

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Rebaños de Bestias

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

Tercera Edición, versión Publicado Imprimible – 1.0.1 – 28 de julio de 2025

| | | | |
|-----------------------------------|----|---------------------------|----|
| Introducción histórica | 2 | Organización del Ejército | 10 |
| Reglas de Miniaturas del Ejército | 4 | Personajes | 11 |
| Tótems | 5 | Monturas de Personaje | 16 |
| Hechizo Hereditario | 9 | Básicas | 17 |
| Objetos Mágicos Compartidos | 8 | Especial | 19 |
| Objetos Mágicos | 7 | Terrores Salvajes | 24 |
| Hoja de Referencia Rápida | 27 | | |

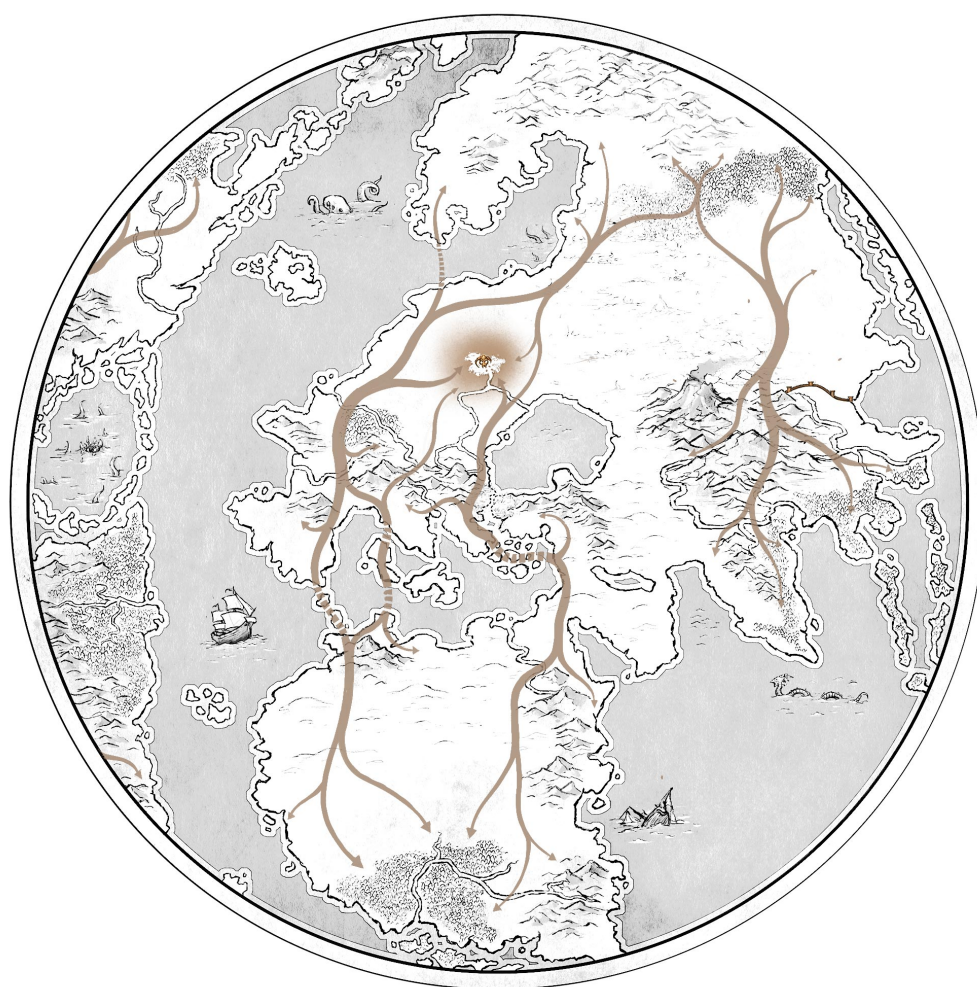


La Novena Era: Fantasy Battles es un wargame hecho por la comunidad. Todas las reglas en este libro son consideradas parte de las Reglas Básicas de T9A y deberían estar disponibles para usar en cualquier partida. Todas las reglas y feedback pueden ser encontradas y dado en: the-ninth-age.com. Acudir al Reglamento para instrucciones en Como Leer las Entradas de las Unidades. Este trabajo tiene licencia de [Creative Common Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Editado con \LaTeX .

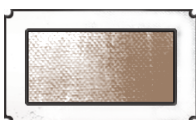
Rebaños de Bestias

Tiempo ha, ciertos rumiantes y otros ungulados (ovejas, reses o cérvidos, entre otros) aprendieron a andar sobre dos piernas, desarrollando cuerpos humanoides y una forma de inteligencia única, aún manteniendo sus cornudas testas animales. Desafiando cualquier categorización, estas tribus han sido temidas y rechazadas por el resto de especies inteligentes, que las llaman bestias, pese a haber llegado a desarrollar una cultura igualmente compleja, y una capacidad guerrera igual de potente.

Bien debido a este trato, o a su propia naturaleza, las manadas han ocupado de un tiempo a esta parte parajes salvajes, adoptando una arcaica cultura migratoria que muchos denominan de manera ignorante como primitiva. En grandes número a lo ancho del mundo, las manadas de bestias son la antítesis de las naciones sedentarias: amantes de las emociones primigenias y cualquier sentimiento descontrolado, desdeñosos de las fronteras políticas. Con razón son temidos, pues son salvajes en batalla, y no tienen recelo en aprovecharse de aquellos demasiado débiles como para impedirse.



La mayoría de las Rebaños de Bestias siguen rutas migratorias con regularidad estacional, siguiendo sendas que tan solo ellas conocen, por mucho que intenten detenerlas.



En el frío pantano de la Ciénaga de las Bestias, algunas Rebaños de Bestias encuentran un hogar permanente para sus manadas ocultas, otras encuentran paradas de en torno a un año para sus migraciones.

Manadas Ocultas y Manadas de Guerra

La sociedad nómada de las manadas está centrada en torno a una única división elemental. Las bestias combativas se concentran en itinerantes manadas de guerra en busca de alimento y riquezas materiales, usando la violencia en caso de ser necesario. Por otra parte, niños, hembras y los enfermos o heridos constituyen las manadas ocultas, que permanecen en áreas recónditas, aunque aún siguen realizando migraciones de manera regular, que a veces les llevan a atravesar continentes enteros. Los dirigen matriarcas, guiadas por hechiceros conocidos como adivinos.

Saqueando como forma de vida, las manadas de guerra son temidas, y a menudo cazadas por otras especies. Algunas pueden ser contratadas como mercenarios, o compradas con aquellos bienes que no pueden producir por sí mismas, tales como pan o cerveza. En casos desesperados, se pueden dividir en bandas menores para evadirse y ocultarse. De manera similar, cuando los pequeños grupos son lo suficientemente fuertes, pueden combinarse con otros, provocando que las manadas aumenten considerablemente de tamaño. Los jefes locales combatirán entre ellos para determinar los nuevos líderes del colectivo.

Proteger a las manadas ocultas es la principal tarea de las manadas de guerra. En las ocasiones en que las manadas ocultas sufren algún tipo de daño, los perseguidores se enfrentan a una iracunda venganza.

Marcado del Vientre

El secreto mejor guardado de las manadas es la práctica del marcado del vientre. Usando hechizos ancestrales, que solo ellos conocen, los magos de entre las bestias son capaces de guiar el desarrollo de los nonatos durante el embarazo. Pese a que los sagrados rituales de esta práctica han mejorado durante milenios, siguen conllevando riesgos, y a menudo fallar, resultando en muerte fetal o nacimiento de horrores.

Pese a ello, el marcado es considerado una parte esencial de la vida y una poderosa arma. No solo asegura la continuación de la especie pese a sus orígenes antinaturales, si no que también permite a las manadas perfeccionar las especies, dando lugar a una radical variedad de formas y criaturas. Proporciona destacadas ventajas naturales, tales como audición perfecta, olfato, movilidad, o resistencia al daño, mientras que ayuda a superar ciertas características, como la falta de manos. En raras ocasiones, incluso ha producido cuerdas vocales capaces de hablar lenguas extranjeras,

facilitando la comunicación con otras especies. Tanto las manadas como sus enemigos reconocen el asombroso potencial que el marcado del vientre ha producido: caballería especializada, criaturas voladoras, o incluso inconmensurables colosos.

Cuentos y Creencias

Las manadas de bestias no adoran dioses. En su lugar, creen que la inmortalidad se obtiene consiguiendo que tu historia se cuente tras tu muerte. Toda bestia conoce gran cantidad de canciones e historias de su propia tribu así como de otras. Bardos y cuentacuentos poseen gran prestigio en las tribus, y los jefes les dejan incluso tocarles los cuernos, un signo de gran respeto. Para los cautivos, simplemente conocer el nombre de un héroe local es a veces suficiente para obtener clemencia de tribus normalmente implacables. Son prácticas habituales dejar supervivientes intencionadamente para que ayuden a extender la fama de la manada de guerra. A menudo, fetiches de hueso se usan como símbolos de los grandes héroes. A veces se conservan los cuernos o las pezuñas de los más poderosos, y los adivinos los vinculan a supernos menores para crear totems de poder mágico. Las bestias respetan igualmente las leyendas de otras culturas, quemando templos y palacios, pero dejando ofrendas frente a las estatuas de héroes a sus puertas. La mayoría de bestias creen que su espíritu perdura hasta que su historia es contada por última vez. Pese a que los relatos de batallas son comunes, la fama también se puede obtener con astucia, entretenimiento, habilidades artísticas o artesanas y muchas otras características.

Organización

Las manadas no tienen autoridad central, y nunca tratan de controlar territorios, pese a que sus migraciones pueden ser de tal escala que junten manadas de dimensiones aterradoras, convirtiéndolas, de facto, en autoridades regionales por cierto tiempo. También se reúnen a veces para concilios entre tribus, las más famosas al inicio de la Novena Era, cuando las tribus liberadas de la dominación Alimaña establecieron la primera y única ley de las bestias: sin amos.

La economía de las manadas se centra principalmente en la necesidad de una dieta rica en calorías. Las fuentes más comunes son saqueos, tributos, o el pago por atacar a otros objetivos. Las habilidades tecnológicas varían mucho entre tribus, pero la mayoría son capaces de forjar armas de metal y construir vehículos con ruedas.

Reglas de Miniaturas del Ejército

Reglas de Miniaturas

Borrachos

La unidad gana uno de los dos sets de efectos dependiendo de si aparece *Sobria* o *Bebida* en el Campo de Batalla. Durante Elecciones Pre-partida, cada unidad conteniendo **Borrachos** debe elegir si está *Sobria* o *Bebida*. Personajes *Bebida* no pueden unirse a unidades conteniendo ninguna miniatura *Sobria* y viceversa (miniaturas sin **Borrachos** no son consideradas ni *Bebida* ni *Sobria*).

Sobria

La miniatura gana **Tropa Ligera** y **Vanguardia**. Una unidad que ha estado *Sobria* en cualquier momento durante la partida, nunca se considera **Que Puntúa**.

Bebida

La miniatura gana **Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Indomable, y Valiente**. Las unidades *Bebida* no pueden elegir Emboscada.

La Cerveza es considerada como una gran fuente de energía, y a menudo el principal objetivo de los saqueos. Por supuesto la bebida tiene sus efectos secundarios, haciendo a las bestias más beligerantes y menos preocupadas por su propia seguridad o estrategia. Por esta razón, la mayoría evitan intoxicarse antes de la batalla, aunque no raramente algunas bestias son incapaces de evitar darse un capricho.

Instinto Primario – Atributo de Ataque

Durante Elige Equipamiento y Habilidades cada unidad conteniendo este Atributo de Ataque **debe** hacer un Chequeo de Disciplina.

Si el chequeo es exitoso, todas las partes de miniatura con **Instinto Primario** en la unidad ganan **Odio**. Duración: Ronda de Combate.

Licor Saqueado

Un solo uso. Puede activarse al inicio de cualquier Turno de Jugador.

Todas las miniaturas con **Borrachos** en la unidad de la miniatura cambian de *Sobria* a *Bebida*.

Llamada a la Cacería

Si la Lista de Ejército incluye una miniatura con **Llamada a la Cacería**, el dueño puede repetir las tiradas de **Emboscada** de '1' y '2'.

Si el dueño tiene el segundo Turno de Jugador, cualquier unidad conteniendo **Tácticas de la Manada** puede elegir tirar para sus Emboscada empezando desde el Turno de Jugador 1.

Uno con la naturaleza, las bestias son sagaces estrategas, capaces de maniobrar instintivamente con sigilo, y aprovechar los recursos del terreno para tender trampas. Las emboscadas sorpresa son su método guerrero preferido, y ciertos jefes son particularmente hábiles a la hora de coordinar sus fuerzas.

Tácticas de la Manada

Las tiradas de Alcance de Carga realizadas contra los Encaramientos Lateral o Trasero de unidades enemigas aplican **Maximizado**.

Armas

Hacha Bestial – Arma de Melé

+2 Def, +1 Fu, +1 PA, Agi **siempre** 0.

Tótems

Los Totems son mejoras que ciertas unidades pueden escoger. Hay dos tipos de mejoras de Totems:

Portadores de Tótem

La unidad obtiene un único Hechizo Vinculado elegido de la lista más abajo, que debe anotarse en la Lista de Ejército.

Cuando lances el hechizo, elige una miniatura de Tropa en la unidad como la miniatura lanzando el hechizo.


El hechizo solo puede hacer objetivo a la unidad en si misma.


Grandes Portadores de Tótem

La miniatura gana los Hechizos Vinculados de la lista a continuación, con Alcance 18".

Todos los Totems tienen un Valor de Lanzamiento de 3+, Tipo: Potenciación y Duración: Un Turno.

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de un Totem Hechizo Vinculado simultáneamente: solo aplica los efectos del último lanzado con éxito.

| | | |
|---|----------------------------------|-----------------|
|  | <i>Hechizo Vinculado</i> | |
| Tótem de Pellejo Retorcido | | |
| <i>VL</i> | <i>Tipo</i> | <i>Duración</i> |
| 3+ | Alcance 18" Potencia- ción | Un Turno |
| <hr/> | | |
| <i>Efecto</i> | | |
| El objetivo gana +1 Arm y Distrac- ción (1) . | | |

| | | |
|---|----------------------------------|-----------------|
|  | <i>Hechizo Vinculado</i> | |
| Tótem de Cuerno Ensangrentado | | |
| <i>VL</i> | <i>Tipo</i> | <i>Duración</i> |
| 3+ | Alcance 18" Potencia- ción | Un Turno |
| <hr/> | | |
| <i>Efecto</i> | | |
| El objetivo gana +1 At y +2 PA. | | |



Hechizo Vinculado

Tótem de Ojo Nublado

| <i>VL</i> | <i>Tipo</i> | <i>Duración</i> |
|-----------|----------------------------------|-----------------|
| 3+ | Alcance 18" Potencia- ción | Un Turno |

Efecto

El objetivo gana **Objetivo Difícil (1)** y **Resistencia Mágica (3)**.



Hechizo Vinculado

Tótem de Ala Negra

| <i>VL</i> | <i>Tipo</i> | <i>Duración</i> |
|-----------|----------------------------------|-----------------|
| 3+ | Alcance 18" Potencia- ción | Un Turno |

Efecto

El objetivo gana +2" Car y +3 Agi.

Objetos Mágicos

Encantamientos de Arma

Maldición del Espino 60 pts

Miniaturas sin **Emboscada** solo.

Encantamiento: Arma de Mano.

Carga Devastadora (+2 Fu, +2 PA).

Esta arma puede ser usada como un Arma de Disparo (3+) con el siguiente perfil: Alcance 18", Disparos 1, Fu 3, PA 10, **Ataque de Área (1×5)** y **Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3))**. Este Ataque de Disparo **nunca** sufre modificadores para-impactar negativos.

Tallas Ancestrales 50 pts

Poco común. Adivinos solo.

Encantamiento: Arma de Mano.

+2 At, +2 Fu y +2 PA. **Distracción (1).**

Locura Fatal 35 pts

Encantamiento: Hacha Bestial.

Por cada Ataque de Melé contra la miniatura del portador que saque una tirada para impactar de '1', el portador debe realizar un Ataque Estándar de Melé al final del mismo Paso de Agilidad (*esto invalida la restricción normal de una Hacha Bestial de siempre golpear en el Paso de Agilidad 0*).

Este ataque solo puede ser dirigido contra la miniatura o Reserva de Heridas que sacó el '1' para impactar.

Gemelas Hambrientas 25 pts

Encantamiento: Armas Emparejadas.

Golpe Letal (. Ataques de Melé que saquen un '6' para herir y causen un PV perdido, el portador puede **Recuperar** 1 PV al final del Paso de Agilidad (a menos que su miniatura fuera retirada como baja).

Solo 1 PV puede ser recuperado por Fase con este objeto.

Encantamientos de Armadura

Aflicción de Aaghor 80 pts

+1 Res, y **Regeneración (4+).**

La miniatura pierde *Armadura Ligera* y *Armadura de Metal*, y automáticamente falla todas sus Salvaciones por Armadura.

Astucia del Embaucador 60 pts

Resistencia.

Forma Salvaje 30 pts

Duración: Ronda de Combate. Durante Elige Equipamiento y Habilidades, el portador puede ganar una u otra de las siguientes:

• -1 Res, +1 Fu, +1 PA

• +1 Res, -1 Fu, -1 PA

Encantamientos de Escudo

Niebla Oscurecedora 15 pts

Afligir (-1 Agi).

Encantamientos de Estandarte

Estandarte de la Manada Salvaje 60 pts

Poco común.

Un solo uso. Duración: Una Fase. Puede ser activado durante Elige Equipamiento y Habilidades.

Partes de miniaturas de Tropa con *Cuernosalvaje* en la unidad del portador **fijan** su Fu en 4 y **fijan** su PA en 1.

Artefactos

Icono del Saqueador 50 pts

Todas las unidades amigas de Carros Incursores, Destripadores, y Carros Destripadores, excluyendo Personajes, dentro de 12" del portador ganan **Vanguardia**.

Corona de la Locura 45 pts

El portador gana **Primer Golpe (Tozudo)**, y la unidad del portador gana **Indomable**.

Adicionalmente, todas las unidades con **Indomable** al alcance de la **Presencia Inspiradora** del portador (si es aplicable) ganan **Primer Golpe (Tozudo)**.

Cuerno de Bragh 40 pts

Solo Miniaturas sin *Montura*.

Furia y Golpe Moribundo.

Ojo de la Dominación 15 pts

El portador gana **Distracción (2, contra Bestias y Mounts)**.

Pociones y Pergaminos

Lluvia Oscura 40 pts

Duración: Un Turno. Si el portador está en el Campo de Batalla, este objeto es activado automáticamente al principio del primer Turno de Juego, en caso contrario, no tiene efecto.

Todos los Ataques a Distancia sufren -1 a impactar.

Semilla del Bosque Oscuro 40 pts

Durante Elecciones Pre-partida, coloca un Bosque:

- Tocando tu Zona de Despliegue.
- Sin estar en contacto con ningún Elemento de Terreno.

Este Bosque es un rectángulo de 10"×6", que no puede ser elegido para Objetivos Primarios o Secundarios.

Unidades amigas completamente con **Tácticas de la Manada** tratan este Bosque como parte de su Zona de Despliegue, a propósito de donde pueden ser Desplegadas.

Una unidad que empieza la partida en contacto con este Bosque no puede declarar una Carga en el primer Turno de Jugador del primer Turno de Juego.

Objetos Mágicos Compartidos

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

Encantamientos de Arma

Corazón del Héroe 50 pts

Destreza Sobrenatural 30 pts

Encantamientos de Armadura

Engaña Muerte 100 pts

Encantamientos de Estandarte

Estandarte de Velocidad 45 pts

Emblema de Distorsión 25 pts

Estandarte de Disciplina 20 pts

Artefactos

Máscara de Violencia Inconsciente 30 pts

Pociones y Pergaminos

Poción de Curación 40 pts

Pergamino de Poder 35 pts

Pergamino de Hechizo (Tormenta de Grava) 20 pts

Hechizo Hereditario

Las historias tienen poder, y los magos de las manadas descubrieron hace tiempo el modo de hacerlo real. Tocando en los miedos primarios de otras especies hacia ellas, las bestias pueden asumir la misma imagen del horror arquetípico: una respuesta animal a la oscuridad y la naturaleza. Accediendo a este plano de pesadillas, pueden modificar la realidad con una imprevisibilidad aterradora.



Hechizo Hereditario

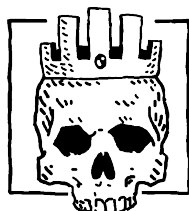
Ecos del Bosque Oscuro

| <i>VL</i> | <i>Tipo</i> | <i>Duración</i> |
|-----------|----------------------------------|-----------------|
| 6+ | Alcance 24" Potencia- ción | Un Turno |

Efecto

El objetivo obtiene **Valiente**. Adicionalmente, puede realizar inmediatamente un **Movimiento Mágico 5"**. Este hechizo puede hacer objetivo a unidades en Emboscada. En ese caso, la unidad objetivo entra inmediatamente al Campo de Batalla siguiendo las reglas normales para **Emboscada**, en vez de realizar un **Movimiento Mágico**.

Organización del Ejército



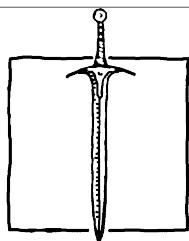
Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



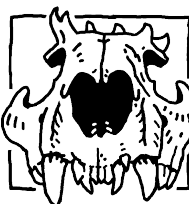
Básicas

Min. 20 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



Terrores Salvajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Terrores Salvajes» cuentan en esta categoría.



Depredadores Acechantes

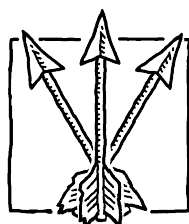
Max. 60 %

Todas las unidades enteramente con **Emboscada** cuentan para esta categoría. Están

marcadas adicionalmente con



Depredadores Acechantes.



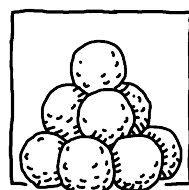
Palos y Piedras

10 por cada 600 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)

Las partes de miniatura equipadas con las siguientes armas contribuyen al siguiente límite:

- Arcos, Armas Arrojadas, a razón de 1:1.

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está restringida a 70 partes de miniatura con las armas listadas anteriormente.



Grandes Rocas

1 por cada 1500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)

Las partes de miniatura equipadas con las siguientes armas contribuyen al siguiente límite:

- Ciclopes, Maldición del Espino, a razón de 1:1.

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está restringida a 3 partes de miniatura con las armas listadas anteriormente.

Personajes (Max. 40 %)

Las manadas de guerra suelen estar guiadas por los más poderosos guerreros, o aquellos cuya leyenda ha llegado más lejos. Conocidos por su salvaje astucia, no creen en enrevesadas estrategias, confiando en su lugar en su instinto. Muchos enemigos civilizados han sido aplastados bajo las hendidas pezuñas de un señor de las bestias al que subestimaron.



Señor Cuernosalvaje

195 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 25×25 mm

Altura 1



Unidades con una mejora marcada con [DA] también cuentan para «Depredadores Acechantes».

Max coste de la unidad es cambiado a: 700 pts/unidad cuando una opción marcada ‡ es escogida

| Global | Car / Mov | Dis | Reglas de Miniaturas | | |
|--------|-----------|-----|----------------------|--|--|
|--------|-----------|-----|----------------------|--|--|

5"

9

Cruzar (Bosque), Disciplinado, Tácticas de la Manada

| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
|------------|----|-----|-----|-----|--|--|
|------------|----|-----|-----|-----|--|--|

3

6

5

2

| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
|-----------|----|----|----|----|-----|---|
|-----------|----|----|----|----|-----|---|

Señor Cuernosalvaje

4

6

5

2

5

Instinto Primario, Armadura de Metal, Cuernosalvaje

— Opciones —

pts-

Objetos Mágicos

hasta 200

Escudo

5

Armas Arrojadizas (4+)

5

Llamada a la Cacería (Solo General)

20

Una sola opción:

Lanza de Caballería

5

Alabarda

10

Arma a Dos Manos

10

Armas Emparejadas

10

Hacha Bestial

35

— Opciones de Liderazgo —

pts-

General

libre

— Opciones de Montura (debe elegir una) —

pts-

Tropa Ligera

libre

Tropa Ligera y Emboscada (Borde del Tablero) [DA]† 5

Carro Incursor

105

Carro de Colmillos Destripadores‡

180

† (Solo General)

Líderes de guerra de las manadas de menor tamaño, o bestias de confianza de los comandantes, muchos caudillos aceptan voluntariamente la supremacía de un señor de las bestias. Dirigen partes de la manada en su ausencia, o tienen el honor de portar los totems de los grandes héroes del pasado, colmando de miedo los corazones de los enemigos, e inspirando ferocidad en sus compañeros.



Caudillo Cuernosalvaje

60 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 25×25 mm

Altura 1



Unidades con una mejora marcada con [DA] también cuentan para «Depredadores Acechantes».

| Global | Car / Mov | | Dis | Reglas de Miniaturas | | |
|------------------------|-----------|-----|-----|--|-----|---|
| | 5" | | 8 | Cruzar (Bosque), Tácticas de la Manada | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 3 | 5 | 5 | 2 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Caudillo Cuernosalvaje | 3 | 5 | 4 | 1 | 4 | Instinto Primario, Armadura de Metal, Cuernosalvaje |

| Opciones | | pts- | Opciones de Liderazgo | | pts- |
|-------------------------------------|--|-----------|--|--|-------|
| Objetos Mágicos | | hasta 100 | Debe elegir (una sola opción): | | |
| Llamada a la Cacería (Solo General) | | 15 | Capitán y Adjunto | | libre |
| Gran Portador de Tótem | | 75 | General | | 25 |
| Escudo | | 5 | Solitario | | 25 |
| Armas Arrojadizas (4+) | | 5 | Portaestandarte de Batalla | | 75 |
| Una sola opción: | | | Opciones de Montura (debe elegir una) pts- | | |
| Alabarda | | 5 | Tropa Ligera [†] | | libre |
| Arma a Dos Manos | | 5 | Tropa Ligera y Emboscada (Borde del Tablero) [DA] [†] | | 5 |
| Armas Emparejadas | | 5 | Carro Incursor | | 115 |
| Lanza de Caballería | | 5 | [†] No puede ser escogido por Solitario | | |
| Hacha Bestial | | 20 | | | |

Capaces de caminar las sendas de tanto las manadas de guerra como las ocultas, aquellos que pueden dominar la magia primigenia de las bestias actúan como cuentacuentos, guías, y marcadores de vientre, dando forma al destino de la manada. Algunos asesoran a los líderes, mientras que otros toman el rol de mando directamente. En batalla, sus salvajes magias demuestran que el poder mágico no es de dominio exclusivo de los académicos.



Adivino

270 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 25×25 mm

Altura 1



Unidades con una mejora marcada con [DA] también cuentan para «Depredadores Acechantes».

| Global | Car / Mov | | Dis | Reglas de Miniaturas | | |
|------------|-----------|-----|-----|---|-----|---|
| | 5" | | 8 | Cruzar (Bosque), Ofrenda de Sangre , Tácticas de la Manada | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 3 | 4 | 5 | 0 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Adivino | 1 | 4 | 3 | 0 | 3 | Instinto Primario, <i>Cuernosalvaje</i> |

Reglas de Miniaturas

Ofrenda de Sangre:

Una unidad que contenga un Personaje con **Ofrenda de Sangre** puede repetir Chequeos de Pánico a coste de infligir una herida sin ninguna salvación permitida a un Personaje con **Ofrenda de Sangre** en la unidad.

Opciones Mágicas

Debe elegir (una sola opción):

Mago Adepto

Mago Maestro

libre

150



Chamanismo



Druidismo



Evocación

Opciones

Objetos Mágicos hasta 100 pts-

Si Mago Maestro hasta 200

Armas Emparejadas 5

Opciones de Liderazgo

General libre pts-

Opciones de Montura (debe elegir una)

Tropa Ligera libre pts-

Tropa Ligera y Emboscada (Borde del Tablero) [DA] 5

Carro Incursor 30

Feroces y carismáticos, los caudillos centauros combinan el salvaje poder y la impulsiva velocidad de su marcado con la habilidad de mantener a sus indisciplinados hermanos bajo control, sabiendo precisamente cuándo y donde golpear para conseguir el máximo efecto. Cuando suenan los cuernos de batalla, lideran a sus tropas en cargas apresuradas, deleitándose en la emoción del combate y en el libertinaje y desenfreno que inevitablemente sigue.



Caudillo Centauro

160 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 25×50 mm
Altura 2



Unidades con una mejora marcada con [DA] también cuentan para «Depredadores Acechantes».

| Global | Car / Mov | | Dis | Reglas de Miniaturas | | |
|-------------------|-----------|----------|----------|---|----------|---|
| | 8" | | 8 | Borrachos, Cruzar (Bosque), Licor Saqueado, Zancada Veloz | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 3 | 5 | 5 | 2 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Caudillo Centauro | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | Instinto Primario, Armadura de Metal, Centauroide |

| Opciones | | pts- | Opciones de Liderazgo | | pts- |
|------------------------------------|--|-----------|----------------------------|--|-------|
| Objetos Mágicos | | hasta 100 | Una sola opción: | | |
| Emboscada (Borde del Tablero) [DA] | | 10 | Capitán y Adjunto | | libre |
| Gran Portador de Tótem | | 75 | General | | 25 |
| Escudo | | 5 | Solitario | | 25 |
| Armas Arrojadizas (4+) | | 5 | Portaestandarte de Batalla | | 75 |
| Una sola opción: | | | | | |
| Arma a Dos Manos | | 15 | | | |
| Armas Emparejadas | | 15 | | | |
| Hacha Bestial | | 15 | | | |
| Lanza de Caballería | | 15 | | | |

Los mayores de entre los minotauros, estos semi-toros colosales son incluso más beligerantes que el resto de bestias cuando entran en batalla. Si la manada se ve amenazada, o su ira es provocada, estos avatares del derramamiento de sangre abandonarán toda clase de auto control, aplastando y mutilando de manera enloquecida a sus enemigos en una compulsiva orgía de muerte.



Señor de la Guerra Minotauro

450 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 700 pts
Raro

Peana 40×40 mm
Altura 3

| Global | Car / Mov | | Dis | Reglas de Miniaturas | | | |
|------------------------------|-----------|----------|-----------|--|----------|--|-------|
| | 6" | | 9 | Cruzar (Bosque), Frenesí, Tropa Ligera, Valiente | | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | | |
| | 5 | 5 | 5 | 2 | | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades | |
| Señor de la Guerra Minotauro | 5 | 6 | 6 | 3 | 5 | Furia, Impactos por Carga (D3 impactos), Instinto Primario, Armadura de Metal, Minotauro | |
| Opciones | | | pts- | Opciones de Liderazgo | | | pts- |
| Objetos Mágicos | | | hasta 200 | General | | | libre |
| Escudo | | | 10 | | | | |
| Una sola opción: | | | | | | | |
| Arma a Dos Manos | | | 10 | | | | |
| Hacha Bestial | | | 25 | | | | |
| Armas Emparejadas | | | 45 | | | | |

Los caudillos de entre los hombres buey, estos carniceros de renombre representan a sus camaradas en la manada de guerra. Poseedores de la fuerza y el temperamento para cometer sanguinarias brutalidades, su grave mugido puede oírse por todo el campo de batalla, desmoralizando a sus enemigos y reagrupando a sus parientes.



Caudillo Minotauro

160 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 40×40 mm
Altura 3

| Global | Car / Mov | | Dis | Reglas de Miniaturas | | | |
|------------------------|-----------|----------|-----------|---|----------|--|-------|
| | 6" | | 8 | Cruzar (Bosque), Frenesí, Indomable, Tropa Ligera, Valiente | | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | | |
| | 4 | 4 | 5 | 2 | | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades | |
| Caudillo Minotauro | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | Furia, Impactos por Carga (D3 impactos), Instinto Primario, Armadura de Metal, Minotauro | |
| Opciones | | | pts- | Opciones de Liderazgo | | | pts- |
| Objetos Mágicos | | | hasta 100 | Debe elegir (una sola opción): | | | |
| Gran Portador de Tótem | | | 75 | Capitán y Adjunto | | | libre |
| Escudo | | | 10 | General | | | 30 |
| Una sola opción: | | | | Solitario | | | 30 |
| Armas Emparejadas | | | 10 | Portaestandarte de Batalla | | | 80 |
| Arma a Dos Manos | | | 20 | | | | |
| Hacha Bestial | | | 25 | | | | |

Monturas de Personaje



Carro Incursor

Común Peana 50×100 mm
Altura 4

| Global | Car | Mov | Dis | Reglas de Miniaturas | | |
|--------------|-----------|-----------|----------|---|----------|---|
| | 7" | 4" | P | Cruzar (Bosque), Exclusivo (Carros Incursores), Tropa Ligera, Zancada Veloz | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 4 | P | P | P+2 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Gruñidor (2) | 1 | 3 | 4 | 1 | 2 | Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Montura</i> |
| Chasis | | | 5 | 2 | | Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i> |



Carro de Colmillos Destripadores

Común Peana 50×100 mm
Altura 4

| Global | Car | Mov | Dis | Reglas de Miniaturas | | |
|----------------------|-----------|-----------|----------|---|----------|---|
| | 7" | 4" | P | Cruzar (Bosque), Cuerno de la Cacería , Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 5 | P | 5 | P+1 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Colmillo Destripador | 4 | 3 | 5 | 2 | 2 | Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Montura</i> |
| Chasis | | | 5 | 2 | | Impactos por Carga (D6+1 impactos), , <i>Constructo</i> |

Reglas de Miniaturas

Cuerno de la Cacería:

Las unidades amigas dentro de 6" de una o más miniaturas con **Cuerno de la Cacería**, ganan +1" Car.

Básicas (Min. 20 %)

Sus cuernos son símbolos de orgullo para las bestias, y aquellos que han probado ser dignos en batalla reciben un título que comúnmente se traduce como cuernos salvajes. Duros y robustos, son veteranos del saqueo y la emboscada. Cuando la manada de guerra entra en batalla, forman grandes hordas que marchan en estampida sobre el enemigo.



Manada de Cuernos Salvajes

150 pts + 9 pts/modelo extra

15-50 modelos

Normal

Peana 25×25 mm

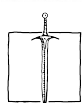
Altura 1



Unidades con una mejora marcada con [DA] también cuentan para «Depredadores Acechantes».

| Global | Car / Mov | | Dis | Reglas de Miniaturas | | | |
|---|-----------|-----|----------|--|-----|---|------------|
| | 5" | | 7 | Cruzar (Bosque), Tácticas de la Manada | | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | | |
| | 1 | 4 | 4 | 0 | | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades | |
| Cuernosalvaje | 1 | 4 | 3 | 0 | 3 | Instinto Primario, Cuernos salvaje | |
| Opciones | | | pts- | Opciones de Grupo de Mando | | | pts- |
| Emboscada (Borde del Tablero) | | | | Músico | | | 10 |
| (max. 30 miniaturas/unidad) (Raro) [DA] | | | 30 | Portador de Tótem | | | 25 |
| Debe elegir (una sola opción): | | | | Portaestandarte | | | 10 |
| Armas Emparejadas | | | libre | Encantamiento de Estandarte | | | sin límite |
| Escudo | | | libre | | | | |
| Armas Arrojadizas (5+) | | | 1/modelo | | | | |
| Armas Emparejadas y | | | | | | | |
| Armas Arrojadizas (5+) | | | 2/modelo | | | | |

Aquellos nacidos de padres con marcados de vientre incompatibles tienden a ser de menor tamaño comparados con el resto de las bestias. Portando las características de varias especies, muchos son sin embargo habilidosos y experimentados luchadores, lo suficientemente fuertes o astutos como para sobrevivir y prosperar pese a los muchos peligros de la vida en la manada de guerra.



Manada de Mestizos

185 pts + 7 pts/modelo extra
los

25-50* modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1



Unidades con una mejora marcada con [DA] también cuentan para «Depredadores Acechantes».

*El tamaño de las unidades con una mejora marcada con [DA] cambia a 20-40 modelos.

| Global | Car / Mov | | Dis | Reglas de Miniaturas | | | |
|-------------------------------|-----------|-----|----------|--|--------|---|------------|
| | 5" | | 6 | Cruzar (Bosque), Tácticas de la Manada | | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | | |
| | 1 | 3 | 3 | 0 | Escudo | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades | |
| Mestizo | 1 | 3 | 3 | 0 | 3 | Instinto Primario, Cuernos salvaje | |
| Opciones | | | pts- | Opciones de Grupo de Mando | | | pts- |
| Emboscada (Borde del Tablero) | | | | Músico | | | 10 |
| (Raro) [DA] | | | libre | Portaestandarte | | | 10 |
| Lanza | | | 1/modelo | Encantamiento de Estandarte | | | sin límite |

Guerreros que toman el arco para llevar a cabo saqueos particularmente rápidos y devastadores, estos perfectos exploradores operan como avanzadilla para identificar fuentes de agua y comida, obstáculos en el camino de la manada, y áreas habitadas que evitar o atacar. En batalla, pueden hostigar y entorpecer a los enemigos, apareciendo justo donde menos se los espera.



Cazadores Mestizos

120 pts + 5 pts/modelo extra

10-20 modelos

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1



Unidades con una mejora marcada con [DA] también cuentan para «Depredadores Acechantes».

| Global | Car / Mov | | Dis | Reglas de Miniaturas | | |
|------------------------------------|-----------|----------|----------|---|----------|--|
| | 5" | | 6 | Cruzar (Bosque), Escaramuzador, Explorador, Objetivo Difícil (1), Tácticas de la Manada, Tropa Ligera | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 1 | 3 | 3 | 0 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Cazador Mestizo | 1 | 3 | 3 | 0 | 3 | Arco (4+), Armas Emparejadas, Instinto Primario, Cuernosalvaje |
| — Opciones — | | pts- | | — Opciones de Grupo de Mando — | | pts- |
| Emboscada (Borde del Tablero) [DA] | | libre | | Músico | | 10 |

Especial (Sin límite)

Criados en fuerza y ferocidad, estas jaurías no están entrenadas para obedecer ciegamente: la relación entre bestia y mastín es mucho más cercana a la simbiosis, y los perros son a menudo motivados a mantener tanto de su salvaje naturaleza como sea posible. Proporcionan a las manadas seguridad y compañía y combaten codo con codo durante cacerías y batallas, aprendiendo las mismas estrategias de emboscada.



Mastines Salvajes

100 pts + 8 pts/modelo extra **5-7*** modelos

Común

Peana 25×50 mm

Altura 1

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



Mastines Salvajes [Básicas]

130 pts + 10 pts/modelo extra **8-15** modelos

La unidad cuenta adicionalmente para Depredadores Acechantes.

| Global | Car / Mov | Dis | Reglas de Miniaturas | | | |
|----------------|-----------|----------|---|----------|----------|---|
| | 8" | 5 | Cruzar (Bosque), Emboscada (Borde del Tablero), Indomable, Insignificante, Tácticas de la Manada, Vanguardia, Zancada Veloz | | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 1 | 3 | 3 | 0 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Mastín Salvaje | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | Bestia |

Los mejores guerreros suelen tener los cuernos más impresionantes, y aquellos que obtienen el rango de cuernoslargos también portan las mejores armas y armaduras que la manada puede proporcionar. Son fieramente leales, formando a menudo tribus de guerra para sus líderes, y destruyendo en su nombre a cualquier ejército que se interponga en el camino de la manada.



Manada de Cuernoslargos

150 pts + 16 pts/modelo extra

10-30 modelos

Común

Peana 25×25 mm

Altura 1



Unidades con una mejora marcada con [DA] también cuentan para «Depredadores Acechantes».

| Global | Car / Mov | | Dis | Reglas de Miniaturas | | | | | |
|--|-----------|-----|----------|--|----------------------------|---|--|------------|------|
| | 5" | | 8 | Cruzar (Bosque), Guardaespaldas (Caudillo Cuernosalvaje, Señor Cuernosalvaje), Tácticas de la Manada | | | | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | | | | |
| | 1 | 4 | 4 | 2 | | | | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades | | | |
| Cuernolargo | 1 | 4 | 4 | 1 | 3 | Instinto Primario, Armadura de Metal, Cuernosalvaje | | | |
| Opciones | | | | pts- | Opciones de Grupo de Mando | | | | pts- |
| Emboscada (Borde del Tablero) | | | | | Músico | | | | 10 |
| (max. 25 miniaturas/unidad) (Raro) [DA] 1/modelo | | | | | Portador de Tótem | | | | 25 |
| Debe elegir (una sola opción): | | | | | Portaestandarte | | | | 10 |
| Alabarda | | | libre | Encantamiento de Estandarte | | | | sin límite | |
| Arma a Dos Manos | | | 1/modelo | | | | | | |

Un antiguo marcado de vientre, descendientes del más iracundo ganado, los minotauros enfurecen rápido cuando se ven amenazados o desafiados. Su fuerza y tamaño los convierte en las tropas de choque ideales, y a menudo se les encuentra en la vanguardia de la manada de guerra, liderando la carga y atiborrándose en los ensangrentados cadáveres de sus adversarios caídos.



Minotauros

200 pts + 55 pts/modelo extra

3-10 modelos

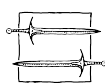
Común

Peana 40×40 mm

Altura 3

| Global | Car / Mov | | Dis | Reglas de Miniaturas | | | | | |
|-------------------|-----------|-----|----------|---|----------------------------|--|--|------------|------|
| | 6" | | 7 | Cruzar (Bosque), Frenesí, Indomable, Valiente | | | | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | | | | |
| | 3 | 3 | 4 | 1 | | | | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades | | | |
| Minotauro | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | Furia, Impactos por Carga (1 impacto), Instinto Primario, Armadura Ligera, Minotauro | | | |
| Opciones | | | | pts- | Opciones de Grupo de Mando | | | | pts- |
| Una sola opción: | | | | | Músico | | | | 10 |
| Escudo | | | 5/modelo | Portador de Tótem | | | | 25 | |
| Armas Emparejadas | | | 4/modelo | Portaestandarte | | | | 10 | |
| Arma a Dos Manos | | | 8/modelo | Encantamiento de Estandarte | | | | sin límite | |

Los marcados equinos nunca han llegado a tener verdadero éxito, pero han producido criaturas mixtas que pueden actuar como una poderosa caballería. La hechicería de sus imperfectos partos produce que la mayoría de centauros sufran de jaquecas crónicas que solo pueden remediar con prodigiosas cantidades de alcohol. Temerarios e impulsivos, su permanente ebriedad al mismo tiempo contribuye a y desmerece su habilidad para combatir.



Centauros

160 pts + 20 pts/modelo extra

5-15 modelos

Común

Peana 25×50 mm

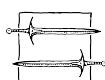
Altura 2



Unidades con una mejora marcada con [DA] también cuentan para «Depredadores Acechantes».

| Global | Car / Mov | | Dis | | Reglas de Miniaturas | | |
|----------------------------------|-----------|----------|----------|----------|---|---|------------|
| | 8" | | 7 | | Borrachos, Cruzar (Bosque), Zancada Veloz | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | | |
| | 1 | 4 | 4 | 1 | Escudo | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades | |
| Centauro | 2 | 4 | 4 | 1 | 3 | Instinto Primario, Armadura Ligera, Centauroide | |
| — Opciones — | | | | pts- | — Opciones de Grupo de Mando — | | pts- |
| Emboscada (Borde del Tablero) | | | | | Músico | | 10 |
| (max. 12 miniaturas/unidad) [DA] | | | | 2/modelo | Portador de Tótem | | 25 |
| Armas Arrojadizas (5+) | | | | 4/modelo | Portaestandarte | | 10 |
| Una sola opción: | | | | | Encantamiento de Estandarte | | sin límite |
| Arma a Dos Manos | | | | 2/modelo | | | |
| Lanza Ligera | | | | 2/modelo | | | |
| Armas Emparejadas | | | | 4/modelo | | | |

Para las nómadas manadas de bestias, vagonetas y toda clase de vehículos rodados son un método de transporte indispensable tanto para su equipo como para las propias bestias. Estos constructos pueden modificarse para la batalla, arrastrados por truculentas bestias de tiro y usados con efectos devastadores en tiempos de guerra.



Carros Incursores

120 pts + 100 pts/modelo extra

1-3 modelos

Común

Peana 50×100 mm

Altura 4



Unidades de 3 modelos cuentan para «Básicas» en vez de «Especiales».

| Global | Car | Mov | Dis | | Reglas de Miniaturas | |
|-----------------------|-----------|-----------|----------|----------|---|---|
| | 7" | 4" | 8 | | Cruzar (Bosque), Exclusivo (Carros Incursores), Tropa Ligera, Zancada Veloz | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 4 | 4 | 4 | 3 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Trip. Cuernolargo (2) | 1 | 4 | 4 | 1 | 3 | Arma a Dos Manos, Instinto Primario, Lanza Ligera, Armadura de Metal, Cuernosalvaje |
| Gruñidor (2) | 1 | 3 | 4 | 1 | 2 | Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Montura |
| Chasis | | | 5 | 2 | | Impactos por Carga (D6 impactos), , Constructo |

Jabalíes descomunales con colmillos serrados, estas colosales bestias porcinas son el producto de mercados de vientre que han mejorado el tamaño y los instintos territoriales, aunque está aún por producir inteligencia o bipedismo. Entrenados para despreciar a los enemigos de las bestias, sus atronadoras cargas son toda una fuerza de la naturaleza, desmenuzando formaciones con brutal ímpetu.



Manada de Colmillos Destripadores

175 pts + 50 pts/modelo extra

3-10 modelos

Poco común

Peana 50x50 mm

Altura 3

| Global | Car / Mov | Dis | Reglas de Miniaturas | | | |
|----------------------|-----------|-----|---|-----|-----|---|
| | 7" | 7 | Cruzar (Bosque), Indomable, Zancada Veloz | | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 3 | 3 | 5 | 0 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Colmillo Destripador | 4 | 3 | 5 | 2 | 2 | Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Bestia |

Solo los más valientes de entre las bestias poseen la audacia y fuerza de voluntad para domar un colmillo destripador adulto, y amarrarlo a un recio carro. Aquellos que lo consiguen obtienen un nivel de mayor estatus en la manada y una posición de honor en la vanguardia. Se les confía los sagrados cuernos de guerra con que dar la señal de carga, motivando a las bestias cercanas con una furia primitiva.



Carro de Colmillos Destripadores

230 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 50x100 mm

Altura 4

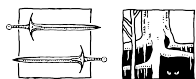
| Global | Car | Mov | Dis | Reglas de Miniaturas | | |
|-----------------------|-----|-----|-----|---|-----|---|
| | 7" | 4" | 8 | Cruzar (Bosque), Cuerno de la Cacería , Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 5 | 4 | 5 | 3 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Trip. Cuernolargo (2) | 1 | 4 | 4 | 1 | 3 | Arma a Dos Manos, Instinto Primario, Lanza Ligera, Armadura de Metal, Cuernosalvaje |
| Colmillo Destripador | 4 | 3 | 5 | 2 | 2 | Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Montura |
| Chasis | | | 5 | 2 | | Impactos por Carga (D6+1 impactos), Constructo |

Reglas de Miniaturas

Cuerno de la Cacería:

Las unidades amigas dentro de 6" de una o más miniaturas con **Cuerno de la Cacería**, ganan +1" Car.

Las artes mágicas del mercado de vientres son peligrosas, y los fallos comunes. En raros casos, las severamente mutada descendencia sobrevive, deformada más allá de cualquier reconocimiento. Normalmente condenados a un benevolente exilio, se les permite seguir a la manada si se mantienen fuera de la vista. Estos ocultos monstruos pueden ser de gran ayuda en batalla, especialmente teniendo en cuenta que sus retorcidas mentes no conocen el miedo, solo la soledad.



Bestia de Espino

120 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 40×40 mm
Altura 3

| Global | Car / Mov | Dis | Reglas de Miniaturas | | | |
|------------------|-------------|----------|--|----------|----------|---|
| | 3D6" | 7 | Adormecido, Cruzar (Bosque), Emboscada (Bosque, Campo, o Lago), Indomable, Inestable, Movimiento Aleatorio (3D6"), Solitario, Tozudo, Valiente | | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 5 | 3 | 5 | 0 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Bestia de Espino | D6+1 | 3 | 5 | 2 | 2 | Bestia |

Reglas de Miniaturas

Adormecido:

Comenzando en el Turno de Juego 1, una miniatura con **Durmiente** puede decidir si su llegada desde Emboscada tiene éxito o falla, sin tirar.

Un complejo y difícil marcado de vientre ha dado a estas bestias alas, pero a menudo las priva de raciocinio. Aquellos pocos que mantienen una mínimo de inteligencia son recursos útiles en cualquier manada: pueden servir como centinelas de largo alcance, capaces de avistar amenazas y asaltarlas con feroces ataques aéreos.



Gárgolas

155 pts + 11 pts/modelo extra

5-10 modelos

Poco común

Peana 20×20 mm
Altura 1

| Global | Car / Mov | Dis | Reglas de Miniaturas | | | |
|------------|-----------|----------|--|----------|----------|--|
| | 9" | 7 | Cruzar (Bosque), Escaramuzador, Explorador, Objetivo Difícil (1), Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz | | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 1 | 3 | 4 | 0 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Gárgola | 2 | 3 | 4 | 1 | 4 | Carga Devastadora (Distracción), Instinto Primario, Bestia |

Terrores Salvajes (Max. 40 %)

Los más excepcionales y arriesgados marcados de vientre son las bestias titánicas: brutos mastodónticos a veces tan grandes como gigantes adultos. De entre estos, los cíclopes son los más sabios y perspicaces. Se dice que su ojo encantado puede ver más allá, tanto literal como metafóricamente. Su calmó temperamento y poderosas extremidades los hacen inestimables cuando la manada necesita asaltar asentamientos fortificados.



Cíclope

340 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×100 mm
Altura 5

| Global | Car / Mov | Dis | Reglas de Miniaturas | | | |
|------------|-----------|----------|--|----------|------------------------------------|--|
| | 7" | 8 | Cruzar (Bosque), Solitario, Terror, Valiente | | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 6 | 2 | 5 | 0 | Aegis (5+), Resistencia Mágica (3) | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Cíclope | 5 | 2 | 6 | 3 | 3 | Ataque Arrojadizo , Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Divinos, Disparo Rápido, <i>Cíclope</i> |

Armas de Disparo

Ataque Arrojadizo: Arma de Disparo.

| Nombre | Puntería | Alcance | Disparos | Fu | PA | Atributos de Ataque |
|-------------------|----------|---------|----------|----|----|--|
| Ataque Arrojadizo | 4+ | 24" | 1 | 7 | 3 | Artillería, Ataque de Área (2×2), Ataques Divinos, Impacto Directo (Heridas Múltiples (2)) |

Un górtaj es el resultado de ambiciosos y arriesgados rituales de marcado de vientre, implicando grandes cónclaves de adivinos, con el fin de obtener la bestia de guerra definitiva como protector de la manada. Estos cornudos gigantes de múltiples extremidades pueden derrumbar muros y aniquilar formaciones de soldados con aterradora facilidad. En batalla, se atiborran con los enemigos caídos, absorbiendo su fuerza vital.



Górtaj

420 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm
Altura 5

| Global | Car / Mov | Dis | Reglas de Miniaturas | | | |
|------------|-----------|----------|--|----------|----------|---|
| | 7" | 9 | Cruzar (Bosque), Frenesí, Indomable, Solitario, Terror, Valiente | | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 6 | 3 | 7 | 2 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Górtaj | 6 | 4 | 6 | 3 | 3 | Ataques de Pisotón (D6 impactos), Fuerza de la Carne , Furia, Golpe Letal, Impactos por Carga (D3 impactos), Instinto Primario, <i>Minotauro</i> |

Reglas de Miniaturas

Fuerza de la Carne: Atributo de Ataque.

Ataques de Melé Estándar que saquen un '6' para herir ganan **Heridas Múltiples (D3)**.

Si al menos uno de esos ataques causa un PV perdido, la miniatura **Recupera** 1 PV al final del Paso de Agilidad (a menos que fuera retirada como baja).

Allá donde una manada encuentra un nido de un grifo o un hipogrifo sin supervisión, los adivinos marcan los huevos robados, tratando de crear un galimatazo. Estas aviarias monstruosidades mutantes sienten la incorrección en su ser, como si su propia existencia fuera una afrenta contra la naturaleza. En el campo de batalla su ataque, acompañado de un cloqueo chirriante puede poner en fuga al más firme de los soldados.



Galimatazo

270 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm

Altura 5

| Global | Car / Mov | | Dis | Reglas de Miniaturas | | |
|------------|-----------|----------|----------|---|----------|--|
| | 8" | | 8 | Aura de Locura , Cruzar (Bosque), Indomable, Solitario, Terror, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 5 | 4 | 5 | 3 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Galimatazo | 4 | 4 | 5 | 2 | 2 | Ataque de Aliento (Fu 3, PA 2), Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Envenenados, <i>Bestia</i> |

— Reglas de Miniaturas —

Aura de Locura:

Las unidades dentro de 6" de una o más miniaturas con **Aura de Locura** sufren -1 Disciplina.

Imponentes humanoides que poseen en tamaño lo que les falta en intelecto, algunos gigantes son conocidos por acompañar a las migrantes manadas para saciar el espíritu viajero en sus corazones. Por su parte, las bestias no dudan en aceptar la compañía y protección proporcionada por estos atontados, pero leales aliados, amantes de la bebida.



Gigante Bestial

270 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×75 mm
Altura 5

| Global | Car / Mov | | Dis | Reglas de Miniaturas | | |
|-----------------|-----------|-----|-----|---|-----|---|
| | 7" | | 8 | Gigange Ve, Gigante Hace, Solitario, Terror, Tropa Ligera | | |
| Defensivas | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 8 | 3 | 5 | 1 | | |
| Ofensivas | At | Of | Fu | PA | Agi | Atributos de Ataques, Armas y Propiedades |
| Gigante Bestial | 5 | 3 | 5 | 2 | 3 | Ataques de Pisotón (D6 impactos), Rabia, Armadura Ligera, Gigante |

Reglas de Miniaturas

Gigange Ve, Gigante Hace: La miniatura gana **Borrachos y Cruzar (Bosque)**. Al final de una Fase de Movimiento amiga, si la miniatura está en contacto con un Bosque, puede perder todas sus armas actuales y ganar **Árbol Arrancado**.

Opciones

| | pts |
|---------------------------------------|-------|
| Gran Hermano | 25 |
| Debe elegir (una sola opción): | |
| Árbol Arrancado | libre |
| Barril de Cerveza | 25 |
| Porra de Gigante | 25 |

Reglas Opcionales de Miniaturas

Árbol Arrancado: Arma de Melé.

Los ataques realizados con este arma ganan **Impactos Automáticos** y **siempre** tienen Fu 5 y PA 0.

Gran Hermano: Los PV de la miniatura son **fijados** a 9, y su tamaño de peana es cambiado a 75×100 mm, y la tirada para el número de impactos que realiza con su **Ataques de Pisotón** gana **Maximizado**.

Porra de Gigante: Arma de Melé.

+1 Fu, +1 PA.

Armas de Disparo Opcionales

Barril de Cerveza: Arma de Disparo.

La miniatura obtiene **Licor Saqueado**. Un solo uso.

Esta arma puede ser utilizada como un Arma de Disparo con el siguiente perfil:

| Nombre | Puntería | Alcance | Disparos | Fu | PA | Atributos de Ataque |
|-------------------|----------|---------|----------|----|----|---|
| Barril de Cerveza | 2+ | 8" | 1 | 4 | 0 | Ataque de Área (3×3), Disparo Rápido, Marchar y Disparar, Preciso |

Después de que se haya utilizado este arma como un Arma de Disparo, la miniatura pierde **Licor Saqueado**.

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

| | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|-----------|----|-----|---|-----|---|-----|---|-----|---|--|
| Señor Cuernosalvaje | Car / Mov | 5" | Dis | 9 | | | | | | Cruzar (Bosque), Disciplinado, Tácticas de la Manada | |
| Altura 1 | PV | 3 | Def | 6 | Res | 5 | Arm | 2 | | | |
| Señor Cuernosalvaje | At | 4 | Of | 6 | Fu | 5 | PA | 2 | Agi | 5 | Instinto Primario, Armadura de Metal, Cuernosalvaje |
| Caudillo Cuernosalvaje | Car / Mov | 5" | Dis | 8 | | | | | | Cruzar (Bosque), Tácticas de la Manada | |
| Altura 1 | PV | 3 | Def | 5 | Res | 5 | Arm | 2 | | | |
| Caudillo Cuernosalvaje | At | 3 | Of | 5 | Fu | 4 | PA | 1 | Agi | 4 | Instinto Primario, Armadura de Metal, Cuernosalvaje |
| Adivino | Car / Mov | 5" | Dis | 8 | | | | | | Cruzar (Bosque), Ofrenda de Sangre, Tácticas de la Manada | |
| Altura 1 | PV | 3 | Def | 4 | Res | 5 | Arm | 0 | | | |
| Adivino | At | 1 | Of | 4 | Fu | 3 | PA | 0 | Agi | 3 | Instinto Primario, Cuernosalvaje |
| Caudillo Centauro | Car / Mov | 8" | Dis | 8 | | | | | | Borrachos, Cruzar (Bosque), Licor Saqueado, Zancada Veloz | |
| Altura 2 | PV | 3 | Def | 5 | Res | 5 | Arm | 2 | | | |
| Caudillo Centauro | At | 4 | Of | 5 | Fu | 5 | PA | 2 | Agi | 4 | Instinto Primario, Armadura de Metal, Centauroide |
| Señor de la Guerra Minotauro | Car / Mov | 6" | Dis | 9 | | | | | | Cruzar (Bosque), Frenesí, Tropa Ligera, Valiente | |
| Altura 3 | PV | 5 | Def | 5 | Res | 5 | Arm | 2 | | | |
| Señor de la Guerra Minotauro | At | 5 | Of | 6 | Fu | 6 | PA | 3 | Agi | 5 | Furia, Impactos por Carga (D3 impactos), Instinto Primario, Armadura de Metal, Minotauro |
| Caudillo Minotauro | Car / Mov | 6" | Dis | 8 | | | | | | Cruzar (Bosque), Frenesí, Indomable, Tropa Ligera, Valiente | |
| Altura 3 | PV | 4 | Def | 4 | Res | 5 | Arm | 2 | | | |
| Caudillo Minotauro | At | 4 | Of | 5 | Fu | 5 | PA | 2 | Agi | 4 | Furia, Impactos por Carga (D3 impactos), Instinto Primario, Armadura de Metal, Minotauro |

Monturas de Personaje

| | | | | | | | | | | | |
|---|-----|----|-----|----|-----|---|-----|-----|-----|---|---|
| Carro Incursor | Car | 7" | Mov | 4" | Dis | P | | | | | Cruzar (Bosque), Exclusivo (Carros Incursores), Tropa Ligera, Zancada Veloz |
| Altura 4 | PV | 4 | Def | P | Res | P | Arm | P+2 | | | |
| Gruñidor (2) | At | 1 | Of | 3 | Fu | 4 | PA | 1 | Agi | 2 | Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Montura |
| Chasis | | | | | Fu | 5 | PA | 2 | | | Impactos por Carga (D6 impactos), , Constructo |
| Carro de Colmillos Destripadores | Car | 7" | Mov | 4" | Dis | P | | | | | Cruzar (Bosque), Cuerno de la Cacería, Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz |
| Altura 4 | PV | 5 | Def | P | Res | 5 | Arm | P+1 | | | |
| Colmillo Destripador | At | 4 | Of | 3 | Fu | 5 | PA | 2 | Agi | 2 | Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Montura |
| Chasis | | | | | Fu | 5 | PA | 2 | | | Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo |

Básicas

| | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|-----------|----|-----|---|-----|---|-----|---|-----|---|--|
| Manada de Cuernosalvajes | Car / Mov | 5" | Dis | 7 | | | | | | Cruzar (Bosque), Tácticas de la Manada | |
| Altura 1 | PV | 1 | Def | 4 | Res | 4 | Arm | 0 | | | |
| Cuernosalvaje | At | 1 | Of | 4 | Fu | 3 | PA | 0 | Agi | 3 | Instinto Primario, Cuernosalvaje |
| Manada de Mestizos | Car / Mov | 5" | Dis | 6 | | | | | | Cruzar (Bosque), Tácticas de la Manada | |
| Altura 1 | PV | 1 | Def | 3 | Res | 3 | Arm | 0 | | | |
| Mestizo | At | 1 | Of | 3 | Fu | 3 | PA | 0 | Agi | 3 | Instinto Primario, Cuernosalvaje |
| Cazadores Mestizos | Car / Mov | 5" | Dis | 6 | | | | | | Cruzar (Bosque), Escaramuzador, Explorador, Objetivo Dificil (1), Tácticas de la Manada, Tropa Ligera | |
| Altura 1 | PV | 1 | Def | 3 | Res | 3 | Arm | 0 | | | |
| Cazador Mestizo | At | 1 | Of | 3 | Fu | 3 | PA | 0 | Agi | 3 | Arco (4+), Armas Emparejadas, Instinto Primario, Cuernosalvaje |

Especial

| | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|-----------|----|-----|---|-----|---|-----|---|-----|---|--------|
| Mastines Salvajes | Car / Mov | 8" | Dis | 5 | | | | | | Cruzar (Bosque), Emboscada (Borde del Tablero), Indomable, Insignificante, Tácticas de la Manada, Vanguardia, Zancada Veloz | |
| Altura 1 | PV | 1 | Def | 3 | Res | 3 | Arm | 0 | | | |
| Mastín Salvaje | At | 2 | Of | 3 | Fu | 3 | PA | 1 | Agi | 3 | Bestia |

| | | | | | | | | | | | |
|--|-----------|------|-----|----|-----|---|-----|---|-----|--|--|
| Manada de Cuernoslargos | Car / Mov | 5" | Dis | 8 | | | | | | Cruzar (Bosque), Guardaespaldas (Caudillo Cuernosalvaje, Señor Cuernosalvaje), Tácticas de la Manada | |
| Altura 1 | PV | 1 | Def | 4 | Res | 4 | Arm | 2 | | | |
| Cuernolargo | At | 1 | Of | 4 | Fu | 4 | PA | 1 | Agi | 3 | Instinto Primario, Armadura de Metal, Cuernosalvaje |
| Minotauros | Car / Mov | 6" | Dis | 7 | | | | | | Cruzar (Bosque), Frenesí, Indomable, Valiente | |
| Altura 3 | PV | 3 | Def | 3 | Res | 4 | Arm | 1 | | | |
| Minotauro | At | 3 | Of | 4 | Fu | 5 | PA | 2 | Agi | 3 | Furia, Impactos por Carga (1 impacto), Instinto Primario, Armadura Ligera, Minotauro |
| Centauros | Car / Mov | 8" | Dis | 7 | | | | | | Borrachos, Cruzar (Bosque), Zancada Veloz | |
| Altura 2 | PV | 1 | Def | 4 | Res | 4 | Arm | 1 | | | |
| Centauro | At | 2 | Of | 4 | Fu | 4 | PA | 1 | Agi | 3 | Instinto Primario, Armadura Ligera, Centauroide |
| Carros Incursores | Car | 7" | Mov | 4" | Dis | 8 | | | | | Cruzar (Bosque), Exclusivo (Carros Incursores), Tropa Ligera, Zancada Veloz |
| Altura 4 | PV | 4 | Def | 4 | Res | 4 | Arm | 3 | | | |
| Trip. Cuernolargo (2) | At | 1 | Of | 4 | Fu | 4 | PA | 1 | Agi | 3 | Arma a Dos Manos, Instinto Primario, Lanza Ligera, Armadura de Metal, Cuernosalvaje |
| Gruñidor (2) | At | 1 | Of | 3 | Fu | 4 | PA | 1 | Agi | 2 | Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Montura |
| Chasis | | | | | Fu | 5 | PA | 2 | | | Impactos por Carga (D6 impactos), , Constructo |
| Manada de Colmillos Destripadores | Car / Mov | 7" | Dis | 7 | | | | | | Cruzar (Bosque), Indomable, Zancada Veloz | |
| Altura 3 | PV | 3 | Def | 3 | Res | 5 | Arm | 0 | | | |
| Colmillo Destripador | At | 4 | Of | 3 | Fu | 5 | PA | 2 | Agi | 2 | Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Bestia |
| Carro de Colmillos Destripadores | Car | 7" | Mov | 4" | Dis | 8 | | | | | Cruzar (Bosque), Cuerno de la Cacería, Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz |
| Altura 4 | PV | 5 | Def | 4 | Res | 5 | Arm | 3 | | | |
| Trip. Cuernolargo (2) | At | 1 | Of | 4 | Fu | 4 | PA | 1 | Agi | 3 | Arma a Dos Manos, Instinto Primario, Lanza Ligera, Armadura de Metal, Cuernosalvaje |
| Colmillo Destripador | At | 4 | Of | 3 | Fu | 5 | PA | 2 | Agi | 2 | Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Montura |
| Chasis | | | | | Fu | 5 | PA | 2 | | | Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo |
| Bestia de Espino | Car / Mov | 3D6" | Dis | 7 | | | | | | Adormecido, Cruzar (Bosque), Emboscada (Bosque, Campo, o Lago), Indomable, Inestable, Movimiento Aleatorio (3D6"), Solitario, Tozudo, Valiente | |
| Altura 3 | PV | 5 | Def | 3 | Res | 5 | Arm | 0 | | | |
| Bestia de Espino | At | D6+1 | Of | 3 | Fu | 5 | PA | 2 | Agi | 2 | Bestia |
| Gárgolas | Car / Mov | 9" | Dis | 7 | | | | | | Cruzar (Bosque), Escaramuzador, Explorador, Objetivo Difícil (1), Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz | |
| Altura 1 | PV | 1 | Def | 3 | Res | 4 | Arm | 0 | | | |
| Gárgola | At | 2 | Of | 3 | Fu | 4 | PA | 1 | Agi | 4 | Carga Devastadora (Distracción), Instinto Primario, Bestia |
| Terrores Salvajes | | | | | | | | | | | |
| Cíclope | Car / Mov | 7" | Dis | 8 | | | | | | Cruzar (Bosque), Solitario, Terror, Valiente | |
| Altura 5 | PV | 6 | Def | 2 | Res | 5 | Arm | 0 | | | |
| Cíclope | At | 5 | Of | 2 | Fu | 6 | PA | 3 | Agi | 3 | Ataque Arrojadizo, Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Divinos, Disparo Rápido, Cíclope |
| Górtaj | Car / Mov | 7" | Dis | 9 | | | | | | Cruzar (Bosque), Frenesí, Indomable, Solitario, Terror, Valiente | |
| Altura 5 | PV | 6 | Def | 3 | Res | 7 | Arm | 2 | | | |
| Górtaj | At | 6 | Of | 4 | Fu | 6 | PA | 3 | Agi | 3 | Ataques de Pisotón (D6 impactos), Fuerza de la Carne, Furia, Golpe Letal, Impactos por Carga (D3 impactos), Instinto Primario, Minotauro |
| Galimatazo | Car / Mov | 8" | Dis | 8 | | | | | | Aura de Locura, Cruzar (Bosque), Indomable, Solitario, Terror, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz | |
| Altura 5 | PV | 5 | Def | 4 | Res | 5 | Arm | 3 | | | |
| Galimatazo | At | 4 | Of | 4 | Fu | 5 | PA | 2 | Agi | 2 | Ataque de Aliento (Fu 3, PA 2), Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Envenenados, Bestia |
| Gigante Bestial | Car / Mov | 7" | Dis | 8 | | | | | | Gigange Ve, Gigante Hace, Solitario, Terror, Tropa Ligera | |
| Altura 5 | PV | 8 | Def | 3 | Res | 5 | Arm | 1 | | | |
| Gigante Bestial | At | 5 | Of | 3 | Fu | 5 | PA | 2 | Agi | 3 | Ataques de Pisotón (D6 impactos), Rabia, Armadura Ligera, Gigante |

Armas de Disparo

| Nombre | Alcance | Fu | PA | Disparos | Reglas |
|-------------------------------------|---------|----|----|----------|--|
| Barril de Cerveza (Gigante Bestial) | 8" | 4 | 0 | 1 | Ataque de Área (3×3), Disparo Rápido, Marchar y Disparar, Preciso |
| Maldición del Espino | 18" | 3 | 10 | 1 | Ataque de Área (1×5), Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3)) Sin modificadores negativos a impactar |
| Ataque Arrojadizo (Cíclope) | 24" | 7 | 3 | 1 | Artillería, Ataque de Área (2×2), Ataques Divinos, Impacto Directo (Heridas Múltiples (2)) |

Tabla de Puntería

| Nombre | Puntería | Modelo que Dispara |
|----------------------|----------|--|
| Barril de Cerveza | 2+ | Gigante Bestial |
| Arco | 4+ | Cazador Mestizo |
| Maldición del Espino | 3+ | Personajes |
| Ataque Arrojadizo | 4+ | Cíclope |
| Armas Arrojadizas | 4+ | Señor Cuernosalvaje, Caudillo Cuernosalvaje, Caudillo Centauro |
| | 5+ | Centauro, Manada de Cuernosalvajes |

Tótems

| | |
|--------------------------------------|--|
| Tótem de Ala Negra | El objetivo gana +2" Car y +3 Agi. |
| Tótem de Cuerno Ensangrentado | El objetivo gana +1 At y +2 PA. |
| Tótem de Ojo Nublado | El objetivo gana Objetivo Difícil (1) y Resistencia Mágica (3) . |
| Tótem de Pellejo Retorcido | El objetivo gana +1 Arm y Distracción (1) . |
