

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Enanos Infernales

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

Tercera Edición, versión Publicado Imprimible - 1.0.1. - 2 de Abril, 2025

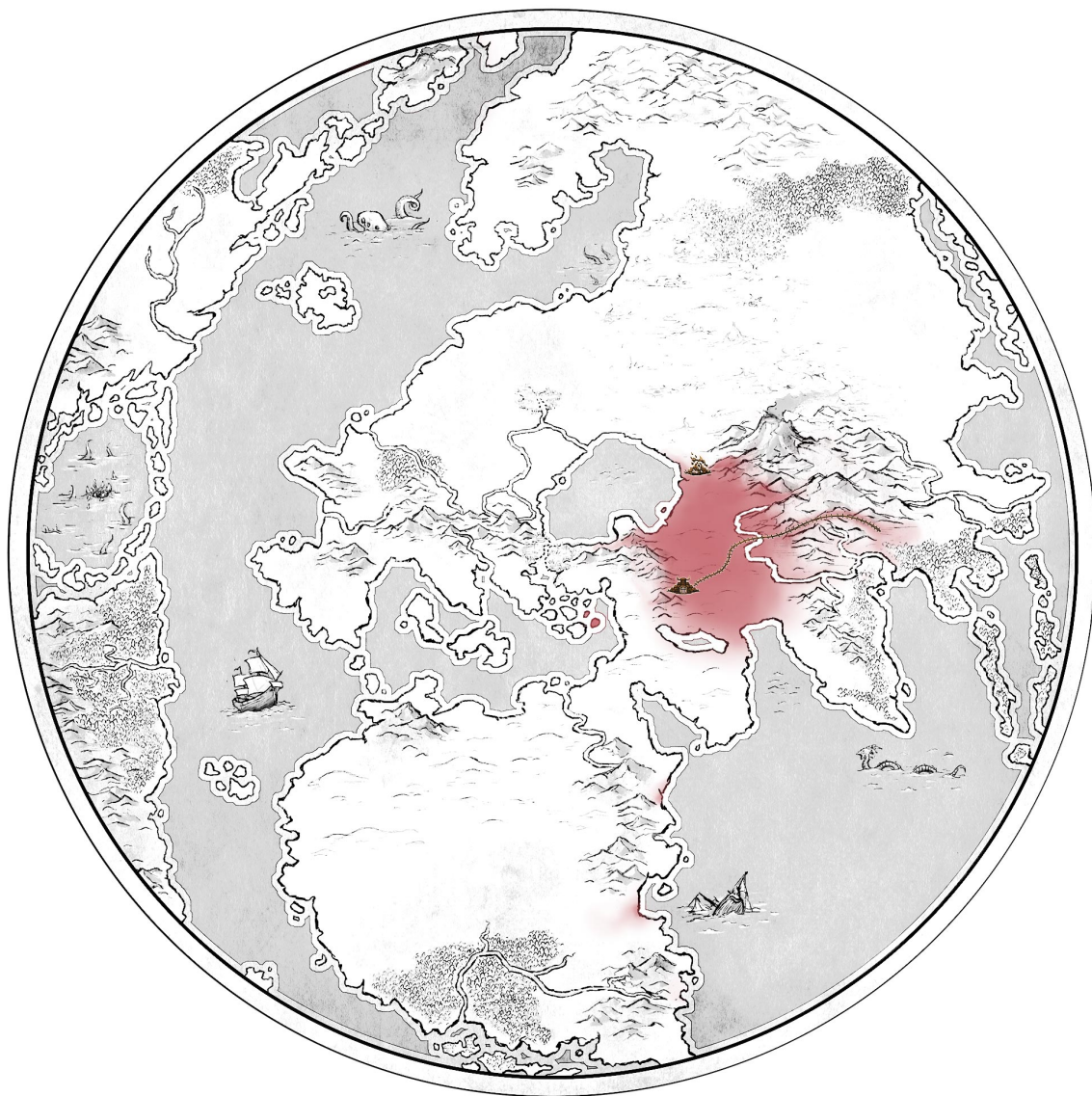
Introducción histórica	2	Personajes	9
Reglas de Miniaturas del Ejército	4	Monturas de Personaje	14
Objetos Mágicos	6	Básicas	17
Objetos Mágicos Compartidos	7	Especial	19
Hechizo Hereditario	7	Instrumentos de Destrucción	25
Organización del Ejército	8	Hoja de Referencia Rápida	28



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 .

Enanos Infernales

Hace tiempo, durante la Era de Trueno, el profeta enano Vezodnezh activó la maquinaria conocida como El Artilugio. Diseñada para extraer la magia pura del Reino Inmortal, la máquina explotó, creando una fisura en el mismo Velo y arrasando una gran porción del continente Áugeo en un instante, dejando nada más que un enorme cráter que sería conocido desde entonces como el Infierno. Nacidos de este cataclismo, los enanos infernales han probado ser los determinados amos de su propio destino, sometiendo a sus muchos enemigos con el poder de su industria, dioses, y vasta mano de obra esclava. Un pueblo marcado por la llama que se niega a morir, pues su marca es el símbolo de su orgullo e invencibilidad.



Los enanos infernales controlan las desoladas Llanuras Malditas con puño de hierro, aunque sus ciudadelas no están unidas en una única nación. Además controlan muchos estados vasallos en el entorno, así como colonias mineras o comerciales en tierras lejanas.

Sobre los Enanos

Bajos en estatura, pero altos en autoestima, los enanos son una especie robusta y testaruda. Valoran el orden y tienen un desarrollado sentido de la justicia, tomándose los insultos y agravios muy en serio. A menudo buscando riquezas en forma de piedras preciosas y metales, los enanos forman comunidades unidades, generalmente organizadas en torno a la industria y la defensa militar, anhelantes de mostrar su grandeza y terquedad al mundo.

Las Llanuras Malditas

Incluso antes del Infierno, los enanos orientales intentaron toda clase de medidas desesperadas para defenderse durante las Eras de Ruina, lo que resultó en su patria tornándose en un desierto infértil conocido como las Llanuras Malditas. Ganándose una reputación como crueles adoradores del fuego desde que adoptaron la marca infernal, los enanos infernales defienden hoy en día esta inhóspita tierra desde imponentes ciudadelas gobernadas por poderosos señores supremos, construyendo altos zigurats en contraste con los Bastiones subterráneos de sus primos occidentales. Pese a no ser una nación unida, las ciudadelas infernales están unidas por una religión común, y un propósito común para contener a cualquier invasor.

En el lejano norte de las Llanuras descansa el Infierno, rodeado por una región de letal densidad mágica. Más allá se extiende el igualmente contaminado Yermo, creado cuando El Artilugio perforó el Velo, un desastre por el que otros pueblos aún consideran a los enanos infernales responsables. Pese a que la vida no pueda sobrevivir cerca del Infierno, aún muchos enanos arriesgan a hacer el recorrido en busca del poder de la lava enriquecida con magia, y las criaturas que cruzan a través de él en el Reino Mortal.

Esclavitud y Vasallaje

Aquellos con la mala suerte de vivir en o cerca de las Llanuras Malditas (ya sean humanos, ogros, orcos, o cualquier otra raza), se encontrarán en algún momento subyugados por los enanos y obligados a pagar tributo en moneda y carne. Los vasallos más afortunados, simplemente son forzados a henchir las filas de los infernales con levas de reclutas. Los desafortunados son tomados como esclavos y puestos a trabajar en minas o ciudadelas como mano de obra sacrificable. Algunos incluso se emplean en batalla como carne de cañón, pues el acceso a esclavos frescos es raramente un pro-

blema: los infernales complementan lo que toman por conquista con lo que compran de Elfos de la Oscuridad, Alimañas, y otras fuentes.

Industria y Tecnología

Combinando ciencia y magia negra, los enanos infernales construyen máquinas de espectacular tamaño y calidad tanto para la industria como para la guerra. De este modo exprimen riquezas de una tierra estéril, y facilitan el comercio con nuevas formas de transporte: no solo caravanas y barcos, si no incluso máquinas en raíles, los primeros de su tipo en el mundo, incluyendo la gran Calzada de Acero hacia el Este.

Dioses y Sacerdotes

Hay cuatro grandes Dioses de la Llama, un conjunto denominado el Vaneb: Ashuruk, dios de las leyes y sus legisladores; Nezibkesh, diosa de los terremotos, la minería y la destrucción; Shamut, dios toro de la venganza y la guerra; y por último, Lúgar, el dios embaucador de la manipulación legal. Cada uno de los cuatro es venerado en templos dedicados a ello en cada ciudadela, controlados por implacables magos-sacerdote con el poder de elegir al señor supremo local.

Al alcanzar la mayoría de edad, los enanos infernales marcan su carne con la imagen estilizada de una llama, como símbolo del Infierno y su compromiso con su legado: una causa por la que combatirán hasta el último aliento. Esto no es solo una marca de identidad, si no de ciudadanía al mismo tiempo: aquellos sin ella deben obedecer a los enanos marcados, si es que valoran sus vidas.

La Ley

Desde que su sistema legal fue codificado por el héroe rey Kemurab, no hay pueblo más litigante que los enanos infernales. El papel de los oficiales de policía y detectives está generalmente reservado a los intimidantes taurukh: enanos fundidos con toros en peligrosos rituales ocultos. A los abogados se les guarda la misma alta estima, con la excepción de aquellos seguidores de Lúgar, que son capaces de tales astutas artimañas legales que podrían venderte tu propia casa. Los más poderosos discípulos de Lúgar han incluso llegado a establecer pactos capaces de vincular a los poderosos kadim: supernos elementales de magma que habitan cerca del Infierno.

Reglas de Miniaturas del Ejército

Armadura Infernal

La miniatura gana **Resistencia (Ataques Flamígeros)**.

Incendiario – Acumulativo

Da un Marcador **Incendiario** a la unidad, con Duración: Permanente.

Una unidad conteniendo uno o más Marcadores **Incendiario** gana **Debilidad (Ataques Flamígeros)**.

Retira un Marcador **Incendiario**:

- Inmediatamente cuando la unidad sufre una o más heridas (*antes de tirar salvaciones*) de Ataques a Distancia con **Ataques Flamígeros**.
- Al final de una Ronda de Combate en la que la unidad ha sufrido una o más heridas (*antes de tirar salvaciones*) de Ataques de Melé con **Ataques Flamígeros**.

Un Personaje abandonando una unidad afectada por uno o más Marcadores **Incendiario** deja de estar afectado, a menos que el Personaje fuera una unidad de miniatura individual cuando ganó los Marcadores **Incendiario**. En ese caso, el Personaje mantiene esos Marcadores **Incendiario**.

Ritual Taurukh

Raro

Aplica lo siguiente a la miniatura:

- Gana **Impactos por Carga (1 impacto)**, **Zancada Veloz**, *Centauroide*, y su Altura es **fijada** a 2.
- Su Alcance de Carga y Movilidad son ambos **fijados** a 7".
- Su tamaño de peana es cambiado a 25×50 mm.

Atributos de Ataque

Abrazo Volcánico (X)

La parte de la miniatura gana **Ataques Pulverizadores (X impactos, PA 4, Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Celo (hacia Armadura de Metal), Inmodificable,)**.

Estos impactos **siempre** hieren al 4+.

Frascos de Aceite (X) – Melé & Disparo

Una Reserva de Heridas puede utilizar **Frascos de Aceite** X veces.

Cada uso reduce «X» en 1; cuando «X» es 0, la regla no se puede utilizar.

Declara que quieres usar la regla antes de tirar para impactar.

Si ese fue el caso, después de resolver todos los ataques simultáneos, cualquier unidad impactada por al menos un ataque con **Frascos de Aceite** gana un Marcador **Incendiario**.

Armas

Hacha de Pedernal – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Hacha de Pedernal	X+	18"	1	4	2	Cuenta como Alabarda cuando está Trabado en Combate

Trabuco – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Trabuco	5+	12"	1	5	3	Aguantar y Disparar, Disparo Rápido, Marchar y Disparar, Preciso

Batería de Cohetes – Arma de Disparo



Rareza: Raro.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Batería de Cohetes	4+	18"	4	6	3	Artillería, Heridas Múltiples (2)

Lanzador de Nafta – Arma de Disparo



Rareza: Raro.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Lanzador de Nafta	2+	12"	1	4	1	Artillería, Ataque de Área (3×5), Ataques Flamígeros, Marchar y Disparar, Preciso

Mortero Titán – Arma de Disparo



Rareza: Raro.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Mortero Titán	4+	18"	1	5	2	Artillería, Ataque de Área (3×3)

Arma Infernal – Arma de Melé

+1 Fu, +1 PA.

Objetos Mágicos

Encantamientos de Arma

Núcleo de Ónice 80 pts

Encantamiento: Arma de Mano o Arma Infernal.

Fuerza **siempre** 6; **Ataques Flamígeros** y **Heridas Múltiples (D3, contra Debilidad (Ataques Flamígeros))**.

Llama del Este 50 pts

Solo Altura 1.

Encantamiento: Arma de Melé.

Abrazo Volcánico (D3+1) y **Ataques Flamígeros**.

Ojo del Toro 45 pts

Encantamiento: Hacha de Pedernal.

Afecta a Disparo y a Ataques de Melé Estándar.

Valor de Ataques es **siempre** 1, Fuerza **siempre** 5, y Penetración de Armadura **siempre** 10.

Heridas Múltiples (2, Melé) y **Impactos Automáticos**.

Encantamientos de Armadura

Llamarada de Protección 65 pts

Altura 1-2 sin *Montura* solo.

Encantamiento: Armadura Infernal.

El valor de Armadura del portador es **fijado** a 6.

Al final del Paso de Agilidad 0, cada miniatura enemiga en contacto con la miniatura del portador que podría haber dirigido ataques hacia él, pero eligió no hacerlo, sufre 1 impacto con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros**, **Ataques Mágicos**, y **Inmodificable**.

Encantamientos de Escudo

Kadim Confinado 25 pts

Solo Altura 1-4.

Encantamiento: Escudo.

Aegis (+1, contra Ataques Flamígeros, max. 3+) y **Mano y Media**.

Encantamientos de Estandarte

Estandarte de Shamut 50 pts

No puede ser escogido por unidades que cuentan para «Básicas».

Las miniaturas en la unidad del portador ganan +1 Of. Adicionalmente, una unidad conteniendo un *Estandarte de Shamut* añade un +1 a la Puntuación de Combate de su bando.

Estandarte de los Doblemente Marcados 30 pts

Poco común.

Las miniaturas en la unidad del portador ganan **Disparar con Fila Adicional**.

Estandarte de su Amo 20 pts

Solo miniaturas con *Vasallo*.

Aplica los siguientes efectos mientras que la unidad del portador esté al alcance de la **Presencia Inspiradora** de una miniatura amiga:

- Las partes de miniatura con *Vasallo* en la unidad del portador ganan **Furia**.
- La unidad del portador **debe** repetir las tiradas fallidas de Alcance de Carga en la Fase de Carga.

Artefactos

Aliento del Toro de Latón 70 pts

Solo Altura 1-4 sin **Volar**.

La miniatura del portador gana +1 PV y **Primer Golpe (Ataques Pulverizadores (X impactos, Ataques Mágicos, Ataques Tóxicos,))**.

«X» es igual al número de miniaturas en contacto con el Frontal de la unidad del portador.

Anillo de Desecación 50 pts

Cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades, cada unidad enemiga en contacto con la miniatura del portador gana un Marcador **Incendiario**.

Tablilla de Vezodinezh 50 pts

Sólo Magos.

Cuando el portador intenta lanzar un Hechizo Aprendido utilizando cuatro o más Dados de Magia, trata un solo '1' o '2' como un '3'.

Máscara de las Edades 40 pts

Solo Altura 1.

El portador gana **Aegis (5+, contra Ataques de Pisotón, Ataques Mágicos, Ataques Pulverizadores, Impactos por Carga), Odio, y Terror**.

Ídolo Dorado de Shamut 35 pts

El portador puede lanzar *Espadas Flamígeras* (Piromancia) como un Hechizo Vinculado (3+).

Adicionalmente, si la miniatura del portador es Altura 1, su Alcance de Carga es **fijado** a 4", su Movilidad es **fijada** a 6", y gana **Paso Fantasmal**.

Dados de Lugar 30 pts

Una sola parte de la miniatura del portador puede repetir una tirada fallida para-impactar, para-herir, o Salvación por Armadura por Turno de Jugador.

Esto no puede ser utilizado para **Ataques Demoledores**.

Objetos Mágicos Compartidos

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

Encantamientos de Arma

Corazón del Héroe	50 pts
Rompeescudos	35 pts

Encantamientos de Armadura

Guarda Fantasmal	30 pts
------------------	--------

Encantamientos de Escudo

Forjado del Crepúsculo	75 pts
Sello de Protección	30 pts

Encantamientos de Estandarte

Estandarte Desgarrador	60 pts
Estandarte de Disciplina	15 pts

Artefactos

Roca de Obsidiana	20 pts
Esencia de una Mente Libre	10 pts

Pociones y Pergaminos

Pergamino de Hechizo (Muro de Plomo)	25 pts
--------------------------------------	--------

Hechizo Hereditario

Maestros de fuego y alquimia, los profetas de los enanos infernales suelen aprender a conjurar una horrenda nube pegajosa, similar a brea que se adhiere a sus enemigos. Un eco de la ira del mismísimo Infierno.



Hechizo Hereditario

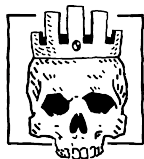
Maldición de Nezibkesh

<i>VL</i>	<i>Tipo</i>	<i>Duración</i>
8+	Alcance 36" Maldición	Un Turno

Efecto

El objetivo gana un Marcador **Incendiaro**. Adicionalmente, sufre -1 Def y -1 Of, así como un -1 Def y -1 Of adicionales siempre y cuando tenga 1 o más Marcadores **Incendiaro**.

Organización del Ejército



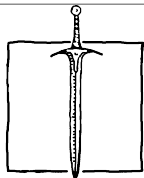
Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



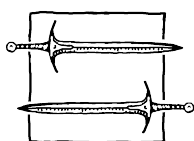
Básicas

Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



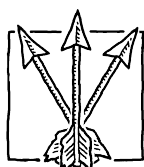
Especial

Sin límite

Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.



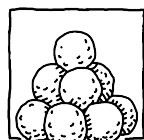
Fuegos de la Industria

1 por cada 800 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)

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

- Baterías de Cohetes, Hondas de Vasallos, Lanzadores de Nafta, Morteros Titán, a razón de 1:1.
- Artillería Infernal con Batería de Cohetes, Artillería Infernal con Mortero Titán, a razón de 1:2 (*una parte de miniatura con el arma cuenta el doble para el límite*).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está limitada a 5 partes de miniatura con las armas listadas anteriormente.



Pólvora Negra

10 por cada 750 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)

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

- Arco, a razón de 2:1 (*dos partes de miniatura equipadas con este arma cuentan una vez para el límite*), redondeando hacia arriba.
- Hacha de Pedernal, Pistola, Trabuco, a razón de 1:1.

Por ejemplo, para 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está restringida a 60 partes de miniatura con las armas listadas anteriormente. Si una parte de miniatura única contaría para más de un ratio, utiliza solo el más alto.



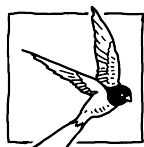
Instrumentos de Destrucción

Max. 25 %

Unidades marcadas



«Instrumentos de Destrucción» cuentan en esta categoría.



Leyendas Aéreas

Raro

Todas las miniaturas con **Volar** comparten la misma restricción de Raro miniaturas/ejército.

Personajes (Max. 40 %)

Elegidos por los profetas, pero no necesariamente comprometidos con ellos, los señores supremos tienen autoridad absoluta sobre su ciudadela: reyes en todo, excepto en lo hereditario. Para llegar a tal posición, un señor supremo debe ser considerablemente poderoso, inflexible y rico. Cuando se presentan en el campo de batalla, son de los guerreros mejor equipados del mundo.



Señor Supremo

180 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 600* pts
Extraordinario

Peana 20×20 mm
Altura 1

*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



Una montura marcada con (IdD) cuenta para «Instrumentos de Destrucción». La montura y su jinete también cuentan para «Personajes».

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	10	Disciplinado, Llaves de la Ciudadela , Presencia Inspiradora (6", Insignificante)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	7	5	3	Armadura Infernal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Señor Supremo	4	7	4	1	4	Maestro de Armas, Primer Golpe (Odio), Arma a Dos Manos, Arma Infernal, Armas Emparejadas, Hacha de Pederal (2+), Lanza, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Reglas de Miniaturas			Opciones de Liderazgo			
Llaves de la Ciudadela: La miniatura debe comprar Encantamientos de Arma para dos de sus armas mundanas. El Coste en Puntos de uno de los Encantamientos de Arma (el más barato) es dividido por la mitad, redondeando hacia arriba.			General		libre	
Opciones			Opciones de Montura (<i>debe elegir una</i>)			
Objetos Mágicos			hasta 250			
Escudo			5			
Trabuco (5+)			5			
			Tropa Ligera		libre	
			Ritual Taurukh		30	
			Toro de Shamut (IdD)†		180	
			Gran Toro de Shamut (IdD)‡		400	

Sacerdotes entrenados en la hechicería para mantener el poder y la autoridad de los templos, se dice que los profetas hablan con las palabras del Vaneb. Como tales, ordenan obediencia, temor y reverencia por parte de la población de las Llanuras Malditas. Los profetas portan armas y armaduras, como corresponde a los hechiceros de tal recio y fiero pueblo.



Profeta

290 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 700* pts
Común

Peana 20×20 mm
Altura 1

*Max coste de la unidad es cambiado a:

900 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida



Una montura marcada con (IdD) cuenta para «Instrumentos de Destrucción». La montura y su jinete también cuentan para «Personajes».

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9	Presencia Inspiradora (6", Insignificante)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	5	3	Armadura Infernal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Profeta	2	4	4	1	2	Armadura de Metal, Enano

Opciones Mágicas

Debe elegir (una sola opción):

Mago Adepto
Mago Maestro

libre
150



Alquimia



Ocultismo



Piromancia

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Profeta de Shamut
Profeta de Ashuruk
Profeta de Lugar
Profeta de Nezibkesh

libre
30
30
30

Objetos Mágicos

hasta 100

Si Mago Maestro

hasta 200

Escudo

15

Opciones de Liderazgo

General

libre

Reglas Opcionales de Miniaturas

Profeta de Ashuruk: Durante Elecciones Pre-partida, sin importar la Senda de Magia elegida, la miniatura puede cambiar uno de sus hechizos por el Hechizo de Aprendiz (#1) de cualquiera Alquimia, Ocultismo, o Piromancia. Adicionalmente, gana acceso a las opciones inferiores:

Opciones de Montura (debe elegir una) pts-

Tropa Ligera

libre

Asiento de Autoridad

40

Profeta de Lugar: La miniatura gana Aegis (4+), Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros), sufre -3 Arm, y pierde Armadura de Metal y Armadura Infernal.

La parte de la miniatura gana Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos.

Adicionalmente, la miniatura gana acceso a las opciones inferiores:

Opciones de Montura (debe elegir una) pts-

Car 4", Mov 6", Paso Fantasmal, Tropa Ligera

libre

Carro Kadim

75

Opciones Adicionales pts-

Una sola opción:

Armas Emparejadas

libre

Arma a Dos Manos

5

Profeta de Nezibkesh: La miniatura gana Ingeniero (Equipo Artillero, Artillería Infernal o Máquina Infernal).

Adicionalmente, gana acceso a las opciones inferiores:

Opciones de Montura (debe elegir una) pts-

Tropa Ligera

libre

Bastión Infernal

300

Opciones Adicionales pts-

Una sola opción:

Hacha de Pedernal (2+)

5

Trabuco (5+)

5

Profeta de Shamut: La miniatura gana acceso a las opciones inferiores:

— Opciones de Montura (<i>debe elegir una</i>) —		pts-	— Opciones Adicionales —		pts-
Debe elegir (una sola opción):			Una sola opción:		
Ritual Taurukh		libre	Arma a Dos Manos		5
Toro de Shamut (IdD)		150	Arma Infernal		5
Gran Toro de Shamut (IdD) [†]			Armas Emparejadas		5
(Mago Maestro solo)		380			

Los enanos ambiciosos buscan posiciones de poder, y los papeles de visir o sátrapa son indudablemente apetecibles para tales individuos. Los visires asesoran a los señores supremos, mientras que los sátrapas sirven como gobernadores regionales, supervisando a los vasallos conquistados.



Visir

70 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1



Una montura marcada con (IdD) cuenta para «Instrumentos de Destrucción». La montura y su jinete también cuentan para «Personajes».

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9	Presencia Inspiradora (6", Insignificante)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	6	5	3	Armadura Infernal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Visir	3	6	4	1	3	Armadura de Metal, Enano

— Opciones —

pts-

— Opciones de Liderazgo —

pts-

Objetos Mágicos	hasta 150	Debe elegir (una sola opción):	
Escudo	5	Capitán y Adjunto	libre
Una sola opción:		General	20
Trabuco (5+)	5	Solitario	20
Pistola (2+)	10	Portaestandarte de Batalla	70
Una sola opción:		— Opciones de Montura (<i>debe elegir una</i>) — pts-	
Armas Emparejadas	libre	Tropa Ligera [†]	libre
Lanza	libre	Ritual Taurukh [†]	15
Hacha de Pedernal (2+)	10	Asiento de Autoridad	80
Arma Infernal	15	Toro de Shamut (IdD)*	190
Arma a Dos Manos	20	Bastión Infernal [†]	320

*No puede ser escogido por Capitán

[†]No puede ser escogido por una miniatura Solitaria

Enanos injertados en los cuartos de un toro, los taurukhs sirven como la fuerza policial infernal, una posición obtenida con violencia durante la Revolución Taurukh. Algunos de los recientemente ungidos se han alzado entre sus filas hasta la posición de comisarios. Estos determinados líderes son apreciados por sus oficiales, y temidos por sus enemigos.



Comisario Taurukh

220 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 50×75 mm

Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas							
	7"	6"	9	Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Zancada Veloz							
Defensivas	PV	Def	Res	Arm							
	4	6	5	3	Armadura Infernal						
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades					
Comis. Taurukh	4	6	5	2	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , Armadura de Metal, Centauroide, Enano					
Opciones			pts-			Opciones de Liderazgo			pts-		
Objetos Mágicos			hasta 150			Una sola opción:					
Escudo			25			General			libre		
Una sola opción:						Portaestandarte de Batalla			50		
Armas Emparejadas			libre								
Arma a Dos Manos			15								
Arma Infernal			20								

Los enanos infernales, siendo relativamente pocos en número, tienden a suplementar sus fuerzas con subalternos no enanos de cuestionable lealtad. Aquellos que han aprendido hechicería de sus propias culturas son considerados activos provechosos, aunque desechables, por sus amos.



Vasallo Conjurador

250 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas								
	4"	7	Exclusivo (Insignificante), Insignificante, Mago Adepto, No Marcado								
Defensivas	PV	Def	Res	Arm							
	3	3	3	0							
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades					
Vasallo Conjurador	1	3	3	0	3	Vasallo					
Reglas de Miniaturas			pts-			Opciones			pts-		
No Marcado: La miniatura no puede escoger ningún Objeto Mágico Específico del Ejército, y nunca puede aprender, o cambiar hechizos para ganar Maldición de Nezibkesh.						Objetos Mágicos			hasta 75		
Opciones Mágicas			pts-			Opciones de Montura (debe elegir una)			pts-		
						Tropa Ligera			libre		
						Montura Vasalla			15		



Brujería



Piromancia

Quiméricos toros alados con cuerpos leoninos y cabezas humanas, parientes de las esfinges de Naptesh y los gilin de Tsuandán, los estudiosos de la hechicería conocidos como lamassu son aliados de los enanos infernales y muy valorados por su conocimiento y sabiduría. En raras ocasiones, sus aprendices enanos pueden incluso tener éxito a la hora de convencer a los lamassu para apoyarlos en combate.



Erudito Lamassu

300 pts
vidual

Miniatura Indi-

Extraordinario

Peana 50×50 mm

Altura 4



Leyendas Aéreas

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		9	Acertijo del Lamassu , Cónclave de Magos (3), Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Solitario, Tropa Ligera, Volar		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	4	5	3	Armadura Infernal, Regeneración (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Estudiante	2	4	4	1	2	Arma Infernal, Armadura de Metal, Enano
Lamassu	2	4	5	2	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, Montura

Opciones

Un solo Artefacto

pts-

sin límite

Cónclave de Magos

La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:

- *Acero Viviente* (Alquimia)
- *Nieblas de Invisibilidad* (Brujería)
- *Mano de Gloria* (Ocultismo)
- *Rugido del Dragón* (Piromancia)
- *Maldición de Nezibkesh* (Hechizo Hereditario)

Reglas de Miniaturas

Acertijo del Lamassu: Durante la Elecciones Pre-partida del oponente, el oponente **debe** elegir «Poder» o «Sabiduría».

- **Poder:** la miniatura gana **Canalizar (1)**.
- **Sabiduría:** inmediatamente escoge hasta dos unidades de la Lista de Ejército del oponente: las unidades elegidas empiezan la partida con un Marcador de **Incendiario**.

Monturas de Personaje

Desde los tiempos del antiguo imperio, los tronos han sido un símbolo importante para los enanos de cualquier raza. Hoy en día, aunque la mayoría de los señores supremos buscan dar una imagen vigorosa en batalla, algunos siguen haciendo la guerra sentados. Los gobernadores de las provincias vasallas están especialmente inclinados a demostrar su poder de este modo, llevados a cuestas por sus subalternos.



Asiento de Autoridad

Raro Peana 40×40 mm
Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"	P	Disciplinado, Gobernador de Vasallos , Presencia Inspiradora (12", Insignificante)			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	P	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Vasallo (4)	1	3	3	0	3	Montura, Vasallo

— Reglas de Miniaturas —

Gobernador de Vasallos: Unidades amigas con *Vasallo* dentro de 12" de una o más miniaturas con **Gobernador de Vasallos** ganan +1" Movilidad.

Los comandantes de destacamentos de vasallos a menudo usan sus propias monturas para la guerra, generalmente caballos o camellos las tropas humanas, aunque otras especies prefieren bestias más inusuales de las Llanuras Malditas, como lobos o jabalíes, entre muchos otros.



Montura Vasalla

Poco común Peana 25×50 mm
Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	8"	P	Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Montura Vasalla	2	3	3	1	3	Montura



Carro Kadim

Peana 50×100 mm
Extraordinario
Altura 4

La miniatura también cuenta para el máximo número de Carros de Kadim permitidos en «Especiales».

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

Dios de la violencia, Shamut suele ser representado con cabeza de toro. Su clero ha perfeccionado los grandes rituales públicos, incluyendo copiosos derramamientos de sangre, que suelen conseguir ganar el favor del dios, invocando a un avatar superno. En la forma de enormes toros alados, con sus cascos y cuernos envueltos en llamas, estas bestias permiten que los suplicantes especialmente merecedores de ello las monten.



Toro de Shamut

Peana 50×50 mm
Raro
Altura 4



La montura y su jinete cuentan para «Personajes».
La montura también cuenta para «Instrumentos de Destrucción».



Leyendas Aéreas

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	P	Solitario, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	P	5	4	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Toro de Shamut	4	4	5	2	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Divinos, Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Impactos por Carga (D3 impactos), , <i>Bestia, Montura</i>

Las mascotas de Shamut son enviadas con el propósito de aplastar a los sirvientes de dioses enemigos glorificando así al Vaneb infernal. Las más grandes son verdaderas monstruosidades, rojo fuego sepultando a sus enemigos con cada furioso resoplido de sus hocicos. La llegada de tales criaturas es visto como un gran milagro de favor divino.



Gran Toro de Shamut

Peana 60×100 mm
Extraordinario Altura 5



La montura y su jinete cuentan para «Personajes».
La montura también cuenta para «Instrumentos de Destrucción».



Leyendas Aéreas

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		P	Presencia Inspiradora (12", Insignificante), Solitario, Supremo, Terror, Valiente, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	7	5	6	2	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gran Toro de Shamut	5	5	6	3	3	Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Divinos, Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos), Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Divinos, Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Impactos por Carga (D3 impactos), , <i>Bestia, Montura</i>



Bastión Infernal

Peana 60×100 mm
Extraordinario Altura 5

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"	5"	P	Adjunto, Cruzar (Muro), Exclusivo (Guardia de la Ciudadela, Guerreros Infernales), Plataforma de Disparo , Plataforma de Guerra, Presencia Inspiradora (12", Insignificante)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	1	6	4	Armadura Infernal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación (6)	1	4	3	0	2	<i>Armadura de Metal, Enano</i>
Ariete		4	5	2	2	Ataque Demoledor, Impactos por Carga (D3+1 impactos), , <i>Constructo, Montura</i>

— Reglas de Miniaturas —

Plataforma de Disparo: *Ver la Entrada de Unidad «Bastión Infernal».

Desechables a ojos de sus amos, estos reclutas se toman de entre las poblaciones humanas, hobgoblins, bestias, u otras especies sobreviviendo bajo el yugo infernal. Pese a ello, los enanos no se andan con medias tintas: las levas suelen ser entrenadas ferozmente, y equipadas con viales de pegajoso aceite para multiplicar su utilidad.



Levas de Vasallos

170 pts + 6 pts/modelo extra

20-40 modelos

Normal

Peana 20x20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas				
	4"	7	Debilidad (Ataques Flamígeros), Exclusivo (Gobernador de Vasallos, Insignificante), Insignificante				
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	1	3	3	1			
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Vasallo	1	3	3	0	3	Frascos de Aceite (2), Armadura Ligera, Vasallo	
— Opciones —			pts—			— Opciones de Grupo de Mando —	
Arco (4+)			3/modelo			Músico 10	
Debe elegir (una sola opción):						Portaestandarte 10	
Armas Emparejadas			libre			Encantamiento de Estandarte sin límite	
Escudo			1/modelo				
Lanza y Escudo			1/modelo				

Aquellos que rechazan rendirse al dominio infernal, o son considerados infra-útiles, son sentenciados a convertirse en esclavos. Drogas, látigos, grilletes,... la docilidad es forzada de muchas y varias maneras a cuál más brutal. Arrojar turbas de miserables al frente para buscar una ventaja en el campo de batalla es algo a menudo considerado de provecho por sus amos de corazón de acero, pese a la previsible pérdida de bienes.



Esclavos Encadenados

160 pts + 6 pts/modelo extra

20-40 modelos

Común

Peana 25x25 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"	6"	4	Encadenados Juntos , Indomable, Inestable, Insignificante, Solitario			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	1	2	4	0			
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Esclavo Encadenado	1	2	3	0	1	Esclavo	
— Reglas de Miniaturas —			pts—			— Opciones —	
Encadenados Juntos: La unidad de la miniatura nunca puede cambiar voluntariamente su número de columnas.						Debe elegir (una sola opción):	
Después de realizar un Movimiento de Marcha, la unidad pierde D6 PV.						Armas Emparejadas libre	
						Escudo 1/modelo	
						— Opciones de Grupo de Mando —	
						Músico 10	

Especial (Sin límite)

Criaturas supernas, los kadim generalmente acceden al Reino Mortal a través de la brecha causada en el Velo en el Infierno. Sirvientes del Vaneb personificados en hirviente lava, están dispuestos a negociar con los enanos infernales, aceptando contratos místicos en que intercambian sus servicios por cuerpos forjados capaces de canalizar y contener su ardiente poder.



Kadim Encarnados

280 pts + 90 pts/modelo extra

Poco común
max. 12
3-6 modelos miniaturas/ejército Peana 40×40 mm
Altura 3

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	6	Exclusivo (Superno), Insignificante, Paso Fantasmal, Superno, Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	2	4	2	Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros), Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Kadim Encarnado	3	3	5	2	4	Abrazo Volcánico (1), Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Armadura de Metal, Kadim
— Opciones de Grupo de Mando — pts —						
Músico	10					

No sintiéndose muy cómodos criando y entrenando bestias, los enanos infernales nunca han llegado a dominar la caballería o los carros convencionales. Algunos seguidores de Lúgar han roto esta tradición y vinculado a kadims para servir como bestias de tiro de recios carros, dejando ardientes rastros a través de los campos de batalla.



Carro Kadim

220 pts
vidual

Miniatura Individual
Poco común Peana 50×100 mm
Altura 4

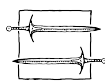
Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	4"	9	Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	4	5	2	Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros), Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Campeón de Lugar (2)	2	4	4	1	3	Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Enano
Bestia Kadim	3	3	5	2	4	Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Armadura de Metal, Kadim, Montura
Chasis			5	2		Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo

— Opciones — pts —

Campeones de Lugar **deben** elegir (una sola opción):

Armas Emparejadas libre
Arma a Dos Manos 20

La mayoría de los enanos lucharán hasta la muerte por honor, pero los enmascarados y acorazados inmortales van incluso más allá para proteger a su gente y su señor. Impávidos e insensibles, nunca se les ve sin sus cascos. Incluso en la muerte, se dice que su alma se queda con su máscara, susurrando fantasmales consejos que hacen que hasta la más fuerte de las voluntades los confunda con sus propios pensamientos.



Inmortales

300 pts + 22 pts/modelo extra

15-25 modelos

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9	Disciplinado, Guardaespaldas (General, Señor Supremo, Visir), Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Primer Golpe (Tozudo)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Reglas de Miniaturas	
	1	5	4	3	Armadura Infernal, Desafiar a la Muerte , Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Inmortal	1	5	4	1	2	Furia, Armadura de Metal, Enano

Reglas de Miniaturas

Desafiar a la Muerte: Los Ataques de Melé contra la miniatura **nunca** pueden herir mejor de a 4+.

Opciones

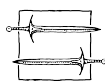
Debe elegir (una sola opción):

- Arma a Dos Manos 1/modelo
- Arma Infernal 1/modelo
- Lanza 1/modelo

Opciones de Grupo de Mando

- Músico 10
- Portaestandarte 10
- Encantamiento de Estandarte sin límite

Los discípulos de Lúgar son maliciosos abogados de batalla y estafadores. Encontrando resquicios en las leyes tanto mortales como divinas, los hay que creen que Lúgar y sus discípulos se han abierto camino a base de engaños hasta llegar a ser el cuarto dios en el Vaneb. Hoy en día, algunos emplean pactos específicos marcados en su piel para vincular kadims a su propia carne, obteniendo así sus poderes.



Discípulos de Lugar

320 pts + 18 pts/modelo extra

15-25 modelos

Raro

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"	6"	9	Litigantes Teocráticos , Paso Fantasmal, Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Primer Golpe (Tozudo)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Reglas de Miniaturas	
	1	4	4	0	Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros), Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Discípulo de Lugar	2	4	4	1	3	Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Enano

Reglas de Miniaturas

Litigantes Teocráticos: La unidad de la miniatura, así como las unidades enemigas en contacto con ella, ganan **Resistencia Mágica (2)**, que también se aplica a los hechizos amigos.

Este valor de **Resistencia Mágica** no puede ser incrementado.

Opciones

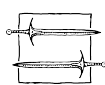
Debe elegir (una sola opción):

- Armas Emparejadas libre
- Arma a Dos Manos 2/modelo

Opciones de Grupo de Mando

- Músico 10
- Portaestandarte 10
- Encantamiento de Estandarte sin límite

Mágicos híbridos de guerrero enano y poderoso toro, creados por el trastornado profeta Madzhab y forjados con hechicería de sangre, los taurukhs son el puño de hierro del Código de Kemurab. Estos agentes de la ley permiten que solo aquellos que consideran dignos sean reclutados entre sus filas y obtengan el honor del Ritual Taurukh.



Ejecutores Taurukh

195 pts + 24 pts/modelo extra

5-12 modelos

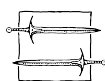
Común

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	7"	9	Disciplinado, Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Primer Golpe (Tozudo), Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	5	3	Armadura Infernal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Ejecutor Taurukh	2	4	4	1	2	Impactos por Carga (1 impacto), , Armadura de Metal, Centauroide, Enano
Opciones			Opciones de Grupo de Mando			
Escudo			3/modelo	Músico	10	
Trabuco (5+) (Extraordinario)			3/modelo	Portaestandarte	10	
Debe elegir (una sola opción):				Encantamiento de Estandarte	sin límite	
Armas Emparejadas			libre			
Arma a Dos Manos			2/modelo			
Arma Infernal			3/modelo			

Los ungidos son la prueba de que los enanos infernales son implacables en su continua busca de poder, tanto en magia como en combate. Producto de una transformación en taurukh potenciada, cada aspirante a ser ungido debe criar un becerro de toro hasta la edad adulta antes de sacrificarlo personalmente y fusionarse con él.



Ungidos Taurukh

300 pts + 85 pts/modelo extra

3-5 modelos

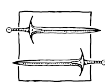
Poco común
max. 12
miniaturas/ejército

Peana 50×75 mm

Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	6"	9	Guardaespaldas (Comisario Taurukh), Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Primer Golpe (Tozudo), Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	5	5	3	Armadura Infernal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Ungido Taurukh	3	5	5	2	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , Armadura de Metal, Centauroide, Enano
Opciones			Opciones de Grupo de Mando			
Escudo			10/modelo	Músico	10	
Debe elegir (una sola opción):				Portaestandarte	10	
Arma a Dos Manos			libre	Encantamiento de Estandarte	sin límite	
Arma Infernal			5/modelo			
Armas Emparejadas			5/modelo			

A los enanos no les gusta cabalgar. Por ello los infernales obligan a los pueblos que conquistan a que les entreguen caballería ligera entrenada. Los sátrapas que envían especímenes de peor calidad pueden ser forzados a combatir ellos mismos como castigo, por lo que estas tropas de «voluntarios» suelen ser habilidosas, pero políticamente impopulares.



Caballería de Vasallos

180 pts + 14 pts/modelo extra

5-15 modelos

Raro

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	8"	8	Debilidad (Ataques Flamígeros), Huida Simulada, Insignificante, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	3	2	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete Vasallo	1	4	4	1	3	Frascos de Aceite (2), Arco (4+), Lanza Ligera, Armadura Ligera, Vasallo
Montura Vasalla	2	3	3	1	3	Montura

— Opciones de Grupo de Mando — pts —

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

La artillería sencilla, basada en principios de tensión y torsión, no explota en el modo que complacería a Nezibkesh, pero eso no quita que sea útil. La creación y uso de estos artefactos es, en cualquier caso, trabajo para los reclutas no enanos.



Honda de Vasallos

80 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 60×60 mm

Altura 2

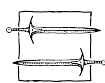
Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	4"	7	Emplazamiento, Insignificante, Solitario		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	1	4	1	Debilidad (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación	3	3	3	0	3	Honda de Vasallos (4+), Armadura Ligera, Vasallo

— Armas de Disparo —

Honda de Vasallos: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Honda de Vasallos	4+	48"	1	3	10	Ataque de Área (1×5), Frascos de Aceite (4), Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3))

Uno de los más recientes desarrollos en tecnología infernal ha sido la creación de pequeñas piezas de artillería móvil que pueden ser cargadas por un enano. Estos lanzacohetes, lanzallamas, y morteros se entregan a soldados comunes que los portan a la batalla. Desde entonces, muchos enanos han reportado su gusto por el olor del nafta por la mañana.



Equipo Artillero

170 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 40×40 mm

Altura 3

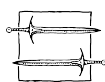
Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	4"	9	Adjunto, Exclusivo (Guardia de la Ciudadela, Guerreros Infernales, Inmortales), Plataforma de Guerra, Presencia Inspiradora (6", Insignificante)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	4	4	4	Armadura Infernal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Equipo Artillero			4	1	2	Ataques Pulverizadores (3 impactos), Disparo Rápido, Marchar y Disparar, Armadura de Metal, Enano

— Opciones — pts —

Debe elegir (una sola opción):

Lanzador de Nafta (2+)	libre
Batería de Cohetes (4+)	30
Mortero Titán (4+)	30

Enorme maquinaria construida en fábricas, haciendo temblar el suelo, las piezas de artillería infernal son modulares y versátiles, aunque siempre con el objetivo de lanzar las cargas más pesadas posibles. Cuando esta lluvia de fuego cae sobre sus desafortunados enemigos, aquellos que no son directamente mandados a la otra vida, suelen tardar un tiempo en darse cuenta de que han sobrevivido.



Artillería Infernal

170 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 75×75 mm

Altura 3

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	4"	9	Emplazamiento, Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Solitario		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	1	4	3	Armadura Infernal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación	3	4	3	0	2	Mayor Calibre, Preciso, Armadura de Metal, Enano

— Reglas de Miniaturas —

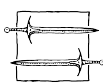
Mayor Calibre: El Alcance de la Arma de Disparo de la miniatura se dobla.
Las unidades enemigas impactadas por el arma sufren -1" Alcance de Carga y -1" Movilidad, ambos hasta un mínimo de 3", con Duración: Un Turno.

— Opciones — pts —

Debe elegir (una sola opción):

Lanzador de Nafta (2+)	libre
Batería de Cohetes (4+)	115
Mortero Titán (4+)	115

Los enanos son reconocidos por sus fortificaciones. Los enanos infernales prefieren llevarse las suyas consigo cuando marchan a la guerra. Torres de asedio acorazadas, equipadas con arietes y suficientes plataformas de tiro como para una veintena de soldados, los bastiones infernales combinan las capacidades defensivas de una torre con el avance imparable que los enanos adoran.



Bastión Infernal

380 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 60×100 mm
Altura 5

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"	5"	9	Adjunto, Cruzar (Muro), Exclusivo (Guardia de la Ciudadela, Guerreros Infernales), Plataforma de Disparo , Plataforma de Guerra, Presencia Inspiradora (12", Insignificante)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	1	6	4	Armadura Infernal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación (6)	1	4	3	0	2	Armadura de Metal, Enano
Ariete		4	5	2	2	Ataque Demoledor, Impactos por Carga (D3+1 impactos), <i>Constructo, Montura</i>

Reglas de Miniaturas

Plataforma de Disparo: Los Ataques de Disparo contra la unidad de la miniatura se resuelven como si fueran dirigidos al Bastión Infernal.

Adicionalmente, cuando dispares o lances hechizos, las miniaturas de la unidad del Bastión Infernal pueden trazar Línea de Visión como si fueran Altura 5, y desde cualquier punto del Frontal del Bastión Infernal, siempre y cuando la unidad tenga al menos una Fila Completa:

- Un máximo de 20 miniaturas pueden disparar de la unidad. Estas miniaturas pueden disparar no importa desde la fila en la que estén posicionadas.
- Mide su alcance desde el Bastión Infernal.

Instrumentos de Destrucción (Max. 25 %)

La Gran Calzada de Acero se extiende desde las Llanuras Malditas hasta Tsuandán, a través del corazón de las Montañas Celestes. Sus enormes, rugientes motores, impulsados por kadims, están cubiertos de suficiente armadura y armas como para superar cualquier ataque o emboscada, y puede ajustarse para viajar sin raíles, en caso de ser necesitado en el campo de batalla.



Máquina Infernal

440 pts
vidual

Miniatura Indi-

Extraordinario

Peana 60×100 mm

Altura 5

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"	5"	9	¡A Toda Máquina!, Inestable, Presencia Inspiradora (12", Insignificante), Solitario, Terror, Tozudo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	1	8	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Chasis			5	2	2	Ataques Pulverizadores (3D3 impactos), Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA, +10 Agi), Armadura de Metal, Constructo

— Reglas de Miniaturas —

¡A Toda Máquina!: La miniatura no puede elegir Perseguir, a menos que sea la Primera Ronda de Combate y esté Cargando — en cuyo caso **debe** Perseguir (incluyendo Arrasar).

— Opciones —

Debe elegir (una sola opción):

Lanzador de Nafta (2+)	libre
Mortero Titán (4+)	10
Batería de Cohetes (4+)	30
Trituradora de Roca	35

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Trituradora de Roca: La Fu del Chasis es **fijada** a 6, y su PA es **fijado** a 3.

Los gigantesos titanes kadim se encuentran entre los supernos más poderosos capaces de entrar en el Reino Mortal sin destruir el mundo. A diferencia de los kadims de menor tamaño, cada titán tiene un diseño único, la obra maestra de su correspondiente mago-ingeniero, equipados para sembrar la devastación en combate, o portar terrorífica artillería infernal.



Titán Kadim

500 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 100×150 mm
Altura 5

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	4"	7	Insignificante, Solitario, Supremo, Terror, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	6	2	Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros), Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Titán Kadim	6	4	6	3	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Flamígeros (Melé & Disparo), Ataques Mágicos (Melé & Disparo), Armadura de Metal, Kadim

Opciones

pts-

Debe elegir (una sola opción):

Terremoto Andante (Extraordinario) libre
Volcán Andante (Raro) libre

Volcán Andante **debe** elegir (una opción):

Lanzador de Nafta (2+) (Extraordinario) libre
Mortero Titán (4+) (Extraordinario) 20
Batería de Cohetes (4+) (Extraordinario) 35

Reglas Opcionales de Miniaturas

Terremoto Andante: La Movilidad de la miniatura es **fijada** a 7" y gana **Abrazo Volcánico (D3+1)** y **Zancada Veloz**.

Volcán Andante: La miniatura gana **Abrazo Volcánico (2)**.

Las leyendas infernales cuentan que sus dioses crearon tanto a los enanos como a los bien intencionados behemoths conocidos como gigantes. Los gigantes a menudo reciben el mismo equipo, deberes y derechos que cualquier enano: es la única especie además de los enanos a la que se le permite tener la marca infernal. Los gigantes adoran sentir que son parte de algo, y los enanos se enorgullecen de sus hermanos mayores, mientras que los enemigos sufren las consecuencias.



Gigante Ciudadano

300 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×75 mm
Altura 5

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

— Reglas de Miniaturas —

Gigante Ve, Gigante Hace: La miniatura gana **Armadura Infernal, Presencia Inspiradora (12", Insignificante)**, y **Primer Golpe (Tozudo)**.

— Opciones —

	pts
Gran Hermano	25
Debe elegir (una sola opción):	
Látigo Infernal	libre
Porra de Gigante	15
Escudo de Torre	25

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Escudo de Torre: La miniatura gana +1 Arm, **Objetivo Difícil (1)** y **Parada**.

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

Látigo Infernal: Arma de Melé.

+2 Agi.

Una vez por Fase de Melé, cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades en un Combate dentro de 6" del portador, puedes activar la siguiente habilidad:

Elige una sola unidad amiga dentro de 6" del portador (*que puede ser el mismo portador*).

La unidad elegida gana **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**. Duración: Una Fase.

Porra de Gigante: Arma de Melé.

+1 Fu, +1 PA.

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Señor Supremo	Car	3"	Mov	4"	Dis	10						Disciplinado, Llaves de la Ciudadela, Presencia Inspiradora (6", Insignificante)
Altura 1	PV	3	Def	7	Res	5	Arm	3				Armadura Infernal
Señor Supremo	At	4	Of	7	Fu	4	PA	1	Agi	4		Maestro de Armas, Primer Golpe (Odio), Arma a Dos Manos, Arma Infernal, Armas Emparejadas, Hacha de Pedernal (2+), Lanza, <i>Armadura de Metal, Enano</i>
Profeta	Car	3"	Mov	4"	Dis	9						Presencia Inspiradora (6", Insignificante)
Altura 1	PV	3	Def	4	Res	5	Arm	3				Armadura Infernal
Profeta	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2		<i>Armadura de Metal, Enano</i>
Visir	Car	3"	Mov	4"	Dis	9						Presencia Inspiradora (6", Insignificante)
Altura 1	PV	3	Def	6	Res	5	Arm	3				Armadura Infernal
Visir	At	3	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi	3		<i>Armadura de Metal, Enano</i>
Comisario Taurukh	Car	7"	Mov	6"	Dis	9						Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Zancada Veloz
Altura 4	PV	4	Def	6	Res	5	Arm	3				Armadura Infernal
Comis. Taurukh	At	4	Of	6	Fu	5	PA	2	Agi	4		Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , <i>Armadura de Metal, Centauroide, Enano</i>
Vasallo Conjurador	Car / Mov	4"		Dis	7							Exclusivo (Insignificante), Insignificante, Mago Adepto, No Marcado
Altura 1	PV	3	Def	3	Res	3	Arm	0				
Vasallo Conjurador	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3		<i>Vasallo</i>
Erudito Lamassu	Car / Mov	6"		Dis	9							Acertijo del Lamassu, Cónclave de Magos (3), Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Solitario, Tropa Ligera, Volar
Altura 4	PV	4	Def	4	Res	5	Arm	3				Armadura Infernal, Regeneración (5+)
Estudiante	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2		Arma Infernal, <i>Armadura de Metal, Enano</i>
Lamassu	At	2	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	4		Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, <i>Montura</i>

Monturas de Personaje

Asiento de Autoridad	Car / Mov	4"		Dis	P							Disciplinado, Gobernador de Vasallos, Presencia Inspiradora (12", Insignificante)
Altura 1	PV	4	Def	P	Res	P	Arm	P+1				
Vasallo (4)	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3		<i>Montura, Vasallo</i>
Montura Vasalla	Car / Mov	8"		Dis	P							Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+1				
Montura Vasalla	At	2	Of	3	Fu	3	PA	1	Agi	3		<i>Montura</i>
Carro Kadim	Car	7"	Mov	4"	Dis	P						Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz
Altura 4	PV	4	Def	P	Res	5	Arm	P+2				Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros)
Bestia Kadim	At	3	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	4		Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, <i>Armadura de Metal, Kadim, Montura</i>
Chasis					Fu	5	PA	2				Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Impactos por Carga (D6+1 impactos), , <i>Constructo</i>
Toro de Shamut	Car / Mov	6"		Dis	P							Solitario, Supremo, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz
Altura 4	PV	5	Def	P	Res	5	Arm	4				Aegis (5+)
Toro de Shamut	At	4	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	3		Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Divinos, Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Impactos por Carga (D3 impactos), , <i>Bestia, Montura</i>
Gran Toro de Shamut	Car / Mov	7"		Dis	P							Presencia Inspiradora (12", Insignificante), Solitario, Supremo, Terror, Valiente, Volar, Zancada Veloz
Altura 5	PV	7	Def	5	Res	6	Arm	2				Aegis (5+)
Gran Toro de Shamut	At	5	Of	5	Fu	6	PA	3	Agi	3		Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Divinos, Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos), Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Divinos, Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Impactos por Carga (D3 impactos), , <i>Bestia, Montura</i>

Bastión Infernal	Car	4"	Mov	5"	Dis	P		Adjunto, Cruzar (Muro), Exclusivo (Guardia de la Ciudadela, Guerreros Infernales), Plataforma de Disparo, Plataforma de Guerra, Presencia Inspiradora (12", Insignificante)			
Altura 5	PV	8	Def	1	Res	6	Arm	4	Armadura Infernal		
Dotación (6)	At	1	Of	4	Fu	3	PA	0	Agi	2	Armadura de Metal, Enano
Ariete			Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataque Demoledor, Impactos por Carga (D3+1 impactos), , Constructo, Montura

Básicas

Guerreros Infernales	Car	3"	Mov	4"	Dis	9		Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Primer Golpe (Tozudo)			
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	3	Armadura Infernal		
Guerrero Infernal	At	1	Of	4	Fu	3	PA	0	Agi	2	Armadura de Metal, Enano
Guardia de la Ciudadela	Car	3"	Mov	4"	Dis	9		Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Primer Golpe (Tozudo)			
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	3	Armadura Infernal, Escudo		
Guardia de la Ciudadela	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2	Armadura de Metal, Enano
Levas de Vasallos	Car / Mov		4"	Dis	7			Debilidad (Ataques Flamígeros), Exclusivo (Gobernador de Vasallos, Insignificante), Insignificante			
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	1			
Vasallo	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Frascos de Aceite (2), Armadura Ligera, Vasallo
Esclavos Encadenados	Car	4"	Mov	6"	Dis	4		Encadenados Juntos , Indomable, Inestable, Insignificante, Solitario			
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	4	Arm	0			
Esclavo Encadenado	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	1	Esclavo

Especial

Kadim Encarnados	Car / Mov		6"	Dis	6			Exclusivo (Superno), Insignificante, Paso Fantasmal, Superno, Valiente, Zancada Veloz			
Altura 3	PV	3	Def	2	Res	4	Arm	2	Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros), Aegis (5+)		
Kadim Encarnado	At	3	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	4	Abrazo Volcánico (1), Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Armadura de Metal, Kadim
Carro Kadim	Car	7"	Mov	4"	Dis	9		Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz			
Altura 4	PV	4	Def	4	Res	5	Arm	2	Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros), Aegis (5+)		
Campeón de Lugar (2)	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Enano
Bestia Kadim	At	3	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	4	Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Armadura de Metal, Kadim, Montura
Chasis				Fu	5	PA	2				Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo
Inmortales	Car	3"	Mov	4"	Dis	9		Disciplinado, Guardaespaldas (General, Señor Supremo, Visir), Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Primer Golpe (Tozudo)			
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	4	Arm	3	Armadura Infernal, Desafiar a la Muerte , Escudo		
Inmortal	At	1	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	2	Furia, Armadura de Metal, Enano
Discípulos de Lugar	Car	4"	Mov	6"	Dis	9		Litigantes Teocráticos, Paso Fantasmal, Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Primer Golpe (Tozudo)			
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	0	Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros), Aegis (5+)		
Discípulo de Lugar	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Enano
Ejecutores Taurukh	Car / Mov		7"	Dis	9			Disciplinado, Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Primer Golpe (Tozudo), Zancada Veloz			
Altura 2	PV	1	Def	4	Res	5	Arm	3	Armadura Infernal		
Ejecutor Taurukh	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2	Impactos por Carga (1 impacto), , Armadura de Metal, Centauroide, Enano
Ungidos Taurukh	Car	7"	Mov	6"	Dis	9		Guardaespaldas (Comisario Taurukh), Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Primer Golpe (Tozudo), Zancada Veloz			
Altura 4	PV	3	Def	5	Res	5	Arm	3	Armadura Infernal		
Ungido Taurukh	At	3	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , Armadura de Metal, Centauroide, Enano

Caballería de Vasallos	Car / Mov	8"	Dis	8						Debilidad (Ataques Flamígeros), Huida Simulada, Insignificante, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz	
Altura 2	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	2		Escudo	
Jinete Vasallo	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Frascos de Aceite (2), Arco (4+), Lanza Ligera, Armadura Ligera, Vasallo
Montura Vasalla	At	2	Of	3	Fu	3	PA	1	Agi	3	Montura
Honda de Vasallos	Car	0"	Mov	4"	Dis	7					Emplazamiento, Insignificante, Solitario
Altura 2	PV	5	Def	1	Res	4	Arm	1			Debilidad (Ataques Flamígeros)
Dotación	At	3	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Honda de Vasallos (4+), Armadura Ligera, Vasallo
Equipo Artillero	Car	0"	Mov	4"	Dis	9					Adjunto, Exclusivo (Guardia de la Ciudadela, Guerreros Infernales, Inmortales), Plataforma de Guerra, Presencia Inspiradora (6", Insignificante)
Altura 3	PV	4	Def	4	Res	4	Arm	4			Armadura Infernal
Equipo Artillero					Fu	4	PA	1	Agi	2	Ataques Pulverizadores (3 impactos), Disparo Rápido, Marchar y Disparar, Armadura de Metal, Enano
Artilería Infernal	Car	0"	Mov	4"	Dis	9					Emplazamiento, Presencia Inspiradora (6", Insignificante), Solitario
Altura 3	PV	5	Def	1	Res	4	Arm	3			Armadura Infernal
Dotación	At	3	Of	4	Fu	3	PA	0	Agi	2	Mayor Calibre, Preciso, Armadura de Metal, Enano
Bastión Infernal	Car	4"	Mov	5"	Dis	9					Adjunto, Cruzar (Muro), Exclusivo (Guardia de la Ciudadela, Guerreros Infernales), Plataforma de Disparo, Plataforma de Guerra, Presencia Inspiradora (12", Insignificante)
Altura 5	PV	8	Def	1	Res	6	Arm	4			Armadura Infernal
Dotación (6)	At	1	Of	4	Fu	3	PA	0	Agi	2	Armadura de Metal, Enano
Ariete			Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataque Demoledor, Impactos por Carga (D3+1 impactos), Constructo, Montura

Instrumentos de Destrucción

Máquina Infernal	Car	4"	Mov	5"	Dis	9					¡A Toda Máquina!, Inestable, Presencia Inspiradora (12", Insignificante), Solitario, Terror, Tozudo, Valiente
Altura 5	PV	8	Def	1	Res	8	Arm	4			
Chasis					Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataques Pulverizadores (3D3 impactos), Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA, +10 Agi), Armadura de Metal, Constructo
Titán Kadim	Car	7"	Mov	4"	Dis	7					Insignificante, Solitario, Superno, Terror, Valiente
Altura 5	PV	7	Def	3	Res	6	Arm	2			Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros), Aegis (5+)
Titán Kadim	At	6	Of	4	Fu	6	PA	3	Agi	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Flamígeros (Melé & Disparo), Ataques Mágicos (Melé & Disparo), Armadura de Metal, Kadim
Gigante Ciudadano	Car / Mov	7"	Dis	8							Gigante Ve, Gigante Hace, Solitario, Terror, Tropa Ligera
Altura 5	PV	8	Def	3	Res	5	Arm	2			
Gigante Ciudadano	At	5	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Rabia, Armadura de Metal, Enano, Gigante

Armas de Disparo

Nombre	Alcance	Fu	PA	Disparos	Reglas
Trabuco	12"	5	3	1	Aguantar y Disparar, Marchar y Disparar, Preciso, Disparo Rápido
Hacha de Pedernal	18"	4	2	1	
Ojo del Toro	18"	5	10	1	Impacta Automáticamente
Lanzador de Nafta (Equipo Artillero)	12"	4	1	1	Artillería, Ataque de Área (3×5), Ataques Flamígeros, Marchar y Disparar, Preciso Disparo Rápido
Lanzador de Nafta (Máquina Infernal/ Titán Kadim)	12"	4	1	1	Artillería, Ataque de Área (3×5), Ataques Flamígeros, Marchar y Disparar, Preciso
Lanzador de Nafta (Artillería Infernal)	24"	4	1	1	Artillería, Ataque de Área (3×5), Ataques Flamígeros, Preciso. El objetivo sufre -1" Car y -1" Mov (min. 3")
Batería de Cohetes (Equipo Artillero)	18"	6	3	4	Artillería, Disparo Rápido, Heridas Múltiples (2), Marchar y Disparar
Batería de Cohetes (Máquina Infernal)	18"	6	3	4	Artillería, Heridas Múltiples (2)
Batería de Cohetes (Titán Kadim)	18"	6	3	4	Artillería, Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Heridas Múltiples (2)
Batería de Cohetes (Artillería Infernal)	36"	6	3	4	Artillería, Heridas Múltiples (2), Preciso. El objetivo sufre -1" Car y -1" Mov (min. 3")
Mortero Titán (Equipo Artillero)	18"	5	2	1	Artillería, Ataque de Área (3×3), Disparo Rápido, Marchar y Disparar
Mortero Titán (Máquina Infernal)	18"	5	2	1	Artillería, Ataque de Área (3×3)
Mortero Titán (Titán Kadim)	18"	5	2	1	Artillería, Ataque de Área (3×3), Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos
Mortero Titán (Artillería Infernal)	36"	5	2	1	Artillería, Ataque de Área (3×3), Preciso. El objetivo sufre -1" Car y -1" Mov (min. 3")
Honda de Vasallos	48"	3 [6]	10	1	Ataque de Área (1×5), Frascos de Aceite (4), Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3))

Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Modelo que Dispara
Hacha de Pedernal	2+	Señor Supremo, Profeta, Visir
	3+	Guardia de la Ciudadela
Pistola	2+	Visir
	4+	Guardia de la Ciudadela
Arco	4+	Vasallo, Jinete Vasallo
Honda de Vasallos	4+	Honda de Vasallos
Lanzador de Nafta	2+	Equipo Artillero, Artillería Infernal, Máquina Infernal, Titán Kadim
Batería de Cohetes	4+	Equipo Artillero, Artillería Infernal, Máquina Infernal, Titán Kadim
Mortero Titán	4+	Equipo Artillero, Artillería Infernal, Máquina Infernal, Titán Kadim
Trabuco	5+	Señor Supremo, Profeta, Visir, Guerrero Infernal, Ejecutor Taurukh