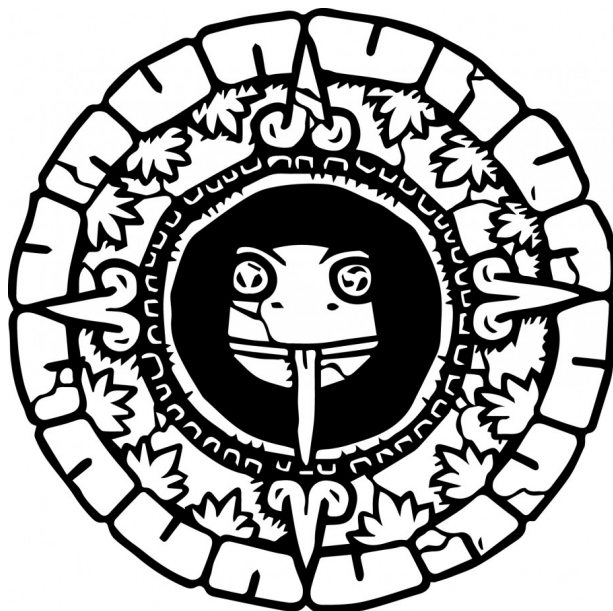


# THE IX AGE

## BATALLAS FANTÁSTICAS



# Saurios Ancestrales

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

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

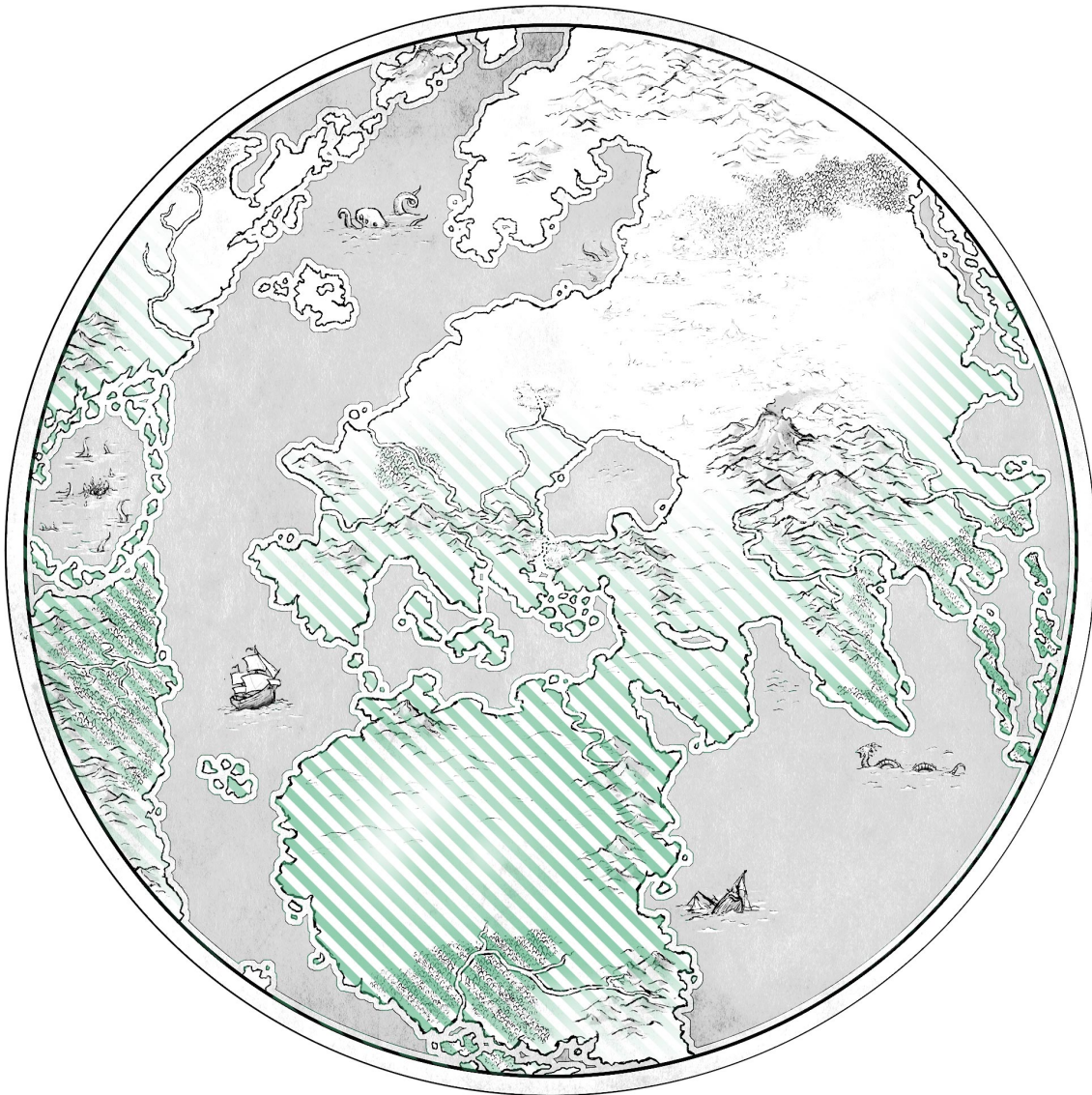
Introducción histórica	2	Organización del Ejército	8
Reglas de Miniaturas del Ejército	4	Personajes	9
Dispositivos Howdah	5	Monturas de Personaje	13
Objetos Mágicos	6	Básicas	16
Objetos Mágicos Compartidos	7	Especial	18
Hechizo Hereditario	7	Magna Sauria	27
Hoja de Referencia Rápida	31		



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](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  $\LaTeX$ .

# Saurios Ancestrales

Reptiles que caminan como humanos pero piensan como fríos seres extraños, escondidos en regiones remotas, cultivando una civilización secreta global con tecnologías antiguas y monstruos primordiales, siempre vigilantes, rara vez vistos; los Saurios Ancestrales son el más inescrutable y misterioso de los grandes poderes del mundo. Lagartos humanoides, algunos pueden crecer hasta un gran tamaño y desde sus aislados enclaves juzgan a las especies más jóvenes de acuerdo con filosofías extrañas y fanáticas. Pocos entienden porque estos seres se comportan como se comportan, trayendo ayuda y recursos un año y un baño de sangre al siguiente. Lo que se sabe como seguro es que cuando un ejército completo de saurios es convocado, golpea con un efecto terrible y poca piedad.



*Desde la destrucción del imperio de la Edad del Amanecer, los saurios han intentado mayormente estar escondidos, solo emergiendo para continuar los objetivos de su misteriosa filosofía. Viven en enclaves secretos, que pueden ser localizados en cualquier lugar en el que la temperatura es cálida suficiente para permitir el metabolismo de sangre fría.*

## Enclaves y Colaboración

La Primera Era, la Era del Amanecer, estuvo gobernada por reptiles: un imperio de reyes magos anurarcas que terminó con el impacto titánico de un objeto celestial y la subsiguiente rebelión de las otras especies que habían sido sus esclavas. En este Cataclismo, los anurarcas fueron exterminados, y sus hermanos saurios supervivientes huyeron a la clandestinidad, donde han permanecido desde entonces. Dispersos en asentamientos secretos remotos e inaccesibles por todo el mundo, los saurios han vivido en enclaves aislados durante milenios.

Luego, con el inicio de la Novena Era, los anurarcas comenzaron a eclosionar de nuevo tras la vorágine mágica del evento Infernal. Quizás el enclave más grande y poderoso sea el que ocupa la tormentosa isla tropical de Atua, que aprendió de los anurarcas el secreto de los antiguos portales escalonados. Los saurios actuales comenzaron a extenderse, enviando emisarios para contactar con otros enclaves y reactivar cualquier portal que encontraran. Así nació la Colaboración, una red global de enclaves saurios que operaban con un único propósito, capaces de recorrer grandes distancias en secreto.

## Philosophy

Las mentes saurias son extrañas y desconocidas para los pueblos de sangre caliente. Los saurios no muestran interés en conceptos culturales fundamentales como el honor, el deber o símbolos como banderas y coronas. No tienen gobernantes ni adoran a ninguna deidad. En cambio, están unidos por un rudimentario vínculo empático que puede parecer telepatía a los forasteros. Parecen comunicarse sin palabras, sincronizando perfectamente sus acciones en un silencio inquietante, sin órdenes verbales, gritos de guerra ni tambores redobladados, y su naturaleza reptil los hace menos susceptibles a los ataques de emoción.

En la medida en que puede ser comprendida por personas externas, la filosofía adoptada por los enclaves saurios que se han unido a la Colaboración se denomina Vitalismo, a veces simbolizado por la espiral del helecho koru. Los vitalistas creen que la entropía —la decadencia y el deterioro de todas las cosas— es el gran enemigo del universo, y que la vida, como forma milagrosa de autorreplicación, debe, por lo tanto, ser protegida y nutrida por encima de todo. Considerándose jardineros o guardianes del cosmos, los saurios buscan fervientemente la realización del bien común tal como lo entienden, aunque sus interpretaciones de la moral vitalista puedan parecer extrañas, impredecibles y, a veces, contradictorias para otros.

## Saurian Castes

Los saurios viven en diversos tipos de terreno, en cualquier lugar lo suficientemente cálido, y están adaptados para moverse con facilidad en el agua. Constituyen una sola especie con cuatro ramas: castas biológicas o fenotipos separados. Los más pequeños son los ágiles eslizones; junto con sus hermanas tegu, que a menudo alcanzan los dos metros de altura, estas dos castas comprenden al menos el 90 % de la población de saurios. La mayoría del resto son caimanes: cocodrilos aún más grandes, del tamaño de un ogro. A menudo solitarios, excepto cuando sus enclaves los convocan, los caimanes persiguen intereses peculiares que van desde lo artístico hasta lo marcial.

La última casta es la de los anurarcas: criaturas longevas que, engañosamente, parecen anfibios descomunales. Físicamente débiles e indefensos, los anurarcas poseen una prodigiosa capacidad para aprender magia. Sin embargo, debido a su rol como crueles tiranos en la Era del Amanecer y a su continuo desinterés por la moral, los demás saurios nunca han confiado en ellos, quienes toman medidas para asegurarse de que no puedan volver a tomar el poder.

## Tecnología

Los saurios siempre se han mantenido apartados de otras especies y nunca han aprendido sus oficios. Incluso tecnologías sencillas como la herrería les han sido inaccesibles, y su misión vitalista les enseña a odiar el fuego abierto, que reduce los materiales complejos a simple ceniza: la forma definitiva de entropía. En lugar de estas prácticas, se sabe que los saurios emplean tecnologías poco conocidas de su pasado ancestral, incluyendo usos especiales de ciertas piedras y cristales. Las piedras imán, en particular, pueden mejorarse mágicamente para producir numerosos efectos útiles para los enclaves saurios. Otras reliquias más complejas se han conservado íntegramente desde la Era del Amanecer, y aún son utilizadas por los ejércitos saurios cuando es necesario.

## Magna Sauria

Los saurios tienen una afinidad natural con todos los reptiles, incluso los no inteligentes. Han aprendido a domesticar muchas de estas especies, pero sin duda las más espectaculares son los reptiles gigantes conocidos como Magna Sauria. Estas bestias se encuentran en estado salvaje solo en el vasto continente indómito de Virentia, donde se encuentra al menos uno de los enclaves de la Colaboración. Desde aquí, los Magna Sauria pueden ser enviados a unirse a otros enclaves alrededor del mundo, donde se mantienen cuidadosamente ocultos hasta que se los necesita. Abarcan desde pequeñas rapaces y paquicranios hasta enormes taurosaurios, tiroscutios y, quizás, las criaturas terrestres más grandes del mundo: los titanópodos.

# Reglas de Miniaturas del Ejército

## Camaleón

La miniatura gana **Emboscada (Borde del Tablero)**, **Explorador**, y **Objetivo Difícil (1)**.

## Cazador en Manada

Las unidades enteramente con **Cazador en Manada** deben repetir las tiradas fallidas de Alcance de Carga si uno o ambos de los siguientes se aplican:

- Su Carga es parte de una Carga Combinada.
- Su Carga es Declarada contra una unidad ya Trabada en Combate.

## Mago del Enclave

La miniatura es un **Mago Aprendiz** con acceso a *Chamanismo*, *Druidismo*, y *Evocación*. Puede seleccionar sus hechizos del Hechizo de Aprendiz y los Hechizos de Adepto (#1-#4) de su Senda elegida. *Esto reemplaza a las reglas normales para la Selección de Hechizos conectado a ser un Mago Aprendiz.*



Chamanismo



Druidismo



Evocación

*Aunque carecen de educación formal y rara vez pueden igualar la habilidad de los anurarcas, los saurios fomentan la práctica mágica, considerando el lanzamiento de conjuros como una virtud vitalista. Como resultado, hay muchos magos jóvenes en la sociedad sauria, y rara vez asumen roles especializados como los magos de otras culturas. Los magos del Enclave son tan comunes entre los mejores guerreros como entre los reclutas voluntarios.*

## Vínculo Comunal

Los Chequeos de Disciplina y de Mando realizados por la unidad de la miniatura ganan **Minimizado**, y **pueden** usar la Disciplina de otras unidades dentro de 8", siguiendo las reglas a continuación:

1. Elige una única miniatura en la unidad para realizar el chequeo para toda la unidad, como siempre.
2. Determina la miniatura con el valor de Disciplina más alto en cualquier otra unidad amiga, no Aturdida dentro de 8".
3. **Fija** el valor de Disciplina de la miniatura elegida en el paso 1 anterior al valor determinado en el paso 2.

## Armas

### Arco Corto Magnético – Arma de Disparo

Arco, Alcance **fijado** a 18", +1 para impactar contra *Armadura de Metal*, PA **fijado** a 1.

### Cerbatana – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Cerbatana	X+	12"	2	2	0	Ataques Envenenados, Disparo Rápido

### Diente y Garra – Arma de Melé

+1 At, +1 para impactar, **A Dos Manos**. Este arma no puede ser encantada con Encantamientos de Arma.

## Jabalina Envenenada – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Jabalina Envenenada	X+	12"	1	Usuario	Usuario	Aguantar y Disparar, Ataques Envenenados, Disparo Rápido

# Dispositivos Howdah

Todas las miniaturas en una unidad deben elegir el mismo Dispositivo Howdah.

### Monolito de Vitalidad

50 pts

Legendario.

La miniatura gana **Reagruparse en Torno a la Bandera**.

### Escudo de Calamita

45 pts

Extraordinario.

Las unidades amigas dentro de 8" de la miniatura ganan **Aegis (5+, contra Ataques a Distancia)**.

### Gran Arco Magnético

45 pts

Poco común.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Gran Arco Magnético	4+	18"	3	6	3	+1 para impactar contra <i>Armadura de Metal</i> , Disparo Rápido, Marchar y Disparar, Preciso

### Sabiduría Tallada

35 pts

Poco común.

Selecciona uno de los siguientes hechizos como un Hechizo Vinculado. No puede ser cambiado durante las Elecciones Pre-Partida.

- *Juicio del Destino* (Adivinación) como Hechizo Vinculado (3+)
- *Cobre Fundido* (Alquimia) como Hechizo Vinculado (4+)
- *Enjambre de Insectos* (Chamanismo) como Hechizo Vinculado (5+)
- *Toque de la Muerte* (Evocación) como Hechizo Vinculado (3+)

### Cristal Atrapasol

20 pts

Poco común.

La miniatura gana una parte de miniatura adicional:

Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Cristal Atrapasol	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Ataques Flamígeros, <i>Constructo</i>

# Objetos Mágicos

## Encantamientos de Arma

**Gloria de la Era del Amanecer** 45 pts  
Encantamiento: Lanza Ligera o Lanza.  
+1 Fu y **Golpe Letal**; tiradas para herir con '6' ganan **Heridas Múltiples (2)**.

**Flechas Alquímicas** 40 pts  
Encantamiento: Arco Corto Magnético.  
Disparos 4. Todos los Arcos Cortos Magnéticos en la unidad del portador tienen su Fuerza **fijada** a 4.

**Encantamiento del Nido de Serpiente** 25 pts  
No puede ser elegido por Anurarcas.  
Encantamiento: Arma de Mano o Armas Emparejadas.  
El Valor de Ataques es **fijado** a 6, **Ataques Envenenados**.

## Encantamientos de Armadura

**Esencia Vital** 95 pts  
Solo Altura 1-3.  
+1 PV, **Regeneración (4+)**.

## Encantamientos de Estandarte

**Piedra Koru** 50 pts  
No puede ser elegida por unidades que cuenten para «Básicas».  
La unidad del portador gana **Reagruparse en Torno a la Bandera**.

**Obelisco de Colaboración** 25 pts  
Poco común.  
La unidad del portador gana **Cazador en Manada**.

## Artefactos

**Jade Imbuido** 70 pts  
Solo Altura 1-3. No puede ser escogido por Anurarcas.  
**Canalizar (1)** y **Regeneración (5+)**.

**Placa Ancestral** 70 pts  
No puede ser escogida por miniaturas con Maestría del Velo o Maestría Eterna.  
La primera vez cada Fase de Magia que el portador falla una Tirada de Lanzamiento de un Hechizo Aprendido, puede repetir todos los Dados de Magia para esta Tirada de Lanzamiento, siempre que ningún otro Mago amigo haya realizado una Tirada de Lanzamiento esta Fase.

**Calamita Meteórica** 50 pts  
**Inmune (Ataques Flamígeros)** y **Objetivo Difícil (1)**.

**Tableta Tallada** 45 pts  
**Sabiduría Tallada** (ver Dispositivos Howdah).

## Pociones y Pergaminos

**Cristal de Estampida** 50 pts  
Puede ser activado al principio de cualquier Fase de Carga. Elige una unidad amiga conteniendo miniaturas de Altura 4-5 dentro de 18": la unidad elegida pierde **Ataques de Pisotón** y gana **Impactos por Carga (X impactos)**, donde «X» es igual al número de impactos de sus **Ataques de Pisotón** (si una miniatura ya tenía **Impactos por Carga**, incrementa el número de impactos en su número de **Ataques de Pisotón** en su lugar).

**Piedra de Humo Te Aupouri** 10 pts  
Puede ser activado cuando una unidad amiga falla un Chequeo de Desmoralización (*después de cualquier repetición*): las unidades enemigas dentro de 18" del portador, tienen sus tiradas de Alcance de Carga, Distancia de Persecución y Distancia de Arrasamiento **Minimizado**, con Duración: Una Fase.

# Objetos Mágicos Compartidos

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

## Encantamientos de Arma

Rompeescudos 35 pts

Inscripciones Sobrenaturales 30 pts

## Encantamientos de Armadura

Engaña Muerte 100 pts

Guarda Fantasmal 30 pts

## Encantamientos de Escudo

Forjado del Crepúsculo 75 pts

## Encantamientos de Estandarte

Estandarte Desgarrador 35 pts

## Artefactos

Máscara de Violencia Inconsciente 50 pts

Roca de Obsidiana 25 pts


Esencia de una Mente Libre 10 pts

## Pociones y Pergaminos

Pergamino de Poder 20 pts

# Hechizo Hereditario

El vínculo emocional primitivo que comparten los saurios es de naturaleza biológica y puede conectar a personas a grandes distancias. Pero, gracias a su creencia en un cálculo moral superior que une a toda la creación, también han desarrollado medios mágicos para acercarse a una verdadera colaboración a un nivel espiritual profundo. Aunque solo funcionan a corta distancia, estos hechizos pueden crear potentes bucles de retroalimentación que empoderan milagrosamente a quienes trabajan juntos.



*Hechizo Hereditario*

### Unión Astral

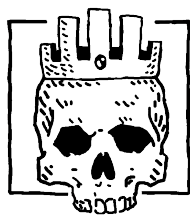
<i>VL</i>	<i>Tipo</i>	<i>Duración</i>
8+	Alcance 18" Potencia- ción Replicable	Un Turno

---

*Efecto*

Hechizo Hereditario El objetivo gana **Regeneración (6+)** y **Regeneración (+1, max. 3+)**.

# Organización del Ejército



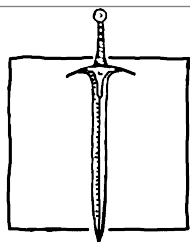
## Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



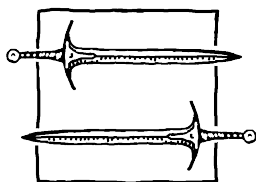
## Básicas

Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



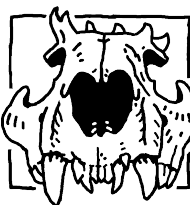
## Especial

Sin límite

Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.



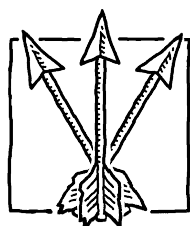
## Magna Sauria

Max. 35 %

Unidades marcadas



«Magna Sauria» cuentan en esta categoría.



## Disparo Saurio

**10 por cada 400 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)**

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

- Arco Corto Magnético, Escupidores Corrosivos, o Jabalina Envenenada, a razón de 1:1.
- Ataques de Barrido o Cerbatana a razón de 1:2 (*una parte de miniatura cuenta el doble para el límite*).
- Escupepúas, Gran Arco Magnético, o Salamandra, a razón de 1:5 (*una parte de miniatura cuenta cinco veces para el límite*).

*Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está limitada a 100 partes de miniatura. Si una única parte de miniatura contaría para más de un ratio, utiliza solo el más alto.*

# Personajes (Max. 40 %)

Capaces de adquirir y procesar información a velocidades asombrosas, los anurachs pueden alcanzar una destreza insuperable en la hechicería, lo que los hace valiosos y peligrosos a la vez. Para aprovechar su gran poder y sus singulares áreas de especialización, los anurarcas pueden participar en batalla, pero están estrictamente vigilados en todo momento. Algunos son telépatas talentosos, una forma de magia aún desconocida para la mayoría de las especies.



## Archimago Anurarca

460 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Max. 800 pts  
Extraordinario

Peana 50x50 mm  
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis		Reglas de Miniaturas					
	6"		5		Mago Maestro, Vínculo Comunal					
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Regeneración (5+)					
	4	1	4	0						
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades				
Anurarca	1	1	1	0	1	Anurarca				
— Opciones Mágicas —					— Opciones —					
						Objetos Mágicos		hasta 200		
Adivinación	Alquimia	Druidismo	Evocación			Puede elegir 1 Maestría Arcana		sin límite		
							Puede elegir 1 Maestría Telepática		sin límite	
— Opciones de Montura (debe elegir una) —					— pts —					
					Tropa Ligera y <b>Estrechamente Vigilado</b>		libre			
					Guardianes del Anurarca		40			

### Reglas Opcionales de Miniaturas

**Estrechamente Vigilado:** La miniatura gana **Adjunto, Cruzar, Exclusivo (Ancianos Caimán, Guardias Tegu, Guerreros Tegu), Plataforma de Guerra, y Quedarse Atrás.**

### Reglas Opcionales de Miniaturas: Maestrías Arcanas

<b>Maestría del Velo</b> Legendario. La miniatura gana <b>Canalizar (2)</b> .	100 pts	<b>Maestría Eterna</b> Legendario. Las Tiradas de Lanzamiento de la miniatura para los Hechizos Aprendidos ganan un modificador de +1.	70 pts
<b>Maestría Prohibida</b> Legendario. Selecciona una u otra <b>Ocultismo</b> o <b>Piromancia</b> : la miniatura conoce dos hechizos adicionales de la Senda elegida, que <b>deben</b> ser elegidos de entre el Hechizo de Aprendiz y los Hechizos de Adepto (#1-#4). Las Tiradas de Lanzamiento para estos hechizos sufren un modificador de -1.	85 pts	<b>Maestría Predictiva</b> Legendario. Los Hechizos Aprendidos lanzados por la miniatura ganan +6" Alcance (los hechizos de Aura ganan +3" Alcance en su lugar).	40 pts

### Reglas Opcionales de Miniaturas: Maestrías Telepáticas

<b>Maestría Desconcertante</b> Legendario. Tu primera Tirada de Dispersión fallida durante cada Fase de Magia enemiga <b>debe</b> ser repetida.	50 pts	<b>Maestría Invasiva</b> Legendario. Una vez por Fase de Magia amiga, la miniatura puede elegir un Hechizo Aprendido que fue lanzado de forma exitosa por un Mago enemigo en la Fase de Magia previa: la miniatura conoce el hechizo elegido, con duración: Una Fase. Los Hechizos Hereditarios no pueden ser elegidos.	25 pts
<b>Maestría Enloquecedora</b> Legendario. La miniatura gana <b>Horror</b> y <b>Músico</b> .	30 pts	<b>Maestría Guía</b> Legendario. Al principio de cada Turno de Jugador amigo, la miniatura puede elegir una unidad amiga enteramente con <b>Magnasaurio</b> dentro de 12": la unidad debe repetir las tiradas fallidas de Alcance de Carga, con Duración: Una Fase.	20 pts

Muchos caimanes son contradictorios por naturaleza, explorando pasatiempos meditativos a la vez que desarrollan una ferocidad militar para tiempos de guerra. Aquellos que han adquirido una verdadera maestría en el combate son muy temibles: no solo son poderosos por sí mismos, sino que también aprenden el arte de trabajar junto a guerreros inexpertos para aumentar su efectividad en la batalla.



## Caimán Mentor

90 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 50×50 mm

Altura 3

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	8	Cruzar (Lago), Disciplinado, <b>Mentor</b> , Quedarse Atrás, Tropa Ligera, Vínculo Comunal			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	5	5	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caimán Mentor	3	5	5	2	2	Luchar con Fila Adicional, <i>Armadura Ligera</i> , <i>Caimán</i>

### Reglas de Miniaturas

**Mentor:** No más de dos miniaturas con **Mentor** pueden estar unidas a la misma unidad.

### Opciones

**Debe** elegir (una sola opción):

<b>Artista del Combate</b>	libre
<b>Maestro del Combate</b>	60
<b>Leyenda del Combate</b> (Raro)	210
Mago del Enclave	60
Objetos Mágicos	hasta 100

### Reglas Opcionales de Miniaturas

**Artista del Combate:** La miniatura gana **Adjunto, Exclusivo (Guerreros Eslizones)**, así como Diente y Garra. Su tamaño de peana es cambiado a 40×40 mm.

**Maestro del Combate:** La miniatura gana **Adjunto, Exclusivo (Guerreros Tegu)**, y **Maestro de Armas**, así como Alabarda, Arma a Dos Manos, y Diente y Garra.

**Leyenda del Combate:** La miniatura gana **Exclusivo (Ancianos Caimán)** y **Maestro de Armas**, así como Alabarda, Arma a Dos Manos, y Diente y Garra.

Mientras use una Arma de Melé sin un Encantamiento de Arma, añada las siguientes reglas, dependiendo del arma usada:

- Arma a Dos Manos: +2 At, +1 para herir.
- Alabarda: +2 At, **Distracción (1)**.
- Diente y Garra: +3 At.

Los saurios no cuentan con ejército permanente ni guerreros entrenados, pero ciertos individuos a veces demuestran una habilidad excepcional para la guerra. Estos individuos atípicos asumen desinteresadamente la carga de la organización militar, la estrategia y las misiones en primera línea, aunque carecen de autoridad formal. Al ofrecerse como voluntarios para cualquier partida de guerra, su experiencia los hace tremendamente peligrosos en la contienda.



## Veterano Tegu

160 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 25×25 mm

Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en: 800 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida

Global	Car / Mov		Dis		Reglas de Miniaturas		
	<b>4"</b>		<b>8</b>		Vínculo Comunal		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>			
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Veterano Tegu	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<i>Armadura Ligera, Tegu</i>	

Opciones		pts-	Opciones de Montura (debe elegir una)		pts-
Mago del Enclave		60	Tropa Ligera y Cruzar (Lago)	libre	
Objetos Mágicos		hasta 200	Raptor Saurio	85	
Escudo		5	Carnosaurio Alfa†	480	
Una sola opción:					
Lanza		5			
Alabarda		10			
Armas Emparejadas		10			
Lanza Ligera		10			
Arma a Dos Manos		15			

Aunque físicamente menos dominantes que sus camaradas tegu, los eslizones pueden desempeñar un papel muy similar. Su notable agilidad y su capacidad para dominar una variedad de feroces monturas reptilianas les permiten desempeñar un papel esencial en la batalla, y algunos son expertos en tácticas de guerrilla.



## Veterano Eslizón

60 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm  
Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	<b>6"</b>	<b>7</b>	Adjunto, Vínculo Comunal			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	Regeneración (6+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Veterano Eslizón	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Armadura Ligera, Eslizón

Opciones	pts-	Opciones de Montura (debe elegir una)	pts-
Mago del Enclave	60	Tropa Ligera y Cruzar (Lago)	libre
Objetos Mágicos	hasta 100	Pteradón de Montaña*	80
Escudo	5	Tirano del Cielo Pouakai*	190
<b>Debe elegir (una sola opción):</b>		Taurosaurio*†	380
Jabalina Envenenada (2+)	libre	* El modelo pierde Adjunto (si lo tenía)	
Arco Corto Magnético (2+)	5	† La miniatura pierde <b>Regeneración (6+)</b> .	
Cerbatana (3+)	5	—Reglas Opcionales de Miniaturas—	
Una sola opción:		<b>Maestro Estratega:</b> Mientras esté unido a una unidad consistente en enteramente Altura 1 Eslizones, la unidad gana <b>Huida Simulada</b> y <b>Vanguardia</b> .	
Alabarda	5		
Armas Emparejadas	5		
Lanza Ligera	5		
Si sin Montura (Una sola opción):			
Camaleón y Objetivo Difícil (1)			
(Raro)	5		
Maestro Estratega (Extraordinario)	30		

# Monturas de Personaje

Aunque la extraordinaria hechicería de un anurach puede ayudarles a alcanzar los objetivos vitalistas, muchos saurios temen que puedan urdir planes nefastos si no se les presta atención. Tanto en tiempos de paz como de guerra, los anurachs siempre están bajo la protección de guardias dedicados y fuertemente armados, que rodean las plataformas de piedra imán que los archimagos utilizan para transportarse, manteniendo una barrera entre ellos y el mundo exterior.



## Guardianes del Anurarca

Extraordinario Peana 50×75 mm  
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		8			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	4	P	3	Aegis (5+, contra Ataques Mágicos), Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardián (2)	2	4	4	1	2	Patu Guardián*, Armadura Ligera, Montura, Tegu

— Reglas de Miniaturas —

**Patu Guardián\***: Ver el perfil «Guardias Tegu».

Al preferir evitar las monturas mamíferas, los ejércitos de saurios rara vez tienen acceso a caballos. Las aves rapaces son la alternativa ideal. Se utilizan muchas especies diferentes, todas aterradoras y letales.



## Raptor Saurio

Normal Peana 25×50 mm  
Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		P	Cazador en Manada, Cruzar (Bosque), Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P+2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Raptor Saurio	2	3	4	2	4	Magnasaurio, Montura

Los pteradones dominan los cielos de muchas de las regiones donde habitan los magna saurios. Aunque carecen de inteligencia, pueden entrenarse fácilmente como corceles de gran movilidad. Las especies más resistentes se encuentran en los vertiginosos nidos de las montañas de Virentia.



## Pteradón de Montaña

Raro Peana 40×40 mm  
Altura 3

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	<b>8"</b>	P	Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia, Volar, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>3</b>	P	<b>3</b>	<b>P+1</b>	Objetivo Dificil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Pteradón de Montaña	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Ataques de Barrido (2 impactos), , Magnasaurio, Montura

Aunque originario de una isla poco conocida cerca de Virentia, este coloso volador ha sido introducido en enclaves de todo el mundo y ha prosperado especialmente en el vasto archipiélago de Aotarakoa, en el Mar del Amanecer del Sur. Superando incluso a los pteradones más grandes, los lugareños lo llaman pouakai, y se cuentan muchas historias sobre su salvaje dominio del cielo.



## Tirano del Cielo Pouakai

Extraordinario Peana 50×75 mm  
Altura 4

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

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	<b>8"</b>	P	Emboscada (Terreno Abierto), Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Vanguardia, Volar, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>5</b>	P	<b>5</b>	<b>4</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Tirano del Cielo Pouakai	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Ataques de Pisotón (1 impacto), Primer Golpe (Odio), Magnasaurio, Montura



## Taurosaurio

Peana 50×100 mm  
Extraordinario  
Altura 5

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

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>6"</b>	<b>5"</b>	<b>P</b>	<b>Solitario, Terror, Zancada Veloz</b>		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete Eslizón (4)	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Jabalina Envenenada (4+), <i>Eslizón</i>
Taurosaurio	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Impactos por Carga (3D3 impactos), , <i>Magnasaurio, Montura</i>

— Opciones — pts —

La parte de miniatura «Taurosaurio» puede escoger un único  
Dispositivo Howdah sin límite

*Monarcas indiscutibles de los magna saurios, estos superdepredadores son los individuos más peligrosos de su ecosistema. Preparados para la batalla, constituyen una fuerza realmente temible; las especies más grandes, clasificadas por los naturalistas como reyes entre los lagartos, son algunos de los cazadores más poderosos del mundo, con mandíbulas tan grandes como las de un dragón.*



## Carnosaurio Alfa

Peana 50×100 mm  
Extraordinario  
Altura 5

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

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>	<b>7"</b>	<b>P</b>	<b>Frenesí, Indomable, Solitario, Terror, Valiente, Zancada Veloz</b>		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Carnosaurio Alfa	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Furia, Heridas Múltiples (2), Primer Golpe (Odio), <i>Magnasaurio, Montura</i>

— Opciones — pts —

**Rex** 15

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

**Rex:** El tamaño de peana de la miniatura es cambiado a 100×150 mm y sus PV son **fijados** a 8.

# Básicas (Min. 25 %)

Aunque carecen de entrenamiento tradicional, los saurios nacen con un instinto de ferocidad en la batalla. Sus creencias vitalistas, que normalmente los inclinan a la paz, los convierten en voluntarios entusiastas y apasionados una vez comprometidos con la guerra. Los tegu, en particular, constituyen una pieza clave brutal para cualquier ofensiva sauria, cada uno con hasta dos metros de músculo acorazado, garras, dientes y cola afilados.



## Guerreros Tegu

220 pts + 15 pts/modelo extra

15-30 modelos

Normal

Peana 25×25 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"	7	Cruzar (Lago), Vínculo Comunal			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	4	2	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guerrero Tegu	2	3	4	1	2	Tegu

Opciones	pts-	Opciones de Grupo de Mando	pts-
Lanza	2/modelo	Músico	10
Cónclave de Magos (1)	40	Portaestandarte	10
		Encantamiento de Estandarte	sin límite

— Cónclave de Magos —

La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:

- *Despierta a la Bestia* (Chamanismo)

Igualmente incultos, los eslizones son iguales a los tegus en la sociedad sauria, pero en el campo de batalla encuentran intuitivamente su propio nicho, aprovechando al máximo su mayor velocidad y agilidad. Capaces de usar armas sencillas con gran eficacia, ofrecen un potente contrapunto a sus hermanas y mascotas de mayor tamaño.



## Guerreros Eslizones

180 pts + 6 pts/modelo extra

20-40 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Unidades con una mejora marcada con [Gr] también cuentan para «Guerrilleros».

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	5	Cruzar (Lago), Vínculo Comunal			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	2	0	Regeneración (6+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guerrero Eslizón	1	2	3	0	3	Eslizón

Opciones	pts-	Cónclave de Magos	pts-
Cónclave de Magos (1)	40	La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:	
<b>Debe</b> elegir (una sola opción):		• <i>Raíces Entrelazadas</i> (Druidismo)	
Escudo	libre		
Lanza y Escudo	1/modelo	Opciones de Grupo de Mando	pts-
Arco Corto Magnético (4+)		Músico	10
(Max. 20 miniaturas/ejército) [Gr]	2/modelo	Portaestandarte	10
		Encantamiento de Estandarte	sin límite

Los saurios son carnívoros; si bien la mayor parte de su alimento proviene de bandadas domesticadas, a menudo complementan su alimentación con la caza, especialmente durante las campañas. Más capaces de acechar sigilosamente a sus presas, los eslizones suelen ser excelentes cazadores, y quienes han desarrollado estas habilidades suelen usarlas para proteger sus enclaves y ayudar a sus ejércitos acosando a los enemigos con proyectiles letales.



## Cazadores Eslizones

170 pts + 7 pts/modelo extra

12-20 modelos

Raro

Peana 20×20 mm

Altura 1

La unidad cuenta tanto para «Básicas» como para «Guerrilleros».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		5	Cruzar (Lago), Tropa Ligera, Vínculo Comunal		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	2	0	Regeneración (6+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Cazador Eslizón	1	2	3	0	3	Eslizón

Opciones	pts-	Cónclave de Magos	pts-
Cónclave de Magos (1)	40	La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:	
<b>Debe</b> elegir (una sola opción):		• Raíces Entrelazadas (Druidismo)	
Jabalina Envenenada (4+)	libre		
Arco Corto Magnético (4+)	1/modelo	Opciones de Grupo de Mando	pts-
		Músico	10

La mayoría de los caimanes son reservados, aunque están dispuestos a apoyar a su enclave con cualquier cosa que requiera fuerza física. En combate, se unen a otros caimanes para crear temibles bandas defensivas. Igualmente hábiles para atacar con armas largas o con sus propias manos y fauces, estos monstruos cocodrilos son un enemigo temible.



## Guerreros Caimán

200 pts + 60 pts/modelo extra

4-8 modelos

Raro  
max. 9  
miniaturas/ejército

Peana 40×40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		7	Cruzar (Lago), Vínculo Comunal		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	4	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guerrero Caimán	3	3	4	1	1	Caimán

Opciones	pts-	Cónclave de Magos	pts-
Cónclave de Magos (1)	40	La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:	
<b>Debe</b> elegir (una sola opción):		• Despierta a la Bestia (Chamanismo)	
Diente y Garra	libre		
Alabarda	4/modelo	Opciones de Grupo de Mando	pts-
		Músico	10
		Portaestandarte	10
		Encantamiento de Estandarte	sin límite

# Especial (Sin límite)

Seleccionados por su vigilancia y habilidad, estos saurios son guardias permanentes, o quizás carceleros, de los anurarcas de un enclave. La mayoría de los saurios tienen poco interés en armas o armaduras, pero estos tegu usan garrotes robustos inspirados en los humanos aotarakoanos, así como huesos, oro y otros materiales para una protección rudimentaria, aderezados con obsidiana que absorbe la magia para anular los hechizos de cualquier anurarca que se vuelva contra ellos.



## Guardias Tegu

300 pts + 21 pts/modelo extra

15-25 modelos

Común

Peana 25×25 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"	8	Cruzar (Lago), Guardaespaldas (Archimago Anurarca), Resistencia Mágica (1), Vínculo Comunal, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	4	3	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardia Tegu	2	4	4	1	2	Patu Guardián, Armadura Ligera, Tegú

— Opciones de Grupo de Mando — pts —

Músico 10

Portaestandarte 10

Encantamiento de Estandarte sin límite

— Reglas de Miniaturas —

**Patu Guardián:** Arma de Melé.

Cuenta como un Arma de Mano con las siguientes reglas adicionales: +1 Fu, +1 PA, y la Agilidad es **siempre** 0.

El enclave de la Colaboración en la isla de Patarang es conocido por sus palacios de jade y sus técnicas de meditación experimental, practicadas por saurios monásticos (aunque no religiosos). Estos espiritualistas arcanos han desarrollado una forma única de artes marciales elegantes y pausadas que incorporan conjuros sencillos; artes que se han extendido en cierta medida por toda la Colaboración.



## Místicos Tegu

250 pts + 20 pts/modelo extra

10-20 modelos

Común

Peana 25×25 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"	8	Cruzar (Lago), Tropa Ligera, Vínculo Comunal			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
	1	4	4	2	Distracción (1), Regeneración (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Místico Tegu	2	4	4	1	2	Ataques Mágicos, Diente y Garra, Tegu

Opciones	pts	Opciones de Grupo de Mando	pts
Cónclave de Magos (2)	100	Músico	10
		Portaestandarte	10
		Encantamiento de Estandarte	sin límite

— Cónclave de Magos —

La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:

- *Predicción* (Adivinación)
- *Cobre Fundido* (Alquimia)
- *Despierta a la Bestia* (Chamanismo)
- *Fuente de la Juventud* (Druidismo)
- *Susurros del Velo* (Evocación)
- *Unión Astral* (Hechizo Hereditario)

Rápidos, feroces, con garras afiladas y lo suficientemente inteligentes como para coordinar ataques, los raptores son los depredadores de caza en manada por excelencia. Han demostrado ser ideales para el entrenamiento de saurios, hasta el punto de poder desenvolverse en combate sin guía. Las especies más letales, a menudo con extravagantes adornos en el cuello, producen toxinas naturales que pueden proyectar a una distancia asombrosa.



## Manada de Raptores

160 pts + 12 pts/modelo extra

6-15 modelos

Común

Peana 25x50 mm

Altura 1



Las unidades sin **Emboscada** ni **Escupidores Corrosivos** cuentan para «Básicas» en vez de para «Especial».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>7"</b>		<b>6</b>	Cazador en Manada, Cruzar (Bosque), Indomable, Vínculo Comunal, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Raptor	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Magnasaurio

— Opciones — pts —

Una sola opción:

Emboscada (Borde del Tablero) libre  
**Escupidores Corrosivos** libre

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

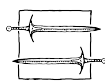
**Escupidores Corrosivos:** Un solo uso. Escoge uno de los efectos siguientes para aplicar con Duración: Final del Turno.

Todas las miniaturas en la unidad deben escoger y activar el mismo efecto simultáneamente.

- Puede ser activado durante Eligiendo Equipamiento y Habilidades.  
 La miniatura gana **Ataques Pulverizadores (1 impacto, Fu 2, PA 3, Inmodificable)**, ; y si está en segunda fila y no en contacto con una miniatura enemiga, puede realizar el **Ataques Pulverizadores** a través de miniaturas en la primera fila directamente enfrente de ella.
- Puede ser activado en la Fase de Disparo. La miniatura gana la siguiente Arma de Disparo:

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Escupitajo Corrosivo	1+	6"	2	2	3	Marchar y Disparar, Preciso

La combinación de saurio y raptor a menudo resulta incluso más letal que la suma de sus partes. Capaces de generar tanto el impulso de carga de sus homólogos de caballería en otras tierras como los aterradores patrones de caza de los depredadores salvajes, pueden causar un daño terrible a cualquier enemigo.



## Jinetes de Raptor

**330 pts + 40 pts/modelo extra**

**8-15 modelos**

Raro

Peana 25×50 mm  
Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	<b>7"</b>	<b>8</b>	Cazador en Manada, Cruzar (Bosque), Vínculo Comunal, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete Tegu	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Alabarda, Armadura Ligera, Tegu
Raptor	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Magnasaurio, Montura

— Opciones de Grupo de Mando — pts —

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

A diferencia de otros saurios, los longevos caimanes se vuelven más grandes y temibles con la edad. Los miembros mayores de su casta suelen convertirse en expertos en combate y veteranos de numerosas batallas. Sus corpulentos cuerpos les otorgan una fuerza enorme que complementa su destreza con o sin armas.



## Ancianos Caimán

**260 pts + 75 pts/modelo extra**

**3-6 modelos**

Raro

Peana 50×50 mm  
Altura 3

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	<b>6"</b>	<b>8</b>	Cruzar (Lago), Disciplinado, Vínculo Comunal			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Anciano Caimán	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Maestro de Armas, Arma a Dos Manos, Diente y Garra, Caimán

— Opciones — pts —

Cónclave de Magos (2)	100
-----------------------	-----

— Cónclave de Magos —

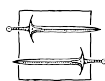
La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:

- *Instinto de Depredador* (Chamanismo)
- *Fuente de la Juventud* (Druidismo)
- *Velo de Niebla* (Druidismo)
- *Unión Astral* (Hechizo Hereditario)

— Opciones de Grupo de Mando — pts —

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

El rasgo distintivo de todas las especies de tiroscuta es su piel o caparazón impresionantemente grueso. Al menos tan grandes como el ganado vacuno y muchas veces más pesados, estos herbívoros pueden transportar grandes cargas, incluyendo máquinas de guerra, y proporcionar una valiosa cobertura a las tropas cercanas. Las especies utilizadas en batalla suelen presentar enormes colas con garrotes o púas que pueden derribar agresores mucho más grandes.



## Manada de Tiroscutus

180 pts + 140 pts/modelo extra

1-3 modelos

Poco común

max. 4

Peana 50×100 mm

miniaturas/ejército

Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		6	Tozudo, Vínculo Comunal, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	4	5	5		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete Eslizón (4)	1	2	3	0	3	Jabalina Envenenada (4+), Eslizón
Tiroscutus	3	2	4	1	0	Ataque Demoledor, Ataques de Pisotón (1 impacto), Magnasaurio, Montura

### Opciones pts-

Las partes de miniatura «Tiroscutus» pueden escoger:

un único Dispositivo Howdah sin límite/modelo

**Gran Protector** (Unidades de 1 miniatura solo) 25

Fortaleza Venenosa (Extraordinario) 40

### Reglas Opcionales de Miniaturas

**Fortaleza Venenosa:** El tamaño de peana de la miniatura es cambiado a 60×100 mm y gana 6 Jinetes Eslizón adicionales.

**Exclusivo (Guerreros Tegu)** es reemplazado por **Exclusivo (Guerreros Eslizón, Cazadores Eslizón)**.

Las partes de miniatura con *Eslizón* en la unidad del portador ganan **Ataques Envenenados** y **Primer Golpe (Odio)**.

**Gran Protector:** La miniatura gana **Exclusivo (Guerreros Tegu)** y **Plataforma de Guerra** y pierde **Tozudo**.

Adicionalmente, todas las miniaturas de Tropa en su unidad ganan **Parada**.

Este singular depredador aéreo está adaptado para alimentarse de reptiles de piel gruesa, con mandíbulas largas y afiladas capaces de desgarrar piel escamosa o armadura de acero con la misma facilidad. Los rhamphodons se enfurecen al detectar presas vulnerables cerca, lo que los hace difíciles de controlar en combate, pero devastadores cuando se desatan contra el enemigo adecuado.



## Jinetes de Ramfodon

220 pts + 55 pts/modelo extra

3-6 modelos

Raro\*

Peana 40x40 mm

Altura 3

\* La Rareza es cambiada a Extraordinario si el ejército incluye dos o más unidades de Jinetes de Pteradon.

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		6	Frenesí, Indomable, Tropa Ligera, Vínculo Comunal, Valiente, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	2	2	3	2	Objetivo Difícil (1), Regeneración (6+), Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete Eslizón	1	2	3	0	3	Lanza Ligera, Eslizón
Ramfodon	3	3	4	1	4	Furia, Golpe Letal, Odio, Magnasaurio, Montura

— Opciones de Grupo de Mando —

Músico

pts-

10

A muchos les sorprende saber que los saurios que se ven en combate son todas hembras. Una especie dimórfica, los saurios machos rara vez son más grandes que los geocos o las iguanas. De cuatro patas y sin inteligencia, suelen seguir en grandes grupos a sus parejas más grandes, y ciertos olores pueden guiarlos para atacar y abrumar a sus enemigos con cientos de pequeñas pero venenosas mordeduras.



## Enjambres Saurios

170 pts + 40 pts/modelo extra

3-6 modelos

Poco común

Peana 40x40 mm

Altura 0

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		4	Afligir (-2 Of), Cruzar (Lago), Escaramuzador, Indomable, Inestable, Tropa Ligera, Vínculo Comunal, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	2	2	0	Distracción (1), Objetivo Difícil (1), Regeneración (6+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Enjambre Saurio	6	2	2	1	2	Ataques Envenenados, Saurio

Los enclaves saurios se ocultan cuidadosamente del mundo exterior, pero aun así pueden ser descubiertos accidentalmente. Por lo tanto, exploradores y centinelas vigilan los caminos hacia sus entradas secretas, permaneciendo invisibles y eliminando discretamente a los intrusos que se acercan demasiado. Estas tácticas convierten a estos guardianes en una fuerza letal en batalla, armados con venenos naturales y capaces de evadir casi cualquier amenaza.



## Guerrilleros Eslizón

160 pts + 12 pts/modelo extra

8-15 modelos

Común

Peana 20x20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	6	Cruzar (Lago), Escaramuzador, Tropa Ligera, Vínculo Comunal			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Objetivo Dificil (1), Regeneración (6+)	
	1	2	2	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guerrillero Eslizón	1	2	3	0	3	Eslizón

Opciones

pts-

Opciones de Grupo de Mando

pts-

**Debe** elegir (una sola opción):

Arco Corto Magnético (3+)

libre

Cerbatana (4+)

2/modelo

**Debe** elegir (una sola opción):

Vanguardia

libre

Camaleón (Raro)

1/modelo

Músico

10

Algunos ejemplares más pequeños de magna saurios pueden atacar o defenderse a distancia, lanzando ráfagas de fuego o fragmentos de sus propios huesos; ambas habilidades son explotadas por los saurios con fines militares. Detestando el fuego, los saurios se muestran especialmente interesados en que las salamandras sean dirigidas hacia una dirección donde sus indeseables llamaradas puedan al menos ser beneficiosas.



## Bestias Arma

210 pts + 100 pts/modelo extra

2-4 modelos

Común

Peana 40×40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	6	Indomable, Tropa Ligera, Vínculo Comunal, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	4	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Bestia Arma	3	3	5	2	3	Bestia, Magnasaurio

— Opciones — pts —

**Debe** elegir (una sola opción):

**Salamandra** (max. 2 miniaturas/ejército) libre

**Escupepúas** (max. 4 miniaturas/ejército) 15/modelo

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

**Escupepúas:** La miniatura gana **Primer Golpe (Odio)** y la siguiente Arma de Disparo:

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Disparar Púas	3+	12"	4	5	2	Aguantar y Disparar, Disparo Rápido

**Salamandra:** La miniatura gana **Ataque de Aliento (Fu 4, PA 0, Ataques Flamígeros)** y **Resistencia (Ataques Flamígeros)**. Este Ataque de Aliento **no** tiene: Un solo uso.

Con monturas fáciles de domesticar, los jinetes de pteradón son mensajeros y agentes de reconocimiento ideales. Aunque no son aptos para el combate pesado, pueden ametrallar a los enemigos desde arriba y desviarlos de su posición gracias a su experta maniobrabilidad, e incluso pueden posarse cómodamente sobre bestias más grandes cuando necesitan descansar.



## Jinetes de Pteradon

200 pts + 40 pts/modelo extra

3-6 modelos

Raro\*

Peana 40×40 mm

Altura 3

\* La Rareza es cambiada a Extraordinario si el ejército incluye dos o más unidades de Jinetes de Ramfodon.

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	8"	6	Escaramuzador, Huida Simulada, Tropa Ligera, Vínculo Comunal, Vanguardia, Volar, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Objetivo Difícil (1), Regeneración (6+), Escudo	
	2	2	3	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete Eslizón	1	2	3	0	3	Lanza Ligera, Eslizón
Pteradon	2	2	4	1	4	Ataques de Barrido (2 impactos), , Magnasaurio, Montura

### Opciones

Cónclave de Magos (2)	100
<b>Debe</b> elegir (una sola opción):	
Arco Corto Magnético (3+)	libre
Jabalina Envenenada (4+)	libre
Emboscada (Titanopod amigo) (Extraordinario)	libre

### Cónclave de Magos

La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:
• <i>Instinto de Depredador</i> (Chamanismo)
• <i>Enjambre de Insectos</i> (Chamanismo)
• <i>Velo de Niebla</i> (Druidismo)
• <i>Unión Astral</i> (Hechizo Hereditario)

### Opciones de Grupo de Mando

Músico	10
--------	----

# Magna Sauria (Max. 35 %)

Los estigiosaurios son una familia de depredadores grandes y aterradores. La mayoría de las especies son acuáticas y usan veneno para inmovilizar a sus presas. Tan inteligentes como las aves rapaces, pero más propensos a la sed de sangre, solo se les confía a expertos cuidadores de reptiles, trabajando en manadas con efectos devastadores.



## Manada de Stigiosaurios

300 pts + 135 pts/modelo extra

2-4 modelos

Raro

Peana 50×100 mm

Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		6	Cazador en Manada, Vínculo Comunal, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	4	5	3	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete Eslizón	1	2	3	0	3	Lanza Ligera, Eslizón
Stigiosaurio	4	4	5	2	3	Ataques de Pisotón (D3 impactos), Ataques Envenenados, Primer Golpe (Odio), <i>Magnasaurio</i> , <i>Montura</i>

Opciones	pts-	Opciones de Grupo de Mando	pts-
Cónclave de Magos (2)	100	Músico	10
Cónclave de Magos		Portaestandarte	10
		Encantamiento de Estandarte	sin límite

La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:

- *Furia Salvaje* (Chamanismo)
- *Enjambre de Insectos* (Chamanismo)
- *Despierta a la Bestia* (Chamanismo)
- *Unión Astral* (Hechizo Hereditario)

Incluso el carnosaurio más pequeño es un animal enorme y feroz. Muchas especies, aunque no todas, poseen brazos diminutos, y se apoyan en su gran corpulencia, largas zancadas y gigantescas mandíbulas para vencer a cualquier oponente. Los carnosaurios más comunes son verdaderas fuerzas de la naturaleza, convirtiéndose en frenéticas máquinas de matar al percibir el olor de la sangre.



## Carnosaurio

**340 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm  
Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>7"</b>		<b>8</b>	Frenesí, Indomable, Solitario, Terror, Tropa Ligera, Vínculo Comunal, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete Tegu	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Tegu
Carnosaurio	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Furia, Heridas Múltiples (2, hacia Altura 0-4), Primer Golpe (Odio), <i>Magnasaurio, Montura</i>

### Opciones

#### Líder de Caza

Debe elegir (una sola opción):

- Lanza Ligera
- Alabarda

pts-

30

libre

5

### Reglas Opcionales de Miniaturas

**Líder de Caza:** La miniatura se vuelve una Miniatura Adjuntable y gana **Exclusivo (Manada de Raptores, Jinetes de Raptor)**.

Mientras la miniatura esté unida a una unidad de Manada de Raptors o Jinetes de Raptor, la miniatura gana **Cazador en Manada**.

Las partes de miniatura con *Magnasaurio* en la unidad de la miniatura ganan **Furia**.

No más de una única miniatura con **Líder de Caza** puede unirse a la misma unidad.

Los taurosaurios, que hacen temblar la tierra con su avance, son gigantescos animales de manada conocidos por su agresividad y territorialidad. Una vez excitados, pueden enviar toneladas de carne furiosa —tras una gran cresta endurecida de enormes cuernos puntiagudos— a una velocidad alarmante hacia cualquier objetivo elegido por sus jinetes. A menudo están adornados con grandes plataformas de madera para portar armamento arcano.



## Taurosaurio

440 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm  
Altura 5

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>6"</b>	<b>5"</b>	<b>6</b>	Solitario, Terror, Vínculo Comunal, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete Eslizón (5)	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Jabalina Envenenada (4+), Eslizón
Taurosaurio	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Impactos por Carga (3D3 impactos), , Magnasaurio, Montura

— Opciones — pts —

La parte de miniatura «Taurosaurio» puede escoger un único  
Dispositivo Howdah sin límite

Probablemente los seres mortales más grandes que existen, los titanópodos pueden alcanzar un tamaño divino, con cuellos y colas que los hacen más largos que las mayores embarcaciones oceánicas. Sin percatarse de lo que esconden bajo sus enormes pezuñas, se abren paso con serenidad a través de cualquier obstáculo, dejando solo ruinas a su paso.



## Titanopodo

520 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Extraordinario

Peana 100×200 mm

Altura 5

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"	7"	6	Cruzar, <b>Montaña Andante</b> , Solitario, Terror, Vínculo Comunal, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	10	3	6	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Liberador de Rocas (6)	1	3	4	0	3	Jabalina Envenenada (4+), <i>Eslizón</i>
Titanopodo	2	3	6	3	0	Ataques de Pisotón (5D3 impactos), <b>Camino de Destrucción</b> , <i>Magnasaurio</i> , <i>Montura</i>

### Reglas de Miniaturas

**Camino de Destrucción:** Atributo de Ataque.

Esta miniatura puede asignar **Ataques de Pisotón** a Reservas de Heridas de Altura 4 o menos (*en vez de 1 o menos*).

Si los **Ataques de Pisotón** de la parte de la miniatura son asignados a una Reserva de Heridas enteramente con Altura (3-4), el número total de impactos es reducido a la mitad (redondeando hacia arriba).

**Montaña Andante:** Las unidades enemigas no ganan bonus de Puntuación de Combate por luchar en los Flancos o Retaguardia de esta miniatura, y nunca puede ser Rodeado.

La miniatura no se puede beneficiar de Cobertura.

### Opciones

La parte de miniatura «Titanopodo» puede escoger un único

Dispositivo Howdah

sin límite

# Hoja de Referencia Rápida

## Personajes

<b>Archimago Anurarca</b>	Car / Mov	6"	Dis	5						Mago Maestro, Vínculo Comunal	
Altura 1	PV	4	Def	1	Res	4	Arm	0	Regeneración (5+)		
Anurarca	At	1	Of	1	Fu	1	PA	0	Agi	1	Anurarca
<b>Caimán Mentor</b>	Car / Mov	6"	Dis	8						Cruzar (Lago), Disciplinado, <b>Mentor</b> , Quedarse Atrás, Tropa Ligera, Vínculo Comunal	
Altura 3	PV	4	Def	5	Res	5	Arm	4			
Caimán Mentor	At	3	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi	2	Luchar con Fila Adicional, Armadura Ligera, Caimán
<b>Veterano Tegu</b>	Car / Mov	4"	Dis	8						Vínculo Comunal	
Altura 1	PV	3	Def	5	Res	5	Arm	3			
Veterano Tegu	At	5	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi	3	Armadura Ligera, Tegu
<b>Veterano Eslizón</b>	Car / Mov	6"	Dis	7						Adjunto, Vínculo Comunal	
Altura 1	PV	2	Def	4	Res	3	Arm	1	Regeneración (6+)		
Veterano Eslizón	At	3	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	5	Armadura Ligera, Eslizón

## Monturas de Personaje

<b>Guardianes del Anurarca</b>	Car / Mov	6"	Dis	8								
Altura 1	PV	5	Def	4	Res	P	Arm	3	Aegis (5+, contra Ataques Mágicos), Escudo			
Guardián (2)	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2	Patu Guardián*, Armadura Ligera, Montura, Tegu	
<b>Raptor Saurio</b>	Car / Mov	7"	Dis	P						Cazador en Manada, Cruzar (Bosque), Zancada Veloz		
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+2				
Raptor Saurio	At	2	Of	3	Fu	4	PA	2	Agi	4	Magnasaurio, Montura	
<b>Pteradón de Montaña</b>	Car / Mov	8"	Dis	P						Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia, Volar, Zancada Veloz		
Altura 3	PV	3	Def	P	Res	3	Arm	P+1	Objetivo Difícil (1)			
Pteradón de Montaña	At	3	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	4	Ataques de Barrido (2 impactos), , Magnasaurio, Montura	
<b>Tirano del Cielo Pouakai</b>	Car / Mov	8"	Dis	P						Emboscada (Terreno Abierto), Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Vanguardia, Volar, Zancada Veloz		
Altura 4	PV	5	Def	P	Res	5	Arm	4				
Tirano del Cielo Pouakai	At	4	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Primer Golpe (Odio), Magnasaurio, Montura	
<b>Taurosaurio</b>	Car	6"	Mov	5"	Dis	P						Solitario, Terror, Zancada Veloz
Altura 5	PV	7	Def	3	Res	6	Arm	4				
Jinete Eslizón (4)	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	3	Jabalina Envenenada (4+), Eslizón	
Taurosaurio	At	4	Of	3	Fu	6	PA	3	Agi	2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Impactos por Carga (3D3 impactos), , Magnasaurio, Montura	
<b>Carnosaurio Alfa</b>	Car	8"	Mov	7"	Dis	P						Frenesí, Indomable, Solitario, Terror, Valiente, Zancada Veloz
Altura 5	PV	7	Def	3	Res	6	Arm	4				
Carnosaurio Alfa	At	5	Of	4	Fu	7	PA	4	Agi	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Furia, Heridas Múltiples (2), Primer Golpe (Odio), Magnasaurio, Montura	

## Básicas

<b>Guerreros Tegu</b>	Car / Mov	4"	Dis	7						Cruzar (Lago), Vínculo Comunal	
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	4	Arm	2	Escudo		
Guerrero Tegu	At	2	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	2	Tegu
<b>Guerreros Eslizones</b>	Car / Mov	6"	Dis	5						Cruzar (Lago), Vínculo Comunal	
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	2	Arm	0	Regeneración (6+)		
Guerrero Eslizón	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	3	Eslizón
<b>Cazadores Eslizones</b>	Car / Mov	6"	Dis	5						Cruzar (Lago), Tropa Ligera, Vínculo Comunal	
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	2	Arm	0	Regeneración (6+)		
Cazador Eslizón	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	3	Eslizón
<b>Guerreros Caimán</b>	Car / Mov	6"	Dis	7						Cruzar (Lago), Vínculo Comunal	
Altura 3	PV	3	Def	3	Res	4	Arm	3			
Guerrero Caimán	At	3	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	1	Caimán

## Especial

<b>Guardias Tegu</b>	Car / Mov	4"	Dis	8						Cruzar (Lago), Guardaespaldas (Archimago Anurarca), Resistencia Mágica (1), Vínculo Comunal, Valiente	
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	3	Escudo		
Guardia Tegu	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2	Patu Guardián, Armadura Ligera, Tegu
<b>Místicos Tegu</b>	Car / Mov	4"	Dis	8						Cruzar (Lago), Tropa Ligera, Vínculo Comunal	
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	2	Distracción (1), Regeneración (5+)		
Místico Tegu	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2	Ataques Mágicos, Diente y Garra, Tegu
<b>Manada de Raptores</b>	Car / Mov	7"	Dis	6						Cazador en Manada, Cruzar (Bosque), Indomable, Vínculo Comunal, Zancada Veloz	
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	4	Arm	2			
Raptor	At	2	Of	3	Fu	4	PA	2	Agi	4	Magnasaurio
<b>Jinetes de Raptor</b>	Car / Mov	7"	Dis	8						Cazador en Manada, Cruzar (Bosque), Vínculo Comunal, Zancada Veloz	
Altura 2	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	5			
Jinete Tegu	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2	Alabarda, Armadura Ligera, Tegu
Raptor	At	2	Of	3	Fu	4	PA	2	Agi	4	Magnasaurio, Montura
<b>Ancianos Caimán</b>	Car / Mov	6"	Dis	8						Cruzar (Lago), Disciplinado, Vínculo Comunal	
Altura 3	PV	4	Def	4	Res	4	Arm	3			
Anciano Caimán	At	3	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	1	Maestro de Armas, Arma a Dos Manos, Diente y Garra, Caimán
<b>Manada de Tiroscutus</b>	Car / Mov	5"	Dis	6						Tozudo, Vínculo Comunal, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 4	PV	4	Def	4	Res	5	Arm	5			
Jinete Eslizón (4)	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	3	Jabalina Envenenada (4+), Eslizón
Tiroscutus	At	3	Of	2	Fu	4	PA	1	Agi	0	Ataque Demoledor, Ataques de Pisotón (1 impacto), Magnasaurio, Montura
<b>Jinetes de Ramfodon</b>	Car / Mov	8"	Dis	6						Frenesí, Indomable, Tropa Ligera, Vínculo Comunal, Valiente, Volar, Zancada Veloz	
Altura 3	PV	2	Def	2	Res	3	Arm	2	Objetivo Difícil (1), Regeneración (6+), Escudo		
Jinete Eslizón	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	3	Lanza Ligera, Eslizón
Ramfodon	At	3	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	4	Furia, Golpe Letal, Odio, Magnasaurio, Montura
<b>Enjambres Saurios</b>	Car / Mov	6"	Dis	4						Afligir (-2 Of), Cruzar (Lago), Escaramuzador, Indomable, Inestable, Tropa Ligera, Vínculo Comunal, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 0	PV	5	Def	2	Res	2	Arm	0	Distracción (1), Objetivo Difícil (1), Regeneración (6+)		
Enjambre Saurio	At	6	Of	2	Fu	2	PA	1	Agi	2	Ataques Envenenados, Saurio
<b>Guerrilleros Eslizón</b>	Car / Mov	6"	Dis	6						Cruzar (Lago), Escaramuzador, Tropa Ligera, Vínculo Comunal	
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	2	Arm	0	Objetivo Difícil (1), Regeneración (6+)		
Guerrillero Eslizón	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	3	Eslizón
<b>Bestias Arma</b>	Car / Mov	6"	Dis	6						Indomable, Tropa Ligera, Vínculo Comunal, Zancada Veloz	
Altura 3	PV	3	Def	3	Res	4	Arm	3			
Bestia Arma	At	3	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	3	Bestia, Magnasaurio
<b>Jinetes de Pteradon</b>	Car / Mov	8"	Dis	6						Escaramuzador, Huida Simulada, Tropa Ligera, Vínculo Comunal, Vanguardia, Volar, Zancada Veloz	
Altura 3	PV	2	Def	2	Res	3	Arm	2	Objetivo Difícil (1), Regeneración (6+), Escudo		
Jinete Eslizón	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	3	Lanza Ligera, Eslizón
Pteradon	At	2	Of	2	Fu	4	PA	1	Agi	4	Ataques de Barrido (2 impactos), Magnasaurio, Montura

## Magna Sauria

<b>Manada de Stigosaurios</b>	Car / Mov	7"	Dis	6						Cazador en Manada, Vínculo Comunal, Zancada Veloz	
Altura 4	PV	4	Def	4	Res	5	Arm	3	Escudo		
Jinete Eslizón	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	3	Lanza Ligera, Eslizón
Stigosaurio	At	4	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	3	Ataques de Pisotón (D3 impactos), Ataques Envenenados, Primer Golpe (Odio), Magnasaurio, Montura
<b>Carnosaurio</b>	Car / Mov	7"	Dis	8						Frenesí, Indomable, Solitario, Terror, Tropa Ligera, Vínculo Comunal, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	6	Def	2	Res	5	Arm	4			
Jinete Tegu	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2	Tegu
Carnosaurio	At	5	Of	3	Fu	6	PA	3	Agi	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Furia, Heridas Múltiples (2, hacia Altura 0-4), Primer Golpe (Odio), Magnasaurio, Montura

<b>Taurosaurio</b>	Car	6"	Mov	5"	Dis	6					Solitario, Terror, Vínculo Comunal, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	7	Def	3	Res	6	Arm	4				
Jinete Eslizón (5)	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	3	Jabalina Envenenada (4+), Eslizón	
Taurosaurio	At	4	Of	3	Fu	6	PA	3	Agi	2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Impactos por Carga (3D3 impactos), Magnasaurio, Montura	
<b>Titanopodo</b>	Car	4"	Mov	7"	Dis	6					Cruzar, <b>Montaña Andante</b> , Solitario, Terror, Vínculo Comunal, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	10	Def	3	Res	6	Arm	3				
Liberador de Rocas (6)	At	1	Of	3	Fu	4	PA	0	Agi	3	Jabalina Envenenada (4+), Eslizón	
Titanopodo	At	2	Of	3	Fu	6	PA	3	Agi	0	Ataques de Pisotón (5D3 impactos), <b>Camino de Destrucción</b> , Magnasaurio, Montura	

## Armas de Disparo

Nombre	Alcance	Fu	PA	Disparos	Reglas
Cerbatana	12"	2	0	2	Ataques Envenenados, Disparo Rápido
Jabalina Envenenada	12"	Usuario	Usuario	1	Aguantar y Disparar, Ataques Envenenados, Disparo Rápido
Arco Corto Magnético	18"	3	1	1	+1 para impactar contra <i>Armadura de Metal</i> , Arco
Gran Arco Magnético	18"	6	3	3	+1 para impactar contra <i>Armadura de Metal</i> , Disparo Rápido, Marchar y Disparar, Preciso
Flechas Alquímicas	18"	4	1	4	Ataques Mágicos, Calamita
Disparar Púas	12"	5	2	4	Aguantar y Disparar, Disparo Rápido
Escupitajo Corrosivo	6"	2	3	2	Marchar y Disparar, Preciso

## Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Modelo que Dispara
Arco Corto Magnético	2+	Veterano Eslizón
	3+	Guerrilleros Eslizón, Jinetes de Pteradon
	4+	Cazadores Eslizones, Guerreros Eslizones
Cerbatana	3+	Veterano Eslizón
	4+	Guerrilleros Eslizón
Jabalina Envenenada	2+	Veterano Eslizón
	4+	Cazadores Eslizones, Taurosaurio, Titanopodo, Tiroscutus, Jinetes de Pteradon
Gran Arco Magnético	4+	Taurosaurio, Titanopodo, Tiroscutus
Disparar Púas	3+	Bestias Arma (Escupepúas)
Escupitajo Corrosivo	1+	Manada de Raptore