

THE IX AGE

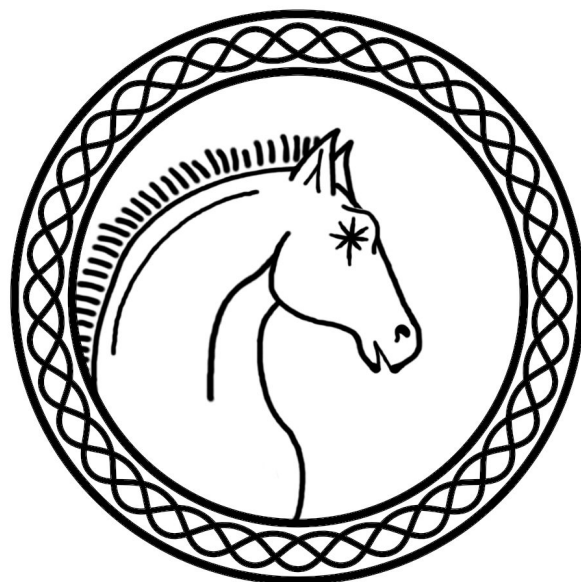
BATALLAS FANTÁSTICAS



MAKHAR

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Makhar

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	11
Hoja de Referencia Rápida	18	Lluvia de Muerte	17
Registro de Cambios	20		



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 .

La Estepa Makhar engendra duros habitantes. Solo a través de la total dedicación a nuestra gente, nosotros los Makhar, podemos sobrevivir las inhóspitas, infinitas llanuras y las devastadoras criaturas en ellas. La lealtad es esperada y demandada de todos, la debilidad no puede ser tolerada. Nuestros aliados son las bestias de las Estepas; caballo, perro, poderoso turul, y mamut, entre otros. Nuestro código es la guerra frente a un implacable esfuerzo. Desde las profundidades de la gran Estepa, nuestras hordas de guerra golpean con fuerza elemental. Nuestra velocidad y ferocidad son legendarias. No es para nosotros la suave y sencilla vida de la gente asentada hacia el Oeste. Somos los hijos de las praderas, el cielo, y el viento, y con nosotros traemos la muerte.

Mi leal pariente, Munkács, les mostrará el poder de nuestro ejército; acaten sus palabras y cuiden las suyas, pues no se encuentran entre amigos aquí. Si bien yo honraré los términos de nuestro acuerdo y me abstendré de derramar su sangre, mi gente puede no mostrar tales cortesías. Deleiten sus ojos con nuestro poder e informen a sus amos. Háganles saber que su deceso sería inmediato si osan rechazar nuestras demandas.

—Saludo de Gyula Gesimus a los diplomáticos del Imperio desde el campamento, tres días de marcha al este de Volskgrado

Reglas de Miniaturas del Ejército

Reglas Universales

Disparo en Retirada (*Parting Shot*)

Una unidad que contenga al menos una miniatura con esta regla puede declarar una Reacción a la Carga especial denominada Reacción a la Carga de Disparo en Retirada. Todas las miniaturas con Disparo en Retirada en la unidad realizan una Reacción a la Carga de Aguantar y Disparar. Inmediatamente después, la unidad realiza una Reacción a la Carga de Huir. [Las tiradas para determinar la Distancia de Huida de la unidad con Disparo en Retirada están sujetas a Tirada Minimizada.](#)

[Las miniaturas enemigas disparando a unidades que no sean Gigantesca con con más de la mitad de sus miniaturas con Disparo en Retirada **siempre** consideran que están disparando a Largo Alcance.](#)

Fiebre de Batalla Makhar (*Makhar Battle Fever*)

Las unidades con más de la mitad de sus miniaturas con Fiebre de Batalla Makhar **deben** repetir cualquier resultado natural de '1' cuando tiran para su Alcance de Carga. Además, la miniatura obtiene **Carga Devastadora (Coraje, Objetivo Difícil (1))**.

Armería

Arco Recurvo (*Recurve Bow*) – Arma de Disparo

Arco. Los ataques realizados con un Arco Recurvo obtienen **Disparo Rápido**. Adicionalmente, al disparar a Corto Alcance, un Arco Recurvo proporciona +1 al impactar y +1 Penetración de Armadura.

Barda Lamelar (*Lamellar Barding*) – Protección Personal

La miniatura del portador obtiene +1 Armadura, hasta un máximo de Armadura 4, y -2" Ritmo de Marcha.

Lanza Makhar (*Makhar Lance*) – Arma de Combate

Lanza de Caballería. Los ataques realizados con una Lanza Makhar obtienen **Luchar con Filas Adicionales y Requiere Ambas Manos**.

Hechizo Hereditario

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto
H Aliento de la Estepa (<i>Breath of the Stepe</i>)				Sitúa un Marcador de Tornado redondo con un diámetro de 3" y con su centro en el punto objetivo. El Marcador de Tornado debe situarse a más de 1" de otras unidades. El Marcador de Tornado se considera Terreno de Cobertura para las unidades dentro y/o detrás de el, que contribuye a Cobertura (Ligera) { Pesada }.
<6+> {8+}	<36"> {18"}	Terreno	Un Turno	El Marcador de Tornado es Terreno Peligroso (<2> { 3 }), incluso para miniaturas con Cruzar.

Equipo Especial

Encantamientos de Armas

Maldición de Espino (*Hawthorne Curse*) 70 pts
Encantamiento de: Arma de Mano.
Los ataques realizados con esta arma obtienen **Carga Devastadora (+2 Fue, +2 PA)** y son **Ataques Mágicos**. Esta arma puede usarse como un Arma de Disparo (3+) con el siguiente perfil: Alcance 18", Disparos 1, Fue 3 [6], PA 10, **Ataque de Área (1x5)**, **¡Recargad!**, **[Heridas Múltiples (D3)]**. Este Ataque de Disparo nunca sufre modificadores negativos para impactar.

Ráfaga de Fuego Salvaje (*Wildfire Burst*) 60 pts
Encantamiento de: Arco.
Esta arma tiene Disparos 4, Fue 4, PA 1 y **siempre** impacta a 3+. Los ataques realizados con esta arma obtienen **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**. Una unidad impactada por uno o más de estos ataques pierde Cobertura Ligera hasta el final del Turno de Jugador (si la tuviera). Si la unidad tenía Cobertura Pesada, pasará a considerarse Cobertura Ligera, hasta el final del Turno de Jugador.

Encantamientos de Armaduras

Capa de Pellejo de Mamut 40 pts
(*Mammoth-Hide Cloak*)
Solo Altura Estándar.
Encantamiento de: Pieza de Armadura.
El portador obtiene +1 Armadura. Los ataques dirigidos contra el portador **nunca** pueden tener una Fuerza superior a 5.

Encantamientos de Estandartes

Antorcha del Yermo (*Wasteland Torch*) 30 pts
0-2 por Ejército.
La unidad del portador obtiene **Cruzar (Ruinas)**. Tras determinar Zonas de Despliegue (al final del paso 6 de la Secuencia Previa al Juego), puedes elegir un único Elemento de Terreno de tipo Cultivo o Bosque que se convertirá en Ruinas. La unidad del portador obtiene **Ataques Flamígeros** en la Primera Ronda de Combate.

Artefactos

Espíritu de la Manada (*Spirit of the Herd*) 65 pts
Las partes de Miniatura sin Contenidos en la unidad del portador obtienen **Carga Devastadora (Reflejos Relámpago)**.

Tocado Radiante de Turul 40 pts
(*Turul Radiant Headdress*)
Solo Altura Estándar.
El portador obtiene **Distracción** y **Terror**.

Llanura Infinita (*Endless Plain*) 15 pts
Tras determinar Zonas de Despliegue (al final del paso 6 de la Secuencia Previa al Juego), sitúa un único Elemento de Terreno de Cultivo que **debe** ser de hasta 10" de largo y 6" y ancho, y estar completamente fuera de la Zona de Despliegue del oponente.

Un guerrero de piel oscura da un paso al frente. Su desprecio por nosotros es evidente por la mueca que apenas trata de ocultar. Deteniéndose molesto junto a mi me observa con una mirada de consternación. Acurrucado detrás suyo hay una figura abatida, su vestimenta recuerda a aquellas usadas en Equitania, evidentemente es un cautivo de este Munkács. El hedor es palpable, incluso desde la distancia, pero un brillo en su ojo indica que parte de la arrogancia de su gente sigue presente.

«Bienvenido Munkács, guerrero del Gran Gyula» Libero mi practicado encanto, pero tiene poco efecto.

«Sígueme, consentido enclenque de las tierras asentadas. Chico Estiércol, encárgate de sus pertrechos.» Munkács inclina su rostro hacia el desgraciado y luego hacia mi equipaje.

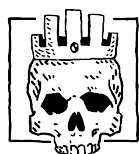
«Si, amo, así haré. De inmediato...»

Con esto, el desdeñoso guerrero gira ágilmente sobre sus talones, avanzando confiado hacia las profundidades del campamento.

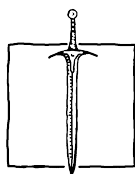
Yo le sigo.

—Anotaciones de Marzell von Stirlingen, Diplomático Imperial, recopilando las palabras de Munkács y sus fuerzas en el informe Imperial sobre las bandas de guerra reportadas acumulándose más allá de las Almenaras.

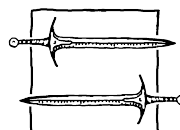
Organización del Ejército



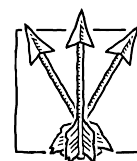
Personajes
Máx. 35 %



Básicas
Mín. 35 %



Especiales
Sin límite



Lluvia de Muerte
Máx. 40 %*

*Todas las unidades que no sean Personajes con Arco, Arco Recurvo, o Arco Recurvo Gigante cuentan para Lluvia de Muerte.

Personajes (Máx. 35 %)



Makhar Gyula (*Makhar Gyula*)

100 pts

m. individual

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 25×25 mm

Nuestros Gyulas predicán con el ejemplo, líderes con talento, tan cualificados para la guerra como lo están para mantener unidos los discolos elementos de nuestra gente. Esta no es tarea fácil y muchos caen ante la hoja del usurpador, o la lanza del enemigo. Aquellos que dominan este enigmático arte son elevados prácticamente al estatus de dioses. Cuando su tiempo en la Estepa termina, alzamos enormes túmulos de tierra para albergar sus tesoros en este reino y el siguiente. Los débiles se dejan como pasto para los lobos.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"	8"	9	Fiebre de Batalla Makhar		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	3	5	4	0	Armadura Pesada	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Makhar Gyula	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 Makhar.

— Opciones —

Portaestandarte de Batalla	50
Objetos Especiales	hasta 100
Si es el General	hasta 150
Huida Simulada, Tropas Ligeras, y Vanguardia (Solo Caballería Estándar) (0–2 Minis./Ejército)	25
Una sola opción:	
Refugio de la Yegua (Solo General)	35
Tormenta del Semental (Solo General)	40
Escudo	5
Armas Arrojadizas (4+)	5
Arco Recurvo (2+) y Disparo en Retirada	10
Una sola opción:	
Armas Emparejadas	5
Lanza	5
Lanza Ligera	5
Lanza Makhar	5
Arma a Dos Manos	10

— Opciones de Montura —

Estrado de Guerra	45
Cazasombras	70
Semental Negro	80
Gran Ciervo	90
Carro Oscuro	110
Quimera	150
Behemoth del Yermo	350

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Refugio de la Yegua: Regla Universal.

El Makhar Gyula obtiene +1 Valor de Ataques y puede elegir objetos especiales por 50 puntos adicionales. El alcance de su Presencia de Mando se incrementa en 6".

Tormenta del Semental: Regla Universal.

El Makhar Gyula obtiene +1 Valor de Ataques y puede elegir objetos especiales por 50 puntos adicionales. Las partes de miniatura con Fiebre de Batalla Makhar y sin Contenidos en una unidad que contenga una miniatura con Tormenta del Semental obtienen **Trance de Batalla**.



Tálto (Tálto)

110 pts

m. individual




Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 25×25 mm

Los hay entre nosotros que ven aquello que no está al alcance de la mayoría de los Makhar. Perciben el corazón vivo y palpitante de la Estepa, sienten el ritmo pulsante de los vientos, y conversan con el espíritu de nuestra tierra. El suyo no es un camino fácil, el de estos Tálto; son una parte más de nuestra horda de guerra, como lo son los caballos o los arcos. Esperamos de ellos que luchen a nuestro lado, que vivan y mueran como nosotros, en el caldero de la batalla. Sus habilidades traen el poder de la Estepa, que golpeando estruendosamente sobre nuestros enemigos han tornado muchas batallas en nuestro favor.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	4"	8"	7	Aprendiz Hechicero, Fiebre de Batalla Makhar	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	3	3	3	0	Armadura Ligera
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Tálto	1	2	3	0	3

Opciones Mágicas		pts	Opciones		pts
Una sola opción:			Objetos Especiales		hasta 100
Hechicero Adepto		95	Si es Maestro Hechicero		hasta 200
Maestro Hechicero		265	Vanguardia (0-2 Minis./Ejército, Solo Altura Estándar)		20
				Opciones de Montura	
Chamanismo	Piromancia		Taumaturgia	Semental Negro	50
				Carro Oscuro	60
				Gran Ciervo	60
				Behemoth del Yermo	330

Monturas de Personaje



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

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

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.



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



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



Gran Ciervo (*Great Elk*)

Altura Estándar
Tipo Caballería
Peana 50×50 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	16"	P	Cruzar (Bosque)		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	5	P+1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gran Ciervo	2	4	4	1	4	Contenidos

Básicas (Mín. 35 %)



Perros Lobo de la Estepa (*Steppe Wolfhounds*)

100 pts + 8 pts /mini. adicional

5–15 minis.

0–4 Unids./Ejército

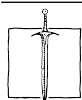
Altura Estándar

Tipo Bestia

Peana 25×50 mm

La Estepa alberga muchas bestias temibles. De niños aprendemos de estos terrores—las historias contadas en torno a la hoguera crean un miedo saludable. A los jóvenes se les confía la custodia de las manadas, y para ayudarles tenemos perros. Estos no son los perros falderos hogareños conocidos por la gente asentada, si no perros criados durante siglos para ser los más feroces y rápidos de su tipo.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	8"	16"	5	Insignificante, Vanguardia	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Perro Lobo	1	3	3	0	4



Lanceros Makhar (*Makhar Lancers*)

175 pts + 16 pts /mini. adicional

8–25 minis.

0–4 Unids./Ejército

Altura Estándar

Tipo Caballería

Peana 25×50 mm



Las unidades que elijan una opción marcada con [LM] cuentan adicionalmente para Lluvia de Muerte.

Somos la caballería de choque del Gyula. Los tarpanes que montamos son mayores que la de la mayoría de Makhar, sangres calientes de Kadzoly, especialmente criados en las tierras que hacen frontera con Vetia. Empuñando poderosas lanzas a dos manos, caemos sobre el enemigo con una velocidad aterradora, devastándolos con una fuerza que astilla los huesos. Bien atravesados por una lanza o aplastados sin vida por poderosos cascos, el papel de los lanceros es diezmar a las unidades acribilladas por flechas, espantándolos en retirada, o enviándolos a sus tumbas.

—Elac—Lancero Makhar

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	8"	16"	8	Fiebre de Batalla Makhar, Unidad que Puntúa	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	1	4	3	1 Armadura Pesada	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Lancero Makhar	1	4	4	0	3
Corcel Negro	1	3	4	0	3

Opciones	pts	Opciones de Grupo de Mando	pts
Vanguardia (0–35 Minis./Ejército)	2/mini.	Campeón	10
Escudo	2/mini.	Músico	10
Barda Lamelar	4/mini.	Portaestandarte	10
Arco Recurvo (4+) [LM] (0–15 Minis./Unidad)	2/mini.	Encantamiento de Estandarte	sin límite
Una sola opción:			
Arma a Dos Manos	gratis		
Armas Emparejadas	gratis		
Lanza Ligera	3/mini.		
Lanza Makhar	3/mini.		



Vasallos de Tamyir (*Tamyir Vassals*)

135 pts + 5 pts /mini. adicional

15-40 minis.

0-80 Minis./Ejército



Altura Estándar
Tipo Infantería
Peana 25x25 mm



Las unidades que elijan una opción marcada con [LM] cuentan adicionalmente para Lluvia de Muerte.

Estábamos preparados para sus jinetes, sabíamos que vendrían. Invertimos todo el día en cavar zanjas poco profundas y cubriéndolas con pasto recién cortado para romper las patas de sus caballos. Bueno, los campesinos lo hicieron, obviamente nosotros solo supervisamos. Pero los caballos nunca llegaron, solo hordas de salvajes Vasallos de Tamyir a pie. Nos superaron en un suspiro.

—Barón Luis de Châtray, anteriormente Caballero de la Búsqueda, ahora recogedor de estiércol

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"	8"	7	Fiebre de Batalla Makhar, Unidad que Puntúa			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm			
	1	4	3	0	Armadura Ligera		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi		
Vasallo de Tamyir	1	4	4	0	3		
— Opciones —			pts -	— Opciones de Grupo de Mando —			pts -
Escudo			1/mini.	Campeón		10	
Arco (4+) [LM]			1/mini.	Músico		10	
Armas Arrojadizas (5+)			1/mini.	Portaestandarte		10	
(0-40 Minis./Ejército)				Encantamiento de Estandarte		sin límite	
Una sola opción:							
Armas Emparejadas			gratis				
Lanza y Escudo			2/mini.				
Arma a Dos Manos			3/mini.				



Arqueros a Caballo (*Horse Archers*)

235 pts + 15 pts /mini. adic.

8-20 minis.

0-3 Unids./Ejército

Altura Estándar
Tipo Caballería
Peana 25x50 mm

La unidad cuenta para Básicas y para Lluvia de Muerte.

Nuestro código guerrero es nuestra forma de vida y se extiende a nuestros caballos, los más cercanos y antiguos de nuestros aliados. Su lealtad es completa y antigua, nuestras familias y su linaje se entrelazan más allá de lo que podemos recordar. Somos uno. Vivimos o morimos, juntos. Todo Makhar puede montar y es maestro del arco, nuestra supervivencia lo requiere, y ningún hombre puede igualarnos. Cabalgamos antes que andamos, y disparamos antes que hablamos. Con nuestros arcos, un Arquero a Caballo Makhar debe ser temido, apareciendo sin previo aviso y desvaneciéndose igual de rápido. El último sonido que muchos han oído es el vuelo de nuestras flechas.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas			
	8"	16"	8	Disparo en Retirada, Fiebre de Batalla Makhar, Huida Simulada, Tropas Ligeras, Vanguardia			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm			
	1	4	3	1	Objetivo Dificil (1), Armadura Ligera		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi		
Jinete	1	4	4	0	3		
Caballo	1	3	4	0	3		
					Arco Recurvo (3+), Lanza Ligera		
					Contenidos		
— Opciones de Grupo de Mando —			pts -	— Opciones de Grupo de Mando —			pts -
Campeón			10	Portaestandarte		10	
Músico			10	Encantamiento de Estandarte		sin límite	

Especiales (Sin límite)



Desolladores Makhar (*Makhar Flayers*)

200 pts + 15 pts /mini. adicional

5-10 minis.

0-4 Unids./Ejército

Altura Estándar

Tipo Caballería

Peana 25x50 mm



Las unidades que elijan una opción marcada con [LM] cuentan adicionalmente para Lluvia de Muerte.

Entre los Makhar, algunos eligen un camino más oscuro. El del Desollador. Donde que el pastor tiene suficiente con sus caballos y ovejas, el Desollador busca bestias más exóticas, y a menudo peligrosas que pastorear. Quimeras, turuls, kárkadans, y en algunos casos hasta humanos; cuanto más peligroso el rebaño, más prestigioso a los ojos del Desollador. Para controlar a estas peligrosas e imprevisibles manadas, los Desolladores montan las más salvajes de las criaturas: Cazasombras.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	10"	20"	8	Cruzar, Fiebre de Batalla Makhar, Huida Simulada, Tropas Ligeras, Vanguardia		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	3	1	Objetivo Dificil (1), Armadura Ligera	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Desollador Makhar	1	4	4	0	4	Cazabestias
Czasasombras	1	3	3	0	4	Contenidos

Reglas de Miniaturas

Cazabestias: Atributo de Ataque.

Los Ataques Cuerpo a Cuerpo y Ataques de Disparo a Corto Alcance realizados por la parte de miniatura obtienen **Golpe Letal (contra Bestia, Caballería)**.

Opciones

	pts
Escudo	2/mini.
Lanza Ligera	2/mini.
Una sola opción:	
Arco (4+) [LM]	1/mini.
Armas Arrojadizas (5+)	2/mini.
Látigo Desollador	
(0-15 Minis./Ejército)	4/mini.
Arco Recurvo (3+) y Disparo en Retirada [LM]	7/mini.

Opciones de Grupo de Mando

	pts
Campeón	10
Músico	10

Reglas Opcionales de Miniaturas

Látigo Desollador: Ataque Especial.

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.



Carros Makhar (Makhar Chariots)

130 pts + **100** pts /mini. adicional

1-3 minis.

0-4 Unids./Ejército

Altura Grande

Tipo Constructo

Peana 50×100 mm



Las unidades que elijan una opción marcada con [LM] cuentan adicionalmente para Lluvia de Muerte.

¿Quieres saber lo que plaga mis pesadillas? Por treinta años fui un Herreruelo. He visto, combatido, y matado prácticamente todo lo que ande, vuele, o se arrastre. He luchado multitud de caballería e infantería, presas fáciles para los fusiles de repetición, pero el carro es lo peor a lo que me he enfrentado... Nunca lo olvidaré. Cuatro guerreros con los que lidiar, dos de ellos cabalgando los caballos... nos causaron cantidad de problemas. Bien demasiadas flechas, o demasiadas de esas malditas lanzas pesadas. Perdimos a buenos hombres ese día, Ullor los bendiga. Ahora, alcánzame esa botella.

—Sargento JG Holtz, anteriormente Herreruelo, ahora guía para los Makhar

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	12"	8	Disparo en Retirada, Fiebre de Batalla Makhar, Tropas Ligeras, Zancada Veloz		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	4	4	4	1	Armadura Ligera, Escudo	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Dotación y Jinete (4)	1	4	4	0	3	
Caballo (2)	1	3	4	0	3	Contenidos
Chasis			4	1		Impactos por Carga (1D6), Inanimado
— Opciones —		pts -		— Opciones de Grupo de Mando —		pts -
Vanguardia (6")		25		Músico		10
Debe elegir (una sola opción):						
Arco Recurvo (3+) y Lanza Ligera [LM]			gratis			
Armadura Pesada y Lanza Makhar			gratis			



Caballeros Guerreros (Warrior Knights)

250 pts + 36 pts /mini. adicional

5-10 minis.



0-2 Unids./Ejército

0-10 Minis./Ejército

Altura Estándar

Tipo Caballería

Peana 25x50 mm

Los Makhar que han entregado sus almas a los Dioses Oscuros a menudo vuelven a sus hogares en la Estepa para completar sus caminos por razones no del todo claras ni siquiera para los Táltos. En cualquier caso, nosotros les damos la bienvenida, pues su pericia en batalla es indudable.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	14"	8	Coraje, Senda del Favorecido , Unidad que Puntúa		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	4	2	Armadura de Forja Infernal , Escudo	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Caballero Guerrero	2	5	4	1	4	
Corcel Negro	1	3	4	0	3	
Contenidos						
— Opciones —			pts -	— Opciones de Grupo de Mando —		pts -
Una sola opción:				Campeón		30
Arma a Dos Manos			2 /mini.	Músico		10
Lanza de Caballería			7 /mini.	Portaestandarte		10
				Encantamiento de Estandarte		sin límite

— Reglas de Miniaturas —

Armadura de Forja Infernal: Equipo de Armadura.

Sigue las reglas de Armadura de Placas (puede encantarse como si fuera una Armadura de Placas). La miniatura del portador obtiene **Égida (5+, contra Ataques Tóxicos)**.

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.



Turul (*Turul*)

220 pts

m. individual 0-3 Unids./Ejército

Altura Grande
Tipo Bestia
Peana 50×100 mm

Estoy teniendo problemas para conseguir los huevos de turul que pidió, Mi Amo. Estas criaturas son más inteligentes que las águilas. Cuando la madre sale a cazar y veo sus alas desaparecer en el horizonte, comienzo mi descenso. Cada vez que estoy a escasos metros del nido, mi observador me avisa a gritos y debo abortar mi incursión. ¡Es como si el maldito turul pudiera verme desde millas de distancia! Estas bestias son realmente temibles. Con los cuartos traseros de un león de las montañas y las garras, cabeza y alas de un halcón gigante, no se me ocurriría estar cerca del nido cuando ella vuelve a estar a la vista. ¡Me haría jirones! Debo encontrar otro método.

—Extracto de una carta encontrada en el Pabellón del Gyula

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas
Suelo	8"	16"	8	Emboscada Especial (en un radio de 8" de Terreno Impasable), Miedo, Presencia Imponente, Tropas Ligeras, Volar (8", 16")
Vuelo	8"	16"		

Defensivo	PV	Def	Res	Arm
	4	3	5	3

Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Turul	5	4	5	2	4

— Opciones — pts -
Cazador Territorial 20

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Cazador Territorial: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Emboscada**. Además, a declarar si la miniatura usará Emboscada (durante el paso 8 de la Secuencia Previa al Juego), puedes declarar que la miniatura desplegará como Emboscada desde un Elemento de Terreno de Elemento Impasable, en lugar de desde el Borde del Tablero. En dicho caso, sigue las reglas de Emboscada, pero reemplazando toda referencia a «Borde del Tablero» por «borde de cualquier Terreno Impasable».



Manada de Kárkadans (*Karkadan Herd*)

100 pts + 60 pts /mini. adicional

3-12 minis.

0-3 Unids./Ejército

Altura Grande

Tipo Bestia

Peana 50×50 mm

Nuestro guía sigue encontrando divertida nuestra ignorancia. Varios meses después de abandonar Volskagrado, acampamos durante la noche en una rocosa cuenca fluvial cerca de un abrevadero alimentado por una pequeña corriente. Al despertarnos con el sol matutino, fui a estirar las piernas y vaciar la vejiga. Para mi sorpresa, frente mí al otro lado del abrevadero se hallaba una bestia peluda con una gigantesco cuerno sobre la nariz, sorbiendo con avidez. En mi excitación por ser el primer hombre de Zilas en contemplar la majestuosidad de un unicornio, desperté al campamento con mis gritos de deleite. Una vez despierto, nuestro guía rápidamente restó interés a mi descubrimiento, informándonos de la verdadera naturaleza de la bestia. Como si lo confirmara, el kárkadan se giró y liberó sus esfínteres en mi dirección, pateando con sus cuartos traseros para esparcir sus hediondas heces. Con un gruñido, rápidamente se internó en la tundra para reunirse con su manada.

—Extracto del diario y viajes de Columbo Vinaroni.
Embajada de Zilas al Gran Kan—encontrado en el
Pabellón del Gyula

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	6	Coraje, Frenesí, Insignificante, Sigue la Manada , Terror		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	3	2	4	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Kárkadan	2	3	5	2	2	Estampida , Impactos por Carga (1D3)

—Reglas de Miniaturas—

Estampida: Atributo de Ataque.

Si la unidad de la miniatura tiene al menos una Fila Completa, los Impactos por Carga de la miniatura causan 1D3 impactos adicionales por cada miniatura situada detrás en la misma columna (generalmente 2D3/3D3/etc. en lugar de 1D3).

Sigue la Manada: Regla Universal.

La unidad nunca se beneficia de Presencia de Mando o Reagruparse en Torno a la Bandera. La unidad obtiene +1 Disciplina por cada Fila Completa.

—Opciones—

Toros Kárkadan (0-9 Minis./Unidad)

pts -
gratis

—Reglas Opcionales de Miniaturas—

Toros Kárkadan: Regla Universal.

El tamaño de la peana de la miniatura cambia a 50×75 mm y su Disciplina se **establece** en 7.



Gigante Nómada (*Nomadic Giant*)

290 pts

m. individual 0-3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm



Las unidades que elijan una opción marcada con [LM] cuentan adicionalmente para Lluvia de Muerte.

Algunas de las gentes de la Estepa entablan relación con los gigantes errantes de las praderas. Pese a que sus torpes andares son distintos a los de nuestros móviles guerreros, pueden ser brutales en batalla, y, como mera imitación de nuestros arqueros, algunos portan poderosos arcos que arrojan gigantes flechas de muerte con que aplastan a nuestros enemigos. Una bella vista, sin duda.

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 Nómada	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Fiebre de Batalla Makhar**.

Rabia: Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Hermano Mayor

pts

30

Debe elegir (una sola opción):

Arco Recurvo Gigante (4+) [LM]

(0-2 Minis./Ejército)

gratis

Garrote de Gigante

gratis

Lanza Tribal

gratis

Reglas Opcionales de Miniaturas

Arco Recurvo Gigante: Arma de Artillería.

Alcance 48", Disparos 1, Fue 3 [6], PA 10, **Ataque de Área (1×5)**, **Disparo Rápido**, [**Heridas Múltiples (1D3)**].

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 (Vasallos de Tamyir), Plataforma de Guerra y No un Líder

Lluvia de Muerte (Máx. 40 %)



Mamut Estepario (Steppe Mammoth)

400 pts

m. individual 0-1 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Bestia

Peana 100×150 mm

Entrando en el valle por encima de un alto paso, el verde mar de pasto se extiende ante nosotros como una glauca seda arrojada sin cuidado por el suelo. El azul profundo del cielo matutino se encontraba con el infinito esmeralda de la estepa. Los únicos elementos perturbando los idílicos pliegues de las praderas parecían ser unos grandes pedruscos que se aglomeraban y concentraban de manera aleatoria. Tras una inspección más cuidadosa, estas rocas parecían poseer una densa cobertura de pelaje. Cuando comenté esto a nuestro guía, casi se cayó de su caballo por la risa. Nos informó que aquellos «pedruscos» eran de hecho descomunales bestias, bastante accesibles al pastar. Sin embargo, si se despertaba su ira, esos «mamuts», nos contó, son imparables mastodontes de rabia. Son criados y cabalgados como caballos, y su leche es fermentada como una preciada exquisitez entre las tribus Makhar—kumis, un potente espirituoso.

—Extracto del diario y viajes de Columbo Vinaroni.
Embajada de Zilas al Gran Kan—encontrado en el
Pabellón del Gyula

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Disparo en Retirada, Fiebre de Batalla Makhar		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	6	3	6	3		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Dotación (6)	1	4	4	0	3	Arco Recurvo (3+), Lanza Makhar
Mamut	4	3	6	3	2	Contenidos, Impactos por Carga (1D3)

Opciones

El Mamut **debe** elegir (una opción de):

Puño de los Makhar (4+)

Reagruparse en Torno a la Bandera

pts -

gratis

85

Reglas Opcionales de Miniaturas

Puño de los Makhar: Arma de Artillería.

Catapulta (4×4), Alcance 12-48", Disparos 1, Fue 3 [7],

PA 0 [4], **Disparo Rápido**, [Heridas Múltiples (1D3)].

Puede que ahora sea el Chico Estiércol, pero no siempre lo fui. Una vez fui un guerrero, un Caballero de la Búsqueda ni más ni menos. Treinta años serví a La Dama en la guerra. Batallé contra todo y viajé a lo largo y ancho del mundo para ello, aplastando las líneas enemigas con nuestras lanzas. Nadie podía contenernos. Excepto estos Makhar, la única derrota que jamás he conocido. Estábamos en nuestra campaña en el Norte de Tafria cuando nos encontramos con los Jinetes de la Estepa. Nuestros exploradores traían historias de su pericia en batalla y nosotros tomamos las medidas correspondientes. Pero sus corceles nunca llegaron, tan solo hordas de Vasallos de Tamyir a pie. Aparentemente los exploradores Makhar estaban más cerca de lo que pensábamos y desmontaron nuestra estratagema. Los chillidos de su infantería aterrorizaron a nuestras levas, e independientemente de cuánto les golpeábamos, huyeron. Nuestras líneas fueron sobrepasadas en un instante. El Duque reagrupó a sus Caballeros y cargamos, pero sus guerreros se fundieron ante nuestras lanzas, mientras nuestras cansadas monturas eran golpeadas por toda clase de monstruosidades Makhar. Caballería pesada armadas con esas espeluznantes lanzas a dos manos, carros infestados de Makhar, gigantes portando lanzavirotos y una lluvia constante de flechas como muerte desde el cielo. Luego los mamuts se unieron a la refriega, y ahí me golpearon, dejándome inconsciente. Acabé como prisionero y el único superviviente. No es una gran vida recoger estiércol, pero al menos es vida, ¿eh?

Supongo que no tendrás algo de vino, ¿no?

—Anotaciones de Marzell von Stirlingen de su
encuentro con el Barón Luis de Châtray

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Makhar Gyula	Ava	4"	Mar	8"	Dis	9						Fiebre de Batalla Makhar
Estándar, Infantería	PV	3	Def	5	Res	4	Arm	0				Armadura Pesada
Makhar Gyula	Ata	3	Ofe	5	Fue	5	PA	1	Agi	5		Hechos, no Palabras
Táltos	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7						Aprendiz Hechicero, Fiebre de Batalla Makhar
Estándar, Infantería	PV	3	Def	3	Res	3	Arm	0				Armadura Ligera
Táltos	Ata	1	Ofe	2	Fue	3	PA	0	Agi	3		

Monturas de Personaje

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
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
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
Gran Ciervo	Ava	8"	Mar	16"	Dis	P						Cruzar (Bosque)
Estándar, Caballería	PV	P	Def	P	Res	5	Arm	P+1				
Gran Ciervo	Ata	2	Ofe	4	Fue	4	PA	1	Agi	4		Contenidos

Básicas

Perros Lobo de la Est.	Ava	8"	Mar	16"	Dis	5						Insignificante, Vanguardia
Estándar, Bestia	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	0				
Perro Lobo	Ata	1	Ofe	3	Fue	3	PA	0	Agi	4		
Lanceros Makhar	Ava	8"	Mar	16"	Dis	8						Fiebre de Batalla Makhar, Unidad que Puntúa
Estándar, Caballería	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	1				Armadura Pesada
Lancero Makhar	Ata	1	Ofe	4	Fue	4	PA	0	Agi	3		
Corcel Negro	Ata	1	Ofe	3	Fue	4	PA	0	Agi	3		Contenidos
Vasallos de Tamyir	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7						Fiebre de Batalla Makhar, Unidad que Puntúa
Estándar, Infantería	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	0				Armadura Ligera
Vasallo de Tamyir	Ata	1	Ofe	4	Fue	4	PA	0	Agi	3		
Arqueros a Caballo	Ava	8"	Mar	16"	Dis	8						Disparo en Retirada, Fiebre de Batalla Makhar, Huida Simulada, Tropas Ligeras, Vanguardia
Estándar, Caballería	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	1				Objetivo Difícil (1) , Armadura Ligera
Jinete	Ata	1	Ofe	4	Fue	4	PA	0	Agi	3		Arco Recurvo (3+), Lanza Ligera
Caballo	Ata	1	Ofe	3	Fue	4	PA	0	Agi	3		Contenidos

Especiales

Desolladores Makhar	Ava	10"	Mar	20"	Dis	8						Cruzar, Fiebre de Batalla Makhar, Huida Simulada, Tropas Ligeras, Vanguardia
Estándar, Caballería	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	1				Objetivo Difícil (1) , Armadura Ligera
Desollador Makhar	Ata	1	Ofe	4	Fue	4	PA	0	Agi	4		Cazabestias
Cazasombras	Ata	1	Ofe	3	Fue	3	PA	0	Agi	4		Contenidos

Carros Makhar	<i>Ava</i> 8" <i>Mar</i> 12" <i>Dis</i> 8	Disparo en Retirada, Fiebre de Batalla Makhar, Tropas Ligeras, Zancada Veloz
Grande, Constructo	<i>PV</i> 4 <i>Def</i> 4 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 1	Armadura Ligera, Escudo
Dotación y Jinete (4)	<i>Ata</i> 1 <i>Ofe</i> 4 <i>Fue</i> 4 <i>PA</i> 0 <i>Agi</i> 3	
Caballo (2)	<i>Ata</i> 1 <i>Ofe</i> 3 <i>Fue</i> 4 <i>PA</i> 0 <i>Agi</i> 3	Contenidos
Chasis	<i>Fue</i> 4 <i>PA</i> 1 <i>Agi</i>	Impactos por Carga (1D6), Inanimado
Caballeros Guerreros	<i>Ava</i> 8" <i>Mar</i> 14" <i>Dis</i> 8	Coraje, Senda del Favorecido , Unidad que Puntúa
Estándar, Caballería	<i>PV</i> 1 <i>Def</i> 5 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 2	Armadura de Forja Infernal , Escudo
Caballero Guerrero	<i>Ata</i> 2 <i>Ofe</i> 5 <i>Fue</i> 4 <i>PA</i> 1 <i>Agi</i> 4	
Corcel Negro	<i>Ata</i> 1 <i>Ofe</i> 3 <i>Fue</i> 4 <i>PA</i> 0 <i>Agi</i> 3	Contenidos
Turul	<i>Ava</i> 8" <i>Mar</i> 16" <i>Dis</i> 8	Emboscada Especial (en un radio de 8" de Terreno Impasable) , Miedo, Presencia Imponente, Tropas Ligeras, Volar (8", 16")
Grande, Bestia	<i>PV</i> 4 <i>Def</i> 3 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 3	
Turul	<i>Ata</i> 5 <i>Ofe</i> 4 <i>Fue</i> 5 <i>PA</i> 2 <i>Agi</i> 4	
Manada de Kárkadans	<i>Ava</i> 7" <i>Mar</i> 14" <i>Dis</i> 6	Coraje, Frenesí, Insignificante, Sigue la Manada , Terror
Grande, Bestia	<i>PV</i> 3 <i>Def</i> 2 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 1	
Kárkadan	<i>Ata</i> 2 <i>Ofe</i> 3 <i>Fue</i> 5 <i>PA</i> 2 <i>Agi</i> 2	Estampida , Impactos por Carga (1D3)
Gigante Nómada	<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 Nómada	<i>Ata</i> 5 <i>Ofe</i> 3 <i>Fue</i> 5 <i>PA</i> 2 <i>Agi</i> 3	Rabia

Lluvia de Muerte

Mamut Estepario	<i>Ava</i> 7" <i>Mar</i> 14" <i>Dis</i> 8	Disparo en Retirada, Fiebre de Batalla Makhar
Gigantesca, Bestia	<i>PV</i> 6 <i>Def</i> 3 <i>Res</i> 6 <i>Arm</i> 3	
Dotación (6)	<i>Ata</i> 1 <i>Ofe</i> 4 <i>Fue</i> 4 <i>PA</i> 0 <i>Agi</i> 3	Arco Recurvo (3+), Lanza Makhar
Mamut	<i>Ata</i> 4 <i>Ofe</i> 3 <i>Fue</i> 6 <i>PA</i> 3 <i>Agi</i> 2	Contenidos, Impactos por Carga (1D3)

Armas de Disparo

Nombre	Artillería	Alcance	Fue	PA	Disparos	Reglas
Arco Recurvo	-	24"	3	0	1	Disparo Rápido, Tiro Parabólico +1 para impactar +1 PA a Corto Alcance ¡Recargad! Ataque de Área (1x5) [Heridas Múltiples (1D3)] Sin modificadores para impactar negativos
Maldición de Espino	-	18"	3 [6]	10	1	Ataques Flamígeros Ataques Mágicos Elimina Cobertura Ligera Siempre impacta a 3+
Ráfaga de Fuego Salvaje (Arco)	-	24"	4	1	4	Ataque de Área (1x5) Disparo Rápido [Heridas Múltiples (D3)]
Arco Recurvo Gigante	-	48"	3 [6]	10	1	Disparo Rápido [Heridas Múltiples (D3)]
Puño de los Makhar	Catapulta (4x4)	12-48"	3 [7]	0 [4]	1	Disparo Rápido [Heridas Múltiples (D3)]

Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Miniatura Disparando
Maldición de Espino	3+	Personajes
Ráfaga de Fuego Salvaje (Arco)	3+	Personajes
Arco Recurvo	2+	Makhar Gyula
	3+	Arquero a Caballo, Desollador Makhar, Carros Makhar
	4+	Lancero Makhar
Arco	4+	Vasallo de Tamyir, Desollador Makhar
Armas Arrojadizas	4+	Makhar Gyula
	5+	Vasallo de Tamyir, Desollador Makhar
Arco Recurvo Gigante	4+	Gigante Nómada
Puño de los Makhar	4+	Mamut Estepario

Registro de Cambios

2023 beta 1

Design Changes

- Parting shot flee roll is no more minimized and unit with Parting Shot don't always count as being in long range anymore
- Shadow Chaser mount goes from Vanguard 6" to regular Vanguard
- Makhar Chariots go from Vanguard 6" to regular Vanguard
- Horse Archers gain Hard Target (1)
- Makhar Flayers gain Hard Target (1) and lose the option for regular bow and skinning lash
- Warrior Knights now are 5-10 models per unit with a model cap of 10 per army
- Turul lose the option for territorial hunter and gain Special Ambush by default

Balance Changes

- Capa de Pellejo de Mamut 50 ↘ 40
- Espiritu de la Manada 70 ↘ 65
- Tocado Radiante de Turul 50 ↘ 40
- Llanura Infinita 20 ↘ 15
- Makhar Gyula Coste Base 110 ↘ 100
- Makhar Gyula Refugio de la Yegua 20 > 35
- Makhar Gyula Estrado de Guerra 50 ↘ 45
- Makhar Gyula Cazasombras 65 ↗ 70
- Makhar Gyula Gran Ciervo 95 ↘ 90
- Makhar Gyula Carro Oscuro 120 ↘ 110
- Makhar Gyula Quimera 160 ↘ 150
- Makhar Gyula Behemoth del Yermo 365 ↘ 350
- Táltos Behemoth del Yermo 340 ↘ 330
- Behemoth del Yermo Extremidades Adicionales 35 ↘ 30
- Lanceros Makhar Coste Base 180 ↘ 175
- Lanceros Makhar Miniaturas Adicionales 18 ↘ 16
- Lanceros Makhar Lanza Ligera Light Lance 2 ↗ 3
- Lanceros Makhar Lanza Makhar 2 ↗ 3
- Vasallos de Tamyir Miniaturas Adicionales 6 ↘ 5
- Vasallos de Tamyir Arco 2 ↘ 1
- Vasallos de Tamyir Lanza and Escudo 3 ↘ 2
- Arqueros a Caballo Coste Base 225 ↗ 235
- Desolladores Makhar Coste Base 180 ↗ 200
- Carros Makhar Coste Base 140 ↘ 130
- Caballeros Guerreros Coste Base 255 ↘ 250
- Caballeros Guerreros Arma a Dos Manos 1 ↗ 2
- Manada de Kárkadans Coste Base 110 ↘ 100
- Gigante Nómada Hermano Mayor 25 ↗ 30
- Gigante Nómada Arco Recurvo Gigante 5 ↘ 0
- Gigante Nómada Lanza Tribal 10 ↘ 0