

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Elfos Silvanos

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

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

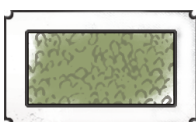
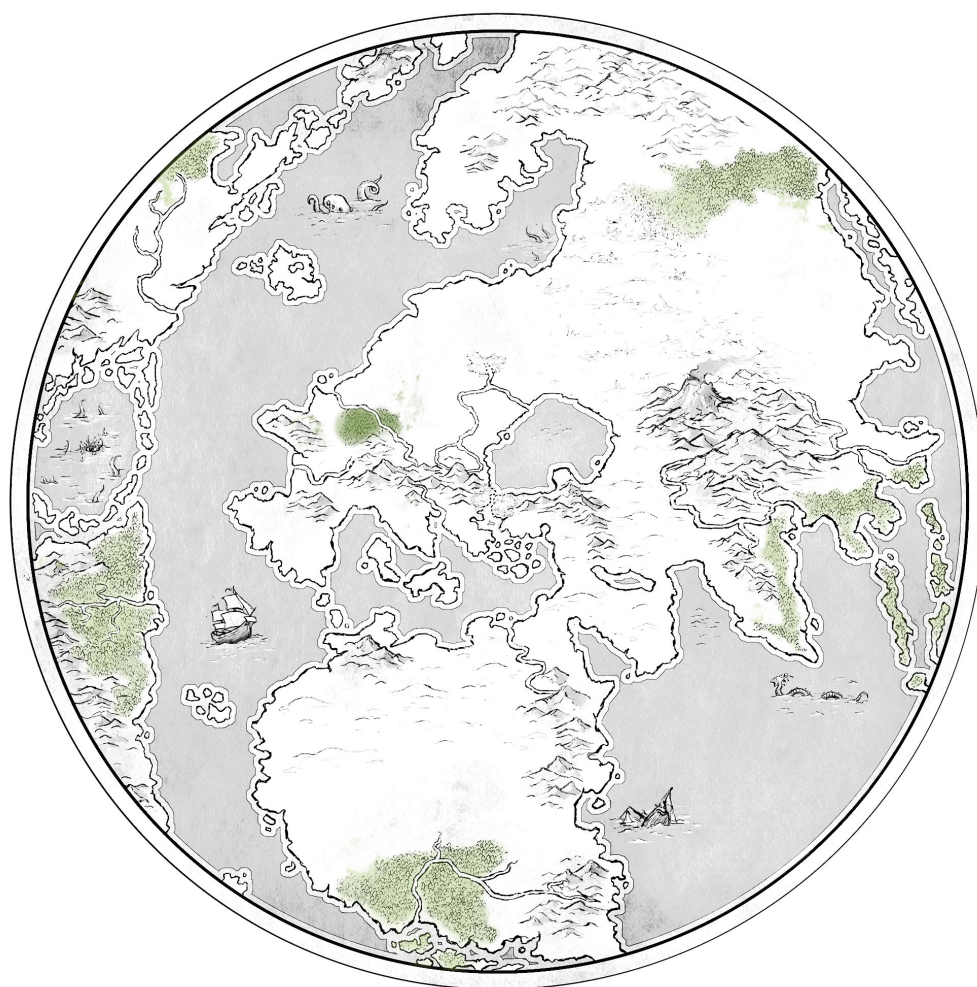
Introducción histórica	2	Organización del Ejército	7
Reglas de Miniaturas del Ejército	4	Personajes	9
Estirpes	5	Monturas de Personaje	14
Aspectos de la Naturaleza	5	Básicas	17
Objetos Mágicos	6	Especial	20
Objetos Mágicos Compartidos	7	Flechas Ocultas	24
Hechizo Hereditario	7		
Hoja de Referencia Rápida	26		



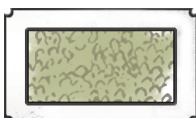
La Novena Era: Fantasy Battles es un wargame hecho por la comunidad. Todas las reglas en este libro son consideradas parte de las Reglas Básicas de T9A y deberían estar disponibles para usar en cualquier partida. Todas las reglas y feedback pueden ser encontradas y dado en: the-ninth-age.com. Acudir al Reglamento para instrucciones en Como Leer las Entradas de las Unidades. Este trabajo tiene licencia de [Creative Common Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Editado con **TEX**.

Elfos Silvanos

Hay muchos bosques donde uno puede disfrutar de un apacible paseo. Pero en algunos bosques y junglas, especialmente en los más grandes y antiguos, los viajeros imprudentes pueden tener extrañas visiones, pensamientos preocupantes, y la continua sensación de ojos vigilando. Algunos pueden encontrar un destino peor: puede que lo último que vean sea la lluvia de flechas o raíces reptantes. Se cuentan muchas historias de aquellos atrapados por los misteriosos entes mágicos de los bosques, pero pocos conocen la realidad: un gran reino de caprichosos y despiadados elfos que ha conservado fieramente sus arbóreos dominios desde el amanecer de los tiempos. Estos reinos Silvanos son capaces de congregarse en terroríficas huestes de árboles andantes, sanguinarios arqueros y toda clase de criaturas, magias y armas letales. Huestes que no solo defienden ante los intrusos, sino que en ocasiones también salen al ancho mundo con una furia devastadora y sin razón aparente.



El reino de Wyscan es el hogar ancestral de los Elfos Silvanos y sus aliados, los espíritus de los bosques. Desde aquí, los elfos defienden su arbóreo hogar y practican la Cacería Salvaje cada noche de verano.



Diseminados de polo a polo, todo matorral, arboleda o bosque puede ocultar un asentamiento trewi o un soto de árboles andantes. Tan sigilosos son, que la primera señal de haber transgredido sus tierras suele ser el agudo silbido de las flechas o raíces atrapando a los incautos.

Sobre los Elfos

Aún mortales, los elfos pueden vivir varios cientos de años, dando esto a sus vidas y sociedades un carácter totalmente distinto al de la mayoría de especies civilizadas. Altos y de orejas picudas, son similares a los humanos, pero poseen un aura mística que les identifica inmediatamente. Los elfos son conocidos por su soberbia y elitismo, respetando una forma de nobleza y elegancia que induce un miedo instintivo en el resto de especies (a las que ellos mismos no suelen considerar más que un mero peldaño por encima de los animales).

Hijos de los Dioses

Los elfos silvanos viven en muchas partes del mundo, pero su primer y principal bastión es el bosque de Wyscan. En el corazón de este antiguo arbolado se encuentra el emparrado que sirve como morada al Rey y la Reina del Bosque, Cadaron y Amryl, descendientes supernos del panteón élfico. Esto convierte a los trewi en el único pueblo en el mundo dirigido directamente por figuras divinas. La suya es una monarquía inmutable, una que ha existido inalterada por tanto como la memoria, desde antes incluso que el resto de pueblos élficos abandonaran los bosques y construyeran nuevos tipos de sociedad.

El Reino de Wyscan se extiende más allá de este bosque. Elfos silvanos por todo el mundo juran lealtad a sus monarcas. Algunos elfos, conocidos como caminantes de la bruma, son capaces de viajar mágicamente entre bosques preservando una cultura global única, aunque cada dominio tiene sus propias ramas diferenciadas del tronco principal. Muchos pueblos y reinos cuentan historias de neblinas inexplicables surgiendo de entre los árboles y dejando cadáveres o raptando niños según avanzan.

Guardianes del Bosque

Capaces de moverse entre densos árboles como si fuera campo abierto, los silvanos son muy territoriales, y han aprendido desde hace milenios cómo defender sus

hogares: patrullando constantemente, observando las fronteras, y siempre listos para congregarse grandes fuerzas cuando sea necesario. Además de los soldados que cada noble trewi mantiene, hay varias órdenes semi-religiosas de elfos dedicados al combate y la violencia. Gracias al profundo respeto de los elfos por el mundo natural, muchas bestias de los bosques han sido domadas o han decidido voluntariamente apoyar dichas fuerzas en batalla.

Pese a que la mayoría de guerreros silvanos son expertos en el uso de la lanza o la guja, su mejor recurso sigue siendo la arquería. Desde hace tiempo considerada un arma sacra, los arcos permiten a los elfos de los bosques cazar a sus enemigos mientras permanecen ocultos, guardando un gran rencor a aquellos enemigos que hayan alcanzado a echar el más fugaz vistazo a su sagrado reino. Capaces de crear los que puede que sean los arcos más perfectos del mundo, todos aquellos que moran los bosques aprenden a dispararlos, y muchos son más habilidosos en ello que los mejores tiradores de otras especies.

Espíritus Arbóreos

Los lugares más misteriosos del mundo están habitados por multitud de seres supernos u otros espíritus. Muchos de estos han desarrollado una afinidad por formas particulares de materia, dando lugar a elementales. Unas criaturas muy cercanas a los trewi son aquellas que se vincularon permanente a los propios árboles milenios atrás, pasando a ser mortales, aun conservando parte de su magia: espíritus arbóreos andantes de descomunal fuerza.

No todos estos seres son amigables, incluso para los silvanos, pero la mayoría de estos espíritus comparten una fuerte conexión con el bosque y sus vecinos élficos, y con el tiempo se ha desarrollado entre ellos una forma de simbiosis. Ambos pueden ser determinados y crueles, maternales y veleidosos. Juntos, pueden llamar y cambiar al mismo bosque, guiando incluso a árboles no conscientes a seguir sus movimientos, o a adoptar formas que se adecuen a las necesidades de sus asentamientos.

Reglas de Miniaturas del Ejército

Reglas de Miniaturas

Canto Arbóreo

Una vez en tu Fase de Magia, inmediatamente después de Exceso de Magia, una única miniatura con **Canto Arbóreo** puede mover un Bosque siguiendo los pasos a continuación. El dueño puede descartar un Dado de Magia para incrementar el alcance de las distancias escritas en corchetes [X"].

1. Elige un Bosque que no esté en contacto con ninguna unidad y dentro de 8" [24"] de una miniatura amiga con **Canto Arbóreo**.
2. Mueve este Bosque en una línea recta hasta 4" [12"], o hasta justo antes de entrar en contacto con cualquier unidad o Elemento de Terreno.

Capa Élfica

Los Ataques de Disparo asignados contra una Reserva de Heridas con **Capa Élfica** nunca pueden impactar con una tirada mejor de 4+.

El Bosque Sigue

Durante Elecciones Pre-partida, puedes colocar un único Bosque en el Campo de Batalla, de forma que no esté dentro de cualquier Zona de Despliegue y no en contacto con cualquier otro Elemento de Terreno. Este Bosque tiene las dimensiones de un rectángulo de 10"×6". Adicionalmente a las reglas normales de un Bosque, es **Terreno Peligroso (6+)** en vez de cualquier otra instancia de Terreno Peligroso y nunca puede ser elegido para Objetivos Primarios o Secundarios.

Habitante del Bosque

Mientras la unidad de la miniatura está dentro de 3" de un Bosque, la miniatura gana **Tozudo**. Adicionalmente, si la unidad de la miniatura ya contiene **Tozudo**, la unidad es considerada **Firme** cuando tire Chequeos de Desmoralización.

Atributos de Ataque

Espinas del Bosque – Disparo

El PA del ataque es **fijado** a al menos 3. Esto solo puede ser usado con un Arco Silvano.

Armas

Arco Silvano – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Arco Silvano	X+	30"	1	4	1	Disparo Rápido.

Espadas Silvanas – Arma de Melé

Armas Emparejadas, +1 PA.

Raíces Empaladoras – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Raíces Empaladoras	3+	12"	D6+1	4 [5]	1 [2]	Retorcido y Anudado , Marchar y Disparar, Disparo Rápido, ignora los modificadores a impactar de Cobertura.

Retorcido y Anudado

Si el objetivo está dentro de 3" de un Bosque, usa los valores de Fuerza y Penetración de Armadura entre paréntesis.

Estirpes

Algunos nobles trevi muestran una afinidad natural por alguna de las muchas tradiciones o talentos practicadas por las órdenes silvanas. Algunos han entrenado con estos grupos, dejando de lado su liderazgo por un periodo de sus largas vidas. Otros comparten vínculos de sangre con los practicantes, pero todos sienten una conexión espiritual con su sagrado arte.

Guardián del Bosque

80 pts

Común. Miniaturas sin *Montura* solo.

La miniatura gana **Vanguardia**.

Más aún, la miniatura, así como las miniaturas Tropa en su unidad, ganan **Primer Golpe (Odio)**.

Bailarín de la Espada

60 pts

Común. Miniaturas sin *Montura* solo.

No puede escoger Arco Silvano o Escudo.

La miniatura gana **Aegis (6+)**, **Danzas de Cenyrn (ver unidad de Bailarín de la Espada)**, **Exclusivo (Bailarín de la Espada Estirpe, Bailarines del Filo)**, **Resistencia Mágica (1)**, y **Valiente**.

Adicionalmente la unidad de la miniatura gana **Carga Devastadora (Volar)** y **Zancada Veloz**.

Cazador Salvaje

60 pts

Común. Solo miniaturas en Caballo Élfico o Gran Alce. Solo miniaturas con Lanza de Caballería o Espadas Silvanas.

La miniatura gana **Frenesí, Indomable, Tropa Ligera**, y **Valiente**.

Adicionalmente, la miniatura gana **Carga Devastadora (+1 At)**, **Furia**, y **Golpe Letal**.

Rastreador

50 pts

Raro. No puede ser el Portaestandarte de Batalla.

Solo miniaturas con Arco Silvano y sin *Montura*.

La miniatura gana **Aguantar y Disparar, Espinas del Bosque, Explorador, y Vanguardia**.

Un Arco Silvano portado por la miniatura tiene sus Disparos **fijados** a 3 si el portador es un Jefe con **Capitán**, y a 5 en caso contrario.

Cambiaformas

40 pts

Común. Solo miniaturas sin Adjunto y sin *Montura*.

La miniatura gana +2" Car y +2" Mov, así como **Carga Devastadora (la Altura es fijada a 3)**, **Heridas Múltiples (2, hacia Altura 4-5)**, **Solitario**, y **Vanguardia**.

Aspectos de la Naturaleza

Los mayores espíritus de los árboles a menudo desarrollan a lo largo de los siglos unas características particularmente terroríficas, expresando su esencia única y su conexión con el mundo natural.

Corteza Cicatrizada

50 pts

Extraordinario.

La unidad de la miniatura gana **Primer Golpe (Odio)**.

Esporas Tóxicas

50 pts

Extraordinario.

La unidad de la miniatura Ataques de Melé Estándar gana **Golpe Letal**.

Parra Enredadera

50 pts

Extraordinario.

La miniatura gana **Raíces Empaladoras (si no lo tenía ya)**.

Adicionalmente, la miniatura gana la siguiente regla de miniatura:

Duración: Final del Combate. Cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades; elige una miniatura de Personaje enemiga en contacto con el portador.

Los Ataques de Melé de la miniatura elegida deben repetir las tiradas para-impactar exitosas contra el portador.

Corona de Roble

40 pts

Extraordinario.

El portador gana **Disciplinado y Resistencia Mágica (2)**.

Renacimiento Verde

25 pts

Extraordinario. solo Padre Árbol Ancestral.

Esta miniatura **Recupera** 1 PV la primera vez en cada Fase de Magia que lanza de forma exitosa un Hechizo Aprendido que tenga por objetivo a una unidad amiga. No puede **Recuperar** más de 1 PV en total por Fase de Magia de este hechizo o de *Fuente de la Juventud* (Druidismo).

Objetos Mágicos

Encantamientos de Arma

Rama de Wyscan	90 pts
Encantamiento: Arco Silvano. El Número de Disparos es siempre 1, Fu 3, PA 2, Ataque de Área (1×5) y Impacto Directo (Fu 6, PA 4, Heridas Múltiples (2)) .	
Honor del Cazador	75 pts
Encantamiento: Lanza. +1 Fu y +1 PA. Si el portador causa al menos una pérdida de PV con este arma, el portador y todas las miniaturas Tropa en su unidad ganan Distracción (1) . Duración: Ronda de Combate	
Poderío del Roble	50 pts
Encantamiento: Arma de Melé. +3 Fu.	
Espíritu del Remolino	45 pts
Encantamiento: Espadas Silvanas. +1 At, +1 Fu, y +1 PA.	
Flechas Espirituales	35 pts
Encantamiento: Arco Silvano. Cuando ataques con este arma, antes de tirar para impactar; elige una miniatura con Canalizar en la unidad objetivo. La miniatura elegida reemplaza su Canalizar (X) por Canalizar (X-1) . Duración: Un Turno.	

Encantamientos de Armadura

Corteza Protectora	80 pts
Miniaturas sin Volar solo. +1 PV, Aegis (5+) , Canto Arbóreo , Debilidad (Ataques Flamígeros) , y Valiente . El valor de Armadura es fijado a 4 y nunca puede ser mejorado más allá.	

Encantamientos de Estandarte

Estandarte del Engaño	50 pts
Al principio del paso 3.5 de las Preparaciones de Batalla («Ventaja del Defensor»), el dueño puede retirar la unidad del portador del Campo de Batalla y red desplegarla en una nueva formación siguiendo las restricciones usuales. Las miniaturas Adjunto se mantienen Adjunto.	
Pendón del Depredador	45 pts
La unidad del portador gana Carga Devastadora (Distracción (1)) .	
Estandarte de la Niebla Silenciosa	35 pts
No puede ser escogida por unidades Básicas. La unidad del portador gana Resistencia Mágica (1) y siempre es considerada en Cobertura Ligera.	

Artefactos

Disparo Granizo	50 pts
Príncipe del Bosque y Jefe con Arco Silvano solo. Un solo uso. Duración: Una Fase. Puede ser activado en la Fase de Carga o en la Fase de Disparo. Es un Arma de Disparo con el siguiente perfil: ■ Puntería 2+, Alcance 30", Disparos 3D6, Fu 4, PA 1, Ataques Mágicos y Disparo Rápido . <i>Disparo Granizo</i> no se puede beneficiar de Espinas del Bosque .	
Espejo del Caminante de la Bruma	50 pts
Solo Altura 1. Un solo uso. Puede ser activado al final de cualquier Fase de Movimiento amiga si la unidad del portador no está Trabada, consiste enteramente en miniaturas de Altura 1, y está totalmente dentro de un Bosque que no esté en contacto con ninguna miniatura enemiga. Aplica las siguientes reglas: 1. Retira la unidad del portador del Campo de Batalla. 2. Colócala inmediatamente usando Emboscada (centro de un Bosque) . Si la unidad no puede ser colocada, es retirada como baja donde fue retirada.	
Cuerno de la Cacería Salvaje	35 pts
Un solo uso. Puede ser activado cuando una unidad amiga dentro de 8" falla una tirada de Alcance de Carga. Esta tirada de Alcance de Carga es repetida.	
Glifo de Amryl	15 pts
Solo Altura 1. El portador gana +3 Def.	
Pociones y Pergaminos	
Semillas Sagradas	50 pts
Solo Altura 1. Puede ser activada al final de cualquier Fase de Movimiento amiga, si el portador no está Trabado. Duración: Permanente. Coloca un Bosque, en contacto con el portador y a al menos 1" de unidades enemigas y otros Elementos de Terreno. Este Bosque tiene las dimensiones de un rectángulo de 10"×6". Sigue las reglas normales para un Bosque, excepto que es Terreno Peligroso (6+) en lugar de cualquier otra instancia de Terreno Peligroso.	
Canción de Cenyrn	10 pts
Solo Altura 1. Puede ser activado cuando la unidad del portador Declara una Carga. El objetivo de la Carga solo puede declarar ¡Aguantad! como Reacción a la Carga, a menos que esté Aturdido . La unidad enemiga puede declarar Reacciones a la Carga de forma normal si es cargada por otras unidades.	

Objetos Mágicos Compartidos

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

Encantamientos de Arma

Destreza Sobrenatural 30 pts

Inscripciones Sobrenaturales 30 pts

Encantamientos de Armadura

Guarda Fantasmal 30 pts

Encantamientos de Estandarte

Estandarte Desgarrador 50 pts

Artefactos

Bastón de Batalla 25 pts

Roca de Obsidiana 25 pts

Esencia de una Mente Libre 10 pts

Pociones y Pergaminos

Poción de Curación 40 pts

Pergamino de Hechizo (Despierta a la Bestia) 30 pts

Pergamino de Drenaje 20 pts

Hechizo Hereditario

Usando la antigua magia de la naturaleza, los hechiceros silvanos pueden hacer que vegetación salvaje brote de llanuras y campos abiertos. Inicialmente pareciendo un truco visual, estas enredaderas y espinos son muy reales. Allá donde los trewi van, el bosque acompaña.



Hechizo Hereditario

Abrazo del Bosque

VL	Tipo	Duración
6+	Alcance 24" Potencia- ción	Un Turno

Efecto

Coloca un Bosque* bajo de la unidad objetivo hasta que la última miniatura en la unidad sea retirada como baja. Este Bosque siempre se existe hasta los bordes de la Huella de Unidad del objetivo (incluso si la miniatura se mueve o cambia su formación).

* Puedes colocar un marcador cerca de la unidad en su lugar

Organización del Ejército



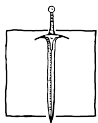
Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



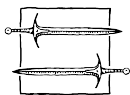
Básicas

Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



Especial

Sin límite

Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.



Flechas Ocultas

Max. 30 %

Unidades marcadas



«Flechas Ocultas» cuentan en esta categoría.

Disparo Silvano

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

Las partes de miniatura armadas con las siguientes armas o reglas contribuyen para este límite:

- Espina Envenenada, a razón de 2:1 (*dos partes de miniatura con este arma cuentan una vez para el límite, redondeando hacia arriba*).
- Arco Silvano, a razón de 1:1.
- Cazadores del Gran Juego, Espinas del Bosque, a razón de 1:2 (*una parte de miniatura con el arma cuenta el doble para el límite*).
- Rama de Wyscan, Rastreador Estirpes, a razón de 1:5 (*una parte de miniatura con el arma cuenta cinco veces para el límite*).

Si una sola parte de miniatura contaría para más de un ratio, utiliza el más alto.

Por ejemplo, una miniatura con Arco Silvano y Espinas del Bosque cuenta a un ratio de 1:2. Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está limitada a 50 partes de miniatura con el arma o las reglas listadas anteriormente.



Bestias Silvanas (X)

1 por cada 1500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)

Unidades marcadas



«Bestias Silvanas (X)» cuentan en esta categoría.

La suma de los Bestias Silvanas valores entre paréntesis de todas las miniaturas en el ejército puede ser como máximo 1 por cada 1500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está limitada a Bestias Silvanas (3).

Personajes (Max. 40 %)

Considerados hijos de monarcas divinos, estos imperiosos nobles lideran a las tribus silvanas y sus bandas de guerra. Mortíferos con arco y espada, a lomos de feroces criaturas, o codo con codo con sus compatriotas, no deben ser menospreciados, pues no muestran ninguna piedad para con los intrusos.



Príncipe del Bosque

200 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

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

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		10	Cruzar (Bosque), Disciplinado		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	8	3	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Príncipe del Bosque	4	8	4	1	8	Armadura Ligera, Elfo
Opciones				pts-	Opciones de Liderazgo	
Una sola Estirpe				sin límite	General	
Objetos Mágicos				hasta 200		
Capa Élfica				5	Opciones de Montura (debe elegir una)	
Escudo				5	Tropa Ligera	
Arco Silvano (0+)				10	Caballo Élfico	
Una sola opción:					Gran Alce	
Lanza				5	Águila del Bosque	
Arma a Dos Manos y Finura Élfica				15	Dragón del Bosque †	
Espadas Silvanas				15		
Lanza de Caballería				15		

Líderes tribales y ancianos de renombre, los capitanes son campeones y mensajeros. Generalmente liderando pequeños grupos de trewi, o como parte del concilio en huestes de mayor tamaño, siempre están en el frente, en lo más crudo del combate.



Jefe

80 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		9	Cruzar (Bosque), Disciplinado		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	7	3	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jefe	3	7	4	1	7	Armadura Ligera, Elfo
Opciones				pts-	Opciones de Liderazgo	
Una sola Estirpe				sin límite	Debe elegir (una sola opción):	
Objetos Mágicos				hasta 100	Capitán y Adjunto	libre
Capa Élfica				5	General	30
Escudo				5	Solitario	30
Arco Silvano (1+)				10	Portaestandarte de Batalla	80
Una sola opción:					Opciones de Montura (debe elegir una)	
Lanza				5	Tropa Ligera [†]	libre
Espadas Silvanas				10	Caballo Élfico [†]	40
Arma a Dos Manos y Finura Élfica				15	Gran Alce	100
Lanza de Caballería				15	Águila del Bosque *	120

* No puede ser escogido por Capitán

† No puede ser escogido por una miniatura Solitaria

Criaturas de sabiduría primigenia y misteriosa, los druidas son expertos tejedores de hechizos. Sus poderes no surgen de un estudio exhaustivo de las artes místicas, si no de su profunda conexión con el bosque. Pese a que no todos siguen la Senda del Druidismo, sus hechizos confunden al enemigo e incentivan a sus aliados al infundir los secretos y la fuerza de los árboles.



Druida

270 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 700 pts
Común

Peana 20×20 mm
Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en: 900 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		9	Canto Arbóreo, Cruzar (Bosque), Mago Adepto		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	5	3	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Druida	1	5	3	0	5	Elfo
— Opciones Mágicas —				pts-	— Opciones de Liderazgo —	
Mago Maestro				150	General	
					— Opciones de Montura (debe elegir una) —	
					Tropa Ligera	
					Caballo Élfico	
					Águila del Bosque	
					Unicornio Silvano	
					Dragón del Bosque (Mago Maestro solo) †	
— Opciones —				pts-		
Objetos Mágicos				hasta 100		
Si Mago Maestro				hasta 200		
Arco Silvano (3+)				5		
Espadas Silvanas				5		

Dríades ancianas que han visto bellotas tornarse en los más altos árboles. Parientes de especies arbóreas más ágiles y de crecimiento más rápido que la mayoría de los hombres árbol, siguen siendo mortíferas a su propio modo. Su afinidad por la magia las conecta a los jóvenes espíritus silvanos de su propia especie mediante una singular red de raíces.



Dríade Ancestral

80 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 25×25 mm
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		9	Canto Arbóreo, Cruzar (Bosque), Exclusivo (Espíritu Silvano), Habitante del Bosque, Tropa Ligera, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	6	4	1	Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dríade Ancestral	3	6	4	1	7	Ataques Mágicos, Odio, <i>Espíritu Silvano</i>
— Opciones Mágicas —				pts-	— Opciones —	
Mago Aprendiz				50	Un solo Aspecto de la Naturaleza	
Mago Adepto				150		
					— Opciones de Liderazgo —	
					Debe elegir (una sola opción):	
					Capitán y Adjunto	
					General	

Los más escasos y antiguos de entre los espíritus arbóreos, capaces de recordar el tiempo anterior a que fueran reclusos en su forma mortal. Encolerizados en una interminable misión para recuperar su libertad, hermanos y hábitat, representan la ira encarnada de la naturaleza, furibunda y beligerante como ningún otro espíritu de los árboles. Colosales destructores imparables de madera, espinas y raíces, los avatares conservan las antiguas memorias de bosques enteros.



Avatar de la Naturaleza

560 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 700 pts
Extraordinario

Peana 75×50 mm
Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		9	Bestias Silvanas (2), Canto Arbóreo, Cruzar (Bosque), Habitante del Bosque, Solitario, Terror, Tozudo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	6	6	7	4	Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Avatar de la Naturaleza	6	6	7	4	3	Ataque Demoledor, Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Raíces Empaladoras, <i>Espíritu Silvano</i>
Opciones			pts-		Opciones de Liderazgo	
Un solo Aspecto de la Naturaleza			sin límite		General	
					pts- libre	

Los más poderosos de entre los supernos vinculados con los bosques en tiempos pasados, los ancianos hombres árbol son lo más cercano a un líder que tienen los espíritus del bosque. Gigantes andantes tomando la forma de los mayores, más retorcidos y curtidados árboles, se ven a sí mismos como mentores de espíritus y elfos, poseyendo una rica y antigua sabiduría mística.



Padre Árbol Ancestral

560 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 800 pts
Extraordinario

Peana 75×50 mm
Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		9	Bestias Silvanas (1), Canto Arbóreo, Cruzar (Bosque), Habitante del Bosque, Mago Adepto, Solitario, Terror, Tozudo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	6	4	7	4	Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Padre Árbol Ancestral	3	4	5	2	2	Ataque Demoledor, Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Raíces Empaladoras, <i>Espíritu Silvano</i>
Opciones Mágicas			pts-		Opciones	
Mago Maestro			150		Un solo Aspecto de la Naturaleza	
					pts- sin límite	
					Opciones de Liderazgo	
					General	
					pts- libre	



Adivinación



Druidismo

Mientras que la mayoría de los dendroides no son especialmente avispados, actuando en base a furia y hambre, aquellos pocos con su intelecto intacto a menudo buscan guiar los instintos de sus aselvajados hermanos, actuando como custodio de las maderas más oscuras. Estos pastores son figuras trágicas, atormentados por la carga de sus conocimientos, pero con un impulso de proteger los bosques a toda costa.



Pastor de Arbóreos

200 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 40×40 mm
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		9	Canto Arbóreo, Cruzar (Bosque), Exclusivo (<i>Espíritu Silvano</i>), Habitante del Bosque, Tropa Ligera, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	5	5	3	Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Pastor de Arbóreos	4	5	5	2	4	Ataques Mágicos, <i>Espíritu Silvano</i>
Opciones			pts -		Opciones de Liderazgo	
Un solo Aspecto de la Naturaleza			sin límite		(una sola opción)	
					General	
					Portaestandarte de Batalla	
					libre	
					50	

Monturas de Personaje

Veloces, ágiles y tenaces, los corceles preferidos por los elfos silvanos son únicos a la hora de moverse por terreno boscoso.



Caballo Élfico

Normal

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"		P	Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballo Élfico	1	3	3	0	4	Montura

Los más orgullosos y salvajes señores eligen a los más grandes venados como sus majestuosas monturas. Se mueven silenciosos por el bosque, pero son terroríficos en batalla, con astadas cornamentas y poderosos cuerpos.



Gran Alce

Común

Peana 50×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		P	Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	5	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gran Alce	2	4	4	1	4	Impactos por Carga (1 impacto), , Montura

Criaturas tanto del reino mundano como del de más allá del Velo, abarcando todo color imaginable, se dice que las huellas de un unicornio en armonía con las partes más profundas y salvajes del bosque, son rápidamente cubiertas de vida en forma de plantas. Tan solo los más poderosos magos élficos pueden crear un vínculo con estos misteriosos espíritus equipos, sagrados para Sura, la Portadora de la Primavera.



Unicornio Silvano

Común

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	10"		P	Cruzar, Heraldo de Sura , Quedarse Atrás, Resistencia Mágica (1), Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	4	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Unicornio Silvano	2	5	4	1	5	Ataques Mágicos, <i>Montura</i>

Reglas de Miniaturas

Heraldo de Sura: La unidad de la miniatura gana **Ataques Mágicos** y **Cruzar**.

Criaturas majestuosas, aún mayores que cualquier halcón gigante, las águilas reales son realmente las más sofisticadas de las especies aviares. Su amistad no se entrega a la ligera, pero una vez dada, nunca se rompe.



Águila del Bosque

Común

Peana 50×50 mm

Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"		P	Objetivo Difícil (1), Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	4	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Águila del Bosque	3	5	5	1	4	<i>Bestia</i> , <i>Montura</i>

Los dragones son los más venerados de entre los cazadores del bosque. Conocidos por su orgullo, poseen una inteligencia incommensurable y motivaciones de lo más ambiguas, eligiendo alianzas solo con aquellos jinetes que consideran dignos. Aquellos dragones que habitan en los bosques, a menudo entran en sintonía con su alma, capaces de llamar a los mismos árboles. A menudo construyen sus guaridas en surcos escondidos que tienden a proteger como otros protegen sus tesoros.



Dragón del Bosque

Raro

Peana 50×100 mm

Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		P	Bestias Silvanas (2), Cruzar (Bosque), Solitario, Terror, Unión de Mentes , Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	7	5	6	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dragón del Bosque	6	5	6	3	3	Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques de Pisotón (D6 impactos), , <i>Bestia</i> , <i>Montura</i>

Reglas de Miniaturas

Unión de Mentes: La miniatura gana **Canto Arbóreo**, y los Ataques de Disparo contra **nunca** pueden impactar con una tirada mejor de 4+.

Básicas (Min. 25 %)

Los trewi no son conocidos por combatir en densas formaciones de guerreros, pero entienden la necesidad de contar con soldados incondicionales cuando llega la batalla. Como tales, la guardia forestal actúa como fuerza militar, a menudo sirviendo como la comitiva de los señores locales.



Guardia del Bosque

155 pts + 12 pts/modelo extra

15-35 modelos

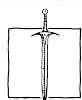
Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Cruzar (Bosque)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	3	1	Capa Élfica	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardia del Bosque	1	5	3	0	5	Espadas Silvanas, Lanza, Maestro de Armas, Armadura Ligera, Elfo
Opciones				pts-	Opciones de Grupo de Mando	
Escudo				1/modelo	Músico	10
					Portaestandarte	10
					Encantamiento de Estandarte	sin límite

Mientras algunos prefieren la espada o la lanza, el primer amor de la mayoría de los elfos es el arco. Incluso el más joven de los guerreros trewi es un habilidoso cazador, y las incursiones enemigas muchas veces acaban con una rápida andanada de flechas en el instante en que los invasores ponen sus pies en el bosque. La artesanía trewi a la hora de construir arcos está al mismo nivel, dando lugar a poderosas armas portadas por arqueros de una habilidad aterradora.



Arqueros Silvanos

240 pts + 17 pts/modelo extra

10-25 modelos

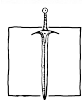
Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Cruzar (Bosque)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	3	0	Capa Élfica	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Arquero Silvano	1	5	3	0	5	Arco Silvano (3+), Elfo
Opciones de Grupo de Mando				pts-		
Músico				10		
Portaestandarte				10		
Encantamiento de Estandarte				sin límite		

Con sus monturas entrenadas en las praderas y los claros del bosque, los jinetes elfos son imponentes e increíblemente rápidos. Sus habilidades como hostigadores y cazadores dejan muy poco respiro a los invasores que consiguen penetrar en el bosque.



Jinetes del Claro

185 pts + 28 pts/modelo extra

5-15 modelos

Poco común

Peana 25×50 mm

Altura 2



Unidades con una mejora marcada con [FO] también cuentan para «Flechas Ocultas».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"		8	Cruzar (Bosque), Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	3	2	Capa Élfica	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete del Claro	1	5	3	0	5	Carga Devastadora (Furia), Armadura Ligera, Elfo
Caballo Élfico	1	3	3	0	4	Montura

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Cazadores del Claro [FO]

(max. 20 miniaturas/ejército)

Lanceros del Claro

1/modelo

libre

Emboscada (Borde del Tablero) (Cazadores del Claro solo)

2/modelo

Opciones de Grupo de Mando

Músico

10

Portaestandarte

10

Encantamiento de Estandarte

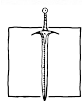
sin límite

Reglas Opcionales de Miniaturas

Cazadores del Claro: La miniatura gana **Huida Simulada**, **Tropa Ligera**, **Vanguardia**, así como Lanza Ligera y un Arco Silvano (3+).

Lanceros del Claro: La miniatura gana un Escudo y una Lanza de Caballería.

Estos espíritus de los bosques personifican la veleidosa naturaleza de las estaciones, pues su forma no es fija, como lo es para los mortales. En un momento pueden parecer hechizadas doncellas elfas, para seguidamente convertirse en espinosas corteza y ramas, vengativas y despiadadas, pagando con la misma moneda a aquellos que dañan al mundo natural.



Dríades

170 pts + 15 pts/modelo extra

10-25 modelos

Común

Peana 25×25 mm

Altura 1

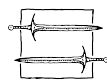
Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Cruzar (Bosque), Exclusivo (<i>Espíritu Silvano</i>), Habitante del Bosque, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	4	1	Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dríade	2	4	4	1	5	Ataques Mágicos, <i>Espíritu Silvano</i>
Opciones				pts-	Opciones de Grupo de Mando	
Espíritus Puros (max. 15 miniaturas/unidad)				libre	Músico	10
					Portaestandarte (unidad sin Espíritus Puros solo)	10

Reglas Opcionales de Miniaturas

Espíritus Puros: La miniatura gana **Escaramuzador**, **Objetivo Difícil (1)**, y **Tropa Ligera**.

Especial (Sin límite)

Aquellos que son especialmente habilidosos con las armas son a menudo reclutados por las hermandades de montaraces. Los primeros en combate, blandiendo poderosas gujas, sirven como tropas de choque, abriendo un sangriento camino a través de los enemigos del bosque.



Montaraces del Bosque

180 pts + 20 pts/modelo extra

10-25 modelos

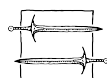
Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Cruzar (Bosque), Disciplinado		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	6	3	1	Capa Élfica	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Montaraz del Bosque	2	6	3	1	6	Finura Élfica, Arma a Dos Manos, Armadura Ligera, Elfo
Opciones				pts-	Opciones de Grupo de Mando	
Vanguardia				2/modelo	Músico	10
					Portaestandarte	10
					Encantamiento de Estandarte	sin límite

Espíritus de los bosques que son arrancados de sus arbóreos recipientes, estas bestias ocupan la vegetación cercana, convirtiéndose en masas de zarzas y espinos. A menudo depredadores de aquellos que se aventuran demasiado cerca de los confines del bosque, pueden ser dóciles a menos que se les enerve, en cuyo caso demuestran un desmesurado odio por los intrusos. No siempre es sencillo persuadirles para unirse a un ejército trewi, pero con gusto combatirán contra todo aquel que dañe su hábitat.



Arbóreos

300 pts + 100 pts/modelo extra

4-6 modelos

Poco común

Peana 40×40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Cruzar (Bosque), Exclusivo (Espíritu Silvano), Guardaespaldas (Pastor de Arbóreos), Habitante del Bosque, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	5	3	Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Arbóreo	3	4	5	2	3	Ataques Mágicos, Espíritu Silvano
Opciones de Grupo de Mando				pts-		
Músico						10
Portaestandarte						10

Enormes aves de presa de variados colores y tamaños en función de su entorno, estos señores del bosque comparten su triangular cola, poderosas garras, y pico curvo. Bien montadas o no, sus terroríficos ataques desgarran la carne de los enemigos del Rey del Bosque.



Águilas del Bosque

150 pts + 65 pts/modelo extra

1-5 modelos

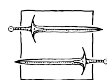
Raro

Peana 50×50 mm

Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"		8	Cruzar (Bosque), Indomable, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	5	4	2	Objetivo Difícil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Águila del Bosque	3	5	5	1	4	Bestia

Estos elfos han entregado sus vidas a la ensoñación de las danzas de Cenyrn, el dios embustero, ya sean lentas, alegres o aterradoras. Todos aquellos que siguen la senda del bailarín se mueven como espíritus, dando la apariencia de que el mismo aire está encantado. Preservando los antiguos artes y tradiciones de su gente, se convierten en una elegante pero mortífera fuerza en batalla.



Bailarines del Filo

180 pts + 20 pts/modelo extra

7-15 modelos

Poco común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		9	Cruzar (Bosque), Exclusivo (Estirpe de Bailarín de la Espada), Resistencia Mágica (1), Tropa Ligera, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	6	3	0	Aegis (6+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Bailarín de la Espada	1	6	4	1	6	Danzas de Cenyrn, Espadas Silvanas, Elfo

— Opciones de Grupo de Mando — pts —

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

— Reglas de Miniaturas —

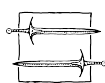
Danzas de Cenyrn: Cuando Elige Equipamiento y Habilidades, una unidad enteramente con **Danzas de Cenyrn** debe elegir una de las siguientes Danzas y ganar sus efectos, con Duración: Ronda de Combate.

- **Danza de Tormento de Muerte:** **Afligir (-1 Dis)**, y las unidades enemigas en contacto no pueden tener bonus de Puntuación de Combate de sus Filas Completas.
- **Danza del Viento Mordedor:** +1 PA y **Golpe Letal**
- **Danza de Niebla Sinuosa:** -1 Fu, -1 PA, y **Aegis (3+)**
- **Danza de Torbellino de Espadas:** +1 At

La unidad no puede elegir una Danza específica de nuevo hasta que una o ambas de las condiciones siguientes haya ocurrido:

- La unidad no está Trabada en Combate.
- La unidad ha elegido una Danza diferente.

Colosales y majestuosos, la ira de un señor de los árboles despertado es algo digno de contemplar. Más de una banda de trewi debe sus victorias a un hombre árbol conteniendo a los enemigos. Sus raíces pueden ayudarles a aguantar en pie ante cualquier enemigo, e incluso pueden extenderse rápidamente para golpear y arrastrar a los atacantes bajo tierra.



Padre Árbol

420 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 75×50 mm
Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Bestias Silvanas (1), Canto Arbóreo, Cruzar (Bosque), Habitante del Bosque, Solitario, Terror, Tozudo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	5	7	4	Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Padre Árbol	5	5	6	3	2	Ataque Demoledor, Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Raíces Empaladoras, <i>Espíritu Silvano</i>

La locura acompaña a aquellos que se han rendido a la senda de la cacería, pues ellos son los heraldos del mismísimo Rey del Bosque. Salvajes y belicosos, engalanados con dientes y huesos tallados, la alocada carga a lomos de ciervo de una banda de cazadores es capaz de romper la más firme de las líneas, pues el suelo tiembla cuando la Cacería Salvaje cabalga.



Cazadores Salvajes

220 pts + 44 pts/modelo extra

5-10 modelos

Poco común

Peana 25×50 mm
Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"		8	Capa Élfica, Cruzar (Bosque), Frenesí, Indomable, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	6	3	2	Aegis (6+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Cazador Salvaje	2	6	3	1	6	Carga Devastadora (+1 At), Furia, Golpe Letal, <i>Armadura Ligera, Elfo</i>
Ciervo Élfico	1	3	3	0	4	Impactos por Carga (1 impacto), <i>Montura</i>

Opciones			pts-	Opciones de Grupo de Mando			pts-
Escudo			2/modelo	Músico			10
Debe elegir (una sola opción):				Portaestandarte			10
Espadas Silvanas			libre	Encantamiento de Estandarte			sin límite
Lanza de Caballería			4/modelo				

Algunos elfos sueñan con volar, y es común que estos individuos se vinculen con los halcones gigantes de lo profundo de los bosques. Al ser nombrados caballeros, pasan a ser exploradores y protectores de las fronteras silvanas, y a la hora de la batalla, siempre están a la vanguardia de las huestes. Más de una vez una huida enemiga ha sido iniciada por el chillido de los halcones.



Caballeros Halcones

240 pts + 50 pts/modelo extra

3-4 modelos

Raro

Peana 40×40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"		9	Cruzar (Bosque), Disciplinado, Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	2	6	4	2	Capa Élfica, Objetivo Difícil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero Halcón	1	6	4	1	6	Carga Devastadora (+1 At), Armadura Ligera, Elfo
Halcón	2	4	4	2	4	Bestia, Montura

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Escaramuzador, Lanza Ligera y Arco Silvano
(3+) libre
Lanza de Caballería y Escudo 10/modelo

Opciones de Grupo de Mando

Músico 10
Portaestandarte 10
Encantamiento de Estandarte sin límite

Flechas Ocultas (Max. 30 %)

Educadas como las doncellas de la Reina del Bosque, las hermanas de esta peligrosa orden buscan criar y curar a los bosques en su nombre. Es fácil olvidar las espinas ocultas bajo su belleza, pero sus flechas impregnadas de veneno y sus lanzas suelen servir de recordatorio. Estas doncellas son entrenadas como letales magas guerreras, y, al igual que su señora, su furia es temida por todos.



Doncellas de la Zarza

180 pts + 26 pts/modelo extra

5-10 modelos

Raro

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"		8	Cruzar (Bosque), Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	3	1	Aegis (4+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Doncella de la Zarza	1	5	3	0	5	Ataques Envenenados, Espina Envenenada , <i>Armadura Ligera, Elfo</i>
Ciervo Élfico	1	3	3	0	4	Impactos por Carga (1 impacto), , <i>Montura</i>

Opciones	pts	Opciones de Grupo de Mando	pts
Cónclave de Magos (2)	120	Músico	10
		Portaestandarte	10

Cónclave de Magos

La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:

- *Enjambre de Insectos* (Chamanismo)
- *Para Bien o Para Mal* (Cosmología)
- *Raíces Entrelazadas* (Druidismo)
- *Abrazo del Bosque* (Hechizo Hereditario)

Armas de Disparo

Espina Envenenada: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Espina Envenenada	3+	12"	1	3	1	Aguantar y Disparar, Ataques Envenenados, Disparo Rápido

Valientes cazadores de monstruos y guerrilleros, los centinelas de Wyscan y otras tierras trewi son los supervivientes fronterizos definitivos, y maestros de los más agrestes bosques. Son conocidos por cubrir sus flechas con virulentos venenos que acaban con peligrosas bestias y enemigos por igual.



Centinelas Silvanos

160 pts + 34 pts/modelo extra

5-10 modelos

Raro*

Peana 20×20 mm

Altura 1

*Extraordinario si el ejército incluye dos o más unidades de Rastreadores.

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Cruzar (Bosque), Escaramuzador, Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	3	0	Capa Élfica, Objetivo Dificil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Centinela Silvano	1	5	3	0	5	Cazadores del Gran Juego, Arco Silvano (3+), Elfo

—Reglas de Miniaturas—

Cazadores del Gran Juego (Disparo): El ataque siempre hiere a al menos 4+ cuando es asignado a una Reserva de Heridas con Altura 5.

—Opciones—

Explorador (Extraordinario)
Espadas Silvanas

pts—

3/modelo
1/modelo

Los centinelas curtidos pueden ser reclutados para la secreta banda de los rastreadores, el epitome de la muerte silenciosa a distancia. Incluso para los estándares silvanos, la civilización no es nada más que una mera memoria lejana para estos salvajes pero altamente respetados elfos. Pueden llegar a ser más cercanos a los lobos que al resto de trewi, pero sus flechas son más rápidas y certeras que las de prácticamente cualquier arquero con vida.



Rastreadores

200 pts + 40 pts/modelo extra

5-10 modelos

Raro

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Cruzar (Bosque), Escaramuzador, Explorador, Tropa Ligera, Vanguardia		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	3	0	Capa Élfica, Objetivo Dificil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Rastreador	1	5	3	0	5	Aguantar y Disparar, Espinas del Bosque, Arco Silvano (2+), Espadas Silvanas, Elfo

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Príncipe del Bosque	Car / Mov	5"	Dis	10	Cruzar (Bosque), Disciplinado				
Altura 1	PV	3	Def	8	Res	3	Arm	1	
Príncipe del Bosque	At	4	Of	8	Fu	4	PA	1	Agi 8 Armadura Ligera, Elfo
Jefe	Car / Mov	5"	Dis	9	Cruzar (Bosque), Disciplinado				
Altura 1	PV	3	Def	7	Res	3	Arm	1	
Jefe	At	3	Of	7	Fu	4	PA	1	Agi 7 Armadura Ligera, Elfo
Druida	Car / Mov	5"	Dis	9	Canto Arbóreo, Cruzar (Bosque), Mago Adepto				
Altura 1	PV	3	Def	5	Res	3	Arm	0	
Druida	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi 5 Elfo
Driade Ancestral	Car / Mov	5"	Dis	9	Canto Arbóreo, Cruzar (Bosque), Exclusivo (Espíritu Silvano), Habitante del Bosque, Tropa Ligera, Valiente				
Altura 1	PV	3	Def	6	Res	4	Arm	1	
Driade Ancestral	At	3	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi 7 Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros) Ataques Mágicos, Odio, <i>Espíritu Silvano</i>
Avatar de la Naturaleza	Car / Mov	5"	Dis	9	Bestias Silvanas (2), Canto Arbóreo, Cruzar (Bosque), Habitante del Bosque, Solitario, Terror, Tozudo, Valiente				
Altura 5	PV	6	Def	6	Res	7	Arm	4	
Avatar de la Naturaleza	At	6	Of	6	Fu	7	PA	4	Agi 3 Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros) Ataque Demoledor, Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Raíces Empaladoras, <i>Espíritu Silvano</i>
Padre Árbol Ancestral	Car / Mov	5"	Dis	9	Bestias Silvanas (1), Canto Arbóreo, Cruzar (Bosque), Habitante del Bosque, Mago Adepto, Solitario, Terror, Tozudo, Valiente				
Altura 5	PV	6	Def	4	Res	7	Arm	4	
Padre Árbol Ancestral	At	3	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi 2 Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros) Ataque Demoledor, Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Raíces Empaladoras, <i>Espíritu Silvano</i>
Pastor de Arbóreos	Car / Mov	5"	Dis	9	Canto Arbóreo, Cruzar (Bosque), Exclusivo (<i>Espíritu Silvano</i>), Habitante del Bosque, Tropa Ligera, Valiente				
Altura 3	PV	4	Def	5	Res	5	Arm	3	
Pastor de Arbóreos	At	4	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi 4 Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros) Ataques Mágicos, <i>Espíritu Silvano</i>

Monturas de Personaje

Caballo Élfico	Car / Mov	9"	Dis	P	Tropa Ligera, Zancada Veloz				
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+1	
Caballo Élfico	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 4 Montura
Gran Alce	Car / Mov	8"	Dis	P	Tropa Ligera, Zancada Veloz				
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	5	Arm	P+1	
Gran Alce	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi 4 Impactos por Carga (1 impacto), , Montura
Unicornio Silvano	Car / Mov	10"	Dis	P	Cruzar, Heraldo de Sura , Quedarse Atrás, Resistencia Mágica (1), Tropa Ligera, Zancada Veloz				
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	4	Arm	P+1	
Unicornio Silvano	At	2	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi 5 Ataques Mágicos, Montura
Águila del Bosque	Car / Mov	9"	Dis	P	Objetivo Difícil (1), Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz				
Altura 3	PV	4	Def	P	Res	4	Arm	P+1	
Águila del Bosque	At	3	Of	5	Fu	5	PA	1	Agi 4 Bestia, Montura
Dragón del Bosque	Car / Mov	7"	Dis	P	Bestias Silvanas (2), Cruzar (Bosque), Solitario, Terror, Unión de Mentes , Volar, Zancada Veloz				
Altura 5	PV	7	Def	5	Res	6	Arm	4	
Dragón del Bosque	At	6	Of	5	Fu	6	PA	3	Agi 3 Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques de Pisotón (D6 impactos), , Bestia, Montura

Básicas

Guardia del Bosque	Car / Mov	5"	Dis	8	Cruzar (Bosque)				
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	3	Arm	1	
Guardia del Bosque	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi 5 Capa Élfica Espadas Silvanas, Lanza, Maestro de Armas, Armadura Ligera, Elfo
Arqueros Silvanos	Car / Mov	5"	Dis	8	Cruzar (Bosque)				
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	3	Arm	0	
Arquero Silvano	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi 5 Capa Élfica Arco Silvano (3+), Elfo

Jinetes del Claro	Car / Mov	9"	Dis	8								Cruzar (Bosque), Zancada Veloz
Altura 2	PV	1	Def	5	Res	3	Arm	2				Capa Élfica
Jinete del Claro	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	5		Carga Devastadora (Furia), <i>Armadura Ligera, Elfo</i>
Caballo Élfico	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4		Montura
Dríades	Car / Mov	5"	Dis	8								Cruzar (Bosque), Exclusivo (<i>Espíritu Silvano</i>), Habitante del Bosque, Valiente
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	1				Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros)
Dríade	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	5		Ataques Mágicos, <i>Espíritu Silvano</i>

Especial

Montaraces del Bosque	Car / Mov	5"	Dis	8								Cruzar (Bosque), Disciplinado
Altura 1	PV	1	Def	6	Res	3	Arm	1				Capa Élfica
Montaraz del Bosque	At	2	Of	6	Fu	3	PA	1	Agi	6		Finura Élfica, Arma a Dos Manos, <i>Armadura Ligera, Elfo</i>
Arbóreos	Car / Mov	5"	Dis	8								Cruzar (Bosque), Exclusivo (<i>Espíritu Silvano</i>), Guardaespaldas (Pastor de Arbóreos), Habitante del Bosque, Valiente
Altura 3	PV	3	Def	4	Res	5	Arm	3				Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros)
Arbóreo	At	3	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	3		Ataques Mágicos, <i>Espíritu Silvano</i>
Águilas del Bosque	Car / Mov	9"	Dis	8								Cruzar (Bosque), Indomable, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz
Altura 3	PV	4	Def	5	Res	4	Arm	2				Objetivo Difícil (1)
Águila del Bosque	At	3	Of	5	Fu	5	PA	1	Agi	4		Bestia
Bailarines del Filo	Car / Mov	5"	Dis	9								Cruzar (Bosque), Exclusivo (Estirpe de Bailarín de la Espada), Resistencia Mágica (1), Tropa Ligera, Valiente
Altura 1	PV	1	Def	6	Res	3	Arm	0				Aegis (6+)
Bailarín de la Espada	At	1	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi	6		Danzas de Cenyrn , Espadas Silvanas, <i>Elfo</i>
Padre Árbol	Car / Mov	5"	Dis	8								Bestias Silvanas (1), Canto Arbóreo, Cruzar (Bosque), Habitante del Bosque, Solitario, Terror, Tozudo, Valiente
Altura 5	PV	5	Def	5	Res	7	Arm	4				Aegis (5+), Debilidad (Ataques Flamígeros)
Padre Árbol	At	5	Of	5	Fu	6	PA	3	Agi	2		Ataque Demoledor, Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Raíces Empaladoras, <i>Espíritu Silvano</i>
Cazadores Salvajes	Car / Mov	9"	Dis	8								Capa Élfica, Cruzar (Bosque), Frenesi, Indomable, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz
Altura 2	PV	1	Def	6	Res	3	Arm	2				Aegis (6+)
Cazador Salvaje	At	2	Of	6	Fu	3	PA	1	Agi	6		Carga Devastadora (+1 At), Furia, Golpe Letal, <i>Armadura Ligera, Elfo</i>
Ciervo Élfico	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4		Impactos por Carga (1 impacto), , <i>Montura</i>
Caballeros Halcones	Car / Mov	9"	Dis	9								Cruzar (Bosque), Disciplinado, Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia, Volar, Zancada Veloz
Altura 3	PV	2	Def	6	Res	4	Arm	2				Capa Élfica, Objetivo Difícil (1)
Caballero Halcón	At	1	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi	6		Carga Devastadora (+1 At), <i>Armadura Ligera, Elfo</i>
Halcón	At	2	Of	4	Fu	4	PA	2	Agi	4		Bestia, <i>Montura</i>

Flechas Ocultas

Doncellas de la Zarza	Car / Mov	9"	Dis	8								Cruzar (Bosque), Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz
Altura 2	PV	1	Def	5	Res	3	Arm	1				Aegis (4+)
Doncella de la Zarza	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	5		Ataques Envenenados, Espina Envenenada, <i>Armadura Ligera, Elfo</i>
Ciervo Élfico	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4		Impactos por Carga (1 impacto), , <i>Montura</i>
Centinelas Silvanos	Car / Mov	5"	Dis	8								Cruzar (Bosque), Escaramuzador, Tropa Ligera
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	3	Arm	0				Capa Élfica, Objetivo Difícil (1)
Centinela Silvano	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	5		Cazadores del Gran Juego, Arco Silvano (3+), <i>Elfo</i>
Rastreadores	Car / Mov	5"	Dis	8								Cruzar (Bosque), Escaramuzador, Explorador, Tropa Ligera, Vanguardia
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	3	Arm	0				Capa Élfica, Objetivo Difícil (1)
Rastreador	At	1	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	5		Aguantar y Disparar, Espinas del Bosque, Arco Silvano (2+), Espadas Silvanas, <i>Elfo</i>

Armas de Disparo

Nombre	Alcance	Fu	PA	Disparos	Reglas
Espinas del Bosque			*		*Al menos PA 3 con Arco Silvano
Arco Silvano	30"	4	1	1	Disparo Rápido
Flechas Espirituales	30"	4	1		Canalizar (X-1) en el objetivo por Un Turno. Disparo Rápido
Rama de Wyscan	30"	3	2	1	Ataque de Área (1×5) Disparo Rápido Impacto Directo (Fu 6, PA 4, Heridas Múltiples (2))
Disparo Granizo	30"	4	1	3D6	Ataques Mágicos Disparo Rápido La Puntería es fijada a 2+ No Espinas del Bosque
Raíces Empaladoras	12"	4 [5]	1 [2]	D6+1	[] cuando el objetivo está dentro de 3" de un Bosque Disparo Rápido El ataque ignora las penalizaciones por Cobertura Marchar y Disparar
Espina Envenenada	12"	3	1	1	Aguantar y Disparar Ataques Envenenados Disparo Rápido

Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Modelo que Dispara
Arco Silvano	0+	Príncipe del Bosque
	1+	Jefe
	2+	Rastreador
	3+	Druida, Arquero Silvano, Jinete del Claro, Caballero Halcón, Centinela Silvano
Disparo Granizo	2+	Personajes
Raíces Empaladoras	3+	Avatar de la Naturaleza, Padre Árbol, Padre Árbol Ancestral
Espina Envenenada	3+	Doncella de la Zarza