (1)	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Terror Oceánico	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Ataques Envenenados, Carga Devastadora (Distracción), Contenidos, Golpetazo (1D3)



## Kraken Colosal (Colossal Kraken)

Altura Gigantesca

Tipo Bestia

0-1 Monturas/Ejército Peana 100×150 mm

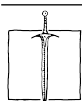
La montura y su jinete cuentan para Personajes. La montura cuenta adicionalmente para Bestias de la Flota.

*El verdadero y mayor de los krakens, según se dice, es un gigante sin huesos que habita en las negras profundidades del océano y se alimenta de ballenas como aperitivo. Si tal calamar existe, nunca es visto. En su lugar, la especie de mayor tamaño comúnmente conocida como kraken es el titan anfibio que vive principalmente en los Mares del Sur. Como todos los krakens costeros, desafía cualquier categorización: sus movimientos sugieren una forma esqueletal, pero a su vez tiene grandes tentáculos... y es una de las más prestigiosas presas de los elfos occidentales. Se dice que los más feroces marineros han llegado a cabalgar estas gigantescas bestias como monturas en batalla.*

—De De Monstri Corporis Fabrica por Grégoire Kléber

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>P</b>	Depredador Costero, Horrores Abisales		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	Distracción, Objetivo Difícil (1)	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Kraken Colosal	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Contenidos, Heridas Múltiples (1D3), Odio (contra Grande, Gigantesca)

# Básicas (Mín. 25 %)



## Corsarios (Corsairs)

170 pts + 14 pts/mini. adicional

10–25 minis.

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 20×20 mm

Al igual que la manada de lobos acechan el redil de ovejas por la noche, los corsarios deambulan por las costas desde Destria hasta Tsuandán. Son nuestros predadores. Rápidos como el rallo, y mortíferos. Sus vista es aguda y sus capas de pellejo duras. Los más temibles incursores que jamás navegaron los mares. Nadie sabe cuándo golpearán, pero puedes dar por seguro que están ahí fuera. Sí, chico. Todos los marineros saben de los corsarios élficos que navegan bajo la Bandera Negra. Y hacen bien en saber de ello.

—Advertencias de un pescador a su hijo

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	10"	8	Cruzar (Terreno de Agua)		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	3	0	Armadura Ligera, Piel de Serpiente Marina	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Corsario	1	4	3	0	5	Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago, Armas Empañadas

—Opciones

Debe elegir (una sola opción):

**Corsarios de Abordaje**

**Saqueadores Corsarios** (0–3 Unids./Ejército) gratis

Ballesta de Mano [2] (4+) 2/mini. gratis

Vanguardia (0–2 Unids./Ejército)\* 1/mini.

\*los Personajes unidos a la unidad obtienen Vanguardia

—Opciones de Grupo de Mando

Campeón 10 pts

Músico 10 pts

Portaestandarte 10 pts

Encantamiento de Estandarte sin límite

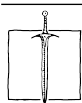
—Reglas Opcionales de Miniaturas

**Corsarios de Abordaje:** Regla Universal.

La miniatura obtiene Armadura Pesada y **Unidad que Puntúa**.

**Saqueadores Corsarios:** Regla Universal.

La miniatura obtiene **Apoyo Extra (2), Objetivo Difícil (1), Tropas Ligeras** y **Hostigadores**. Además, las miniaturas enemigas que no sean inmunes a los efectos del Miedo en unidades en contacto con peana con una o más miniaturas con Saqueadores Corsarios sufren -1 Disciplina.



## Lobos Marinos (Sea Wolves)

150 pts + 12 pts/mini. adicional

5–10 minis.

0–2 Unids./Ejército

Altura Estándar

Tipo Bestia

Peana 25×50 mm

Delirando. Temperatura elevada. Punciones poco profundas en la parte baja de la pierna. Administraré antisuero y trataré de reducir su temperatura.

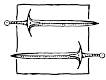
El paciente sigue delirando. Grita por la noche, y balbucea sobre serpientes marinas con lenguas bífidas.

Fallecida. Sus camaradas insisten que los incursores elfos enviaron a alguna clase de reptiles acuáticos contra ellos. Algunos se refieren a ellos como lobos. No se si esto es simplemente un nombre, o una descripción. Seguiré estudiando el cadáver con la esperanza de aprender más.

—Notas médicas en una enfermería de Santa Genoveva

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	14"	6	Depredador Costero, Insignificante, Vanguardia		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	4	2		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Lobo Marino	2	4	4	0	4	Ataques Envenenados

# Especiales (Sin límite)



## Marineros Oscuros (*Dread Mariners*)

195 pts + 16 pts/mini. adicional

10-20 minis.

0-5 Unids./Ejército



Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 20x20 mm

Después de que los rezones se engancharan a nuestras jarcias, repelimos la primera ola de abordaje tras un intenso combate. La segunda ola fue muy diferente. Calmada y serena, con una disciplina obtenida tras años, o puede que incluso siglos en el mar, incondicionales marineros elfos se abalanzaron con una elegancia antinatural sobre la cubierta de Irène. Vestidos por capas semi-translúcidas de piel de kraken que parecían mezclarse con su entorno. Blandiendo retorcidas espadas a dos manos, cortaron a través de los marineros con facilidad. Tan solo sobreviví para contar esta historia porque me arrojé al océano, uniéndome a mis compatriotas, y dejando mi destino a merced de las aguas.

—Registro de a bordo, 12 de Serembre, 944 DS. Capitán Adémar de Talhermé del buque mercante Irène

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	10"	9	Coraje, Cruzar (Terreno de Agua), Unidad que Puntúa		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armadura Ligera, Piel de Serpiente Marina	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Marinero Oscuro	2	5	3	1	5	Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago, Arma a Dos Manos

Opciones	pts-	Opciones de Grupo de Mando	pts-
Vanguardia (0-2 Unids./Ejército)*	2/mini.	Campeón	10
		Músico	10
		Portaestandarte	10
		Encantamiento de Estandarte	sin límite



## Jinetes del Trueno (*Thunder Riders*)

260 pts + 63 pts/mini. adicional

3-4 minis.

0-8 Minis./Ejército

Altura Grande

Tipo Caballería

Peana 40x40 mm

Urchein ha estado ocupada recabando apoyos. Que sepamos, las escuelas de doma Daeb se han asociado a ella para muchas de sus expediciones de incursión. Las empresas por venir no serán diferentes. Ha reclutado de entre la baja nobleza, conocidos por usar pegasos navales y abrazar el culto de Harag para ganarse el favor de los marineros, autodenominándose portadores y la tempestad. Puedo dar fe de las ventajas psicosociales y prácticas que proporcionan a cualquier flota incursora.

—Reporte de inteligencia interceptado en Rathaen por un agente anónimo del Trono de Perla

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
Suelo	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>9</b>	Hostigadores, Tropas Ligeras, Vanguardia, Volar (8", 16")		
Vuelo	<b>8"</b>	<b>16"</b>				
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	Armadura Ligera, Objetivo Dificil (1), Piel de Serpiente Marina	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Jinete del Trueno	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Carga Devastadora (+1 Ata), Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago, Ballesta de Mano [2] (3+), Lanza Ligera
Pegaso de la Flota	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Carga Devastadora (+1 Fue, +1 PA), Contenidos
— Opciones —			pts-	— Opciones de Grupo de Mando —		pts-
Redes Dentadas			50	Campeón		10
				Músico		10
				Portaestandarte		10
				Encantamiento de Estandarte		sin límite



## Veteranos de Sal (Salt Veterans)

150 pts + 25 pts/mini. adicional

5-12 minis.

0-2 Unids./Ejército

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 20x20 mm

Me he infiltrado en una tripulación navegando al norte, haciéndome pasar por un aprendiz en un escuadrón de corsarios veteranos. Nunca había visto guerreros más crueles tanto en apariencia como en sus actos. Al igual que los gruesos cueros cubiertos de sal comunes a todos los miembros de la flota, tiras de piel de los esclavos que captura adornan sus armaduras, junto con trofeos de víctimas antiguas. El silencio los rodea mientras se pavonean por las calles de Rathaen, alardeando con sus espadas retorcidamente elaboradas. Temidos incluso por su propia tripulación, sus semblantes son adustos y decididos. Esta clase de grupos no son extraños entre las flotas, y deben ser considerados altamente peligrosos.

—Reporte de inteligencia interceptado en Rathaen por un agente anónimo del Trono de Perla

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	10"	8	Cruzar (Terreno de Agua), Exploradores, Miedo, <b>Órdenes del Capitán</b>		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armadura Ligera, Piel de Serpiente Marina	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Veterano de Sal	2	5	3	1	5	Eficiencia Despiadada, Redes Dentadas, Reflejos Relámpago, Alabarda

—Reglas de Miniaturas—

### Órdenes del Capitán: Regla Universal.

Durante el paso 8 de la Secuencia Previa al Juego (tras la Selección de Hechizos), el propietario **debe** elegir una de las siguientes opciones y aplicar sus efectos a todas las miniaturas con Órdenes del Capitán en el ejército:

- **Sin Cuartel:** La miniatura obtiene **Unidad que Puntúa**.
- **Saquear:** La miniatura obtiene **Tropas Ligeras**.

—Opciones— pts—  
Ballesta de Mano [2] (4+) 4/mini.

—Opciones de Grupo de Mando— pts—  
Campeón 10  
Músico 10

# Bestias de la Flota (Máx. 40 %)



## Tritones (Tritons)

230 pts + 100 pts/mini. adicional

2-4 minis.

0-2 Unids./Ejército

0-6 Minis./Ejército

Altura Grande

Tipo Bestia

Peana 40x40 mm

Sabemos que las gorgonas fueron creadas por el Templo de Yema usando un ritual para mezclar un superno y un elfo, pero la mayoría de los Daeb evitan tales prácticas por su alto riesgo y desperdicio de vidas. Tan solo hay otro culto conocido que haya tratado la impía unión, una secta de militantes devotos a la Bruja de Tormentas. Los subalternos inmortales de Harag, una vez unidos, toman la forma de brujas místicas capaces de respirar tanto agua como aire. Como corresponde a tales hijos de las olas, los tritones son cambiantes y caprichosos, realizando pequeños trucos mágicos, y elaborando crueles cebos que encierran en pequeñas vainas. Puedo escucharlos en la noche entre las aguas, siguiendo nuestro barco día tras día.

—Reporte de inteligencia interceptado en Rathaen por un agente anónimo del Trono de Perla

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	<b>Cantos de Sirena</b> , Cónclave Mágico, Coraje, Depredador Costero, Miedo, Superno		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	3	5	4	0	Égida (5+)	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Tritón	3	5	4	1	5	Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago

— Reglas de Miniaturas —

### Cantos de Sirena: Regla Universal.

Los Chequeos de Reorganización en Combate y Chequeos de Marcha de unidades enemigas en un radio de 8" de una o más miniaturas con Cantos de Sirena sufren -2 Disciplina.

— Opciones —

Una sola opción:

Armas Emparejadas  
Alabarda

5/mini.  
15/mini.

— Cónclave Mágico —

Debe elegir 2 hechizos de:

- Juicio del Destino (Adivinación)
- Aullido Espeluznante (Chamanismo)
- Fuego Fatuo (Brujería)
- Tempestad de la Bruja de Tormentas (Hechizo Hereditario)

— Opciones de Grupo de Mando —

Campeón

120



**Kraken** (*Kraken*)  
375 pts

m. individual 0-3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca  
Tipo Bestia  
Peana 50×100 mm

Atacó, repentino, apareciendo enorme desde las profundidades a sotavento, justo cuando pensábamos que estábamos a salvo. Las aguas se agitaron según surgía cubierto de una crin de blanca espuma, su gran ojo fijo en nosotros con todo el odio de una inteligencia maléfica. Antes de que pudiéramos girar nuestras armas, se abrazó al bauprés y al trinquete y calló pesado sobre la cubierta, sembrando destrucción con sus largos tentáculos. Agarró a un guardiamarina de los tobillos para después arrojarlo a sus rechinantes fauces, a la vez que el mástil crujía y caía sobre nosotros.

—De las memorias de la Almirante Egberta van Luten

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"	12"	8	Depredador Costero, Horrores Abisales		
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	Contenidos, Heridas Múltiples (1D3), Odiocontra Grande, Gigantesca
Fustigador (2)	1	4	3	0	5	Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago

—Opciones—

**Kraken Colosal** (0-1 Unids./Ejército)

pts-

65

—Reglas Opcionales de Miniaturas—

**Kraken Colosal:** Regla Universal.

La miniatura obtiene +2 Puntos de Vida, 2 Fustigadores adicionales en su perfil, y su peana cambia a 100×150 mm.



## Avatar de Harag (Avatar of Harag)

380 pts

m. individual 0-1 Unids./Ejército

Altura Grande

Tipo Bestia

Peana 50x75 mm

Se dice que los supernos leales a Harag son capaces de poseer a ciertos monstruos marinos, o incluso manifestarse en nuevas formas en zonas con gran cantidad de magia en lo profundo de los océanos. A veces, al ser llamados por sus sacerdotes, acudirán a la costa para las batallas: la manifestación viva de los caprichos y alterabilidad de su ama. Muchos creen que pueden tornar la tierra en mar, o al menos en una marisma de agua salada. Puede que esto no sea más que una explicación popular para los fenómenos localizados de maremotos que a veces precede la llegada de los incursores corsarios.

—De Los Dioses de los Elfos por la Damisela Guérarde Stockmunde

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"	14"	9	Coraje, Depredador Costero, Emboscada Especial (Terreno de Agua), Horrores Abisales, Miedo, <b>Presagio de la Flota Oscura</b> , Supremo		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	5	5	5	2	Égida (5+), Fortaleza (5+)	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Avatar de Harag	5	5	5	3	5	Odioco

—Reglas de Miniaturas—

### Porquería Tóxica: Regla Universal.

Durante el Paso de Iniciativa 10, todas las demás unidades (amigas y enemigas) Trabadas en el mismo Combate que la miniatura sufren 1D6+1 impactos con Ataques Tóxicos.

### Presagio de la Flota Oscura: Regla Universal.

Tras determinar las Zonas de Despliegue (al final del paso 6 de la Secuencia Previa a la Partida), puedes elegir un único Cultivo, Ruinas, o Bosque que pasará a ser Terreno de Agua. Además, mientras la miniatura esté sobre el Campo de Batalla, cada Terreno de Agua en el Campo de Batalla se considera Terreno Peligroso (1) para todas las miniaturas.



## Leviatán de la Bruma Marina (Sea-Fog Leviathan)

230 pts

m. individual 0-2 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Bestia

Peana 100×100 mm

Según la historia progresaba, los contornos de su arrugado semblante en la pálida luz dibujaba horribles muecas. «La neblina era como sopa de guisantes, cubriendo las aguas, sobre los muelles, por toda la ciudad. Algo antinatural, insólito, de rápido que llegó, de un modo que no podías ni ver tus manos frente a tu cara. Los gritos comenzaron en el embarcadero, cuando una gran forma oscura llegó flotando sobre las olas, como si fuera la nave del mismo diablo. De repente estaba sobre nosotros. Hocinos y arpones no fueron de ayuda contra el mortífero toque de los babosos zarcillos, transformando huesos en gelatina, impidiendo a uno moverse más que para gritar de agonía».

—Extracto de La Venganza del Glauca por Antigoni Tassiades

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	Suelo	2"	4"	8	<b>Avance de la Bruma</b> , Horrores Abisales, Tropas Ligeras, Volar (7", 14")	
	Vuelo	7"	14"			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Distracción	
	8	3	5	0		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Leviatán de la Bruma Marina	4	3	4	3	3	Contenidos
Fustigador (4)	1	4	3	0	5	Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago

—Reglas de Miniaturas—

### Avance de la Bruma: Regla Universal.

Las unidades enemigas en un radio de 8" de uno o más Leviatanes de la Bruma Marina sufren -1 a impactar con sus Ataques de Disparo. Además, la duración de Arrojados por la Bruma se extiende hasta el final del segundo Turno de Juego.

*Hubo una vez un barco que se echó a la mar El barco llamado el Buena María Rápido como ninguno con la vela henchida Escapamos de los enemigos elfos. ¡Ey!*

*¡Oh-ey, es el Buena María Portando siempre ron y té Podía escapar a la flota Daeb ¡De vuelta al buen Port Roig!*

*No llevaba dos semanas lejos de la costa Cuando avistaron la vela negra El capitán congregó a todos y juró ¡Alzad las velas y correr! ¡Vamos!*

*¡Oh-ey, es el Buena María Portando siempre ron y té Podía escapar a la flota Daeb ¡De vuelta al buen Port Roig!*

*El navío élfico era rápido y ligero Sus despiadadas mentes llenas de avaricia Pero el Buena María debía ser libre Dejó detrás la nave. ¡Ey!*

*¡Oh-ey, es el Buena María Portando siempre ron y té Podía escapar a la flota Daeb ¡De vuelta al buen Port Roig!*

*Por catorce días y catorce más Los vientos occidentales soplaron Los elfos eran rápidos, pero nosotros más Por las aguas surcamos. ¡Ey!*

*¡Oh-ey, es el Buena María Portando siempre ron y té Podía escapar a la flota Daeb ¡De vuelta al buen Port Roig!*

*El Buena María voló sobre las aguas La atrapó un terror desde las profundidades No había esperanza para la Hija de Destria ¡Habían llamado al Kraken! ¡Ey!*

*No hubo suerte para el Buena María La última vez que nos trajo ron y té Trató de dejar atrás a la marina Daeb ¡De vuelta al buen Port Roig!*

—Saloma marinera de Destria (traducción)

# Hoja de Referencia Rápida

## Personajes

<b>Capitán Oscuro</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 9								Cruzar (Terreno de Agua), Miedo
Estándar, Infantería	<i>PV</i> 3 <i>Def</i> 6 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0								Armadura Pesada, Piel de Serpiente Marina
Capitán Oscuro	<i>Ata</i> 3 <i>Ofe</i> 7 <i>Fue</i> 4 <i>PA</i> 1 <i>Agi</i> 8								Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago
<b>Asesino Renegado</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 9								Cortesía Profesional, Cruzar (Terreno de Agua), No un Líder, Oculto
Estándar, Infantería	<i>PV</i> 3 <i>Def</i> 7 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0								
Asesino Renegado	<i>Ata</i> 3 <i>Ofe</i> 7 <i>Fue</i> 4 <i>PA</i> 3 <i>Agi</i> 9								Ataques Envenenados, El Arte de la Muerte, Heridas Múltiples (2, contra Personaje), Reflejos Relámpago, Armas Emparejadas, Ballesta de Mano [3] (2+)
<b>Brujo Bucanero</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 9								Cruzar (Terreno de Agua), Hechicero Adepto, No es de Fiar, Voluntad Irresistible
Estándar, Infantería	<i>PV</i> 3 <i>Def</i> 4 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0								
Brujo Bucanero	<i>Ata</i> 1 <i>Ofe</i> 4 <i>Fue</i> 3 <i>PA</i> 0 <i>Agi</i> 5								Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago
<b>Exarca Costero</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 9								Hechicero Adepto, No un Líder, Tejedor de Nieblas
Estándar, Infantería	<i>PV</i> 3 <i>Def</i> 5 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0								Égida (4+, contra Ataques de Melé), Piel de Serpiente Marina, Armadura Ligera
Exarca Costero	<i>Ata</i> 3 <i>Ofe</i> 5 <i>Fue</i> 4 <i>PA</i> 1 <i>Agi</i> 6								Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago

## Monturas de Personaje

<b>Pegaso de la Flota</b>	<i>Ava</i> 7" <i>Mar</i> 14" <i>Dis</i> P								Tropas Ligeras, Vanguardia, Volar (8", 16")
Grande, Caballería	<i>PV</i> P <i>Def</i> P <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> P+1								Objetivo Difícil (1)
Pegaso de la Flota	<i>Ata</i> 2 <i>Ofe</i> 4 <i>Fue</i> 4 <i>PA</i> 1 <i>Agi</i> 4								Carga Devastadora (+1 Fue, +1 PA), Contenidos
<b>Terror Oceánico</b>	<i>Ava</i> 8" <i>Mar</i> 14" <i>Dis</i> P								Depredador Costero, Miedo, Presencia Imponente, Terror
Grande, Caballería	<i>PV</i> 4 <i>Def</i> P <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> P								Objetivo Difícil (1)
Terror Oceánico	<i>Ata</i> 4 <i>Ofe</i> 4 <i>Fue</i> 6 <i>PA</i> 2 <i>Agi</i> 4								Ataques Envenenados, Carga Devastadora (Distracción), Contenidos, Golpetazo (1D3)
<b>Kraken Colosal</b>	<i>Ava</i> 6" <i>Mar</i> 12" <i>Dis</i> P								Depredador Costero, Horrores Abisales
Gigantesca, Bestia	<i>PV</i> 7 <i>Def</i> 5 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 3								Distracción, Objetivo Difícil (1)
Kraken Colosal	<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)

## Básicas

<b>Corsarios</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 8								Cruzar (Terreno de Agua)
Estándar, Infantería	<i>PV</i> 1 <i>Def</i> 4 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0								Armadura Ligera, Piel de Serpiente Marina
Corsario	<i>Ata</i> 1 <i>Ofe</i> 4 <i>Fue</i> 3 <i>PA</i> 0 <i>Agi</i> 5								Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago, Armas Emparejadas
<b>Lobos Marinos</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 14" <i>Dis</i> 6								Depredador Costero, Insignificante, Vanguardia
Estándar, Bestia	<i>PV</i> 1 <i>Def</i> 3 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 2								
Lobo Marino	<i>Ata</i> 2 <i>Ofe</i> 4 <i>Fue</i> 4 <i>PA</i> 0 <i>Agi</i> 4								Ataques Envenenados

## Especiales

<b>Marineros Oscuros</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 9								Coraje, Cruzar (Terreno de Agua), Unidad que Puntúa
Estándar, Infantería	<i>PV</i> 1 <i>Def</i> 5 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0								Armadura Ligera, Piel de Serpiente Marina
Marinero Oscuro	<i>Ata</i> 2 <i>Ofe</i> 5 <i>Fue</i> 3 <i>PA</i> 1 <i>Agi</i> 5								Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago, Arma a Dos Manos
<b>Jinetes del Trueno</b>	<i>Ava</i> 7" <i>Mar</i> 14" <i>Dis</i> 9								Hostigadores, Tropas Ligeras, Vanguardia, Volar (8", 16")
Grande, Caballería	<i>PV</i> 2 <i>Def</i> 5 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 1								Armadura Ligera, Objetivo Difícil (1), Piel de Serpiente Marina
Jinete del Trueno	<i>Ata</i> 1 <i>Ofe</i> 5 <i>Fue</i> 4 <i>PA</i> 1 <i>Agi</i> 5								Carga Devastadora (+1 Ata), Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago, Ballesta de Mano [2] (3+), Lanza Ligera
Pegaso de la Flota	<i>Ata</i> 2 <i>Ofe</i> 4 <i>Fue</i> 4 <i>PA</i> 1 <i>Agi</i> 4								Carga Devastadora (+1 Fue, +1 PA), Contenidos
<b>Veteranos de Sal</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 8								Cruzar (Terreno de Agua), Exploradores, Miedo, Órdenes del Capitán
Estándar, Infantería	<i>PV</i> 1 <i>Def</i> 5 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0								Armadura Ligera, Piel de Serpiente Marina
Veterano de Sal	<i>Ata</i> 2 <i>Ofe</i> 5 <i>Fue</i> 3 <i>PA</i> 1 <i>Agi</i> 5								Eficiencia Despiadada, Redes Dentadas, Reflejos Relámpago, Alabarda

## Bestias de la Flota

<b>Tritones</b>	<i>Ava</i>	<b>7"</b>	<i>Mar</i>	<b>14"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>						Cantos de Sirena, Cónclave Mágico, Coraje, Depredador Costero, Miedo, Superno
Grande, Bestia	<i>PV</i>	<b>3</b>	<i>Def</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>				Égida (5+)
Tritón	<i>Ata</i>	<b>3</b>	<i>Ofe</i>	<b>5</b>	<i>Fue</i>	<b>4</b>	<i>PA</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>		Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago
<b>Kraken</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>12"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>						Depredador Costero, Horrores Abisales
Gigantesca, Bestia	<i>PV</i>	<b>5</b>	<i>Def</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>5</b>	<i>Arm</i>	<b>3</b>				Distracción, Objetivo Difícil (1)
Kraken	<i>Ata</i>	<b>4</b>	<i>Ofe</i>	<b>5</b>	<i>Fue</i>	<b>7</b>	<i>PA</i>	<b>3</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Contenidos, Heridas Múltiples (1D3), Odiocontra Grande, Gigantesca
Fustigador (2)	<i>Ata</i>	<b>1</b>	<i>Ofe</i>	<b>4</b>	<i>Fue</i>	<b>3</b>	<i>PA</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>		Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago
<b>Avatar de Harag</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>14"</b>	<i>Dis</i>	<b>9</b>						Coraje, Depredador Costero, Emboscada Especial (Terreno de Agua), Horrores Abisales, Miedo, Presagio de la Flota Oscura, Superno
Grande, Bestia	<i>PV</i>	<b>5</b>	<i>Def</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>5</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>				Égida (5+), Fortaleza (5+)
Avatar de Harag	<i>Ata</i>	<b>5</b>	<i>Ofe</i>	<b>5</b>	<i>Fue</i>	<b>5</b>	<i>PA</i>	<b>3</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>		Odiocontra miniaturas sin Superno, Porquería Tóxica
<b>Leviatán de la Bruma Marina</b>	<i>Ava</i>	<b>2"</b>	<i>Mar</i>	<b>4"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>						Avance de la Bruma, Horrores Abisales, Tropas Ligeras, Volar (7", 14")
Gigantesca, Bestia	<i>PV</i>	<b>8</b>	<i>Def</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>5</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>				Distracción
Leviatán de la Bruma Marina	<i>Ata</i>	<b>4</b>	<i>Ofe</i>	<b>3</b>	<i>Fue</i>	<b>4</b>	<i>PA</i>	<b>3</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Contenidos
Fustigador (4)	<i>Ata</i>	<b>1</b>	<i>Ofe</i>	<b>4</b>	<i>Fue</i>	<b>3</b>	<i>PA</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>		Eficiencia Despiadada, Reflejos Relámpago