

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Enanos Infernales

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

2ª Edición, versión 2021 beta 2 actualización 1 – 4 de marzo de 2021

VT – ES1

Reglas de Miniaturas del Ejército	2	Personajes	7
Hechizo Hereditario	4	Monturas de Personaje	11
Equipo Especial	5	Básicas	14
Organización del Ejército	7	Especiales	17
Hoja de Referencia Rápida	26	Instrumentos de Destrucción	23
Registro de Cambios	30		



The 9th Age: Batallas Fantásticas es un Juego de Guerra hecho por la comunidad. Las reglas en este libro son parte de las Reglas Básicas de The 9th Age. Recomendamos que las tengas disponibles para su uso en tus partidas. Puedes encontrar reglas, sugerencias y comentarios en: the-ninth-age.com

Cambios recientes en [azul](#), y listados al final de este documento.

Esta es una versión traducida de las reglas para The 9th Age: Batallas Fantásticas. En caso de controversia, los documentos en inglés siempre tienen preferencia.

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html Creado con .

Reglas de Miniaturas del Ejército

Reglas Universales

Fuegos de la Industria (*Fires of Industry*) (X)

La suma de los valores X indicados entre paréntesis de todas las miniaturas del ejército con Fuegos de la Industria está restringida a 0–6 por Ejército.

Incendiario (*Incendiary*)

Sitúa un marcador de Incendiario junto a la unidad cada vez que esta obtenga Incendiario. Una unidad que tenga uno o más marcadores de Incendiario obtiene **Inflamable**. Retira un marcador de Incendiario:

- Inmediatamente después de que la unidad sufra una o más heridas (antes de realizar ninguna salvación) debido a Ataques a Distancia con Ataques Flamígeros.
- Al final de una Ronda de Combate en la que la unidad haya sufrido una o más heridas (antes de realizar ninguna salvación) debido a Ataques de Melé que sean Ataques Flamígeros.

Un Personaje que abandone una unidad afectada por Incendiario no conservará los marcadores de Incendiario, a menos que el Personaje fuera una miniatura individual cuando obtuvo marcadores de Incendiario. En dicho caso, el Personaje mantiene estos marcadores de Incendiario.

Marca Infernal (*Infernal Brand*)

La miniatura considera a todas las unidades que no contengan ninguna miniatura con Marca Infernal como Insignificante. Solo puede unirse o ser unida por miniaturas con Marca Infernal.

Ritual Taurukh (*Taurukh Ritual*)

0–2 Minis./Ejército.

La miniatura sufre las siguientes modificaciones:

- Obtiene **Inmune a Golpetazos, Impactos por Carga (1)**, y **Alto**.
- Su Ritmo de Avance se **establece** en 7", su Ritmo de Marcha se **establece** en 14", y obtiene +1 Armadura.
- Su peana cambia a 25×50 mm.
- Su tipo cambia a Bestia.

Vinculados o Sometidos (*Bound or Broken*)

La miniatura no puede elegir ningún Objeto Especial de este Libro de Ejército, y no puede lanzar *Maldición de Nezibkesh* (Hechizo Hereditario). Además, si la unidad de la miniatura está en un radio de 6" de una miniatura amiga no Huyendo con Marca Infernal, la miniatura:

- Obtiene **Trance de Batalla**.
- **Debe** repetir las tiradas de Alcance de Carga Fallidas durante la Fase de Carga.

Atributos de Ataque

Bendición Kadim (*Kadim Blessed*) – Disparo

Los ataques son **Ataques Flamígeros** y obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura. Esto también afecta a valores de Fuerza y Penetración de Armadura indicados entre paréntesis.

Juicio del Vaneb (*Vaneb's Judgement*) – Disparo

Los ataques son **Ataques Divinos** y su Penetración de Armadura se **establece** en 0. Las tiradas de Salvación por Armadura debido a heridas causadas por ataques con Juicio del Vaneb en que se obtengan resultados naturales de '1', '2' y '3' **siempre** se consideran fallidas.

Manifestación Kadim (*Kadim Manifestation*) – Cuerpo a Cuerpo, Disparo

El ataque obtiene **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**. Los Ataques Cuerpo a Cuerpo y Ataques de Disparo con Manifestación Kadim que obtengan Ataques Flamígeros de más de una fuente, incluyendo cuando la miniatura o el ataque obtienen otra vez Manifestación Kadim, obtienen además **Ataques Divinos**.

Nube de Éter (*Ether Cloud*) – Disparo

Si el ataque causa uno o más impactos, el objetivo y toda Máquina de Guerra enemiga en un radio de 6" del objetivo pierden **Canalizar** y sufren -1 a impactar hasta el inicio de la siguiente Fase de Disparo amiga. Los efectos de Nube de Éter no son acumulativos

Odres de Aceite (*Oil Skins*) – Cuerpo a Cuerpo, Disparo

Las partes de miniatura con esta regla pueden:

- Inmediatamente antes de realizar un Ataque de Melé, **establecer** la Fuerza de sus ataques en 1 hasta el final de la Ronda de Combate.
- Si no han realizado un Movimiento de Marcha durante este Turno de Jugador, inmediatamente antes de realizar un Ataque de Disparo, **establecer** la Fuerza de sus ataques en 1 y reducir el alcance de sus Ataques de Disparo en -6" hasta el final de la fase.

Si lo hacen, todas las partes de miniatura con Odres de Aceite en la unidad tendrán que hacerlo. Si uno o más de estos ataques impacta, tras resolver los ataques, la unidad objetivo obtiene:

- Un marcador de Incendiario si la unidad atacando tiene menos de 3 Filas Completas.
- Dos marcadores de Incendiario si la unidad atacando tiene 3 Filas Completas o más.

Ataques Especiales

Aura Volcánica (*Volcanic Embrace*) (X)

La parte de miniatura obtiene **Ataques Pulverizadores (X)**, donde X corresponde al valor indicado entre paréntesis. Estos Ataques Pulverizadores se resuelven con Fuerza 4 y Penetración de Armadura 0. Además, los ataques realizados por la parte de miniatura, incluidos los Ataques Especiales obtienen **Manifestación Kadim**.

Armería

Armadura Infernal (*Infernal Armour*) – Equipo de Armadura

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

Hacha de Pedernal (*Flintlock Axe*) – Arma de Disparo

0–60 Miniaturas de Tropa con Hacha de Pedernal o Trabuco o Pistola en el Ejército.

Alcance 16", Disparos 1, Fue 4, PA 2. Cuenta como un Arma de Combate con **A dos Manos** en Cuerpo a Cuerpo. Los Ataques Cuerpo a Cuerpo realizados con un Hacha de Pedernal obtienen +1 Fuerza. Puede encantarse como un Arma de Combate, pero solo los Ataques Cuerpo a Cuerpo se ven afectados por el Encantamiento de Arma, a menos que se especifique lo contrario.

Trabuco (*Blunderbuss*) – Arma de Disparo

0–60 Miniaturas de Tropa con Hacha de Pedernal o Trabuco o Pistola en el Ejército.

Alcance 12", Disparos 1, Fue 5, PA 3, Preciso. Tras tirar para impactar con los Ataques de Disparo de la unidad del portador, la Fuerza de la mitad de los impactos con Trabuco se **establece** en 3 y su Penetración de Armadura se **establece** en 0, redondeando fracciones hacia abajo.

Batería de Cohetes (*Rocket Battery*) – Arma de Artillería

0–2 Minis./Ejército.

Alcance 24", Disparos 4, Fue 5, PA 2, **Heridas Múltiples (1D3)**.

Al tirar para impactar, si dos o más dados obtienen un resultado natural de '1', todos los impactos se ignoran, y el arma obtiene Problemas. Por cada '1' obtenido a partir del segundo, la tirada en la Tabla de Problemas sufre un modificador de -2.

Lanzador de Nafta (*Naphtha Thrower*) – Arma de Artillería

0–2 Minis./Ejército.

Lanzallamas. Alcance 18", Disparos 1, Fue 3 {4}, PA 0 {1}, **Ataques Flamígeros, {Heridas Múltiples (1D3)}**.

Todos los Chequeos de Pánico que el arma cause a unidades enemigas debido a causar la pérdida de un 25 % o más de Puntos de Vida aplican un -1 a la Disciplina.

Mortero Titán (*Titan Mortar*) – Arma de Artillería

0–2 Minis./Ejército.

Catapulta (4×4). Alcance 6–30", Disparos 1, Fue 3 [7], PA 0 [4], [**Heridas Múltiples (1D3, Alas Desgarradas)**].

Arma Infernal (*Infernal Weapon*) – Arma de Combate

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hechizo Hereditario

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto
H Maldición de Nezibkesh (<i>Curse of Nezibkesh</i>) <6+> <36"> {7+} {18"}		Maldición	Permanente	La miniatura obtiene 1 marcador de Incendiario. Además, el objetivo sufre -1 Habilidad Ofensiva y Habilidad Defensiva {añadiendo adicionalmente -1 por cada marcador de Incendiario en el objetivo} hasta el inicio de la siguiente Fase de Magia amiga, hasta un máximo de -3. Si cambia el número de marcadores de Incendiario que tenga la unidad, también cambia este penalizador.

Equipo Especial

Encantamientos de Armas

Núcleo de Ónice (*Onyx Core*) 65 pts
Encantamiento de: Arma Infernal.
Los ataques realizados con esta arma obtienen **Manifestación Kadim** y **Heridas Múltiples (1D3, contra Inflamable)**

Velocidad Triple (*Triple Speed*) 65 pts
Encantamiento de: Hacha de Pedernal.
Los Disparos de esta arma se **establecen** en 3, y el portador obtiene +3 Valor de Ataques mientras la use. Los Ataques Cuerpo a Cuerpo y Ataques de Disparo realizados con esta arma son Ataques Mágicos y **nunca** pueden impactar peor que a 3+.

Llama Oriental (*Flame of the East*) 55 pts
Encantamiento de: Arma de Combate.
El portador obtiene **Aura Volcánica (2D3)** si no tenía ya Aura Volcánica (X). Si el portador ya tenía Aura Volcánica (X), pierde este Aura Volcánica y obtiene **Aura Volcánica (2D3+X)** en su lugar. Estos 2D3 Ataques Pulverizadores se realizan incluso aunque la miniatura haya realizado Impactos por Carga durante la misma Ronda de Combate.

Encantamientos de Estandartes

Icono Bendito de Zalaman Tekash 50 pts
(*Blessed Icon of Zalaman Tekash*)
No puede llevarse por unidades que cuenten para Básicas.
La Penetración de Armadura de los Ataques Especiales contra miniaturas en la unidad del portador se **establece** en 0 durante la Fase de Melé.

Juicio de Ashuruk (*Trial of Ashuruk*) 25 pts
0-2 por Ejército.
La unidad del portador y cualquier unidad en contacto con peana con la unidad del portador obtiene **Resistencia a la Magia (2)**, que se aplica también a hechizos amigos. Este valor de Resistencia a la Magia no puede incrementarse de ningún modo.

Encantamientos de Armaduras

Máscara de las Eras (*Mask of Ages*) 70 pts
Encantamiento de: Pieza de Armadura.
El Portador obtiene **Égida (+1, contra Ataques de Melé), Trance de Batalla, y Miedo**. Si la miniatura del portador es Infantería, obtiene además +1 Armadura.

Llamarada de Protección 35 pts
(*Blaze of Protection*)
Solo miniaturas de Infantería.
Encantamiento de: Escudo.
Mientras utilice este Escudo, el portador obtiene +1 Armadura y **Coraje**. Cada miniatura enemiga en contacto con peana con el portador que pudiera asignar uno o más Ataques Cuerpo a Cuerpo contra él, y no lo haga, sufre 1 impacto con Fuerza 4, Penetración de Armadura 0 y **Ataques Flamígeros** distribuidos contra su Reserva de Heridas, tras resolver sus Ataques Cuerpo a Cuerpo. Esto se considera un Ataque Especial.

Kadim Confinado (*Kadim Binding*) 30 pts
No puede llevarse por miniaturas con Presencia Imponente.
Encantamiento de: Escudo.
Las armas del portador pierden A dos Manos si lo tuvieron. Mientras use este Escudo, el portador obtiene **Égida (+1, contra Ataques Flamígeros, máx. 2+)** y **Parada**.

Artefactos

Aliento del Toro de Latón 80 pts

(Breath of the Brass Bull)

No puede llevarse por miniaturas con Presencia Imponente.

La miniatura del portador obtiene +1 Punto de Vida y el portador obtiene **Ataque de Aliento (Ataques Tóxicos)**.

Tablilla de Vezodinezh 65 pts

(Tablet of Vezodinezh)

Dominante. Solo Hechiceros.

Cuando el portador trate de lanzar un Hechizo no Vinculado usando tres o más Dados de Magia, trata un único '1' obtenido en la tirada como si fuera '3'. Si el portador obtiene una Disfunción de Fuego Brujo, trátala como si fuera Infierno Mágico.

Anillo de Desecación *(Ring of Desiccation)* 60 pts

Al inicio de cada Ronda de Combate, cada unidad enemiga en contacto con peana con la miniatura del portador obtiene un marcador de **Incendiario**.

Ídolo Dorado de Shamut 55 pts

(Golden Idol of Shamut)

Si la miniatura del portador es de Infantería, su Ritmo de Avance se **establece** en 4" y su Ritmo de Marcha se **establece** en 12". Además, el portador puede lanzar *Gloria del Oro* (Alquimia) como Hechizo Vinculado con Nivel de Energía (4/8).

La Antillama *(Unflame)* 50 pts

Un solo uso. Puede activarse al inicio de cualquier Ronda de Combate. Una única unidad enemiga en contacto con peana con la miniatura del portador sufre -3 Agilidad, y todos los ataques contra la unidad enemiga pierden Ataques Flamígeros. Estos efectos duran hasta el inicio del siguiente Turno de Jugador.

Dados de Lugar *(Lugar's Dice)* 40 pts

Una única parte de miniatura de la miniatura del portador puede repetir una única tirada para impactar, herir, o Salvación por Armadura fallida cada Turno de Jugador. No puede usarse para repetir tiradas de un ataque con Ataque Aplastador.

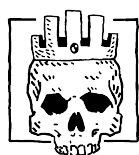
Guanteletes de Madzhab 25 pts

(Gauntlets of Madzhab)

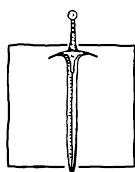
Solo miniaturas de Infantería.

El portador obtiene +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura. Cada uno de sus Ataques Cuerpo a Cuerpo en que obtenga un resultado natural de '1' al impactar se distribuyen contra la unidad del portador (el propietario distribuye los impactos, a menos que se especifique lo contrario).

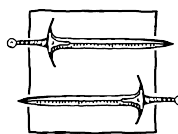
Organización del Ejército



Personajes
Máx. 40 %



Básicas
Mín. 25 %



Especiales
Sin límite



**Instrumentos de
Destrucción**
Máx. 30 %

Personajes (Máx. 40 %)



Señor Supremo (*Overlord*)

285 pts

m. individual 0-1 Unids./Ejército

Altura Estándar
Tipo Infantería
Peana 20x20 mm



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

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	9"	10	Llaves de la Ciudadela, Marca Infernal		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	3	7	5	0	Armadura Infernal	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Señor Supremo	4	7	4	1	4	Odio

— Reglas de Miniaturas —

Llaves de la Ciudadela: Regla Universal.

Durante el paso 7 de la Secuencia Previa al Juego (Selección de Hechizos), la miniatura puede obtener uno de los siguientes de manera gratuita:

- Hacha de Pedernal (2+)
- Arma a Dos Manos
- Arma Infernal
- Armas Emparejadas

Además, durante el paso 7 de la Secuencia Previa al Juego, el propietario puede elegir un único Encantamiento de Arma del Compendio Arcano o de este Libro de Ejército y aplicarlo gratuitamente a cualquier arma que porte la miniatura. Este Encantamiento de Arma no se tiene en cuenta para el límite de Objetos Especiales de la Miniatura.

— Opciones —

Una sola opción:

Arrogancia (solo a pie)	30
Ritual Taurukh (solo a pie)	135
Objetos Especiales	hasta 175
Escudo	5
Trabuco (3+)	5

— Opciones de Montura —

Toro de Shamut (IdD)	180
Gran Toro de Shamut (IdD)	420

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Arrogancia: Regla Universal.

Aplica los siguientes efectos cuando la miniatura se una a una unidad de Infantería:

- La miniatura **debe** repetir las tiradas para impactar fallidas asignadas al General enemigo con sus Ataques Cuerpo a Cuerpo.
- Los Personajes y Campeones enemigos obtienen **Frenesí** si la unidad del Señor Supremo está en un radio de 12" de ellos y dentro de su Línea de Visión.



Profeta (*Prophet*)

195 pts

m. individual

Altura Estándar
Tipo Infantería
Peana 20×20 mm



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

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	9"	9	Aprendiz Hechicero, Marca Infernal		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	5	0	Armadura Infernal	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Profeta	2	4	4	1	2	
— Opciones Mágicas —			pts-		— Opciones — pts-	
Hechicero Adepto			75		Debe elegir (una sola opción):	
Maestro Hechicero			225		Profeta de Shamut* gratis	
						Profeta de Lúgar* 5
Alquimia	Ocultismo	Piromancia				Profeta de Nezibkesh* 10
						Profeta de Ashuruk* 20
						*Cada opción es 0-2 Minis./Ejército.
						Objetos Especiales hasta 100
						Si es Maestro Hechicero hasta 200
						Escudo 10

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Profeta de Ashuruk: Regla Universal.

Independientemente de la Senda de la Magia elegida, la miniatura conoce *Fuego Alquímico* (Alquimia) y *Llamada* (Piromancia).

Cuando lance con éxito un hechizo de las siguientes Sendas:

- Alquimia, la miniatura puede lanzar *Llamada* (Piromancia) en lugar de *Fuego Alquímico*.
- Piromancia, la miniatura puede lanzar *Fuego Alquímico* (Alquimia) en lugar de *Llamada*.
- Ocultismo sin realizar *El Sacrificio*, la miniatura puede lanzar *Fuego Alquímico* (Alquimia) o *Llamada* (Piromancia).

La miniatura obtiene acceso a las siguientes opciones:

— Opciones de Montura —		pts-
Asiento de Autoridad		30

Profeta de Lúgar: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Égida (4+)** y pierde Armadura Infernal. La parte de miniatura obtiene **Aura Volcánica (1)**. Si va a pie, la miniatura obtiene **Huida Simulada**, su Ritmo de Avance se **establece** en 4", y su Ritmo de Marcha se **establece** en 12". La miniatura obtiene acceso a las siguientes opciones:

— Opciones de Montura —		pts-	— Opciones Adicionales —		pts-
Carro Kadim		65	Una sola opción:		
			Armas Emparejadas		5
			Arma a Dos Manos		10

Profeta de Nezibkesh: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Fuegos de la Industria (1)** e **Ingeniero (3+)** que tan solo puede usar con unidades de Equipo Artillero, Artillería Infernal, o Máquina Infernal amigas en un radio de 6". La miniatura obtiene acceso a las siguientes opciones:

— Opciones de Montura —		pts-	— Opciones Adicionales —		pts-
Bastión Infernal (IdD)		210	Una sola opción:		
			Hacha de Pedernal (2+)		5
			Trabuco (3+)		5

Profeta de Shamut: Regla Universal.

La miniatura obtiene acceso a las siguientes opciones:

— Opciones Adicionales —		pts-	— Opciones Adicionales —		pts-
Debe elegir (una sola opción):			Una sola opción:		
Ritual Taurukh		gratis	Arma Infernal		5
Toro de Shamut (Montura) (IdD)		120	Armas Emparejadas		5
Gran Toro de Shamut (Montura) (IdD)		400	Arma a Dos Manos		10
(solo Maestro Hechicero)		400			



Visir (Vizier)

115 pts

m. individual

Altura Estándar
Tipo Infantería
Peana 20×20 mm



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

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	9"	9	Marca Infernal		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	3	6	5	0	Armadura Infernal	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Visir	3	6	4	1	3	
— Opciones —			pts-	— Opciones de Montura —		pts-
Ritual Taurukh (solo a pie)				75	Asiento de Autoridad	30
Portaestandarte de Batalla				50	Toro de Shamut (IdD)	180
Objetos Especiales				hasta 150		
Escudo				5		
Una sola opción:						
Pistola (3+)				5		
Trabuco (3+)				5		
Una sola opción:						
Armas Emparejadas				5		
Hacha de Pedernal (2+)				5		
Arma a Dos Manos				10		
Lanza				10		
Arma Infernal				20		



Comisario Taurukh (Taurukh Commissioner)

250 pts

m. individual 0-3 Unids./Ejército

Altura Grande
Tipo Bestia
Peana 50×75 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	12"	9	Marca Infernal, Miedo		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	4	6	5	0	Armadura Infernal	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Comis. Taurukh	4	6	5	2	4	
— Opciones —			pts-	— Opciones —		pts-
Portaestandarte de Batalla				50	Una sola opción:	
Objetos Especiales				hasta 150	Armas Emparejadas	5
Escudo				15	Arma a Dos Manos	20
					Arma Infernal	30



Vasallo Conjurador (*Vassal Conjurer*)

115 pts

m. individual

Altura Estándar
Tipo Infantería
Peana 20×20 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"	8"	7	Aprendiz Hechicero, No un Líder, Vinculados o Sometidos		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	3	0		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Vasallo Conjurador	1	3	3	0	3	
— Opciones Mágicas —			pts-		— Opciones — pts-	
Hechicero Adepto			75		Objetos Especiales hasta 75	
					Armadura Ligera 5	
Brujería			Piromancia		— Opciones de Montura — pts-	
					Montura Vasalla (solo Hechicero Adepto) 20	



Erudito Lamassu (*Lamassu Scholar*)

300 pts

m. individual 0–1 Unids./Ejército

Altura Grande
Tipo Caballería
Peana 50×50 mm

Todas las miniaturas con Volar comparten una restricción 0–2 Minis./Ejército común.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	Suelo 6"	12"	9	Acertijo del Lamassu , Marca Infernal, No un Líder, Tropas Ligeras, Volar (6", 12")		
	Vuelo 6"	12"				
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	4	4	5	0	Fortaleza (5+), Armadura Infernal	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Estudiante	2	4	4	1	2	Arma Infernal
Lamassu	2	4	5	2	4	Ataques Mágicos, Contenidos
— Opciones —			pts-			
Un único Artefacto			sin límite			
— Reglas de Miniaturas —						

Acertijo del Lamassu: Regla Universal.

La miniatura es un Hechicero Adepto que elige 2 hechizos de entre *Palabra del Hierro* (Alquimia), *Belleza Engañosa* (Brujería), *Aliento de Corrupción* (Ocultismo), *Espadas Ígneas* (Piromancia) y *Maldición de Nezibkesh* (Hechizo Hereditario). Esto ignora las reglas habituales de Selección de Hechizos relacionadas con ser un Hechicero Adepto.

Tras la Selección de Hechizos (al final del paso 7 de la Secuencia Previa al Juego), el oponente **debe** elegir Poder o Sabiduría:

- Si elige Poder, el Lamassu obtiene **Canalizar (1)** durante el resto de la partida.
- Si elige Sabiduría, el Lamassu conoce un hechizo adicional elegido inmediatamente de la lista indicada previamente.

Monturas de Personaje



Asiento de Autoridad (*Seat of Authority*)

Altura Estándar
Tipo Infantería
Peana 40×40 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	4"	8"	P	Gobernador de Vasallos	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	P	P	P	P+1	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Asiento de Autoridad	4	3	3	0	3 Contenidos, Trance de Batalla

— Reglas de Miniaturas —

Gobernador de Vasallos: Regla Universal.

Las unidades amigas con más de la mitad de sus miniaturas con Odres de Aceite en un radio de 12" de una o más miniaturas con Gobernador de Vasallos al inicio de sus Movimientos de Marcha obtienen +2" Ritmo de Marcha. Además, la miniatura puede unirse a unidades de Levas de Vasallos. Esto ignora las restricciones habituales debidas a Marca Infernal. Al hacerlo, las tiradas de Alcance de Carga fallidas de la unidad durante la Fase de Carga deben repetirse.



Montura Vasalla (*Vassal Steed*)

Altura Estándar
Tipo Caballería
Peana 25×50 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	8"	16"	P	Huida Simulada, Tropas Ligeras, Vanguardia (6")	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	P	P	P	P+1	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Montura Vasalla	2	3	3	1	3 Contenidos



Carro Kadim (*Kadim Chariot*)

Altura Grande
 Tipo Constructo
 Peana 50×100 mm
 0-1 Monturas/Ejército

La miniatura cuenta adicionalmente para el número máximo de Carro Kadim permitidos como Especiales.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"	6"	P	Miedo, Obligado por Contrato , Zancada Veloz		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	5	P+2	Égida (2+, contra Ataques Flamígeros)	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Campeón de Lugar	2	4	4	2	3	
Bestia Kadim	3	3	5	1	4	Aura Volcánica (1D3), Contenidos, Trance de Batalla
Chasis			5	2		Impactos por Carga (1D3+1), Inanimado

Reglas de Miniaturas

Obligado por Contrato: Regla Universal.
 Las tiradas de Alcance de Carga fallidas de la miniatura durante la Fase de Carga deben repetirse.

Opciones

El Campeón de Lugar **debe** elegir (una opción de):
 Armas Emparejadas gratis
 Arma a Dos Manos 5



Toro de Shamut (*Bull of Shamut*)

Altura Grande
 Tipo Caballería
 Peana 50×50 mm
 0-2 Monturas/Ejército

La montura y su jinete cuentan para Personajes. La montura cuenta adicionalmente para Instrumentos de Destrucción. Todas las miniaturas con Volar comparten una restricción 0-2 Minis./Ejército común.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	Suelo 7" Vuelo 6"	14" 12"	P	Coraje, Miedo, Presencia Imponente, Superno, Tropas Ligeras, Volar (6", 12")		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	5	P	Égida (5+)	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Toro de Shamut	4	4	5	2	3	Ataques Divinos, Ataques Flamígeros, Contenidos, Impactos por Carga (1D3)



Gran Toro de Shamut (*Great Bull of Shamut*)

Altura Gigantesca
Tipo Bestia
Peana 60×100 mm

0–1 Monturas/Ejército

La montura y su jinete cuentan para Personajes. La montura cuenta adicionalmente para Instrumentos de Destrucción. Todas las miniaturas con Volar comparten una restricción 0–2 Minis./Ejército común.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	Suelo	7"	14"	P	Coraje, Superno, Tropas Ligeras, Volar (6", 12")	
	Vuelo	6"	12"			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	6	5	6	2	Égida (5+)	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gran Toro de Shamut	5	5	6	3	3	Ataque de Aliento (Fue 4, PA 1, Ataques Divinos, Ataques Flamígeros), Ataques Divinos, Ataques Flamígeros, Contenidos, Impactos por Carga (1D3)



Bastión Infernal (*Infernal Bastion*)

Altura Gigantesca
Tipo Constructo
Peana 60×100 mm

0–1 Monturas/Ejército

La montura y su jinete cuentan para Personajes. La montura cuenta adicionalmente para Instrumentos de Destrucción y para el máximo número permitido de Bastiones Infernales debido a Instrumentos de Destrucción.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	9"	P	Cruzar (Muro), Fuegos de la Industria (1), Plataforma de Disparo , Plataforma de Guerra, Rompemuros		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	8	1	5	4		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Dotación (6)	1	4	3	0	2	
Ariete		4	5	2		Ataque Aplastador, Contenidos, Impactos por Carga (1D3+1)

— Reglas de Miniaturas —

Plataforma de Disparo: Regla Universal.

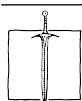
Todas las miniaturas en la misma unidad que la miniatura se benefician de Cobertura Ligera. Además, al disparar o lanzar hechizos, pueden elegir trazar Línea de Visión como si fueran de Altura Gigantesca y desde cualquier punto del Encaramiento Frontal del Bastión Infernal. Si lo hacen, y siempre y cuando la unidad tenga al menos una Fila Completa:

- Un máximo de 20 miniaturas puede disparar. Estas miniaturas pueden disparar independientemente de en qué fila de la unidad estén.
- Mide el alcance desde cualquier punto de la peana del Bastión Infernal.

Rompemuros: Regla Universal.

El Ariete solo puede usar su Ataque Aplastador contra miniaturas enemigas Trabadas por su Encaramiento Frontal (el del Bastión Infernal). La miniatura debe desplegarse dentro de, y solo puede unirse a unidades que contengan al menos una miniatura de Tropa con Marca Infernal, y nunca puede abandonar voluntariamente su unidad. Además, la miniatura ignora la Distracción obtenida por unidades enemigas Defendiendo un Muro.

Básicas (Mín. 25 %)



Guerreros Infernales (*Infernal Warriors*)
265 pts + 12 pts/miniatura adicional **20-40 minis.**



Altura Estándar
 Tipo Infantería
 Peana 20×20 mm

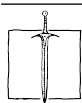
0-60 Miniaturas de Tropa con Hacha de Pedernal o Trabuco o Pistola en el Ejército.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas					
	3"	9"	9	Marca Infernal, Unidad que Puntúa					
Defensivo	PV	Def	Res	Arm					
	1	4	4	0	Armadura Infernal				
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi				
Guerrero Infernal	1	4	3	0	2				
— Opciones —			pts-		— Opciones de Grupo de Mando —		pts-		
Regulares del Zigurat			3/miniatura		Campeón		10		
Escudo			1/miniatura		Músico		10		
Trabuco (3+)			4/miniatura		Portaestandarte		10		
						Encantamiento de Estandarte		sin límite	

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Regulares del Zigurat: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Luchar con Filas Adicionales** y Arma a Dos Manos.



Guardia de la Ciudadela (*Citadel Guard*)
290 pts + 19 pts/miniatura adicional **15-30 minis.**



Altura Estándar
 Tipo Infantería
 Peana 20×20 mm

0-60 Miniaturas de Tropa con Hacha de Pedernal o Trabuco o Pistola en el Ejército.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas				
	3"	9"	9	¡Dejad que Vengan! , Marca Infernal, Unidad que Puntúa				
Defensivo	PV	Def	Res	Arm				
	1	4	4	0	Armadura Infernal, Escudo			
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi			
G. de la Ciudadela	1	4	4	1	2			
— Opciones —			pts-		— Opciones de Grupo de Mando —		pts-	
Debe elegir (una sola opción):					Campeón		10	
Pistola (4+)			gratis		Músico		10	
Hacha de Pedernal (3+)			4/miniatura		Portaestandarte		10	
Pistola (4+) y Lanza			4/miniatura		Encantamiento de Estandarte		sin límite	

— Reglas de Miniaturas —

¡Dejad que Vengan!: Regla Universal.

Si la miniatura no ha realizado un Movimiento de Marcha durante este Turno de Jugador, podrá disparar desde la tercera fila (además de la primera y la segunda).



Levas de Vasallos (*Vassal Levies*)

140 pts + 6 pts/miniatura adicional 20-40 minis.



Altura Estándar
Tipo Infantería
Peana 20×20 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas				
	4"	8"	7	Unidad que Puntúa, Vinculados o Sometidos				
Defensivo	PV	Def	Res	Arm				
	1	3	3	0	Armadura Ligera			
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi			
Vasallo	1	3	3	0	3	Odres de Aceite		
— Opciones —			pts-		— Opciones de Grupo de Mando —		pts-	
Arco (4+)			3/miniatura		Cacique Vasallo (perfil a continuación)	30		
Debe elegir (una sola opción):					Músico	10		
Armas Emparejadas			gratis		Portaestandarte	10		
Escudo			1/miniatura		Encantamiento de Estandarte	sin límite		
Lanza y Escudo			2/miniatura					

Cacique Vasallo (*Vassal Chieftain*)

El Cacique Vasallo es una opción de las unidades de Levas de Vasallos.

Altura Estándar
Tipo Infantería
Peana 20×20 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	4"	8"	7	Primero Entre Inferiores	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	2	4	4	0	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Cacique Vasallo	3	4	4	1	3
— Reglas de Miniaturas —					

Primero Entre Inferiores: Regla Universal.

La miniatura es un Campeón que pierde Primero Entre Iguales y que tiene las mismas Reglas de Miniaturas que el resto de miniaturas de Tropa en su unidad. A la hora de recibir Presencia de Mando, Reagruparse en Torno a la Bandera o beneficiarse de los efectos de Gobernador de Vasallos de miniaturas amigas, la miniatura cuenta como si estuviera 6" más cerca de dichas miniaturas.



Esclavos Encadenados (*Shackled Slaves*)

125 pts + 5 pts/miniatura adicional 20-40 minis.

Altura Estándar
Tipo Infantería
Peana 25×25 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"	8"	4	Asistentes Esclavizados , Insignificante, Vinculados o Sometidos			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm			
	1	2	4	0			
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi		
Esclavo Encadenado	1	2	3	0	1		
Opciones				pts-	Opciones de Grupo de Mando		pts-
Debe elegir (una sola opción):					Músico	10	
Armas Emparejadas				gratis			
Escudo				1/miniatura			

Reglas de Miniaturas

Asistentes Esclavizados: Regla Universal.

Justo antes de la batalla (durante el paso 7 de la Secuencia de la Fase de Despliegue), elige una unidad de Infantería con Marca Infernal en tu Lista de Ejército. La unidad elegida obtiene **Presencia de Mando** con las siguientes restricciones: tiene un alcance de 6" y solo puede beneficiar a la unidad con Asistentes Esclavizados. Además, mientras la unidad con Asistentes Esclavizados no esté Trabada ni Huyendo, aplica los siguientes efectos:

- La unidad elegida obtiene **Marchar y Disparar** hasta el final del Turno de Jugador si comienza su Movimiento de Marcha en un radio de 6" de la unidad con Asistentes Esclavizados.
- Cualquier pérdida de Puntos de Vida causada por Chequeos de Terreno Peligroso en la unidad elegida es ignorada si la unidad comenzó el movimiento que provocó los Chequeos de Terreno Peligroso en un radio de 6" de la unidad con Asistentes Esclavizados. En su lugar, por cada pérdida de Puntos de Vida ignorada, la unidad con Asistentes Esclavizados sufre 1 impacto que hiere automáticamente, y no permite salvaciones de ningún tipo.
- Mientras esté Trabada y en un radio de 6" de la unidad con Asistentes Esclavizados, durante el paso 2 de la Secuencia de la Ronda de Combate, la unidad elegida puede obtener **Ataques Flamígeros** hasta el final de la Ronda de Combate.

Especiales (Sin límite)



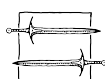
Kadim Encarnados (*Kadim Incarnates*)

285 pts + **80** pts/miniatura adicional **3-6** minis.

0-3 Unids./Ejército
0-12 Minis./Ejército

Altura Grande
Tipo Infantería
Peana 40×40 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	6"	12"	7	Coraje, Miedo, Paso Fantasmal, Superno, Tropas Ligeras, Vinculados o Sometidos	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	3	3	4	2	Égida (2+, contra Ataques Flamígeros), Égida (5+)
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Kadim Encarnado	3	3	5	1	4 Aura Volcánica (1D3)
— Opciones de Grupo de Mando —					pts-
Campeón					10



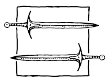
Carro Kadim (*Kadim Chariot*)

215 pts

m. individual 0-3 Unids./Ejército

Altura Grande
Tipo Constructo
Peana 50×100 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	6"	6"	9	Marca Infernal, Miedo, Obligado por Contrato , Zancada Veloz	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	4	3	5	2	Égida (2+, contra Ataques Flamígeros), Égida (5+)
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Campeón de Lugar (2)	2	4	4	2	3
Bestia Kadim	3	3	5	1	4 Aura Volcánica (1D3), Contenidos, Trance de Batalla
Chasis			5	2	Impactos por Carga (1D3+1), Inanimado
— Reglas de Miniaturas —					pts-
Obligado por Contrato: Regla Universal. Las tiradas de Alcance de Carga fallidas de la miniatura durante la Fase de Carga deben repetirse.					El Campeones de Lugar debe elegir (una opción de): Armas Emparejadas gratis Arma a Dos Manos 20



Inmortales (*Immortals*)

310 pts + **24** pts/miniatura adicional

15-30 minis.

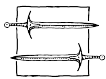


Altura Estándar
Tipo Infantería
Peana 20×20 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	9"	9	Guardaespaldas, Marca Infernal, Miedo, Susurros de la Máscara , Unidad que Puntúa		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	4	0	Armadura Infernal, Escudo	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Inmortal	1	5	4	1	2	Trance de Batalla
— Opciones —			pts-	— Opciones de Grupo de Mando —		pts-
Debe elegir (una sola opción):				Campeón		10
Lanza			gratis	Músico		10
Arma a Dos Manos			1/miniatura	Portaestandarte		10
Arma Infernal			2/miniatura	Encantamiento de Estandarte		sin límite
— Reglas de Miniaturas —						

Susurros de la Máscara: Regla Universal.

Durante el paso 2 de la Secuencia de la Ronda de Combate, todas las miniaturas con Susurros de la Máscara en la unidad pueden obtener **Égida (+1, contra Ataques de Melé)** y perder Trance de Batalla hasta el final de la Ronda de Combate.



Discípulos de Lúgar (*Disciples of Lugar*)

345 pts + 20 pts/miniatura adicional 15-30 minis.



Altura Estándar
Tipo Infantería
Peana 20×20 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas							
	4"	12"	9	Investigar al Enemigo , Marca Infernal, Pacto Ígneo , Unidad que Puntúa							
Defensivo	PV	Def	Res	Arm							
	1	4	4	0	Distracción, Égida (2+, contra Ataques Flamígeros), Égida (5+)						
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi						
Discípulo de Lúgar	2	4	3	0	3	Golpe Letal					
— Opciones —			pts—			— Opciones de Grupo de Mando —			pts—		
Fiscales (0-15 Minis./Unidad, 0-1 Unids./Ejército) 10			Campeón			10					
Debe elegir (una sola opción):			Músico			10					
Armas Emparejadas			gratis			Portaestandarte			10		
Arma a Dos Manos			2/miniatura			Encantamiento de Estandarte			sin límite		

Reglas de Miniaturas

Investigar al Enemigo: Regla Universal.

Si el ejército incluye una o más unidades con esta regla, inmediatamente antes del paso 1 de la Secuencia de la Fase de Despliegue (Determinar quién despliega primero), el propietario puede elegir una de las unidades (que no sea un Personaje) de la Lista de Ejército del oponente que pudiera desplegarse durante la Fase de Despliegue. Dicha unidad pierde **Exploradores** y **Vanguardia** si las tuviera, y el oponente debe desplegarla inmediatamente. Esto se hace aparte de la secuencia normal de Despliegue, y se ignora a la hora de determinar la primera unidad desplegada y el número de unidades desplegadas.

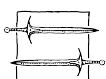
Pacto Ígneo: Regla Universal.

Un solo uso. Durante el paso 2 de la Secuencia de la Ronda de Combate, todas las miniaturas con Pacto Ígneo en la unidad pueden obtener **Aura Volcánica (1)** y perder **Distracción** hasta el final de la partida.

Reglas Opcionales de Miniaturas

Fiscales: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Huida Simulada**, **Objetivo Difícil (1)**, **Tropas Ligeras**, y **Hostigadores** y pierde Unidad que Puntúa.



Ejecutores Taurukh (*Taurukh Enforcers*)

195 pts + 23 pts/miniatura adicional 5-12 minis.



Altura Estándar
Tipo Bestia
Peana 25×50 mm


0-60 Miniaturas de Tropa con Hacha de Pedernal o Trabuco o Pistola en el Ejército.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas							
	7"	14"	9	Alto , Marca Infernal, Unidad que Puntúa							
Defensivo	PV	Def	Res	Arm							
	1	4	4	1	Inmune a Golpetazos, Armadura Infernal						
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi						
Ejecutor Taurukh	2	4	4	1	2	Impactos por Carga (1)					
— Opciones —			pts—			— Opciones de Grupo de Mando —			pts—		
Escudo			4/miniatura			Campeón			10		
Trabuco (3+)			5/miniatura			Músico			10		
Debe elegir (una sola opción):			Portaestandarte			10					
Armas Emparejadas			gratis			Encantamiento de Estandarte			sin límite		
Arma a Dos Manos			2/miniatura								
Arma Infernal			5/miniatura								



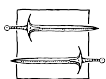
Taurukh Ungidos (Taurukh Anointed)

280 pts + **85** pts/miniatura adicional **3-6** minis.


0-3 Unids./Ejército
0-12 Minis./Ejército

Altura Grande
Tipo Bestia
Peana 50x75 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	12"	9	Guardaespaldas (Comisario Taurukh), Marca Infernal, Miedo, Unidad que Puntúa		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	3	5	5	0	Armadura Infernal	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Taurukh Ungido	3	5	5	2	3	Impactos por Carga (1)
— Opciones —			pts-	— Opciones de Grupo de Mando —		pts-
Escudo			10/miniatura	Campeón	10	
Debe elegir (una sola opción):				Músico	10	
Armas Emparejadas			gratis	Portaestandarte	10	
Arma a Dos Manos			5/miniatura	Encantamiento de Estandarte	sin límite	
Arma Infernal			11/miniatura			



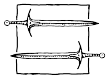
Caballería de Vasallos (Vassal Cavalry)

185 pts + **14** pts/miniatura adicional **5-15** minis.

0-2 Unids./Ejército

Altura Estándar
Tipo Caballería
Peana 25x50 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	16"	7	Huida Simulada, Tropas Ligeras, Vanguardia (6"), Vinculados o Sometidos		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	3	1	Armadura Ligera, Escudo	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Jinete Vasallo	1	4	3	0	3	Odres de Aceite, Arco (4+), Lanza Ligera
Montura Vasalla	2	3	3	1	3	Contenidos
— Opciones de Grupo de Mando —			pts-	— Opciones de Grupo de Mando —		pts-
Músico			10	Cacique Vasallo* en Montura Vasalla†	25	
Portaestandarte			10	*Ver unidad de Levas de Vasallos .		
Encantamiento de Estandarte			sin límite	†Ver Monturas de Personaje .		



Honda de Vasallos (*Vassal Slingshot*)

125 pts

m. individual 0–2 Unids./Ejército

Altura Estándar

Tipo Constructo

Peana 60 mm redonda

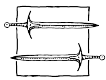
Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"	4"	7	Fuegos de la Industria (1), Máquina de Guerra, Vinculados o Sometidos		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	5	1	4	0	Inflamable, Armadura Ligera	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Dotación	3	3	3	0	3	Mover o Disparar, Honda de Vasallos (4+)

Reglas de Miniaturas

Honda de Vasallos: Arma de Artillería.

Esta Arma de Artillería puede dispararse de dos modos:

- Lanzavirotes: Alcance 48", Disparos 1, Fue 3 [6], PA 10, **Ataque de Área (1×5)**, [**Heridas Múltiples (1D3)**].
- Lanzador de Aceite: Alcance 36", Disparos 3, Fue 1, PA 0. El objetivo obtiene un marcador de **Incendiario** por cada impacto exitoso.



Equipo Artillero (*Gunnery Team*)

145 pts

m. individual 0–3 Unids./Ejército

Altura Estándar

Tipo Constructo

Peana 40×40 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	6"	9	Aparatoso , Fuegos de la Industria (1), Marca Infernal		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	4	1	4	0	Objetivo Difícil (1), Armadura Infernal	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Equipo Artillero	2	4	3	0	2	Disparo Rápido, Marchar y Disparar

Reglas de Miniaturas

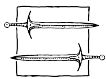
Aparatoso: Regla Universal.

La miniatura solo puede declarar voluntariamente Aguantar como Reacción a la Carga.

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Lanzador de Nafta	gratis
Mortero Titán (4+)	15
Batería de Cohetes (4+)	35



Artillería Infernal (Infernal Artillery)

135 pts

m. individual

Altura Grande

Tipo Constructo

Peana 75 mm redonda

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	0"	9	Fuegos de la Industria (2), Máquina de Guerra, Marca Infernal, Plataforma		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	5	1	4	0	Armadura Infernal	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Dotación	3	4	3	0	2	Mover o Disparar, Preciso

— Reglas de Miniaturas —

Plataforma: Regla Universal.

El alcance máximo del Arma de Artillería de la miniatura se incrementa en 6" si es un Lanzador de Nafta o Mortero Titán, y en 12" si es una Batería de Cohetes.

— Opciones —

Debe elegir (una sola opción):

Lanzador de Nafta	gratis
Mortero Titán (4+)	70
Batería de Cohetes (4+)	105

— Opciones Adicionales —

Los Ataques de Disparo de la miniatura **deben** obtener (una opción de):

	Con Lanzador de Nafta	Con Mortero Titán	Con Batería de Cohetes
Nube de Éter	gratis	20 pts	5 pts
Bendición Kadim	15 pts	40 pts	55 pts
Juicio del Vaneb	5 pts	gratis	gratis

Instrumentos de Destrucción (Máx. 30 %)



Máquina Infernal (Infernal Engine)

410 pts

m. individual 0-2 Unids./Ejército

Altura Gigantesca
Tipo Constructo
Peana 60×100 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"	10"	9	¡A Toda Máquina!, Coraje, Fisura en la Fragua, Fuegos de la Industria (2), Indesmorizable, Marca Infernal		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	6	3	7	4		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Dotación	3	4	3	0	2	Disparo Rápido
Chasis			6	3	2	Ataques Pulverizadores (1D3), Contenidos, Impactos por Carga (1D6+1)

Reglas de Miniaturas

¡A Toda Máquina!: Regla Universal.

La miniatura puede realizar un único Giro o Pivote durante su Movimiento de Marcha. Si la miniatura está Cargando, **debe** Perseguir o Arrasar siempre que sea posible. Si la miniatura no está Cargando, su Distancia de Persecución es **siempre** 0".

Fisura en la Fragua: Regla Universal.

En lugar de tirar en la Tabla de Problemas de la manera habitual, aplica los siguientes Efectos cuando se obtenga un resultado de Problemas:

- **2 o menos:** La miniatura no puede disparar su Arma de Artillería ni realizar Movimientos de Marcha hasta el final de la partida. Además, el Chasis obtiene **Aura Volcánica (3D3)**.
- **3+:** La miniatura pierde 1 Punto de Vida que no permite salvaciones por armadura.

Opciones Adicionales

	Con Lanzador de Nafta	Con Mortero Titán	Con Batería de Cohetes
Mastodonte de Acero	45 pts	45 pts	45 pts

Los Ataques de Disparo de la miniatura **deben** obtener (una opción de):

	Con Lanzador de Nafta	Con Mortero Titán	Con Batería de Cohetes
Nube de Éter	gratis	15 pts	gratis
Bendición Kadim	25 pts	30 pts	30 pts
Juicio del Vaneb	10 pts	gratis	15 pts

Reglas Opcionales de Miniaturas

Mastodonte de Acero: Regla Universal.

- La peana cambia a 100×150 mm.
- La miniatura obtiene +1 Punto de Vida.
- Los Atributos de Valor de Ataques y Habilidad Ofensiva del Chasis se **establecen** en 3.

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Mortero Titán (4+)	gratis
Lanzador de Nafta	30
Aplastarocas	35
Batería de Cohetes (4+)	55

Cada opción es 0-1 Unids./Ejército.

Reglas Opcionales de Miniaturas

Aplastarocas: Regla Universal.

El número de Ataques Pulverizadores del Chasis se incrementa en +2D3.



Bastión Infernal (*Infernal Bastion*)

265 pts

m. individual 0–2 Unids./Ejército

Altura Gigantesca
Tipo Constructo
Peana 60×100 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	3"	9"	9	Cruzar (Muro), Fuegos de la Industria (1), Marca Infernal, No un Líder, Plataforma de Disparo , Plataforma de Guerra, Rompemuros	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	8	1	5	4	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Dotación (6)	1	4	3	0	2
Ariete		4	5	2	Ataque Aplastador, Contenidos, Impactos por Carga (1D3+1)

Reglas de Miniaturas

Plataforma de Disparo: Regla Universal.

Todas las miniaturas en la misma unidad que la miniatura se benefician de Cobertura Ligera. Además, al disparar o lanzar hechizos, pueden elegir trazar Línea de Visión como si fueran de Altura Gigantesca y desde cualquier punto del Encaramiento Frontal del Bastión Infernal. Si lo hacen, y siempre y cuando la unidad tenga al menos una Fila Completa:

- Un máximo de 20 miniaturas puede disparar. Estas miniaturas pueden disparar independientemente de en qué fila de la unidad estén.
- Mide el alcance desde cualquier punto de la peana del Bastión Infernal.

Rompemuros: Regla Universal.

El Ariete solo puede usar su Ataque Aplastador contra miniaturas enemigas Trabadas por su Encaramiento Frontal (el del Bastión Infernal). La miniatura debe desplegarse dentro de, y solo puede unirse a unidades que contengan al menos una miniatura de Tropa con Marca Infernal, y nunca puede abandonar voluntariamente su unidad. Además, la miniatura ignora la Distracción obtenida por unidades enemigas Defendiendo un Muro.



Titán Kadim (*Kadim Titan*)

475 pts

m. individual 0–1 Unids./Ejército

Altura Gigantesca
Tipo Infantería
Peana 100×150 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	7"	14"	8	Coraje, Superno, Vinculados o Sometidos	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	
	7	4	6	2	Égida (2+, contra Ataques Flamígeros), Égida (5+)
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Titán Kadim	5	4	6	2	4 Aura Volcánica (2D3), Calor Abrasador

Reglas de Miniaturas

Calor Abrasador: Atributo de Ataque.

Los Ataques Pulverizadores de la miniatura debidos a Aura Volcánica obtienen +1 para herir. Además, las unidades enemigas sufren –1 Armadura mientras estén en contacto con peana con la miniatura.



Gigante Ciudadano (Citizen Giant)

320 pts

m. individual 0-3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Ciudadano	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Armadura Infernal** y **Marca Infernal**.

Rabia: Atributo de Ataque – Cuerpo a Cuerpo.

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

Opciones

Hermano Mayor

pts

30

Una sola opción:

Escudo Gigantesco

20

Garrote de Gigante

30

Látigo Infernal

35

Reglas Opcionales de Miniaturas

Escudo Gigantesco: Protección Personal.

La miniatura obtiene Cobertura Ligera contra ataques de miniaturas Situadas en su Arco Frontal, y **Parada**.

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La tirada para determinar su número de impactos por Golpetazo está sujeta a Tirada Maximizada.

Látigo Infernal: Arma de Combate.

La miniatura obtiene +2 Agilidad. Al inicio de cada Fase de Melé, puedes elegir una única unidad amiga en un radio de 6" del portador (incluido al propio portador). Los Ataques Cuerpo a Cuerpo de la unidad elegida son **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos** hasta el final de la Fase de Melé.

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Señor Supremo	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	9"	<i>Dis</i>	10						Llaves de la Ciudadela, Marca Infernal
Estándar, Infantería	<i>PV</i>	3	<i>Def</i>	7	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	0				Armadura Infernal
Señor Supremo	<i>Ata</i>	4	<i>Ofe</i>	7	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	4		Odio
Profeta	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	9"	<i>Dis</i>	9						Aprendiz Hechicero, Marca Infernal
Estándar, Infantería	<i>PV</i>	3	<i>Def</i>	4	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	0				Armadura Infernal
Profeta	<i>Ata</i>	2	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	2		
Visir	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	9"	<i>Dis</i>	9						Marca Infernal
Estándar, Infantería	<i>PV</i>	3	<i>Def</i>	6	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	0				Armadura Infernal
Visir	<i>Ata</i>	3	<i>Ofe</i>	6	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	3		
Comis. Taurukh	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	9						Marca Infernal, Miedo
Grande, Bestia	<i>PV</i>	4	<i>Def</i>	6	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	0				Armadura Infernal
Comis. Taurukh	<i>Ata</i>	4	<i>Ofe</i>	6	<i>Fue</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	4		Impactos por Carga (1)
Vasallo Conjurador	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	7						Aprendiz Hechicero, No un Líder, Vinculados o Sometidos
Estándar, Infantería	<i>PV</i>	3	<i>Def</i>	3	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0				
Vasallo Conjurador	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	3		
Erudito Lamassu	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	9						Acertijo del Lamassu, Marca Infernal, No un Líder, Tropas Ligeras, Volar (6", 12")
Grande, Caballería	<i>PV</i>	4	<i>Def</i>	4	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	0				Fortaleza (5+), Armadura Infernal
Estudiante	<i>Ata</i>	2	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	2		Arma Infernal
Lamassu	<i>Ata</i>	2	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	4		Ataques Mágicos, Contenidos

Monturas de Personaje

Asiento de Autoridad	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	P						Gobernador de Vasallos
Estándar, Infantería	<i>PV</i>	P	<i>Def</i>	P	<i>Res</i>	P	<i>Arm</i>	P+1				
Asiento de Autoridad	<i>Ata</i>	4	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	3		Contenidos, Trance de Batalla
Montura Vasalla	<i>Ava</i>	8"	<i>Mar</i>	16"	<i>Dis</i>	P						Huida Simulada, Tropas Ligeras, Vanguardia (6")
Estándar, Caballería	<i>PV</i>	P	<i>Def</i>	P	<i>Res</i>	P	<i>Arm</i>	P+1				
Montura Vasalla	<i>Ata</i>	2	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	3		Contenidos
Carro Kadim	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	6"	<i>Dis</i>	P						Miedo, Obligado por Contrato, Zancada Veloz
Grande, Constructo	<i>PV</i>	4	<i>Def</i>	P	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	P+2				Égida (2+, contra Ataques Flamígeros)
Campeón de Lúgar	<i>Ata</i>	2	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	3		
Bestia Kadim	<i>Ata</i>	3	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	5	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	4		Aura Volcánica (1D3), Contenidos, Trance de Batalla
Chasis					<i>Fue</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>			Impactos por Carga (1D3+1), Inanimado
Toro de Shamut	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	P						Coraje, Miedo, Presencia Imponente, Supremo, Tropas Ligeras, Volar (6", 12")
Grande, Caballería	<i>PV</i>	4	<i>Def</i>	P	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	P				Égida (5+)
Toro de Shamut	<i>Ata</i>	4	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	3		Ataques Divinos, Ataques Flamígeros, Contenidos, Impactos por Carga (1D3)
Gran Toro de Shamut	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	P						Coraje, Supremo, Tropas Ligeras, Volar (6", 12")
Gigantesca, Bestia	<i>PV</i>	6	<i>Def</i>	5	<i>Res</i>	6	<i>Arm</i>	2				Égida (5+)
Gran Toro de Shamut	<i>Ata</i>	5	<i>Ofe</i>	5	<i>Fue</i>	6	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	3		Ataque de Aliento (Fue 4, PA 1, Ataques Divinos, Ataques Flamígeros), Ataques Divinos, Ataques Flamígeros, Contenidos, Impactos por Carga (1D3)
Bastión Infernal	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	9"	<i>Dis</i>	P						Cruzar (Muro), Fuegos de la Industria (1), Plataforma de Disparo, Plataforma de Guerra, Rompemuros
Gigantesca, Constructo	<i>PV</i>	8	<i>Def</i>	1	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	4				
Dotación (6)	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	2		
Ariete	<i>Ata</i>	-	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	-		Ataque Aplastador, Contenidos, Impactos por Carga (1D3+1)

Básicas

Guerreros Infernales	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	9"	<i>Dis</i>	9						Marca Infernal, Unidad que Puntúa
Estándar, Infantería	<i>PV</i>	1	<i>Def</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0				Armadura Infernal
Guerrero Infernal	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	2		

G. de la Ciudadela	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	9"	<i>Dis</i>	9							¡Dejad que Vengan!, Marca Infernal, Unidad que Puntúa
Estándar, Infantería	<i>PV</i>	1	<i>Def</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0					Armadura Infernal, Escudo
G. de la Ciudadela	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	2			
Levas de Vasallos	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	7							Unidad que Puntúa, Vinculados o Sometidos
Estándar, Infantería	<i>PV</i>	1	<i>Def</i>	3	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0					Armadura Ligera
Vasallo	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	3			Odres de Aceite
Cacique Vasallo	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	7							Primero Entre Inferiores
Estándar, Infantería	<i>PV</i>	2	<i>Def</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0					
Cacique Vasallo	<i>Ata</i>	3	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	3			
Esclavos Encadenados	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	4							Asistentes Esclavizados, Insignificante, Vinculados o Sometidos
Estándar, Infantería	<i>PV</i>	1	<i>Def</i>	2	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0					
Esclavo Encadenado	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	2	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	1			

Especiales

Kadim Encarnados	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	7							Coraje, Miedo, Paso Fantasmal, Superno, Tropas Ligeras, Vinculados o Sometidos
Grande, Infantería	<i>PV</i>	3	<i>Def</i>	3	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	2					Égida (2+, contra Ataques Flamígeros), Égida (5+)
Kadim Encarnado	<i>Ata</i>	3	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	5	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	4			Aura Volcánica (1D3)
Carro Kadim	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	6"	<i>Dis</i>	9							Marca Infernal, Miedo, Obligado por Contrato, Zancada Veloz
Grande, Constructo	<i>PV</i>	4	<i>Def</i>	3	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	2					Égida (2+, contra Ataques Flamígeros), Égida (5+)
Campeón de Lúgar (2)	<i>Ata</i>	2	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	3			
Bestia Kadim	<i>Ata</i>	3	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	5	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	4			Aura Volcánica (1D3), Contenidos, Trance de Batalla
Chasis					<i>Fue</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>				Impactos por Carga (1D3+1), Inanimado
Inmortales	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	9"	<i>Dis</i>	9							Guardaespaldas, Marca Infernal, Miedo, Susurros de la Máscara, Unidad que Puntúa
Estándar, Infantería	<i>PV</i>	1	<i>Def</i>	5	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0					Armadura Infernal, Escudo
Inmortal	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	5	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	2			Trance de Batalla
Discípulos de Lúgar	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	9							Investigar al Enemigo, Marca Infernal, Pacto Ígneo, Unidad que Puntúa
Estándar, Infantería	<i>PV</i>	1	<i>Def</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0					Distracción, Égida (2+, contra Ataques Flamígeros), Égida (5+)
Discípulo de Lúgar	<i>Ata</i>	2	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	3			Golpe Letal
Ejecutores Taurukh	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	9							Alto, Marca Infernal, Unidad que Puntúa
Estándar, Bestia	<i>PV</i>	1	<i>Def</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	1					Inmune a Golpetazos, Armadura Infernal
Ejecutor Taurukh	<i>Ata</i>	2	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	2			Impactos por Carga (1)
Taurukh Ungidos	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	9							Guardaespaldas (Comisario Taurukh), Marca Infernal, Miedo, Unidad que Puntúa
Grande, Bestia	<i>PV</i>	3	<i>Def</i>	5	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	0					Armadura Infernal
Taurukh Ungido	<i>Ata</i>	3	<i>Ofe</i>	5	<i>Fue</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	3			Impactos por Carga (1)
Caballería de Vasallos	<i>Ava</i>	8"	<i>Mar</i>	16"	<i>Dis</i>	7							Huida Simulada, Tropas Ligeras, Vanguardia (6"), Vinculados o Sometidos
Estándar, Caballería	<i>PV</i>	1	<i>Def</i>	4	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	1					Armadura Ligera, Escudo
Jinete Vasallo	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	3			Odres de Aceite, Arco (4+), Lanza Ligera
Montura Vasalla	<i>Ata</i>	2	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	3			Contenidos
Honda de Vasallos	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	4"	<i>Dis</i>	7							Fuegos de la Industria (1), Máquina de Guerra, Vinculados o Sometidos
Estándar, Constructo	<i>PV</i>	5	<i>Def</i>	1	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0					Inflamable, Armadura Ligera
Dotación	<i>Ata</i>	3	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	3			Mover o Disparar, Honda de Vasallos (4+)
Equipo Artillero	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	6"	<i>Dis</i>	9							Aparatoso, Fuegos de la Industria (1), Marca Infernal
Estándar, Constructo	<i>PV</i>	4	<i>Def</i>	1	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0					Objetivo Difícil (1), Armadura Infernal
Equipo Artillero	<i>Ata</i>	2	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	2			Disparo Rápido, Marchar y Disparar
Artillería Infernal	<i>Ava</i>	0"	<i>Mar</i>	0"	<i>Dis</i>	9							Fuegos de la Industria (2), Máquina de Guerra, Marca Infernal, Plataforma
Grande, Constructo	<i>PV</i>	5	<i>Def</i>	1	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0					Armadura Infernal
Dotación	<i>Ata</i>	3	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	2			Mover o Disparar, Preciso

Instrumentos de Destrucción

Máquina Infernal	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	9			¡A Toda Máquina!, Coraje, Fisura en la Fragua, Fuegos de la Industria (2), Indesmoralizable, Marca Infernal		
Gigantesca, Constructo	<i>PV</i>	6	<i>Def</i>	3	<i>Res</i>	7	<i>Arm</i>	4			
Dotación	<i>Ata</i>	3	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	2	Disparo Rápido
Chasis	<i>Ata</i>	-	<i>Ofe</i>	-	<i>Fue</i>	6	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	2	Ataques Pulverizadores (1D3), Contenidos, Impactos por Carga (1D6+1)
Bastión Infernal	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	9"	<i>Dis</i>	9					Cruzar (Muro), Fuegos de la Industria (1), Marca Infernal, No un Líder, Plataforma de Disparo, Plataforma de Guerra, Rompemuros
Gigantesca, Constructo	<i>PV</i>	8	<i>Def</i>	1	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	4			
Dotación (6)	<i>Ata</i>	1	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	2	
Ariete	<i>Ata</i>	-	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	-	Ataque Aplastador, Contenidos, Impactos por Carga (1D3+1)
Titán Kadim	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8					Coraje, Superno, Vinculados o Sometidos
Gigantesca, Infantería	<i>PV</i>	7	<i>Def</i>	4	<i>Res</i>	6	<i>Arm</i>	2			Égida (2+, contra Ataques Flamígeros), Égida (5+)
Titán Kadim	<i>Ata</i>	5	<i>Ofe</i>	4	<i>Fue</i>	6	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	4	Aura Volcánica (2D3), Calor Abrasador
Gigante Ciudadano	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8					Gigante Ve, Gigante Hace
Gigantesca, Infantería	<i>PV</i>	7	<i>Def</i>	3	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	1			
Gigante Ciudadano	<i>Ata</i>	5	<i>Ofe</i>	3	<i>Fue</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	3	Rabia

Armas de Disparo

Nombre	Artillería	Alcance	Fue	PA	Disparos	Reglas
Trabuco	-	12"	5	3	1	Mitad de impactos tienen Fue 3 PA 0 Preciso
Hacha de Pedernal	-	16"	4	2	1	-
Lanzador de Nafta (Equipo Artillero)	Lanzallamas	18"	3 {4}	0 {1}	1	Ataques Flamígeros Disparo Rápido {Heridas Múltiples (1D3)} Marchar y Disparar
Lanzador de Nafta (Artillería Infernal)	Lanzallamas	24"	3 {4}	0 {1}	1	Ataques Flamígeros {Heridas Múltiples (1D3)} Mover o Disparar Preciso
Lanzador de Nafta (Máquina Infernal)	Lanzallamas	18"	3 {4}	0 {1}	1	Ataques Flamígeros Disparo Rápido {Heridas Múltiples (1D3)}
Batería de Cohetes (Equipo Artillero)	-	24"	5	2	4	Disparo Rápido Heridas Múltiples (1D3) Marchar y Disparar Problemas en doble '1'
Batería de Cohetes (Artillería Infernal)	-	36"	5	2	4	Heridas Múltiples (1D3) Mover o Disparar Preciso Problemas en doble '1'
Batería de Cohetes (Máquina Infernal)	-	24"	5	2	4	Disparo Rápido Heridas Múltiples (1D3) Problemas en doble '1'
Mortero Titán (Equipo Artillero)	Catapulta (4x4)	6-30"	3 {7}	0 {4}	1	Disparo Rápido [Heridas Múltiples (1D3, Alas Desgarradas)] Marchar y Disparar
Mortero Titán (Artillería Infernal)	Catapulta (4x4)	6-36"	3 {7}	0 {4}	1	[Heridas Múltiples (1D3, Alas Desgarradas)] Mover o Disparar Preciso
Mortero Titán (Máquina Infernal)	Catapulta (4x4)	6-30"	3 {7}	0 {4}	1	Disparo Rápido [Heridas Múltiples (1D3, Alas Desgarradas)]
Velocidad Triple	-	16"	4	2	3	Nuca impacta peor que a 3+
Honda de Vasallos (Lanzavirotes)	-	48"	3 {6}	10	1	Ataque de Área (1x5) [Heridas Múltiples (1D3)]
Honda de Vasallos (Lanzador de Aceite)	-	36"	1	0	3	Un Incendiario por impacto

Reglas de Miniatura Disparando

Bendición Kadim	Los ataques son Ataques Flamígeros y obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura. Esto también afecta a valores de Fuerza y Penetración de Armadura indicados entre paréntesis.
Nube de Éter	A 6" del objetivo pierde Canalizar y sufre -1 a impactar
Juicio del Vaneb	Ataques Divinos y PA establecida en 0. Salvaciones por Armadura de '1', '2', y '3' siempre fallan.
Odres de Aceite	Si se elige: Fue 1, -6" alcance, uno o más impactos → objetivo obtiene Incendiario.

Registro de Cambios

2021 beta 2 hotfix 1

- Vasallo Conjurador, Montura Vasalla 30 ↘ 20
- Levas de Vasallos, Cacique Vasallo 40 ↘ 30
- Kadim Encarnados, Coste Base 270 ↗ 285
- Ejecutores Taurukh, Arma a Dos Manos 3/miniatura ↘ 2/miniatura

2021 beta 2

Objetos Especiales:

- Ídolo Dorado de Shamut 50 ↗ 55
- Icono Bendito de Zalaman Tekash 40 ↗ 50
- Aliento del Toro de Latón 60 ↗ 80
- Juicio de Ashuruk 30 ↘ 25

Personajes:

- Señor Supremo:
 - Arrogancia 20 ↗ 30
 - Toro de Shamut 200 ↘ 180
- Profeta:
 - Profeta de Lúgar gratis ↗ 10 (costs reorganized so the cheapest mandatory option is free)
 - Profeta de Lúgar Carro Kadim 75 ↘ 65
 - Profeta de Lúgar Arma a Dos Manos 5 ↗ 10
 - Profeta de Nezibkesh Bastión Infernal 220 ↘ 210
 - Profeta de Shamut Toro de Shamut 130 ↘ 120
 - Profeta de Shamut Gran Toro de Shamut 385 ↗ 400
- Visir:
 - Hacha de Pedernal 10 ↘ 5
 - Toro de Shamut 190 ↘ 180
- Comisario Taurukh 0-3 Unids./Ejército

Básicas:

- Levas de Vasallos:
 - Miniaturas Adicionales 5 ↗ 6
 - Lanza y Escudo 1/miniatura ↗ 2/miniatura
 - Cacique Vasallo 30 ↗ 40

Especiales:

- Inmortales:
 - Coste Base 320 ↘ 310
 - Miniaturas Adicionales 23 ↗ 24

- Discípulos de Lúgar:
 - Coste Base 335 ↗ 345
 - Miniaturas Adicionales 21 ↘ 20
 - Arma a Dos Manos 3/miniatura ↘ 2/miniatura
- Kadim Encarnados:
 - Coste Base 280 ↘ 270
 - Miniaturas Adicionales 76 ↗ 80
- Ejecutores Taurukh:
 - Coste Base 200 ↘ 195
 - Miniaturas Adicionales 24 ↘ 23
- Caballería de Vasallos Coste Base 180 ↗ 185
- Honda de Vasallos 120 ↗ 125
- Equipo Artillero Mortero Titán 5 ↗ 15
- Artillería Infernal:
 - Lanzador de Nafta, Juicio del Vaneb 10 ↘ 5
 - Mortero Titán, Bendición Kadim 35 ↗ 40
 - Batería de Cohetes, Nube de Éter 10 ↘ 5
 - Batería de Cohetes, Bendición Kadim 50 ↗ 55

Instrumentos de Destrucción:

- Máquina Infernal:
 - Aplastarocas 20 ↗ 35
 - Lanzador de Nafta, Coste Base 20 ↗ 30
 - Lanzador de Nafta, Bendición Kadim 20 ↗ 25
 - Lanzador de Nafta, Juicio del Vaneb 15 ↘ 10
 - Lanzador de Nafta, Mastodonte de Acero 35 ↗ 45
 - Mortero Titán, Mastodonte de Acero 35 ↗ 45
 - Batería de Cohetes, Coste Base 65 ↘ 55
 - Batería de Cohetes, Bendición Kadim 25 ↗ 30
 - Batería de Cohetes, Mastodonte de Acero 35 ↗ 45
- Bastión Infernal 275 ↘ 265
- Gigante Ciudadano:
 - Coste Base 310 ↗ 320
 - Látigo Infernal 20 ↗ 35
 - Escudo Gigantesco 30 ↘ 20