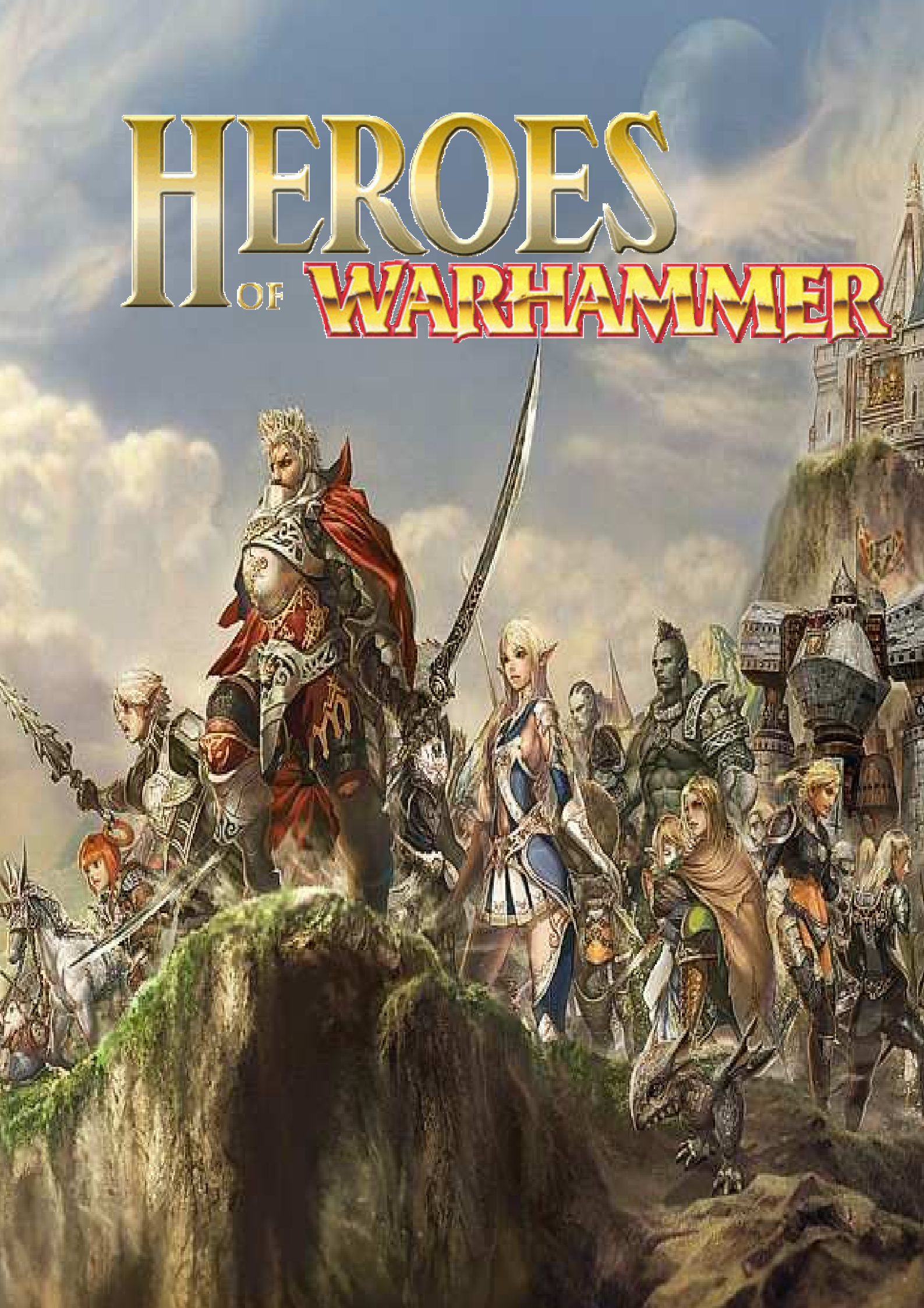
HEROES OF WARHAMMER



"Ánimo compañeros skavens del clan skyre, sigamos experimentando con pidra bruja para obtener resultados mil veces mejores que esas cosas-hombre de GW".

Heroes
De Warhammer

-Notas del Autor……..…….6

-Historia Introductoria……..……..…..7

-Escuelas de Magia……..……...…9

-Habilidades y Especialidades…….…..21

-Artefactos…….…27

-Naturaleza y Muerte…….…35

Devja…….....37
Avlee…….....53

-Dragones y Titanes…….…..71

Bracada…….…..73
Nighon……....87

-Cielos e Infiernos…….101

Erathia……103
Eeofol…….....119

-Bárbaros y Pantanos……..……..133

Krewlod…….....135
Tatalia……151

- La Espada del Apocalipsis…….…….165

Conflujo…….……167

-Extras…….…….…..183

Desafío.…….…….185

Asedios....…….…….193

Modo Aventura…….…….……201

Agradecimientos……229

Bienvenidos a Héroes de Warhammer,

Tras muchas horas de esfuerzo y quebraderos de cabeza por fin he terminado. Este pequeño suplemento lo he realizado por dos razones, primero por hacer un homenaje (a mi modo) a 3DO, compañía responsable de la creación de la saga para ordenador Héroes Of Might and Magic, a día de hoy aunque tiene bastante tiempo le sigo considerando uno de los mejores juegos para PC, mi segunda razón es sencilla, me encanta Warhammer, y me encanta darle mas vida así como mas variedad.

Lo que en un principio iba a ser simplemente un par de listas de ejército, a medida que me iba sumergiendo en el mundo HOMM para conseguir datos sobre personajes y criaturas, se ha acabado convirtiendo en un documento realmente extenso con muchas listas de ejército con sus correspondientes unidades y personajes, nueve listas de magia para uso de los hechiceros de los ejércitos…y bueno, un sinfín de cosas que si os las cuento todas ahora el resto del documento sobraría ¿no?

La verdad he dedicado muchas horas en la elaboración de todo este "tocho", a nada que se le eche una ojeada se puede apreciar, solo espero que proporcione muchas mas horas de diversión a todos los jugadores de Warhammer que confíen un poco en mí y lo prueben. Lo ejércitos de Héroes de Warhammer creo que están bastante nivelados entre sí, lo que no se como andarán con respecto al resto de ejércitos de GW, en caso de jugar con un ejército de WHF contra alguno de estos ejércitos permitirles también el poder escoger entre las habilidades y sin olvidar el nivel de magia de los hechiceros, en vuestra mano queda el mezclarlos en combate o no.

Me gustaría que a cualquier duda, aportación o comentario (incluso un "eh tío me ha gustado mucho y me lo he pasado genial con mis colegas, gracias" es algo que se agradece mucho) me mandaseis un e-mail a:

iedas7@yahoo.es

O sino siempre podéis pasaros por La Armada que por allí deambularé:

Bueno, sin enrollarme mas os dejo con el contenido de esta "pequeña" creación para vuestro uso y disfrute.

Un saludo,
Iedas

Enroth, capital del reino humano de la soberanía de Ironfist. Azotado recientemente por una cruel y despiada guerra de secesión. El hermano del Rey Roland, Archibald Ironfist, ansiaba su trono por encima de cualquier cosa. Archibald se alió con los Nigromantes y los Señores de la Mazmorra con el fin de destronar a su hermano del trono y tomar el reino para sí.

Las fuerzas militares de Enroth aguantaron a duras penas las primeras oleadas de no muertos y criaturas subterráneas. Entonces Archibald contrató a varias tribus de Bárbaros que se encontraban diseminados por los desiertos del sur para fortalecer sus fuerzas. Roland viéndose completamente desbordado con las fuerzas de su hermano, mandó un mensajero pidiendo ayuda a los antiguos aliados de su padre. A los Hechiceros que habitaban en unas pequeñas islas al norte y a los Elfos y Enanos que habitaban en los bosques.

Los aliados del Rey de Enroth acudieron a su llamada de auxilio. Los Hechiceros y los Elfos no podían permitir que el país fuese tomado por los Nigromantes y los Señores de la Mazmorra, los Enanos tenían una cuenta pendiente con estos últimos por haberlos expulsado de sus reinos subterráneos. Así pues, reunieron sus respectivos ejércitos marcharon hacia Enroth.

Tras numerosas y crueles batallas e interminables y agotadoras campañas, los Bárbaros sufrieron excesivas bajas y se retiraron, los Nigromantes que sobrevivieron fueron expulsados del país y las criaturas subterráneas fueron devueltas a los oscuros agujeros de los que procedían.

Pero no todo estaba ganado, Archibald no se dio por vencido aún. Archibald tenía un ejército más poderoso que la fuerza que habrían formado los Nigromantes, Señores de la Mazmorra y Bárbaros juntos, además era un Hechicero muy poderoso.

Los Aliados reunieron a sus tropas y marcharon hacia la batalla final contra el hermano de Roland. La batalla duró varios días, parecía que las tornas poco a poco se iban tornando a favor de los Aliados. Pero entonces entró Archibald en combate, que dejó de dirigir a sus tropas comenzó a lanzar poderosos hechizos que destruían un regimiento tras otro.

Hicieron falta diez de los Magos más poderosos de los Aliados para conseguir reducir a Archibald. Tras una titánica lucha mágica Archibald fue convertido en granito no sin antes haber matado a cuatro de los magos.

La estatua de Archibald se guardó en la Biblioteca del castillo de Enroth.

Roland se encuentra sentado en su trono, con su hijo Nicolai de seis años de edad, sobre su regazo. Los dos arden en deseos de recibir una carta de Catherine, mujer de Roland y madre de Nicolai.

Catherine partió hace unos días en barco hacía su tierra natal, Erathia, tras haber recibido a un mensajero en castillo que aseguraba que su padre, el Rey Gryphon Heart había muerto.

Unas horas después entró en la sala del trono un mensajero, que con gran ceremonia entregó una carta al Rey. Roland agradeció al mensajero sus servicios y lo despidió. Al instante tomo una daga y abrió el sobre. La carta era de Catherine.

Mi buen amado Roland,
Y mí querido Hijo Nicolai

Hace dos días que hicimos tierra en Erathia, desembarcamos en el puerto e una de las ciudades costeras que estaba protegida por los Magos. Unas horas antes de desembarcar mí vigía distinguió que surgía humo de la costa.

Una vez llegamos a la costa el espectáculo que observamos lleno nuestros corazones de pena, todos los ciudadanos, así como el ejército han sido brutalmente asesinados.

Todo sugiere que el ataque había sido producido por Señores de las Mazmorras, y aunque los magos estaban bien organizados, no fueron capaces de repeler el ataque. Tan solo los muertos y el campo de batalla pueden contarme que ocurrió aquí.

El Estandarte de Erathia no puede ser pisoteado, debe ser respetado y temido.

Me temo no podré volver a casa hasta que haya asegurado el reino que fue fundado por mi padre, del cual ahora soy Reina tras su muerte. Espero entendáis mi posición.

Estoy deseando volver a veros y espero que sea pronto.

Catherine

Roland enrolló la carta, y se dirigió a la biblioteca del castillo para estar a solas y pensar detenidamente en la carta de su esposa.
Una vez hubo llegado a la biblioteca se encontró con que la estatua de su hermano había desaparecido.
¿Quizá una coincidencia con los acontecimientos ocurridos en Erathia?

Roland no sabía la respuesta, pero algo en su interior le decía que si. Al día siguiente dejó a Wilbur Humphrey como regente de Enroth y encargado de la seguridad de Nicolai, reunió a varios de sus hombres y embarcó rumbo este para ayudar a su esposa Catherine en la Restauración de Erathia.

Escuelas de Magia

A continuación se detallan las nueve listas de hechizos de las que eligen sus hechizos los ejércitos de *Héroes de Warhammer*.

Expertos y Maestros de las escuelas de Magia.

Los hechiceros de nivel 1 realiza los hechizos tal y como se describen en la lista de hechizos.

Los hechiceros de nivel 2 o de nivel 3 se consideran hechiceros expertos en el uso de la Escuela de magia que hayan escogido, obteniendo así la habilidad Expertos en Agua, Tierra, Aire, Vida, etc.

Los Hechiceros de nivel 4 se consideran maestros en el uso de la Escuela de magia que hayan escogido, obteniendo así la habilidad Maestros En Agua, Tierra, Aire, Vida, etc.

Expertos y Maestros de la Magia

Según el nivel de magia del hechicero aparte de recibir sus dados de energía y dispersión correspondientes, son magos más o menos poderosos.

Mago Básico
Los magos básicos son los magos de nivel 1 y tan solo reciben como bonificación a la afinidad mágica que depende del ejército del que procedan y las habilidades obtenidas.

Mago Experto
Los magos Expertos son los magos de nivel 2 y 3. Aparte de la bonificación que obtienen de la afinidad mágica y de la que puedan aportarle las habilidades obtiene automáticamente la habilidad Experto en Magia, esta habilidad se aplica a la escuela de magia que haya escogido, hay que tener en cuenta que esta habilidad cuenta a la hora de determinar la cantidad de habilidades máximas que un personaje pude escoger.
Los hechizos de los magos expertos reducen su dificultad en un punto para poder ser lanzados con éxito.

Mago Maestro
Los magos Maestros son los magos de nivel 4. Aparte de la bonificación que obtienen de la afinidad mágica y de la que puedan aportarle las habilidades obtiene automáticamente la habilidad Maestro en Magia, esta habilidad se aplica a la escuela de magia que haya escogido, hay que tener en cuenta que esta habilidad cuenta a la hora de determinar la cantidad de habilidades máximas que un personaje pude escoger.
Un mago maestro se beneficia de la habilidad del mago experto y además puede repetir una tirada para determinar los efectos de un hechizo (número de impactos, una tirada para herir...) por fase de magia, esta tirada debe solo se debe repetir una vez.

Afinidades Mágicas

Cada ejército de *Héroes de Warhammer* es afín a alguna escuela de magia o son más habilidosos en ciertos aspectos de la magia. Las bonificaciones de los ejércitos son las siguientes:

-Avlee. +1 al lanzar hechizos de Magia de la Naturaleza.
-Bracada. +1 al dispersar hechizos que puedan causar heridas.
-Conflujo. +1 al dispersar hechizos de las Magias de Fuego, Agua, Tierra y Aire.
-Devja. +1 al lanzar hechizos de Magia de la Muerte.
-Eeofol. +1 al lanzar hechizos de Magia del Fuego.
-Erathia. +1 al lanzar hechizos de Magia de la Vida.
- Krewlod. +1 al dispersar hechizos.
-Nighon. +1 al lanzar hechizos que puedan causar heridas.
-Tatalia. +1 al lanzar hechizos de Magia de Tierra.

Obtención de Hechizos

El primer hechizo de cada lista se obtiene gratuitamente sin necesidad de ninguna tirada y sin reducir el número de hechizos que el hechicero puede preparar para la batalla.
El resto de hechizos de cada lista (del número 2 al 7) se obtienen de la manera tradicional, tirando 1D6 y escogiendo aleatoriamente. Y siempre se podrá cambiar un hechizo no deseado por el número 2 de la lista en caso de que no se haya obtenido en ninguna tirada.

Regla Especial para la Magia de la Mente

Las miniaturas inmunes a psicología son inmunes a todos y cada uno de estos hechizos.

Magia del Cuerpo

-Escudo.
Dificultad: 4+
Objetivo: Unidad o miniatura amiga.
Alcance: 60 cm.
Efecto: Otorga un +3 a la TSA en combate.
Duración: Permanece activo.

-Rapidez.
Dificultad: 8+
Objetivo: Unidad o miniatura amiga.
Alcance: 45 cm.
Efecto: La unidad o miniatura obtienen un movimiento extra de 20 cm. durante su siguiente fase de movimiento.
Duración: Hasta el siguiente turno del lanzador.

-Debilitante.
Dificultad: 6+
Objetivo: Unidad enemiga. No afecta a no-muertos.
Alcance: 30cm.
Efecto: Reduce en -1 la F de las miniaturas de la unidad.
Duración: Permanece activo.

-Reflejos agudizados.
Dificultad: 6+
Objetivo: Unidad amiga. No afecta a no-muertos.
Alcance: Ilimitado.
Efecto: Otorga a la unidad +2 a la TSA y una TSE de 6+.

-Retirar Obstáculos.
Dificultad: 6+
Objetivo: Unidad amiga.
Alcance: 45 cm.
Efecto: La unidad no sufre penalización por atravesar terreno difícil u obstáculos.

-Sanar.
Dificultad: 7+
Objetivo: Una miniatura amiga. No afecta a no-muertos.
Alcance: Ilimitado.
Efecto: Recupera todas las heridas de esa miniatura.

-Aumentar la Masa.
Dificultad: 12+
Alcance: 60 cm.
Objetivo: Unidad o miniatura enemiga. No afecta a no-muertos.
Efecto: Cada miniatura recibirá un impacto de F igual al número inicial de Heridas que posee la criatura +3.

Magia de la Vida

-Escudo de Vida.
Dificultad: 4+
Objetivo: Unidad o miniatura enemiga. No afecta a no-muertos.
Alcance: 30 cm.
Efecto: El escudo absorbe una herida causada sobre la unidad o miniatura.
Duración: Permanece activo o hasta que absorba la herida.

-Sacrificio.
Dificultad: 5+
Objetivo: Miniatura amiga. No afecta a no-muertos.
Alcance: 30 cm.
Efecto: El lanzador pierde una herida y el beneficiario del hechizo recupera dos. El lanzador del hechizo puede llegar a morir si realiza el conjuro con una herida.

-Resurrección.
Dificultad: 6+
Objetivo: Unidad básica amiga. No afecta a no-muertos.
Alcance: 30 cm.
Efecto: Resucita 2D6 miniaturas muertas de la unidad (de esta manera no se podrá tener un mayor numero de miniaturas que las que había en un principio en la unidad).
Duración: Permanente.

-Plegaria.
Dificultad: 7+
Objetivo: Todas las unidades amigas. No afecta a no-muertos.
Efecto: Cada unidad recupera una miniatura muerta con todas sus heridas. Todos los personajes y miembros de unidades extraordinarias con 4 o más heridas, recuperarán una herida.

- Bendición.
Dificultad: 8+
Objetivo: Unidad amiga. No afecta a no-muertos.
Alcance: Ilimitado.
Efecto: La unidad obtendrá un +1 a todas las tiradas para impactar.
Duración: Permanece activo.

-Expulsar No-muertos.
Dificultad: 10+
Efecto: Afecta a todas las miniaturas de no-muertos a 30 cm. o menos del lanzador. Causa un impacto de F3 a cada miniatura.

-Mártir.
Dificultad: 12+
Efecto: Coloca la plantilla grande sobre el lanzador. El lanzador muere automáticamente y todas las miniaturas bajo la plantilla reciben un impacto de F6 que niega las TSA. Las miniaturas parcialmente cubiertas serán impactadas con un 4+.

Magia de la Muerte

-Envenenar.
Dificultad: 4+
Objetivo: Unidad enemiga. No afecta a no-muertos.
Alcance: 60 cm.
Efecto: La unidad afectada realiza un chequeo de R en 2D6, recibirá tantos impactos de F2 como diferencia de fracaso en el chequeo.

-Reanimar a los Muertos.
Dificultad: 6+
Objetivo: Unidad básica amiga, deben ser no-muertos.
Alcance: 30 cm.
Efecto: Resucita 2D6 no-muertos muertos de la unidad (de esta manera no se podrá tener un mayor numero de miniaturas que las que había en un principio en la unidad).
Duración: Permanente.

-Maldición.
Dificultad: 8+
Objetivo: Unidad enemiga. No afecta a no-muertos.
Alcance: Ilimitado.
Efecto: La unidad obtendrá un -1 a todas las tiradas para impactar.
Duración: Permanece activo.

-Máscara de Miedo.
Dificultad: 8+
Objetivo: Unidad amiga
Efecto: La unidad pasa a causar miedo
Duración: Permanece activo.

-Toque Vampírico.
Dificultad: 9+
Objetivo: Miniatura amiga o el propio lanzador.
Alcance: 30 cm.
Efecto: El beneficiado recupera una herida perdida por cada dos que cause en combate (si solo tiene un ataque y causa una herida repondrá una herida).
Duración: Permanece activo.

-Onda de la Muerte.
Dificultad: 10+
Efecto: Todas las miniaturas excepto no-muertos a 30 cm. o menos del lanzador. Causa un impacto a cada miniatura de F3.

-Toque de la Muerte.
Dificultad: 12+
Objetivo: Unidad o miniatura enemiga. No afecta a no-muertos.
Alcance: 30 cm.
Efecto: El afectado tira 1D6, con un resultado de 4+ la miniatura morirá automáticamente, solo podrá salvarse mediante una TSE, si tiene.

Magia de la Naturaleza

-Arenas movedizas.
Dificultad: 5+
Objetivo: Terreno
Alcance: 30 cm.
Efecto: Se coloca la plantilla de explosión pequeña sobre el suelo, cada unidad de infantería que traspase las arenas realizará un chequeo de movimiento en 3D6, si lo falla no podrá moverse y terminará el turno en las arenas, si lo supera se moverá la mitad de movimiento que le quede. Las unidades de caballería realizarán el chequeo en 5D6 y los monstruos realizarán el chequeo en 4D6.

-Enjambre de Avispas.
Dificultad: 5+
Objetivo: Unidad Enemiga.
Alcance: 60 cm.
Efecto: 2D6 impactos de F2.

-Viento Favorecedor.
Dificultad: 6+
Objetivo: unidad amiga.
Alcance: 30cm.
Efecto: Permite a esa unidad repetir las tiradas para impactar con proyectiles fallidas. Y las miniaturas voladoras podrán volar 15 cm. más.
Duración: hasta el siguiente turno del lanzador.

-Fortuna.
Dificultad: 6+
Objetivo: Unidad amiga.
Alcance: Ilimitado.
Efecto: Otorga una TSE de 5+
Duración: hasta el siguiente turno del lanzador.

-Absorción.
Dificultad: 8+
Objetivo: Miniatura enemiga. No afecta a no-muertos.
Alcance: a 30cm. o menos del lanzador.
Efecto: Causa una herida que niega la TSA. El lanzador obtiene +1 H.

-Antimagia.
Dificultad: 11+
Objetivo: Unidad o miniatura amiga.
Alcance: 30cm.
Efecto: La miniatura o unidad afectada se vuelve inmune contra los efectos de la magia, ya sean hechizos propios o del rival. También se vuelven inmunes a todos los hechizos y efectos de objetos mágicos(los impactos que reciban con armas mágicas se considerará que les ha impactado un arma normal).
Duración: hasta el siguiente turno del lanzador.

-Resquebrajar el suelo.
Dificultad: 12+
Objetivo: unidad enemiga sin ángulo de visión de 360º, visible y sin nadie a menos de 3cm.de su fila frontal.
Alcance: 60cm.
Efecto: Cada miniatura de la primera fila recibe un impacto automático de F4. Colocar algo formando una línea de 3cm. de grosor delante de la unidad para representar la grieta. La unidad que fue afectada en un principio o cualquier otra unidad que atraviese la grieta, recibirá un impacto de F4 por cada miniatura que la traspase.
Duración: Permanece activo.

Magia del Fuego

-Flecha Mágica.
Dificultad: 5+
Efecto: 2D6 impactos de fuego de F2.

-Protección contra Fuego.
Dificultad: 6+
Objetivo: Unidad amiga.
Alcance: Ilimitado.
Efecto: La unidad obtiene una TSE de 3+ contra ataques y magia de fuego.
Duración: Permanece activo.

-Bola de Fuego.
Dificultad: 8+
Alcance: 60 cm.
Objetivo: unidad enemiga.
Efecto: Causa 2D6 impactos de F4.

-Virote de Fuego.
Dificultad: 9+
Efecto: El virote sale en línea recta desde el hechicero 45cm., cada miniatura que atraviese el virote sufre un impacto de fuego de F4.

-Cegar.
Dificultad: 9+
Objetivo: Unidad enemiga. No afecta a no-muertos.
Alcance: 30 cm.
Efecto: No se puede lanzar si la unidad está trabada en combate. La unidad verá reducido su M a la mitad (redondeando a la baja) y su HA y HP a 1.
Duración: Hasta el siguiente turno del lanzador.

-Escudo Ígneo.
Dificultad: 10+
Alcance: 30cm.
Objetivo: unidad o personaje amigo (también se incluye al propio hechicero).
Efecto: El escudo Ígneo causa un impacto automático a la miniatura que impactó en combate contra quien este beneficiado por este hechizo. El impacto se considera mágico

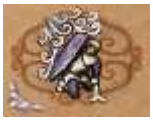
y de fuego, la fuerza del impacto se calcula dividiendo la fuerza de la miniatura que ataca entre dos (redondeando a la baja).
Duración: Permanece activo.

-Apocalipsis.
Dificultad: 14+
Alcance: Todo el campo de batalla.
Objetivo: Todo el mundo.
Efecto: Causa un impacto automático a cada miniatura ya sea amiga o enemiga de F5, que niega las TSA y que causa 1D3 heridas. Se considera daño mágico no elemental.

Magia del Aire

-Disipar.
Dificultad: 5+
Objetivo: Hechicero enemigo.
Alcance: 60cm.
Efecto: Se descartan todos los resultados de 6 al lanzar hechizos.
Duración: Hasta la siguiente fase de magia del lanzador.

-Rayo Disruptor.
Dificultad: 6+
Objetivo: Unidad enemiga.
Alcance: 60 cm.
Efecto: Reduce en -1 la R de las miniaturas de la unidad.
Duración: Permanece activo.



-Escudo Aéreo.
Dificultad: 7+
Objetivo: Unidad amiga
Efecto: Necesario un 6 en las tiradas para impactar proyectiles sobre esa unidad.
Duración: Permanece activo.
Alcance: 60 cm.

-Rayo.
Dificultad: 8+
Objetivo: Unidad enemiga.
Alcance: 60 cm.
Efecto: 2D6 impactos de F4.

-Teletransporte.
Dificultad: 8+
Alcance: 30 cm.
Objetivo: Unidad o miniatura amiga, incluido el propio lanzador.
Efecto: Teleporta al objetivo 3D6 cm. en la dirección deseada.

-Contragolpe.
Dificultad: 9+
Objetivo: Unidad o miniatura amiga, incluido el propio lanzador.
Alcance: 30 cm.
Efecto: Al final del turno de combate cuerpo a cuerpo otorga +1 ataque por cada dos ataques enemigos recibidos sobre la unidad o miniatura.
Duración: Hasta el siguiente turno del lanzador.

-Relámpagos en Cadena.
Dificultad: 12+
Alcance: 60 cm.
Objetivo: Unidad o miniatura enemiga.
Efecto: Causa 1D6 impactos de F6 sobre el objetivo, 1D6 de F4 impactos sobre la unidad o miniatura mas cercana (sea amiga o enemiga), 1D6 impactos de F2 sobre el siguiente objetivo y finalmente 1D3 impactos de F2 sobre el cuarto y último objetivo.

Magia del Agua

-Convertirse en agua.
Dificultad: 4+
Objetivo: el lanzador.
Efecto: El lanzador se vuelve inmune contra ataques no mágicos, podrá moverse a través de obstáculos y de terreno difícil o impasable como si se fuese terreno abierto.
Duración: hasta el siguiente turno de magia del lanzador.

-Descarga Gélida.
Dificultad: 6+
Objetivo: unidad enemiga
Alcance: Ilimitado
Efecto: 1D6 impactos de F3 que reducen en -2 la TSA.

-Virote de Hielo
Dificultad: 8+
Efecto: El virote sale en línea recta desde el hechicero 45cm., cada miniatura que atraviese el virote sufre un impacto de hielo de F3.

-Clonación
Dificultad: 10+
Objetivo: Unidad amiga.
Alcance: 30cm.
Efecto: Crea un duplicado de una unidad básica que se coloca a 10 cm. del lanzador. La unidad clonada es inmune a la psicología y tiene una TSE de 6+.
Duración: Permanece activo o hasta que la unidad reciba una herida.

-Ventisca
Dificultad: 11+
Objetivo: unidad enemiga.
Alcance: 60 cm.
Efecto: Causa un impacto de hielo F3 a cada miniatura. +1F cada turno posterior.
Duración: Permanece activo.

-Baliza de Lloyd
Dificultad: 12+
Alcance: 10 cm.
Efecto: Hacer una marca donde se encuentre el lanzador. En cualquier momento de turnos posteriores del lanzador, este puede consumir uno de sus dados de energía para regresar al punto marcado anteriormente.
Duración: Permanente hasta que el lanzador del hechizo utilice el “transporte”.

Magia de la Mente

-Valentía
Dificultad: 4+
Objetivo: Unidad amiga.
Efecto: Si la unidad está huyendo se reagrupa al instante
Alcance: Ilimitado

-Leer la mente.
Dificultad: 7+
Objetivo: unidad o personaje enemigo.
Alcance: 60 cm.
Efecto: El jugador de esa unidad debe desvelar que acciones realizará esa unidad o personaje en el turno siguiente. El jugador deberá atenerse a lo que dijo en su turno.

-Rayo Mental.
Dificultad: 8+
Objetivo: Unidad enemiga.
Alcance: 60 cm.
Efecto: 1D6 impactos de F3 que niegan la TSA.

-Regocijo.
Dificultad: 8+
Objetivo: Unidad amiga.
Alcance: Ilimitado.
Efecto: La unidad se vuelve inmune a la desmoralización hasta el siguiente turno del lanzador.

-Olvido:
Dificultad: 9+
Objetivo: Unidad enemiga.
Alcance: Unidad visible.
Duración: Permanente.
Efecto: La unidad deberá obtener 4+ en 1D6 o no podrá disparar ese turno. Cualquier unidad que dispare con fuego, pólvora o vapor necesitará un 6 en 1D6.

-Terror.
Dificultad: 9+
Objetivo: Unidad enemiga.
Alcance: Ilimitado.
Efecto: La unidad realizará un chequeo de liderazgo, si lo falla no podrá moverse en su próxima fase de movimiento (excepto movimientos obligatorios) ni tampoco podrá disparar en su próxima fase de disparo.

-Hipnosis.
Dificultad: 12+
Objetivo: Unidad o personaje enemigo
Alcance: 30 cm.
Efecto: Si el objetivo falla un chequeo de liderazgo otorga el control de ese objetivo durante el siguiente turno del jugador enemigo. Se puede mover, cargar (sobre unidades amigas o enemigas) pero no se le podrá obligar a abandonar el tablero.
Efecto: Permanece en juego.

Magia de Tierra

-Lentitud.
Dificultad: 4+
Objetivo: Unidad enemiga.
Alcance: Ilimitado.
Efecto: Reduce el M de la unidad a la mitad, redondeando a la baja.
Duración: Permanece activo.

-Piel de Piedra
Dificultad: 5+
Objetivo: Unidad amiga.
Alcance: 30 cm.
Efecto: Aumenta en +1 la R de las miniaturas de la unidad.
Duración: Permanece activo.

-Lluvia de Rocas.
Dificultad: 6+
Objetivo: unidad enemiga
Alcance: Ilimitado
Efecto: 1D6 impactos de F4 que reducen en -1 la TSA.

-Muro de Magma
Dificultad: 7+
Objetivo: Terreno
Alcance: 60 cm.
Efecto: Levanta un muro de 10 cm. de alto y 3 de ancho en el suelo. No se puede traspasar a pié y no se puede ver a través de el.
Duración: Permanente.

-Terremoto.
Dificultad: 10+
Objetivo: Fuerte, Ciudadela o Castillo enemigo (solo sirve en asedios).
Efecto: Causa 1D6 impactos aleatorios sobre las secciones de la ciudad enemiga, los impactos se resuelven con F8.

-Lluvia de Meteoritos.
Dificultad: 11+
Objetivo: Unidad enemiga.
Alcance: 45 cm.
Efecto: Causa 2D6 impactos de F5 al objetivo y 2D6 impactos de F3 a cualquier miniatura o unidad a 15 cm. o menos de la unidad objetivo.

-Implosión
Dificultad: 12+
Objetivo: Unidad o miniatura enemiga.
Alcance: 60 cm.
Efecto: 2D6 impactos de F7.

Habilidades

Las habilidades son capacidades especiales que hacen destacar a los personajes en ciertos campos o aspectos. Cada habilidad consta de dos niveles, el nivel básico; que por el coste asignado otorga al héroe cierto beneficio, y el nivel experto; que mejora el beneficio obtenido por el nivel básico o incluso otorga otro beneficio distinto (para poder elegir el nivel experto hay que coger también el básico).
En un ejército, los héroes pueden tener un máximo de tres habilidades y los comandantes cuatro.

Liderazgo

El personaje es un líder nato, alentará a las unidades que comande con palabras de gloria durante la batalla.

Nivel Básico:
-Restricciones: no apto para magos ni personajes no-muertos.
-Coste: 20 puntos.
-Beneficio: la unidad en la que se encuentre el personaje será inmune a la psicología.

Nivel Experto:
-Coste: 30 puntos.
-Beneficio: +1 al L del PJ.

Suerte

El personaje posee una suerte extraordinaria, que no solo le beneficia a él, sino que curiosamente contagia a sus aliados.

Nivel Básico:
-Coste: 20 puntos.
-Beneficio: otorga al PJ y a la unidad en que se encuentre una TSE de 6+.

Nivel Experto:
-Coste: 20 puntos.
-Beneficio: otorga al PJ y la unidad en que se encuentre un +1 a la TSE.

Ofensiva

El personaje es un aguerrido y temido luchador, que posee una habilidad sin parangón en el combate.

Nivel Básico:
-Restricciones: solo guerreros que no porten armas mágicas.
-Coste: 25 puntos.
-Beneficio: +1 las tiradas para impactar en combate.

Nivel Experto:
-Coste: 25 puntos.
-Beneficio: permite repetir tiradas para herir fallidas (solo en combate).

Armero

Experto en el manejo de escudos y posturas defensivas, el personaje es un muro defensivo que también trata de proteger a sus aliados.

Nivel Básico:
-Restricciones: debe llevar armadura y ninguna armadura mágica.
-Coste: 20 puntos.
-Beneficio: +2 a la TSA del PJ y +1 para las miniaturas amigas adyacentes.

Nivel Experto:
-Coste: 25 puntos.
-Beneficio: permite repetir las TSA fallidas.

Tiro con Arco

Con un talento natural a la hora de usar armas de proyectil, los disparos del personaje son más potentes y los expertos son más habilidosos aún.

Nivel Básico:
-Restricciones: solo personajes con armas de proyectil que no sean mágicas.
-Coste: 20 puntos.
-Beneficio: +1 a la F de sus disparos.

Nivel Experto:
-Coste: 25 puntos.
-Beneficio: puede realizar dos disparos por turno.

Resistencia a Hechizos

El personaje ha desarrollado una extraña resistencia contra los hechizos enemigos, esta resistencia se expande a su vez sobre sus aliados.

Nivel Básico:
-Coste: 15 puntos.
-Beneficio: +1 dado de dispersión contra hechizos enemigos dirigidos contra el PJ o la unidad en que se encuentre

Nivel Experto:
-Coste: 25 puntos.
-Beneficio: -3 a la tirada de hechizos enemigos dirigidos contra el PJ o la unidad en que se encuentre.

Logística.

El personaje es capaz de recorrer grandes distancias en menos tiempo e incluso capaz de traspasar zonas de terreno difícil sin demora alguna.

Nivel Básico:
-Restricciones: solo personajes a pié.
-Coste: 20 puntos
Efecto: el PJ y la unidad en que se encuentre pueden moverse sin penalización por terreno difícil (solo infantería).

Nivel Experto:
-Coste: 20 puntos.
-Efecto: Aumenta el M del PJ a 22.

Hípica.

El personaje es un experto jinete, con un gran control en el manejo de su montura.

Nivel Básico:
-Restricciones: debe poseer una montura.
-Coste: 15 puntos.
-Beneficio: se le aplica la regla especial *caballería rápida*.

Nivel Experto:
-Coste: 20 puntos.
-Beneficio: el PJ y la unidad en que se encuentre pueden moverse sin penalización por terreno difícil (solo caballería).

Sabiduría.

Tras muchas horas dedicadas al estudio y muchas experiencias vividas, el mago es considerado un sabio.

Nivel Básico:
-Restricciones: solo magos.
-Coste: 15 puntos.
-Beneficio: +1 hechizo.

Nivel Experto:
-Coste: 15 puntos.
-Beneficio: +1 hechizo.

Inteligencia.

El mago posee una inteligencia superior que le fue concedida de nacimiento.

Nivel Básico:
-Restricciones: solo magos.
-Coste: 10 puntos / hechizo que se quiera elegir.
-Beneficio: puede elegir uno o más hechizos de la lista elegida sin tener que determinar cuales surgen aleatoriamente.

Nivel Experto:
-Coste: 25 puntos.
-Beneficio: anula los efectos de la primera disfunción mágica sufrida.

Hechicería.

El mago posee cierta familiaridad con la magia y es capaz de lanzar los hechizos de forma más potente, dificultando así su dispersión.

Nivel Básico:
-Restricciones: solo magos.
-Coste: 20 puntos.
-Beneficio: otorga un dado más de energía a todos los turnos del mago.

Nivel Experto:
-Coste: 20 puntos.
-Beneficio: otorga un dado más de energía a todos los turnos del mago.

Ojo de Águila.

El mago ha desarrollado una capacidad que le permite aprender nuevos hechizos, tan solo ha de ver una vez como otro mago lanza el hechizo.

Nivel Básico:
-Restricciones: solo magos.
-Coste: 10 puntos.
-Beneficio: cada vez que un mago enemigo que se encuentra en la línea de visión del mago con la habilidad Ojo de Águila lance un hechizo con éxito, sea el hechizos que sea y sea de la lista que sea, el mago con esta habilidad lanza 1D6, con un resultado de 6 aprende ese hechizo y puede utilizarlo libremente en la batalla. Tan solo se puede aprender un hechizo mediante esta habilidad.

Nivel Experto:
-Coste: 15 puntos.
-Beneficio: aprenderá el hechizo con un 5+ y pueden aprender un máximo de dos hechizos en el transcurso de la batalla.

Misticismo.

El mago ha incrementado su vínculo con la magia, permitiéndole así manipular energías mágicas de mayor poder.

Nivel Básico:
-Restricciones: solo magos.
-Coste: 10 puntos.
-Beneficio: permite usar un dado más de energía.

Nivel Experto:
-Coste: 10 puntos.
-Beneficio: permite usar otro dado más de energía.

Táctica.

El personaje es un experto estratega a la hora de distribuir a sus tropas.

Nivel Básico:
-Restricciones: solo el general del ejército.
-Coste: 10 puntos.
-Beneficio: la zona de despliegue aumenta en 5 cm. a lo largo y ancho.

Nivel Experto:
-Coste: 20 puntos.
-Beneficio: una vez desplegadas todas las unidades permite reubicar una unidad.

Habilidades Especiales para Asedios

Estas habilidades se rigen por las mismas normas que las habilidades normales, la única diferencia radica en que ambas otorgan beneficios para los asedios.

Artillería.

El personaje es un experto en el manejo de la Ballesta Pesada e incluso realiza modificaciones en la Ballesta Pesada él mismo para mejorar el rendimiento.

Nivel Básico:
-Coste: 20 puntos.
-Nota: aunque esta habilidad permita controlar ciertos aspectos durante un asedio, puede elegirse normalmente en una batalla, en cuyo caso se ignora el control que permite sobre las secciones de la ciudad.
-Beneficio: permite a una Ballesta Pesada disparar con la HP del personaje siempre y cuando este se encuentre entre la dotación. Permite al ejército asediado controlar el Edificio Principal.

Nivel Experto:
-Coste 50 puntos.
-Beneficio: permite a una Ballesta Pesada (esté el personaje en la unidad o no) realizar una Andanada (6 disparos, F4, -2 a la TSA y alcance de 120 cm.) en lugar del disparo único habitual. Además otorga al jugador el control de los disparos de los Torreones del castillo.

Balística.

El personaje ha mejorado personalmente la Catapulta de Asedio mejorando su fiabilidad, fuerza y número de disparos.

Nivel Básico:
-Coste: 20
-Beneficio: permite controlar los disparos de la Catapulta de Asedio y otorga un bonificador de +1 a la F de los disparos de esta.

Nivel Experto:
-Coste: 50
-Beneficio: permite realizar dos disparos por turno.

Especializaciones

Las especializaciones son cualidades que poseen los personajes. Las cualidades hacen a los personajes aún más expertos en ciertos aspectos. Cada personaje de un ejército, salvo los personajes especiales, debe elegir una especialidad y sumar los puntos que valga al coste total del personaje. Estos puntos adicionales no se consideran como gasto en objetos mágicos ni habilidades, por ejemplo, un héroe que tiene para escoger hasta 50 puntos en artefactos y habilidades, cuando escoja una especialización seguirá teniendo los 50 puntos a su disposición.

Especialista en Habilidades. Gratis
El personaje determina en que habilidad es un especialista (tiro con arco, suerte, liderazgo, etc.). Un personaje especialista en una habilidad debe escoger esa habilidad a nivel experto, pero el coste total de la habilidad se reduce en 20 puntos. Por ejemplo si un personaje es especialista en táctica, la habilidad en nivel experto (básico + experto) serían 30 puntos, pero al ser especialista solo le costaría 10 puntos.

Especialista en Monturas. Gratis
Un especialista en monturas es el entrenador personal de las monturas del ejército, por lo tanto el coste de la montura que escoja se reduce en 15 puntos. Además la montura obtendrá para toda la partida un +1 a su iniciativa.

Especialista en Unidades Básicas / Especiales. Coste Variable
Solo personajes no magos. El personaje es el entrenador de una de las unidades básicas o especiales del ejército. Según el entrenamiento que haya recibido la unidad, recibirá una bonificación u otro durante el resto de la partida. Aunque se tenga más de una unidad del mismo tipo tan solo una de ellas se verá beneficiada por esta habilidad, una unidad solo pude tener un entrenador y recibir un entrenamiento.

Tipos de entrenamiento:
-Entrenamiento de agilidad. La unidad obtiene +2 a la iniciativa. Gratis
-Entrenamiento defensivo. La unidad obtiene +1 a su TSA. +10 puntos.
-Entrenamiento ofensivo. La unidad obtiene +1 A la carga. Gratis
-Entrenamiento mágico. La unidad produce un dado de dispersión adicional al ejército siempre y cuando continúen con vida. Gratis
-Entrenamiento psicológico. La unidad es inmune a la psicología. Gratis

Especialista en Artefactos. Gratis
Esta especialidad solo la pueden escoger los magos de nivel 3 y 4. Este efecto se aplica a un artefacto que el mago haya escogido, el artefacto cuesta 20 puntos menos. Mediante esta especialidad un artefacto no puede costar menos de 0 puntos.

Especialista en Hechizos.
Solo magos. El mago puede escoger un hechizo de cualquier lista. Este hechizo pasa a ser uno de los hechizos disponibles del mago, por lo que reduce en uno la cantidad máxima de hechizos, escoja la escuela de magia que escoja, el mago siempre conocerá ese hechizo. Un mago nunca podrá escoger el séptimo hechizo de una lista. Además el hechizo se considerará que pertenece a la escuela de magia que ha escogido el mago, es decir, obtendrá los beneficios de mago experto o maestro según su nivel de magia.

Artefactos

Los artefactos son poderosos objetos mágicos, los personajes de las distintas facciones son libres de portar alguno de estos objetos. Existen dos categorías de artefactos, los artefactos comunes, que puede haber varios en un mismo ejército, y los artefactos mágicos, que tan solo puede haber uno por ejército, pero que se puede repetir en una misma partida si el rival también lo ha escogido (normalmente los hechiceros hacen copias del artefacto original para un uso mas extendido del mismo).

Artefactos Comunes:

-Cimitarra Élfica.	+1 para impactar.	30 puntos
-Martillo Enano	+1 A	25 puntos
-Hoja del Caballero Muerto.	+1 a la F.	20 puntos
-Maza de Ogro.	-1 a la TSA.	10 puntos
-Rodela del Rey Gnoll.	+2 a la TSA.	10 puntos
-Trébol de Cuatro Hojas.	+1 a la TSE	15 puntos
-Tomo de la Magia.	+1 para dispersar.	50 puntos
-Piedra de Energía.		25 puntos
-Pergamino de Dispersión.		25 puntos
-Estandarte de Guerra.		25 puntos

Armas Mágicas:

-Espada de los Dioses
85 puntos
Niega las tiradas de TSA y TSE del enemigo.

-Lanza del Rey Centauro
55 puntos
Se considera un arma mágica, que durante la fase de disparo se puede arrojar, tiene un alcance de 45 cm., F6 y los impactos se resuelven como si fuese un impacto de un Lanzavirotes. No permite llevar otra arma de disparo.

-Espada de llamas
35 puntos
Otorga +1 a la F, +2 a la TSA y los ataques son de fuego.

-Daga Sedienta
35 puntos
Si se causa una herida con este arma el portador de la misma, realiza un chequeo de F, si lo supera recuperará una herida perdida, pero si lo falla perderá una herida.

-Martillo del Trueno
30 puntos
Una miniatura herida debe realizar un chequeo de R, si lo falla pierde otra herida.

-Arco del Dragón
30 puntos
Tiene un alcance de 90 cm. y F6.

-Arco Ciervo
30 puntos
Es un arco largo que siempre impacta con un 2+ y que permite repetir tiradas para herir.

Armaduras Mágicas:

-Armadura de Escamas de Dragón
60 puntos
Armadura pesada (TSA de 5+) que otorga la habilidad regeneración.

-Coraza Angelical
60 puntos
Es una armadura pesada (TSA 5+), que proporciona +1 H.

-Coraza de Grifo
55 puntos
Armadura pesada (TSA 5+) que da una TSE de 4+.

-Escudo del León
40 puntos
Es un escudo (TSA 6+) que hace que los impactos a su portador tengan un -1.

-Escudo del Caballero del Terror
30 puntos
Es un escudo (TSA 6+), hay que superar un chequeo de L para poder atacar al portador.

-Armadura de Adamantina
25 puntos
Proporciona una TSA de 2+ inmejorable.

-Yelmo de Oro
25 puntos
Permite repetir las TSA fallidas.

Talismanes:

-Corona de la Naga Reina
60 puntos
Otorga una TSA de 5+ y la habilidad regeneración. Si un mago la equipa puede lanzar hechizos normalmente.

-Mascara Siniestra
50 puntos
El portador causa terror.

-Collar de Lágrimas
50 puntos
Cuando el portador de este collar sufra una herida en combate, tirar 1D6, si obtiene un 2+ salva la herida y se la inflige al que se la causó en un principio. Pero en caso de sacar un 1 no salva la herida y recibe otra adicional.

-Amuleto del Nigromante
35 puntos
Si el portador del amuleto se encuentra en una de las unidades básicas de Devja, por cada miniatura que mate que tenga 1 herida originalmente, se añade una miniatura más a la unidad básica que lidere.

-Herradura de la Suerte
30 puntos
Otorga una TSE de 5+.

-Ank de la Vida
25 puntos
El portador recupera una herida por cada turno propio.

-Gargantilla Dorada de la Visión
25 puntos
Se revelan todos los secretos de unidades y miniaturas enemigas a 30 cm. del portador.

Objetos Arcanos:

-Báculo de Energía
50 puntos
Da +1 dado de energía en cada turno propio y +1 dado de dispersión en los del rival.

-Bastón de Piedra Oscura
50 puntos
Los hechizos obtienen un +1 para ser lanzados.

-Varita de Hueso
45 puntos
Anula la primera disfunción mágica (no acumulable) y otorga resistencia a la magia (1).

-Túnica de los Grandes Hechiceros
35 puntos
Otorga una TSA 6+, una TSE 5+ y permite lanzar hechizos aunque lleve esta armadura.

-Libro del Poder
35 puntos
Permite guardar para el siguiente turno del hechicero un máximo de dos dados, ya sean de dispersión o de energía.

-Capa de Archimago
25 puntos
Se obtiene +1 dado de dispersión para el ejército.

-Manto de Ceniza
20 puntos
El mago recibe un dado de energía adicional en cada uno de sus turnos.

Objetos Hechizados:

-Pulsera de Oro Negro
60 puntos
El portador obtiene resistencia a la magia (3).

-Anillo de la Vida
50 puntos
Aumenta el número de heridas del portador en +1.

-Anillo de Ojo de Dragón
40 puntos
El portador puede realizar un ataque de aliento con F3.

-Sandalias Aladas
30 puntos
Confieren a su portador la capacidad de volar.

-Yelmo de Mullich
30 puntos
No se considera una armadura. Otorga +1 al L a todas las unidades amigas a 15 cm.

-Botas del Incursor Oscuro
25 puntos
El personaje que lleve estas botas obtiene la habilidad explorador.

-Espejo del Dolor
25 puntos
Cada vez que el portador de este espejo salve una herida mediante una TSA, la miniatura enemiga que le causo la herida recibe un impacto automático de F4.

Estandartes:

-Estandarte Tosco
125 puntos
Todas las unidades a 15 cm. del estandarte se consideran tozudas.

-Estandarte del Dragón
60 puntos
La unidad se vuelve inmune al hielo y al agua, además podrá repetir cualquier resultado de 1 cuando la unidad cargue (herir, impactar y TSA).

-Estandarte de la Muerte
50 puntos
Todas las miniaturas vivas enemigas en contacto con el estandarte realizan un chequeo de resistencia, si lo fallan pierden una herida que solo se podría salvar con una TSE.

-Estandarte de la Vida
50 puntos
La unidad que porte el estandarte tendrá una TSE de 5+ contra todo tipo de proyectiles.

-Estandarte de la Luna Oscura
50 puntos
Todas las miniaturas de la unidad obtendrán +1 ataque cuando carguen.

-Estandarte del Caos
40 puntos
Una unidad enemiga que trate de cargar contra la unidad del portador del estandarte debe realizar un chequeo de L, si lo falla no podrá cargar ese turno y no se moverá.

-Estandarte del Orden
30 puntos
Si el portador del estandarte o la unidad en la que esté huyen como reacción a una carga y no son eliminados, en el siguiente turno podrán reagruparse y actuar normalmente.

Naturaleza y Muerte

Desde la fantasmal región de Devja, el líder de los nigromantes Vilmar, predispuso todo y sus sirvientes raptaron al general Erathiano Lord Haart. Tras muchos días de torturas, tanto físicas como psicológicas consiguieron hacer de Lord Haart una marioneta dispuesta a obedecer todas y cada una de las ordenes del Señor Nigromante.

El primer paso estaba dado, desde su trono de huesos, Vilmar tomó el control de Lord Haart cuando este hubo llegado a Erathia. Lo dirigió durante la noche hasta los aposentos del Rey Gryphonheart. Lo único que recuerda Lord Haart de aquella noche, es el filo de un cuchillo empuñado por el sobre la garganta del soberano de Erathia.

Los Nigromantes actuaron la misma noche del entierro del rey de Erathia, se infiltraron sin ser vistos mediante magia oscura, se dirigieron a la tumba del monarca humano y robaron su cuerpo. El plan estaba saliendo a la perfección, el reino de Erathia se había convertido en un caos, sin gobernante todos estaban confusos y mal organizados, los Señores de la Mazmorra se dieron cuenta y aprovecharon la ocasión para atacar varias ciudades del reino.

Los Elfos percibieron que el poder de las tierras oscuras del este crecía día a día. Reunieron a sus mejores exploradores y los mandaron a las recónditas tierras de Devja para investigar sobre lo acontecido, a la par que recibían noticias de que el rey de los hombres había sido asesinado.

Una vez confirmado el peligro que suponía permitir a Devja conseguir demasiado poder, rápidamente Elfos, Enanos y demás criaturas de los bosques se prepararon para afrontar a las terribles huestes de muertos para dar tiempo a Erathia a recuperarse.

DEVJA

La tierra maldita, las tierras de los muertos, tierra de los nigromantes, muchos nombres recibe la región de Devja. Sus tierras, carecen de vegetación, árboles muertos, ríos y lagos secos, tumbas profanadas, mausoleos, sepulcros y un silencio tan anormal que pone los pelos de punta.

Ni el mas osado, siquiera el mas loco osaría poner un pié en Devja, los nigromantes han hecho de estas tierras inhóspitas y alejadas de las manos de los dioses su hogar. Extrañas criaturas campan a sus anchas por toda región, los muertos vivientes, los restos mortales de seres muertos hace décadas o siglos, algunos incluso hace milenios. Mediante el oscuro arte de la nigromancia los Nigromantes devuelven a la vida a estas terroríficas criaturas, cuya voluntad queda anclada hacia sus amos para el resto de la eternidad.

El Señor Oscuro…Vilmar es el líder de los Nigromantes, un poderoso hechicero oscuro. Durante muchos años se creyó que los Nigromantes se habían extinguido para siempre, pero Vilmar prefería pasar desapercibido, pudiendo así reunir sus huestes no muertas para un día iniciar su conquista y eliminar toda forma de vida del mundo.

Durante la Guerra de Secesión que azotó las tierras del reino humano de Enroth, Vilmar prestó ayuda a su aliado Archibald. Cuando Archibald fue derrotado los Nigromantes de Enroth abandonaron las tierras del Rey Roland Ironfist e, hicieron de la región de Devja su nuevo hogar y esperaron, esperaron, ocultos en la sombra.

Hasta ahora, el momento de que los muertos vuelvan a caminar por las tierras de los vivos ha llegado, y vienen con más hambre que nunca

Bestiario

Hordas de la Muerte

Esqueletos
Los esqueletos son los restos mortales de guerreros muertos en combate. Mediante la aplicación de magia oscura, hasta el nigromante con menos talento es capaz de hacer volver a la vida a estos peligrosos combatientes que servirán carentes de voluntad a los oscuros propósitos de sus oscuros señores.

Zombis
Los zombis son cuerpos con vida en continúo estado de putrefacción. Su cuerpo ha perdido completamente cualquier atisbo de vida y tan solo su odio hacia los vivos y su ansia de sangre les mueve. Hay unos zombis, que fueron devueltos a la vida con un poder tan grande que están continuamente afectados por la peste, estos peligrosos zombis se denominan zombis apestados, y son capaces de contagiar a sus enemigos fácilmente, poniéndolos enfermos y debilitando sus cuerpos.

Fantasmas
Espíritus errantes, atrapados entre el plano existencial y el plano material debido a un profundo sentimiento de rencor u odio que no les permite el descanso. Algunos fantasmas se vuelven poderosos con el paso del tiempo y se convierten en espectros, los espectros son capaces de absorber la energía mágica.

Vampiros
Los vampiros son los señores de la noche, poderosas criaturas con una fuerza y velocidad sobrehumana. Los vampiros tienen numerosos poderes, entre ellos la capacidad de convertirse en murciélagos a voluntad y volar hacía el enemigo. Y es que, cuando se lucha contra los no muertos, estando rodeado de terroríficas criaturas que no sienten el dolor y que además dan la impresión de no acabarse nunca, no se le presta demasiada atención a una bandada de murciélagos, hasta que es demasiado tarde y los vampiros vuelven a su forma normal y atacan por sorpresa a sus pobres víctimas. Se cuenta que los vampiros mas poderosos se alimentan con la sangre de sus víctimas y que les sirve de sustento para reponer sus heridas e incluso para devolver a la vida a aquellos muertos en combate.

Caballeros Oscuros
Los caballeros oscuros son temibles luchadores montados sobre oscuros corceles. Su afinidad con la magia oscura es poderosa, tanto que tienen la habilidad de maldecir a sus enemigos reduciendo así sus habilidades combativas.

Liches
Los Liches antaño fueron poderosos hechiceros, ahora son poderosos no muertos que sirven a los Nigromantes y que usarán el atisbo de magia que les queda para aniquilar a sus enemigos. Son muy valiosos, pues son la única unidad de disparo en un ejército de Devja. Los Liches tienen la habilidad de lanzar un proyectil cargado de veneno hacia las filas enemigas, que al impactar explotará en una nube venenosa que dañará a todos los enemigos cercanos al desgraciado que recibió el impacto.

Caballeros del Terror
Los Caballeros del Terror son poderosos no muertos montados en siniestros caballos, sus intenciones son tan oscuras como las armaduras que portan. El que no haya salido corriendo al ver un Caballero del Terror lo más probable es que muera bajo su lanza o su vida sea segada por su afilada espada. Al igual que los caballeros oscuros son capaces de maldecir a sus enemigos, además los caballeros del terror en ocasiones ejecutan poderosos golpes capaces de sesgar el alma de sus víctimas.

Dragones de Hueso
Los Dragones de Hueso son los huesos resucitados de Dragones muertos. Aunque ya no posees un ataque de aliento pues sus pulmones hace tiempo que se pudrieron y desprendieron de su cuerpo, un Dragón de Hueso sigue siendo una criatura de gran poder. El terror que infunde un Dragón de Hueso va más allá de lo conocido.

Dragones Fantasma
Un Dragón Fantasma es la pura esencia del Terror. Aunque no tan poderosos como los Dragones vivos su mera presencia es capaz de amedentrar al guerrero mas valiente, e incluso son capaces de hacer envejecer a los que sufren sus ataques. A diferencia de otras criaturas etéreas, los Dragones Fantasma han logrado controlar su existencia entre planos, y son capaces de evitar muchos de los ataques de sus enemigos.

Lista Ejército Devja

Reglas Especiales del ejército:

No muertos:

-**Miedo**. Causan Miedo.

-**Movimientos de marcha**. No pueden realizar movimientos de marcha a no ser que se encuentren a menos de 30 cm. de algún personaje al inicio de la fase de movimiento.

-**Son inmunes a la psicología**.

-**Venenos**. Los no muertos son inmunes a los venenos y ataques envenenados.

-**Reacción a la carga**. Tan solo pueden mantener la posición.

-**Desmoralización**. Los no muertos son inmunes a la desmoralización, en su lugar en caso de haber perdido un combate la unidad recibe tantas heridas como la diferencia de puntos del propio combate, las heridas no pueden ser salvadas por ninguna tirada ni habilidad.

-**Estandarte de Batalla**. Las unidades de no muertos que se encuentren a 30 cm. o menos del estandarte de batalla sufrirán una herida menos en caso de perder el combate.

-**Nigromancia**. *Los no muertos han sido reanimados mediante el oscuro arte de la nigromancia por sus oscuros señores. En caso de que el señor oscuro que los creo fuese destruido estos se irían convirtiendo poco a poco en polvo*. Antes del combate y en absoluto secreto el general del ejército de Devja deberá apuntar en un papel que unidades corresponden a que personaje. En el caso de tener solo un personaje todas las unidades serán asignadas a el. Un personaje no tiene numero límite de unidades que se le puedan asignar, y se pueden asignar como a uno le plazca, es decir, si por ejemplo tienes tres personajes puedes incluso asignar las unidades a dos de ellos y el tercero quedar libre. Si un personaje muere se consultará en el papel las unidades que le corresponden, estas unidades al comienzo de cada turno de no muertos posterior deberán realizar un chequeo de liderazgo y recibirán tantas heridas como diferencia de fallo en el chequeo.

-**Etéreos**. Las criaturas etéreas pueden traspasar cualquier elemento de escenografía e incluso unidades amigas, eso si, deben acabar el movimiento estando fuera de lo que traspasaron. Al estar atrapados entre dos planos, el sustancial y el plano material, los cuerpos de estos seres pasan de un mundo a otro en contra de su voluntad. Si son heridos por ataques mundanos (no mágicos) tendrán una TSE de 4+.

Unidades Básicas:

Esqueletos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	1	3
Capitán Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	2	3

Coste: 7 puntos / miniatura.
Tamaño: 10 – 30.
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Equipar unidad con lanzas por +1 punto / miniatura.
-Convertir esqueleto en músico por 5 puntos.
-Convertir esqueleto en portaestandarte por 10 puntos.
-Convertir esqueleto en capitán esqueleto por 10 puntos.
Reglas Especiales:
-No muerto

Guerreros Esqueleto.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	1	3
Combatiente Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	2	3

Coste: 10 puntos / miniatura.
Tamaño: 10 – 30
Equipo: arma de mano, escudo y armadura ligera.
Opciones:
-Equipar unidad con lanzas por +1 puntos / miniatura.
-Convertir guerrero esqueleto en músico por 5 puntos.
-Convertir guerrero esqueleto en portaestandarte por 10 puntos.
-Convertir guerrero esqueleto en combatiente esqueleto por 10 puntos.
Reglas Especiales:
-No muerto

Zombis.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zombi	10	2	0	3	3	1	0	1	2

Coste: 6 puntos / miniatura.
Tamaño: 10 – 40
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Convertir zombi en músico por 5 puntos.
-Convertir zombi en portaestandarte por 10 puntos.
Reglas Especiales: -No muerto.

Fantasmas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Fantasma	10	2	2	3	3	1	1	1	6
Aparición	10	2	2	3	3	1	1	2	6

Coste: 12 puntos / miniatura.
Tamaño: 1 – 10.
Opciones:
-Convertir fantasma en aparición por 10 puntos.
Reglas Especiales:
-No muertos.
-Etéreos.
-Unidad voladora.

Unidades Especiales:

Zombis Apestados.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zombi Apestado	10	2	0	3	3	1	0	1	2
Portador de Peste	10	2	0	3	3	1	0	2	2

Coste: 10 puntos / miniatura.
Tamaño: 10 – 20
Equipo: arma de mano y armadura ligera.
Opciones:
-Convertir zombi apestado en músico por 5 puntos.
-Convertir zombi apestado en portaestandarte por 10 puntos.
-Convertir zombi apestado en portador de peste por 10 puntos.
Reglas Especiales:
-No muertos.
-Peste. Al final de una fase de combate en la que participen los Zombis Apestados, la unidad enemiga deberá efectuar un chequeo de resistencia, si hay un personaje en la unidad este lo realizará a parte. Si el chequeo falla, la unidad y/o el personaje se verán contaminados por la peste y verán reducido su atributo de R en un punto (mínimo de 1). El efecto de la peste perdurará mientras la unidad siga en contacto con los zombis apestados.

Espectros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Espectro	10	3	2	3	3	1	1	1	6

Coste: 16 puntos / miniatura.
Tamaño: 1 – 10
Reglas Especiales:
-No muertos.
-Etéreos.
-Unidad voladora.
-Absorción de maná. Un hechicero enemigo a 30 cm. o menos de los espectros tendrá un -1 al lanzar hechizos (efecto no acumulativo).

Neonatos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Neonato	10	3	3	3	3	2	3	1	6

Coste: 20 puntos / miniatura.
Tamaño: 3 – 15.
Reglas Especiales:
-No muertos.
-Unidad voladora.
-Carga siniestra. Si los neonatos cargan sobre una unidad, esta tan solo podrá mantener la posición, además esa unidad no podrá defenderse, por lo tanto no podrá realizar ningún ataque contra la unidad de Neonatos en ese turno.

Caballeros Oscuros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero Oscuro	10	3	3	3	3	1	3	1	8
Caballero Negro	10	3	3	3	3	1	3	2	8
Caballo Oscuro	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Coste: 18 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 - 20
Equipo: arma de mano, lanza de caballería, armadura ligera y caballo oscuro con barda.
Opciones:
-Equipar unidad con escudos +2 puntos / miniatura.
-Equipar unidad con armadura pesada +2 puntos / miniatura.
-Convertir caballero oscuro en músico por 8 puntos.
-Convertir caballero oscuro en portaestandarte por 16 puntos.
-Convertir caballero oscuro en caballero negro por 16 puntos.
Reglas Especiales:
-No muertos.
-Ataque Maldito. Si un caballero oscuro obtiene un 6 al impactar a la unidad o personaje enemigo, estos quedan malditos, causa el hechizo Maldición. Los afectados seguirán malditos mientras sigan en contacto con los Caballeros Oscuros.

Unidades Singulares:

Maestros Vampiro.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Maestro Vampiro	10	5	4	4	3	2	5	1	8

Coste: 30 puntos / miniatura.
Tamaño: 3 – 15
Reglas Especiales:
-No muertos.
-Vuelan.
-Carga siniestra. Si los maestros vampiro cargan sobre una unidad, esta tan solo podrá mantener la posición, además esa unidad no podrá defenderse, por lo tanto no podrá realizar ningún ataque contra la unidad de Maestros Vampiro en ese turno.
-Vampirismo. La mitad de heridas que cause una unidad de Maestros Vampiro (redondeando a la baja) se utilizarán para reponer heridas de Vampiros heridos e incluso para resucitar a los que hayan muerto.
-Escasos. Un ejército de Devja tan solo puede tener un máximo de dos unidades de Maestros Vampiro (0 – 2).

Liches.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lich	10	4	4	3	4	1	3	1	8

Coste: 45 puntos / miniatura.
Tamaño: 2 – 10
Equipo: báculo (arma a dos manos) y armadura ligera.
Reglas Especiales:
-No muertos.
-Aura de Oscuridad. Proporciona a los Liches un +2 a la TSA contra proyectiles enemigos.
-Ataque de nube mortal. Un Lich dispara un proyectil mágico utilizando su HP, este disparo tiene un alcance de 60 cm. y F3. Si el disparo impacta se coloca la plantilla pequeña de explosión sobre la miniatura que recibió el disparo (en caso de haber muerto, en el lugar donde se encontraba), cada miniatura completamente cubierta recibirá un impacto automático de F2 con -1 a la TSA y las que estén parcialmente cubiertas serán impactadas con un 4+. Cada Lich puede dirigir su disparo a un objetivo diferente.
-Muy Escasos. Un ejército de Devja tan solo puede tener un máximo de una unidad de Liches (0 – 1).

Caballeros del Terror.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero del Terror	10	4	3	4	3	2	5	1	8
Caballo Oscuro	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Coste: 50 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 10
Equipo: arma de mano, lanza de caballería, armadura oscura (TSA 4+), escudo y caballo oscuro con barda.
Reglas Especiales:
-No muertos.
-Ataque Maldito. Si un caballero del terror obtiene un 6 al impactar la unidad o personaje enemigo, estos quedan malditos, causa el hechizo Maldición. Los afectados seguirán malditos mientras sigan en contacto con los Caballeros del Terror.
-Terror. En lugar de miedo causan Terror.
-Ataque Mortal. Si un Caballero del Terror obtiene un 6 al herir, causará una herida adicional que no podrá ser salvada por ninguna tirada de salvación posible.
-Muy Escasos. Un ejército de Devja tan solo puede tener un máximo de una unidad de Caballeros del Terror (0 – 1).

Embalsamador.
El embalsamador es una tienda dotada de pociones y efectos mágicos que sustentará a las tropas no muertas de Devja durante el combate.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Embalsamador	-	-	-	-	5	3	-	-	-
Dotación	10	2	2	3	3	1	2	1	3

Coste: 40 puntos.
Tamaño de la unidad: Cada Embalsamador y su dotación se consideran una unidad.
1 – 2 Embalsamadores constituyen una única opción de unidad singular.
Dotación: 2 miembros.
Equipo de la dotación: arma de mano y armadura ligera.
Reglas Especiales:
-Embalsamador. Un Embalsamador se considera una máquina de guerra con su propia dotación, por lo tanto si la dotación muere o está trabada en combate la tienda no podrá realizar ninguna acción por si sola. Un Embalsamador realizará una acción por turno, las acciones que puede realizar se detallan a continuación.
-Soporte. Durante la fase de disparo el jugador de Devja elegirá que unidad se beneficiará de los efectos del Embalsamador, la tropa elegida deberá estar a 30cm. o menos de la Tienda o los poderes de curación no llegarán hasta la unidad. Una unidad con el efecto de Soporte obtendrá durante ese turno una TSE de 5+. Esta tirada especial se puede sumar a otras ya existentes.
-Curación. Si una unidad o personaje pasa un turno entero sin moverse ni hacer nada, en contacto con el Embalsamador repondrán una herida perdida anteriormente cada miniatura, recordad que de esta manera no se puede resucitar a una miniatura ya muerta en combate.
-Tienda de Plaga. El blanco será una unidad enemiga a 30 cm. o menos, la unidad deberá superar un chequeo de R, que si falla tendrá -1 a la R hasta el siguiente turno.

Unidades Extraordinarias

Las Unidades Extraordinarias son las mejores tropas de los ejércitos, no pueden unirse a ninguna unidad ni ninguna unidad puede unirse a ellos, lo mismo para con los personajes. Aunque consumen una opción de héroe nunca podrán ser generales.

Dragones de Hueso.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dragón de Hueso	15	5	0	6	4	3	2	4	7

Coste: 200 puntos / miniatura.

Tamaño: Cada Dragón de Hueso se considera una única unidad. 1 – 2 Dragones de Hueso constituyen una opción de Héroe.

Reglas Especiales:

-No muerto.

-Cuerpo Óseo. TSA 4+.

-Objetivo Grande.

-Vuela.

-Terror. En lugar de miedo causa Terror.

-Presencia Terrorífica. Todas los personajes y unidades enemigas que no sean inmunes a la psicología y que se encuentren a 30 cm. o menos de un Dragón de Hueso verán reducido su L en 1 punto (mínimo 1).

Dragón Fantasma.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dragón Fantasma	15	6	0	6	4	4	3	5	8

Coste: 350 puntos.

Tamaño: Cada Dragón Fantasma se considera una única unidad. 1 Dragón Fantasma constituye una opción de Héroe.

Reglas Especiales:

-No muerto.

-Objetivo Grande.

-Terror. En lugar de miedo causa Terror.

-Vuela.

-Presencia Terrorífica. Todas los personajes y unidades enemigas que no sean inmunes a la psicología y que se encuentren a 30 cm. o menos de un Dragón Fantasma verán reducido su L en 1 punto (mínimo 1).

-Ataque envejecedor. Un resultado de 6 en la tirada para herir hará que el que la sufra envejezca en un instante. Una miniatura envejecida reducirá sus atributos permanentemente de la siguiente manera: M -2, F -1, R -1, I -1 (mínimo de 1 para todo). Una miniatura solo puede ser envejecida una vez. No afecta a no muertos.

-Etéreo. Los Dragones Fantasma son inmunes a todos los ataques mundanos (no mágicos).

Personajes

Héroes:

Caballero de la Muerte.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero de la Muerte	10	5	5	5	4	2	5	3	8

Coste: 90 puntos.

Equipo: arma de mano.

Opciones:

-Arma a dos manos +4 puntos o arma de mano adicional +4 puntos.
-Guadaña (se sostiene a dos manos, +1 F) +4 puntos.
-Armadura ligera +2 puntos, pesada +4 puntos o completa +8 puntos.
-Escudo +2 puntos.
-Montar en caballo oscuro +10 puntos, con barda +4 puntos.
-Lanza de caballería +4 puntos.
-Convertirse en el portaestandarte del ejército por 25 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Nigromante.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nigromante	10	3	3	3	3	2	3	1	7

Coste: 80 puntos.

Equipo: arma de mano.

Magia: Mago de nivel 1. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.

Opciones:

-Convertir en Mago de nivel 2 por 40 puntos.
-Montar en caballo oscuro +10 puntos, con barda +4 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos
-Debe elegir una especialización.

Comandantes:

Paladín Oscuro.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Paladín Oscuro	10	4	4	5	4	3	5	3	9

Coste: 110 puntos.

Equipo: arma de mano.

Opciones:

-Arma a dos manos +6 puntos o arma de mano adicional +6 puntos.
-Guadaña (se sostiene a dos manos, +1 F) +6 puntos.
-Armadura ligera +3 puntos, pesada +6 puntos o completa +12 puntos.
-Escudo +3 puntos.
-Montar en caballo oscuro +15 puntos, con barda +6 puntos.
-Lanza de caballería +6 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Rey Brujo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rey Brujo	10	3	3	3	4	3	3	1	8

Coste: 195 puntos.

Equipo: arma de mano.

Magia: Mago de nivel 3. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.

Opciones:

-Convertir en mago de nivel 4 por 50 puntos.
-Montar en caballo oscuro +15 puntos, con barda +6 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Personajes Especiales

Sandro, Maestro Nigromante.

Sandro comenzó estudiando la nigromancia bajo la tutela del hechicero, y mas tarde lich, Ethric. Cuando por fin hubo terminado su periodo de aprendizaje, Sandro derrotó a su maestro y acabo con su vida. Fue un aliado de Gran poder para Archibald Ironfist durante la guerra que a punto estuvo de arrebatar la soberanía del Rey Roland sobre Enroth. Tras la guerra de Secesión Sandro partió a Devja, donde ahora sirve al líder nigromante, Finneas Vilmar. El plan de asesinar al Rey Griphonheart fue ideado por el propio Sandro para deleite de su Señor. La sed de poder de este poderoso nigromante va mas allá del resto de los de su clase, y no dudará en actuar para alzarse con el poder absoluto cuando considere que su momento ha llegado.

Se puede incluir a Sandro en un ejército de Devja, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sandro	10	4	4	3	4	4	4	1	8

Coste: 600 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Magia: Sandro es un hechicero de nivel 4.
Equipo: Hoja del Caballero Muerto y Amuleto Oscuro.

Objetos Mágicos:

-Hoja del Caballero Muerto. *Sandro obtuvo esta espada de uno de sus capitanes que lo sirvió en Enroth tras morir por haber deseado el puesto militar del Nigromante.*
Es un arma de mano mágica que otorga +1 a la F.

-Amuleto Oscuro. *Este amuleto consiste en una calavera oscura sujeta al cuello de Sandro por una cadena de oro negro.* Sandro causa Terror. Además obtiene un dado de dispersión adicional contra hechizos dirigidos contra el o contra la unidad en que se encuentre.

Reglas Especiales:

-Oscuridad. *Sandro está continuamente envuelto en una densa bruma oscura que dificulta el poder contemplarle claramente desde la distancia.*
Todos los disparos dirigidos contra Sandro reciben un -1 para impactar.

Habilidades:

-Sabiduría Nivel Experto.

-Hechicería Nivel Experto.

-Misticismo Nivel Experto.

Especialización:

-Hechicería Suprema. *Sandro posee un talento natural para la magia además de un gran poder y no dudará de poner sus habilidades a prueba frente a algún otro hechicero y demostrar su superioridad.*
Si Sandro obtiene algún 6 en las tiradas para herir de algún hechizo, esa herida se considera efectuada como un Golpe Letal. Además Sandro puede desafiar a cualquier hechiero enemigo en su línea de visión a un duelo mágico. Sandro podrá desafiar a otro hehicero durante su fase de magia si no se encuentran ninguno de los dos en combate. Si el hechicero enemigo acepta el desafío, tanto Sandro como el hechicero deberán dirigir todos sus hechizos y dados de dispersión durante el turno de magia siguiente de cada uno contra su rival en este duelo mágico. Ninguno de los dos podrá usar ningún dado que no generen ellos mismos, solo usarán los de su nivel de magia y los obtenidos por objetos mágicos o habilidades. Si algún hechicero rechaza un desafío lanzado por Sandro, deberá realizar un chequeo de L, si lo falla quedará abrumado por el poder del Nigromante y no podrá lanzar hechizos en su siguiente turno de magia.

Tamika, Señora del Terror.

Tamika es sin lugar a dudas uno de los vampiros mas poderosos que quedan con vida, lleva numerosos siglos esclavizada por la sed de sangre, sangre que la ha otorgado un poder sobrenatural. Gracias a sus superiores habilidades combativas, Tamika ha alcanzado una posición poderosa entre las fuerzas militares de Devja. Aparte de dedicarse a liderar tropas, también es la responsable del entrenamiento y preparación de los Caballeros del Terror.

Se puede incluir a Tamika en un ejército de Devja, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tamika	15	10	6	5	5	4	8	5	10
Caballo Oscuro	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Coste: 435 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Magia: Tamika es una hechicera de nivel 2.
Equipo: Espada del Terror, Armadura de los Inocentes y caballo oscuro con barda.

Objetos Mágicos:

-Espada del Terror. *Esta magnífica espada de hoja oscura es un obsequio que los Caballeros del Terror hiceron a su capitán.*
Tamika obtiene +1 a la F cuando carga. Además obtiene la regla especial Golpe Letal.

-Armadura de los Inocentes. *La Armadura de los Inocentes fue forjada con metal oscuro, magia negra y la sangre de cientos de inocentes. Aún pueden oírse los gritos de agonía de las victimas si se está cerca de esta armadura.*
Otorga a Tamika una TSA de 4+ y permite lanzar hechizos aunque la lleve puesta, pero reduce en -1 los dados de energía. Los gritos de los inocentes reducen en un punto la resolución de combate de la unidad o miniatura que se enfrente a Tamika.

Reglas Especiales:

-Capitán de los Caballeros del Terror. *La capitana de los Caballeros del Terror es aún más terrorífica que los caballeros a los que lidera.*
Tamika causa terror. Además sigue causando terror a criaturas que causen miedo y causa miedo a miniaturas que causen terror.

Habilidades:

-Táctica Nivel Básico.

Especialización:

-Caballeros del Terror. *Muchos Caballeros del Terror no se separan de su líder y acompañarán a Tamika a la batalla.*
Cuando Tamika se encuentra presente los caballeros del terror serán unidades especiales y pasarán a ser 0 – 2 en lugar de 0 – 1.

AVLEE

Avlee es el reino élfico que se extiende a los alrededores de Erathia y que comprende bosques, montañas y campos carentes de civilización. Elfos, Enanos, y demás criaturas del bosque habitan las tierras de Avlee.

Los habitantes de Avlee conviven en perfecta armonía con la naturaleza y los animales. Poco se sabe sobre sus místicas costumbres y vidas.

El reino de Avlee se encuentra cerca de la frontera no muerta de Devja, han detenido innumerables invasiones y avanzadillas de los muertos, negándoles el paso a las tierras de los vivos.

Tras los acontecimientos ocurridos en Erathia se han visto obligados a actuar y tratar de detener a los nigromantes.

Como defensores del bien y aliados de los humanos, ayudaron al Rey Roland durante la época de la Secesión. Han puesto al servicio de la Reina Catherine a varios de sus capitanes y fuerzas para ayudar a la nueva soberana de Erathia a expulsar a los nigromantes de Erathia y restaurar el reino. Mientas tanto, el resto de las fuerzas tratan de evitar que mas fuerzas no muertas traspasen las fronteras y entren en Erathia.

Bestiario

Habitantes de los Bosques

Centauros
Los centauros son criaturas mitad caballo, mitad hombre. Conviven con los elfos y enanos de Avlee además de con el resto de los habitantes de los bosques. En prácticamente todas las batallas en las que ha participado Avlee, han tenido a centauros entre sus filas ya sea asumiendo el papel de la caballería rápida del ejército, o como una sólida unidad de caballería, y es que, los centauros son muy rápidos y hábiles en el combate, lo que les convierte en excelentes unidades para Avlee.

Enanos
Los enanos antiguamente vivían en un enorme y próspero reino subterráneo cavado sobre la fría roca. Dedicaban sus vidas al trabajo de la piedra y el metal. Aunque bastante diferentes a los elfos en cuanto a costumbres y forma de ser, siempre han sido naciones amigas entre sí, además de grandes aliados en la batalla cuando la causa lo precisaba. Con ayuda de los elfos los enanos han logrado mantener a los elfos oscuros a raya, negándoles el acceso a la superficie. Un año antes de la Guerra de Secesión, los drows consiguieron expulsar a los enanos de su reino mediante la ayuda de extraños y poderosos seres diabólicos que se dice proceden de los infiernos de las entrañas de la tierra. Desde entonces los enanos viven junto a los elfos en Avlee, y aunque bastante menguados, son excelentes combatientes y jefes militares que acudirán a la batalla empujados por su poderoso espíritu bélico.

Elfos
Los son generalmente seres pacíficos, se asemejan bastante a los humanos, aunque son más esbeltos, ágiles y bellos. También poseen una longevidad superior a la de los humanos y llegan a vivir varios siglos. Son expertos en el manejo del arco, el cual usarán contra cualquiera que ose atacar los bosques en los que viven.

Druidas
Los druidas son elfos que han dedicado su vida al estudio de la naturaleza. Poseen gran afinidad con la naturaleza, la cual les ha otorgado ciertos poderes para que puedan proteger los bosques y a los seres vivientes que habiten en ellos.

Dendroides
Los dendroides son pequeños árboles con vida que luchan junto a los elfos y enanos de Avlee. Aunque no destacan por su rapidez son altamente resistentes y pueden poner a una unidad en más de un apuro con sus raíces, pues son capaces de atrapar los pies de sus enemigos con sus robustas raíces para evitar que escapen.

Unicornios
Los unicornios son animales fantásticos y de gran belleza, parecidos a los caballos, aunque mas grandes fuertes y con un distintivo cuerno que surge de su frente.
En ocasiones cuando el unicornio ataca, su cuerno emite un destello intenso de luz que ciega a sus enemigos.

Pegasos Plateados
Se denominan así a los elfos que han entablado amistad con los míticos y extraordinarios pegasos. Los pegasos permiten a los elfos subirse a su grupa y ser sus jinetes. Tanto jinete como montura sienten la necesidad de defender su hogar, por lo que se equipan con armaduras plateadas y alzan el vuelo hacia la batalla.

Francotiradores
Los Francotiradores son maestros en el uso del arco y excelentes exploradores. Han sido entrenados por el Héroe elfo Gelu, para convertirlos en una de las unidades mas mortíferas a distancia del ejército de Avlee. A menudo se ocultan en el interior de los bosques donde son capaces de producir bajas en las filas enemigas con su excelente puntería y desde donde también realizan emboscadas.

Dragones Verdes
Los Dragones Verdes son jóvenes Dragones aunque poderosos aliados de los Elfos y Enanos. Habitan en enormes acantilados situados en las propias montañas del reino de Avlee, donde con mucho esmero Enanos y Elfos les han construido cavernas y cuevas para que vivan. Extrañamente esta variedad de Dragón desarrolla una resistencia a la magia a medida que crece y que le protege de la hechicería.

Dragones Dorados
Con el paso del tiempo los Dragones Verdes van mudando su piel hasta que esta obtiene un color dorado, las partes óseas de su cuerpo crecen, los cuernos y el propio esqueleto, aumentando así el tamaño del Dragón, a la vez que su fuerza, ferocidad y la característica resistencia mágica de este dragón. Un Dragón Dorado es un Dragón Verde completamente desarrollado.

Lista Ejército Avlee

Unidades Básicas

Centauros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Centauro	20	4	3	3	3	1	4	1	7
Jefe Centauro	20	4	3	3	3	1	4	2	7

Coste: 14 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano y lanza.
Opciones:
-Equipar con jabalinas +4 puntos / miniatura.
-Equipar con escudos +2 puntos / miniatura.
-Convertir centauro en músico por 6 puntos.
-Convertir centauro en portaestandarte por 12 puntos.
-Convertir centauro en jefe centauro por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Cuerpo de caballo. Los centauros se consideran unidades de caballería, van en peanas de caballería y obtienen el +1 a la TSA pues se considera que van montados, por lo tanto obtienen un +1 a la F al cargar por usar lanzas. Los centauros también atacan con sus patas delanteras en combate, por lo tanto obtienen un ataque adicional de F3 con HA3 e I3.
-Caballería rápida.

Capitanes Centauros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capitán Centauro	22	4	4	3	3	1	5	1	8
General Centauro	22	4	4	3	3	1	5	2	8

Coste: 18 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano, armadura ligera y lanza.
Opciones:
-Equipar con escudos +2 puntos / miniatura.
-Convertir centauro en músico por 7 puntos.
-Convertir centauro en portaestandarte por 14 puntos.
-Convertir centauro en general centauro por 14 puntos.
Reglas Especiales:
-Cuerpo de caballo. Los capitanes centauros se consideran unidades de caballería, van en peanas de caballería y obtienen el +1 a la TSA pues se considera que van montados, por lo tanto obtienen un +1 a la F al cargar por usar lanzas. Los centauros también atacan con sus patas delanteras en combate, por lo tanto obtienen un ataque adicional de F3 con HA3 e I4.

Enanos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enano	8	4	3	3	4	1	2	1	9
Enano de Combate	8	4	3	3	4	1	2	2	9

Coste: 7 puntos / miniatura.
Tamaño: 10+.
Equipo: arma de mano y armadura ligera.
Opciones:
-Equipar con escudos +1 punto / miniatura.
-Equipar con armadura pesada +1 punto / miniatura.
-Equipar con hacha de combate (arma a dos manos) por +2 puntos / miniatura.
-Convertir enano en músico por 5 puntos.
-Convertir enano en portaestandarte por 10 puntos.
-Convertir enano en enano de combate por 10 puntos.
Reglas Especiales:
-Resistencia a la Magia (1).
-Firmeza. Huyen y persiguen 5D6 -2.

Elfos del Bosque.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elfo del Bosque	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Elfo Arquero	12	4	5	3	3	1	5	1	8

Coste: 12 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano y arco largo.
Opciones:
-Convertir elfo del bosque en músico por 6 puntos.
-Convertir elfo del bosque en portaestandarte por 12 puntos.
-Convertir elfo del bosque en elfo arquero por 12 puntos.

Unidades Especiales

Grandes Elfos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Elfo	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Capitán Elfo	12	4	5	3	3	1	5	1	8

Coste: 16 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano, armadura ligera y arco élfico.
Opciones:
-Convertir gran elfo en músico por 7 puntos.
-Convertir gran elfo en portaestandarte por 14 puntos.
-Convertir gran elfo en capitán elfo por 14 puntos.
Reglas Especiales:
-Arco élfico. F3 alcance 75 cm.
-Experto arquero. Realiza dos disparos por turno.

Druidas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Druida	12	4	4	4	3	1	5	1	8
Druida Venerable	12	4	5	4	3	1	5	1	8

Coste: 18 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 10.
Equipo: arma de mano, y manto de pieles.
Opciones:
-Convertir druida en druida venerable por 16 puntos.
Reglas Especiales:
-Manto de pieles. Proporciona una TSA de 5+ contra proyectiles enemigos y una TSA de 6+ en combate cuerpo a cuerpo.
-Poder concedido. Cada Druida lanza un proyectil que se considera mágico, con F4 y con un alcance de 75 cm.
-Escasos. Los Druidas con unidades escasas. Un ejército de Avlee tan solo puede tener un máximo de una unidad de druidas (0 – 1).

Dendroides.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dendroide	8	4	0	4	5	2	2	1	8
Guarda Dendroide	8	4	0	4	5	2	2	2	8

Coste: 30 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 15
Equipo: ninguno, golpean con sus brazos.
Opciones:
-Colocar nido de pájaros en un dendroide (músico) por 9 puntos.
-Convertir dendroide en portaestandarte por 18 puntos.
-Convertir Dendroide en Guarda Dendroide por 18 puntos.
Reglas Especiales:
-Inflamable.
-Piel de Corteza. TSA de 5+.
-Enraizar. Cualquier unidad trabada en combate con los Dendroides será sujeta al suelo mediante las raíces de los Dendroides. Si la unidad trata de escapar tropezará y caerá al suelo durante la siguiente fase del combate solo los Dendroides atacarán, la unidad enemiga sigue en el suelo tratando de darse cuenta de que ocurre. Finalizada esa fase, la unidad enemiga deberá realizar un chequeo de liderazgo, si lo falla los guerreros se quedarán en el suelo tratando de protegerse, hasta el siguiente turno que volverán a realizar otro chequeo similar. Si lo superan se levantarán y lucharán normalmente contra los Dendroides en el siguiente turno.

Unicornios.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Unicornio	22	4	0	4	3	2	4	2	8
Unicornio de Guerra	22	4	0	4	3	2	4	3	8

Coste: 35 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 10
Opciones:
-Convertir unicornio en unicornio de guerra por 18 puntos.
Reglas Especiales:
-Carga Furiosa. Los Unicornios suman +2 a la F al cargar.
-Aura mágica. Les proporciona resistencia a la magia (1).
-Destello cegador. Si un unicornio obtiene un 6 en la tirada para impactar cegará a la miniatura que impactó con un resultado de 6. Una criatura cegada se considera afectada por el hechizo Cegar (Magia del Fuego), la ceguera perdurará hasta el siguiente turno de los unicornios.

Unidades Singulares.

Francotiradores.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Francotirador	12	4	5	3	3	1	5	1	8
Gran Francotirador	12	4	6	3	3	1	5	1	8

Coste: 20 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 10
Equipo: arma de mano y arco compuesto.
Opciones:
-Convertir francotirador en gran francotirador por 8 puntos.
Reglas Especiales:
-Arco Compuesto. Alcance 75 cm. F3. Sin penalización por disparo a larga distancia y también otorga poder de penetración a las flechas si el objetivo se encuentra a corto alcance.
-Exploradores y Hostigadores.
-Expertos exploradores. Pueden desplegar a menos de 25 cm. del enemigo (aunque deben seguir fuera de su línea de visión). Y también son capaces de ver estando hasta 10 cm. en el interior de un bosque.
-Carga inesperada. Si una unidad de francotiradores se encuentra completamente en el interior de un bosque podrán cargar sobre una unidad la cual tan solo podrá mantener la posición a la carga. Durante la carga la primera fila de francotiradores saca sus arcos para disparar una vez más al rival antes de cargar, debido a que van corriendo su puntería se reduce HP 4 y como no les da tiempo del todo a tensar los arcos estas flechas carecen de poder de penetración. Estos disparos extra cuentan a la hora de decidir el combate que se va ha producir.
-Escasos. 0 – 1

Pegasos Plateados.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete Plateado	12	4	4	3	3	1	6	1	8
Capitán Plateado	12	4	4	3	3	1	6	2	8
Pegaso Plateado	20	3	0	3	3	1	6	1	5

Coste: 26 puntos / miniatura.
Tamaño: 3 – 12
Equipo: arma de mano, armadura ligera y pegaso con barda élfica.
Opciones:
-Equipar con escudos +2 puntos / miniatura.
-Convertir jinete plateado en músico por 10 puntos.
-Convertir jinete plateado en portaestandarte por 20 puntos.
-El portaestandarte puede lleva un estandarte mágico hasta de 50 puntos.
-Convertir jinete plateado en capitán plateado por 20 puntos.
Reglas Especiales:
-Unidad voladora.

Tienda de Primeros Auxilios.
La Tienda de Primeros Auxilios contiene una gran cantidad de hierbas y materiales medicinales con los que su dotación se encarga de curar las heridas de las tropas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tienda de Primeros Auxilios	-	-	-	-	5	3	-	-	-
Dotación de Elfos	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Dotación de Enanos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Coste: 40 puntos.
Tamaño de la unidad: Cada Tienda de Primeros Auxilios y su dotación se consideran una unidad. 1 – 2 Tiendas de Primeros Auxilios constituyen una única opción de unidad singular.
Dotación: 2 miembros. A elección del jugador queda si los dos miembros son elfos o enanos.
Equipo de la dotación: arma de mano y armadura ligera.
Reglas Especiales:
-Tienda de Primeros Auxilios. Una Tienda de Primeros Auxilios se considera una máquina de guerra con su propia dotación, por lo tanto si la dotación muere o está trabada en combate la tienda no podrá realizar ninguna acción por si sola. Una tienda de Primeros Auxilios realizará una acción por turno, las acciones que puede realizar se detallan a continuación.
-Acción: Soporte. Durante la fase de disparo el jugador de Avlee elegirá que unidad se beneficiará de los efectos de la Tienda de Primeros Auxilios, la tropa elegida deberá estar a 30cm. o menos de la Tienda o los poderes de curación no llegarán hasta la unidad. Una unidad con el efecto de Soporte obtendrá durante ese turno una TSE de 5+ y una TSE de 6+ contra ataques envenenados. Esta tirada especial se puede sumar a otras ya existentes.
-Acción: Curación. Si una unidad o personaje pasa un turno entero sin moverse ni hacer nada, en contacto con la Tienda de Primeros Auxilios repondrán una herida perdida anteriormente cada miniatura, recordad que de esta manera no se puede resucitar a una miniatura ya muerta en combate.

Unidades Extraordinarias

Las Unidades Extraordinarias son las mejores tropas de los ejércitos, no pueden unirse a ninguna unidad ni ninguna unidad puede unirse a ellos, lo mismo para con los personajes. Aunque consumen una opción de héroe nunca podrán ser generales.

Dragones Verdes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dragón Verde	15	5	0	5	5	3	3	4	7

Coste: 200 puntos / miniatura.

Tamaño: Cada Dragón Verde se considera una única unidad. 1 – 2 Dragones Verdes constituyen una opción de Héroe.

Reglas Especiales:

-Piel Escamosa. TSA 4+.

-Objetivo Grande.

-Miedo. Aún no está en su forma adulta, así que tan solo causa miedo.

-Aliento de Ácido. F2 y -3 a la TSA.

-Vuela.

-Inmunidad Mágica. Es inmune a todos los hechizos, tanto propios como los del rival que no tengan un poder base de 6 o mas. Un resultado de fuerza irresistible si les afectará.

Dragones Dorados.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dragón Dorado	15	6	0	6	6	5	5	5	8

Coste: 350 puntos.

Tamaño: Cada Dragón Dorado se considera una única unidad. 1 Dragón Dorado constituye una opción de Héroe.

Reglas Especiales:

-Piel Escamosa. TSA 3+.

-Objetivo Grande.

-Causa Terror.

-Aliento de Azufre. F3 y -3 a la TSA.

-Vuela.

-Inmunidad Mágica. Es inmune a todos los hechizos, tanto propios como los del rival que no tengan un poder base de 9 o mas. Un resultado de fuerza irresistible si les afectará.

Personajes

Héroes:

Montaraz.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Montaraz Elfo	12	6	6	4	3	2	7	3	9
Montaraz Enano	8	6	4	4	4	2	3	3	9

Coste: 90 puntos Elfo. 70 puntos Enano.
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Arma a dos manos +4 puntos o arma de mano adicional +4 puntos.
-Hoja élfica (se sostiene a dos manos, +1 F) +4 puntos (solo Elfo).
-Martillo de Combate (se sostiene a dos manos, +1 F) +4 puntos (solo Enano).
-Arco largo +10 puntos (solo Elfo).
-Ballesta +10 puntos (solo Enano).
-Escudo +2 puntos.
-Armadura ligera +2 puntos, pesada +4 puntos o completa +8 puntos.
-Montar en corcel élfico +12 puntos, con barda élfica +5 puntos (solo Elfo).
-Montar en pegaso plateado con barda +25 puntos (solo Elfo).
-Lanza de caballería +4 puntos.
-Convertirse en el portaestandarte del ejército por 25 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Gran Druida.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Druida	12	4	4	3	3	2	5	1	8

Coste: 115 puntos.
Equipo: arma de mano.
Magia: Mago de nivel 1. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.
Opciones:
-Convertir en Mago de nivel 2 por 40 puntos.
-Montar en corcel élfico +12 puntos, con barda élfica +5 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Comandantes:

Adalid y Señor Enano.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Adalid	12	7	6	4	3	3	8	4	10
Señor Enano	8	7	4	4	5	3	4	4	10

Coste: 145 puntos Adalid. 155 puntos Señor Enano.
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Arma a dos manos +6 puntos o arma de mano adicional +6 puntos.
-Hoja Élfica (se sostiene a dos manos, +1 F) +6 puntos (solo Adalid).
-Martillo de Combate (se sostiene a dos manos, +1 F) +6 puntos (solo Señor Enano).
-Arco largo +15 puntos (solo Adalid).
-Ballesta +15 puntos (solo Señor Enano).
-Escudo +3 puntos.
-Armadura ligera +3 puntos o pesada +6 puntos o completa +12 puntos.
-Montar en corcel élfico +18 puntos, con barda élfica +8 puntos (solo Adalid).
-Montar en pegaso plateado con barda élfica por 25 puntos (solo Adalid).
-Montar en unicornio por 35 puntos (solo Adalid).
-Lanza de caballería +6 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Archidruida.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Archidruida	12	4	4	3	3	3	5	1	9

Coste: 240 puntos.
Equipo: arma de mano.
Magia: Mago de nivel 3. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.
Opciones:
-Convertir en Mago de nivel 4 por 50 puntos.
-Montar en corcel +18 puntos, con barda élfica +8 puntos.
-Montar en pegaso plateado con barda élfica por 25 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Personajes Especiales

Gelu, Capitán de la Guardia del Bosque.

Poco se sabe sobre Gelu. Gelu fue encontrado y criado por el general Morgan Kendal cuando este estaba sirviendo bajo las ordenes de la reina Catherine Ironfist. Tras un riguroso entrenamiento, Gelu ahora comanda las fuerzas hostigadoras de Avlee, conocidos como la Guardia del Bosque. Se cree que Gelu es mitad hombre y mitad elfo Vori.

Se puede incluir a Gelu en un ejército de Avlee, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gelu	12	7	7	4	3	3	8	4	10

Coste: 290 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Equipo: Arco de Gelu, Armadura del Guardián y arma de mano.

Objetos Mágicos:

-Arco de Gelu. *Este excelente y mortífero arco fue un regaló que el general Kendal hizo a Gelu cuando este terminó su instrucción satisfactoriamente.*
Alcance 75 cm. F3. Sin penalización por disparo a larga distancia y también otorga poder de penetración a las flechas si el objetivo se encuentra a corto alcance. Además permite a Gelu realizar un disparo adicional por turno.

-Armadura del Guardián. *La Armadura del Guardián lleva siendo utilizada en Avlee desde hace muchos siglos. Esta armadura la van heredando uno a uno, todos y cada uno de los capitanes de la Guardia del Bosque, al que protegen fielmente con sus poderosos hechizos de protección.*
Es una armadura ligera (TSA 6+), que además confiere a Gelu una TSE de 5+.

Habilidades:

-Tiro con Arco Nivel Experto (no le afecta la restricción por usar arma mágica).

-Táctica Nivel Experto.

-Suerte Nivel Básico.

Especialización:

-Francotiradores. *Gelu es el encargado del entrenamiento y ascenso de los arqueros a francotiradores, por lo tanto está acostumbrado a su forma de lucha.*
Cuando Gelu se encuentra presente los francotiradores serán unidades especiales y pasarán a ser 0 – 2 en lugar de 0 – 1, además Gelu puede ser desplegado o unirse mas adelante a una unidad de francotiradores. En caso de que Gelu esté en una unidad de francotiradores, obtendrá las reglas especiales explorador, hostigador y experto explorador.

Gem, la Hechicera.

Gem fue una de las mayores hechiceras que Enroth haya visto jamás. Sirvió al Rey Roland Ironfist durante la Guerra de Secesión. Poco después de que Roland asegurase el trono, Gem se marchó de Enroth, abandonando su hogar entre los elfos Vori. Tras su paso por Erathia Gem llegó a las fronteras de Avlee, donde conoció a Gelu cuando este aún estaba realizando su entrenamiento. Pronto entablaron una buena amistad entre ellos y finalmente Gem decidió por quedarse en Avlee.

Se puede incluir a Gem en un ejército de Avlee, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gem	12	4	4	3	3	3	5	1	9
Unicornio de Guerra	22	4	0	4	3	2	4	3	8

Coste: 520 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Mago: Gem es una hechicera de nivel 4.
Equipo: Báculo del Fénix, Túnica de Druida y unicornio de guerra.

Objetos Mágicos:

-Báculo del Fénix. *Este báculo encantado está adornado con plumas de un Fénix, fue un regalo de los Elfos Vori cuando Gem partió.*
Otorga +1 dado de energía en los turnos propios y +1 dado de dispersión en los turnos del rival. Si Gem muere el báculo explotará en llamas causando un impacto automático de F5 a las miniaturas enemigas adyacentes, además Gem volverá a la vida con 1D3 heridas. Una vez Gem sea resucitada por el báculo, este dejará de producir dados.

-Túnica de Druida. *Gem obtuvo esta túnica de un viejo Druida tras decidir seguir el camino de los druidas y convertirse en uno de ellos.*
Gem obtiene una TSE de 6+. Además la túnica dispersará el primer hechizo enemigo dirigido contra Gem o contra la unidad en que se encuentre.

Habilidades:

-Sabiduría Nivel Experto.

-Hechicería Nivel Experto.

-Suerte Nivel Experto.

Especialización:

-Tiendas de Primeros Auxilios. *Gem descubrió las Tiendas de Primeros Auxilios cuando llegó a Avlee, y quedó realmente sorprendida. Le gustaron tanto que dedicó horas de estudio sobre como mejorar sus prestaciones, y lo consiguió.*
Si Gem se encuentra presente las Tiendas de Primeros Auxilios aumentarán su alcance a 45 cm. Además la tirada de TSE que proporciona mejora a 4+.

Eäranion Ironblade, el Azote de los Druchii.

Eäranion es un Alto Elfo procedente de la lejana Ulthuan. Entrenado como Caballero de Asuryan y bendecido por la Llama Eterna como Defensor de la Luz, Eäranion ha combatido contra la Oscuridad allá donde se ha manifestado.

Recibió noticias de que su mentor, que se encontraba en Avlee, había perecido por la edad y decidió partir para darle un último adiós. A su llegada a Avlee, Eäranion se encontró con una inminente invasión de no muertos y decidió quedarse, también había elfos oscuros por la región con los que ajustar cuentas…

Se puede incluir a Eäranion en un ejército de Avlee o de Altos Elfos, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Eäranion	12	8	5	4	3	3	9	4	10

Coste: 465 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Equipo: Keshanberk, Brazalete de Oro Negro y Armadura y Escudo de la Pesadilla.

<u>Objetos Mágicos</u>:

-Keshanberk. *Espada de excelente manufactura entregada a Eäranion por el propio Rey Fénix tras ser nombrado Caballero de Asuryan.*
Es un arma mágica que anula la primera herida sufrida por su portador.

-Armadura de la Pesadilla. *Es una bonita armadura ornamentada de gran poder. Recibe el seudónimo de Pesadilla porque resulta muy difícil herir a su portador.*
Es una armadura pesada (TSA 5+), que otorga +1 herida. Además esta armadura hace imposible que la TSA de Eäranion se vea reducida por la fuerza de su oponente.

-Escudo de la Pesadilla. *Es un bonito escudo que Eäranion maneja expertamente. Recibe el seudónimo de Pesadilla porque daña a los enemigos de su portador.*
Es un escudo (TSA 6+) que inflige impactos automáticos de F2 por cada impacto que reciba Eäranion en combate. La miniatura que impacte recibirá este ataque extra.

-Brazalete de Oro Negro. *Eäranion obtuvo como botín este brazalete tras derrotar en combate a un poderoso comandante Elfo Oscuro.*
Otorga a Eäranion resistencia a la magia (3).

<u>Reglas Especiales</u>:

-Aura Sacra. *El poder de Eäranion le confiere un aura sagrada de protección contra los hechizos oscuros.*
Eäranion obtiene una TSE de 5+ contra la magia oscura y de muerte.

-Golpe de Escudo. *Eäranion suele ejecutar poderosos golpes con su escudo en combate, haciendo que sus enemigos caigan en un estado de inconsciencia.*
Eäranion puede realizar un golpe de escudo por fase de combate. Si decide realizarlo en ese turno verá reducidos sus ataques a 3. Al comienzo de la fase de combate realiza una tirada para impactar con Eäranion, si esta impacta, el objetivo ha de superar un chequeo de R, si lo falla no podrá atacar ese turno.

-Majestuosidad. *Eäranion posee la extraña habilidad de aumentar el tamaño y resistencia de sus huesos, mejorando así su resistencia física.*
Eäranion puede elegir realizar este efecto al comienzo de cada un de sus turnos y perdurará hasta su próximo turno. Cuando se encuentra bajo los efectos de la Majestuosidad verá reducida su I a 5 y su R aumentará a 4.

-Fortaleza Final. *Cuando Eäranion está a punto de morir es asistido por la magia protectora de Asuryan.*
Cuando a Eäranion le quede una herida obtendrá una TSE de 4+ en combate.

-Agresión. *Eäranion es capaz de crear en un instante un profundo odio hacia él sobre sus enemigos, incitándoles a cargar hacia él.*
Si Eäranion no está trabado en combate puede realizar una agresión por fase de disparo. Puede dirigir la agresión a una miniatura de una unidad o que se encuentre sin unidad, la miniatura afectada por la agresión deberá efectuar un chequeo de L, si lo falla deberá cargar hacia Eäranion en su siguiente turno. La miniatura enemiga afectada pasará a odiar a Eäranion para el resto de la batalla, si se encuentra en una unidad el jugador de esa miniatura elegirá si desea cargar solo con la miniatura afectada o con toda la unidad.

-Aura de Odio. *Eäranion es capaz de crear en un instante un profundo odio hacia él sobre sus enemigos, incitándoles a dirigir sus ataques sobre el.*
Al comienzo de una fase de combate Eäranion puede ejecutar un aura de odio, en ese caso todas las miniaturas enemigas adyacentes a el deberán realizar un chequeo de L, cada miniatura que falle el chequeo deberá dirigir todos sus ataques sobre Eäranion.

-Odio a los Elfos Oscuros. Eäranion odia a los elfos oscuros.

Habilidades:

-Resistencia a Hechizos Nivel Básico.

Especialización:

-Maestría con el Escudo. *La gran habilidad de Eäranion con el escudo sumada a su instinto le confiere una gran protección desde todos los ángulos.*
Eäranion obtiene un +1 adicional a la TSA contra proyectiles enemigos. Además sigue obteniendo el bonificador adicional que le proporciona el escudo en combate en 360º.

Nota: Espero no resulte demasiado lío tanta regla especial.

Dragones y Titanes

Los Elfos Oscuros de Nighon deleitados por el caos que estaba azotando Erathia tras la muerte de su soberano, aprovecharon la ocasión e hicieron surgir de las mazmorras varios pueblos y ciudades de la superficie. Con la confianza renovada tras la derrota en Enroth años atrás, y el regreso de Corazón de Drow, las fuerzas oscuras de Nighon azotaron con crueldad a los habitantes de la superficie.

Las fuerzas de Erathia se encontraban muy debilitadas, su soberano asesinado y los ataques de los no muertos de Devja, como los de los Elfos Oscuros de Nighon, iban arrastrando a la nación a la aniquilación. Ni si quiera los esfuerzos de las fuerzas de Avlee eran capaces de sofocar ambas amenazas. La capital de Erathia fue tomada por los no muertos, al mando del nuevo líder Nigromante que al parecer había arrebatado el puesto a Vilmar. El Rey Gryphonheart que había sido convertido en Lich a manos de Vilmar con la idea de ser controlado por el Maestro Nigromante, se había vuelto demasiado poderoso, mató a Vilmar y se alzó con el poder de las Legiones No-muertas. Para ahora destruir lo que en su otra vida fue su reino y convertirlo en una tierra de muerte.

Al norte de los acontecimientos de la capital, se desarrollaba una batalla entre un pequeño contingente de Erathia contra otro de Nighon. Al parecer los Elfos Oscuros habían subestimado la fuerza humana y estos mostraban resistencia. El capitán de la fuerza Erathiana animaba a sus soldados en la cruenta batalla, la incursión de Nighon iba perdiendo terreno. En el momento en que las tropas de Nighon dudaron de las órdenes de los Drows de atacar, los humanos se reagruparon y realizaron una carga final hacia sus enemigos para derrotarles de una vez por todas. Pero la carga no se produjo, los humanos se habían detenido en seco al contemplar como varios Dragones Negros se interponían entre ellos y los Señores de las Mazmorras. El terror que atenazaba a los humanos se disipó poco después cuando los dragones comenzaron a escupirles llamaradas de fuego, causando así muerte y destrucción, entonces el terror se convirtió en pánico.

La balanza que decantaba el combate por Erathia dio un vuelco, nada podían hacer los hombres y los pocos grifos de que disponían contra los poderosos dragones, todo estaba perdido. Cuando los hombres estaban casi acorralados e iban a ser carbonizados por el fuego cruzado de los alientos de los dragones, se produjo un gran destello de luz y uno de los dragones cayó muerto. No transcurrió siquiera un segundo cuando decenas de haces de luz impactaban y acababan con la vida de los dragones. Los humanos, presas ahora de miedo y asombro por igual, dirigieron sus miradas hacia el lugar de donde procedían aquellas luces que surcaban el cielo, hacia la costa.

Y lo que vieron no hizo que disminuyera en absoluto su asombro o su temor, pero si consiguió que su esperanza fuera renovada.

Titanes, Bracada había llegado en ayuda de Erathia.

BRACADA

Bracada es un reino que se encuentra al norte de Erathia, en un conjunto de islas que forman varios archipiélagos. Al encontrarse tan al norte, en muchas de las islas es invierno durante todo el año y están continuamente pintadas por el blanco de la nieve.

En Bracada habitan desde humanos a elfos, y otras criaturas que poseen un mismo fin, lograr el Orden absoluto de las cosas y acabar con el Caos. Los Institutos de la Magia de Bracada son las escuelas de magia más reconocidas, de las que proceden muchos de los mayores hechiceros de la historia. Muchos magos esperan ser aceptados en Bracada para poder estudiar la magia, pero no todos lo consiguen, tan solo los que presentan unas mayores capacidades mágicas serán instruidos en el arte arcana.

El aislamiento de la gente de Bracada del resto del mundo les permite pasar desapercibidos y ser completamente independientes del resto de las naciones. Aunque esto no quiere decir que se consideren un bando neutral, de continuo han realizado viajes por el mundo para defender a las razas que consideran buenas del poder de la Oscuridad y del Caos. He por ello que sirvieron al Rey Roland durante la Guerra de Secesión para aplacar el poder de su hermano, el Hechicero Oscuro Archibald Ironfist.

Parece ser que sus eternos rivales, los Señores Oscuros de las Mazmorras, los Elfos Oscuros de Nighon han vuelto ha resurgir de sus oscuros agujeros en el suelo poco después del ataque de los Nigromantes sobre Erathia. Por lo cual, poseen dos razones para actuar, no pueden permitir que el Caos se apodere del mundo y no pueden dejar de lado a sus aliados humanos.

Los generales y las unidades han sido reunidos, las gárgolas alzan el vuelo nerviosas, las nagas hacen rechinar el acero de sus espadas, los titanes arden en deseos de combatir contra sus rivales los dragones negros…

Todo está preparado, rumbo a Erathia pues.

Bestiario

Fuerzas del Orden

Gremlins
Los gremlins son pequeños seres realmente habilidosos con las manos. Aunque de complexión de débil, son muy numerosos. Los gremlins trabajan en talleres y herrerías donde fabrican productos que suponen un gran ingreso económico para Bracada.

Halflings
Los halflings poseen la misma apariencia que un niño humano, aunque son más longevos que los humanos y llegan a vivir prácticamente un siglo. A los hechiceros de Bracada les encanta la curiosa forma de vida de los halflings, así como sus curiosas costumbres y su al parecer, insaciable apetito. Un halfling no destaca por su fuerza bruta ni por su resistencia, pero si es un excelente tirador con su honda.

Golems
Los golems son esculturas de piedra o metal que los gremlins se encargan de esculpir, una vez hechos, los magos de Bracada poseen el secreto de otorgarles movimiento. Un golem aunque es bastante lento, es altamente resistente tanto al daño físico como al mágico. Al ser prácticamente autómatas obedecerán todas las órdenes de sus amos.

Gárgolas
El proceso de creación de las gárgolas es parecido al de los golems, las gárgolas se esculpen a partir de piedra común y también de piedra de obsidiana. A diferencia de los golems, las gárgolas no son autómatas y son dotadas de vida propia. En agradecimiento, las gárgolas son muy fieles a sus señores.

Magos
Los magos son personas que han dedicado toda su vida al estudio. Al no ser practicantes de la magia sus poderes mágicos no van más allá de unos cuantos trucos de magia. Acuden a las batallas para obtener más material de estudio, ya sean muestras, criaturas o incluso artefactos mágicos. Como no son luchadores, han desarrollado un poder que les permite efectuar disparos mágicos son sus bastones para no resultar de todo inútiles en el campo de batalla.

Genios
Los genios son criaturas muy afines al mundo mágico, de hecho, fueron creados por los propios Dioses del Orden con magia pura. Los genios participarán en la lucha si la causa lo requiere, su ayuda es muy estimada por Bracada, pues son capaces de utilizar sus impredecibles capacidades mágicas en la batalla. Muchos genios han sido encerrados mágicamente en lámparas mágicas por sus enemigos, lo que les ha convertido en protagonistas de muchas leyendas e historias.

Encantadores
Los encantadores son magos que también han dedicado su tiempo a la práctica de la magia. Poseen las mismas capacidades que los magos, pero además son capaces de lanzar hechizos defensivos que beneficiarán a ellos mismos y sus aliados más cercanos.

Nagas
Las nagas son poderosas Guardianas del Orden. Tienen el aspecto de mujeres con cuerpo de serpiente. Aunque escasas, son fuertes y diestras en el manejo de la espada, además son altamente ofensivas en combate, pues empuñan una espada en cada mano, y es que, no tienen dos sino seis brazos, lo cual les permite ejecutar numerosos ataques sobre sus enemigos.

Colosos
Los colosos son seres gigantescos que habitan en castillos en las nubes. Han sido aliados de los hechiceros de Bracada desde tiempos pasados. Son altivos y arrogantes, y los simples mortales son su pasatiempo preferido.

Titanes
Los titanes son colosos muy poderosos, son capaces de manifestar un rayo en la palma de su mano para poder lanzarlo y causar destrucción haya donde impacten. A menudo han dirigido su ira contra los mortales, castigándoles lanzándoles poderosos rayos desde las nubes. Algunas culturas los han llegado a considerar dioses que protegen a los pueblos de las fuerzas del caos encargados de castigar a todo aquel que se aleje de la senda del orden.

Lista Ejército Bracada

Unidades Básicas

Gremlins.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gremlin	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Jefe Gremlin	10	2	3	3	3	1	2	2	6

Coste: 2 puntos / miniatura.
Tamaño: 20+
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Equipar unidad con escudos +1 punto / miniatura.
-Equipar unidad con lanzas +1 punto / miniatura
-Equipar unidad con armadura ligera +1 punto / miniatura.
-Convertir gremlin en músico por 4 puntos.
-Convertir gremlin en portaestandarte por 8 puntos.
-Convertir gremlin en jefe gremlin por 8 puntos.

Maestros Gremlin.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Maestro Gremlin	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Jefe de Taller	10	2	4	3	3	1	2	1	6

Coste: 4 puntos / miniatura.
Tamaño: 10+
Equipo: arma de mano, armadura ligera y bolas con cadenas (arco corto).
Opciones:
-Convertir gremlin en músico por 4 puntos.
-Convertir gremlin en portaestandarte por 8 puntos.
-Convertir gremlin en jefe gremlin por 8 puntos.

Halflings.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Halfling	10	2	4	2	2	1	5	1	8
Tirador de Honda	10	2	5	2	2	1	5	1	8

Coste: 4 puntos / miniatura.
Tamaño: 10+
Equipo: arma de mano y honda.
Opciones:
-Convertir halfling en tirador de honda por 5 puntos.
Reglas Especiales:
-Hostigadores.
-Movimiento por bosques. Sin penalización al movimiento.

Golems de Piedra.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Golem de Piedra	8	3	0	3	4	1	2	1	7
Golem de Roca	8	3	0	3	4	1	2	2	7

Coste: 10 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 +
Equipo: puño de piedra (arma de mano) y piel rocosa (TSA 5+).
Opciones:
-Convertir golem de hierro en portaestandarte por 10 puntos.
-Convertir golem de hierro en golem de acero por 10 puntos.
Reglas Especiales:
-Golem. Inmune a psicología. Las tiradas para herir por hechizos reciben un -1.

Unidades Especiales

Gárgolas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gárgola de Piedra	10	3	3	3	4	1	4	1	6
Gárgola de Obsidiana	10	3	3	3	4	1	4	2	6

Coste: 13 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 20
Equipo: garras (arma de mano).
Opciones:
-Convertir gárgola de piedra en gárgola de obsidiana por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Bestias. No pueden usar el L del general.
-Unidad voladora.

Magos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mago	10	4	4	3	3	1	4	1	8
Rey Mago	10	4	5	3	3	1	4	1	8

Coste: 18 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 15
Equipo: arma de mano y túnica de mago.
Opciones:
-Convertir mago en músico por 7 puntos.
-Convertir mago en portaestandarte por 14 puntos.
-Convertir mago en rey mago por 14 puntos.
Reglas Especiales:
-Ataque a distancia. Cada Mago puede lanzar un rayo que tiene un alcance de 75 cm., F4 y reduce en -1 la TSA del objetivo. Mover o disparar.
-Túnica de mago. Proporciona una TSA de 5+ contra proyectiles enemigos.

Golems de Hierro.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Golem de Hierro	8	4	0	4	5	2	2	1	8
Golem de Acero	8	4	0	4	5	2	2	2	8

Coste: 30 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 15
Equipo: puño de hierro (arma de mano) y piel metálica (TSA 4+).
Opciones:
-Convertir golem de hierro en portaestandarte por 18 puntos.
-Convertir golem de hierro en golem de acero por 18 puntos.
Reglas Especiales:
-Golem. Inmune a psicología. Las tiradas para herir por hechizos reciben un -2.

Unidades Singulares

Genios.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Genio	10	4	3	4	4	2	4	1	8
Genio Maestro	10	4	3	4	4	2	4	2	8

Coste: 50 puntos / miniatura.
Tamaño: Cada Genio se considera una unidad. 1 – 2 Genios constituyen una única opción de unidad singular.
Opciones:
-Convertir Genio en Genio Maestro por 16 puntos.
Reglas Especiales:
-Vuela.
-Ataque Mágico. Sus ataques son mágicos.
-Ira Ancestral. Los Genios odian a los Eefrit y a los Sultanes Eefrit, por lo que, cuando los Genios les ataquen obtendrán siempre un +1 a la fuerza.
-Muy escasos. 0 – 1
-Hechizo al azar. Durante la fase de magia un genio puede lanzar un hechizo, sobre una unidad enemiga, consultar la siguiente tabla para saber que hechizo lanzará.

Resultado en 1D6	Hechizo	Nivel de Energía
1	Flecha mágica	3
2	Lentitud	3
3	Debilitante	3
4	Rayo Disruptor	4
5	Leer Mente	5
6	Virote de Hielo	6

Encantadores.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Encantador	10	4	4	3	3	1	4	1	8

Coste: 36 puntos / miniatura.
Tamaño: 4 – 16
Equipo: arma de mano y túnica de encantador.
Opciones:
-Convertir encantador en músico por 7 puntos.
-Convertir encantador en portaestandarte por 14 puntos.
Reglas Especiales:
-Ataque a distancia. Cada Encantador puede lanzar un rayo que tiene un alcance de 75 cm. con F4. Mover, lanzar hechizo o disparar.
-Túnica de encantador. Proporciona una TSA de 5+ contra proyectiles enemigos.
-Muy escasos. 0 – 1
-Beneficio al azar. Durante la fase de magia una unidad de encantadores puede lanzar un hechizo, este hechizo beneficia a todas las unidades amigas a 15 cm. o menos, consultar la siguiente tabla para saber que hechizo lanzará.

Resultado en 1D6	Hechizo	Nivel de Energía
1	Escudo	3
2	Fortuna	3
3	Viento Favorecedor	3
4	Escudo Aéreo	4
5	Bendición	5
6	Rapidez	5

Nagas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Naga	15	5	4	4	4	3	3	6	8

Coste: 65 puntos / miniatura.
Equipo: armas de mano.
Tamaño: Cada Naga se considera una unidad. 1 – 2 Nagas constituyen una única opción de unidad singular.
Reglas Especiales:
-Aluvión de golpes. Si una Naga carga sobre una unidad, esa unidad no podrá defenderse, por lo tanto no podrá realizar ningún ataque contra la Naga en ese turno.
-Piel escamosa. TSA 4+.
-Muy escasas. 0 – 1

Carro de Municiones.

Esta maquina de guerra es un pequeño carro con una gran cantidad de proyectiles y misiles en su interior. A menudo algunas unidades de algunos ejércitos que basan su combate en el disparo a distancia portan uno de estos carros, de este modo usan los proyectiles especiales que tiene el carro.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro de municiones	-	-	-	-	5	3	-	-	-

Coste: 30 puntos.

Tamaño de la unidad: Cada Carro de municiones se considera una unidad. 1 – 2 Carros de municiones constituyen una única opción de unidad singular.

Reglas Especiales:

-Carro de municiones. El carro de municiones se puede asignar a una unidad que realice disparos a distancia (arqueros, Gogs, magogs, liches, contempladores, magos, etc.) pero nunca a una máquina de guerra ni a una unidad de hostigadores. El carro se coloca en la fila delantera de la unidad que lo va ha utilizar (el tamaño de la peana es el mismo que el de una miniatura básica), a la hora de disparar, la miniatura que se encuentre directamente detrás del carro se considera que se encuentra en el lugar donde está el carro, por lo tanto el carro de municiones ni obstaculiza la visión ni reduce el número de disparos que puede realizar la unidad.

-Proyectiles. El carro está cargado con una gran cantidad de diversos proyectiles, una unidad puede elegir que tipo de munición empleará cada turno. El tipo de munición se detalla a continuación.

Munición perforante. Los disparos de la unidad reducen en -1 la TSA enemiga.

Munición liviana. La unidad no sufre penalización por disparo a larga distancia.

Munición precisa. La unidad obtiene +1 al disparar.

Unidades Extraordinarias

Las Unidades Extraordinarias son las mejores tropas de los ejércitos, no pueden unirse a ninguna unidad ni ninguna unidad puede unirse a ellos, lo mismo para con los personajes. Aunque consumen una opción de héroe nunca podrán ser generales.

Colosos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Coloso	15	5	4	5	5	3	3	4	7

Coste: 200 puntos / miniatura.

Tamaño: Cada Coloso se considera una única unidad. 1 – 2 Colosos constituyen una opción de Héroe.

Equipo:

-Espada Celeste. Arma de mano, ataques mágicos.

-Armadura Colosal. Proporciona una TSA de 5+.

Reglas Especiales:

-Inmune a psicología.

-Objetivo Grande.

-Constitución Fuerte. +1 a la R y +1 a la TSA.

-Causa Miedo.

Titanes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Titán	15	6	5	6	6	5	4	5	8

Coste: 350 puntos / miniatura.

Tamaño: Cada Titán se considera una única unidad. 1 Titán constituye una opción de Héroe.

Equipo:

-Espada Celeste. Arma de mano, ataques mágicos.

-Armadura Titánica. Proporciona una TSA de 3+.

Reglas Especiales:

-Inmune a psicología.

-Objetivo Grande.

-Causa Miedo.

-Lanzador de Rayos. Una vez por fase de disparo propia puede lanzar un proyectil que se rige por las mismas reglas que un Lanzavirotes, que además se considera mágico.

-Rivalidad Legendaria. Los Titanes odian a los Dragones Negros, por lo que, cuando los Titanes les ataquen obtendrán siempre un +1 a la fuerza.

Personajes

Héroes:

Capitán.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capitán	10	5	5	4	5	2	5	3	8

Coste: 70 puntos.

Equipo: arma de mano.

Opciones:

-Arma a dos manos +4 puntos o arma de mano adicional +4 puntos.
-Alabarda +4 puntos.
-Arco largo +10 puntos.
-Escudo +2 puntos.
-Armadura ligera +2 puntos, pesada +4 puntos o completa +8 puntos.
-Montar en corcel +10 puntos, con barda +4 puntos.
-Lanza de caballería +4 puntos.
-Convertirse en el portaestandarte del ejército por 25 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Hechicero.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hechicero	10	3	3	3	3	2	3	1	7

Coste: 80 puntos.

Equipo: arma de mano.

Magia: Mago de nivel 1. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.

Opciones:

-Convertir en Mago de nivel 2 por 40 puntos.
-Montar en corcel +10 puntos, con barda +4 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos
-Debe elegir una especialización.

Comandantes:

Lord.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lord	10	5	5	4	4	3	5	3	9

Coste: 100 puntos.

Equipo: arma de mano.

Opciones:

-Arma a dos manos +6 puntos o arma de mano adicional +6 puntos.
-Alabarda +6 puntos.
-Arco largo +15 puntos.
-Escudo +3 puntos.
-Armadura ligera +3 puntos, pesada +6 puntos o completa +12 puntos.
-Montar en corcel +15 puntos, con barda +6 puntos.
-Lanza de caballería +6 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Archimago.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Archimago	10	3	3	3	4	3	3	1	8

Coste: 195 puntos.

Equipo: arma de mano.

Magia: Mago de nivel 3. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.

Opciones:

-Convertir en Mago de nivel 4 por 50 puntos.
-Montar en corcel +15 puntos, con barda +6 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Personajes Especiales

Solmyr, el Genio.

Solmyr es un poderoso hechicero que fue encerrado en una lámpara mágica alrededor de un milenio. Estuvo tan agradecido cuando un humano por fin lo liberó de su confinamiento, que juró servirle durante el resto de su vida. Como si el destino lo quisiera, ese humano era Gavin Magnus, inmortal que rige las tierras altas de Bracada…

Se puede incluir a Solmyr en un ejército de Bracada, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Solmyr	12	4	4	3	4	3	4	1	9

Coste: 535 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Magia: Solmyr es un hechicero de nivel 4.
Equipo: Brazaletes de Genio y Turbante Místico.

Objetos Mágicos:

-Brazaletes de Genio. *Son unos simples brazaletes dorados que Solmyr lleva sobre las muñecas, simples a la vista, pues en realidad están encantados para proteger.*
Otorgan una TSA de 5+ y permiten lanzar hechizos normalmente.

-Turbante Místico. *Este turbante posee un hechizo de protección que atrae las fuerzas que pretenden dañar a su portador.*
Proporciona una TSE de 5+. Además Solmyr recupera una herida perdida por turno.

Reglas Especiales:

-Genio. *Solmyr es un genio y un poderoso hechicero incluso entre los suyos.*
Solmyr puede volar y genera un dado extra de dispersión para el ejército.

Habilidades:

-Sabiduría Nivel Experto.

-Hechicería Experto.

-Misticismo Experto.

Especialización:

-Relámpagos en Cadena. *El hechizo favorito de Solmyr y el que mejor se le da lanzar es Relámpagos en Cadena, el hechizo más poderoso de la magia del Aire.*
Da igual la lista de magia que elija Solmyr, siempre contará con este hechizo sin reducir el número de hechizos que puede preparar para la batalla. Además Solmyr lanzará este hechizo como si fuese un Maestro en la Magia del Aire.

Dracon, el Caza Dragones.

Considerado por muchos un grandioso hechicero, Dracon está camino de convertirse en el mejor Caza Dragones de la historia. A diferencia de sus compañeros magos, prefiere llevar un equipo práctico para el combate en lugar de simples trastos decorativos que no le servirían de nada.

Se puede incluir a Dracon en un ejército de Bracada, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dracon	10	4	4	3	4	3	4	1	9

Coste: 490 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Magia: Dracon es un hechicero de nivel 4.
Equipo: Espada Mata Dragones y Armadura de Dracon.

Objetos Mágicos:

-Espada Mata Dragones. *Poderosa espada que Dracon recibió de un Titán tras ayudarlo a derrotar a un Dragón Negro. Mas tarde Dracon imbuyó la espada con potentes hechizos para vencer a cualquier dragón.*
Es un arma de mano mágica, que permite a Dracon herir a cualquier dragón con un resultado de 2+, además cada herida no causa una sino 1D3 heridas.

-Armadura de Dracon. *Esta armadura se asemeja a las Armaduras de los Cazadores de Dragones, pues fue partiendo de esa base a partir de la cual Dracon forjó una para sí.*
Es una armadura pesada (TSA 5+) que permite a Dracon lanzar hechizos normalmente. Además le protege de cualquier tipo de aliento de dragón.

Reglas Especiales:

-Cazador de Dragones Legendario. *Tras derrotar a todos y cada uno de los tipos de Dragones existentes, Dracon ha desarrollado una capacidad que le permite ignorar las defensas mágicas de estos.*
Cuando Dracon lance algún hechizo contra cualquier dragón se ignorará la inmunidad mágica que el dragón pueda poseer.

Habilidades:

-Sabiduría Nivel Experto.

-Hechicería Experto.

-Misticismo Experto.

Especialización:

-Encantadores. *Dracon es el encargado de la preparación de los Encantadores.*
Cuando Dracon se encuentra presente los encantadores serán unidades especiales y pasarán a ser 0 – 2 en lugar de 0 – 1.

NIGHON

Nighon es el nombre que recibe el reino subterráneo de los Drows. Los Elfos Oscuros habitan en el subsuelo a varios kilómetros de distancia de la superficie, sus ciudades se encuentran en enormes cavernas carentes de luz.

Los Elfos Oscuros adoran a la Diosa del Caos, y por el deseo de su Diosa Oscura las mujeres Drow son el sexo dominante en la jerarquía Drow y ostentan los títulos de mayor poder y responsabilidad.

Multitud de criaturas sirven a los elfos oscuros, ya sea porque están esclavizadas por estos, por temor a ellos, e incluso por beneficio mutuo.

Los Elfos Oscuros son amantes de la intriga, el juego sucio, el asesinato y la tortura. De hecho, las sociedades Drow tan solo poseen unas pocas normas o leyes, entre la cuales la mas importante es 'El mas fuerte sobrevive'.

En el reino de Nighon nunca han vivido humanos, si los había se debía a que habían sido capturados y usados por los elfos oscuros como juguetes de tortura. Tan solo un humano ha sido bienvenido en las tierras de los Señores de las Mazmorras, un poderoso hechicero oscuro al cual los Drows apodaban como Corazón de Drow, pues se creía que este humano era un poderoso mago Drow reencarnado en el cuerpo de un humano, incluso las Matronas Oscuras le permitían comandar sus ejércitos en combate. Este humano no era otro que el propio Archibald Ironfist.

Tras la derrota de Archibald en Enroth los Elfos Oscuros regresaron a sus oscuras ciudades bajo tierra. Tiempo después aburridos ya de su monótona vida en las mazmorras, los Drow decidieron salir a la superficie, devastar ciudades y asentamientos y de paso capturar mas juguetes para sus torturas.

Se rumorea que Corazón de Drow, Archibald, vuelve a caminar de nuevo por la tierra, y aunque sus poderes están aun menguados esperará el momento oportuno para reclamar su trono y acabar con su hermano Roland.

Bestiario

Fuerzas del Caos

Trogloditas
Los trogloditas son una raza primitiva que habita en los túneles subterráneos. Muchos fueron capturados y adiestrados por los elfos oscuros para servirles como esclavos. Estos extraños seres perdieron los ojos durante su evolución, pues en cavernas totalmente oscuras de poco les servían, aunque son ciegos, son capaces de detectar formas de vida así como los obstáculos.

Arpías
Las arpías son curiosos seres de apariencia semejante a un mujer humana, pero con patas de gallina y alas emplumadas. Son muy frenéticas y las encanta saquear y guardar todo tipo de objetos brillantes en sus nidos. Su forma de ataque preferido consiste en sobrevolar a sus víctimas y caer en picado sobre ellas.

Contempladores
Extraños seres que habitan por las cavernas de Nighon. Aunque de constitución débil, estas criaturas poseen una inteligencia muy superior al de muchas razas, se dice que la mayoría de los componentes de esta raza poseen poderes psíquicos.

Medusas
Las medusas son mujeres con cuerpo de serpiente, carecen de pelo, ya que en su lugar tienen pequeñas serpientes que nacen de su cabeza. La medusa es una criatura muy temida, pues su mirada puede llegar a convertir en piedra a quién la contemple.

Minotauros
Los minotauros son fuertes humanoides con cabeza y patas de toro. Son enemigos realmente feroces capaces de partir en dos a un enemigo de un solo golpe por su tremenda fuerza, además suele resultar increíble que con la musculatura que poseen sean tan ágiles y veloces.

Exploradores
Los exploradores son habilidosos elfos oscuros en el arte del combate, del sigilo y excelentes tiradores con sus ballestas. Su misión en la batalla consiste en diezmar las filas enemigas antes de que entablen combate con el resto de las fuerzas de Nighon.

Escorpícoras
Temibles bestias con cuerpo de león, alas de murciélago y cola de escorpión. Poseen un veneno en su cola con el que paralizan a sus victimas antes de acabar con ellas. Son peligrosas criaturas que en ocasiones sirven de montura para los elfos oscuros de mayor rango.

Incursores Oscuros
Los Incursores Oscuros son temibles guerreros Elfos Oscuros montados en veloces y fuertes lagartos. Son la unidad de caballería por excelencia en un ejército de Nighon, y lo que son capaces de hacer con sus lanzas sobre sus enemigos cuando cargan, la delicia de las Matriarcas Oscuras.

Sacerdotisas Oscuras
Es raro que las hembras Drow participen en una batalla, pues ellas son imprescindibles según cultura de los elfos oscuros, gobernada por mujeres y por desgracia para los varones, todo lo contrario a como se les califica a ellos. Aún así, cuando la causa lo requiere, un grupo de Sacerdotisas de la Diosa Oscura participarán en la batalla. Aunque tengan aspecto delicado, los varones las temen y las odian a la vez, y son más peligrosas aún que ellos. Las sacerdotisas oscuras portan un cruel látigo que esta formado por un mango dividido cerca de la mitad de su longitud en tres partes. Cada parte es parte del cuerpo y la cabeza de una serpiente, cada cabeza de serpiente desgarrará con sus afilados colmillos las carnes y tejidos del desgraciado que sufra un azote de este látigo.

Dragones Rojos
Los dragones rojos son poderosas criaturas que sirven a los Elfos Oscuros. Muchas historias y leyendas hablan de su poderoso aliento de fuego, por desgracia para los enemigos de los Drow, ninguna se queda corta.

Dragones Negros
Los dragones negros son uno de los tipos de Dragones mas poderosos, aún no se sabe porque pero han desarrollado una inmunidad contra la magia total. Han sido rivales de los titanes desde hace cientos de años atrás y han desarrollado un profundo odio.

Lista Ejército Nighon

Unidades Básicas

Trogloditas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Troglodita	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Troglodita Infernal	10	3	3	3	3	1	3	2	7

Coste: 6 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano y lanza.
Opciones:
-Equipar con escudos +1 punto/ miniatura.
-Convertir troglodita en músico por 5 puntos.
-Convertir troglodita en portaestandarte por 10 puntos.
-Convertir troglodita en troglodita infernal por 10 puntos.
Reglas Especiales:
-Ciegos. Inmunes a Cegar.
-Piel rugosa. TSA 5+.

Arpías.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arpía	10	3	3	3	3	1	4	1	6

Coste: 13 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 20
Equipo: garras (dos armas de mano).
Reglas Especiales:
-Bestias. No pueden usar el L del general.
-Unidad voladora.

Contempladores.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Contemplador	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Ojo Maligno	12	4	5	3	3	1	5	1	8

Coste: 12 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: tentáculos (arma de mano).
Opciones:
-Convertir contemplador en músico por 5 puntos.
-Convertir contemplador en portaestandarte por 10 puntos.
-Convertir contemplador en ojo maligno por 10 puntos.

Reglas Especiales:
-Ataque a distancia. Cada Contemplador puede lanzar un rayo por su ojo que tiene un alcance de 60 cm., F3 y reduce en -1 la TSA del objetivo. Mover o disparar.

Unidades Especiales

Viejas Arpías.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Vieja Arpía	10	4	3	2	3	1	3	1	6
Matriarca Arpía	10	4	3	2	3	1	3	2	6

Coste: 15 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 20
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Convertir vieja arpía en matriarca arpía por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Bestias. No pueden usar el L del general.
-Unidad voladora.
-Escasas. 0-1.
-Ataque desde lo alto. *A diferencia de las arpías jóvenes, las viejas arpías prefieren realizar sus ataques de forma segura y evitar la represalia del enemigo.*
Cuando las viejas arpías cargan todas las miniaturas de la unidad realizan sus ataques, una vez hayan atacado regresarán volando hasta el lugar de donde cargaron, por lo tanto la unidad sobre la que carguen no podrán atacarlas.

Medusas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Medusa	15	4	4	3	4	1	4	1	8
Reina Medusa	15	4	5	3	4	1	4	1	8

Coste: 25 puntos / miniatura.
Tamaño: 4+
Equipo: arma de mano y arco largo.
Opciones:
-Equipar unidad con armadura ligera +2 puntos / miniatura.
-Convertir medusa en músico por 7 puntos.
-Convertir medusa en portaestandarte por 14 puntos.
-Convertir medusa en reina medusa por 14 puntos.
Reglas Especiales:
-Mirada Petrificante. Si una medusa obtiene un 6 para herir en combate cuerpo a cuerpo la miniatura que ha sido atacada muere automáticamente, solo podría salvarse mediante una TSE, si tuviera. Como el poder de la mirada de la medusa es limitado, solo afectará a miniaturas de tamaño humanoide.

Minotauros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Minotauro	12	4	3	4	4	2	5	2	8
Minotauro Rey	12	4	3	4	4	2	5	3	8

Coste: 27 puntos / miniatura.
Tamaño: 4+
Equipo: arma de mano y armadura ligera.
Opciones:
-Equipar unidad con armadura pesada +3 puntos / miniatura.
-Equipar unidad con arma a dos manos +4 puntos / miniatura.
-Convertir minotauro en músico por 8 puntos.
-Convertir minotauro en portaestandarte por 16 puntos.
-Convertir minotauro en minotauro jefe por 16 puntos.
Reglas Especiales:
-Moral Alta. Son inmunes a desmoralización.
-Escasos. 0 – 2.

Exploradores.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Explorador	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Asesino	12	4	5	3	3	1	5	1	8

Coste: 14 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 15
Equipo: arma de mano y ballesta de repetición.
Opciones:
-Equipar unidad con armadura ligera +1 punto / miniatura.
-Convertir explorador en asesino por 14 puntos.
Reglas Especiales:
-Exploradores y Hostigadores.
-Muy Escasos. 0 – 1.

Unidades Singulares

Escorpícoras.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Escorpícora	15	5	0	5	4	3	4	2	8

Coste: 65 puntos / miniatura.
Tamaño: Cada Escorpícora se considera una unidad. 1 – 2 Escorpícoras constituyen una única opción de unidad singular.
Reglas especiales:
-Bestia. No puede usar el L del general.
-Objetivo grande.
-Vuela.
-Causa Miedo.
-Ataque paralizante. Si obtienen un 6 al herir el objetivo queda paralizado. Un objetivo paralizado no podrá hacer nada, ni moverse, ni atacar hasta que no sea atacado de nuevo. Si la miniatura lleva mas de un turno paralizado sin haber sido atacado realizará un chequeo de R en 1D6, si lo supera se desvanecerán los efectos de la parálisis, sino, seguirá paralizado hasta el siguiente turno en el que realizará otro chequeo.

Incursores Oscuros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Incursor Oscuro	12	5	4	4	3	1	6	2	8
Lagarto	22	3	0	4	3	1	4	1	6

Coste: 38 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 - 15
Equipo: arma de mano, lanza de caballería, armadura ligera y barda élfica.
Opciones:
-Equipar unidad con escudos +2 puntos miniatura.
-Convertir Incursor Oscuro en músico por 10 puntos.
-Convertir Incursor Oscuro en portaestandarte por 20 puntos.
-Equipar con armadura completa +2 puntos /miniatura (dejarán de ser caballería rápida).
Reglas especiales:
- Unidad de élite. (0 – 1).
-Lagartos. Son capaces de traspasar terreno difícil como si se tratara de terreno normal.
-Caballería rápida.

Sacerdotisas Oscuras.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sacerdotisa Oscura	12	6	4	3	3	1	6	2	8
Gran Sacerdotisa	12	6	4	3	3	1	6	3	8

Coste: 24 puntos / miniatura.
Tamaño:
Equipo: arma de mano y látigo de cabezas de serpiente.
Opciones:
-Convertir sacerdotisa oscura en músico por 6 puntos.
-Convertir sacerdotisa oscura en portaestandarte por 12 puntos.
-Convertir sacerdotisa oscura en gran sacerdotisa por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Protegidas de la Diosa Oscura. TSE 5+.
-Fanáticas. Inmunes a psicología.
- Unidad de élite. (0 – 1)
-Látigo de Cabezas de Serpiente. *Este* Cada impacto con éxito del látigo producirá tres impactos extra de F1 que restan -1 a la TSA del rival para representar las cabezas de serpiente.

Ballesta Pesada.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ballesta Pesada	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Dotación	12	4	4	3	3	1	5	1	8

Coste: 50 puntos.
Tamaño de la unidad: Cada Ballesta Pesada y su dotación se consideran una unidad.
1 – 2 Ballestas Pesadas constituyen una única opción de unidad singular.
Dotación: 2
Equipo de la dotación: arma de mano y armadura ligera.
Opciones:
-Una Ballesta Pesada puede equiparse con ruedas por 15 puntos.
Reglas especiales:
-Lanzavirotes.
-Ruedas. Si una Ballesta Pesada está equipada con ruedas tendrá que atenerse a la regla mover o disparar ¡la dotación no puede estar empujando y disparando a la vez! La Ballesta se desplazará 2 cm. por cada miembro de la dotación que continúe en la unidad. Que quede constancia que este movimiento no permite huir como reacción a una carga ni cargar contra otra unidad, ni realizar movimientos de marcha…

Unidades Extraordinarias

Las Unidades Extraordinarias son las mejores tropas de los ejércitos, no pueden unirse a ninguna unidad ni ninguna unidad puede unirse a ellos, lo mismo para con los personajes. Aunque consumen una opción de héroe nunca podrán ser generales.

Dragones Rojos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dragón Rojo	15	5	0	5	5	3	2	4	7

Coste: 200 puntos / miniatura.

Tamaño: Cada Dragón Rojo se considera una única unidad. 1 – 2 Dragones Rojos constituyen una opción de Héroe.

Reglas Especiales:

-Piel Escamosa. TSA 4+.

-Objetivo Grande.

-Miedo. Causa Miedo.

-Aliento de Fuego. F3 y -1 a la TSA.

-Vuela.

-Inmunidad Mágica. Es inmune a todos los hechizos, tanto propios como los del rival que no tengan un poder base de 7 o mas. Un resultado de fuerza irresistible si les afectará.

Dragones Negros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dragón Negro	15	6	0	6	6	5	4	5	8

Coste: 350 puntos.

Tamaño: Cada Dragón Negro se considera una única unidad. 1 Dragón Negro constituye una opción de Héroe.

Reglas Especiales:

-Piel Escamosa. TSA 3+.

-Objetivo Grande.

-Causa Terror.

-Aliento de Fuego. F3 y -1 a la TSA.

-Vuela.

-Inmune a la magia. El Dragón Negro es inmune a todos los hechizos, sean propios o del rival. Ni siquiera le afectan los lanzados con fuerza irresistible.

-Rivalidad Legendaria. Los Dragones Negros odian a los Titanes, por lo que, cuando los Dragones Negros les ataquen obtendrán siempre un +1 a la fuerza.

Personajes

Héroes:

Maestro de Armas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Maestro de Armas	12	6	6	4	3	2	7	3	9

Coste: 90 puntos.
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Arma a dos manos +4 puntos o arma de mano adicional +4 puntos.
-Hoja Oscura (se sostiene a dos manos, +1 F) +4 puntos.
-Arco largo o ballesta de repetición +10 puntos.
-Escudo +2 puntos.
-Armadura ligera +2 puntos, pesada +4 puntos o completa +8 puntos.
-Montar en corcel élfico +12 puntos, con barda élfica +5 puntos.
- Montar en lagarto con barda élfica por 18 puntos.
-Lanza de caballería +4 puntos.
-Convertirse en el portaestandarte del ejército por 25 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos.
-Debe elegir una especialización.
Reglas Especiales:
-Varón. Si hay una Matriarca o una Hechicera Oscura no podrá ser el general.

Hechicera Oscura.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hechicera Oscura	12	4	4	3	3	2	5	1	8

Coste: 115 puntos.
Equipo: arma de mano.
Magia: Mago de nivel 1. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.
Opciones:
-Convertir en Mago de nivel 2 por 40 puntos.
-Montar en corcel élfico +12 puntos, con barda élfica +5 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Comandantes:

Señor de la Guerra.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de la Guerra	12	7	6	4	3	3	8	4	10

Coste: 145 puntos.
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Arma a dos manos +6 puntos o arma de mano adicional +6 puntos.
-Hoja Oscura (se sostiene a dos manos, +1 F) +6 puntos.
-Arco largo o ballesta de repetición +15 puntos.
-Escudo +3 puntos.
-Armadura ligera +3 puntos o pesada +6 puntos o completa +12 puntos.
-Montar en corcel élfico +18 puntos, con barda élfica +8 puntos.
-Montar en lagarto con barda élfica por 24 puntos.
-Montar en Escorpícora por 65 puntos.
-Lanza de caballería +6 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.
Reglas Especiales:
-Varón. Si hay una Matriarca o una Hechicera Oscura no podrá ser el general.

Matriarca.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Matriarca	12	4	4	3	3	3	5	1	9

Coste: 240 puntos.
Equipo: arma de mano.
Magia: Mago de nivel 3. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.
Opciones:
-Convertir en Mago de nivel 4 por 50 puntos.
-Montar en corcel +18 puntos, con barda élfica +8 puntos.
-Montar en lagarto con barda élfica por 25 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Personajes Especiales

Mutare, la Reina Dragón.

Una de las leyendas de los Elfos Oscuros cuenta que una poderosa Dragona Negra, que además dominaba el arte de la magia, vencida por su orgullo y soberbia se alzó contra sus antiguos aliados los Drow. Los Elfos Oscuros insuficientemente poderosos como para aplacar semejante amenaza pidieron ayuda su Diosa. La deidad del Caos hizo frente a la Reina Dragón y la desterró del reino mortal, dio su palabra a los Drow de que haría regresar a la Dragona reencarnada en una elfa oscura, para que comandase a los Dragones de Nighon en la batalla.
Mil años después, parece que la palabra de la Diosa del Caos se ha cumplido.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mutare	12	8	6	5	3	4	9	5	10

Coste: 430 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Equipo: arma de mano, escudo y Armadura del Dragón Negro.

Objetos Mágicos:

-Armadura del Dragón Negro. *Es una armadura que asemeja la apariencia de su portador a la de un dragón negro, posee incluso las alas que permiten a Mutare volar.* Confiere una TSA de 4+, hace a Mutare inmune a cualquier ataque de aliento de los dragones y además, le permite volar.

Reglas Especiales:

-Reina Dragón. *Aunque Mutare no lo sepa, en su otra vida fue la reina de los Dragones, los dragones pueden verlo en sus ojos y a veces dudarán si atacarla o no.*
Cualquier dragón que se enfrente a Mutare deberá superar un chequeo de L para poder atacarla en combate o con su ataque de aliento. Deberá ser siempre la general.

-Espíritu de Dragón Negro. *Parte de la resistencia mágica que poseen los dragones negros aún perdura sobre Mutare y hace a esta muy difícil de afectar con la magia.*
Mutare obtiene la Habilidad Resistencia a los Hechizos Nivel Experto.

Habilidades:

-Táctica Nivel Experto.

Especialización:

-Dragones. *Mutare habla directamente a la mente de los Dragones que no combatan por Nighon para que se unan a ella en la batalla.*
Cualquier dragón del bando contrario deberá realizar un chequeo de L al inicio de su turno, si lo falla no hará nada ese turno y en el siguiente turno de los elfos oscuros, el dragón cargará sobre la unidad amiga mas próxima (el jugador elfo oscuro se encargará de realizar las tiradas para herir e impactar). Si el dragón ya se encontraba trabado en combate y falla el chequeo no realizará ninguna carga, tan solo se quedará confuso y no podrá hacer nada durante ese turno, ni siquiera atacar.

Xoso, Capitán de la Legión Oscura.

Xoso es de los pocos Elfos Oscuros a los que las Matronas les tienen algo de estima, ha demostrado ser un tenaz guerrero y un excelente general, por lo que tiene el permiso de poder liderar los ejércitos de Nighon. Las Matriarcas, no del todo contentas con que un varón pueda liderar sus ejércitos, han mandado a Xoso multitud de veces a misiones y batallas un tanto suicidas, en las que inexplicablemente y para sorpresa y rabia de las Señoras Oscuras, ha salido victorioso.

Se puede incluir a Xoso en un ejército de Nighon o de Elfos Oscuros, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea (no se le aplica la regla *varón*).

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Xoso	12	7	6	4	3	3	10	4	10

Coste: 430 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Equipo: Hojas de la Legión Oscura y Armadura de Tallum.

Objetos Mágicos:

-Hojas de la Legión Oscura. *Legendarias espadas gemelas que se dice que pertenecieron a la mítica y poderosa Orden de la Legión Oscura.*
Son dos armas de mano, por lo tanto otorgan a Xoso un ataque adicional. Además recibe un +1 a todas sus tiradas para impactar y herir.

-Armadura de Tallum. *Antigua armadura dotada de poderes mágicos. Es de una aleación desconocida, procede del ya desaparecido Reino de Tallum.*
Armadura pesada (TSA 5+) otorga +1 H, +1 a la F y un ataque adicional.

Reglas Especiales:

-Odio a los Elfos. Xoso odia a los elfos.

-Agilidad. *Xoso realiza rápidas fintas para esquivar fácilmente los ataques enemigos.*
Los ataques en combate dirigidos contra Xoso sufren un -1 para impactar.

Habilidades:

-Resistencia a Hechizos Nivel Básico.

Especialización:

-Danzas. *Durante el combate, Xoso traza con sus espadas runas mágicas en el aire, las cuales les dotarán tanto a el como a sus aliados asombrosos efectos.*
Las Danzas afectan a Xoso y a la unidad en la que se encuentre. A elección del jugador, Xoso usará una de las siguientes danzas por fase de combate:
-Danza del Poder. Se obtiene +1 a la F y -1 a la TSA enemiga.
-Danza Sangrienta. Se obtiene un +2 en las tiradas para herir.
-Danza del Acero. Se obtiene un +2 a la TSA.
-Danza Superior. Se obtiene un +2 a la resolución del combate a favor.
-Danza Vampírica. Se recupera una herida perdida por cada dos heridas causadas.

Cielos e Infiernos

Finalmente la Reina Catherine y su esposo Roland arriban en la capital de Erathia. Mientras Bracada mantenía ocupados a los ejércitos de Nighon, las fuerzas de Erathia y Avlee combinadas fueron capaces de derrotar al resucitado Rey Gryphonheart y vencer a sus hordas no muertas.

Con los Nigromantes fuera de combate, al menos temporalmente como temía Catherine, con muchos esfuerzos la capital fue restaurada. Solo era cuestión de tiempo de que el reino lo fuera también.

La Guardia del Bosque de Avlee, con Gelu a la cabeza, se encargó de devolver a las fuerzas no muertas de nuevo a Devja. Mientras tanto Erathia reunía a sus tropas para ir a apoyar a Bracada contra los Señores de la Mazmorra.

Cuando Erathia por fin hubo reunido a sus tropas partió de la capital, de camino se encontraron las villas y pueblos, campos, todo, arrasado y quemado. Esa misma noche, dentro de su tienda, Catherine se despertó sobresaltada. En su sueño se le aparecía un enigmático personaje que la prometía que recibiría ayuda de los antiguos aliados de su padre fallecido contra la nueva y terrible amenaza.

Al día siguiente Catherine comprendió lo que parte de su sueño quería decir. Su ejército de pronto se vio asediado durante la travesía. Los atacantes no eran nigromantes, ni tampoco elfos oscuros de Nighon, eran demonios.

En un instante todas las leyendas que hablaban sobre el mítico reino de Eeofol parecían haber cobrado vida.

Resignada, Catherine suspiró. Desenvainó su espada y dio a su gente la orden de atacar. Alzó el vuelo en su grifo, y mientras sobrevolaba el campo de batalla buscando al líder enemigo, percibió como si decenas de alas batieran en el aire. Miró a su alrededor pero no alcanzó a ver nada. Confusa, la Reina se encogió de hombros y espoleó a su montura.

Catherine opto por dejar de ir en busca del general de los demonios, sus hombres estaban teniendo serias dificultades para hacer frente a las huestes de criaturas demoníacas, al parecer superiores en número.

Estaba a punto de lanzarse al ataque para apoyar a sus soldados cuando vio formas fugaces blancas, azules y doradas que la sobrepasaban a gran velocidad y se dirigían hacia el campo de batalla.

Catherine miró hacia arriba y se quedo atónita, uno de los ángeles la sonrió.

ERATHIA

Erathia es un reino humano que fue reunido y fundado por el querido y estimado rey de los hombres décadas atrás. Las gentes que habitan estas tierras cayeron en la confusión y el caos cuando su rey fue asesinado y mas tarde resucitado por los nigromantes para sus oscuros fines.

Catherine Ironfist, la hija del Rey Gryphonheart, tras reunir a las tropas restantes del reino y las fuerzas de la resistencia que se habían levantado contra los nigromantes, finalmente consiguió expulsar a estos últimos de su reino por el momento.

Durante la campaña de reconquista de Erathia, Catherine descubrió quien había sido el asesino de su padre, reunió a sus militares de confianza y les puso al corriente sobre sus planes. Tras haber asediado exitosamente la capital de Erathia, Catherine, Rolando, dos generales y el propio Lord Haart, se dirigieron a la sala del trono, donde se encontraba el Lich del Rey Gryphonheart.

Tras haber entrado y haberse encarado con su enemigo, los generales y la reina quedaron paralizados por el enorme poder del Lich. Cuando el no muerto se disponía a efectuar el golpe de gracia, demoró su vista unos instantes en Catherine. El semblante del no muerto cambió, al parecer aún quedaba un atisbo de vida en su interior y recordaba a su hija, acto seguido cerró fuertemente los ojos realizó un estridente y penetrante chillido y se lanzó corriendo sobre los humanos. Catherine cerró los ojos cuando el Lich corría como un poseso hacia ellos y estaba a punto de alcanzarla.

Pero no ocurrió nada, Catherine abrió los ojos y vio a su padre estrangulando a Lord Haart. Cuando el cuerpo del traidor cayó al suelo inerte, el Lich del anterior rey de los hombres dirigió a Catherine una última mirada con sus cuencas vacías, y se convirtió en polvo poco a poco. Aunque el esqueleto de su padre carecía de ojos, a Catherine le pareció que su padre lloraba mientras desaparecía.

Se realizó la sepultura del rey nuevamente, esta vez no volvería a ser resucitado por los nigromantes ni por ninguna otra fuerza. Tras guardar unos días de luto, que debían de ser breves, Catherine y Roland volvieron a ponerse sus armaduras, aún quedaba trabajo que hacer en Erathia.

Bestiario

Reino del Grifo

Campesinos
Los campesinos dedican su vida a trabajar y labrar la tierra. Muchos de ellos al ver pasar un ejército de Erathia que se dirige a la guerra se unen a él en busca de la gloria de la victoria. Pero una vez están en la batalla, no es como ellos pensaban y su valentía flaquea.

Piqueros y Alabarderos
Son las fuerzas de a pié mas comunes en un ejército de Erathia. Los piqueros y alabarderos se entrenan desde su alistamiento con sus respectivas armas. Su habilidad con las armas que empuñan y sus fuertes armaduras les convierten en unidades muy capaces y versátiles para diferentes estrategias de combate.

Arqueros y Tiradores
Antes de decidir que camino de adiestramiento tendrá un soldado, se le hacen pruebas para probar sus capacidades. Los que son hábiles con el arco se convierten en arqueros, mientras que los que muestran ser excepcionalmente buenos en el combate a distancia se convierten en tiradores.
Tanto tiradores como arqueros han sido entrenados concienzudamente para diezmar las filas enemigas a distancia, pero los tiradores poseen una destreza superior a otras unidades a la hora de lanzar proyectiles sobre las unidades enemigas.

Espadachines y Caballeros
Los espadachines son diestros luchadores muy hábiles en el arte de la espada. A los espadachines que demuestran ciertas aptitudes de jinetes se les convierte en caballeros. Ambas son fuertes unidades y de gran valor para un general de Erathia..

Grifos Reales
Un Grifo Real ha sido siempre el símbolo del reinado del Rey Gryphonheart. Estas bestias son adiestradas por amansadores expertos desde hace muchos años. Con cuerpo de león, cabeza y alas de águila, los Grifos Reales son criaturas majestuosas y muy orgullosas que no pasarán por alto cualquier ofensiva que puedan recibir.

Monjes
Los monjes son santos varones que dedican su vida a la Diosa, habitan en monasterios donde rezan cada día a su deidad y dónde también dan cobijo y cuidado a los pobres o enfermos. No dudarán de unirse a la batalla, pues la voluntad de su Diosa ha de ser cumplida y su pueblo debe prevalecer.

Cruzados
Los cruzados forman imponentes unidades de a pié, con cuerpo resguardado por una pesada y reluciente armadura. Empuñan en una mano un brillante escudo con un bonito tallado en forma de Grifo, símbolo del reino de Erathia, y en la otra una afilada y mortífera espada que sumada a su habilidad con la esgrima les convierte en guerreros muy capaces y temidos.

Campeones
Es bastante frecuente que se realicen en Erathia torneos de justa, en los que tan solo los mejores caballeros participan y de los cuales, solamente un numero reducido de ellos se ha alzado victorioso y ha recibido el título de Campeón además de un excelente caballo como regalo por su valentía.
Aunque bastante escasos, a menudo se ve esta caballería de élite en el campo de batalla, haciendo estragos con sus cargas sobre sus fuertes y veloces corceles.

Ángeles
En ocasiones, cuando la causa lo precisa descienden del cielo ángeles para ayudar a las tropas de Erathia en el combate.

Arcángeles
Los Arcángeles son los seres mas poderosos que uno puede encontrarse en un ejército de Erathia. Acuden a la llamada de los humanos sobretodo si hay algún Diablo con el que enfrentarse. Estos seres celestiales tienen el increíble poder de resucitar a compañeros muertos en el combate.

Lista Ejército Erathia

Unidades Básicas:

Campesinos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Campesino	10	2	2	3	3	1	2	1	4
Miliciano	10	2	2	3	3	1	2	2	4

Coste: 2 puntos / miniatura.
Tamaño: 20+
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Convertir campesino en músico por 4 puntos.
-Convertir campesino en miliciano por 8 puntos.
Reglas Especiales:
-En busca de gloria. Todas las unidades excepto las de campesinos superarán cualquier chequeo de pánico automáticamente provocado por una unidad de campesinos.

Piqueros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Piquero	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Piquero veterano	10	3	3	3	3	1	3	2	7

Coste: 10 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano, pica y armadura ligera.
Opciones:
-Convertir piquero en músico por 5 puntos.
-Convertir piquero en portaestandarte por 10 puntos.
-Convertir piquero en piquero veterano por 10 puntos.

Alabarderos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Alabardero	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Guarda	10	3	3	3	3	1	3	2	7

Coste: 5 puntos miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano, alabarda y armadura ligera.
Opciones:
-Equipar con armaduras pesada +1 punto / miniatura.
-Convertir alabardero en músico por 5 puntos.
-Convertir alabardero en portaestandarte por 10 puntos.
-Convertir alabardero en guarda por 10 puntos.

Arqueros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arquero	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Ranger	10	3	4	3	3	1	3	1	7

Coste: 8 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano y arco.
Opciones:
-Convertir arquero en ranger por 5 puntos.
-Convertir cazador en maestro cazador por 6 puntos.
-Convertir unidad de arqueros en cazadores +2 puntos / miniatura. Los cazadores son iguales que los arqueros, salvo que son *hostigadores* y *exploradores*.

Unidades Especiales:

Tiradores.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tirador	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Experto tirador	10	3	4	3	3	1	3	1	7

Coste: 12 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano, *ballesta mejorada* y armadura ligera.
Opciones:
-Convertir tirador en experto tirador por 12 puntos.
Reglas especiales:
-Ballesta mejorada:
Estas ballestas tienen un poder de fuego reducido (F3) y un alcance de 60 cm.
-Tiradores:
Los tiradores son capaces de efectuar dos disparos.

Caballeros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero	10	4	3	3	3	1	3	1	8
Cavalier	10	4	3	3	3	1	3	2	8
Corcel	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Coste: 18 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano, lanza de caballería, armadura ligera y corcel con barda.
Opciones:
-Equipar unidad con escudos +2 puntos / miniatura.
-Equipar unidad con armadura pesada +2 puntos / miniatura.
-Equipar unidad con armadura completa (TSA 4+) por +4 puntos miniatura.
-Convertir caballero en músico por 8 puntos.
-Convertir caballero en portaestandarte por 16 puntos.
-Convertir caballero en cavalier por 16 puntos.

Espadachines.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Espadachín	10	4	3	3	3	1	4	1	7
Espadachín Veterano	10	4	3	3	3	1	4	2	7

Coste: 6 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano y armadura ligera.
Opciones:
-Equipar unidad con escudo +1 punto / miniatura.
-Equipar unidad con armadura pesada +1 punto / miniatura.
-Convertir espadachín en músico por 5 puntos.
-Convertir espadachín en portaestandarte por 10 puntos.
-Convertir espadachín en espadachín veterano por 10 puntos.

Grifos Reales.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grifo Real	5	5	0	4	5	3	5	1	8

Coste: 65 puntos / miniatura.
Tamaño: Cada Grifo Real se considera una unidad. 1 – 2 Grifos Reales constituyen una única opción de unidad especial.
Equipo: garras (arma de mano).
Reglas especiales:
-Bestia. No puede usar el L del general.
-Objetivo grande.
-Vuela.
-Represalia. Además de los dos ataques del Grifo Real, este es capaz de contraatacar todos y cada uno de los ataques que le infligen. Cada vez que el Grifo Real recibe un impacto en combate cuerpo a cuerpo realiza un ataque adicional contra la miniatura que le impactó.
Esto puede resultar un poco confuso, así que mejor lo explico con un pequeño ejemplo: Un Grifo Real está trabado en combate con una unidad de cinco espadachines, al tener el Grifo mas iniciativa realizará sus dos ataques. Ahora le llega el turno a los espadachines, de los cinco consiguen impactar tres. Se resuelve uno de los tres impactos para ver si causa herida, haga este impacto herida o no, el grifo realizará un ataque adicional contra esa miniatura en ese mismo instante, una vez resuelto el ataque adicional del grifo, el segundo espadachín resolverá su impacto, el grifo volverá a contraatacar, y por último el restante espadachín efectúa su tirada para herir, y si el grifo sobrevive contraatacará de nuevo.
Si una miniatura posee más de un ataque, el Grifo realizará un ataque adicional sobre la miniatura enemiga tras cada impacto recibido.
En el caso de que una miniatura tenga alguna habilidad especial que niegue los ataques, la habilidad represalia no tendrá efecto.

Unidades Singulares:

Cruzados.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cruzado	10	5	4	4	3	1	5	2	8
Templario	10	5	4	4	3	1	5	3	8

Coste: 25 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 20
Equipo: arma de mano, escudo y armadura completa (TSA 4+).
Opciones:
-Convertir cruzado en músico por 8 puntos.
-Convertir cruzado en portaestandarte por 16 puntos.
-Convertir cruzado en templario por 16 puntos.
Reglas especiales:
-Orgullosos. Los cruzados son *tozudos*.
-Unidad de Élite. (0 – 2).

Campeones.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Campeón	10	4	3	4	3	1	5	2	8
Caballero Real	10	4	3	4	3	1	5	3	8
Caballo Robusto	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Coste: 40 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 - 15
Equipo: arma de mano, lanza de caballería, armadura completa, escudo y barda.
Opciones:
-Convertir campeón en músico por 10 puntos.
-Convertir campeón en portaestandarte por 20 puntos.
-Convertir campeón en caballero real por 20 puntos.
Reglas especiales:
- Unidad de élite. (0 – 1).
-Caballo Robusto. No sufre penalización al movimiento por llevar barda.
-Bono de justa. Una vez se sepa la distancia de la que cargan consultar esta tabla:

Distancia de carga (en cm.)	Bonificador a la fuerza del campeón	TSA del objetivo
1 – 19	La que otorga la lanza de caballería	-
20 – 34	La que otorga la lanza de caballería	-1
35 +	La que otorga la lanza de caballería +1	-1

Monjes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Monje	10	4	4	3	4	1	3	1	8
Abad	10	4	5	3	4	1	3	1	8

Coste: 18 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 - 10
Equipo: arma de mano
Opciones:
-Convertir monje en corista (músico) por 8 puntos.
-Convertir monje en portador del relicario (portaestandarte) por 16 puntos.
-Convertir monje en abad por 16 puntos.
Reglas especiales:
-Fe. Los monjes son inmunes a la psicología.
-Santificados. Obtienen una TSE de 5+ contra proyectiles enemigos.
-Poder concedido. Si los monjes no han movido ese turno durante la fase de disparo pueden utilizar este poder, cada monje lanza un proyectil con su HP que se considera mágico, con F4 y con un alcance de 75 cm.
-Unidad de élite. (0 – 2).

Ballesta Pesada.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ballesta Pesada	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Dotación	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Coste: 45 puntos.
Tamaño de la unidad: Cada Ballesta Pesada y su dotación se consideran una unidad.
1 – 2 Ballestas Pesadas constituyen una única opción de unidad singular.
Dotación: 4
Equipo de la dotación: arma de mano y armadura ligera.
Opciones:
-Una Ballesta Pesada puede equiparse con ruedas por 15 puntos.
Reglas especiales:
-Lanzavirotes.
-Ruedas. Si una Ballesta Pesada está equipada con ruedas tendrá que atenerse a la regla mover o disparar ¡la dotación no puede estar empujando y disparando a la vez! La Ballesta se desplazará 2 cm. por cada miembro de la dotación que continúe en la unidad. Que quede constancia que este movimiento no permite huir como reacción a una carga ni cargar contra otra unidad, ni realizar movimientos de marcha…

Unidades Extraordinarias

Las Unidades Extraordinarias son las mejores tropas de los ejércitos, no pueden unirse a ninguna unidad ni ninguna unidad puede unirse a ellos, lo mismo para con los personajes. Aunque consumen una opción de héroe nunca podrán ser generales.

Ángeles

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ángel	15	6	0	4	5	3	4	4	7

Coste: 200 puntos / miniatura.

Tamaño: Cada Ángel se considera una única unidad. 1 – 2 ángeles constituyen una opción de Héroe.

Equipo:

-Espada Celestial. Es un arma de mano, ataques mágicos.

-Armadura Celestial. Proporciona una TSA de 5+.

-Escudo Celestial. Proporciona un +1 a la TSA.

Reglas Especiales:

-Objetivo grande.

-Miedo. Un Ángel es una criatura tan pura que causa miedo.

-Vuela.

-Ira Divina. Los Ángeles odian a los Diablos y a los Archidiablos, por lo que, cuando los Ángeles les ataquen obtendrán siempre un +1 a la fuerza.

-Inspirador. Toda unidad e incluso héroes del bando del Ángel que se encuentren a 15 cm. o menos recibirán un +1 al Liderazgo (máximo 10).

Arcángeles.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arcángel	15	7	0	5	6	4	6	5	8

Coste: 350 puntos.

Tamaño: Cada Arcángel se considera una única unidad. 1 Arcángel constituye una opción de Héroe.

Equipo:

-Espada del Fuego Celestial. Es un arma de mano,-1 a la TSA.

-Armadura Santa. Proporciona una TSA de 4+

-Escudo de los Santos. Proporciona un +1 a la TSA y además otorga Resistencia a la magia (1) contra hechizos de Magia de la muerte.

Reglas Especiales:

-Objetivo grande.

-Miedo. Un Arcángel es una criatura tan pura que causa miedo.

-Vuela.

-Ira Divina. Los Arcángeles odian a los Diablos y a los Archidiablos, por lo que, cuando los Arcángeles les ataquen obtendrán siempre un +1 a la fuerza.

-Inspirador. Toda unidad e incluso héroes del bando del Arcángel que se encuentren a 15 cm. o menos recibirán un +1 al Liderazgo (máximo 10).

-Resurrección. Pueden lanzarlo una vez por batalla. Cuenta como si tuviera un objeto portahechizos de nivel de energía 6.

Personajes

Héroes:

Mariscal de Campo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mariscal de Campo	10	5	5	4	4	2	5	3	8

Coste: 70 puntos.

Equipo: arma de mano.

Opciones:
-Arma a dos manos +4 puntos o arma de mano adicional +4 puntos.
-Alabarda +4 puntos.
-Arco largo +10 puntos.
-Escudo +2 puntos.
-Armadura ligera +2 puntos, pesada +4 puntos o completa +8 puntos.
-Montar en corcel +10 puntos, con barda +4 puntos.
-Lanza de caballería +4 puntos.
-Convertirse en el portaestandarte del ejército por 25 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Profeta.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Profeta	10	3	3	3	3	2	3	1	7

Coste: 80 puntos.

Equipo: arma de mano.

Magia: Mago de nivel 1. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.

Opciones:
-Convertir en Mago de nivel 2 por 40 puntos.
-Montar en corcel +10 puntos, con barda +4 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos
-Debe elegir una especialización.

Comandantes:

Paladín.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Paladín	10	5	5	4	4	3	5	3	9

Coste: 100 puntos.

Equipo: arma de mano.

Opciones:
-Arma a dos manos +6 puntos o arma de mano adicional +6 puntos.
-Alabarda +6 puntos.
-Arco largo +15 puntos.
-Escudo +3 puntos.
-Armadura ligera +3 puntos, pesada +6 puntos o completa +12 puntos.
-Montar en corcel +15 puntos, con barda +6 puntos.
-Montar en Grifo Real por 65 puntos.
-Lanza de caballería +6 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Cardenal.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cardenal	10	3	3	3	4	3	3	1	8

Coste: 195 puntos.

Equipo: arma de mano.

Magia: Mago de nivel 3. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.

Opciones:
-Convertir en Mago de nivel 4 por 50 puntos.
-Montar en corcel +15 puntos, con barda +6 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Personajes Especiales

Catherine Gryphonheart, Reina de Erathia.

Como la actual reina regente de Erathia, Catherine continúa haciendo la guerra para asegurar las fronteras de su hogar y establecer así la paz construida por su padre. Sin embargo, a pesar de sus esfuerzos, el país se acerca al borde la destrucción.

Se puede incluir a Catherine en un ejército de Erathia, en cuyo caso deberá ser siempre la general del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Catherine	10	6	5	4	4	4	6	4	9
Grifo Real	5	5	0	4	5	3	5	1	8

Coste: 530 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Equipo: Hoja de Corazón de Grifo, Coraza de Grifo Real, escudo y Grifo Real.

Objetos Mágicos:

-Hoja de Corazón de Grifo. *Espada que simboliza la dinastía Gryphonheart. Tiene una vaina hecha con plumas de grifo y el decorado de la espada es soberbio.*
Es un arma de mano que niega las TSA.

-Coraza de Grifo Real. *Bonita coraza con el tallado de un Grifo Real, esta armadura es aun más poderosa que sus hermanas pequeñas las Corazas de Grifo.*
Otorga una TSA de 4+ y una TSE de 3+.

Habilidades:

-Armero Nivel Experto (no le afecta la restricción por llevar armadura mágica).

-Táctica Nivel Experto.

-Liderazgo Nivel Experto.

Especialización:

-Cruzados. *Catherine se formo como cruzado en su juventud, aunque ahora monta en un grifo durante la batalla, su forma favorita de luchar es con sus compañeros cruzados, cruzados que gracias a ella son mejores combatientes y más numerosos.*
Si Catherine se encuentra presente una de las unidades de cruzados se considerará unidad especial, además esa unidad obtendrá +1 a su HA.

Roland Ironfist, Rey de Enroth.

Roland es un rey benevolente que tuvo que hacer la guerra contra su malvado hermano Archibald por ostentar el trono de Enroth. Tras recibir noticias de su esposa, el rey Ironfist partió de Enroth para prestar ayuda a Catherine contra las fuerzas malignas que se habían alzado en Erathia y sus fronteras.

Se puede incluir a Roland en un ejército de Erathia, en cuyo caso deberá ser siempre el general del ejército después de Catherine.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Roland	10	6	5	4	4	4	6	4	9
Caballo Robusto	10	3	0	3	3	3	5	1	5

Coste: 445 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Equipo: armadura completa, escudo, arma de mano, lanza de caballería, Corona Suprema y Caballo Robusto con barda.

Objetos Mágicos:

-Corona Suprema. *Roland obtuvo esta poderosa corona durante la Guerra de Secesión.* Las armas mágicas de las miniaturas enemigas pierden sus propiedades mágicas al estar en contacto con Roland.

Reglas Especiales:

-Bono de Justa (ver Campeones).

-Caballo Robusto (ver Campeones).

Habilidades:

-Ofensiva Nivel Experto.

-Táctica Nivel Experto.

-Liderazgo Nivel Experto.

-Hípica Nivel Experto.

Especialización:

-Campeones. *Los campeones son las unidades favoritas de Roland, el Rey de Enroth acostumbra a entrenarse con estos poderosos caballeros.*
Si Roland se encuentra presente una de las unidades de campeones se considerará unidad especial, además esa unidad obtendrá +1 a su HA. Los campeones pasarán a ser 0 – 2.

Athros, Daguero Real.

Athros es un excelente dualista debido a su gran capacidad de manejo de las dagas. Es un ágil y mortífero adversario en combate cuerpo a cuerpo.

Se puede incluir a Athros en un ejército de Erathia, en cuyo caso podrá ser el general si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Athros	12	7	6	4	4	3	10	4	10

Coste: 450 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Equipo: Armadura de Zubei y Daga de Athros.

Objetos Mágicos:

-Daga de Athros. *Liviana y mortífera daga con joyas engarzadas.*
Es un arma de mano que otorga +1 ataque y que reduce en -1 la TSA enemiga.

-Armadura de Zubei. *Excelente armadura de cuero manufacturada por uno de los mejores herreros enanos, es del estilo Zubei y proporciona sus mismas capacidades.*
Athros obtiene resistencia a la magia (2) y una TSA de 5+.

Reglas Especiales:

-Evasión. *Athros posee una habilidad única para esquivar ataques enemigos.*
Athros posee una TSE de 5+.

-Bomba de Arena. *Lanzar una bomba de arena para reducir la visión del enemigo es un truco muy usado por este pícaro.*
Athros puede lanzar una bomba de arena por fase de combate. Utilizará uno de sus ataques para lanzarla. Al comienzo de la fase de combate realiza una tirada para impactar con Athros, si esta impacta, el objetivo elegido tendrá un -2 para impactar.

-Soplo Mortal. *El Soplo Mortal es un potente ataque con la daga capaz de eliminar a cualquier enemigo, su punto flaco es que es difícil de ejecutar.*
Athros puede realizar un soplo mortal por fase de combate. Utilizará todos sus ataques para realizarlo. Cuando sea el turno de atacar de Athros tirar 1D6, con un resultado de 5+ el soplo mortal tendrá éxito. Al tener éxito reduce en -2 la TSA enemiga e inflige 1D6 heridas sobre la miniatura objetivo, cada herida se puede salvar con TSA y/o TSE.

Habilidades:

-Ofensiva Nivel Experto (no le afecta la restricción por usar arma mágica).

-Logística Nivel Experto.

Especialización:

-Maestría con la Daga. *Athros es realmente habilidoso en el manejo de la daga.*
Proporciona +1 a la HA y +1 a la F.

EEOFOL

Eeofol es un reino subterráneo que se encuentra aun a más profundidad que el de Nighon. Muchas culturas se refieren a este lugar como el mismísimo infierno, y puede que no anden desencaminadas, pues miles de diablos, demonios, y demás bestias diabólicas habitan estos parajes infernales.

El Eeofol lleva siendo gobernado durante miles de años por su rey, Lucifer, el más poderoso ser del Infierno. Lucifer a menudo ha enviado a sus diablos a asolar el reino de los mortales para convertirlo en una extensión de su propio infierno.

Desde el comienzo de los tiempos, los reinos celestiales han estado en guerra con los reinos infernales por el control del destino de los mortales. Como ninguno de los bandos es capaz de derrotar definitivamente al otro, no queda otro remedio que conquistar y poner de su lado a los mortales, para poner fin a este épico conflicto entre el bien y el mal.

Los diablos, aburridos ya de su confinamiento producido cientos de años atrás tras ser derrotados, han reunido sus fuerzas y roto el sello que los mantenía alejados de las tierras de los mortales. Ahora con el camino libre, un nuevo plan se hace hueco en la mente del líder demoníaco Lucifer, esta vez destruirán toda forma de vida.

Bestiario

Legiones Infernales

Imps
Los imps son pequeños diablillos encargados del trabajo duro en los reinos infernales, además suelen ser el objetivo de las iras de los Señores Infernales. Aunque no son muy fuertes, si son bastante rápidos y sobretodo muy numerosos.

Gogs
Los gogs son demonios de tamaño humanoide de aspecto relativamente frágil, pues su fuerte no es el combate, sino crear pequeños proyectiles de fuego para lanzarlos sobre sus enemigos.

Sabuesos Infernales
Estos canes son las mascotas de los Señores Infernales, se asemejan a los perros pero son más grandes, fuertes, musculosos y sanguinarios que sus primos raciales.

Demonios Astados
Los demonios astados son fuertes criaturas de tamaño humanoide. Les crecen poderosos y alargados cuernos de sus frentes con los que empalarán a sus enemigos.

Diablillos del Abismo y Señores del Abismo
Los señores del abismo y sus secuaces los diablillos del abismo son de los demonios mas poderosos del Eeofol, portan duros látigos hechos a partir de carne humana con los que desgarrarán carne y músculos por igual. Los señores del abismo con capaces de invocar demonios astados a partir de unidades amigas eliminadas.

Cerberos
Muchas leyendas hablan de que un cerbero, un enorme can de tres cabezas, es el guardián de las puertas del Infierno. Las historias son ciertas, pero lo que no mencionan, es que hay miles de cerberos más tras las puertas.

Magogs
Los magogs son los señores de los gogs. Que a diferencia de ellos, lanzan enormes bolas de fuego sobre el rival, que al explotar causan una enorme nube de fuego que causa muerte y destrucción por igual.

Eefrits y Sultanes Eefrit
Los eefrits son las criaturas contrapuestas a los genios, creados a partir de fuego mágico por los dioses, estos seres poseen una naturaleza malvada. Los eefrits son poderosos combatientes incapaces de resultar heridos por el fuego. Los sultanes eefrits son los eefrits mayores, estos poderosos señores de los lagos ardientes poseen un aura de fuego que dañará a los que traten de alcanzarlo.

Diablos
Demonios llenos de odio y maldad. Sus actividades favoritas son las torturas y los asesinatos de inocentes. Los diablos desaparecen estallando en llamas para aparecer de improviso bajo las llamas en cualquier otro lugar, atacando así por sorpresa a sus desdichadas victimas.

Archidiablos
Con el paso del tiempo los diablos van haciéndose más fuertes y poderosos dando lugar a los Archidiablos. Estos terribles seres llevan eones siendo rivales de los Arcángeles, luchando contra ellos por el control del reino de los mortales.

Lista Ejército Eeofol

Unidades Básicas

Imps.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Imp	12	2	2	3	3	1	2	1	4
Familiar	12	2	2	3	3	1	2	1	4

Coste: 2 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Convertir imp en músico por 4 puntos.
-Convertir imp en familiar por 8 puntos.
Reglas Especiales:
-Absorción de Mana. *Un familiar porta un pequeño recipiente de cristal, en el que encierran siempre que pueden parte de la energía de lo que mas detestan, la magia.* Cualquier unidad o personaje aliado a 30 cm. o menos de un familiar obtienen resistencia a la magia (1). Este efecto no es acumulable a otras resistencias mágicas.

Gogs.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gog	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Gran Gog	10	3	4	3	3	1	3	1	7

Coste: 9 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Convertir gog en músico por 5 puntos.
-Convertir gog en portaestandarte por 10 puntos.
-Convertir gog en gran gog por 10 puntos.
Reglas Especiales:
-Ataque a distancia. Cada Gog puede lanzar un pequeño proyectil de fuego que tiene un alcance de 60 cm. y F3.

Sabueso Infernal.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sabueso Infernal	20	3	0	3	3	1	3	1	7
Bestia Infernal	20	3	0	3	3	1	3	2	7

Coste: 14 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: zarpas y dientes (dos armas de mano) y collar de pinchos (armadura ligera).
Opciones:
-Convertir sabueso infernal en aullador (músico) por 6 puntos.
-Convertir sabueso infernal en portaestandarte por 12 puntos.
-Convertir sabueso infernal en bestia infernal por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Caballería rápida.

Unidades Especiales

Demonios Astados.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Demonio Astado	10	3	3	3	4	1	4	1	7
Demonio Cornudo	10	3	3	3	4	1	4	2	7

Coste: 8 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: cuernos (arma de mano) y armadura ligera.
Opciones:
-Equipar unidad con armadura pesada +1 punto / miniatura.
-Convertir demonio astado en aullador (músico) por 5 puntos.
-Convertir demonio astado en portaestandarte por 10 puntos.
-Convertir demonio astado en demonio cornudo por 10 puntos.
Reglas Especiales:
-Cornada. Suman +1 F a la carga.

Diablillos del Abismo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Diablillo del Abismo	10	4	3	4	3	1	4	1	8
Jefe Diablillo	10	4	3	4	3	1	4	2	8

Coste: 12 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: látigo (arma de mano) y piel dura (armadura ligera).
Opciones:
-Convertir diablillo del abismo en chillador histérico (músico) por 6 puntos.
-Convertir diablillo del abismo en portaestandarte por 12 puntos.
-Convertir diablillo del abismo en jefe diablillo por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Latigazo. Reduce en -1 la TSA enemiga.

Cerberos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cerbero	20	4	0	3	3	1	4	1	7
Gran Cerbero	20	4	0	3	3	1	4	2	7

Coste: 20 puntos / miniatura.
Tamaño: 3-15
Equipo: collar de pinchos (armadura ligera).
Opciones:
-Convertir cerbero en aullador (músico) por 7 puntos.
-Convertir cerbero en portaestandarte por 14 puntos.
-Convertir cerbero en bestia infernal por 14 puntos.
Reglas Especiales:
-Pelaje duro. +1 a la TSA.
-Tres cabezas. Cada ataque de un Cerbero se considera tres ataques (uno por cabeza), cada cabeza debe atacar a un blanco distinto siempre que sea posible, en caso de no ser posible el ataque se pierde.
-Dentellada. Reduce la TSA enemiga en -1.

Magogs.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Magog	10	3	4	3	3	1	3	1	7

Coste: 35 puntos / miniatura.
Tamaño: 2 – 10
Equipo: arma de mano.
Reglas Especiales:
-Piel Dura. Proporciona una TSA de 6+.
-Nube de Azufre. Proporciona a los Magogs un +1 a la TSA contra proyectiles.
-Ataque de bola de fuego. Un Magog dispara un proyectil de fuego utilizando su HP, este disparo tiene un alcance de 60 cm. y F3. Si el disparo impacta se coloca la plantilla pequeña de explosión sobre la miniatura que recibió el disparo (en caso de haber muerto, en el lugar donde se encontraba), cada miniatura completamente cubierta recibirá un impacto automático de F2 y las que estén parcialmente cubiertas serán impactadas con un 4+. Cada Magog puede dirigir su disparo a un objetivo diferente.
-Escasos. 0 – 2

Unidades Singulares

Señores del Abismo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor del Abismo	10	4	3	4	3	2	4	1	8
Rey del Abismo	10	4	3	4	3	2	4	2	8

Coste: 30 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 - 15
Equipo: látigo (arma de mano) y collar óseo (armadura ligera).
Opciones:
-Convertir señor del abismo en chillador histérico (músico) por 8 puntos.
-Convertir señor del abismo en portaestandarte por 16 puntos.
-Convertir señor del abismo en rey del abismo por 16 puntos.
Reglas Especiales:
-Latigazo. Reduce en -1 la TSA enemiga.
-Piel dura. +1 a la TSA.
-Invocar Demonios Astados. Una vez por batalla una unidad de Señores del Abismo puede lanzar este hechizo con nivel de energía 5. El blanco debe ser una unidad amiga eliminada. Se calculan los puntos totales que valía la unidad eliminada, se divide entre ocho (se redondea a la baja) y se obtiene el número de Demonios Astados Invocados (deben tener equipo básico, y sin músico, portaestandarte ni campeón). La nueva unidad invocada no puede surgir y trabarse automáticamente en combate, así que, en caso de que haya una unidad enemiga, habrá que colocarlos distanciados a pocos centímetros. Hay que tener en cuenta el número de miniaturas que componían la unidad eliminada, es decir, aunque valgan muchos puntos no podrán surgir un número mayor de miniaturas invocadas que las que había previamente.
-Muy escasos. 0 – 1.

Eefrits.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Eefrit	10	4	0	5	4	2	4	1	8

Coste: 30 puntos / miniatura.
Tamaño: 3 – 10
Reglas Especiales:
-Unidad voladora.
-Inmunes al Fuego. Son inmunes a los ataques y magia basados en fuego.
-Ataque Ardiente. Sus ataques son de fuego.
-Ira Ancestral. Los Eefrits odian a los Genios y a los Genios Maestro, por lo que, cuando los Eefrits les ataquen obtendrán siempre un +1 a la fuerza.
-Muy escasos. 0 – 1

Sultanes Eefrit.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sultán Eefrit	10	5	0	5	4	2	6	2	8

Coste: 65 puntos / miniatura.
Tamaño: Cada Sultán Eefrit se considera una unidad. 1 – 2 Sultanes Eefrit constituyen una única opción de unidad singular.
Reglas Especiales:
-Vuela.
-Inmunes al Fuego. Son inmunes a los ataques y magia basados en fuego.
-Ataque Ardiente. Sus ataques son de fuego.
-Ira Ancestral. Los Sultanes Eefrit odian a los Genios y a los Genios Maestro, por lo que, cuando los Sultanes Eefrit les ataquen obtendrán siempre un +1 a la fuerza.
-Escudo Ígneo. Un Sultán Eefrit cuenta siempre con el efecto de este hechizo.
-Muy escasos. 0 – 1

Carro de Municiones.

Esta maquina de guerra es un pequeño carro con una gran cantidad de proyectiles y misiles en su interior. A menudo algunas unidades de algunos ejércitos que basan su combate en el disparo a distancia portan uno de estos carros, de este modo usan los proyectiles especiales que tiene el carro.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro de municiones	-	-	-	-	5	3	-	-	-

Coste: 30 puntos.
Tamaño de la unidad: Cada Carro de municiones se considera una unidad. 1 – 2 Carros de municiones constituyen una única opción de unidad singular.
Reglas Especiales:
-Carro de municiones. El carro de municiones se puede asignar a una unidad que realice disparos a distancia (arqueros, Gogs, Magogs, Liches, contempladores, magos, etc.) pero nunca a una máquina de guerra ni a una unidad de hostigadores. El carro se coloca en la fila delantera de la unidad que lo va ha utilizar (el tamaño de la peana es el mismo que el de una miniatura básica), a la hora de disparar, la miniatura que se encuentre directamente detrás del carro se considera que se encuentra en el lugar donde está el carro, por lo tanto el carro de municiones ni obstaculiza la visión ni reduce el número de disparos que puede realizar la unidad.
-Proyectiles. El carro está cargado con una gran cantidad de diversos proyectiles, una unidad puede elegir que tipo de munición empleará cada turno. El tipo de munición se detalla a continuación.

-Munición perforante. Los disparos de la unidad reducen en -1 la TSA enemiga.
-Munición liviana. La unidad no sufre penalización por disparo a larga distancia.
-Munición precisa. La unidad obtiene +1 al disparar.

Unidades Extraordinarias

Las Unidades Extraordinarias son las mejores tropas de los ejércitos, no pueden unirse a ninguna unidad ni ninguna unidad puede unirse a ellos, lo mismo para con los personajes. Aunque consumen una opción de héroe nunca podrán ser generales.

Diablos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Diablo	15	6	0	5	4	3	4	4	7

Coste: 200 puntos / miniatura.

Tamaño: Cada Diablo se considera una única unidad. 1 – 2 diablos constituyen una opción de Héroe.

Equipo:

-Guadaña Sega Vidas. Es un arma de mano, que reduce en -1 la TSA enemiga.

-Armadura Infernal. Proporciona una TSA de 4+.

Reglas Especiales:

-Objetivo grande.

-Miedo. Un Diablo causa miedo.

-Teletransporte. Vuela.

-Ira Infernal. Los Diablos odian a los Ángeles y a los Arcángeles, por lo que, cuando los Diablos les ataquen obtendrán siempre un +1 a la fuerza.

-Aparecido de la nada. Si un Diablo carga sobre una unidad, esa unidad no podrá defenderse, por lo tanto no podrá realizar ningún ataque contra el Diablo en ese turno.

Archidiablos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Archidiablo	15	7	0	6	5	4	5	5	8

Coste: 350 puntos.

Tamaño: Cada Archidiablo se considera una única unidad. 1 Archidiablo constituye una opción de Héroe.

Equipo:

-Guadaña Sega Almas. Es un arma de mano,-2 a la TSA.

-Armadura Infernal. Proporciona una TSA de 4+

-Aura Demoníaca. Proporciona +1 a la TSA y además otorga Resistencia a la magia (1) contra hechizos de Magia de la vida.

Reglas Especiales:

-Objetivo grande.

-Teletransporte. Vuela.

-Terror. Un Archidiablo causa terror.

-Ira Infernal. Los Archidiablos odian a los Ángeles y a los Arcángeles, por lo que, cuando los Archidiablos les ataquen obtendrán siempre un +1 a la fuerza.

-Aparecido de la nada. Si un Archidiablo carga sobre una unidad, esa unidad no podrá defenderse, por lo que no podrá atacar al Archidiablo en ese turno.

-Mala Suerte. Reduce la TSE de enemigos a 15cm. o menos en un -1.

Personajes

Héroes:

Demonologista.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Demonologista	10	5	5	4	4	2	5	3	8

Coste: 70 puntos.
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Arma a dos manos +4 puntos o arma de mano adicional +4 puntos.
-Tridente (se sostiene a dos manos, +1 F) +4 puntos.
-Guantelete de Fuego (ver ataque bola de fuego de los Magogs) +20 puntos.
-Escudo +2 puntos.
-Armadura ligera +2 puntos, pesada +4 puntos o completa +8 puntos.
-Montar en corcel +10 puntos, con barda +4 puntos.
-Lanza de caballería +4 puntos.
-Convertirse en el portaestandarte del ejército por 25 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos.
-Debe elegir una especialización gratuitamente.

Piromante.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Piromante	10	3	3	3	3	2	3	1	7

Coste: 80 puntos.
Equipo: arma de mano.
Magia: Mago de nivel 1. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.
Opciones:
-Convertir en Mago de nivel 2 por 40 puntos.
-Montar en corcel +10 puntos, con barda +4 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos
-Debe elegir una especialización gratuitamente.

Comandantes:

Custodio del Averno.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Custodio del Averno	10	5	5	4	4	3	5	3	9

Coste: 100 puntos.
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Arma a dos manos +6 puntos o arma de mano adicional +6 puntos.
-Tridente (se sostiene a dos manos, +1 F) +6 puntos.
-Guantelete de Fuego (ver ataque bola de fuego de los Magogs) +25 puntos.
-Escudo +3 puntos.
-Armadura ligera +3 puntos, pesada +6 puntos o completa +12 puntos.
-Montar en corcel +15 puntos, con barda +6 puntos.
-Montar en Cerbero por 20 puntos.
-Lanza de caballería +6 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Hereje.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hereje	10	3	3	3	4	3	3	1	8

Coste: 195 puntos.
Equipo: arma de mano.
Magia: Mago de nivel 3. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.
Opciones:
-Convertir en Mago de nivel 4 por 50 puntos.
-Montar en corcel +15 puntos, con barda +6 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Personajes Especiales

Zydar, Señor del Odio.

Cuando Zydar no se encuentra en el campo de batalla dirigiendo a las tropas, se encuentra estudiando para poder potenciar la fuerza de sus hechizos. Aunque no es el mago más poderoso, muestra más potencial que el resto de los suyos.

Se puede incluir a Zydar en un ejército de Eeofol, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zydar	15	6	3	5	6	4	6	4	8

Coste: 590 puntos. Consume una opción de comandante y dos de héroe.
Magia: Zydar es un hechicero de nivel 4.
Equipo: Guadaña y arma de mano.

Reglas Especiales:

-Objetivo grande.

-Teletransporte. Vuela.

-Terror. Zydar causa terror.

-Ira Infernal. Zydar odia a los ángeles y arcángeles, siempre que les ataque obtendrá un +1 a la fuerza.

-Aparecido de la nada. Si Zydar carga sobre una unidad, esa unidad no podrá defenderse, por lo que no podrá atacar a Zydar en ese turno.

-Mala Suerte. Reduce la TSE de enemigos a 15cm. o menos en un -1.

Habilidades:

-Sabiduría Nivel Experto.

-Hechicería Nivel Experto.

-Misticismo Nivel Experto.

Especialización:

-Hechicería Poderosa. *Zydar ha dotado a sus hechizos de un increíble poder destructor.* Si Zydar obtiene un 6 como resultado en una de sus tiradas para herir con hechizos, se aplicará la regla especial golpe letal.

Xeron, Señor de la Destrucción.

Xeron es un cruel y despiadado general de Eeofol. Es la mano derecha y el único de confianza del Rey Lucifer. Ha sido enviado al reino mortal para obtener ciertos artefactos con los que forjar el artefacto definitivo.

Se puede incluir a Xeron en un ejército de Eeofol, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Xeron	10	6	3	5	5	5	7	5	10

Coste: 520 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Equipo: Espada Infernal y Armadura del Averno.

Objetos Mágicos:

-Espada Infernal. *Esta maléfica espada es un regalo de su señor Lucifer, Xeron debe encontrar el resto de componentes del arma, pues no esta completa aún.*
Al impactar, la espada explota en llamas causando 1D3 impactos adicionales de F3.

-Armadura del Averno. *Es una armadura pesada en la que se han tallado numerosos símbolos infernales. Fue forjada en las fraguas del Infierno.*
Proporciona a Xeron una TSA de 3+, le otorga +1 a la F, una TSE de 5+ y le da resistencia a la magia (1) contra hechizos de la Vida.

Reglas Especiales:

-Ira Infernal. Xeron odia a los ángeles y arcángeles, siempre que les ataque obtendrá un +1 a la fuerza.

Habilidades:

-Liderazgo Nivel Básico.

-Ofensiva Nivel Experto (no le afecta la restricción por usar arma mágica).

Especialización:

-Diablos y Archidiablos. *Si Xeron lucha junto con los suyos, estos combatirán con más ansia y ferocidad que nunca.*
A diferencia del resto de personajes, Xeron puede formar una unidad con un Diablo o un Archidiablo. Además, el Diablo o el Archidiablo que combata junto a Xeron obtendrán +1 a su I y un ataque adicional.

Bárbaros y Pantanos

Cuando Gem y Gelu se encontraban en una taberna descansando tras la última misión, se les apareció un misterioso hombre que decía ser un aprendiz de hechicero que realizaba sus estudios en Bracada. Les contó el encargo de su señor, en el que les pedía que encontrasen para el varios artefactos creados por los nigromantes. Aunque los artefactos no eran muy poderosos, les podrían otorgar ciertos beneficios a los nigromantes de Devja, así pues les encargó el trabajo de encontrarles para que después el aprendiz de mago se los entregara a su señor y este los destruyera.

Gelu y Gem aceptaron encantados el encargo, no por el oro que obtendrían como recompensa, sino por poder ajustar cuentas con los no muertos.

Varios meses después los dos elfos entregaron al hechicero tres de los cuatro artefactos, el cuarto se encontraba en las lejanas tierras de Tatalia y no podían alejarse tanto cuando la guerra estaba llamando a la puerta.

Así pues el aprendiz marchó a Krewlod, hogar de los bárbaros, allí conoció a uno de los líderes bárbaros, Crag Hack. Al que prometió una suma importante de oro por obtener un artefacto para el. Crag Hack aceptó la misión y se adentro en las tierras de Tatalia en su busca.

Lo que Crag Hack no sabía era que se iba a encontrar con problemas en Tatalia, una región pantanosa al sureste de Krewlod. En ella habitaba una antigua raza que siempre ha permanecido al margen de lo ocurrido en el mundo, pero que son muy celosos con los que se adentran en sus tierras.

KREWLOD

Krewlod es una región árida situada al sur de Erathia. Los bárbaros han hecho de ella su hogar, viviendo tranquilamente en ella (todo lo tranquilo que un bárbaro puede vivir).

Los asuntos de los demás pueblos o naciones no conciernen al pueblo bárbaro, tan solo se unirán a las disputas o batallas en caso de que la causa los afecte a ellos mismos, o si uno de los bandos enfrentados les ofrece una suma importante de dinero.
De hecho sirvieron a Archibald Ironfist durante la Guerra de Secesión.

En la sociedad bárbara, el más fuerte es el que manda, por lo tanto suceden muchas disputas y pequeñas guerras entre sus tribus, dividiéndoles cada vez más.

Tras los acontecimientos ocurridos en Enroth, años atrás, los bárbaros se retiraron y no quisieron saber mas del resto del mundo, sobretodo de esas gentes de Bracada, detestan la magia (si la usan contra ellos claro). Pero ahora que han ocurrido muchas cosas y muy deprisa en Erathia, han aprovechado la ocasión para obtener algún botín.

Al fin y al cabo, es mejor luchar contra otros que pelearse entre ellos mismos…

¿O no?

Bestiario

Hordas Bárbaras

Goblins
Los goblins son pequeños pielesverdes, aunque no son nada inteligentes ni hábiles en el combate si son capaces de derrotar al enemigo por su superioridad numérica. Algunos goblins son tan temerarios que se lanzan al combate tomando a lobos como monturas.

Orcos
Los orcos son como los goblins, pero de mayor tamaño, fuerza y fiereza. Los orcos son más aptos para el combate que los pequeños goblins, pero no son tan numerosos. Hay orcos que prefieren luchar montados sobre feroces y peligrosos jabalíes.

Rocs
Los rocs se asemejan a águilas gigantes. Habitan en nidos construidos en los riscos de las montañas de Krewlod, los bárbaros se encargan de su criado y entrenamiento pues son de gran valor para explorar y combatir.

Ogros
Los ogros son grandes pielesverdes realmente fuertes y temidos. Debido a su enorme fuerza y constitución, se convierten en rivales temibles capaces de arrasar a sus enemigos. En lugar de usar escudos, los ogros toman a goblins equipados con armadura como escudos humanos durante la batalla.

Trolls
Los trolls son grandes pielesverdes que habitan bajo los puentes, junto al río. Su fuerza y resistencia, hacen de los trolls enemigos difíciles de abatir. Aunque no se sabe porque, los trolls son capaces de recuperarse de sus heridas y continuar luchando como si nada, salvo que sean heridos por fuego o magia.

Aves de Trueno
Se dice que cuando un roc nace durante una noche de gran tormenta, este adquiere el poder del rayo. Y parece ser cierto, pues en ocasiones cuando estas grandes aves aladas realizan un ataque, un relámpago surge y golpea a su objetivo.

Magos Ogro
Por extraño que parezca algunos ogros demuestran ciertas aptitudes mágicas, y son capaces de hacer entrar a sus aliados en el combate en una furia incontrolable.

Cíclopes
Los cíclopes son seres gigantes que tan solo poseen un ojo. Poseen una gran fuerza y resistencia física, aunque son algo lentos y torpes. Su táctica favorita consiste en arrojar sobre sus enemigos enormes rocas, debido a ello muchos generales bárbaros utilizan a los cíclopes para derribar murallas enemigas.

Behemoths
Los behemoth son enorme criaturas cubiertas una espesa mata de pelo, su gran fuerza sumada a sus afiladas garras le hacen una bestia muy peligrosa. Habitan en cavernas de cristal que se encuentran en Krewlod.

Antiguo Behemoth
Tras pasar cierto tiempo, los behemoths se convierten en adultos, y varios años después su pelaje se vuelve de un tono grisáceo. Es en ese momento cuando los behemoths han desarrollado toda su fuerza y esplendor, convirtiéndoles en bestias aun mas temibles que antes.

Krewlod

Unidades Básicas:

Goblinz.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Hobgoblin	10	2	3	3	3	1	2	2	6

Coste: 2 puntos / miniatura.
Tamaño: 20+
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Equipar unidad con escudos o arcos cortos +1 punto / miniatura.
-Equipar unidad con lanzas +1 punto / miniatura
-Equipar unidad con armadura ligera +1 punto / miniatura.
-Convertir goblin en chillamucho (músico) por 4 puntos.
-Convertir goblin en agarratrapoz (portaestandarte) por 8 puntos.
-Convertir goblin en hobgoblin por 8 puntos.

Jinetez de Lobo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Jinete Hobgoblin	10	2	3	3	3	1	2	2	6
Lobo	22	3	0	3	3	1	3	1	3

Coste: 10 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Equipar unidad con lanzas +1 punto / miniatura.
-Equipar unidad con arcos cortos +2 puntos / miniatura.
-Equipar unidad con escudos +1 punto / miniatura.
-Convertir jinete goblin en chillamucho (músico) por 6 puntos.
-Convertir jinete goblin en agarratrapoz (portaestandarte) por 12 puntos.
-Convertir jinete goblin en jinete hobgoblin por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Caballería rápida.

Jinetez Lupinoz.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete Lupino	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Incursor Lupino	10	2	3	3	3	1	2	2	6
Lobo	22	3	0	3	3	1	3	1	3

Coste: 12 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano, armadura ligera y escudo.
Opciones:
-Equipar unidad con lanzas +1 punto / miniatura.
-Convertir jinete goblin en chilla-mucho (músico) por 6 puntos.
-Convertir jinete goblin en agarratrapoz (portaestandarte) por 12 puntos.
-Convertir jinete goblin en incursor lupino por 12 puntos.

Orkoz.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko	10	3	3	4	4	1	2	1	7
Jefe Orko	10	3	3	4	4	1	2	2	7

Coste: 8 puntos / miniatura.
Tamaño: 10+
Equipo: arma de mano, escudo y armadura ligera.
Opciones:
-Equipar unidad con lanzas +2 punto / miniatura.
-Equipar unidad con arcos o armas arrojadizas +3 puntos / miniatura.
-Convertir orko en zoplador de kuerno (músico) por 6 puntos.
-Convertir orko en agarratrapoz (portaestandarte) por 12 puntos.
-Convertir orko en jefe orko por 12 puntos.

Unidades Especiales:

Jinetez de Jabalí.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete Orko	10	3	3	4	4	1	2	1	7
Jinete Bruto Orko	10	3	3	4	4	1	2	2	7
Jabalí	18	3	0	3	4	1	3	1	3

Coste: 22 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Equipo: arma de mano, lanza, armadura ligera y escudo.
Opciones:
-Convertir jinete orko en zoplador de kuerno (músico) por 7 puntos.
-Convertir jinete orko en agarratrapoz (portaestandarte) por 14 puntos.
-Convertir jinete orko en jinete bruto orko por 14 puntos.
Reglas Especiales:
-Jabalí. El jabalí obtiene +1 F a la carga y otorga a su jinete +2 a la TSA en lugar de +1.

Rocs.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Roc	5	5	0	4	4	3	4	2	8

Coste: 50 puntos / miniatura.
Tamaño: Cada Roc se considera una unidad. 1 – 2 Rocs constituyen una única opción de unidad especial.
Equipo: pico (arma de mano).
Reglas especiales:
-Bestia. No puede usar el L del general.
-Vuela.

Ogros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ogro	15	3	2	4	4	3	2	3	7
Jefe Ogro	15	3	2	4	4	3	2	4	7

Coste: 35 puntos / miniatura.
Tamaño: 3+
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Equipar unidad con arma de mano adicional +4 puntos / miniatura.
-Equipar unidad con goblinz forradoz (son goblins con armadura, se consideran escudos) +2 puntos / miniatura.
-Equipar unidad con armadura ligera +3 puntos / miniatura.
-Convertir ogro en bramador (músico) por 10 puntos.
-Convertir ogro en agarratrapoz (portaestandarte) por 20 puntos.
-Convertir ogro en jefe ogro por 20 puntos.
Reglas Especiales:
-Arremetida. Una unidad de ogros que cargue 15cm. o más y que incluya 3 o más miniaturas, infligirán un impacto adicional por cada Ogro en contacto peana con peana con una miniatura enemiga. Este impacto se resuelve aplicando el atributo de Fuerza básico de la miniatura. Cada ogro sumará +1 a la F por cada Ogro que este detrás.
-Parte kraneoz. -1 a la TSA enemiga.
-Feoz y apeztozoz. Causan miedo.

Trolls.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Troll	15	3	1	4	4	3	1	3	4

Coste: 50 puntos / miniatura.
Tamaño: 3+
Equipo: arma de mano.
Reglas Especiales:
-Parte kraneoz. -1 a la TSA enemiga.
-Feoz y apeztozoz. Causan miedo.
-Regeneración. Al final del turno de cada jugador los trolls que aún estén vivos recuperarán las heridas perdidas que no hayan sido causadas por fuego o hechizos.

Unidades Singulares:

Aves de Trueno.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ave de Trueno	5	5	0	4	4	3	5	2	8

Coste: 65 puntos / miniatura.
Tamaño: Cada Ave de Trueno se considera una unidad. 1 – 2 Aves de Trueno constituyen una única opción de unidad singular.
Equipo: pico (arma de mano).
Reglas especiales:
-Bestia. No puede usar el L del general.
-Vuela.
-Ataque de Trueno. Las Aves de Trueno infligen un impacto automático de F5 que niega la TSA cada vez que saquen un 6 al impactar.

Lanza Pinchoz Goblin.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanza Pinchoz	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Dotación	10	2	3	3	3	1	2	1	6

Coste: 45 puntos.
Tamaño de la unidad: Cada Lanza Pinchoz y su dotación se consideran una unidad. 1 – 2 Lanza pinchoz constituyen una única opción de unidad singular.
Dotación: 3
Equipo de la dotación: arma de mano y armadura ligera.
Reglas especiales:
-Lanzavirotes.

Magos Ogro.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mago Ogro	15	3	2	4	4	3	2	3	7

Coste: 40 puntos / miniatura.
Tamaño: 3 - 16
Equipo: arma de mano y armadura ligera.
Opciones:
-Equipar unidad con arma de mano adicional +4 puntos / miniatura.
-Equipar unidad con goblinz forradoz +2 puntos / miniatura.
-Convertir mago ogro en bramador (músico) por 10 puntos.
-Convertir mago ogro en agarratrapoz (portaestandarte) por 20 puntos.
Reglas Especiales:
-Parte kraneoz. -1 a la TSA enemiga.
-Feoz y apeztozoz. Causan miedo.
-Magos. Una vez por fase de magia pueden lanzar el hechizo Ansia de Sangre (ver efecto mas adelante), lo lanzan con nivel de energía 5. El hechizo perdurará hasta que la unidad de magos ogro sea eliminada, lancen otra vez el hechizo o este sea dispersado.

Cíclopes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cíclope	15	3	3	4	5	5	3	1	8

Coste: 85 puntos.
Tamaño: Cada Cíclope es una unidad singular.
Equipo: piedra (arma a dos manos) y armadura ligera.
Reglas Especiales:
-Perfecto para Asedios. Durante un Asedio un Cíclope puede elegir no disparar ese turno y realizar dos disparos con un alcance de 80 cm., de F8 y que causan 1D3 heridas. El objetivo se asigna aleatoriamente como una Catapulta de Asedio.
-Lanza Piedras. Un cíclope se considera una catapulta, por lo tanto solo puede mover o disparar. Substituye la Tabla de Problemas por la siguiente:

Tabla de Problemas en 1D6

Resultado	Descripción	Efecto
1	El Cíclope trata de lanzar la piedra lejos, por lo que apunta muy alto, tan alto que le cae sobre la cabeza y le mata al instante…	Retira al Cíclope del tablero como baja.
2 – 3	Cuando un Cíclope va ha disparar, toma la piedra con ambas manos, va alzando la piedra hasta tenerla detrás de su cabeza, entonces hace fuerza y la suelta. En este caso, se le resbaló un poco la piedra al hacer fuerza y se ha llevado una pedrada en el cogote, se pone a maldecir con una mano sobre el chichón…	No puede disparar ese turno ni el siguiente, además, pierde una herida.
4 - 6	Una de las piedras se le escapa de las manos y cae sobre su pie, el cíclope se pone a dar brincos...	No puede disparar ese turno.

Unidades Extraordinarias

Las Unidades Extraordinarias son las mejores tropas de los ejércitos, no pueden unirse a ninguna unidad ni ninguna unidad puede unirse a ellos, lo mismo para con los personajes. Aunque consumen una opción de héroe nunca podrán ser generales.

Behemoths.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Behemoth	20	4	4	5	5	3	2	4	7

Coste: 200 puntos / miniatura.

Tamaño: Cada Behemoth se considera una única unidad. 1 – 2 behemoths constituyen una opción de Héroe.

Reglas Especiales:

-Pellejo duro. TSA 4+.

-Pelaje espeso. -1 para impactar los proyectiles enemigos.

-Objetivo grande.

-Terror. Causa Terror.

-Zarpas Muy Afiladas. Reduce en -2 la TSA y sus ataques se aplican con -1 a la R.

Antiguos Behemoth.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Antiguo Behemoth	20	5	5	6	6	5	2	5	8

Coste: 350 puntos / miniatura.

Tamaño: Cada Antiguo Behemoth se considera una única unidad. 1 antiguo behemoth constituye una opción de Héroe.

Reglas Especiales:

-Pellejo muy duro. TSA 3+.

-Pelaje espeso. -1 para impactar los proyectiles enemigos.

-Objetivo grande.

-Terror. Causa Terror.

-Ataque devastador. Niega la TSA enemiga y sus ataques se aplican con -1 a la R.

Personajes

Reglas Especiales de los Magos Bárbaros:

Los magos bárbaros pueden lanzar hechizos aun llevando armaduras puestas. No pueden aprender el último hechizo de una Lista de Magia, en su lugar aprenden este:

Ansia de Sangre. Dificultad: 7+
Objetivo: Unidad amiga (no afecta a no muertos ni a miniaturas inmunes a psicología).
Alcance: 45 cm.
Efecto: la unidad amiga obtendrá un +1 en sus tiradas para herir y estará bajo el efecto de furia asesina.
Duración: Permanece activo.

-Que un mago de combate no pueda convertirse en mago de nivel 4 no es un fallo, es que ¡no hay magos tan capaces entre los bárbaros!

Héroes:

Guerrero Bárbaro.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Bárbaro	10	4	4	5	4	2	5	3	8

Coste: 80 puntos.
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Arma a dos manos +4 puntos o arma de mano adicional +4 puntos.
-Hacha de combate (se sostiene a dos manos, +1 F) +4 puntos.
-Armas arrojadizas +8 puntos. Lanza (si va montado) +2 puntos.
-Armadura ligera +2 puntos o pesada +4 puntos. Escudo +2 puntos.
-Montar en jabalí +16 puntos o en Roc por 50 puntos.
-Convertirse en el portaestandarte del ejército por 25 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Chamán.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán	10	3	3	4	3	2	3	2	7

Coste: 125 puntos.
Equipo: arma de mano.
Magia: Mago de nivel 1. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.
Opciones:
-Convertir en Mago de nivel 2 por 40 puntos.
-Arma a dos manos +4 puntos o arma de mano adicional +4 puntos.
-Báculo de combate (se sostiene a dos manos, +1 F) +4 puntos.
-Armadura ligera +2 puntos. Escudo +2 puntos.
-Montar en jabalí +16 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos
-Debe elegir una especialización.

Comandantes:

Rey Bárbaro.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rey Bárbaro	10	4	4	5	4	3	5	3	9

Coste: 110 puntos.
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Arma a dos manos +6 puntos o arma de mano adicional +6 puntos.
-Hacha de combate (se sostiene a dos manos, +1 F) +6 puntos.
-Armas arrojadizas +15 puntos.
-Escudo +3 puntos.
-Armadura ligera +3 puntos o pesada +6.
-Montar en jabalí +24 puntos.
-Montar en Roc por 50 puntos.
-Montar en Ave de Trueno por 65 puntos.
-Lanza (si va montado) +3 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Mago de Combate.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mago de Combate	10	3	3	4	3	3	3	2	8

Coste: 220 puntos.
Equipo: arma de mano.
Magia: Mago de nivel 3. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.
Opciones:
-Arma a dos manos +6 puntos o arma de mano adicional +6 puntos.
-Báculo de combate (se sostiene a dos manos, +1 F) +6 puntos.
-Armadura ligera +3 puntos.
-Escudo +3 puntos.
-Montar en jabalí +24 puntos.
-Montar en Roc por 50 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Personajes Especiales

Crag Hack, General Bárbaro.

Condecorado general por sus servicios prestados en Enroth, Crag Hack aburrido de su hogar, partió hacia Krewlod cerca de Erathia en busca de una nueva vida. Gracias a sus soberbias habilidades en combate se hizo un hueco y se convirtió en uno de los guerreros bárbaros más poderosos de Krewlod.

Se puede incluir a Crag Hack en un ejército de Krewlod, en cuyo caso deberá ser siempre el general del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Crag Hack	10	5	3	5	5	3	6	4	9

Coste: 315 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Equipo: Hacha de Crag Hack y armadura pesada.

Objetos Mágicos:

-Hacha de Crag Hack. *Esta magnífica hacha es conocida y temida en todo Krewlod, presenta numerosas muescas equivalentes a enemigos abatidos.*
Otorga un +1 a la TSA de Crag Hack. Además proporciona dos ataques adicionales.

Reglas Especiales:

-Orgulloso. *El ego que tiene Crag Hack de sus capacidades combativas es muy grande, aunque, quizá justificado.*
Crag Hack debe aceptar siempre cualquier desafío.

-¿No te gusta mi hacha? Tu a ella tampoco. *La ferocidad de Crag Hack en combate es brutal, es capaz de infligir una herida tras otra sobre sus enemigos sin parar.*
Puede realizar un ataque adicional por cada impacto que consiga herir (antes de realizar las tiradas de salvación por armadura).

Habilidades:

-Ofensiva Nivel Experto (no le afecta la restricción por usar arma mágica).

-Táctica Nivel Básico.

Especialización:

-Ofensiva Total. *Las habilidades ofensivas de Crag Hack van mas allá de lo conocido, muy pocos son capaces de esquivar uno de sus ataques y menos son los que logran salvar su pellejo ante una de las acometidas del poderoso general bárbaro.*
Crag Hack obtiene +4 a su HA y +2 a su I. Además sus ataques niegan las TSE.

Kilgor, Señor de los Behemoths.

Desde que derrotó a su padre por el liderazgo del clan, Kilgor ha ganado mucha fama a lo largo y ancho de Krewlod. Muchos le consideraron por aquel entonces el único hombre capaz de ganar el Festival de la Vida. El Festival de la Vida es un evento que participan numerosos jóvenes bárbanos de distintas tribus de Krewlod, el objetivo consiste en adentrarse en el valle de los Behemoths y vencer en desafío a un Antiguo Behemoth. Kilgor fue mas allá, se adentró en la caverna donde vivía el Behemoth más poderoso y le desafió. Tras un sangriento y feroz combate Kilgor finalmente acabó con la vida del Behemoth estrangulándolo con sus propias manos. Los Behemoths nombraron a Kilgor su nuevo líder desde entonces.

Se puede incluir a Kilgor en un ejército de Krewlod, en cuyo caso deberá ser siempre el general del ejército después de Crag Hack y de Yog.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kilgor	10	4	4	5	4	3	5	3	9

Coste: 245 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Equipo: Guanteletes de Behemoth y Armadura de Hueso

Objetos Mágicos:

-Guanteletes de Behemoth. *Tras derrotar al líder de los Behemoths, Kilgor seccionó los brazos de su oponente y los adaptó para que le sirvieran como armas. En la batalla Kilgor lleva un guantelete en cada mano, al parecer una de las propiedades características que las zarpas de los Behemoths poseen para traspasar las armaduras enemigas, se conserva aún en los guanteletes.*
Los ataques se resuelven con un -1 a la R enemiga. Además proporcionan +1 A.

-Armadura de Hueso. *Los Behemoths confeccionaron esta basta coraza con los huesos más resistentes de sus victimas para su nuevo líder Kilgor.*
Proporciona a Kilgor una TSA de 3+.

Reglas Especiales:

-Vencedor del Festival. *El vencedor del festival es bendecido por los chamanes de las tribus y muy temido por haber derrotado solo a un antiguo behemoth.*
Kilgor tiene una TSE de 5+ y causa miedo.

Habilidades:

-Ofensiva Nivel Básico (no le afecta la restricción por usar arma mágica).

Especialización:

-Behemoths. *Si su líder lucha junto a ellos, los Behemoths combatirán con más ansia y ferocidad que nunca, pues han de demostrar que son dignos de su líder.*
A diferencia del resto de personajes, Kilgor puede formar una unidad con un Behemoth o un Antiguo Behemoth. Además, el Behemoth o el Antiguo Behemoth que combata junto a Kilgor obtendrá +1 a su I y un ataque adicional.

Yog, el Semigenio.

Yog fue concebido tras la extraña unión entre un hombre bárbaro de Krewlod y una genio de Bracada. Nada más nacer Yog, su padre murió en una batalla contra otra tribu bárbara, así que su madre lo cogió y lo llevo a Bracada con el. El niño tenía el aspecto de un humano de piel azulada, por lo que en un principio los Magos de Bracada denegaron a la madre de Yog que pudiera vivir entre ellos. Al rato los Magos pudieron comprobar que el "niño azul" tenía un talento enorme con la magia y finalmente fue aceptado en Bracada.

Cuando Yog cumplió los diez años de edad ingresó en la escuela de magia con el fin de aprender el uso y los secretos de la magia y convertirse en un grandioso hechicero como deseaba su madre.

Fueron pasando los años y la habilidad mágica de Yog crecía tan rápido como se desarrollaba su cuerpo, era el mejor estudiante de su curso. Un día mientras estudiaba en la biblioteca cogió por error un libro que no resultó ser el que decían las tapas, el libro hablaba de épicos combates en los que participaban guerreros con brillantes armaduras y escudos, afiladas espadas y estandartes con bellos bordados que ondeaban al placer del viento. Estas historias absorbieron por completo la mente del joven Yog, la sangre de su padre, sangre bárbara, comenzaba a despertarse y a hervir por sus venas.

Con el transcurrir del tiempo Yog cada vez leía más y más libros sobre guerreros. Cuanto mas leía, su interés por la magia así como su nivel de estudios en la escuela de magia, decaían. Su madre preocupada e intrigada a la vez decidió espiarlo durante su tiempo libre, y no le gustó lo que vio. Observó sin salir de su asombro como su hijo leía libros sobre guerras del pasado e incluso practicaba la esgrima con una espada de madera. La madre de Yog entró en cólera, y le prohibió terminantemente volver a leer un libro de esos y jugar con esa ridícula espada de madera, apoyaba sus argumentos alegando que su destino era el convertirse en un poderoso y respetado hechicero y no en un vulgar guerrero como su padre. Yog protestó, y revelo a su madre que no quería estudiar magia, sino el arte de la guerra, que su sueño era poder liderar un ejército y luchar con su espada contra todo tipo de criaturas. Pero su madre no aceptaba ese camino.

Un día, Yog hizo acopio de todo el valor que fue capaz, se forjó una espada, tomó una armadura en la armería de Bracada y robó un poco de polvo de inhibición del cuarto de un hechicero amigo de su madre. Una vez consiguió todo, se hizo con una bolsa con provisiones y partió todo lo lejos que pudo. Cuando el consejo de Bracada se enteró de la fuga de Yog, mandaron inmediatamente a varios grupos en su busca, no podían permitir que escapara con todos los secretos que conocía sobre Bracada.

Tras varios meses de ardua persecución, Yog al final consiguió salir de la frontera de Bracada y orientó su destino a donde le llevaban sus pasos. Por ironías del destino o simplemente por la diversión de algún Dios, Yog llegó a Krewlod y fue aceptado en una de las tribus, la tribu de la que procedía su padre. Con el tiempo, viendo lo gran estratega y guerrero que era Yog, se le fueron encomendando pequeñas misiones en las que lideraba a un pequeño contingente de guerreros. Cumplió todas las misiones que le encomendaron perfectamente, y poco a poco se fue haciendo en nombre entre los generales de Krewlod.

Se puede incluir a Yog en un ejército de Krewlod, en cuyo caso deberá ser siempre el general del ejército después de Crag Hack.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Yog	12	7	6	4	3	3	8	4	10

Coste: 300 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Mago: Yog es un hechicero de nivel 4.
Equipo: Brillo Azul, Armadura del Cazador de Dragones, escudo y Orbe de Inhibición.

Objetos Mágicos:
-Hoja Azul. *Esta espada mágica la forjó el propio Yog antes de abandonar Bracada. Es una hoja equilibrada entre ataque y defensa como Yog prefiere combatir, la superficie de la espada está tan pulida y bien trabajada que es como un espejo. Yog no le había puesto nombre a la espada, pero la gente de Krewlod enseguida la bautizó como Brillo Azul, pues se refleja en ella el brazo de Yog cuando la empuña.*
Otorga +1 a la F y +2 a la TSA de Yog.

-Armadura del Cazador de Dragones. *Los magos de Bracada poseen un puñado de este tipo de armaduras para sus caza dragones. Yog se hizo con una para sí antes de partir.*
Se considera una armadura pesada que hace al portador inmune al fuego.

-Orbe de Inhibición. *Los libros mas antiguos de la inmensa librería de Bracada cuentan que hace cientos de años los Dioses se enfadaron con los mortales y les prohibieron el uso de la magia, así que durante varios días estuvieron lloviendo piedras que neutralizaban los efectos de la magia. La mayor parte de esas piedras fueron destruidas, los Magos de Bracada consiguieron hacerse con un puñado de guijarros de lo que originalmente fueron dichas piedras.*
Proporciona a Yog y a la unidad en la que este una TSE de 2+ contra hechizos.

Reglas Especiales:

-Detesta la Magia. *Tras haber estado muchos años estudiando la magia en contra de los dictados de su corazón, Yog se ha prometido a sí mismo que no volvería a usar la magia nunca mas y que sería fiel al camino que ha escogido, el del guerrero.*
Yog jamás podrá lanzar ningún hechizo, tendrá sus dados de dispersión correspondientes y podrá dispersar hechizos enemigos normalmente.

Habilidades:

-Táctica Nivel Experto.

-Liderazgo Nivel Básico.

Especialización:

-Neutralizar Magia. *Aunque Yog no utilice la magia en la batalla, es un gran hechicero, su estudio sobre la magia no ha sido en vano, y es capaz de dispersar un hechizo de un mago antes incluso de que este haya terminado de entonar la salmodia.*
Yog podrá repetir sus tiradas de dispersión. Un dado solo se puede repetir una vez.

TATALIA

Toda Tatalia es territorio selvático, con frondosa vegetación y grandes pantanales en los que habitan los Hombres Lagarto y demás bestias.

Se desconocen muchas cosas sobre los Hombres Lagarto, se sabe que son una raza de carácter neutral, no atacarán a nadie a no ser que les molesten o se vean amenazados. Aunque esto no evita que algún soberano ambicioso haya llevado a la nación de Tatalia a la guerra por la obtención de poder.

Los Hombres Lagarto habitan en las selvas con numerosas bestias, las cuales les prestan su ayuda para proteger sus hogares, otros seres demasiado salvajes son adiestrados adecuadamente para afrontar la causa.

La mas antigua profecía de los Hombres Lagarto habla de que con la llegada de los bárbaros a sus tierras querrá decir que el fin del mundo se acerca, y que los Señores Elementales despertarán poco después para tratar de aplacar la amenaza.

La llegada de Crag Hack a Tatalia ha revivido la antigua profecía en las mentes de los Hombres Lagartos, volviéndolos mas hostiles que de costumbres y obligándolos a salir de sus fronteras para evitar la catástrofe que afectaría a todo ser viviente.

Bestiario

Defensores de Tatalia

Gnolls
Humanoides de aspecto lupino que habitan en pequeñas chozas dentro de los territorios de Tatalia, son numerosos, y a menudo parten con los hombres lagarto a la batalla por la defensa de su hogar.

Libélulas Menores y Libélulas
Son pequeños reptiles de tamaño medio, poseen alas con las que desplazarse rápidamente. El ataque de una libélula menor es capaz de disipar los hechizos enemigos, mientras que el de las libélulas también debilita al enemigo.

Hombres Lagarto y Guerreros Lagarto
Los hombres lagarto son los habitantes de las ciudades de Tatalia, acostumbrados a la vida en la selva y a los pantanos. Prefieren luchar desde la distancia mientras sueltan a las poderosas bestias que adiestran sobre las filas enemigas. Acostumbrados al patrullaje de las selvas, los hombres lagarto son excelentes exploradores. Los hombres lagarto entrenados para el combate se conocen como guerreros lagarto.

Wyverns
Los wyverns son grandes reptiles alados de gran resistencia y fiereza. Aún llevan pocas generaciones sirviendo a los hombres lagarto, de hecho solo uno conoce ahora la manera de adiestrarlos para el combate e incluso como monturas.

Basiliscos
Los basiliscos son reptiles carnívoros que hacen de fosos que se encuentran en las selvas sus viviendas. Son fuertes y resistentes, pero su mejor baza es la capacidad de convertir en piedra que poseen sus miradas, capaz de dejar fuera de combate a cualquier desgraciado que le mire directamente a los ojos.

Monarcas Wyvern
Son los wyverns de más edad de las tribus. Son realmente peligrosos por el poderoso veneno que guardan en sus aguijones, el cual ira drenando poco a poco la vida de sus víctimas hasta acabar con ellas.

Gorgonas
Una gorgona es un extraño reptil con aspecto vacuno y que ha desarrollado la piel de tal manera que es dura como la roca. Hay que tener mucho cuidado con la mirada de estas bestias, pues son capaces de matar al que le mira a los ojos.

Hidras
Las hidras son enormes reptiles que a medida que avanzan en edad les van surgiendo más cabezas. Es una bestia muy peligrosa, pues cada cabeza lanza poderosas dentellas. Siempre se ha creído que las hidras descienden de dragones, pero no es seguro.

Hidras del Caos
Las hidras del caos son las hidras más antiguas y poderosas de Tatalia. Habitan en estanques situados en lo más profundo de la selva. Poseen numerosas cabezas, mas incluso que las hidras comunes, con las que pueden realizar multitud de ataques sobre cualquiera que se adentre en su territorio.

Lista ejército Tatalia

Unidades Básicas

Gnolls.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gnoll	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Jefe Gnoll	10	3	3	3	3	1	3	2	7

Coste: 4 puntos / miniatura.
Tamaño: 10+
Equipo: arma de mano y armadura ligera.
Opciones:
-Equipar unidad con escudos +1 punto / miniatura.
-Equipar unidad con lanzas +1 punto / miniatura
-Convertir gnoll en aullador (músico) por 4 puntos.
-Convertir gnoll en portaestandarte por 8 puntos.
-Convertir gnoll en jefe gnoll por 8 puntos.

Guerreros Gnoll.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Gnoll	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Teniente Gnoll	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Coste: 6 puntos / miniatura.
Tamaño: 10+
Equipo: arma de mano, armadura pesada y mangual (+1 a la F).
Opciones:
-Equipar unidad con escudos +1 punto / miniatura.
-Convertir guerrero gnoll en aullador (músico) por 5 puntos.
-Convertir guerrero gnoll en portaestandarte por 10 puntos.
-Convertir guerrero gnoll en teniente gnoll por 10 puntos.

Libélulas Menores.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Libélula Menor	5	4	0	3	3	1	5	1	6

Coste: 15 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 20
Equipo: dientes (arma de mano).
Reglas Especiales:
-Bestias. No pueden usar el L del general.
-Unidad Voladora.
-Ataque de dispersión. Si una miniatura o unidad enemiga lleva algún hechizo beneficioso, al recibir un impacto de una libélula menor, el hechizo se dispersa.

Hombres Lagarto.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hombre Lagarto	10	3	3	3	3	1	2	1	5
Arquero Lagarto	10	3	4	3	3	1	2	1	5

Coste: 10 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 +
Equipo: arma de mano y arco.
Opciones:
-Convertir hombre lagarto en músico por 5 puntos.
-Convertir hombre lagarto en arquero lagarto por 10 puntos.
Reglas Especiales:
-Exploradores y Hostigadores.
-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.

Unidades Especiales

Libélulas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Libélula	5	4	0	3	3	1	6	1	6
Libélula Mayor	5	4	0	3	3	1	6	2	6

Coste: 18 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 20
Equipo: dientes (arma de mano).
Opciones:
-Convertir libélula en libélula mayor por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Bestias. No pueden usar el L del general.
-Unidad voladora.
-Escasas. 0-1.
-Ataque de dispersión. Si una miniatura o unidad enemiga lleva algún hechizo beneficioso, al recibir un impacto de una libélula, el hechizo se dispersa.
-Ataque Debilitante. Cualquier miniatura o unidad que haya sufrido al menos una herida por una unidad de libélulas, se verá afectada por el hechizo Debilitante mientras siga en contacto con las libélulas.

Guerreros Lagarto.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Lagarto	10	3	4	3	3	1	2	1	5
Tirador Lagarto	10	3	5	3	3	1	2	1	5

Coste: 12 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 +
Equipo: arma de mano, armadura ligera y arco.
Opciones:
-Convertir guerrero lagarto en músico por 5 puntos.
-Convertir guerrero lagarto en tirador lagarto por 10 puntos.
Reglas Especiales:
-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.

Basiliscos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Basilisco	15	3	0	4	4	1	3	1	6
Basilisco Mayor	15	3	0	4	4	1	3	2	6

Coste: 18 puntos / miniatura.
Tamaño: 4+.
Opciones:
-Convertir basilisco en rugidor (músico) por 6 puntos.
-Convertir basilisco en basilisco mayor por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Mirada Petrificante. Si un basilisco obtiene un 6 para herir en combate cuerpo a cuerpo la miniatura que ha sido atacada muere automáticamente, solo podría salvarse mediante una TSE, si tuviera. Como el poder de la mirada del basilisco es limitado, solo afectará a miniaturas de tamaño humanoide.
-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.
-Piel Rugosa. TSA 5+.

Wyverns.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Wyvern	5	5	0	4	4	3	2	2	6

Coste: 50 puntos / miniatura.
Tamaño: Cada Wyvern se considera una unidad. 1 – 2 Wyverns constituyen una única opción de unidad especial.
Reglas especiales:
-Bestia. No puede usar el L del general.
-Vuela.
-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.
-Piel Escamosa. TSA 5+.

Unidades Singulares:

Monarcas Wyvern.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Monarca Wyvern	5	5	0	4	4	3	3	2	6

Coste: 65 puntos / miniatura.
Tamaño: Cada Monarca Wyvern se considera una unidad. 1 – 2 Monarcas Wyvern constituyen una única opción de unidad singular.
Equipo: aguijón (arma de mano).
Reglas especiales:
-Bestia. No puede usar el L del general.
-Vuela.
-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.
-Piel Escamosa. TSA 5+.
-Ataque Venenoso. Una miniatura que sea impactada por un Monarca Wyvern con un resultado de 6 pasará a estar envenenada. Una miniatura envenenada deberá lanzar 1D6 al final de sus turnos, con un resultado de 1 la miniatura perderá una herida sin TSA.

Gorgonas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gorgona	15	4	0	4	4	2	3	1	6
Gran Gorgona	15	4	0	4	4	2	3	2	6

Coste: 36 puntos / miniatura.
Tamaño: 4+
Opciones:
-Convertir gorgona en rugidor (músico) por 7 puntos.
-Convertir gorgona en gran gorgona por 14 puntos.
Reglas especiales:
-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.
-Piel Rocosa. TSA 4+.
-Cornada. Suma +2 a la F cuando carga.
-Mirada Mortal. Con un resultado de 6 las gorgonas causan una herida adicional que niega la TSA. Estas heridas extras cuentan a la hora de determinar el resultado de un combate. En caso de que causen esta herida adicional a una unidad con una herida de perfil básico, la Mirada Mortal se aplicará a otra miniatura de la unidad.

Tienda de Primeros Auxilios.

La Tienda de Primeros Auxilios contiene una gran cantidad de hierbas y materiales medicinales con los que su dotación se encarga de curar las heridas de las tropas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tienda de Primeros Auxilios	-	-	-	-	5	3	-	-	-
Dotación	10	3	3	3	3	1	2	1	5

Coste: 40 puntos.
Tamaño de la unidad: Cada Tienda de Primeros Auxilios y su dotación se consideran una unidad. 1 – 2 Tiendas de Primeros Auxilios constituyen una única opción de unidad singular.
Dotación: 2 miembros. A elección del jugador queda si los dos miembros son elfos o enanos.
Equipo de la dotación: arma de mano y armadura ligera.
Reglas Especiales:
-Tienda de Primeros Auxilios. Una Tienda de Primeros Auxilios se considera una máquina de guerra con su propia dotación, por lo tanto si la dotación muere o está trabada en combate la tienda no podrá realizar ninguna acción por si sola. Una tienda de Primeros Auxilios realizará una acción por turno, las acciones que puede realizar se detallan a continuación.
-Acción: Soporte. Durante la fase de disparo el jugador de Avlee elegirá que unidad se beneficiará de los efectos de la Tienda de Primeros Auxilios, la tropa elegida deberá estar a 30cm. o menos de la Tienda o los poderes de curación no llegarán hasta la unidad. Una unidad con el efecto de Soporte obtendrá durante ese turno una TSE de 5+ y una TSE de 6+ contra ataques envenenados. Esta tirada especial se puede sumar a otras ya existentes.
-Acción: Curación. Si una unidad o personaje pasa un turno entero sin moverse ni hacer nada, en contacto con la Tienda de Primeros Auxilios repondrán una herida perdida anteriormente cada miniatura, recordad que de esta manera no se puede resucitar a una miniatura ya muerta en combate.
-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.

Unidades Extraordinarias

Las Unidades Extraordinarias son las mejores tropas de los ejércitos, no pueden unirse a ninguna unidad ni ninguna unidad puede unirse a ellos, lo mismo para con los personajes. Aunque consumen una opción de héroe nunca podrán ser generales.

Hidras.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hidra	20	4	4	5	5	3	2	4	5

Coste: 200 puntos / miniatura.

Tamaño: Cada Hidra se considera una única unidad. 1 – 2 Hidras constituyen una opción de Héroe.

Reglas Especiales:

-Piel Escamosa. TSA 4+.

-Objetivo grande.

-Terror. Causa Terror.

-Ataque de Varias Cabezas. Cada miniatura enemiga en contacto con una Hidra, recibe un impacto automático de F3 después de que la Hidra realice sus ataques.

-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.

Hidras del Caos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hidra del Caos	20	5	5	6	6	5	2	5	6

Coste: 350 puntos / miniatura.

Tamaño: Cada Hidra del Caos se considera una única unidad. Una Hidra del Caos constituye una opción de Héroe.

Reglas Especiales:

-Piel Escamosa. TSA 3+.

-Objetivo grande.

-Terror. Causa Terror.

- Ataque de Varias Cabezas. Cada miniatura enemiga en contacto con una Hidra del Caos, recibe un impacto automático de F4 después de que la Hidra del Caos realice sus ataques.

-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.

Personajes

Héroes:

Depredador.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Depredador	10	4	4	4	5	2	3	3	6

Coste: 80 puntos.

Equipo: arma de mano.

Opciones:

-Arma a dos manos +4 puntos o arma de mano adicional +4 puntos.
-Rompecabezas (se sostiene a dos manos, +1 F) +4 puntos.
-Armas arrojadizas +8 puntos. Lanza (si va montado) +2 puntos.
-Armadura ligera +2 puntos o pesada +4 puntos. Escudo +2 puntos.
-Montar en Wyvern por 50 puntos.
-Convertirse en el portaestandarte del ejército por 25 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Reglas Especiales:
-Piel Escamosa. TSA 6+.
-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.

Chamán Lagarto.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Lagarto	10	3	3	3	4	2	2	1	5

Coste: 105 puntos.

Equipo: arma de mano.

Magia: Mago de nivel 1. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.

Opciones:
-Convertir en Mago de nivel 2 por 40 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos
-Debe elegir una especialización.

Reglas Especiales:
-Piel Escamosa. TSA 6+.
-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.

Comandantes:

Señor de las Bestias.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de las Bestias	10	4	4	4	5	3	3	3	7

Coste: 110 puntos.

Equipo: arma de mano.

Opciones:

-Arma a dos manos +6 puntos o arma de mano adicional +6 puntos.
-Rompecabezas (se sostiene a dos manos, +1 F) +6 puntos.
-Armas arrojadizas +15 puntos.
-Escudo +3 puntos.
-Armadura ligera +3 puntos o pesada +6.
-Montar en Wyvern por 50 puntos.
-Montar en Monarca Wyvern por 65 puntos.
-Lanza (si va montado) +3 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Reglas Especiales:
-Piel Escamosa. TSA 6+.
-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.

Brujo Lagarto.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Brujo Lagarto	10	3	3	3	4	3	2	1	6

Coste: 200 puntos.

Equipo: arma de mano.

Magia: Mago de nivel 3. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.

Opciones:

-Convertir en Mago de nivel 4 por 50 puntos.
-Montar en Wyvern por 50 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Reglas Especiales:
-Piel Escamosa. TSA 6+.
-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.

Personajes Especiales

Adrienne, Bruja del Fuego.

Con un ardiente deseo por obtener mas poder para proteger su hogar, Adrienne es odiada por muchos de los suyos por adoptar apariencia humana y por otros por su sed de poder.

Se puede incluir a Adrienne en un ejército de Tatalia, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Crag Hack	10	3	3	3	4	3	2	1	6

Coste: 425 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Equipo: Bastón Ardiente y Amuleto del Genio.
Magia: Adrienne es una hechicera de Nivel 4.

Objetos Mágicos:

-Bastón Ardiente. *Este bastón mágico está continuamente prendiendo, las llamas protegen a su portador y evocan eventualmente en una bola de fuego.*
Lanza el hechizo Bola de Fuego una vez por fase de magia con nivel de energía 3. Además proporciona una TSE de 5+.

-Amuleto del Genio. *Este amuleto fue confeccionado por un Genio siglos atrás, para favorecerle en sus combates contra los Eefrits.*
Anula la primera disfunción mágica y hace a su portador inmune al fuego.

Reglas Especiales:

-Sangre Fría. Realiza los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.

Habilidades:

-Sabiduría Nivel Básico.

-Hechicería Nivel Básico.

-Ojo de Águila Nivel Experto.

Especialización:

-Magia Ígnea. *Los hechizos favoritos de Adrienne proceden de la familia del fuego, los cuales ejecuta con gran precisión y potencia.*
Adrienne obtiene un +2 para dispersar hechizos de fuego, además obtiene un +1 para lanzar hechizos de fuego. Los hechizos de fuego lanzados por Adrienne tienen +1 de F.

Broghild, Maestro de las Bestias.

El abuelo de Broghild ha sido el primero en adiestrar Wyverns salvajes para utilizarlos como exploradores voladores. Broghild es el único sabedor del secreto del adiestramiento de los Wyverns que queda con vida, esto sumado a su gran capacidad de mando le convierten en un excelente general.

Se puede incluir a Broghild en un ejército de Tatalia, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Broghild	10	4	4	4	5	3	4	4	7
Rey Wyvern	5	5	0	4	4	3	4	3	6

Coste: 315 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Equipo: Lanza de Tatalia, Armadura de Pieles y Rey Wyvern.

Objetos Mágicos:

-Lanza de Tatalia. *Broghild recibió esta lanza del Rey como regalo por la importante participación de los Wyverns en las batallas.*
Proporciona +2 a la F a la carga y mejora la TSA de Broghild y de su montura en +2.

-Armadura de Pieles. *Broghild ha confeccionado esta armadura cazando el mismo a las bestias cuyas pieles la componen, para mas tarde hechizarla.*
Otorga a Broghild una TSA de 5+ contra proyectiles enemigos y una TSE de 4+.

Reglas Especiales:

-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.
-Piel Escamosa. TSA 6+.

Reglas Especiales del Rey Wyvern:

-Vuela.
-Sangre Fría. Realizan los chequeos de L con 3D6 y se eligen los dos dados más bajos.
-Piel Escamosa. TSA 5+.
-Ataque Venenoso (ver Monarca Wyvern).

Habilidades:

-Resistencia a Hechizos Nivel Básico.

-Táctica Nivel Básico.

Especialización:

-Wyverns. *Los secretos del adiestramiento de los Wyverns han pasado del abuelo de Broghild a su padre, y ahora a el.*
Todos los Wyverns o Monarcas Wyvern del ejército (incluida la montura de Broghild) suman +1 a su I y +1 a la F.

La Espada del Apocalípsis

Tras muchos percances y problemas para completar su misión, finalmente Crag Hack obtuvo el artefacto requerido por el joven hechicero. Se quedó realmente preocupado y por un momento pensó que no iba a ser capaz de obtener el objeto mágico, los Hombres Lagarto y sus bestias estaban mas hostiles que de costumbre e incluso se topó con algunas antes de llegar a las tierras de Tatalia, quizá había algo que les preocupara o que temieran. Crag Hack no lo sabía con certeza.

Después de que el bárbaro entregara el artefacto al hechicero le reclamó su recompensa prometida de un millón de monedas de oro, a lo que el hechicero respondió desmaterializándose con un hechizo de teleportación. Crag Hack juró venganza alzando los puños hacia el cielo y gritando con rabia.

Varios días después, Sandro se frotaba las manos, se había alzado con el poder de Devja tras derrotar a Vilmar y había renovado la magia negra que ataba a las criaturas no muertas. Había resultado muy fácil engañar a esos estúpidos elfos y a ese engreído bárbaro para obtener los artefactos para él.

Lejos de las tierras donde habitan los muertos, otro conjunto de objetos mágicos han sido reunidos. Xeron ha completado con éxito su misión y se dispone a informar a su señor, el Amo de los Infiernos del Eeofol, Lucifer.

La Espada del Apocalipsis estaba completa, el fin del mundo, cercano.

CONFLUJO

El Artefacto Definitivo ha sido construido, el que traerá la destrucción al mundo, aniquilando toda forma de vida.

A lo largo y ancho de toda Erathia han surgido de la nada grandes estructuras de origen desconocido. En ellas habitan numerosos seres mágicos.

El Conflujo, hogar de las fuerzas de la Naturaleza, donde se encuentran las fuerzas elementales que sustentan el mundo, se ha encontrado durante milenios al margen de los acontecimientos que han ido surgiendo en el mundo, ocultos en distintos planos dimensionales.

Pero ahora la situación ha cambiado, la Espada del Apocalipsis ha sido completada, y peligra la mismísima existencia.

Por primera vez en la historia del planeta, las fuerzas de los elementos convertidas en elementales de distintos elementos y poderes, además de los Señores Elementales, se han unido y accedido al plano mortal para acabar la amenaza que supone el poderoso artefacto construido por el Señor Lucifer.

Es el momento de que las fuerzas más antiguas y poderosas del planeta se enfrenten contra aquellos que pretenden destruirlos para siempre.

Bestiario

Fuerzas de la Naturaleza

Duendes y Hadas
Los Duendes y las Hadas son pequeños seres dotados de alas y cierta capacidad mágica. Habitan en jardines mágicos donde se pasan el día jugando. Aunque sean de costumbres infantiles, combatirán el mal que pretenda acabar con la vida.

Elementales de Aire, Agua, Tierra y Fuego.
Los seres elementales son los entes representativos de cada uno de los cuatro elementos; Aire, Agua, Tierra y Fuego. Cada elemental tiene una función en el mundo que permite la vida en él; los elementales de Aire son los encargados de hacer soplar el viento, los elementales de Agua son los encargados de hacer fluir las aguas y de las precipitaciones, los elementales de Fuego mostraron a los mortales como hacer fuego para poder calentarse durante épocas de frío y finalmente, los elementales de Tierra son los encargados del crecimiento de la vegetación y montañas del planeta.

Elemental de Tormenta
Los elementales de tormenta son seres mágicos creados a partir del viento y que son los responsables de las tormentas que se producen en el mundo. Son capaces de lanzar rayos mágicos para defender el mundo de los que traten de destruirlo.

Elemental de Hielo
Los elementales de hielo son seres mágicos creados a partir del agua fría. Son los responsables de las nevadas y heladas que se producen por el mundo. Son capaces de lanzar puntas de hielo para defender el mundo de los que traten de destruirlo.

Elemental de Energía
Los elementales de Energía son seres mágicos creados a partir de energía pura. Son los responsables de que los hechiceros humanos sean capaces de controlar las corrientes de energía mágica que fluyen por todo el planeta para poder realizar hechizos.

Elemental de Magma
Los elementales de magma son seres mágicos creados por el poder de la tierra. Aunque lentos por su constitución rocosa, son fuertes y resistentes. Son los responsables de calentar las corrientes de aire y de producir las erupciones volcánicas.

Elemental Psíquico
Los elementales psíquicos son poderosos seres incorpóreos dotados de poderes mentales. Estos poderes le permiten defenderse de ataques y realizar potentes atacas sobre las unidades enemigas. Al ser seres incorpóreos, demuestran curiosidad por esos seres que tienen forma corpórea.

Elemental Mágico
Poderosos seres incorpóreos que resulta imposible afectarlos con hechizos. Al igual que los Elementales Psíquicos, suelen demostrar cierta curiosidad por las criaturas corpóreas. Sus ataques mágicos resultan devastadores sobre las filas enemigas.

Aves de Fuego
Las Aves de Fuego son grandes y poderosos pájaros. Tienen el cuerpo recubierto de plumas de un tono rojizo y anaranjado. Son capaces de lanzar poderosos ataques de aliento capaces de fundir los metales más resistentes.

Fénix
Los Fénix han sido protagonistas de muchos mitos y leyendas a lo largo de la historia, muy pocas personas han llegado a contemplar a una de estas maravillosas aves. Están rodeados de llamas mágicas que les protege del fuego, y que, según cuentan nunca se extinguen mientras siga vivo. Se dice que un Fénix al morir se convierte en ceniza, y que algunos Fénix son capaces de renacer de sus propias cenizas.

Lista ejército Conflujo

Unidades Básicas

Duendes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Duende	5	4	0	2	1	1	4	1	6
Duende Mayor	5	4	0	2	1	1	4	2	6

Coste: 2 puntos / miniatura.
Tamaño: 10+
Opciones:
-Convertir duende en cantarín (músico) por 4 puntos.
-Convertir duende en portaestandarte por 8 puntos.
-Convertir duende en duende mayor por 8 puntos.
Reglas Especiales:
-Unidad Voladora.
-Ataque mágico.

Elementales de Aire.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elemental de Aire	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Señor del Aire	12	4	4	3	3	1	5	2	8

Coste: 10 puntos / miniatura.
Tamaño: 10+
Opciones:
-Convertir elemental de aire en silbador (músico) por 6 puntos.
-Convertir elemental de aire en portaestandarte por 12 puntos.
-Convertir elemental de aire en señor del aire por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Escudo Aéreo. Se considera armadura ligera y escudo.
-Ataque de aire.
-Elemental de Aire. Inmune al Aire, heridas dobles por Tierra.

Elementales de Agua.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elemental de Agua	22	4	4	3	3	1	5	1	8
Señor del Agua	22	4	4	3	3	1	5	2	8
Peces	-	3	-	3	-	-	4	1	-

Coste: 19 puntos / miniatura.
Tamaño: 6+
Opciones:
-Equipar unidad con escudos de coral +2 puntos / miniatura.
-Equipar unidad con escamas muy duras (+1 a la TSA) +2 puntos / miniatura.

-Convertir elemental de agua en burbujeante (músico) por 7 puntos.
-Convertir elemental de agua en portaestandarte por 14 puntos.
-Convertir elemental de agua en señor del agua por 14 puntos.
Reglas Especiales:
-Escamas duras. TSA 4+.
-Ataque de agua. Ataques Mágicos, suman +2 a la F a la carga.
-Elemental de Agua. Inmune al Agua, heridas dobles por Fuego.

Elementales de Fuego.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elemental de Fuego	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Señor del Fuego	12	4	4	3	3	1	5	2	8

Coste: 10 puntos / miniatura.
Tamaño: 10+
Opciones:
-Convertir elemental de fuego en prendido (músico) por 6 puntos.
-Convertir elemental de fuego en portaestandarte por 12 puntos.
-Convertir elemental de fuego en señor del fuego por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Envuelto en Llamas. Se considera armadura ligera y escudo.
-Rayos de Fuego. Ataques de fuego, se consideran lanzas, combaten en tres filas.
-Elemental de Fuego. Inmune al Fuego, heridas dobles por Agua o Hielo.

Elementales de Tierra.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elemental de Tierra	8	4	2	3	4	1	2	1	8
Señor de la Tierra	8	4	2	3	4	1	2	2	8

Coste: 12 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 +
Opciones:
-Convertir elemental de tierra en portaestandarte por 12 puntos.
-Convertir elemental de tierra en señor de la tierra por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Piel Rocosa. TSA 5+.
-Elemental de Tierra. Inmune a la Tierra, heridas dobles por Aire.

Unidades Especiales

Hadas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hada	5	4	0	3	2	1	6	1	7
Hada Madrina	5	4	0	3	2	1	6	2	7

Coste: 8 puntos / miniatura.
Tamaño: 10+
Opciones:
-Convertir hada en cantarín (músico) por 4 puntos.
-Convertir hada en portaestandarte por 8 puntos.
-Convertir hada en hada madrina por 8 puntos.
Reglas Especiales:
-Unidad Voladora.
-Ataques de Hada. Ataques Mágicos, si cargan los enemigos no pueden atacarlas.

Elementales de Tormenta.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elemental de Tormenta	12	4	4	3	3	1	6	1	8
Señor de la Tormenta	12	4	5	3	3	1	6	1	8

Coste: 18 puntos / miniatura.
Tamaño: 10+
Opciones:
-Convertir elemental de tormenta en atronador (músico) por 6 puntos.
-Convertir elemental de tormenta en portaestandarte por 12 puntos.
-Convertir elemental de tormenta en señor de la tormenta por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Ataque de Rayo. Ataques mágicos, pueden lanzar rayos si no mueven con un alcance de 75 cm. y F3.
-Elemental de Tormenta. Inmune al Aire, heridas dobles por Tierra. Unidad voladora.

Elementales de Hielo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elemental de Hielo	12	4	4	3	4	1	5	1	8
Señor del Hielo	12	4	5	3	4	1	5	1	8

Coste: 18 puntos / miniatura.
Tamaño: 10+
Opciones:
-Convertir elemental de hielo en burbujeante (músico) por 7 puntos.
-Convertir elemental de hielo en portaestandarte por 14 puntos.
-Convertir elemental de hielo en señor del agua por 14 puntos.
Reglas Especiales:
-Escamas. TSA 6+.

-Ataque de Hielo. Ataques mágicos, pueden lanzar hielos si no mueven con un alcance de 75 cm. y F4.
-Elemental de Hielo. Inmune al Hielo y Agua, heridas dobles por Fuego.

Elementales de Energía.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elemental de Energía	12	6	4	3	3	1	6	1	8
Señor de la Energía	12	6	4	3	3	1	6	2	8

Coste: 20 puntos / miniatura.
Tamaño: 5+
Opciones:
-Convertir elemental de energía en prendido (músico) por 6 puntos.
-Convertir elemental de energía en portaestandarte por 12 puntos.
-Convertir elemental de energía en señor del fuego por 12 puntos.
Reglas Especiales:
-Barrera de Energía. TSA 5+
-Teletransporte. Unidad voladora.
-Elemental de Energía. Inmune a la magia de la Mente y Fuego, ataques mágicos.

Elementales de Magma.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elemental de Magma	8	4	2	4	5	2	2	1	8
Señor del Magma	8	4	2	4	5	2	2	2	8

Coste: 30 puntos / miniatura.
Tamaño: 5 – 15
Opciones:
-Convertir elemental de magma en portaestandarte por 18 puntos.
-Convertir elemental de magma en señor del magma por 18 puntos.
Reglas Especiales:
-Piel de Roca Volcánica. TSA 4+.
-Elemental de Magma. Inmune a la Tierra y a la magia de la Mente.

Unidades Singulares

Elementales Psíquicos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elemental Psíquico	15	5	0	4	4	3	6	1	8

Coste: 50 puntos / miniatura.
Tamaño: Cada Elemental Psíquico se considera una unidad. 1 – 2 Elementales Psíquicos constituyen una única opción de unidad singular.
Reglas especiales:
-Barrera Mental. TSA 5+ y TSA 4+ contra proyectiles.
-Elemental Psíquico. Inmune a la psicología.
-Onda Psíquica. Al realizar su ataque, impacta automáticamente a todas las miniaturas enemigas adyacentes. A las miniaturas inmunes a la psicología hay que tirar para impactar. Si carga los enemigos no pueden atacarle.

Elementales Mágicos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elemental Psíquico	15	5	0	4	5	3	6	1	8

Coste: 65 puntos / miniatura.
Tamaño: Cada Elemental Mágico se considera una unidad. 1 – 2 Elementales Mágicos constituyen una única opción de unidad singular.
Reglas especiales:
-Barrera Mágica. TSA 5+ y TSA 4+ contra proyectiles.
-Elemental Mágico. Inmune a la magia.
-Onda Mágica. Al realizar su ataque, impacta automáticamente a todas las miniaturas enemigas adyacentes. Si carga los enemigos no pueden atacarle.

Ballesta Pesada.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ballesta Pesada	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Dotación	12	4	4	3	3	1	5	1	8

Coste: 50 puntos.
Tamaño de la unidad: Cada Ballesta Pesada y su dotación se consideran una unidad.
1 – 2 Ballestas Pesadas constituyen una única opción de unidad singular.
Dotación: 2 elementales de aire (sin escudo en el Escudo aéreo).
Opciones:
-Una Ballesta Pesada puede equiparse con ruedas por 15 puntos.
Reglas especiales:
-Lanzavirotes.
- Ruedas. Si una Ballesta Pesada está equipada con ruedas tendrá que atenerse a la regla mover o disparar ¡la dotación no puede estar empujando y disparando a la vez! La Ballesta se desplazará 2 cm. por cada miembro de la dotación que continúe en la unidad. Que quede constancia que este movimiento no permite huir como reacción a una carga ni cargar contra otra unidad, ni realizar movimientos de marcha…

Unidades Extraordinarias

Las Unidades Extraordinarias son las mejores tropas de los ejércitos, no pueden unirse a ninguna unidad ni ninguna unidad puede unirse a ellos, lo mismo para con los personajes. Aunque consumen una opción de héroe nunca podrán ser generales.

Aves de Fuego.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ave de Fuego	15	5	0	4	5	3	4	4	7

Coste: 200 puntos / miniatura.

Tamaño: Cada Ave de Fuego se considera una única unidad. 1 – 2 Aves de Fuego constituyen una opción de Héroe.

Reglas Especiales:

-Plumaje Mágico. TSA 6+.

-Objetivo Grande.

-Miedo. Causa Miedo.

-Aliento Ardiente. Aliento de fuego de F4 y -1 a la TSA.

-Vuela.

-Inmunidad al Fuego. Son inmunes a ataques y magias basados en fuego.

Fénix.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Fénix	15	6	0	6	5	4	6	5	8

Coste: 350 puntos.

Tamaño: Cada Fénix se considera una única unidad. 1 Fénix constituye una opción de Héroe.

Reglas Especiales:

-Plumaje Mágico. TSA 6+.

-Objetivo Grande.

-Miedo. Causa Miedo.

-Aliento de Conflagración. Aliento de Fuego de F5.

-Vuela.

-Inmunidad al Fuego. Es inmune a ataques y magias basados en fuego.

-Resurgir de las Cenizas. Cuando un Fénix muera por primera vez lanzar 1D6:

1. No pasa nada.
2 – 4. Vuelve a la vida con 1 herida.
5 – 6. Vuelve a la vida con 2 heridas.

Personajes

Reglas Especiales de los Personajes del Conflujo:

Los personajes del Conflujo son entes afines a ciertos elementos. Un personaje (salvo los especiales) debe designar a que elemento pertenece aplicando el coste en puntos si procede y adquiriendo ciertas reglas especiales. Así mismo, un personaje que elija especializarse en un tipo concreto de tropa, deberá elegir el mismo elemento que la unidad seleccionada (salvo en el caso de hadas y duendes que es indiferente).

Gratis -De Aire: Inmune al Aire, heridas dobles por hechizos y ataques de Tierra.

Gratis -De Fuego: Inmune al Fuego, heridas dobles por hechizos y ataques de Agua y Hielo.

Gratis -De Agua: Inmune al Agua, heridas dobles por hechizos y ataques de Fuego.

30 puntos -De Tierra: Inmune a la Tierra, heridas dobles por hechizos y ataques de Aire.
Cambio en los parámetros: -4 M, +1 R y -5 I.

30 puntos -De Tormenta: al Aire, heridas dobles por hechizos y ataques de Tierra. Volar.

15 puntos -De Hielo: Inmune al Agua y Hielo, heridas dobles por hechizos y ataques de Fuego.
Ataque de Hielo (consultar Elementales de Hielo).

60 puntos -De Energía: Inmune a la Magia de Mente y Fuego. Volar.

60 puntos -De Magma: Inmune a la Magia de Mente y Tierra.
Cambio en los parámetros: -4 M, +2 R y -5 I.

30 puntos -Psíquico: Inmune a la Psicología.

60 puntos -Mágico: Inmune a la Magia.

Héroes:

Caminante entre Planos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caminante entre Planos	12	6	6	4	3	2	7	3	9

Coste: 90 puntos.
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Arma a dos manos +4 puntos o arma de mano adicional +4 puntos.
-Espada Dimensional (se sostiene a dos manos, +1 F) +4 puntos.
-Arco largo +10 puntos.
-Escudo +2 puntos.
-Armadura ligera +2 puntos, pesada +4 puntos o completa +8 puntos.
-Montar en corcel mágico (élfico) +12 puntos, con barda mágica (no reduce el M) +5 p.
-Lanza de caballería +4 puntos.
-Convertirse en el portaestandarte del ejército por 25 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Elementalista.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elementalista	12	4	4	3	3	2	5	1	8

Coste: 115 puntos.
Equipo: arma de mano.
Magia: Mago de nivel 1. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.
Opciones:
-Convertir en Mago de nivel 2 por 40 puntos.
-Montar en corcel mágico (élfico) +12 puntos, con barda mágica (no reduce el M) +5 p.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 50 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Comandantes:

Señor Dimensional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor Dimensional	12	7	6	4	3	3	8	4	10

Coste: 145 puntos.
Equipo: arma de mano.
Opciones:
-Arma a dos manos +6 puntos o arma de mano adicional +6 puntos.
-Espada Dimensional (se sostiene a dos manos, +1 F) +6 puntos.
-Arco largo +15 puntos.
-Escudo +3 puntos.
-Armadura ligera +3 puntos o pesada +6 puntos o completa +12 puntos.
-Montar en corcel mágico (élfico) +18 puntos, con barda mágica (no reduce el M) +8 p.
-Lanza de caballería +6 puntos.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Amo Elemental.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Amo Elemental	12	4	4	3	3	3	5	1	9

Coste: 240 puntos.
Equipo: arma de mano.
Magia: Mago de nivel 3. Puede elegir una de las nueve escuelas de magia.
Opciones:
-Convertir en Mago de nivel 4 por 50 puntos.
-Montar en corcel mágico (élfico) +18 puntos, con barda mágica (no reduce el M) +8 p.
-Puede elegir entre artefactos o habilidades por un total de 100 puntos.
-Debe elegir una especialización.

Personajes Especiales

Pasis, Capitán de los Elementales Psíquicos.

Pasis es uno de los Señores Dimensionales con mayores poderes psíquicos. Siempre ha demostrado una gran fascinación por todos aquellos con forma corpórea, por lo que realizó exhaustivos estudios al respecto, lo que le ha convertido en un excelente candidato para liderar las fuerzas del Conflujo.

Se puede incluir a Pasis en un ejército del Conflujo, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Pasis	15	7	6	4	4	3	10	1	10

Coste: 370 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.

Reglas especiales:

-Barrera Psíquica. *Pasis crea una barrera con su mente que es muy difícil de penetrar.* TSA 4+ y TSA 3+ contra proyectiles.

-Ente Psíquico. *Pasis es un ente psíquico.*
Inmune a la psicología.

-Onda Meta-psíquica. *Pasis realiza ataques psíquicos muy poderosos en combate.*
Al realizar su ataque, impacta automáticamente con F6 a todas las miniaturas enemigas adyacentes causando 1D3 heridas. A las miniaturas inmunes a la psicología hay que tirar para impactar. Si carga los enemigos no pueden atacarle.

Habilidades:

-Resistencia a Hechizos Nivel Básico.

-Suerte Nivel Experto.

Especialización:

-Elementales Psíquicos. *Pasis es el encargado de la preparación de estos elementales.*
Todos los Elementales Psíquicos atacan primeros en combate.

Monere, Capitán de los Elementales Mágicos.

Al estar compuesto esencialmente de magia pura, Monere disfruta la libertad que le proporciona su estado natural. Sin embargo, posee un gran sentido del deber, y dirigirá a los Elementales Mágicos a la batalla si es necesario.

Se puede incluir a Monere en un ejército del Conflujo, en cuyo caso podrá ser el general del ejército si así se desea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Monere	15	4	4	4	4	3	6	1	9

Coste: 560 puntos. Consume una opción de comandante y una de héroe.
Magia: Monere es un hechicero de Nivel 4.

Reglas especiales:

-Barrera Psíquica. *Monere crea una barrera mágica que es muy difícil de penetrar*.
TSA 4+ y TSA 3+ contra proyectiles.

-Ente Mágico. *Monere es un ente Mágico.*
Inmune a la magia.

-Onda Mágica. *Monere realiza ataques mágicos como sus compañeros elementales.*
Al realizar su ataque, impacta automáticamente a todas las miniaturas enemigas adyacentes. Si carga los enemigos no pueden atacarle.

Habilidades:

-Sabiduría Nivel Experto.

-Inteligencia Nivel Maestro. Elige todos sus hechizos y evita la 1era disfunción.

-Ojo de Águila Nivel Experto.

Especialización:

-Elementales Mágicos. *Pasis es el encargado de la preparación de estos elementales.*
Todos los Elementales Mágicos atacan primeros en combate.

EXTRAS

DESAFIO
LOS DRAGONES LEGENDARIOS

Se han encontrado a lo largo de la historia numerosas inscripciones en diferentes lugares que hablan de los Dragones Legendarios.

Cuando los Dioses crearon el mundo y antes de crear criaturas con vida para que habitasen en el, cada una de las Deidades se encargó de la creación de un Zeren.

Los Zeren eran poderosos guardianes que servían a los Dioses. Cada Zeren poseía el poder de su dios, y lo usaba para cumplir los deseos de su amo.

Años después de la creación de los Zeren comenzó la vida en el mundo, y cuando aún esta era primitiva el Zeren de la Oscuridad manipuló y engañó a los demás Zeren para enfrentar a los Dioses entre sí, convirtiendo así a los Zeren en los amos.

Los Dioses descubrieron la treta tras haberse enfrentado entre sí y haber surgido discrepancias y problemas entre ellos. Como los Dioses estaban separados, los Zeren aprovecharon el momento para atacarles y acabar con ellos uno a uno.

Pero los Dioses se unieron y se enfrentaron a ellos, les habían dotado de gran poder y resultó dificultosa la derrota de los Zeren. Después de vencerles, las Deidades arrebataron a los Zeren sus poderes divinos y les expulsaron del Limbo.

Desterrados y sin sus poderes divinos, algunos Zeren buscaron apartados lugares donde ocultarse de la Ira de los Dioses, otros se desconocen sus acciones.

Los Zeren que habitan en el reino mortal adoptaron la forma de dragones, y por el momento tan solo cuatro han sido descubiertos, pero aún estando despojados de sus poderes divinos siguen poseyendo un poder abrumar comparado con cualquier ser, salvo con los propios Dioses.

Muchos han tratado de vencerlos para obtener la bendición de los Dioses y la fortuna y objetos mágicos que los Zeren han ido acumulando.

Para todos aquellos que pretendan desafiarlos, tan solo sepan una palabra dirigida a ellos…

Ilusos.

El Desafío de Los Dragones Legendarios

El objetivo del Desafío consiste en enfrentarse contra uno de los Dragones Legendarios y vencerlo. La cantidad de puntos para la elaboración del ejército para enfrentarse a un Dragón depende de la confianza que tenga un jugador en sus tropas, variando así el nivel de dificultad del enfrentamiento. No existe ninguna restricción a la hora de elaborar una lista, es decir, se pueden incluir todas las tropas singulares o especiales que se quieran, los personajes que se quiera, e incluso formar un ejército solo de personajes.

Dificultad	Normal	Avanzado	Difícil	Imposible
Puntos	1200	1000	900	750

La búsqueda de un Dragón Legendario no es nada fácil, y nunca se sabe que Dragón Legendario va ha aparecer. Por lo tanto después de elaborar la lista de ejército hay que determinar contra que Dragón se va a enfrentar el ejército.

Resultado en 1D6	Dragón Legendario
1	Sulferon
2	Maegial
3	Damantium
4	Azurion
5 – 6	(se repite la tirada)

Ahora que ya está hecha la lista de ejército y se ha determinado el Dragón contra el que se va a luchar, solo queda decir una cosa: ¡Suerte!

Sulferon, el Dragón de Óxido.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sulferon	15	7	0	7	7	7	4	6	9

Tamaño: ¡Gigantesco!

Reglas Especiales:

-Piel Escamosa. TSA 2+.

-Objetivo Grande.

-Causa Terror.

-Aliento de Correoso. F4 y niega las Tiradas de Salvación por Armadura.

-Vuela.

-Inmune a la Magia.

-Ataques de Ácido. Cada vez que un ataque de Sulferon impacte, la TSA del objetivo (ya sea miniatura individual o una unidad) impactado se verá reducida en -1 permanentemente. Si el objetivo no tenía TSA o esta ya se ha visto eliminada por los Ataques de Ácido de Sulferon, cada vez que Sulferon impacte reducirá permanentemente la R, hasta un mínimo de 1.

Maegial, el Dragón Hada.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Maegial	15	5	0	5	6	6	3	3	8

Tamaño: ¡Gigantesco!

Reglas Especiales:

-Piel Escamosa. TSA 3+.

-Objetivo Grande.

-Causa Terror.

-Vuela.

-Inmune a la Magia.

-Dragón Hada. Se considerará a Maegial como si fuese dos hechiceros de nivel 4. Además Maegial realizará sus hechizos con fuerza irresistible con cualquier resultado de dobles (excepto el doble uno). Para tener una disfunción mágica no ha de sacar dos veces 1, sino tres veces 1. Maegial también podrá lanzar hechizos aunque se encuentre trabado en combate, y podrá lanzar hechizos sobre miniaturas que sean inmunes a la magia, si el caso se considera que la miniatura objetivo del hechizo tendrá resistencia a la magia (3). Al considerar a Maegial como dos hechiceros de nivel 4, podrá escoger dos listas de magia y sabrá todos los hechizos de cada lista.

Damantium, el Dragón de Diamante.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Damantium	15	8	0	8	10	8	3	8	10

Tamaño: ¡Gigantesco!

Reglas Especiales:

-Piel de Diamante. TSA 0+.

-Objetivo Grande.

-Causa Terror.

-Aliento Cristalino. F5 y -2 a la TSA.

-Inmune a la Magia.

-Dolor. Por cada ataque de una miniatura que impacte sobre Damantium en combate, recibirá un impacto automático de F3.

Azurion, el Dragón Celeste.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Azurion	15	10	0	9	9	10	7	8	10

Tamaño: ¡Gigantesco!

Reglas Especiales:

-Piel Escamosa. TSA 2+.

-Objetivo Grande.

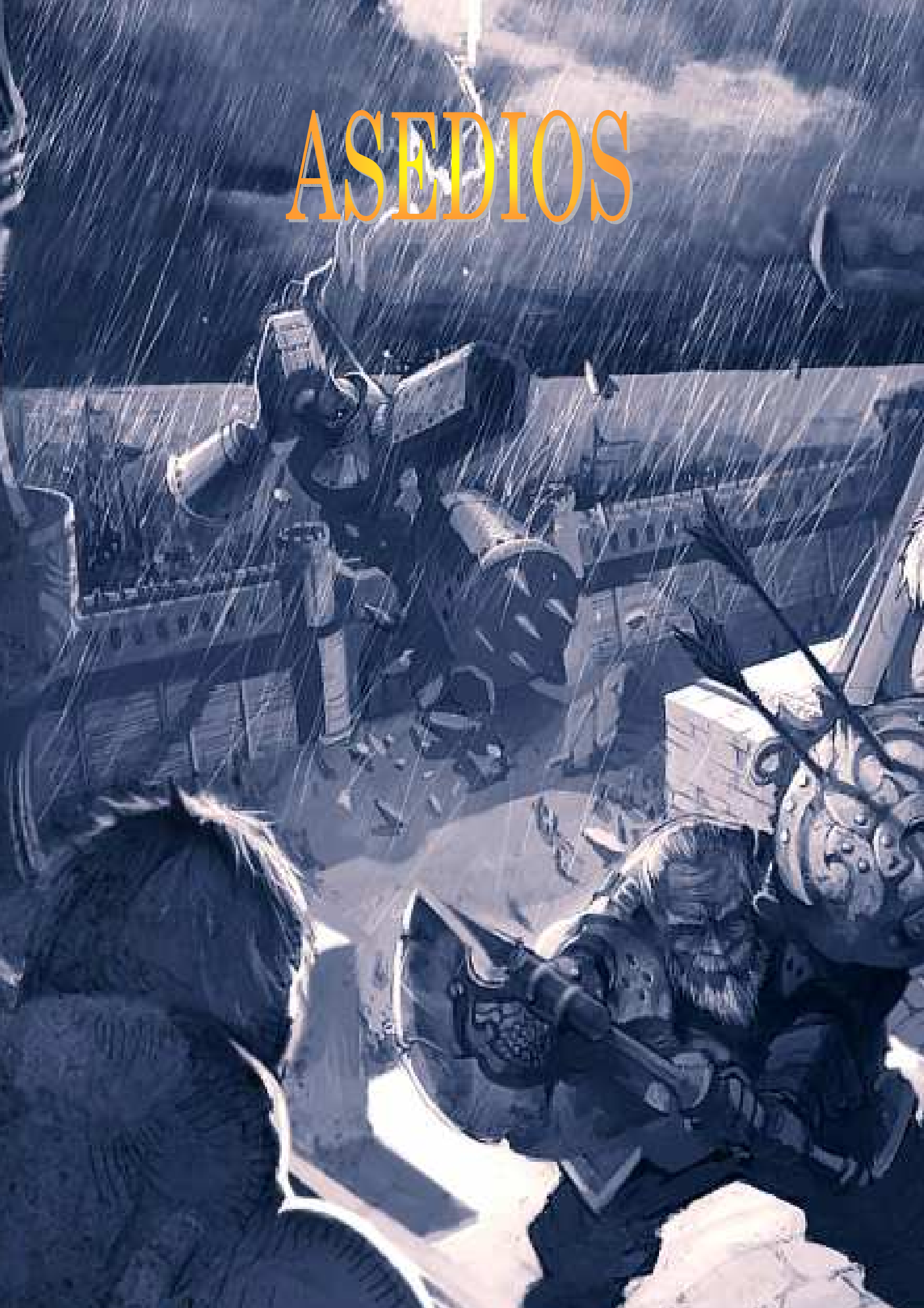
-Causa Terror.

-Fulgor. Ataque de Aliento de F6.

-Vuela.

-Inmune a la magia.

-Terror Paralizante. Todas las miniaturas o unidades, salvo las que sean inmunes a la psicología, deberán realizar un chequeo de L al inicio de cada uno de sus turnos. Si lo superan podrán actuar normalmente, pero si lo fallan no podrán realizar ninguna acción en ese turno.


ASEDIOS

Asedios

A continuación se detallarán las reglas para efectuar asedios al estilo “Héroes”, me ha parecido interesante incluir una manera alternativa para la realización de los asedios.

Componentes

En un asedio hay varios componentes, un ejército asediante con su catapulta de asedio, y un ejército asediado con su fortaleza.

Elaboración de las listas de Ejército
Ambos jugadores acordarán un límite de puntos para los asedios.

Ejército Asediante
El ejército asediante obtiene automáticamente una catapulta de asedio. Una catapulta de asedio tiene incorporado un mecanismo que la permite realizar los disparos sin necesidad de dotación, por lo tanto solo se puede evitar que dispare destruyéndola, pero los blancos de los disparos se asignan aleatoriamente. Este tipo de catapulta tan solo puede realizar sus disparos sobre las secciones de un castillo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Catapulta de Asedio	-	-	3	8	8	10	-	-	-

Blanco en 1D6
1. Muro A
2. Muro B
3. Muro C
4. Muro D
5. Portón
6. Sección

Blanco Sección en 1D6
1 – 2 Torreón A
3 – 4 Torreón B
5 – 6 Edificio Principal

La Catapulta de Asedio designa su blanco lanzando 1D6, y el blanco será el que se salga en las tablas anteriores. Los disparos aleatorios pueden evitarse si algún personaje tiene la habilidad Balística. Los disparos causan 1D3 heridas.

Ejército Asediado
El ejército asediado desplegará dentro de un Fuerte. Un fuerte posee cuatro muros y un portón. Utilizando la cantidad en puntos que se estima se puede mejorar un fuerte:

-Convertir Fuerte en Ciudadela por **150 puntos**. La Ciudadela mejora la defensa de los muros y el portón, además añade un foso y un edificio principal.

-Convertir Ciudadela en Castillo por **500 puntos**. El Castillo posee las mejores defensas y añade dos Torreones.

Características de las Estructuras según el tipo de ciudad

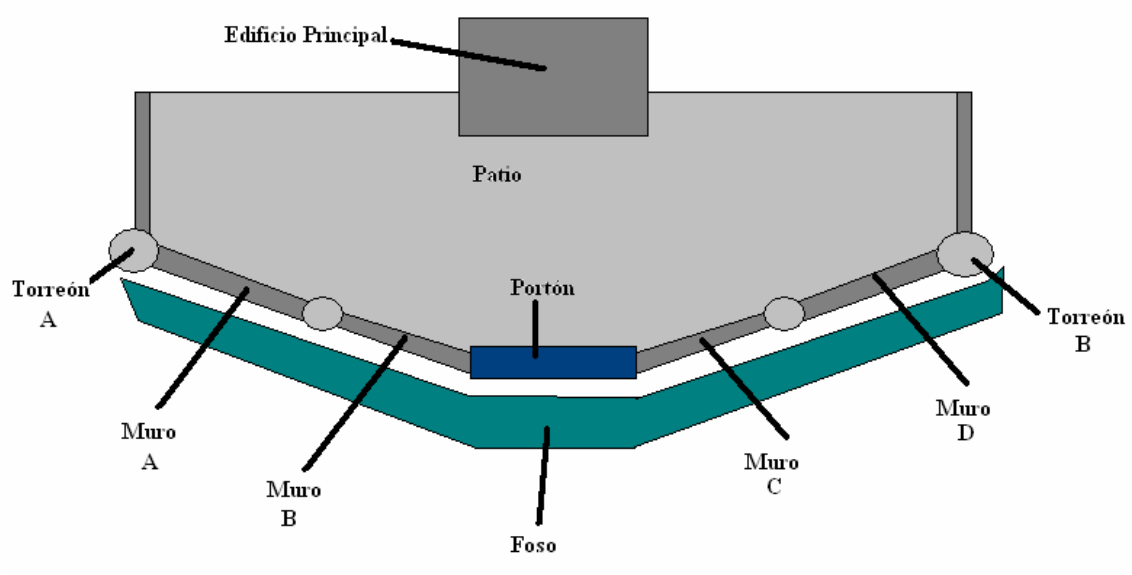
-Fuerte
Muro: R7 H2
Portón: R8 H2

-Ciudadela
Muro: R8 H2
Portón: R8 H3
Edificio Principal: R7 H3

-Castillo
Muro: R8 H3
Portón: R9 H3
Edificio Principal: R8 H3
Torreón: R7 H2

Mapa de Cada Parte de una Ciudad

Mapa que pretende mostrar donde está cada sección de una ciudad.
(Lo siento pero mi Paint no es muy allá…)



Edificio Principal
El Edificio Principal como bien su nombre indica es un edificio, tan solo puede ser dañado por la Catapulta de Asedio o la magia Terremoto. Un Edificio Principal realiza un disparo de 60cm. de HP 4 con F4 y que causa 2D6 impactos. Salvo que se posea la habilidad que controla los disparos, siempre disparará contra las unidades enemigas que más efectivos tengan (siempre que sea posible). Colocar una miniatura sobre el Edificio Principal es ideal para saber que está operativo y retirarla cuando este sea destruido.

Torreón
Un Torreón es una torreta desde la que se realizan disparos, tan solo puede ser dañado por la Catapulta de Asedio o la magia Terremoto. Un Torreón realiza un disparo de 60cm. de HP 4 con F4 y que causa 1D6 impactos. Salvo que se posea la habilidad que controla los disparos, siempre disparará contra las unidades enemigas que más efectivos tengan (siempre que sea posible). Colocar una miniatura sobre el Torreón es ideal para saber que está operativo y retirarla cuando este sea destruido.

Foso
Un Foso es un pequeño surco en el que los defensores han colocado trampas defensivas y que resulta difícil de atravesar. Una unidad que entre en un foso perderá el resto de movimiento que le quedase, y tan solo podrá atravesar el foso en el turno siguiente.
El foso tiene una anchura suficiente para albergar una unidad al igual que los muros.
Aparte de “parar” a las unidades enemigas en combate cuando tratan de atravesarlo, un foso posee diferentes efectos según cuál sea el ejército defensor. El foso causará daños cuando una unidad pase termine su turno dentro de él.

-Avlee. Foso de Espinos: Cada vez que una unidad atraviese el foso recibe 2D6 impactos de F3.

-Bracada. Minas: El jugador de Bracada coloca 6 minas a lo largo del foso. Una mina solo explota una vez, cuando estalle se coloca la plantilla grande de explosión y la unidad recibe impactos de F6.

-Conflujo. Foso Helado: Cada vez que una unidad atraviese el foso recibe 1D6 impactos de F3 con -2 a la TSA.

-Devja. Foso Maldito: Cada vez que una unidad atraviese el foso recibe 1D6 impactos de F2 que niegan las TSA.

-Eeofol. Foso de Lava: Cada vez que una unidad atraviese el foso recibe 1D3 impactos de F5.

-Erathia. Foso de Agua: Cada vez que una unidad atraviese el foso recibe 1D6 impactos de F1, que sumará +1 de F por cada punto en la TSA de la unidad, es decir, una unidad con armadura pesada (5+) sumaría +2 a la F por lo que recibiría impactos de F3.

-Krewlod. Foso de Estacas: Cada vez que una unidad atraviese el foso recibe 2D6 impactos de F4.

-Nighon. Foso de Aceite: Cada vez que una unidad atraviese el foso recibe 2D6 impactos de F2 con -2 a la TSA.

-Tatalia. Foso de Pirañas: Cada vez que una unidad atraviese el foso recibe 3D6 impactos de F2.

Portón

El portón se abre y se cierra cada vez que una unidad perteneciente al ejército defensor desee atravesarlo, por lo tanto permite a las unidades salir y entrar de la Ciudad libremente y sin necesidad de atravesar el Foso (si se tiene). Si una unidad termina su turno sin haber cruzado el Portón, este quedará abierto hasta que la unidad lo atraviese. Si una unidad es eliminada cuando se encuentra sobre el portón, el portón no podrá volver a cerrarse y permitirá libre acceso al castillo a las tropas asediantes.

Turnos
A continuación se detalla en que orden van los turnos de las Estructuras de una Ciudad y la Catapulta de Asedio.

-Turno de la Ciudad.
    El Edificio Principal realiza su disparo.
    Los Torreones realizan sus disparos.
-Turno de la Catapulta de Asedio.
    La Catapulta dispara sobre las secciones de la Ciudad.

-Turnos de los Jugadores.

Conclusión
Todo queda definido y espero se entienda, en caso de que surja alguna situación extraña los jugadores deberán improvisar y llegar a un acuerdo mutuo.

Aventura

Aventura

¿Qué es la Aventura?

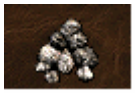
La Aventura es un modo de juego en el que dos o más jugadores comenzarán con un personaje que dirigirá un pequeño batallón, el personaje irá adquiriendo experiencia de distintas maneras aumentan así su nivel, lo que conlleva la mejora de sus estadísticas, aprendizaje de habilidades y aumenta su capacidad de ejército.

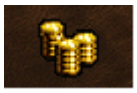
Cada jugador comenzará con una pequeña ciudad en la que se irán construyendo diferentes estructuras, las cuales servirán para la defensa de la ciudad, para adquirir más criaturas para el ejército, para equipar al héroe y a las unidades, y demás cosas.
La construcción de nuevas estructuras requiere el gasto de recursos, los recursos que necesita cada edificio varían según el edificio o la estructura que sea.

Los Recursos

Los recursos son materiales necesarios para la construcción de estructuras, para el pago del reclutamiento de las fuerzas de un ejército y para alguna cosa más.
Los recursos son los siguientes:

Madera


Mineral


Oro

Mercurio

Azufre

Cristal

Gemas

Obtención de Recursos

Se obtienen recogiéndolos en pequeñas cantidades que pueden encontrarse en el mapa de aventura, como botines tras acontecimientos especiales, o bien capturando los lugares de producción, los cuales generarán cierta cantidad semanalmente.

Recurso	Madera	Mineral	Mercurio	Azufre	Cristal	Gemas	Oro
Se obtiene de	Aserradero	Yacimiento	Laboratorio de Alquimista	Mina de Azufre	Caverna de Cristal	Lago de Gemas	Mina de Oro
Producción semanal	14 unidades	14 unidades	7 unidades	7 unidades	7 unidades	7 unidades	700 unidades

Para capturar un lugar de producción basta con desplazar al héroe hasta el lugar.

Héroes ¿Quiénes son?

Los Héroes son destacados guerreros o magos que sobresalen por sus habilidades. Un Héroe recluta unidades para formar un ejército con el que combatir por una causa. En un principio un Héroe tendrá un ejército pequeño, pero a medida que sus dotes como general crezcan, también lo hará su liderazgo, por lo tanto podrá formar un ejército mayor. A continuación se detalla la tabla de la cantidad de puntos en ejército que un Héroe puede tener según su nivel. Estos puntos solo se aplican a las unidades y personajes adicionales al Héroe, es decir, que el Héroe no consume ninguno de estos puntos y los artefactos mágicos que pueda tener tampoco.

Nivel del Héroe	1	2	3	4	5	6	7	8	Etc.
Puntos de Ejército	200	300	400	500	600	700	800	900	Etc.

Hay que tener presente que un Héroe es diferente a los personajes de las listas de ejército, para evitar confusiones entre ellos según de que facción sea el Héroe se le pondrá una coletilla, es decir, un Héroe de Avlee que sea guerrero se le denominaría Héroe Montaraz. Es importante diferenciarlos pues solo los Héroes pueden ganar experiencia y mejorar, el resto de personajes de las listas no podrán hacerlo.

Reglas Especiales de los Héroes

Aunque un jugador puede tener todos los Héroes que quiera, tan solo puede haber uno por ejército.
Un Héroe deberá ser forzosamente el general del ejército.

Experiencia de los Héroes

Los Héroes necesita experiencia para subir de nivel, está experiencia se obtiene sobretodo eliminando enemigos, al final de una batalla en la que salga victorioso el ejército del Héroe, se hará recuento de los puntos que costaban los enemigos abatidos, esos puntos son los puntos de experiencia que obtiene el héroe.
A continuación se muestra la experiencia requerida para subir de nivel.

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	Etc.
Experiencia Necesaria	100	+200	+300	+400	+500	+600	+700	+800	Etc.

Para evitar confusiones lo mejor es que cuando un Héroe suba de nivel borrar la experiencia de ese nivel. Por ejemplo tenemos un Héroe de nivel 1, tras varias batallas obtiene 125 puntos de experiencia, sube al nivel 2, se le quitan los 100 que se requerían para subir y se queda con 25 de experiencia. Como ahora está a nivel 2 necesita 200 de experiencia para subir, puesto que ya tiene 25 le restan 175.

Mejorando al Héroe

Un Héroe comienza la partida con el perfil de héroe de su raza.
Cada vez que un Héroe sube de nivel obtiene 10 puntos de habilidad, estos puntos se acumulan y se gastan en la compra de habilidades. Un Héroe puede adquirir la habilidad que quiera en el momento que quiera, siempre y cuando tenga los puntos necesarios.
Por ejemplo un Héroe de nivel 2 tendría 10 puntos de habilidad, por lo que podría obtener la habilidad Táctica Básica, o Misticismo Básico, etc. En caso de no estar interesado el jugador en esa habilidad podrá guardar los puntos, pues en el nivel 3 ya tendrá otros 10 más y el abanico de posibilidades aumenta.
Un Héroe puede aprender un máximo de 3 habilidades.

Cuando un Héroe llega a nivel 10 aumenta su rango, así que pasaría a ser un Héroe Comandante. Por ejemplo un Héroe Montaraz Elfo sube a nivel 10, se convertiría en un Héroe Adalid. Un Héroe Comandante puede tener un máximo de 4 habilidades.

Cuando un Héroe alcance el nivel 20 aumenta su rango de nuevo, pasando a ser un Héroe Legendario. Los Héroes Legendarios son los Héroes más poderosos y menos comunes. Un Héroe Legendario puede tener un máximo de 5 habilidades.

Cuando un Héroe Mago alcance el nivel 5 se convierte en mago de nivel 2, y cuando alcanza el nivel 10 en un mago de nivel 4.

Al subir de nivel los Héroes también obtienen 10 puntos de características, estos puntos se acumulan y se gastan en la mejora de las estadísticas. Un Héroe puede mejorar una característica en el momento que quiera, siempre y cuando tenga los puntos necesarios.
Las características no pueden ser superiores a 10 en ningún caso.
El coste de las estadísticas es el siguiente:

Característica	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Coste	30	20	10	20	40	5	20	20

Existen ciertas restricciones según el tipo de Héroe:
-Los personajes Elfos y los del Conflujo no pueden tener una R superior a 3.
-Los Enanos y Hombres Lagarto no pueden tener la I superior a 6.
-Los Humanos no pueden tener ni la HA ni la I superior a 9. Dentro de la categoría humanos entran los personajes de Krewlod, Erathia, Eeofol, Bracada y Devja.

Mapa de Aventura

El Mapa de Aventura es una pequeña región en la que dos o más facciones combaten entre sí por el control de las tierras u otros objetivos.
Un Héroe y su ejército se representarán en el mapa de aventura mediante una miniatura. Esta miniatura se desplazará por el mapa en cm., para saber cuanta distancia es capaz de recorrer el Héroe se divide entre el M de la unidad mas lenta del ejército.
Un resumen sencillo sobre el Mapa de Aventura, sería decir que es el tablero de juego.

Ejércitos Neutrales
Los Ejércitos Neutrales son pequeñas facciones de criaturas o monstruos desertores que ha tomado un lugar como su hogar y que no pertenecen a ningún jugador. Suelen presentar un carácter agresivo y enfrentarse a cualquiera que ose entrar en sus dominios. Si un jugador se enfrenta en combate contra un Ejército Neutral, este será manejado por un árbitro, en caso de no haberlo lo manejará uno de los jugadores rivales.

Un Ejército Neutral se representa en el mapa de aventura con una miniatura. Un ejército neutral está siempre formado por las mismas miniaturas, es decir, si es un ejército neutral de minotauros, habrá tan solo minotauros y las unidades de estos que se estime.

Los Héroes deberán acabar con los Ejércitos Neutrales, pues estos se suelen ubicar ante lugares de interés como una mina o un camino alternativo, bloqueando el paso.
Para que un Héroe se enfrente a un Ejército Neutral hay que desplazar la miniatura del Héroe por el Mapa de Aventura hasta llegar a donde esté la miniatura que representa el ejército Neutral.

En caso de que un Héroe llegue a la ubicación de un Ejército Neutral y el ejército del Héroe tenga un coste en puntos que sea el doble o superior al Neutral, se deberá lanzar 1D6 para ver que ocurre.

Resultado	1	2 – 5	6
Efecto	Se produce la lucha	El Ejército Neutral se asusta y trata de escapar	El Ejército Neutral se ofrece para unirse al Héroe

En caso de que un Ejército Neutral trate de escapar el jugador elige su desea perseguirlos y luchar o dejarlos escapar. Si los deja escapar el Ejército Neutral desaparece del Mapa de Aventura, además el Héroe obtiene de experiencia la mitad en puntos que suponía el ejército que escapó.
Si el ejército se ofrece a unirse al Héroe, el jugador elige si ingresarlos entre sus filas o no. En caso de aceptarlos hay que tener en cuenta el límite máximo de puntos del Héroe, por lo que quizá pueda aceptar a unos cuantos pero no a todos. Si el jugador rechaza el ofrecimiento el Ejército Neutral se dará a la fuga y el Héroe elegirá si perseguirlos o no.

Puntos de Interés
Existen ciertos lugares en el Mapa de Aventura que según las circunstancias merecerá la pena visitar. Estos lugares se denominan Puntos de Interés, y los hay muy variados:

-Piedra del Saber. +100 puntos de Exp. para el Héroe (un solo uso por Héroe).

-Templo. +1 al L del Héroe hasta la próxima batalla (máximo 10).

-Ídolo de la Fortuna. +1 a la TSE del Héroe hasta la próxima batalla.

-Herrería. Permite al Héroe y sus tropas comprar armas y armaduras.

-Molino de Viento. Una vez por semana da 1D6 unidades de mineral al Héroe que lo visite.

-Molino de Agua. Una vez por semana da 1D6 unidades de madera al Héroe que lo visite.

-Fuerte de la Colina. Permite convertir miniaturas de unidades en músico, portaestandarte o campeón de la unidad gastando el oro necesario.

-Escaleras. El Héroe accede del Mapa de la Superficie al Subterráneo y viceversa.

-Campamento Mercenario. El Héroe obtiene +10 puntos de habilidad (un uso).

-Coliseo. El Héroe obtiene +10 puntos de características (un uso).

-Fuente de Agua. El Héroe puede desplazarse 2cm más ese día.

Esos serían todos, en caso de que para una partida los jugadores quieran poner algún tipo de Punto Interés diferente son libres de hacerlo siempre y cuando no desequilibre demasiado la partida.

Ciudades

A la hora de jugar una partida de Aventura se debería de jugar con unos pocos folios donde apuntar las cosas relativas a un Héroe (nombre, nivel, experiencia, objetos, unidades de su ejército, habilidades…), pero también hará falta una Hoja de Ciudad, en ella se deberán ir poniendo las estructuras que se vayan construyendo. También en una Hoja de Ciudad se irán poniendo (preferiblemente a lápiz y escribiendo suave) las cantidades de los recursos que uno posee, donde se estará borrando y apuntando continuamente pues el gasto de recursos es muy común.

A continuación se detallarán para que sirven las estructuras que se pueden construir y cuando cuesta construirlas.
Las viviendas de las criaturas (donde se puede reclutar un tipo de unidad) salen en la lista de estructuras de cada ejército. Las criaturas se reclutan con Oro, su coste en Oro es igual a su coste en puntos. Pero en una vivienda no se puede comprar equipo adicional, tan solo comprar criaturas y convertirlas en músico, portaestandarte y campeón.
Para comprar el equipo adicional para unidades y personajes se usa el mercado, el coste del equipo adicional es igual al coste en puntos que estime cada unidad o personaje.

Estructuras Básicas
Son las estructuras que poseen todas las ciudades:

-Cabildo.
Requiere: Nada, todas las ciudades empiezan con uno.
Función: Produce 50 de Oro diarios.
-Consistorio.
Requiere: Cabildo, Mercado y Herrería.
Función: Produce 100 de Oro diarios.
Coste: 250 de Oro.
-Alcaldía.
Requiere: Consistorio y Cofradía de Magos.
Función: Produce 200 de Oro diarios.
Coste: 500 de Oro.
-Capitolio.
Requiere: Alcaldía y Castillo (solo una de las ciudades del jugador puede tener capitolio, pues es considerada la capital del reino).
Función: Produce 400 de Oro diarios.
Coste: 1000 de Oro.
-Mercado.
Requiere: Nada.
Función: permite comprar armas y armaduras no mágicas a los pjs y unidades.
Coste: 50 de Oro y 5 de Madera.
-Silo de Recursos.
Requiere: Mercado.
Función: produce cierta cantidad de recursos según la ciudad.
Coste: 500 de Oro y 5 de Mineral.
-Taberna.
Requiere: Nada.
Función: Permite contratar Héroes personajes guerreros.
Coste: 25 de Oro y 4 Madera.
-Cofradía de Magos.
Requiere: Nada.
Función: Permite contratar Héroes magos y personajes magos.
Coste: 50 de Oro, 2 Cristal, 2 Mercurio, 2 Azufre, 2 Gemas y 2 de mineral.
-Herrería.
Requiere Nada.
Función: Permite comprar máquinas de guerra (depende cual por la ciudad).
Coste: 50 de Oro, 2 Madera y 2 Mineral.
-Fuerte.
Requiere: Nada, todas las ciudades empiezan con uno.
Función: Añade muros defensivos a la ciudad.
-Ciudadela.
Requiere: Fuerte.
Función: Añade un foso, el edificio principal y mejora las defensas.
Coste: 250 de Oro y 5 Mineral.
-Castillo.
Requiere: Ciudadela.
Función: Añade dos torreones y mejora las defensas.
Coste: 250 de Oro y 10 Mineral y 10 Madera.

Estructuras de Avlee.

-Silo de Recursos. Produce 7 de Cristal semanales.

-Herrería. Permite comprar Tiendas de 1eros Auxilios para los ejércitos.

-Establos del Centauro.
Requiere: Nada, se empieza estando construido.
Función: Permite reclutar centauros.

-Mejora de los Establos del Centauro
Requiere: Establos del Centauro.
Función: Permite reclutar capitanes centauro.
Coste: 100 de Oro y 4 de Madera.

-Casita del Enano.
Requiere: Establo Centauro y Herrería.
Función: Permite reclutar enanos.
Coste: 100 de Oro y 4 de Mineral.

-Cabaña en el Bosque.
Requiere: Establo Centauro.
Función: Permite reclutar elfos del bosque.
Coste: 150 de Oro y 8 de Madera.

-Mejora de la Cabaña en el Bosque.
Requiere: Cabaña en el Bosque.
Función: Permite reclutar grandes elfos.
Coste: 150 de Oro y 4 Madera.

-Stonehenge.
Requiere: Cofradía de Magos y Cabaña en el Bosque.
Función: Permite reclutar druidas.
Coste: 150 de Oro y 8 Mineral.

-Arboleda Dendroide.
Requiere: Casita del Enano y Cabaña en el Bosque.
Función: Permite reclutar dendroides.
Coste: 250 de Oro.

-Claro del Unicornio.
Requiere: Mejora de los Establos del Centauro y Stonehenge.
Función: Permite reclutar unicornios.
Coste: 300 de Oro y 5 gemas.

-Casas en las Copas de los Árboles.
Requiere: Mejora de la Cabaña en el Bosque.
Función: Permite reclutar francotiradores.
Coste: 300 de Oro y 10 Madera.

-Fuente Mágica.

Requiere: Claro del Unicornio.
Función: Permite reclutar pegasos plateados.
Coste: 300 de Oro y 10 Cristal.

-Acantilados del Dragón.

Requiere: Claro del Unicornio y Casas en las Copas de los Árboles.
Función: Permite reclutar Dragones Verdes.
Coste: 1000 de Oro, 30 Mineral y 20 Cristales.
Coste del Dragón Verde: Su coste + 1 Cristal.

-Mejora de los Acantilados del Dragón.

Requiere: Acantilados del Dragón.
Función: Permite reclutar Dragones Dorados.
Coste: 2000 de Oro, 30 Mineral y 20 Cristales.
Coste del Dragón Dorado: Su coste + 2 cristales.

Estructuras de Bracada.

-Silo de Recursos. Produce 7 Gemas semanales.

-Herrería. Permite comprar Carro de Municiones para los ejércitos.

-Taller.
Requiere: Nada, se empieza estando construido.
Función: Permite reclutar gremlins.

-Mejora del Taller.
Requiere: Taller.
Función: Permite reclutar maestros gremlin.
Coste: 100 de Oro.

-Hábitat.
Requiere: Taller y Mercado.
Función: Permite reclutar halflings.
Coste: 150 de Oro y 4 de Madera.

-Fábrica de Golems.
Requiere: Mejora del Taller.
Función: Permite reclutar golems de piedra.
Coste: 200 de Oro, 4 de Madera y 4 Mineral.

-Mejora de la Fábrica de Golems.
Requiere: Fábrica de Golems.
Función: Permite reclutar golems de hierro.
Coste: 150 de Oro y 4 Mercurio.

-Parapeto.
Requiere: Fábrica de Golems.
Función: Permite reclutar gárgolas.
Coste: 150 de Oro y 8 Mineral.

-Torre de Hechiceros.
Requiere: Casita del Halfling y Cofradía de Magos.
Función: Permite reclutar magos.
Coste: 250 de Oro y 2 recursos de cada.

-Mejora de la Torre de Hechiceros.
Requiere: Torre de Hechiceros.
Función: Permite reclutar encantadores.
Coste: 300 de Oro y 10 Mineral.

-Altar de los Deseos.
Requiere: Torre de Hechiceros.
Función: Permite reclutar genios.
Coste: 300 de Oro, 4 Madera, 4 Mineral, 6 Cristal y 6 Gemas.

-Pabellón Dorado.

Requiere: Torre de Hechiceros.
Función: Permite reclutar nagas.
Coste: 400 de Oro y 3 recursos de cada.

-Templo en las Nubes.

Requiere: Altar de los Deseos y Pabellón Dorado.
Función: Permite reclutar Colosos.
Coste: 500 de Oro, 10 Mineral, 10 Madera y 10 Gemas.
Coste del Coloso: Su coste + 1 Gema.

-Mejora del Templo en las Nubes.

Requiere: Templo en las Nubes.
Función: Permite reclutar Titanes.
Coste: 2500 de Oro, 5 Mineral, 5 Madera y 30 Gemas.
Coste del Titán: Su coste +2 Gemas.

Estructuras del Conflujo.

-Silo de Recursos. Produce 7 Mercurio semanales.

-Herrería. Permite comprar Ballestas Pesadas para los ejércitos.

-Jardín Mágico.
Requiere: Nada, se empieza estando construido.
Función: Permite reclutar duendes.

-Mejora del Jardín Mágico.
Requiere: Jardín Mágico.
Función: Permite reclutar hadas.
Coste: 100 de Oro.

-Altar del Aire.
Requiere: Jardín Mágico.
Función: Permite reclutar elementales de aire.
Coste: 150 de Oro y 4 de Mineral.

-Mejora del Altar del Aire.
Requiere: Altar del Aire y Altar del Agua.
Función: Permite reclutar elementales de tormenta.
Coste: 150 de Oro, 2 de Madera, 2 Mercurio y 2 Gemas.

-Altar del Agua.
Requiere: Jardín Mágico.
Función: Permite reclutar elementales de agua.
Coste: 150 de Oro y 4 Mineral.

-Mejora del Altar del Agua.
Requiere: Altar del Agua y Altar del Aire.
Función: Permite reclutar elementales de hielo.
Coste: 200 de Oro, 4 Mineral y 5 Mercurio.

-Altar del Fuego.
Requiere: Jardín Mágico.
Función: Permite reclutar elementales de fuego.
Coste: 200 de Oro, 5 Madera y 5 Mineral.

-Mejora del Altar del Fuego.
Requiere: Altar del Fuego y Altar de la Tierra.
Función: Permite reclutar elementales de energía.
Coste: 200 de Oro, 5 Mercurio y 5 Mineral.

-Altar de la Tierra.
Requiere: Jardín Mágico.
Función: Permite reclutar elementales de tierra.
Coste: 200 de Oro y 10 Mineral.

-Mejora del Altar de la Tierra.

Requiere: Altar de la Tierra y Altar del Fuego.
Función: Permite reclutar elementales de magma.
Coste: 100 de Oro y 5 Azufre.

-Altar del Pensamiento.

Requiere: Jardín Mágico, Altares de Agua, Fuego, Tierra y Aire.
Función: Permite reclutar elementales psíquicos.
Coste: 300 Oro, 8 Madera y Mineral y 2 de Azufre, Gemas, Mercurio y Cristal.

-Mejora del Altar del Pensamiento.

Requiere: Altar del Pensamiento y Cofradía de Magos.
Función: Permite reclutar elementales mágicos.
Coste: 300 de Oro y 3 de Cristal, Gemas, Mercurio y Azufre.

-Pira.

Requiere: Altar del Pensamiento.
Función: Permite reclutar Aves de Fuego.
Coste: 1000 de Oro, 10 Mineral, 10 Madera y 10 Mercurio.
Coste del Ave de Fuego: Su coste + 1 Mercurio.

-Mejora de la Pira.

Requiere: Pira.
Función: Permite reclutar Fénix.
Coste: 1500 de Oro, 10 Mineral, 10 Madera y 20 Mercurio.
Coste del Fénix: Su coste +2 Mercurio.

Estructuras de Devja.

-Silo de Recursos. Produce 7 Madera y 7 Mineral semanales.

-Herrería. Permite comprar Embalsamadores para los ejércitos.

-Templo Maldito.
Requiere: Nada, se empieza estando construido.
Función: Permite reclutar esqueletos.

-Mejora del Templo Maldito.
Requiere: Templo Maldito.
Función: Permite reclutar guerreros esqueleto.
Coste: 100 de Oro.

-Cementerio.
Requiere: Templo Maldito.
Función: Permite reclutar zombis.
Coste: 100 de Oro y 4 de Mineral.

-Mejora del Cementerio.
Requiere: Cementerio.
Función: Permite reclutar zombis apestados.
Coste: 100 de Oro, 4 de Madera y 4 Mineral.

-Tumba de las Almas.
Requiere: Cementerio.
Función: Permite reclutar fantasmas.
Coste: 150 de Oro y 5 de Madera y Mineral.

-Mejora de la Tumba de las Almas.
Requiere: Tumba de las Almas.
Función: Permite reclutar espectros.
Coste: 150 de Oro y 5 Mercurio.

-Mansión.
Requiere: Tumba de las Almas.
Función: Permite reclutar neonatos.
Coste: 200 de Oro y 5 Madera y Mineral.

-Mejora de la Mansión.
Requiere: Mansión.
Función: Permite reclutar maestros vampiro.
Coste: 200 de Oro, 5 Madera, 10 Cristal y 10 Gemas.

-Pabellón de la Oscuridad.
Requiere: Tumba de las Almas.
Función: Permite reclutar caballeros oscuros.
Coste: 600 de Oro, 10 Madera y 10 Mineral.

-Mejora del Pabellón de la Oscuridad.
Requiere: Pabellón de la Oscuridad.
Función: Permite reclutar caballeros del terror.
Coste: 300 de Oro, 5 Madera y Mineral y 2 Azufre, Cristal, Gemas y Mercurio.

-Mausoleo.
Requiere: Cementerio y Cofradía de Magos.
Función: Permite reclutar liches.
Coste: 300 de Oro, 10 Madera y Mineral y 10 Azufre.

-Cementerio de Dragones.
Requiere: Pabellón de la Oscuridad y Mausoleo.
Función: Permite reclutar Dragones de Hueso.
Coste: 1000 de Oro y 5 de cada recurso.
Coste del Dragón de Hueso: Su coste.

-Mejora del Cementerio de Dragones.
Requiere: Cementerio de Dragones.
Función: Permite reclutar Dragones Fantasma.
Coste: 1500 de Oro, 5 Mineral, 5 Madera y 20 Mercurio.
Coste del Dragón Fantasma: Su coste +1 Mercurio.

Estructuras de Eeofol.

-Silo de Recursos. Produce 7 Mercurio semanales.

-Herrería. Permite comprar Carro de Municiones para los ejércitos.

-Piscina del Imp.
Requiere: Nada, se empieza estando construido.
Función: Permite reclutar imps.

-Salón de los Pecados.
Requiere: Piscina Imp.
Función: Permite reclutar gogs.
Coste: 100 de Oro y 4 Mineral.

-Mejora del Salón de los Pecados.
Requiere: Taller y Mercado.
Función: Permite reclutar magogs.
Coste: 100 de Oro y 5 de Mercurio.

-Perreras.
Requiere: Piscina del Imp.
Función: Permite reclutar sabuesos infernales.
Coste: 150 de Oro y 8 Madera.

-Mejora de las Perreras.
Requiere: Perreras.
Función: Permite reclutar cerberos.
Coste: 150 de Oro y 5 Azufre.

-Portal Demoníaco.
Requiere: Perreras.
Función: Permite reclutar demonios astados.
Coste: 200 de Oro y 5 Madera y Mineral.

-Abismo.
Requiere: Salón de los Pecados.
Función: Permite reclutar diablillos del abismo.
Coste: 300 de Oro.

-Mejora del Abismo.
Requiere: Abismo y Cofradía de Magos.
Función: Permite reclutar señores del abismo.
Coste: 300 de Oro, 5 Mercurio y 5 Azufre.

-Lago Ardiente.
Requiere: Abismo y Cofradía de Magos.
Función: Permite reclutar eefrits.
Coste: 400 de Oro, 10 Mineral, 3 Gemas, 3 Mercurio y 3 Azufre.

-Mejora del Lago Ardiente.

Requiere: Lago de Fuego.
Función: Permite reclutar sultanes eefrit.
Coste: 300 de Oro, 5 Mineral, 5 Gemas, 5 Mercurio y 5 Azufre.

-Palacio Desolado.

Requiere: Lago de Fuego.
Función: Permite reclutar Diablos.
Coste: 1500 de Oro, 10 Mineral, 10 Madera y 20 Mercurio.
Coste del Archidiablo: Su coste + 1 Mercurio.

-Mejora del Palacio Desolado.

Requiere: Palacio Desolado.
Función: Permite reclutar Archidiablos.
Coste: 2000 de Oro, 5 Mineral, 5 Madera y 20 Mercurio.
Coste del Archidiablo: Su coste +2 Mercurio.

Estructuras de Erathia.

-Silo de Recursos. Produce 7 Madera y 7 Mineral semanales.

-Herrería. Permite comprar Ballestas Pesadas para los ejércitos.

-Granjas.
Requiere: Nada, se empieza estando construido.
Función: Permite reclutar campesinos.

-Cuartel.
Requiere: Granjas.
Función: Permite reclutar piqueros.
Coste: 50 de Oro y 8 Mineral.

-Mejora del Cuartel.
Requiere: Cuartel.
Función: Permite reclutar alabarderos.
Coste: 100 de Oro y 4 de Mineral.

-Torre de Arqueros.
Requiere: Cuartel.
Función: Permite reclutar arqueros.
Coste: 100 de Oro, 4 de Madera y 4 Mineral.

-Mejora de la Torre de Arqueros.
Requiere: Torre de Arqueros.
Función: Permite reclutar tiradores.
Coste: 100 de Oro, 4 de Madera y 4 Mineral.

-Barracones.
Requiere: Cuartel y Herrerías.
Función: Permite reclutar espadachines.
Coste: 200 de Oro y 5 Mineral.

-Mejora de los Barracones.
Requiere: Barracones.
Función: Permite reclutar cruzados.
Coste: 200 de Oro, 5 Mineral y 5 Cristal.

-Campo de Entrenamiento.
Requiere: Barracones.
Función: Permite reclutar caballeros.
Coste: 500 de Oro y 20 Madera.

-Mejora del Campo de Entrenamiento.
Requiere: Campo de Entrenamiento.
Función: Permite reclutar campeones.
Coste: 20 de Oro y 10 Madera.

-Torre del Grifo.

Requiere: Barracones.
Función: Permite reclutar grifos reales.
Coste: 100 de Oro y 5 Mineral.

-Monasterio.

Requiere: Barracones y Cofradía de Magos.
Función: Permite reclutar monjes.
Coste: 300 de Oro, 5 Madera y 2 Azufre, Cristal, Gemas y Mercurio.

-Portal de la Gloria.

Requiere: Monasterio.
Función: Permite reclutar Ángeles.
Coste: 2000 de Oro y 10 Gemas, Cristales, Azufre y Mercurio.
Coste del Ángel: Su coste.

-Mejora del Portal de la Gloria.

Requiere: Portal de la Gloria.
Función: Permite reclutar Arcángeles.
Coste: 2000 de Oro y 10 Gemas, Cristales, Azufre y Mercurio.
Coste del Arcángel: Su coste +1 Gema.

Estructuras de Krewlod.

-Silo de Recursos. Produce 7 Madera y 7 Mineral semanales.

-Herrería. Permite comprar Lanza Pinchoz Goblin para los ejércitos.

-Barracones Goblin.
Requiere: Nada, se empieza estando construido.
Función: Permite reclutar goblins.

-Corral de Lobos.
Requiere: Barracones Goblin.
Función: Permite reclutar jinetes de lobo.
Coste: 100 de Oro, 8 Madera y 4 Mineral.

-Mejora del Corral de Lobos.
Requiere: Corral de Lobos.
Función: Permite reclutar jinetes lupinos.
Coste: 100 de Oro y 4 de Madera.

-Torre Orca.
Requiere: Barracones Goblin.
Función: Permite reclutar orcos.
Coste: 100 de Oro, 5 de Madera y 5 Mineral.

-Mejora de la Torre Orca.
Requiere: Torre Orca y Herrería.
Función: Permite reclutar jinetes de jabalí.
Coste: 100 de Oro, 2 Madera y 2 Mineral.

-Nido en los Riscos.
Requiere: Corral de Lobos.
Función: Permite reclutar rocs.
Coste: 250 de Oro y 10 Mineral.

-Mejora del Nido en los Riscos.
Requiere: Nido en los Riscos.
Función: Permite reclutar aves de trueno.
Coste: 250 de Oro, 5 Madera y 5 Mineral.

-Fuerte Ogro.
Requiere: Torre Orca.
Función: Permite reclutar ogros.
Coste: 200 de Oro y 20 Madera.

-Mejora del Fuerte Ogro.
Requiere: Fuerte Ogro y Cofradía de Magos.
Función: Permite reclutar magos ogro.
Coste: 200 de Oro, 5 Madera, 5 Mineral y 5 Gemas.

-Puente del Troll.
Requiere: Fuerte Ogro.
Función: Permite reclutar trolls.
Coste: 300 de Oro, 5 Madera y 5 Mineral.

-Cueva del Cíclope.
Requiere: Fuerte Ogro.
Función: Permite reclutar cíclopes.
Coste: 350 de Oro, 20 Mineral y 20 Cristal.

-Cueva del Behemoth.
Requiere: Nido en los Riscos.
Función: Permite reclutar Behemoths.
Coste: 1000 de Oro, 10 Mineral, 10 Madera y 10 Cristales.
Coste del Behemoth: Su coste.

-Mejora de la Cueva del Behemoth.
Requiere: Cueva del Behemoth.
Función: Permite reclutar Antiguos Behemoth.
Coste: 1500 de Oro, 10 Mineral, 10 Madera y 20 Cristales.
Coste del Antiguo Behemoth: Su coste +1 Cristal.

Estructuras de Nighon.

-Silo de Recursos. Produce 7 Azufre semanales.

-Herrería. Permite comprar Ballestas Pesadas para los ejércitos.

-Anillos de Setas.
Requiere: Nada, se empieza estando construido.
Función: Permite reclutar trogloditas.

-Nido de la Arpía.
Requiere: Anillos de Setas.
Función: Permite reclutar maestros arpías.
Coste: 100 de Oro.

-Mejora del Nido de la Arpía.
Requiere: Nido de la Arpía.
Función: Permite reclutar halflings.
Coste: 100 de Oro, 2 Cristal y 2 Azufre.

-Pilares de Ojos.
Requiere: Anillos de Setas.
Función: Permite reclutar contempladores.
Coste: 100 de Oro y 1 recurso de cada.

-Capilla de las Voces Acalladas.
Requiere: Nido de la Arpía.
Función: Permite reclutar medusas.
Coste: 200 de Oro, 4 Madera y 8 Mineral.

-Laberinto.
Requiere: Pilares de Ojos
Función: Permite reclutar minotauros
Coste: 200 de Oro, 10 Madera y 10 Gemas.

-Guarida de Ladrones.
Requiere: Laberinto.
Función: Permite reclutar exploradores.
Coste: 200 de Oro, 5 Gemas y 5 Mineral.

-Cueva de la Escorpícora.
Requiere: Capilla de las Voces Acalladas.
Función: Permite reclutar escorpícoras.
Coste: 200 de Oro, 5 Madera, 5 Mineral, 5 Mercurio y 5 Azufre.

-Pozo de los Lagartos.
Requiere: Guarida de Ladrones.
Función: Permite reclutar incursores oscuros.
Coste: 400 de Oro y 1 recurso de cada.

-Templo Oscuro.

Requiere: Guarida de Ladrones y Cofradía de Magos.
Función: Permite reclutar sacerdotisas oscuras.
Coste: 400 de Oro, 5 Madera, 5 Mineral, 5 Mercurio y 5 Azufre.

-Caverna del Dragón.

Requiere: Templo Oscuro.
Función: Permite reclutar Dragones Rojos.
Coste: 1500 de Oro, 15 Mineral, 15 Madera y 20 Azufre.
Coste del Dragón Rojo: Su coste + 1 Azufre.

-Mejora de la Caverna del Dragón.

Requiere: Caverna del Dragón.
Función: Permite reclutar Dragones Negros.
Coste: 1500 de Oro, 15 Mineral, 15 Madera y 20 Azufre.
Coste del Dragón Negro: Su coste +2 Azufre.

Estructuras de Tatalia.

-Silo de Recursos. Produce 7 Madera y 7 Mineral semanales.

-Herrería. Permite comprar Tiendas de 1eros Auxilios para los ejércitos.

-Choza Gnoll.
Requiere: Nada, se empieza estando construido.
Función: Permite reclutar gnolls.

-Mejora de la Choza Gnoll.
Requiere: Choza Gnoll.
Función: Permite reclutar guerreros gnoll.
Coste: 100 de Oro y 8 Madera.

-Cubil del Lagarto.
Requiere: Choza Gnoll.
Función: Permite reclutar hombres lagarto.
Coste: 100 de Oro y 4 de Madera.

-Mejora del Cubil del Lagarto.
Requiere: Cubil del Lagarto.
Función: Permite reclutar guerreros lagarto.
Coste: 100 de Oro y 5 de Madera

-Nido de la Libélula.
Requiere: Cubil del Lagarto.
Función: Permite reclutar libélulas menores.
Coste: 100 de Oro, 5 de Madera, 2 Mercurio y 2 Azufre.

-Mejora del Nido de la Libélula.
Requiere: Nido de la Libélula.
Función: Permite reclutar libélulas.
Coste: 100 de Oro, 2 Azufre y 2 Mercurio.

-Foso del Basilisco.
Requiere: Cubil del Lagarto.
Función: Permite reclutar basiliscos.
Coste: 200 de Oro, 5 Madera y 10 Mineral.

-Nido del Wyvern.
Requiere: Nido de la Libélula.
Función: Permite reclutar wyverns.
Coste: 350 de Oro y 15 Madera.

-Mejora del Nido del Wyvern.
Requiere: Nido del Wyvern.
Función: Permite reclutar monarcas wyvern.
Coste: 300 de Oro, 10 Madera y 10 Mercurio.

-Caverna de la Gorgona.

Requiere: Foso del Basilisco y Cofradía de Magos.
Función: Permite reclutar gorgonas.
Coste: 250 de Oro, 10 Madera, 10 Mineral, 5 Mercurio y 5 Azufre.

-Estanque de la Hidra.

Requiere: Nido del Wyvern y Caverna de la Gorgona.
Función: Permite reclutar Hidras.
Coste: 1000 de Oro, 10 Mineral, 10 Madera y 10 Azufre.
Coste de la Hidra: Su coste.

-Mejora del Estanque de la Hidra.

Requiere: Estanque de la Hidra.
Función: Permite reclutar Hidras del Caos.
Coste: 1500 de Oro, 10 Mineral, 10 Madera y 20 Azufre.
Coste de la Hidra del Caos: Su coste +1 Azufre.

Elaboración del Mapa de Aventura.

Crear un mapa de aventura es sencillo, tan solo hacen falta papel y lápiz o con el mismo Paint.
Lo que hay que hacer es colocar una ciudad, que es de donde comenzará el Héroe del jugador. Cerca de la ciudad un aserradero y un yacimiento de mineral. Como un Héroe comienza la partida con 100 puntos en tropas, los Ejércitos Neutrales que se coloquen para defender el aserradero y el yacimiento deben rondar los 60 puntos aproximadamente. Después alejándose poco a poco del núcleo que es la ciudad se irán colocando puntos de interés, algunos defendidos, otros no, según el criterio de cada uno. Mas lejanas que los primeros lugares de producción se irán colocando las minas de azufre, gemas y mercurio, estás ya defendidas por tropas neutrales con un mayor coste en puntos, considerando que estamos haciendo un mapa pequeño deberían tener alrededor de 200-300 puntos. Y mas lejos aún que estas la mina de oro, con un ejército neutral de 500-600 puntos.
Colocar algún ejército neutral protegiendo una pequeña cantidad de recursos también es una buena opción, la cantidad tampoco algo desorbitado, algo así:

Recurso	Madera	Mineral	Mercurio	Azufre	Cristal	Gemas	Oro
Cantidad	1D6 2D6	1D6 2D6	1D3 1D6	1D3 1D6	1D3 1D6	1D3 1D6	1D3 * 10 1D6 * 10

Otra opción es colocar cofres del tesoro, también protegidos si se quiere por ejércitos neutrales. Los cofres podrían obtener entre 100 y 200 de Oro. Pongamos por ejemplo que cuando se encuentra un cofre se lanza 1D6, con un resultado de 1 – 3 se obtienen 100, con un resultado de 4 – 5 se obtienen 200 (un Héroe puede elegir entre quedarse con el oro de un cofre o repartírselo a los campesinos de su ciudad, si los reparte no gana nada de oro pero obtiene de puntos de experiencia la misma cantidad que lo que supondría el oro) y si obtiene un 6 en la tirada obtendría un artefacto. Como hay seis tipos de artefactos se podría decidir que tipo de artefacto es lanzando 1D6, una vez haya salido el tipo de artefacto como también hay 6 artefactos de cada habría que lanzar 1D6 otra vez. En caso de que el jugador no desee el artefacto que le ha tocado siempre puede cambiarlo por el equivalente de la lista de artefactos comunes.

Hasta ahora hemos creado mas o menos un mapa para un jugador, ahora se podría seguir ensanchando el mapa, o para no estar con una hoja inmensa se colocan al lado contrario de donde está el castillo unas Escaleras protegidas por un ejército neutral, al bajar esas escaleras se accedería al subsuelo, donde en otra hoja se haría prácticamente un mapa similar para otro jugador.
Y ya está ya tendríamos listo un mapa para dos jugadores que puede dar de sí varias horas de juego.

Turnos de Juego.
Los Turnos de juego son simples, al comienzo de la partida se decidirá aleatoriamente o por mutuo acuerdo (allá cada uno) que jugador empezará antes. Vamos a poner como ejemplo una partida entre el Conflujo y Eeofol en la que el Conflujo ha obtenido la iniciativa el turno.

Día 1
-Turno del Conflujo (añadirá la cantidad de Oro correspondiente a sus arcas, edificará algo en su ciudad si así lo desea y moverá a su/s héroe/s por el mapa de aventura realizando los eventos correspondientes.
-Turno de Eeofol. Lo mismo que está descrito anteriormente.
Día 2
-Turno del Conflujo.
-Turno de Eeofol.

Y así seguiría a lo largo de los días 3, 4, 5, 6 y 7 de la semana. Cuando sea el día 1 de nuevo se añadirán en la hoja que tenga cada jugador para los recursos todos los que obtengan por las minas capturadas (madera, mineral, cristal, gemas, azufre y mercurio).

Notas sobre los Héroes.

¿Y que ocurre si un Héroe muere? Si un Héroe muere luchando pero aún así su ejército sale victorioso, se considera que el Héroe no se encuentra en condiciones de luchar, pero no se le pierde. Si se acude con el ejército del Héroe a una ciudad el Héroe volverá automáticamente a estar activo y disponible (aquí da la opción de añadir un nuevo punto de interés, un Templo o una Caseta de Curandero que podría resucitar al Héroe cuando se visita, se podría optar por poner el servicio gratuito o a costa de Oro, una buena tarifa sería el nivel del Héroe multiplicado por diez = monedas de Oro a pagar).

Si un Héroe y su ejército son eliminados por un ejército neutral el Héroe se considerará muerto en combate y no podrá ser resucitado. En caso de que en lugar de un ejército neutral se trate de otro Héroe enemigo, el Héroe perdedor será trasladado a la Cárcel de la Ciudad más cercana en propiedad del Héroe vencedor. El Héroe perdedor entregará todos sus artefactos al Héroe ganador. Un Héroe encarcelado solo podrá ser liberado en caso de que le bando del que pertenecía el Héroe capture la Ciudad en la que está preso.

También hay un par de cosas para cuando en un combate las cosas pintas feas:

-Escapar. Esta opción se puede elegir en cualquier momento al comienzo de un turno de combate. Este el Héroe muerto o no se puede elegir la retirada, en tal caso, el jugador que hizo que su Héroe se retirará podrá reclutar de nuevo al Héroe desde una ciudad. El Héroe conserva su nivel, habilidades y artefactos, pero perderá lo que quede de su ejército y tan solo tendrá una miniatura de la unidad básica mas barata de su facción.

-Rendirse. Esta opción solo se puede elegir cuando uno se enfrenta contra otro Héroe enemigo. El jugador rival decidirá si acepta la rendición o no, en caso de aceptarla deberá recibir del jugador que se rinde una cantidad en Oro igual al coste del ejército del Héroe que aún queda en pie, mas 20 monedas de Oro por cada nivel del Héroe. El Héroe podrá reclutarse de nuevo al igual que en una retirada, manteniendo todo, incluso las tropas que le quedaban con vida.

Agradecimientos

Lo primero, lo siento si he dejado algo en el tintero o mal explicado, si veo que hay alguna cosa que falle, sobre o no funcione tras las experiencias de jugadores o la mía propia modificaré el documento para arreglarlo lo mejor posible.

Ahora si, toca dar las gracias:

A todos los que prueben Héroes de Warhammer.

A los que tras probarlo me manden algún e- mail o posteen contando su experiencia.

A esos ojos cansados que con 228 páginas a sus espaldas siguen leyendo.

A Alex, un amigo mío que me introdujo en el mundillo de los Wargames.

A Dani, mas conocido como Athros, por acogerme tan bien en la Guarida del Enano.

A toda la gente del foro por los momentos que pasamos hace tiempo (años ya ¿no?).

A esas personas que sin comerlo ni beberlo han aparecido como personajes especiales.

A la gente del SCC y LW por todos esos buenos momentos.

Y finalmente, a mi novia, por aguantar a un novio tan friky XD

Sí, por fin “sacabao”, opino lo mismo…