

UNCHARTED EMPIRES



KINGS OF WAR
VANGUARD

KINGS OF WAR VANGUARD



Traducción: Javi Imperio y David Azofra
Maquetación: Javi Imperio
Correctores de Estilo: David Azofra y Fran López
Versión 1.0

© Mantic Entertainment 2018
Mantic, Kings of War: Vanguard, Kings of War
y todos los personajes, nombres, lugares y
elementos asociados son TM y ©

Estirpe del Crepúsculo

Los elfos son tan capaces de hacer el mal como de hacer el bien. Y aunque la mayoría elige una vida de bondad, hay quienes eligen un camino diferente; de arrogancia, de vicio y de maldad. Hay que compadecerse de ellos y temerles por igual.

El Foso de la Desesperación, la Boca de Leith, es el hogar y la fuente de poder de la Estirpe del Crepúsculo. Bajo la arena hay una red de cuevas tan extensa que nunca han sido exploradas a fondo. Las rocas acuíferas las nutren. Las cavernas se extienden hasta el mar, donde se encuentran las flotas de esclavos de la Estirpe del Crepúsculo. La vida en las entrañas de la tierra ha hecho cambios en la bella forma de los elfos. Estos elfos son particularmente pálidos o incluso de piel azul. No les gusta la luz del sol y tienen un humor macabro, son crueles y malvados.

La Estirpe del Crepúsculo siempre permanecerá aislada y sumamente desconfiada, al ser empujada por los Malignos hacia las profundidades de su pasado, y por los Acechantes Nocturnos que tanto los persiguen como les dan su oscuro y perturbador propósito.

HABILIDAD ESPECIAL DE LA BANDA

RESENTIDO Y RETORCIDO (2) - Hasta el final de la ronda actual, todas las figuras de la banda de la raza ELFO, tienen la regla especial Cruel.

HECHIZOS ESPECIFICOS DE FACCIÓN

Llagas Supurantes (corta): Alcance 12", 1D8

Tira para impactar y herir al objetivo. Además de cualquier daño que pueda ser causado, el objetivo sufre un modificador de -1 en todos los ataques de Cuerpo a Cuerpo y a Distancia que haga durante el resto de la Ronda.

Invocar al Segador (larga): Alcance 9"

Elige cualquier figura enemiga dentro del Alcance, incluso aquellos fuera de la LdV o que estén Trabados en Combate. Coloca una figura de Segador de los Acechantes Nocturnos en cualquier lugar a 3" o menos de la figura objetivo, pero a más de 1" de cualquier otra figura. Puede ser Activada en un Turno posterior. Mientras está en juego, el Segador es parte de la banda del lanzador del hechizo pero no cuenta para ver si la banda está mermada al hacer los chequeos de Retirada. Mientras está en juego, en el Fin de Fase de cada Ronda, se tira un dado. Con un resultado de 1 ó 2, el Segador es retirado del juego. La figura lanzadora del hechizo sólo puede tener una figura de Segador en juego en cualquier momento.

LEVA CIUDADANA				20mm	9pts		
Dados de Poder: -				Elfo		Secuaz	
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
6	5+	6+	5+	5+	1	2	
CaC: 2D8		Disparo: 1D8			Mal		
Equipo: Lanza							
Lanza - Las figuras con lanzas no Trabadas con una figura enemiga pero a 2" o menos de una figura amiga que sí está, le confiere a la figura Trabada un dado de bonificación para sus ataques Cuerpo a Cuerpo. Solo se puede dar un dado de bonificación a una figura de esta manera, independientemente del número de lanzas que tenga en el alcance. Las figuras con lanzas que participen en una Acción de Carga de Grupo no tienen que trabarse con figuras enemigas pero deben terminar su movimiento a 2" o menos de una figura del grupo que esté trabada.							

GUARDIA SEGADORA				20mm	13pts		
Dados de Poder: -				Elfo		Guerrero	
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
6	4+	6+	5+	5+	2	2	
Fuerza Demoledora (1)							
CaC: 2D8		Disparo: 1D8			Mal		
Equipo: -							

SOMBRIO				20mm	16pts		
Dados de Poder:				Elfo		Guerrero	
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
6	6+	4+	5+	5+	4	2	
Infiltrador							
CaC: 1D8		Disparo: 2D8			Mal		
Equipo: Arco Acechante: Alcance 9", Golpe Poderoso, Perforante (1)							



MASTIN DE SOMBRAS							Cab	22pts
Dados de Poder: - Bestia, Acechante Noc.							Apoyo	
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
7	5+	-	5+	4+	3	2		
Sed de Sangre, Regeneración (6+), Sigilo								
CaC: 2D8		Disparo: -				Mal		
Equipo: -								

CARNICERO							40mm	33pts
Dados de Poder: - Acechante Noc.							Grande	
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
6	5+	-	4+	3+	4	3		
Fuerza Demoledora (2), Golpe Poderoso, Sigilo								
CaC: 4D8		Disparo: -				Mal		
Equipo: -								

ESPADACHIN DANZANTE							20mm	23pts
Dados de Poder: -							Elfo	Apoyo
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
7	5+	-	6+	4+	2	2		
Sed de Sangre, Esquivar								
CaC: 3D8		Disparo: -				Mal		
Equipo: -								
<p>Torbellino de Acero - Las figuras enemigas que realizan un ataque Cuerpo a Cuerpo contra esta figura, incluso si está derribada, sufren un modificador de -1 cuando tiran para impactar.</p>								

BRUJA INVOCADORA							20mm	36pts
Dados de Poder:							Elfo	Hechicero
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
6	5+	4+	6+	4+	3	2		
CaC: 2D8		Disparo: 1D6				Mal		
<p>Hechizos: Curación (corta), Relámpago (larga), Tormento Mental (larga)</p> <p>AUMENTAR ALCANCE (2) - Usa esta habilidad para aumentar el alcance de uno de los hechizos del lanzador en 6" (donde se especifique un alcance). El AUMENTAR ALCANCE debe ser pagado durante la activación del lanzador justo antes de que el hechizo elegido sea lanzado.</p>								

EJECUTOR							20mm	44pts
Dados de Poder:							Elfo	Comandante
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
6	3+	4+	4+	4+	4	2		
6° Sentido, Fuerza Demoledora (2), Inspirador								
CaC: 3D8		Disparo: 2D8				Mal		
Equipo: Lanza								
<p>RABIA EN COMBATE (2) - Si esta figura puede Trabrar a una figura enemiga con un movimiento de Afianzar, puede Trabrar a esa figura e iniciar otro combate Cuerpo a Cuerpo usando la habilidad de Rabia en Combate. Sin embargo, esta figura no obtendrá ningún dado extra por cargar. Una vez que este segundo Cuerpo a Cuerpo se haya resuelto, marca esta figura como Fatigada.</p>								

Liga de Rhordia

Rhordia afirma que está política y culturalmente más cerca de la antigua república, por ser menos corrupta por la nueva devoción a los Luminosos y por mantenerse en pie por sus propios medios. Rhordia pone su fe en la ciencia, la razón y la pólvora. Carece de la soberbia arrogancia de los Basileos, lo que le permite formar alianzas y estrechar lazos de amistad con otras razas, como los medianos y los enanos. El libre albedrío y el progreso cultural son fomentados en la Liga, conceptos que son anatemas para la manera de pensar de Basilea.

HABILIDAD ESPECIAL DE LA BANDA

¡EN NOMBRE DE RHOR! (2) - Usa esta habilidad cuando una figura Humano o Mediano amiga haga una tirada de Armadura. Las figuras HUMANO vuelven a tirar cualquier dado fallido para salvar una herida sufrida. Además, retira cualquier contador de Fatiga que tenga la figura. Las figuras MEDIANO que mueran en un ataque Cuerpo a Cuerpo pueden hacer un chequeo de Coraje, incluso si fueron Derribadas al intentar obtener el resultado de Malherido. Si la figura sobrevive, coloca un contador de Fatiga y déjela En Pie (no Derribada). Esta habilidad puede ser usada más de una vez por Ronda.


HECHIZOS ESPECIFICOS DE FACCIÓN

Pantalla Celestial (corta): Alcance 6"

Elige a una figura amiga dentro del alcance, incluso si está Trabada en Combate. La figura recibe un bonificador de +1 a la Armadura hasta el final de la Ronda (es decir, 6+ se convierte en 5+) hasta un máximo de 2+.

Bombardeo Ilusorio (larga): Alcance 9", 2D8, Perforante (1), Área de Efecto (2"/1D8)

LEVA CIUDADANA		20mm	7pts				
Dados de Poder: -		Humano	Secuaz				
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
5	5+	5+	5+	6+	1	2	
CaC: 2D8		Disparo: -		Neutral			
Equipo: Puede llevar Lanza por +1 pt							
<p>Lanza - Las figuras con lanzas no Trabadas con una figura enemiga pero a 2" o menos de una figura amiga que si está, le confiere a la figura Trabada un dado de bonificación para sus ataques Cuerpo a Cuerpo. Solo se puede dar un dado de bonificación a una figura de esta manera, independientemente del número de lanzas que tenga en el alcance. Las figuras con lanzas que participen en una Acción de Carga de Grupo no tienen que trabarse con figuras enemigas pero deben terminar su movimiento a 2" o menos de una figura del grupo que esté trabada.</p>							


CABALLERO DEL FEUDO		Cab	29pts				
Dados de Poder: 		Humano	Apoyo				
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
7	4+	-	4+	4+	3	3	
Caballería, Fuerza Demoledora (1), Machacar							
CaC: 3D8		Disparo: -		Neutral			
Equipo: -							
<p>Jinete Experto - Esta figura también puede aplicar el modificador de +1 ataque Cuerpo a Cuerpo por la regla especial de Caballería contra objetivos de igual Altura, no solo contra los de menor Altura.</p>							





GUARDIA DEL FEUDO							20mm	11pts
Dados de Poder: -							Humano	Guerrero
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
5	5+	-	4+	5+	2	2		
Tozudo								
CaC: 2D8		Disparo: -			Neutral			
Equipo: Puede equiparse con una Alabarda por +2 pts								
Alabarda - La figura tiene las reglas especiales Fuerza Demoledora (1) y Cruel cuando hace un solo ataque Cuerpo a Cuerpo después de una carga válida. Además, las figuras enemigas que tienen la regla especial Caballería, no reciben el bonificador de +1 para impactar por atacar a esta figura por su arco frontal en Combate Cuerpo a Cuerpo.								

GUARDIA DE HONOR							50mm	33pts
Dados de Poder: -							Bestia, Humano	Grande
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
6	4+	-	5+	4+	4	3		
Caballería, Fuerza Demoledora (2), Tozudo								
CaC: 4D8		Disparo: -			Neutral			
Equipo: -								
LA UNION (1) - Gasta el Poder al realizar una acción de Fatiga con esta figura y recupera 1 herida que esta figura haya sufrido previamente. Puede usarse con una acción de Fatiga Forzada gastando el Poder para ambos. Nótese que el efecto de esta habilidad es adicional a la acción de Fatiga que se está sufriendo, no como sustitución de la misma.								

MEDIANO VALIENTE							20mm	13pts
Dados de Poder: -							Mediano	Guerrero
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
4	5+	4+	6+	4+	2	2		
Ataque Furtivo, Sigilo, Explorador								
CaC: 1D8		Disparo: 1D8			Neutral			
Equipo: Puede equiparse con Arco por +1 pt								
Arco - Alcance: 12"								

MAGO MEDIANO							20mm	28pts
Dados de Poder: 							Mediano	Hechicero
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
4	7+	4+	6+	5+	3	2		
6° Sentido, Sigilo								
CaC: 2D8		Disparo: 1D8			Neutral			
Hechizos: Curación (corta), Relámpago (larga), Ráfaga de Viento (larga).								

TIRADOR DE RHOR							20mm	26pts
Dados de Poder: -							Humano	Apoyo
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
5	6+	4+	6+	5+	2	2		
CaC: 3D8								
Disparo: 3D8			Neutral					
Equipo: Ballesta: Alcance 12", Perforante (1), Recarga. Puede REEMPLAZAR la Ballesta por un Mosquete por +3 pts								
Mosquete - Alcance 12", Tirador, Perforante (2), Recarga.								
Fuego Combinado - Cuando participan en una Acción de Disparo en Grupo, las figuras de este tipo añaden +1 dado a su tirada de Ataque a Distancia si una o más de las otras figuras de Tirador de Rhor en el grupo disparan al mismo objetivo.								

CAPITAN DE LA GUARDIA DEL FEUDO							20mm	42pts
Dados de Poder:  							Humano	Comandante
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
5	3+	5+	4+	4+	3	2		
Fuerza Demoledora (1), Tozudo, Inspirador, Parada								
CaC: 4D8		Disparo: -			Neutral			
Equipo: -								
SOLTAD A LOS PERROS DE LA GUERRA (3) - Usa esta habilidad cuando esta figura se active para colocar una nueva figura de Guardia del Feudo en cualquier parte a 3" o menos del Capitán de la Guardia del Feudo (y a más de 1" de cualquier figura enemiga). Marca la nueva figura como Activada. La nueva figura pasará a ser miembro de la banda pero sólo durante la partida actual, y no cuenta para el límite de la banda para realizar cheques de Retirada.								



La Hermandad

La sociedad de La Hermandad se encuentra en pie de guerra permanente, con cada miembro de la sociedad cumpliendo una función de apoyo a su interminable búsqueda de detener a las fuerzas de la oscuridad. Siendo una de las primeras líneas de defensa contra las fuerzas Abisales que se desplazan hacia el sur, no pueden permitirse el lujo de relajar la Vigilancia Eterna para evitar ser barridos hasta la extinción por los Orcos, los Enanos Abisales o incluso por los temibles Abisales.

El entrenamiento militar es en cierta medida obligatorio incluso para el campesino más humilde, y todos deben poseer al menos armas básicas para defender sus tierras y granjas, o reforzar las fuerzas armadas.

HABILIDAD ESPECIAL DE LA BANDA

IMPETUOSO (2) - Usa esta habilidad en uno de tus Turnos cuando actives una figura de COMANDANTE. Hasta el final de la Ronda, todas las figuras amigas de Humano Caballero que comiencen una activación a 6" o menos de la figura COMANDANTE, añaden 2 a su atributo de Velocidad (Ve) hasta un máximo de Ve 10.

Valor Caballeresco - Sólo las figuras de Humano Caballero y HECHICERO son consideradas para determinar si la banda está mermada. La banda solo queda mermada cuando más de la mitad del número inicial de figuras de Humano Caballero han sido eliminadas.

HECHIZOS ESPECIFICOS DE LA FACCIÓN

Neblina de Fe (corta): Alcance: 6"

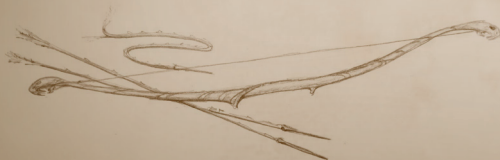
No es necesario tirar los dados. Hasta el final de la Ronda, todos los ataques Cuerpo a Cuerpo y a Distancia contra las figuras amigas a 6" o menos de este hechicero, sufren un modificador de -1 para impactar.

Versión Potenciada: Lánzalo como una acción larga. El modificador se incrementa a -2

Agua Bendita (larga): Alcance 6", 3D8

Elije a una sola figura amiga. Si consigue algún impacto con éxito, esa figura obtiene las reglas especiales de Explorador y Cruel, y 1 dado de bonificación en ataques Cuerpo a Cuerpo hasta el final de la Ronda.

ARQUERO BATIDOR		20mm	14pts			
Dado de Poder: -		Humano, Villano	Secuaz			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
5	7+	6+	6+	6+	1	2
Tirador						
CaC: 1D8		Disparo: 2D8		Bien		
Equipo: Arco Largo: Alcance 15"						
Fuego Combinado - Cuando participan en una Acción de Disparo en Grupo, las figuras de Arquero Batidor añaden +1 dado a su tirada de Ataque a Distancia si una o más de las otras figuras de Arquero Batidor en el grupo disparan al mismo objetivo.						



CAZADOR FURTIVO		Cab	22pts			
Dado de Poder: -		Humano, Villano	Apoyo			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
5	6+	5+	6+	5+	2	2
Inspirador (solo Villanos), Explorador, Infiltrador, Sigilo						
CaC: 1D8		Disparo: 2D8		Bien		
Equipo: Arco: Alcance 12"						

DEVOTO		20mm	26pts			
Dado de Poder:		Humano	Hechicero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
5	7+	5+	5+	4+	2	2
Inspirador						
CaC: 1D8		Disparo: 1D8		Neutral		
Hechizos: Curación (corta), Relámpago (larga), Ráfaga de Viento (larga)						

LANCERO		20mm	11pts
Dados de Poder: -		Humano, Villano	Secuaz
Ve	CC	CD	Ar Co He A
5	5+	-	5+ 6+ 1 2
CaC: 1D8		Disparo: -	Bien
Equipo: Lanza			
<p>DEFENSA EN GRUPO (1) - Cuando se seleccionan 3 Lanceros Villanos, si se mantienen en contacto peana con peana al final de la acción, la Defensa en Grupo sólo les cuesta 1 de Poder, en lugar de 2.</p> <p>Lanza - Las figuras con lanzas no Trabadas con una figura enemiga pero a 2" o menos de una figura amiga que sí está, le confiere a la figura Trabada un dado de bonificación para sus ataques Cuerpo a Cuerpo. Solo se puede dar un dado de bonificación a una figura de esta manera, independientemente del número de lanzas que tenga en el alcance. Las figuras con lanzas que participen en una Acción de Carga de Grupo no tienen que trabarse con figuras enemigas pero deben terminar su movimiento a 2" o menos de una figura del grupo que esté trabada.</p>			



CABALLERO MONTADO		Cab	28pts
Dados de Poder: -		Humano, Caballero	Guerrero
Ve	CC	CD	Ar Co He A
7	4+	-	3+ 5+ 2 3
CaC: 2D8		Disparo: -	Bien
Equipo: -			
<p>CARGA ATRONADORA (2) - Usa esta habilidad cuando esta figura haga una acción de Carga válida. La figura enemiga que es Trabada en Combate debe hacer un chequeo de Coraje con un modificador de -2. Si falla, no puede hacer Contraataque en el posterior ataque Cuerpo a Cuerpo y es marcado como Fatigado.</p>			

CABALLERO A PIE		20mm	15pts
Dados de Poder: -		Humano, Caballero	Guerrero
Ve	CC	CD	Ar Co He A
5	4+	-	3+ 4+ 3 2
CaC: 2D8		Disparo: -	Bien
Equipo: -			
<p>Defensivo, Tozudo, Parada</p>			

ELEMENTAL DE AGUA		40mm	32pts
Dados de Poder: -		Elemental	Grande
Ve	CC	CD	Ar Co He A
6	5+	-	4+ 4+ 4 3
CaC: 5D8		Disparo: -	Neutral
Equipo: -			
<p>Fuerza Demoladora (2), Regeneración (6+)</p>			

EJEMPLAR		20mm	41pts
Dados de Poder: ♦♦		Humano, Caballero	Comandante
Ve	CC	CD	Ar Co He A
5	4+	-	3+ 4+ 3 2
CaC: 4D8		Disparo: -	Bien
Equipo: Puede llevar una lanza por +1 pt			
<p>PREDICAR CON EL EJEMPLO (2) - Usa esta habilidad cuando esta figura elimine a una figura enemiga con un ataque Cuerpo a Cuerpo. Todas las figuras amigas Humano Caballero a 6" o menos pueden quitar cualquier contador de Fatiga que tengan.</p>			

Reinos de los Hombres

De todos los Pueblos Nobles, los hombres son los más numerosos. Exhiben una desconcertante variedad de cuerpos y colores de piel, y la gama de sus emociones es igualmente diversa. Los hombres pueden ser oscuros de corazón o tan puros como la nieve.

Tan propensos a luchar codo con codo con los Elfos y los Enanos como lo están a oponerse a ellos, en muchas ocasiones los hombres han combatido en ambos lados de la batalla en estas grandes alianzas. Los hombres, sin embargo, luchan más a menudo contra otros hombres, ya sea por codicia, odio, honor o simplemente por malentendidos. Los hombres son de sangre caliente y no siempre sabios, su vivacidad es tanto una maldición como una bendición.

HABILIDAD ESPECIAL DE LA BANDA

FUERZA DE LOS HOMBRES (1) - Gasta Poder cuando cualquier figura de esta banda falle un chequeo de Coraje para que puedan repetir el chequeo de Coraje. Si lo superan con éxito y está dentro del alcance de una figura con la regla especial Inspirador, obtienen también Fuerza Demoledora (1) (o suman +1 a su valor si ya la tienen) hasta el final de la ronda. Estar en el alcance de una figura con Inspirador no otorga un segundo relanzamiento.

HECHIZOS ESPECIFICOS DE FACCIÓN

Inculcar Coraje (corta): Alcance: 9”

No se necesita tirar los dados. La figura amiga objetivo gana las reglas especiales de Testarudo y Firme hasta el final de la Ronda.


Golpe de Adrenalina (corta): Alcance 9”, 2D8

Elige una figura amiga dentro del alcance. Por cada impacto obtenido, en lugar de causar daño, los atributos de Coraje (Co) y Armadura (Ar) del objetivo mejoran en 1 hasta el final de la Ronda.

SOLDADO A PIE				20mm	7pts		
Dado de Poder: -				Humano	Secuaz		
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
5	5+	-	6+	6+	1	2	
CaC: 1D8				Disparo: -		Neutral	
Equipo: Lanza. Puede REEMPLAZAR la Lanza por un Arma Pesada por +2pts.							
<p>Lanza - Las figuras con lanzas no Trabadas con una figura enemiga pero a 2” o menos de una figura amiga que sí está, le confiere a la figura Trabada un dado de bonificación para sus ataques Cuerpo a Cuerpo. Solo se puede dar un dado de bonificación a una figura de esta manera, independientemente del número de lanzas que tenga en el alcance. Las figuras con lanzas que participen en una Acción de Carga de Grupo no tienen que trabarse con figuras enemigas pero deben terminar su movimiento a 2” o menos de una figura del grupo que esté trabada.</p> <p>Arma Pesada - La figura obtiene Fuerza Demoledora (1), o suma +1 a su Fuerza Demoledora, cuando realiza un ataque Cuerpo a Cuerpo con esta arma.</p>							

LIDER DE LOS HOMBRES				20mm	41pts		
Dado de Poder:				Humano	Comandante		
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
4	4+	7+	4+	4+	4	2	
CaC: 3D8				Disparo: 2D8		Neutral	
Equipo: -							
<p>¡POR EL REINO (1)! - Usa esta habilidad en cualquier momento durante uno de tus Turnos. Todas las figuras Humanas amigas, no trabadas y en pie a 9” o menos de esta figura, hacen inmediatamente una acción de Andar gratis. Las figuras no tienen que ser desplazadas, pero si lo hacen, debe ser directamente hacia la figura del Líder de los Hombres, siguiendo las reglas normales de movimiento. Este movimiento no puede usarse para Trabarse en combate con figuras enemigas.</p>							



CABALLERO							Cab	29pts
Dados de Poder: 		Humano			Apoyo			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
7	4+	-	4+	5+	2	3		
Caballería, Tozudo, Machacar								
CaC: 3D8		Disparo: -			Neutral			
Carga Devastadora - Esta figura obtiene Fuerza Demoleadora (2) en cualquier acción de Cuerpo a Cuerpo gratuita que obtenga después de una acción de Carga válida.								

BERSERKER							20mm	21pts
Dados de Poder:		Humano			Guerrero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
5	4+	-	7+	4+	3	2		
Sed de Sangre, Firme, Cruel								
CaC: 3D8		Disparo: -			Neutral			
FRENESI (1) - Usa esta habilidad para ganar 2 dados de bonificación cuando esta figura realiza un ataque Cuerpo a Cuerpo (no un Contraataque). Gasta el poder antes de tirar cualquier dado. No se puede usar en conjunto con el uso normal de Poder para ganar un dado de bonificación para una tirada.								



GUARDIA A PIE							20mm	12pts
Dados de Poder:		Humano			Guerrero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
5	4+	6+	5+	5+	2	2		
Fuerza Demoleadora (1)								
CaC: 2D8		Disparo: 1D8			Neutral			
Equipo: Puede llevar un Escudo Grande por +2 pts								
Escudo Grande - La figura obtiene la regla especial de Defensivo.								

SOLDADO VETERANO							20mm	23pts
Dados de Poder: 		Humano			Apoyo			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
5	4+	7+	5+	5+	3	2		
Tozudo, Inspirador								
CaC: 3D8		Disparo: 2D8			Neutral			

ARCABUCERO							20mm	12pts
Dados de Poder:		Humano			Guerrero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
5	6+	5+	6+	5+	2	2		
CaC: 1D8								
Disparo: 2D8		Neutral						
Equipo: Rifle: Alcance 12", Tirador, Perforante (1), Recarga								

GUERRERO OGR0							40mm	24pts
Dados de Poder:		Ogro			Grande			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
6	4+	-	5+	5+	3	3		
Fuerza Demoleadora (1)								
CaC: 4D8		Disparo: -			Neutral			
Equipo: -								

MAGO							20mm	24pts
Dados de Poder: -		Humano			Hechicero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
5	5+	5+	5+	5+	2	2		
Inspirador								
CaC: 1D8		Disparo: 1D8			Neutral			
Hechizo: Bola de Fuego (corta), Curación (corta), Relámpago (larga)								

Varangur

Mientras que la mayoría de los hombres fueron atraídos hacia la República de Primovantor durante la Era del Hielo, los Varangur fueron los únicos que se mantuvieron firmes en sus grandes salas. En vez de asustarse y retirarse del gélido frío, lo aceptaron, siendo maestros de la tundra salvaje y de las laderas de las Montañas de Hielo. La terquedad del Varangur sólo fue superada por la de los enanos y fue esto más que nada lo que les obligó a quedarse.

Las habilidades de batalla de los guerreros del clan son constantemente perfeccionadas entre ellos, en pequeñas incursiones y en enfrentamientos fronterizos con los dominios y reinos del sur, a medida que los clanes comienzan a extenderse lenta e insidiosamente por el mundo.

HABILIDAD ESPECIAL DE LA BANDA

Dones de Korgaan - Una figura puede adquirir un Don de Korgaan cuando se incluye en una banda. Una figura sólo puede tener un único don adquirido por ella. En una campaña, los dones deben ser adquiridos en el momento en que la figura es incluida en la lista, cuesta 1 de Oro adicional cada uno, además del coste de la figura, y se añaden de forma permanente en el perfil de la figura. El valor de los Puntos de la figura también se incrementa de forma permanente.

Marca del Guerrero - La figura obtiene la Regla Especial de Sed de Sangre por +4pts.

Apariencia del Impostor - La figura obtiene la Regla Especial de Tozudo por +3 pts.

Máscara de la Muerte - La figura obtiene la Regla Especial de Regeneración (+7) por +5 pts.

HECHIZOS ESPECIFICOS DE FACCIÓN

Impacto Demoledor (larga): Alcance 6", 1D8

Si se obtiene un impacto, en lugar de causar una herida, el objetivo debe tirar un dado. Si la tirada es por debajo de su valor Armadura (excluyendo Reforzar), este se incrementa permanentemente (empeora) durante el resto de la partida (por ejemplo, Ar 5+ se convierte en 6+). Una figura puede verse afectada por esto varias veces.

La Rabia de Korgaan (larga): Alcance 9", 1D8

Si se obtiene un impacto, en lugar de causar una herida, marca al objetivo con un contador de hechizo. Si el objetivo tiene alineamiento del Bien o Neutral, en la fase final, gasta el marcador de hechizo para causar dos impactos automáticos a la figura (se pueden hacer las tiradas de Armadura habituales). Si la figura tiene un alineamiento del MAL, hasta el fin de la fase, en la que se retira el contador de hechizo, el objetivo no puede realizar acciones de Disparar o Correr y no puede Contraatacar.

ESCLAVO				20mm	6pts		
Dados de Poder: -				Humano		Secuaz	
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
5	6+	-	6+	6+	1	2	
Enjambre							
CaC: 1D8			Disparo: -			Mal	
Equipo: -							

INCURSOR NOCTURNO				20mm	24pts		
Dados de Poder: -				Humano		Apoyo	
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
6	5+	4+	6+	5+	2	2	
Explorador, Infiltrador, Sigilo							
CaC: 2D8			Disparo: 2D8			Mal	
Equipo: Arco: 12". Puede REEMPLAZARLO por un Arma Arrojadiza Envenenada por +2 pts.							
Arma Arrojadiza Envenenada - Alcance 6", Perforante (1).							



GUERRERO DEL NORTE							20mm	8pts
Dados de Poder: -							Humano	Secuaz
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
5	5+	-	5+	5+	1	2		
CaC: 2D8							Disparo: -	Mal
Equipo: Puede llevar un Arma a Dos Manos por +2pts.								
Arma a Dos Manos - La figura obtiene Fuerza Demoledora (1), pero aumenta su Armadura en 1 (es decir, 5+ se convierte en 6+).								

SANGRIENTO							20mm	13pts
Dados de Poder: -							Humano	Guerrero
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
5	5+	-	4+	4+	3	2		
Fuerza Demoledora (1)								
CaC: 2D8							Disparo: -	Mal
Equipo: -								



JINETE COLMILLO TERRIBLE							50mm	35pts
Dados de Poder: -							Bestia/Humano	Grande
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
5	4+	-	3+	4+	4	3		
Sed de Sangre, Caballería, Machacar, Fuerza Demoledora (3)								
CaC: 3D8							Disparo: -	Mal
Equipo: -								

SAQUEADOR							20mm	16pts
Dados de Poder: -							Humano	Apoyo
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
5	5+	-	6+	4+	2	2		
Cruel								
CaC: 2D8							Disparo: -	Mal
Equipo: -								
FRENESI (1) - Usa esta habilidad para ganar 2 dados de bonificación cuando esta figura realiza un ataque Cuerpo a Cuerpo (no un Contraataque). Gasta el poder antes de tirar cualquier dado. No se puede usar en conjunto con el uso normal de Poder para ganar un dado de bonificación para una tirada.								

CAUDILLO DE VARANGUR							25mm	40pts
Dados de Poder: ♦ ♦							Humano	Comandante
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
5	4+	-	4+	3+	3	2		
Fuerza Demoledora (2), Inspirador								
CaC: 4D8							Disparo: -	Mal
Equipo: -								
FUERZA DE KORGAAN (2) - Usa esta habilidad cuando esta figura fuera a ser Derribada por cualquier razón. La figura se mantiene en pie, pero se siguen aplicando otros efectos.								

MAGO DEL CONCLAVE							20mm	30pts
Dados de Poder: ♦							Humano	Hechicero
Ve	CC	CD	Ar	He	He	A		
5	5+	4+	5+	5+	3	2		
CaC: 2D8							Disparo: 1D8	Mal
Hechizos: Bola de Fuego (corta), Zumbido (corta), Relámpago (corta).								
FAMULO (2) - Usa esta habilidad antes de tirar los dados cuando lances un hechizo que use el valor de CD de esta figura para impactar. Relanza cualquier dado que haya fallado.								

Salamandras

Antes de la Era del Hielo, durante la apariencia de normalidad que siguió a la Guerra de los Dioses, los Señores de los Clanes forjaron un imperio amplio y próspero, en lo más profundo de las exuberantes selvas y las llanuras generosas del cinturón ecuatorial central. Los clanes se extendieron a los mares donde, contra todo pronóstico, destacaron como una fuerza marinera y desarrollaron una temida y poderosa armada.

Son guerreros de corazón y rara vez luchan por el bien personal, sino para librar al mundo del mal. Las bandas a menudo deciden viajar y ofrecer sus servicios en el extranjero, y no es raro verlas luchar junto a las fuerzas de la naturaleza, con las que encuentran una afinidad por el equilibrio y la armonía, protegiendo al mundo como Kthorlaq, su mayor líder, lo protegió una vez.

HABILIDAD ESPECIAL DE LA BANDA

HONOR DE KTHORLAQ (1) – Esta habilidad puede ser usada en cualquier momento en que una figura SALAMANDRA falle un Chequeo de Retirada. La figura pasa automáticamente la prueba. Se puede usar más de una vez en una ronda.

LLAMAS DE KTHORLAQ (1) – Elige una figura SALAMANDRA de la banda. La figura obtiene Sed de Sangre y Machacar hasta el final de la Ronda actual.

HECHIZOS ESPECIFICOS DE FACCIÓN

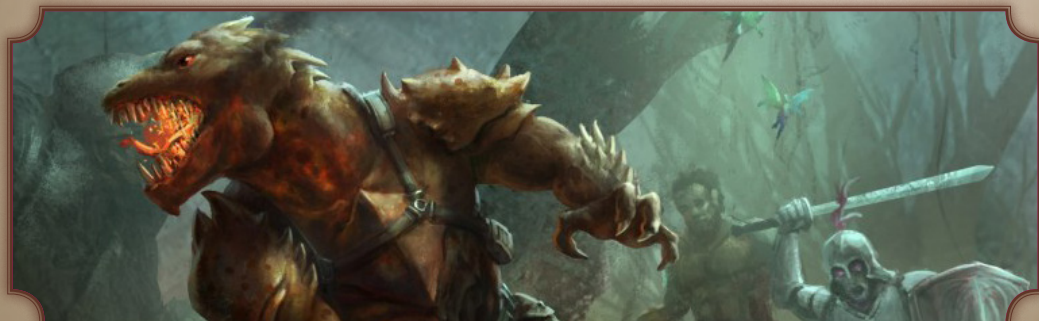
Lengua de Llamas (corta): Alcance: 3”, 1D8, Aliento, Perforante (4)


Resplandor (larga)

Las figuras enemigas que atacan a figuras amigas que están a 9” o menos del lanzador, sufren un modificador de -1 para impactar con todos los ataques. Esto dura hasta el final de la Ronda. Coloca un contador de efecto de hechizo en la figura para recordarlo.


LEKELIDON			Cab	29pts			
Dados de Poder: -			Bestia	Secuaz			
Ve	CC	CD	Ar	He	He	A	
6	5+	4+	5+	5+	4	2	
CaC: 3D8		Disparo: 2D8		Bien			
Equipo: -							
Proyector Flamífero - Esta figura tiene un ataque a distancia con Alcance 9” y Perforante (1).							
ALIENTO ABRASADOR (1) - Usa esta habilidad cuando la figura realiza una acción de Disparo con un Proyector Flamífero y antes de tirar cualquier dado. El Proyector Flamífero pierde la regla de Perforante (1) pero en su lugar gana Aliento para el ataque.							

CORSARIO			25mm	25pts			
Dados de Poder: -			Salamandra	Apoyo			
Ve	CC	CD	Ar	He	He	A	
5	4+	5+	5+	5+	2	2	
Fuerza Demoledora (1), Infiltrador							
CaC: 2D8		Disparo: 2D8		Bien			
Equipo: Pistola: Alcance 6”, Perforante (1), Golpe Poderoso							
Marcas Ardientes - Mientras Firebrand forme parte de la misma banda, esta figura tiene la regla especial de Testarudo.							
Humo de Pistola (2) - Usa esta habilidad cuando la figura ataca con una pistola, independientemente de si el ataque impacta o no. La figura obtiene las reglas especiales de Sigilo y Esquivar hasta el final de la Ronda.							




FIREBRAND*		25mm	54pts			
Dados de Poder: 		Salamandra	Comandante			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
5	4+	4+	5+	3+	4	2
6° Sentido, Fuerza Demoledora (1), Regeneración (7+), Infiltrador, Cruel						
CaC: 3D8		Disparo: 3D8		Bien		
Equipo: Pistola: Alcance: 6", Perforante (1), Golpe Poderoso.						
<p>FUEGO RAPIDO (2) - Usa esta habilidad cuando esta figura está a punto de realizar un ataque a distancia, antes de tirar los dados. La figura puede disparar dos veces a dos objetivos diferentes que estén a 3" o menos uno del otro siguiendo las reglas de objetivos habituales. Esto no puede hacerse como parte de una Acción de Grupo o de Fatiga.</p> <p>Réplica - Cuando esta figura es objeto de un ataque Cuerpo a Cuerpo y todos los dados del atacante fallan, esta figura puede hacer un Contraataque gratis. No se coloca ningún contador de Activado o Fatigado en la figura después de una Réplica.</p> <p>Esgrima Sofisticada - Los ataques Cuerpo a Cuerpo contra esta figura obtienen un modificador de -1 al atributo de CC de los atacantes.</p> <p>Salamandra Legendaria - Cuando se incluye en una banda de Salamandras, Firebrand no se considera un Mercenario. Sin embargo, cuenta como si estuviera en el Rango 5 para alcanzar su estatus de legendario.</p>						

SALAMANDRA JOVEN		25mm	11pts			
Dados de Poder: -		Salamandra	Secuaz			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
5	4+	-	5+	6+	2	2
Fuerza Demoledora (1)						
CaC: 2D8		Disparo: -		Bien		
Equipo: -						

ELEMENTAL DE FUEGO		40mm	40pts			
Dados de Poder: 		Elemental	Grande, Apoyo			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
5	5+	-	4+	4+	3	3
Regeneración (6+)						
CaC: 3D8		Disparo: -		Bien		
Equipo: -						
<p>Fuego Elemental - Esta figura puede hacer un ataque a Distancia con una acción de Disparo usando Fuego Elemental. Alcance 9", 3D8, Aliento. El ataque siempre impacta con un 5+ sin importar los modificadores.</p> <p>INFIERNO DE LA NATURALEZA (2) - Usa esta habilidad cuando esta figura haga un ataque a Distancia con Fuego Elemental antes de tirar cualquier dado. El ataque obtiene Perforante (1).</p>						

SALAMANDRA PRIMORDIAL		25mm	13pts			
Dados de Poder:		Salamandra	Guerrero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
5	4+	-	5+	5+	2	2
Fuerza Demoledora (1), Tozudo						
CaC: 2D8		Disparo: -		Bien		
Equipo: Puede llevar un Arma a Dos Manos por +2pts.						
<p>Arma a Dos Manos - La figura obtiene Fuerza Demoledora (1), pero aumenta su Armadura en 1 (es decir, 5+ se convierte en 6+).</p>						

MAGO SACERDOTE		25mm	30pts			
Dados de Poder: 		Salamandra	Hechicero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
5	5+	4+	6+	4+	3	2
CaC: 1D8						
Disparo: 2D8		Bien				
<p>Hechizos: Bola de Fuego (corta), Curación (corta), Onda de Choque (larga).</p> <p>FUEGO INTERIOR (2) - Usa esta habilidad cuando la figura se active. La Armadura del Mago Sacerdote se reduce en 2 hasta el final de la Ronda (es decir, 6+ se convierte en 4+) hasta un máximo de 3+.</p>						

CAZADOR GHEKKOTAH		20mm	15pts			
Dados de Poder: -		Ghekkotah	Guerrero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
6	6+	6+	6+	5+	2	2
Tirador, Explorador, Sigilo						
CaC: 1D8		Disparo: 3D8		Bien		
Equipo: Cerbatana: Alcance 9", Perforante (1)						

CAPITAN DE BATALLA		25mm	34pts			
Dados de Poder: 		Salamandra	Comandante			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
5	4+	-	5+	4+	3	2
Fuerza Demoledora (2), Tozudo, Inspirador, Firme						
CaC: 3D8		Disparo: -		Bien		
Equipo: -						



La Manada

La Manada son las bestias colectivas de la tierra: los protectores de la Madre Tierra. Cuando la amenaza es considerable, o cuando La Manada debe reunirse para marchar a la guerra, todo tipo de estos hombres bestias se unirán, desde Minotauros y Oso Búho, hasta Faunos y Sátiros, e incluso tipos de bestias aún más inusuales.

Los chamanes comparten la conexión más profunda tanto con la Madre como con el Padre, y aconsejan al Gran Caudillo en todos los asuntos. Se les concede un gran poder espiritual para comunicarse con todos los animales y es el chamán quien puede llamar a la acción a las poderosas bandas de La Manada.

HABILIDAD ESPECIAL DE LA BANDA

CACERIA DE KYRON (2) - Esta es una Acción de Grupo que puede ser usada cualquier número de veces durante la Ronda.

Gasta Poder para seleccionar un grupo y activarlos juntos. Los miembros del grupo hacen cada uno una acción de Correr y obtienen la Regla Especial de Explorador durante esta acción. Los miembros del grupo deben terminar su movimiento a 3" o menos entre sí y las figuras no pueden Trabarse en combate a ninguna figura enemiga con ese movimiento.

HECHIZOS ESPECIFICOS DE FACCIÓN

La Maldición de Kyron (corta): Alcance 9", 3D8

En lugar de causar daño, por cada impacto obtenido, la Velocidad del objetivo se reduce en 2 (hasta un mínimo de 0) hasta el final de la Ronda.

Estampida (corta): Alcance 9"

Elige como objetivo una figura amiga que no haya sido activada en esta Ronda. No es necesario tirar los dados. En su lugar, el objetivo debe realizar un chequeo de Coraje con un modificador de +1. Si falla el chequeo, la figura se marca como Fatigada. Si se supera el chequeo, la figura objetivo debe Correr inmediatamente y Trabarse con la figura enemiga más cercana. Si una figura enemiga no puede ser Trabada en Combate, mueve a la figura objetivo lo más lejos posible. Si el objetivo queda Trabado en Combate con una acción de Carga válida, resuelve el ataque Cuerpo a Cuerpo con la figura que carga de forma normal. Una vez que el ataque y cualquier Contraataque se resuelve, marca a la figura objetivo como Fatigada, pero no Activada.

GUERRERO TRIBAL				20mm	7pts		
Dados de Poder: -		Hombre Bestia		Secuaz			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
6	5+	-	6+	5+	1	2	
CaC: 2D8		Disparo: -		Neutral			
Equipo: Puede llevar una Lanza por +1 pt							
Lanza - Las figuras con lanzas no Trabadas con una figura enemiga pero a 2" o menos de una figura amiga que sí está, le confiere a la figura Trabada un dado de bonificación para sus ataques Cuerpo a Cuerpo. Solo se puede dar un dado de bonificación a una figura de esta manera, independientemente del número de lanzas que tenga en el alcance. Las figuras con lanzas que participen en una Acción de Carga de Grupo no tienen que trabarse con figuras enemigas pero deben terminar su movimiento a 2" o menos de una figura del grupo que esté trabada.							

ARPIA				22mm	17pts		
Dados de Poder: -		Hombre Bestia, Bestia		Apoyo			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
7	5+	-	6+	5+	2	2	
Volar, Cruel							
CaC: 2D8		Disparo: -		Neutral			
Equipo: -							





CUERNOS LARGOS		25mm	13pts			
Dados de Poder: -		Hombre Bestia	Guerrero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
6	4+	6+	5+	4+	2	2
CaC: 2D8		Disparo: 1D8		Neutral		
Equipo: Puede llevar un Arma a Dos Manos por +2 pts.						
Arma a Dos Manos - La figura obtiene Fuerza Demoleadora (1), pero aumenta su Armadura en 1 (es decir, 5+ se convierte en 6+).						

HOMBRE LOBO		40mm	33pts			
Dados de Poder: -		Hombre Bestia	Grande			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
7	4+	-	4+	3+	3	3
Fuerza Demoleadora (2), Regeneración (6+), Machacar, Cruel						
CaC: 3D8		Disparo: -		Neutral		
Equipo: -						

CAMINANTE ESPIRITUAL		20mm	15pts			
Dados de Poder: 		Hombre Bestia	Guerrero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
6	5+	-	6+	4+	2	2
Esquivar, Sigilo						
CaC: 3D8		Disparo: -		Neutral		
Equipo: -						
Espíritus Vengativos - Cuando esta figura es eliminada y retirada del juego, cada figura enemiga con la que estaba Trabada o en contacto debe realizar un chequeo de Coraje. Cualquier figura que falle el chequeo, sufrirá 1 herida sin tirada de salvación por armadura posible.						

CHAMAN		20mm	32pts			
Dados de Poder:  		Hombre Bestia	Hechicero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
6	5+	4+	4+	5+	3	2
Inspirador						
CaC: 1D8		Disparo: 2D8		Neutral		
Hechizos: Curación (corta), Tormento Mental (larga)						
BENDICION DE LA NATURALEZA (1) - Usa esta habilidad cuando hagas una acción de lanzar un hechizo. La Bendición de la Naturaleza permite a la figura lanzar un hechizo de acción larga como si fuera una acción corta.						

CAZADOR TRIBAL		20mm	26pts			
Dados de Poder: -		Hombre Bestia	Apoyo			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
6	6+	4+	5+	5+	2	2
Infiltrador						
CaC: 2D8		Disparo: 2D8		Neutral		
Equipo: Cuchillo Arrojadizo: Alcance 9"						
Fuego Combinado - Cuando participan en una Acción de Disparo en Grupo, las figuras de Cazadores Tribales añaden +1 dado a su tirada de Ataque a Distancia si una o más de las otras figuras de Cazadores Tribales en el grupo disparan al mismo objetivo.						

GRAN CAUDILLO		25mm	44pts			
Dados de Poder:  		Hombre Bestia	Comandante			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A
6	4+	5+	4+	4+	4	2
Fuerza Demoleadora (1), Inspirador						
CaC: 3D8		Disparo: 2D8		Neutral		
Equipo: Arco: Alcance 12"						
RABIA EN COMBATE (2) - Si esta figura puede Trabar a una figura enemiga con un movimiento de Afianzar, puede Trabar a esa figura e iniciar otro combate Cuerpo a Cuerpo usando la habilidad de Rabia en Combate. Sin embargo, esta figura no obtendrá ningún dado extra por cargar. Una vez que este segundo Cuerpo a Cuerpo se haya resuelto, marca esta figura como Fatigada.						



Estirpe de las Ratas

Las ratas están por todas partes. Criaturas crueles y fuertes que pueden sobrevivir en las condiciones más duras, viviendo en la suciedad y comiendo peor. Los lugares más oscuros y miserables del mundo son el dominio de las ratas. Si alguna vez una raza estuvo destinada a la esclavitud, fue la alimaña.

Cuando Bharzak el Siniestro, capataz de los Muelles de Carga de Zarak, emergió de su autoimpuesto exilio, tras él brotaron una vasta manada de ratas. Pero no ratas como antes. Esto era algo nuevo, algo terrible, un híbrido horripilante de ratas y otras razas: enano, humano, elfo, goblin.

La Estirpe de las Ratas han aprendido de sus maestros. Han aprendido sobre la crueldad y el sufrimiento de primera mano, mientras observaban desde las sombras como esclavos. Vieron a los sacerdotes de hierro usar en sus forjas las máquinas para mezclar metal, carne y magia, y así construir letales artefactos de guerra. Ahora quieren mostrar al mundo lo que han aprendido.

HABILIDAD ESPECIAL DE LA BANDA

FRENSI SANGRIENTO (2) - Usa esta habilidad al comienzo de uno de tus Turnos. Hasta el final de la Ronda, todas las figuras amigas de Estirpe de las Ratas tienen la regla especial Sed de Sangre.

Mente Enjambre - Cuando se realizan chequeos de Retirada, las figuras de Estirpe de las Ratas pueden añadir un modificador de +1 a su tirada por cada una de las otras figuras amigas de Estirpe de las Ratas que no sean Secuaces en un radio de 6". Una tirada natural de 1 seguirá fallando el chequeo como es habitual.

HECHIZOS ESPECIFICOS DE FACCIÓN

Enjambre de Alimañas (larga): Alcance 6"

Puede ser lanzado sobre sí mismo e incluso si el objetivo está Trabado en Combate. Cada figura enemiga Trabada en Combate por o en contacto con el objetivo debe hacer un movimiento de Retirada inmediatamente de 3" siguiendo las reglas habituales. No es necesario realizar chequeo de Escapar. Las figuras Derribadas se mueven y permanecen Derribadas.

Nido de Ratas (larga)

Coloca un marcador de 1" x 6" en cualquier parte dentro, o parcialmente dentro, de 6" del lanzador del hechizo, en Terreno Abierto. El área descrita por el marcador es una abertura del Nido de Ratas y es Terreno Impasable de Altura 0, pero puede ser saltado. En el Fin de Fase de cada Ronda se tira un dado. Con un 3+, la abertura del Nido de Ratas se retira. La figura lanzadora del hechizo sólo puede tener en juego una de estas aperturas de Nido de Ratas a la vez. Cualquier figura que toque la apertura del Nido de Ratas, incluso cuando se coloca al inicio, debe tirar un dado y obtener un resultado menor que su Velocidad. Una tirada de 8 siempre falla. Las figuras que fallen sufren un ataque Cuerpo a Cuerpo de 3D8, impactando con 5+ y con Fuerza Demoledora (1). Las figuras se desplazan hasta el borde más cercano a la abertura del Nido de Ratas alejándose de ella. Las figuras que fallan al saltar a través de la abertura del Nido de Ratas son eliminadas.

GUERRERO RATA							20mm	10pts
Dados de Poder: -		Estirpe Rata			Guerrero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
6	5+	5+	5+	6+	2	2		
CaC: 2D8		Disparo: 1D8			Mal			
Equipo: -								

JINETE ZARPA INFECTA							Cab	19pts
Dados de Poder: -		Bestia, Estirpe Rata			Apoyo			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A		
7	5+	-	5+	6+	3	3		
Caballería, Cruel								
CaC: 2D8		Disparo: -			Mal			
Equipo: -								

ESCLAVO DE TUNEL			20mm	6pts			
Dados de Poder: -			Estirpe Rata	Secuaz			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
6	6+	-	5+	7+	1	2	
CaC: 2D8			Disparo: -	Mal			
Equipo: Puede llevar Lanza por +1 pt							
Lanza - Las figuras con lanzas no Trabadas con una figura enemiga pero a 2" o menos de una figura amiga que sí está, le confiere a la figura Trabada un dado de bonificación para sus ataques Cuerpo a Cuerpo. Solo se puede dar un dado de bonificación a una figura de esta manera, independientemente del número de lanzas que tenga en el alcance. Las figuras con lanzas que participen en una Acción de Carga de Grupo no tienen que trabarse con figuras enemigas pero deben terminar su movimiento a 2" o menos de una figura del grupo que esté trabada.							

RATA BRUTA			40mm	31pts			
Dados de Poder:			Estirpe Rata	Grande			
Ve	CC	CD	Ar	He	He	A	
6	5+	-	5+	7+	5	3	
Fuerza Demoledora (2), Golpe Poderoso, Regeneración (6+)							
CaC: 5D8			Disparo: -	Mal			
Equipo: -							

RATA DE CHOQUE			20mm	15pts			
Dados de Poder: -			Estirpe Rata	Guerrero			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
6	4+	6+	4+	6+	2	2	
Fuerza Demoledora (1), Cruel							
CaC: 2D8			Disparo: 1D8	Mal			
Equipo: -							

ESCURRIDIZO			20mm	24pts			
Dados de Poder: -			Estirpe Rata	Apoyo			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
6	6+	4+	6+	6+	2	2	
Esquivar, Tirador, Infiltrador							
CaC: 1D8			Disparo: 2D8	Mal			
Equipo: Cuchillo Arrojadizo: Alcance 9"							
Fuego Combinado - Cuando participan en una Acción de Disparo en Grupo, las figuras de Escurridizos añaden +1 dado a su tirada de Ataque a Distancia si una o más figuras de Escurridizos en el grupo disparan al mismo objetivo.							

BRUJO DE LA ESTIRPE			20mm	32pts			
Dados de Poder:			Estirpe Rata	Hechicero			
Ve	CC	CD	Ar	He	He	A	
6	6+	4+	6+	5+	3	2	
Tozudo, Inspirador							
CaC: 1D8			Disparo: 1D8	Mal			
Hechizos: Aturdir (corta), Zumbido (corta), Relámpago (larga), Onda de Choque (larga)							
OLEADA INSANA DE ENERGIA (n) - Usa esta habilidad cuando se activa esta figura durante uno de tus Turnos. Declara cuánto poder se está gastando antes de lanzar cualquier hechizo. Por cada punto de Poder gastado, el hechicero puede lanzar uno de los hechizos que conoce, independientemente de la duración (corta o larga) de la acción. Los hechizos sólo pueden ser potenciados si cuesta más poder hacerlo. Resuelve los efectos de cada hechizo antes de que el siguiente sea lanzado. Una vez que todos los hechizos son lanzados, el Brujo es marcado como Activado y Fatigado y tira 1d8 por cada hechizo que fue lanzado. Por cada resultado de 6+, el Brujo sufre 1 herida automática sin tirada de armadura posible.							

CABECILLA			20mm	35pts			
Dados de Poder:			Estirpe Rata	Comandante			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
6	4+	5+	4+	5+	3	2	
Fuerza Demoledora (1), Inspirador, Firme							
CaC: 3D8			Disparo: 1D8	Mal			
Equipo: -							
PARADA FULGURANTE (2) - Usa esta habilidad cuando una figura enemiga realice un Contraataque al Jefe de Guerra. La figura enemiga no tira ningún dado y el ataque falla. La figura enemiga se marca como Activada y Fatigada.							

TERROR NOCTURNO			40mm	26pts			
Dados de Poder:			Estirpe Rata	Grande			
Ve	CC	CD	Ar	Co	He	A	
7	4+	-	5+	6+	3	2	
Fuerza Demoledora (1), Cruel, Machacar, Firme							
CaC: 3D8			Disparo: -	Mal			
Equipo: -							
GARRAS DESGARRADORAS (1) - Usa esta habilidad cuando hagas un ataque Cuerpo a Cuerpo, antes de tirar los dados. Suma 1 al valor de Fuerza Demoledora de la figura para este ataque Cuerpo a Cuerpo. Esta habilidad puede ser usada cualquier número de veces en cada Ronda.							
Capacidad Limitada - Esta figura sólo puede recibir equipo de tipo Cuerpo a Cuerpo.							



KINGS OF WAR VANGUARD

