

# THE IX AGE

## BATALLAS FANTÁSTICAS



# Elfos de la Oscuridad

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

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

Introducción histórica	2	Personajes	9
Reglas de Miniaturas del Ejército	4	Monturas de Personaje	13
Objetos Mágicos	5	Básicas	16
Objetos Mágicos Compartidos	7	Especial	19
Hechizo Hereditario	7	El Bestiario	27
Organización del Ejército	8	Hoja de Referencia Rápida	29

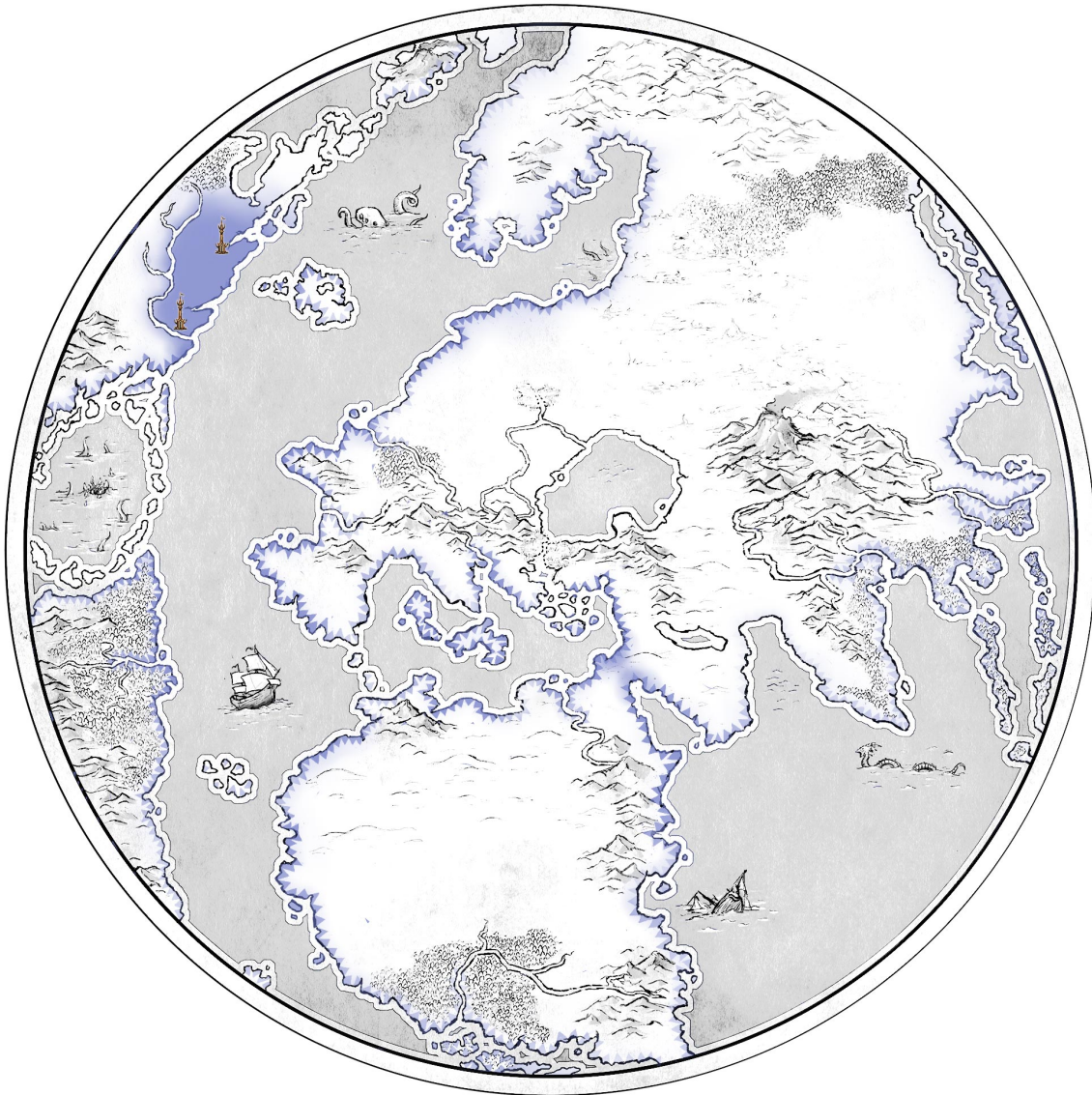


The 9 Age: Fantasy Battles es un wargame hecho por la comunidad. Todas las reglas en este libro son consideradas parte de las Reglas Básicas de T9A y deberían estar disponibles para usar en cualquier partida. Todas las reglas y feedback pueden ser encontradas y dado en: [the-ninth-age.com](http://the-ninth-age.com). 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  $\LaTeX$ .

# Elfos de la Oscuridad

Originalmente una colonia de los Elfos Nobles, la República elfa de Dathen fue fundada tiempo ha, tras una sangrienta rebelión. De este sombrío conflicto nació el espíritu de un pueblo que busca incansable la superioridad ante el resto, decididos a dominar las fronteras del gran continente de Silexia, y los océanos. Los Daeb aún compiten con los Nobles por controlar las aguas. Pero pese a la prosperidad que han obtenido de las riquezas naturales de Dathen (cultivadas por ejércitos de esclavos) y de saquear toda población costera, los elfos de la oscuridad nunca parecen satisfechos. El resultado es una máquina de guerra élfica lista para desafiar y someter el mundo entero.



*Se sabe de naves incursoras de los Daeb realizando incursiones por todas las costas del mundo en rápidos y terroríficos asaltos.*



*La nación de los Elfos de la Oscuridad es la República de Dathen, fundada tiempo ha por colonizadores y refugiados.*

## Sobre los Elfos

Aún mortales, los elfos pueden vivir varios cientos de años, dando esto a sus vidas y sociedades un carácter totalmente distinto al de la mayoría de especies civilizadas. Altos y de orejas picudas, son similares a los humanos, pero poseen un aura místico que les identifica inmediatamente. Los elfos son conocidos por su soberbia y elitismo, respetando una forma de nobleza y elegancia que induce un miedo instintivo en el resto de especies (a las que ellos mismos no suelen considerar más que un mero peldaño por encima de los animales).

## Rebelión

La guerra civil élfica fue uno de los eventos cataclísmicos que marcaron el final de la Era Dorada y la llegada de las Eras de Ruina. Cuando sus tierras en el hemisferio este fueron infestadas por enemigos, los elfos huyeron al oeste, pero en lugar de ser bienvenidos en las islas hogar de Celeda Ablán, tuvieron que establecerse en el hostil, indómito continente de Silexia. Un espíritu de fronteras duras se desarrolló rápidamente, y fue una mera cuestión de tiempo hasta que los colonizadores se negaron a ofrecer su lealtad, y la guerra consecuente fue el origen de la excelencia marcial de los Daeb. Aún a día de hoy, los ejércitos de los Daeb son a menudo denominados "de Silexia", honrando a los primeros regimientos de antes de la guerra.

Aún tras milenios de independencia, los elfos de la oscuridad siguen venerando al mismo panteón de dioses que sus nobles y silvanos predecesores, si bien, dando mayor o menor relevancia a cada deidad, y con nombres que reflejan su propia lengua. Caedhren el Cazador, Yema la Tentadora y Nab la Cuervo de Guerra dominan los principales templos. Dathen es una nación sumamente religiosa, y sus sacerdotes han tomado el rol de hechiceros, una vez las grandes instituciones de estudios mágicos en las Islas Blancas se perdieron tras la rebelión.

## Los Tronos de Obsidiana

Hoy en día, Dathen controla la totalidad del litoral oriental de Silexia. Gobernada por un órgano de noventa y nueve senadores y tres Cónsules Carmesíes que ocupan los simbólicos asientos de poder conocidos como los Tronos de Obsidiana, en la pavorosa torre de Gar Daecos. Estas posiciones son electas, pero tan solo por aquellos elfos pudientes que poseen suficiente tierra, flota o esclavos.

Tres partidos son los dominantes en la política de los Daeb: la facción de la Patria, que aspira a reconquistar las tierras originales de los elfos en Vetia; la facción de la Tierra Madre, que promueve la vieja enemistad con los Nobles, soñando con conquistar las Islas Blancas; y los Esclavistas, que no ven necesidad en abandonar

Silexia, y en su lugar aspiran al control económico y militar de todo el mundo.

## Saqueos y Esclavitud

Por todo el mundo, la gente ha aprendido a temer la llegada de las naves de los Daeb. Tripuladas por brutales guerreros marinos con décadas de experiencia en asaltos costeros, diseñados para apropiarse no solo de bienes materiales, sino también de miembros de cualquier especie que puedan ser usados como esclavos. El resto de criaturas inteligentes tienen poco valor moral a ojos de los elfos, que usan una gran fuerza de mano de obra esclava para cultivar sus cosechas, o construir sus ciudades y navíos. Los saqueos marítimos atraen consecuentemente a nobles y comunes como medio para obtener riquezas y reputación.

## Entrenamiento Militar

Con la excepción de la nobleza con instrucción privada, se espera que todo Daeb no incapacitado atienda a una de las reconocidas academias militares de Dathen. Aquí aprenden habilidades de combate de inflexibles maestros, compitiendo para graduarse y obtener su lanza, que simboliza la ciudadanía Daeb. Aquellos que completan su entrenamiento sin alcanzar los estándares de la Academia, pueden apoyar a los ejércitos de la República con armas de alcance u otros servicios, pero nunca serán considerados verdaderos Daeb.

Este implacable sistema ha forjado una nación de elfos capaz de congregarse inmediatamente donde todos combaten como uno, entrenados con una disciplina y conocimientos de estrategia sin igual. Del mismo modo crea vínculos entre aquellos que han superado el entrenamiento académico codo con codo. Los ejércitos de Daeb están compuestos por profesionales pagados, sin estar ligados al estado u obligaciones feudales, lo que los convierte en guerreros altamente motivados.

## Las Fieras

En su continuo afán de demostrarse superiores y mostrar su dominio sobre todos los demás seres, los elfos de la oscuridad han desarrollado una considerable cultura de caza, con el fin de dominar y explotar a las más temibles bestias de su nación y sus mares. Estas criaturas son enjauladas en escuelas de doma, casi tan prestigiosas como las academias, donde los domadores despliegan métodos especializados para «educar» incluso a los mayores monstruos, usando en ocasiones poco más que la fuerza de su propia voluntad. Las bestias son llevadas a continuación a zoológicos y arenas de combate, donde proporcionan entretenimiento y fascinación. Pero también pueden ser entrenadas para combatir junto a los guerreros de Dathen, con efecto devastador.

# Reglas de Miniaturas del Ejército

## Piel de Kraken – Equipamiento de Armadura

El portador gana +1 Armadura y **Cruzar (Lago)**.

## Rastro de Sangre

Las tiradas de Alcance de Carga hechas por unidades enteramente con **Rastro de Sangre** ganan **Maximizado**, si el objetivo de la Carga contiene una Reserva de Heridas que tenga menos Puntos de Vida que su valor inicial.

## Saber de Guerra Daeb

Cuando una unidad conteniendo **Saber de Guerra Daeb** es parte de una Carga Combinada, sus tiradas de Alcance de Carga ganan **Maximizado**.

Cuando múltiples unidades conteniendo **Saber de Guerra Daeb** están Trabadas en el mismo Combate Combinado, cada una de estas unidades gana **Primer Golpe (Resuelto (1))**.

## Voluntad Irresistible

Cuando lanza un Hechizo Aprendido, cualquier Tirada de Dispersión hecha contra la Tirada de Lanzamiento sufre un modificador de -1.

## Atributos de Ataque

### El Arte de la Muerte – Melé

Ataques de Melé Estándar ganan +1 a herir.

### Mirada Petrificante – Ataque especial

En el Paso de Agilidad de la parte de miniatura, cada unidad enemiga en contacto con ella sufre 2 impactos que son **fijados** a-herir a 5+, **siempre** tienen PA 10, y **Ataques Mágicos**.

## Armas

### Ballesta de Mano Repetidora – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Ballesta de Mano Repetidora	X+	12"	2	3	1*	Aguantar y Disparar *Los ataques realizados a Largo Alcance tienen su PA <b>fijado</b> a 0., Disparo Rápido, Preciso

### Ballesta Repetidora – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Ballesta Repetidora	X+	18"	2	3	1*	*Los ataques realizados a Largo Alcance tienen su PA <b>fijado</b> a 0.

# Objetos Mágicos

## Encantamientos de Arma

- Maestría de la Masacre** 70 pts  
Encantamiento: Lanza.  
+1 Fu, +1 PA.  
Si el portador causa uno o más PV perdidos con este arma, entonces todos los ataques realizados por miniaturas Tropa en su unidad ganan +1 para impactar.  
Duración: Ronda de Combate.
- Altura de la Arrogancia** 65 pts  
Encantamiento: Arma a Dos Manos o Alabarda.  
**Primer Golpe (Heridas Múltiples (2), Odio)**
- Toque Lacerante** 65 pts  
Encantamiento: Armas Emparejadas.  
+2 At, +2 PA
- Transcendencia** 45 pts  
Encantamiento: Lanza de Caballería.  
Por cada PV perdido que el portador inflinge con este arma en miniaturas enemigas, gana +1 Fu y +1 PA, hasta un máximo de +2 cada uno, con Duración: Permanente.
- Orgullo de Gar Daecos** 30 pts  
Encantamiento: Alabarda.  
+1 At, **Ataques Divinos**.

## Encantamientos de Armadura

- Sello de la República** 40 pts  
Miniaturas con *Armadura de Metal* y sin *Montura* solo.  
Por cada PV perdido que el portador inflinge con Ataques de Melé Estándar en miniaturas enemigas, gana +1 Armadura, con Duración: Permanente.

## Encantamientos de Estandarte

- Pendón de Caedhren** 45 pts  
Raro.  
Mientras la unidad del portador es parte de una Carga Combinada, su unidad, así como todas las otras unidades que estén Cargando al mismo objetivo, **deben** repetir las tiradas fallidas de Alcance de Carga y ganan **Carga Devastadora (Objetivo Difícil (1))**.
- Estandarte de Urlain** 40 pts  
Poco común, No puede ser escogido por el Portaestandarte de Batalla.  
**Exclusivo (Capitán, Asesino Silencioso)**. El tamaño máximo de la unidad es cambiado a 15 miniaturas para unidades enteramente con Altura 1, y a 6 miniaturas para unidades enteramente con Altura 2.  
Las partes de miniatura Tropa con *Elfo* en la unidad del portador ganan **Carga Devastadora (+1 At)**.
- Ojo de la Gorgona** 40 pts  
No puede ser escogido por unidades que cuentan para «Básicas».  
La unidad del portador gana **Horror**.  
Cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades, designa una parte de miniatura Tropa, o una parte de miniatura en la miniatura del portador, en la Primera Fila de la unidad del portador; la parte de miniatura designada gana **Mirada Petrificante**.
- ## Artefactos
- Anillo de los Tronos Obsidiana** 40 pts  
A menos que el portador esté **Aturdido**, los Chequeos de Pánico y Chequeos de Desmoralización realizados por unidades amigas dentro de 6" del portador ganan **Minimizado**.
- Escamas de Ceinran** 40 pts  
El portador puede lanzar *Susurros del Velo* (Evocación) como un **Hechizo Vinculado (3+)**.
- Espejo de Moithir** 40 pts  
Solo Altura 1-4.  
El portador gana **Aegis (5+, contra Ataques de Melé)**. Si uno o más Ataques de Melé son asignados contra el portador, este gana **Ataques Pulverizadores (3 impactos, Fu 4, PA 2, Ataques Mágicos, Inmodificable)**, con Duración: Ronda de Combate.  
Este **Ataques Pulverizadores** es siempre resuelto con Agi 0.  
(Notar que los Ataques hechos en el paso Agi 0 pueden activar este efecto.)

## Pociones y Pergaminos

### Vial del Maestro de Bestias

30 pts

Puede ser activado al principio de **cualquier** Ronda de Combate. Una unidad amiga enteramente con *Bestia* dentro de 12" del portador gana **Golpe Moribundo**.  
Duración: Final del Combate.

# Objetos Mágicos Compartidos

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

## Encantamientos de Arma

Corazón del Héroe	60 pts
Rompeescudos	40 pts
Destreza Sobrenatural	30 pts

## Encantamientos de Armadura

Engaña Muerte	90 pts
---------------	--------

## Encantamientos de Estandarte

Estandarte de Velocidad	40 pts
Estandarte de Disciplina	25 pts

## Artefactos

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

## Pociones y Pergaminos

Pergamino de Poder	40 pts
--------------------	--------

Poción de Curación	40 pts
--------------------	--------

Pergamino de Hechizo (Caminos Ilusorios)	25 pts
------------------------------------------	--------

# Hechizo Hereditario

*Moithir, la reina del panteón élfico es adorada en sus diferentes aspectos. Mientras otros elfos creen que proporciona protección, entre los Daeb es principalmente seguida por el regalo de la venganza. Dañar a la más grande las naciones élficas es sinónimo de rápido e inmisericorde castigo, y los sagrados misterios de la Reina Fantasma son uno de los más efectivos métodos para ello.*



*Hechizo Hereditario*

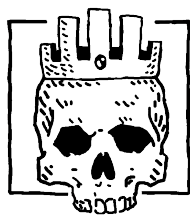
## Maldición de la Reina Fantasma

<i>VL</i>	<i>Tipo</i>	<i>Duración</i>
9+	Alcance 24" Maldición	Un Turno

### *Efecto*

Los ataques realizados por el objetivo sufren -1 PA.  
Los ataques hechos contra el objetivo ganan +1 PA.  
Los ataques de hechizos no son afectados.

# Organización del Ejército



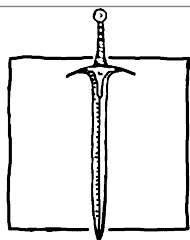
## Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



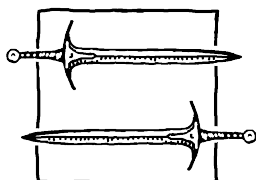
## Básicas

Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



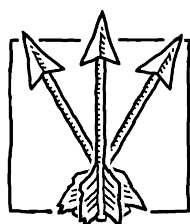
## Especial

Sin límite

Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.



## Incursores

**10 por cada 1000 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)**

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

- Ballesta Repetidora, Ballesta de Mano Repetidora, a razón de 1:1

*Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está limitada a 40 partes de miniatura con las armas listadas anteriormente.*



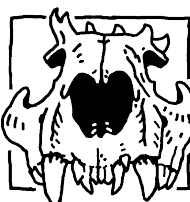
## Lanzavirotas

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

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

- Carro Cazador, Batería de Repetición, a razón de 1:1

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



## El Bestiario

Max. 30 %

Unidades marcadas



«El Bestiario» cuentan en esta categoría.

# Personajes (Max. 40 %)

Vástagos de la clase patricia, estos terroríficos e inspiradores nobles tienen una voluntad de hierro forjada en un centenar de campos de batalla, y un dominio de las técnicas de combate fruto de instrucción privada. Ya sea un aventurero independiente o un mariscal de los Tronos de Obsidiana, llevarán a cumplir el destino de la República, o morirán en el intento.



## Príncipe Oscuro

210 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Una montura marcada con (EB) cuenta para «El Bestiario».

La montura y su jinete también cuentan para «Personajes».

Max coste de la unidad es cambiado a:

700 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida

800 pts/unidad cuando una opción marcada ‡ es escogida

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		10	Disciplinado		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	8	3	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Príncipe Oscuro	4	8	4	1	8	El Arte de la Muerte, Armadura de Metal, Elfo

### Opciones

Objetos Mágicos	hasta 200
Escudo	10
Piel de Kraken (sin Montura solo)	20
Una sola opción (Solo General):	
Comandante de la Academia	20
Maestro de Bestias	40
Una sola opción:	
Armas Emparejadas	5
Lanza	5
Alabarda	10
Arma a Dos Manos y Finura Élfica	15
Lanza de Caballería	15

### Opciones de Liderazgo

General	libre
---------	-------

### Opciones de Montura (debe elegir una)

Tropa Ligera	libre
Caballo Élfico	40
Pegaso Melenanegra	70
Raptor	70
Carro de Raptors†	120
Mantícora [EB]†	200
Dragón Imperioso [EB]‡	400

### Reglas Opcionales de Miniaturas

**Comandante de la Academia:** La parte de la miniatura gana *Academia*.

Las partes de miniatura con *Academia* en la unidad de la miniatura ganan **El Arte de la Muerte**.

**Maestro de Bestias:** La parte de la miniatura gana *Esclavista*.

Aplica los siguientes efectos a las unidades al alcance de la **Presencia Inspiradora** de esta miniatura (*amiga o enemiga*):

- Unidades amigas conteniendo *Bestia*: Los Cheques de Disciplina ganan **Minimizado**.
- Unidades amigas: las tiradas para el número de impactos de **Ataques de Pisotón** ganan **Maximizado**.
- Unidades enemigas: las tiradas para el número de impactos de **Ataques de Pisotón** ganan **Minimizado**.

Los ejércitos de la República están controlados por una élite guerrera, muchos alzándose de entre sus propias filas gracias a sus méritos personales y su ojo para la estrategia. Puede que la nobleza gobierne por derechos, pero los oficiales graduados poseen la firme lealtad personal de guerreros con los que forjaron vínculos en la academia y el campo de batalla.



## Oficial de Silexia

**80 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Una montura marcada con (EB) cuenta para «El Bestiario».

La montura y su jinete también cuentan para «Personajes».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>5"</b>		<b>9</b>	<b>Disciplinado</b>		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Oficial de Silexia	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Academia, Armadura de Metal, Elfo

Opciones		pts-	Opciones de Liderazgo		pts-
Objetos Mágicos		hasta 100	<b>Debe elegir (una sola opción):</b>		
Si General		hasta 150	Capitán y Adjunto		libre
Escudo		5	General		30
Piel de Kraken (sin Montura solo)		15	Solitario		30
Presencia Inspiradora (Academia)		20	Portaestandarte de Batalla		80
Una sola opción:			Opciones de Montura (debe elegir una)		pts-
Alabarda		5	Tropa Ligera <sup>†</sup>		libre
Armas Emparejadas		5	Caballo Élfico <sup>†</sup>		35
Lanza		5	Raptor <sup>†</sup>		40
Arma a Dos Manos y Finura Élfica		10	Pegaso Melenanegra*		90
Lanza de Caballería		10	Carro de Raptors*		115
			Manticora [EB]*		220

\* No puede ser escogido por Capitán

† No puede ser escogido por Solitario

Para un pueblo definido por la necesidad de dominio y grandeza, los ritos sagrados y hechizos no son más que otra arma, y del mismo modo lo son los líderes de los templos de Dathen: sacerdotes guerreros entrenados en el dominio de las armas y la hechicería por igual, que suelen unirse a sus ejércitos en batalla. Estos capellanes portadores de muerte inspiran y exhortan a los guerreros al tiempo que los bendicen.



## Exarca del Templo

200 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		9	Tropa Ligera, Voluntad Irresistible		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	7	3	2	Aegis (5+, contra Ataques de Melé)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Exarca del Templo	3	7	4	1	7	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armadura de Metal, Elfo, Templo

### Opciones Mágicas

Debe elegir (una sola opción):

Mago Aprendiz

libre

Mago Adepto\*

100

\* No puede ser escogido por el Portaestandarte de Batalla



Adivinación



Alquimia

### Opciones

Objetos Mágicos

hasta 100

Una sola opción:

Lanza

libre

Alabarda

5

Arma a Dos Manos y Finura Élfica

10

Armas Emparejadas

10

### Opciones de Liderazgo

Una sola opción:

General

libre

Portaestandarte de Batalla

50

Doblemente repudiados, los brujos de Silexia son maestros de las artes místicas. Magos entre los Elfos Nobles, perseguidos por sus experimentaciones antinatura que huyeron históricamente a Silexia, donde los Daeb los consideran marcados por sus orígenes Arandai. A menudo se han unido a exiliados Daeb para enriquecer su sombrío poder y formar comunidades de forajidos más allá de las fronteras de Dathen. En ocasiones ofrecen sus notables talentos a acciones militares... por un precio.



## Brujo Sancionado

**290 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Max. 700 pts  
Común

Peana 20×20 mm  
Altura 1

Una montura marcada con (EB) cuenta para «El Bestiario».

La montura y su jinete también cuentan para «Personajes».

Max coste de la unidad es cambiado a: 900 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		9	Voluntad Irresistible		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	5	3	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Brujo Sancionado	1	5	3	0	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Brujo, Elfo

— Opciones Mágicas —

**Debe elegir (una sola opción):**

Mago Adepto

Mago Maestro



Brujería



Cosmología



Evocación

pts-

libre

150

— Opciones de Liderazgo —

General

— Opciones de Montura (debe elegir una) —

Tropa Ligera

Caballo Élfico

Raptor

Pegaso Melenanegra

Manticora (EB) (Mago Maestro solo)

Dragón Imperioso (EB)† (Mago Maestro solo)

pts-

libre

pts-

libre

20

25

35

100

380

— Opciones —

Objetos Mágicos

Si Mago Maestro

Armas Emparejadas

pts-

hasta 100

hasta 200

5

Cualquiera puede asesinar por obtener ventajas políticas, pero estos cuchillos en la oscuridad van más allá de tales egoístas razones para repartir muerte. Raptados por el culto a Caedhren al nacer, son entrenados para conocer tan solo el engaño y la muerte, y olvidan incluso sus propios nombres. Estando entre los más letales agentes del mundo, tan solo sirven a los dioses y a la República.



## Asesino Silencioso

**130 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 20×20 mm  
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		9	Adjunto, Exclusivo (unidad sin un Asesino Silencioso), Oculto, Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	8	3	0	Distracción (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Asesino Silencioso	4	8	4	3	9	Ataques Envenenados, Celo (hacia Personajes), Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armas Emparejadas, Ballesta de Mano Repetidora (2+), Elfo

# Monturas de Personaje

Provenientes del antiguo ganado élfico, cruzado con las manadas salvajes de Silexia, las monturas de los Daeb son rápidas como el viento. Su estilizada forma los hace inadecuados para la carga, o arneses reforzados, pero con equipo ligero son ideales para correr por las llanuras, y pueden a la vez ser entrenados para soportar largas temporadas en navíos surcando los océanos.



## Caballo Élfico

Normal

Peana 25×50 mm  
Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>9"</b>		<b>P</b>	<b>Zancada Veloz</b>		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+2</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
<b>Caballo Élfico</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>Montura</b>

El depredador definitivo, perfectamente adaptado a la caza y el derramamiento de sangre en cualquier terreno, los raptos son los únicos ejemplares de la magna sauria que se han extendido más allá del continente de Virentia. Los elfos de la oscuridad admiran sus reptilianas formas elegantes y letales y han desarrollado sus propias razas a partir de huevos robados por todo el mundo.



## Raptor

Común

Peana 25×50 mm  
Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>7"</b>		<b>P</b>	<b>Rastro de Sangre, Zancada Veloz</b>		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>4</b>	<b>P+2</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
<b>Raptor</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>Montura</b>

Los caballos alados generalmente no pueden criados en cautividad, por lo que deben ser capturados salvajes y domados por maestros de bestias expertos antes de que acepten a un jinete. Son considerados de gran valor en batalla. Los nativos de Silexia son reconocidos por su oscuro tono que les da una apariencia particularmente temible.



## Pegaso Melenanegra

Raro Peana 40×40 mm  
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>		<b>P</b>	<b>Objetivo Dificil (1), Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz</b>		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>4</b>	<b>P+1</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Pegaso Melenanegra	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Bestia, Montura</i>



## Carro de Raptors

Raro Peana 50×100 mm  
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>7"</b>	<b>4"</b>	<b>P</b>	<b>Rastro de Sangre, Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz</b>		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>4</b>	<b>P</b>	<b>5</b>	<b>P+2</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Chasis			<b>5</b>	<b>2</b>		Impactos por Carga (D6+1 impactos), <i>Constructo</i>
Raptor (2)	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<i>Montura</i>

Combinando partes de león y dragón, la mantícora es una pesadilla mítica que ha assolado el interior de Silexia durante siglos, así como las islas cercanas. Una gran captura para cualquier escuela de doma, estas quiméricas bestias rara vez se prestan para fines militares, donde demuestra su habilidad para diezmar a las tropas enemigas.



## Mantícora

Raro Peana 50×50 mm  
Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		P	Rastro de Sangre, Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	P	5	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Mantícora	4	5	5	2	5	Ataques de Pisotón (1 impacto), Golpe Letal, Bestia, Montura

Opciones

**Espécimen Extraordinario**

pts-

10

Reglas Opcionales de Miniaturas

**Espécimen Extraordinario:** La Mantícora gana **Ataques de Pisotón (D3 impactos)** y su tamaño de peana es cambiado a 50×100 mm.

Quizá la única criatura que los maestros de bestias de Dathen aún no han conseguido domar, los dragones son el pináculo del poder terrenal, y tan solo toman a aquellos jinetes que ellos mismos eligen. Aquellos que aceptan a los Daeb como aliados de esta manera suelen encontrarse entre los más obstinados y soberbios de entre los dragones, sin ninguna piedad para con sus enemigos.



## Dragón Imperioso

Extraordinario Peana 50×100 mm  
Altura 5

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

Reglas de Miniaturas

**Unión de Mentes:** La miniatura gana **Rastro de Sangre** y trata todas las miniaturas amigas con *Bestia* como **Insignificante**.

# Básicas (Min. 25 %)

Aquellos que superan con éxito los extenuantes rigores de la academia, los lanceros elfos son el corazón de la sociedad y el ejército de Dathen. De entre sus filas surgen los mayores guerreros Daeb, pues incluso los recién graduados demuestran un instinto asesino sin piedad y una disciplina inquebrantable.



## Lanceros de Silexia

195 pts + 14 pts/modelo extra

15-35 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Saber de Guerra Daeb		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	3	1	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Lancero de Silexia	1	5	3	0	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Lanza, Academia, Armadura Ligera, Elfo

Opciones de Grupo de Mando		pts-
Músico		10
Portaestandarte		10
Encantamiento de Estandarte		sin límite

Aquellos que no consiguen alcanzar los altos estándares como para graduarse en la academia, pero muestran poseer suficiente puntería, aún pueden servir a los ejércitos de la República con una ballesta en lugar de con una lanza. Una posición de menos prestigio, pero con considerablemente mayores opciones de supervivencia, los auxiliares pueden alcanzar una reputación suficiente como para ascender más tarde en la vida



## Auxiliares de Silexia

210 pts + 14 pts/modelo extra

10-25 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Saber de Guerra Daeb		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	3	1	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Auxiliar de Silexia	1	5	3	0	5	Marchar y Disparar, Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Ballesta Repetidora (3+), Academia, Armadura Ligera, Elfo

Opciones de Grupo de Mando		pts-
Músico		10
Portaestandarte		10
Encantamiento de Estandarte		sin límite

Los sanguinarios fanáticos religiosos de los Daeb rehuyen la armadura y abrazan la matanza de manera incondicional. Se abalanzan sobre sus enemigos en una cegadora tormenta de violencia temeraria. Usando acero consagrado al Herrero Divino, cuyo potencial puede ser activado por los sacerdotes que siguen, se afanan ofrecer un baño de sangre que sea placentero para los dioses.



## Militantes del Templo

150 pts + 14 pts/modelo extra

10-25 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Las unidades con una mejora marcada con [SP] cuentan para «Especial» y ya no cuentan para «Básicas».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas			
	5"		8	Afligir (-2 Def), Saber de Guerra Daeb			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	1	5	3	1	Aegis (6+, contra Ataques de Melé)		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Militante del Templo	1	5	3	0	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armas Emparejadas, Armadura Ligera, Elfo, Templo	
Opciones			pts-	Opciones de Grupo de Mando			pts-
Bailarinas de Yema [SP](Común)			8/modelo	Músico			10
				Portaestandarte			10
				Encantamiento de Estandarte			sin límite
Reglas Opcionales de Miniaturas							

**Bailarinas de Yema:** La miniatura gana **Aegis (5+, contra Ataques de Melé)**, **Finura Élfica**, **Maestro de Armas**, y **Primer Golpe (+1 At)**.

También gana Alabarda, Arma a Dos Manos, y Escudo.

Cuando otros mortales piensan en los Daeb, generalmente piensan en estos incursores. Llevando a cabo el continuo y brutal saqueo de la Flota Oscura, que toma muchos prisioneros, pero no libera a ninguno. Al enfrentarse a tal enemigo, la muerte suele ser el mejor destino, y pese a ellos, sus víctimas siempre huyen...



## Corsarios

155 pts + 12 pts/modelo extra

10-30 modelos

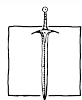
Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas			
	5"		8	Afligir (-1 Dis), Saber de Guerra Daeb, Tropa Ligera			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	1	5	3	1	Piel de Kraken		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Corsario	1	5	3	0	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armas Emparejadas, Academia, Armadura Ligera, Elfo, Esclavista	
Opciones			pts-	Opciones de Grupo de Mando			pts-
Ballesta de Mano Repetidora (4+)			3/modelo	Músico			10
				Portaestandarte			10
				Encantamiento de Estandarte			sin límite

Estos misteriosos operativos patrullan las fronteras de Dathen y llevan mensajes en nombre de las logias de Caedhren. En la batalla, sus cuidadosamente criados corceles cabalgan en círculos alrededor de las formaciones enemigas, sus ágiles jinetes empuñando retorcidas lanzas y terribles ballestas, tomando ventaja de su movilidad.



## Jinetes Sombríos

185 pts + 17 pts/modelo extra

5-10 modelos

Común

Peana 25x50 mm

Altura 2



Unidades con una mejora marcada con [Esp] cuentan para «» en vez de para «Básicas».

Global	Car / Mov		Dis		Reglas de Miniaturas			
	9"		8		Huida Simulada, Saber de Guerra Daeb, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Escudo			
	1	5	3	2				
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades		
Jinete Sombrío	1	5	3	0	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Academia, Armadura Ligera, Elfo		
Caballo Élfico	1	3	3	0	4	Montura		
— Opciones —				pts-	— Opciones de Grupo de Mando —			pts-
Lanza Ligera y Ballesta Repetidora (3+) [Esp]				libre	Músico			10
Lanza Ligera				1/modelo	Portaestandarte			10

# Especial (Sin límite)

Los brujos forman resistentes comunidades fronterizas con otros repudiados. Su robustez y determinación a menudo ha sido vista como más Daeb que los propios Daeb. Los poderosos magos que lideran a estos grupos a menudo buscan entrenar a la nuevas generaciones de hechiceros para asegurar la supervivencia de sus bandas de forajidos.



## Acólitos Oscuros

180 pts + 32 pts/modelo extra

5-12 modelos

Raro

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"		8	Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	6	3	2	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Acólito Oscuro	2	6	3	1	6	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armadura Ligera, Elfo
Caballo Élfico	1	3	3	0	4	Montura

### Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Acólitos del Templo	5/modelo
Brujos Acólitos	100

### Opciones de Grupo de Mando

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

### Reglas Opcionales de Miniaturas

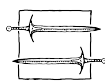
**Acólitos del Templo:** La parte de miniatura Acólito Oscuro gana **El Arte de la Muerte**, Armas Emparejadas y *Templo*.

**Brujos Acólitos:** La unidad gana **Cónclave de Magos (2)** y **Voluntad Irresistible**.

Las partes de miniatura Acólito Oscuro ganan *Brujo*. La unidad selecciona sus hechizos de:

- *Hielo y Fuego* (Cosmología)
- *Susurros del Velo* (Evocación)
- *Caminos Ilusorios* (Brujería)
- *Maldición de la Reina Fantasma* (Hechizo Hereditario)

Los Caballeros Oscuros están compuestos exclusivamente de nobles y aristócratas. Esto está limitado por ley de acuerdo con rigurosos criterios, asegurándose que tan solo los más mortíferos jinetes pueden unirse. Sus preciados raptos son monturas ideales para los Daeb, compartiendo su agresivo y vengativo temperamento, y pueden mantenerse con una dieta de enemigos y esclavos muertos.



## Caballeros Oscuros

240 pts + 34 pts/modelo extra

5-10 modelos

Común

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	7"	9	Disciplinado, Rastro de Sangre, Saber de Guerra Daeb, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Escudo	
	1	6	4	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero Oscuro	1	6	4	1	6	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armadura de Metal, Elfo
Raptor	2	3	4	2	4	Montura

### Opciones

Una sola opción:

Arma a Dos Manos y Finura Élfica 4/modelo  
Lanza de Caballería 5/modelo

### Opciones de Grupo de Mando

Músico 10  
Portaestandarte 10  
Encantamiento de Estandarte sin límite

Soldados veteranos, evaluados en secreto, y, en caso de que se les considere dignos, se les es ofrecida la oportunidad de unirse a la legendaria Guardia de Obsidiana, puño armado de los Cónsules Carmesíes. Cortando todos los lazos con sus anteriores vidas, comienza una nueva de entrenamiento continua y dedicación inquebrantable. Los guerreros resultantes se consideran el pináculo de la destreza élfica, tanto por sus camaradas como por sus enemigos.



## Guardia Obsidiana

220 pts + 20 pts/modelo extra

10-25 modelos

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	5"	8	Disciplinado, Reagruparse en Torno a la Bandera (6"), Saber de Guerra Daeb			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	6	3	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardia Obsidiana	2	6	3	1	6	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Alabarda, Academia, Armadura de Metal, Elfo

### Opciones de Grupo de Mando

Músico 10  
Portaestandarte 10  
Encantamiento de Estandarte sin límite

«Guardianes de la paz» dedicados a la Cuervo de Guerra, los ejecutores son la siniestra policía de Daethen. Juez, jurado y verdugo, imponen la voluntad de la Corte Cuervo y controlan a las comunidades para evitar los desórdenes. En la batalla, extienden el juicio de los dioses contra los enemigos del estado, empleando celosamente armas de verdugo para llevar a cabo su sentencia sobre el campo de batalla.



## Ejecutores

**210 pts + 21 pts/modelo extra**

**10-25 modelos**

Común

Peana 20×20 mm  
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>5"</b>		<b>8</b>	Saber de Guerra Daeb		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Ejecutor	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	Finura Élfica, Golpe Letal, Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Arma a Dos Manos, Academia, Armadura de Metal, Elfo

Opciones de Grupo de Mando		pts-
Músico		10
Portaestandarte		10
Encantamiento de Estandarte		sin límite

Enjambres de bestias humanoides similares a buitres que anuncian la llegada de los ejércitos y flotas de Daethen, alimentándose de los cadáveres de los muertos, o acabando con todo aquel que encuentran con la guardia baja. Hay muchas especies distintas de arpías, se cree que todas ellas producto de antiguos experimentos. Poseen una inteligencia animal, y son tratadas prácticamente como sabuesos de caza por sus amos Daeb.



## Arpías

**140 pts + 10 pts/modelo extra**

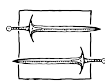
**5-12 modelos**

Poco común

Peana 20×20 mm  
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>		<b>6</b>	Escaramuzador, Indomable, Insignificante, Rastro de Sangre, Solitario, Tropa Ligera, Volar		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	Objetivo Difícil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Arpía	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	Ataques de Barrido (1 impacto), Carga Devastadora (+1 At), Bestia

Los Daeb dan un alto valor a las vidas elfas, por lo que es raro que ofrezcan su cuerpo y mente al sacrificio necesario para crear una gorgona. En estos sobrenaturales rituales prohibidos realizados por los seguidores de Yema, el suplicante se funde con un superno de los dioses élficos, bendito y maldito a la vez con una forma serpentina y una mirada petrificante. Tales seres son respetados por poder y divinidad, pese a su ilícito origen.



## Gorgonas

210 pts + 100 pts/modelo extra

2-4 modelos

Raro  
max. 4  
miniaturas/ejército

Peana 40×40 mm  
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		8	Cruzar, Solitario, Superno, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	6	4	0	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gorgona	4	6	4	1	5	Ataques Mágicos, Mirada Petrificante, Primer Golpe (El Arte de la Muerte), <i>Elfo, Templo</i>

Opciones \_\_\_\_\_ pts-

Una sola opción:

Armas Emparejadas

libre

Alabarda

10/modelo

Al igual que las estepas de Áugea, las extensas praderas de Silexia son hogar de destacable megafauna, desde el bisonte gigante hasta especies más extrañas. Algunas viven en manadas conocidas por sus estampidas. Acorraladas por los graduados de las escuelas de doma, estas bestias proporcionan cuero y carne excelentes, y pueden ser entrenadas para reaccionar al aroma de la sangre, y ser lanzadas en batalla en atronadoras cargas.



## Manada Atronadora

250 pts + 80 pts/modelo extra

3-6 modelos

Poco común

Peana 40×60 mm  
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		8	Rastro de Sangre, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	5	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Bestia Atronadora	4	3	5	1	3	Primer Golpe (Odio), <i>Bestia</i>
Fustigador (2)	1	5	3	0	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), <i>Elfo, Esclavista</i>

Devastadores en terreno abierto, los carros de los Daeb son pesados y brutales cuando golpean las líneas enemigas. No todos los espléndidos ornamentos metálicos de estas máquinas son decorativas, están pensados para triturar aquello por donde pasan, y aquello que sobreviva al impacto y al jinete es presa para unos raptos sedientos de sangre.



## Carro de Raptors

190 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×100 mm

Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	4"	9	Rastro de Sangre, Saber de Guerra Daeb, Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	6	5	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación (2)	1	6	4	1	6	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armadura de Metal, Elfo
Raptor (2)	2	3	4	2	4	Montura
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D6+1 impactos), Constructo

— Opciones — pts —

La tripulación **debe** elegir una: (una sola opción):

- Alabarda libre
- Lanza de Caballería libre

Los Daeb tienen un fanatismo sanguinario en su veneración al panteón élfico, especialmente aquellos que sirven en batalla. Conociendo el poder de la devoción religiosa y patriótica, los comandantes Daeb a veces llevan altares de batalla a la refriega, desmoralizando a sus enemigos e insuflando una furia en sus eufóricas tropas.



## Altar Divino

230 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Extraordinario

Peana 60×100 mm  
Altura 5

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	5"	8	Terror		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	6	5	2	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Asistente (3)	2	6	3	1	6	El Arte de la Muerte, Armas Emparejadas, <i>Elfo</i> , <i>Templo</i>
Chasis			5	2		<i>Constructo</i> , <i>Montura</i>

Opciones

pts-

Debe elegir (una sola opción):

Altar de Nabh	10
Altar de Tila	libre
Altar de Yema	30

Reglas Opcionales de Miniaturas

**Altar de Nabh:** La miniatura gana **Adjunto, Exclusivo (Altura 1), Frenesí, Furia, Indomable, y Plataforma de Guerra**.

Las partes de miniatura con *Elfo* en unidades amigas dentro de 12" de un **Altar de Nabh** ganan **Furia**.

**Altar de Tila:** El Alcance de Carga y Movilidad de la miniatura son **siempre 0"**.

Adicionalmente, gana **Canalizar (2), Emplazamiento, Inestable, Solitario, Tozudo, y Valiente**.

Cuando otra unidad amiga dentro de 18" de la miniatura sufre una o más heridas no salvadas de un ataque enemigo, el **Altar de Tila** puede causar 3 impactos con Fu 4, PA 2 y **Inmodificable** contra la unidad amiga que causó las heridas. Este efecto solo puede ser usado una vez por Fase.

**Altar de Yema:** La miniatura gana **Adjunto, Exclusivo (Altura 1), Plataforma de Guerra**, y una única parte de miniatura «Asistente» gana **Mirada Petrificante**.

Cuando una unidad amiga dentro de 12" del **Altar de Yema** inicia cualquier tipo de movimiento (*ver el capítulo de «Definiciones y Terminología» en el Manual de Referencia*), la unidad gana +1 Movilidad y **Carga Devastadora (Cruzar)**. Duración: Final del Turno.

Los maestros de bestias lanzan arpones desde rápidos carros para acorralar, enredar, y finalmente capturar a grandes bestias para domar o usar en la arena. Al luchar contra monstruos enemigos, estos ligeros instrumentos de abducción pueden convertirse en armas de guerra.



## Carro Cazador

210 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm  
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"	5"	8	Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	5	4	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación (2)	1	5	3	0	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Lanza Ligera, Armadura Ligera, Elfo, Esclavista
Caballo Élfico (2)	1	3	3	0	4	Montura
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D6 impactos), <b>Lanzaarpones (3+)</b> , Constructo

— Armas de Disparo —

### Lanzaarpones: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Lanzaarpones	3+	18"	3	6	3	Disparo Rápido, <b>Lanzaarpones</b> , Preciso

### Lanzaarpones

Las unidades que sufren uno o más impactos de este arma pierden **Zancada Veloz**, hasta el principio del siguiente Turno del Jugador Activo y no puede ganarlo de ninguna forma.

La artillería de los Daeb se adapta a sus tácticas: rápidas maniobras en terreno escabroso, o silenciosas emboscadas navales surgiendo de entre la niebla a corto alcance resultando en una abrumadora acometida. Por ello, prefieren sus balistas con un gran ratio de fuego, y están dispuestos a sacrificar alcance para conseguirlo.



## Batería de Repetición

210 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 60×60 mm  
Altura 2

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	5"	8	Emplazamiento, Solitario		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	1	4	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación	2	5	3	0	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), <b>Lanzavirotes Daeb (3+)</b> , Academia, Armadura Ligera, Elfo

— Armas de Disparo —

### Lanzavirotes Daeb: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Lanzavirotes Daeb	3+	24"	8	5	2	Puede disparar después de un Movimiento de Reforma o Avance

Experimentados agentes del culto de Caedhren, estos operativos especiales son responsables de monitorizar a agitadores, infiltrarse en terreno enemigo, o cazar forajidos y brujos. En una tierra donde la libertad tiene un gran valor, los métodos secretos de los Capas Negras ocupan un nicho importante, y su dedicación a la discreta aplicación de la violencia puede suponer un significativo impacto en cualquier batalla.



## Capas Negras

180 pts + 24 pts/modelo extra

8-10 modelos

Raro

Peana 20x20 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):

## Operativos Encubiertos

150 pts + 30 pts/modelo extra

5-10 modelos

La unidad gana **Operativos Encubiertos**

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	9	Explorador, Saber de Guerra Daeb, Tropa Ligera, Vanguardia		

Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	6	3	1		

Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Capa Negra	1	6	4	1	6	Ataques Envenenados (Melé), Carga Devastadora (Distracción), Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armas Emparejadas, Academia, Armadura Ligera, Elfo

Opciones	pts-	Opciones de Grupo de Mando	pts-
Solo Operativos Encubiertos		Músico	10
<b>Deben</b> elegir (una sola opción):		<i>Reglas Opcionales de Miniaturas</i>	
Ballesta Repetidora (3+)	libre	<b>Operativos Encubiertos:</b> La	unidad
Ballesta de Mano Repetidora (4+) y		<b>Escaramuzador y Objetivo Dificil (1).</b>	gana
Ataques Envenenados (Disparo)	3/modelo		

# El Bestiario (Max. 30 %)

La mayor de las bestias marinas, estos monstruosos anfibios tentaculados usan cambios en las mareas y pellejos camaleónicos para cazar en las aguas costeras en torno al Mar Fracturado y el Gran Océano. Son de alto valor para los maestros de bestias y almirantes Daeb, no solo por su magnificencia y fuerza, si no por su habilidad para surgir de entre las olas en repentinos asaltos contra sus enemigos.



## Kraken

380 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×100 mm  
Altura 5

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	8	Cruzar (Lago), Rastro de Sangre, Solitario, Terror, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	6	5	5	3	<b>Depredador Costero</b> , Distracción (1), Objetivo Difícil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Kraken	4	5	7	3	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Heridas Múltiples (D3, contra Altura 3-5), Odio (contra Altura 3-5), <i>Bestia</i>
Fustigador (2)	1	5	3	0	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), <i>Elfo, Esclavista</i>

Reglas de Miniaturas

**Depredador Costero:** La miniatura gana **Objetivo Difícil (1)** mientras está en contacto con un Lago.

Opciones

**Kraken Colosal** (Extraordinario)

pts-  
libre

Reglas Opcionales de Miniaturas

**Kraken Colosal:** La peana de la miniatura es cambiada a 100×150 mm, el número de sus PV es **fijado** a 8, y gana 2 Fustigadores adicionales.

Las serpentina hidras de los lagos y ríos de Silexia pueden alcanzar grandes tamaños. Su sangre corrosiva es capaz de una regeneración espectacular, y cuando se las amenaza pueden incluso desarrollar cabezas señuelo y cuellos para contraatacar. Además, exhalan nubes venenosas, matando antes de que sus múltiples mandíbulas se cierren sobre sus presas.



## Hidra

400 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×100 mm  
Altura 5

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	8	Rastro de Sangre, Solitario, Terror, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	6	4	6	3	Regeneración (4+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Hidra	5	4	5	2	2	Ataque de Aliento (Fu 3, PA 1), Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Envenenados, Rabia, <i>Bestia</i>
Fustigador (2)	1	5	3	0	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), <i>Elfo, Esclavista</i>

Pocos han conseguido vislumbrar claramente a un Leviatán de la Bruma, pues el miasma que envuelve a esta gigantesca criatura flotante no es una mera neblina matutina, si no un denso vapor emitido por el propio leviatán. Lo que quiera que aceche tras dicha niebla, es capaz de flotar en un espeluznante silencio, sin dejar huellas...y a menudo, tampoco supervivientes.



## Leviatán de la Bruma

**230 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 100×100 mm  
Altura 5

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	<b>7"</b>	<b>8</b>	<b>Bajo la Cobertura de la Bruma</b> , Rastro de Sangre, Solitario, Terror; Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Distracción (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Leviatán de la Bruma	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Ataques de Pisotón (D6 impactos), <i>Bestia</i>
Fustigador (4)	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), <i>Elfo, Esclavista</i>

### —Reglas de Miniaturas—

**Bajo la Cobertura de la Bruma:** Las unidades enemigas dentro de 8" de uno o más Leviatanes de la Bruma sufren -1 a impactar con Ataques de Disparo.

Adicionalmente, durante el primer Turno de Juego, todas las miniaturas en unidades amigas conteniendo Altura 1 dentro 8" de uno o más Leviatanes de la Bruma ganan **Objetivo Dificil (1)**.

# Hoja de Referencia Rápida

## Personajes

<b>Príncipe Oscuro</b>	Car / Mov	5"	Dis	10					Disciplinado	
Altura 1	PV	3	Def	8	Res	3	Arm	2		
Príncipe Oscuro	At	4	Of	8	Fu	4	PA	1	Agi 8	El Arte de la Muerte, Armadura de Metal, Elfo
<b>Oficial de Silexia</b>	Car / Mov	5"	Dis	9					Disciplinado	
Altura 1	PV	3	Def	7	Res	3	Arm	2		
Oficial de Silexia	At	3	Of	7	Fu	4	PA	1	Agi 7	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Academia, Armadura de Metal, Elfo
<b>Exarca del Templo</b>	Car / Mov	5"	Dis	9					Tropa Ligera, Voluntad Irresistible	
Altura 1	PV	3	Def	7	Res	3	Arm	2		
Exarca del Templo	At	3	Of	7	Fu	4	PA	1	Agi 7	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armadura de Metal, Elfo, Templo
<b>Brujo Sancionado</b>	Car / Mov	5"	Dis	9					Voluntad Irresistible	
Altura 1	PV	3	Def	5	Res	3	Arm	0		
Brujo Sancionado	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi 5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Brujo, Elfo
<b>Asesino Silencioso</b>	Car / Mov	5"	Dis	9					Adjunto, Exclusivo (unidad sin un Asesino Silencioso), Oculto, Tropa Ligera	
Altura 1	PV	3	Def	8	Res	3	Arm	0		
Asesino Silencioso	At	4	Of	8	Fu	4	PA	3	Agi 9	Ataques Envenenados, Celo (hacia Personajes), Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armas Emparejadas, Ballesta de Mano Repetidora (2+), Elfo

## Monturas de Personaje

<b>Caballo Élfico</b>	Car / Mov	9"	Dis	P					Zancada Veloz		
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+2			
Caballo Élfico	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 4	Montura	
<b>Raptor</b>	Car / Mov	7"	Dis	P					Rastro de Sangre, Zancada Veloz		
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	4	Arm	P+2			
Raptor	At	2	Of	3	Fu	4	PA	2	Agi 4	Montura	
<b>Pegaso Melenanegra</b>	Car / Mov	8"	Dis	P					Objetivo Difícil (1), Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Altura 3	PV	P	Def	P	Res	4	Arm	P+1			
Pegaso Melenanegra	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi 4	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Bestia, Montura	
<b>Carro de Raptors</b>	Car	7"	Mov	4"	Dis	P					Rastro de Sangre, Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz
Altura 4	PV	4	Def	P	Res	5	Arm	P+2			
Chasis					Fu	5	PA	2		Impactos por Carga (D6+1 impactos), Constructo	
Raptor (2)	At	2	Of	3	Fu	4	PA	2	Agi 4	Montura	
<b>Mantícora</b>	Car / Mov	8"	Dis	P					Rastro de Sangre, Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Altura 4	PV	5	Def	P	Res	5	Arm	4			
Mantícora	At	4	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi 5	Ataques de Pisotón (1 impacto), Golpe Letal, Bestia, Montura	
<b>Dragón Imperioso</b>	Car / Mov	7"	Dis	P					Solitario, Terror, Unión de Mentes, Volar, Zancada Veloz		
Altura 5	PV	7	Def	5	Res	6	Arm	4			
Dragón Imperioso	At	6	Of	5	Fu	6	PA	3	Agi 3	Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques de Pisotón (D6 impactos), Bestia, Montura	

## Básicas

<b>Lanceros de Silexia</b>	Car / Mov	5"	Dis	8					Saber de Guerra Daeb	
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	3	Arm	1		
Lancero de Silexia	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi 5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Lanza, Academia, Armadura Ligera, Elfo
<b>Auxiliares de Silexia</b>	Car / Mov	5"	Dis	8					Saber de Guerra Daeb	
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	3	Arm	1		
Auxiliar de Silexia	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi 5	Marchar y Disparar, Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Ballesta Repetidora (3+), Academia, Armadura Ligera, Elfo

<b>Militantes del Templo</b>	Car / Mov	5"	Dis	8						Afligir (-2 Def), Saber de Guerra Daeb	
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	3	Arm	1	Aegis (6+, contra Ataques de Melé)		
Militante del Templo	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armas Emparejadas, Armadura Ligera, Elfo, Templo
<b>Corsarios</b>	Car / Mov	5"	Dis	8						Afligir (-1 Dis), Saber de Guerra Daeb, Tropa Ligera	
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	3	Arm	1	Piel de Kraken		
Corsario	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armas Emparejadas, Academia, Armadura Ligera, Elfo, Esclavista
<b>Jinetes Sombríos</b>	Car / Mov	9"	Dis	8						Huida Simulada, Saber de Guerra Daeb, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz	
Altura 2	PV	1	Def	5	Res	3	Arm	2	Escudo		
Jinete Sombrío	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Academia, Armadura Ligera, Elfo
Caballo Élfico	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4	Montura
<b>Especial</b>											
<b>Acólitos Oscuros</b>	Car / Mov	9"	Dis	8						Tropa Ligera, Zancada Veloz	
Altura 2	PV	1	Def	6	Res	3	Arm	2	Aegis (5+)		
Acólito Oscuro	At	2	Of	6	Fu	3	PA	1	Agi	6	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armadura Ligera, Elfo
Caballo Élfico	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4	Montura
<b>Caballeros Oscuros</b>	Car / Mov	7"	Dis	9						Disciplinado, Rastro de Sangre, Saber de Guerra Daeb, Zancada Veloz	
Altura 2	PV	1	Def	6	Res	4	Arm	4	Escudo		
Caballero Oscuro	At	1	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi	6	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armadura de Metal, Elfo
Raptor	At	2	Of	3	Fu	4	PA	2	Agi	4	Montura
<b>Guardia Obsidiana</b>	Car / Mov	5"	Dis	8						Disciplinado, Reagruparse en Torno a la Bandera (6"), Saber de Guerra Daeb	
Altura 1	PV	1	Def	6	Res	3	Arm	2			
Guardia Obsidiana	At	2	Of	6	Fu	3	PA	1	Agi	6	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Alabarda, Academia, Armadura de Metal, Elfo
<b>Ejecutores</b>	Car / Mov	5"	Dis	8						Saber de Guerra Daeb	
Altura 1	PV	1	Def	6	Res	3	Arm	2			
Ejecutor	At	2	Of	6	Fu	3	PA	1	Agi	6	Finura Élfica, Golpe Letal, Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Arma a Dos Manos, Academia, Armadura de Metal, Elfo
<b>Arpías</b>	Car / Mov	8"	Dis	6						Escaramuzador, Indomable, Insignificante, Rastro de Sangre, Solitario, Tropa Ligera, Volar	
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	0	Objetivo Difícil (1)		
Arpía	At	1	Of	3	Fu	4	PA	0	Agi	4	Ataques de Barrido (1 impacto), Carga Devastadora (+1 At), Bestia
<b>Gorgonas</b>	Car / Mov	7"	Dis	8						Cruzar, Solitario, Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 3	PV	3	Def	6	Res	4	Arm	0	Aegis (5+)		
Gorgona	At	4	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi	5	Ataques Mágicos, Mirada Petrificante, Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Elfo, Templo
<b>Manada Atronadora</b>	Car / Mov	7"	Dis	8						Rastro de Sangre, Zancada Veloz	
Altura 3	PV	3	Def	3	Res	5	Arm	2			
Bestia Atronadora	At	4	Of	3	Fu	5	PA	1	Agi	3	Primer Golpe (Odio), Bestia
Fustigador (2)	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Elfo, Esclavista
<b>Carro de Raptors</b>	Car	7"	Mov	4"	Dis	9					Rastro de Sangre, Saber de Guerra Daeb, Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz
Altura 4	PV	4	Def	6	Res	5	Arm	4			
Dotación (2)	At	1	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi	6	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armadura de Metal, Elfo
Raptor (2)	At	2	Of	3	Fu	4	PA	2	Agi	4	Montura
Chasis					Fu	5	PA	2	Impactos por Carga (D6+1 impactos), Constructo		
<b>Altar Divino</b>	Car	0"	Mov	5"	Dis	8					Terror
Altura 5	PV	5	Def	6	Res	5	Arm	2	Aegis (5+)		
Asistente (3)	At	2	Of	6	Fu	3	PA	1	Agi	6	El Arte de la Muerte, Armas Emparejadas, Elfo, Templo
Chasis					Fu	5	PA	2	Constructo, Montura		

<b>Carro Cazador</b>	Car	9"	Mov	5"	Dis	8					Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz	
Altura 4	PV	4	Def	5	Res	4	Arm	3				
Dotación (2)	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Lanza Ligera, Armadura Ligera, Elfo, Esclavista	
Caballo Élfico (2)	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4	Montura	
Chasis					Fu	5	PA	2	Impactos por Carga (D6 impactos), Lanzaarpones (3+), Constructo			
<b>Batería de Repetición</b>	Car	0"	Mov	5"	Dis	8					Emplazamiento, Solitario	
Altura 2	PV	4	Def	1	Res	4	Arm	1				
Dotación	At	2	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Lanzavirotes Daeb (3+), Academia, Armadura Ligera, Elfo	
<b>Capas Negras</b>	Car / Mov	5"		Dis	9						Explorador, Saber de Guerra Daeb, Tropa Ligera, Vanguardia	
Altura 1	PV	1	Def	6	Res	3	Arm	1				
Capa Negra	At	1	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi	6	Ataques Envenenados (Melé), Carga Devastadora (Distracción), Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Armas Emparejadas, Academia, Armadura Ligera, Elfo	

## El Bestiario

<b>Kraken</b>	Car / Mov	6"		Dis	8						Cruzar (Lago), Rastro de Sangre, Solitario, Terror, Zancada Veloz
Altura 5	PV	6	Def	5	Res	5	Arm	3			
Kraken	At	4	Of	5	Fu	7	PA	3	Agi	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Heridas Múltiples (D3, contra Altura 3-5), Odio (contra Altura 3-5), Bestia
Fustigador (2)	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Elfo, Esclavista
<b>Hidra</b>	Car / Mov	6"		Dis	8						Rastro de Sangre, Solitario, Terror, Zancada Veloz
Altura 5	PV	6	Def	4	Res	6	Arm	3			
Hidra	At	5	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataque de Aliento (Fu 3, PA 1), Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Envenenados, Rabia, Bestia
Fustigador (2)	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Elfo, Esclavista
<b>Leviatán de la Bruma</b>	Car / Mov	7"		Dis	8						Bajo la Cobertura de la Bruma, Rastro de Sangre, Solitario, Terror, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz
Altura 5	PV	9	Def	3	Res	5	Arm	0			
Leviatán de la Bruma	At	4	Of	3	Fu	4	PA	3	Agi	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Bestia
Fustigador (4)	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	5	Primer Golpe (El Arte de la Muerte), Elfo, Esclavista

## Armas de Disparo

Nombre	Alcance	Fu	PA	Disparos	Reglas
Ballesta Repetidora	18"	3	1	2	PA 0 a Largo Alcance Aguantar y Disparar
Ballesta de Mano Repetidora	12"	3	1	2	Disparo Rápido Preciso PA 0 a Largo Alcance
Lanzaarpones	18"	6	3	3	Disparo Rápido Preciso El Enemigo Impactado pierde Zancada Veloz
Lanzavirotes Daeb	24"	5	2	8	Emplazamiento Puede disparar después de un Movimiento de Reforma o Avance

## Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Modelo que Dispara
Ballesta de Mano Repetidora	2+	Asesino Silencioso
	4+	Capa Negra
	4+	Corsario
Ballesta Repetidora	3+	Auxiliar de Silexia, Jinete Sombrío, Capa Negra
Lanzaarpones	3+	Carro Cazador
Lanzavirotes Daeb	3+	Batería de Repetición