

# WARHAMMER

# ANCESTRALES



Aguonobi-Warhammer

<http://aguonobi.blogspot.com>  
por Andúril

# CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	3
EL OLVIDO.....	4
LA HUESTE DE LOS ANCESTRALES.....	5
ARMERÍA ANCESTRAL.....	15
MARCAS ANCESTRALES.....	16
FORJA DE LOS ANCESTRALES.....	17
EJÉRCITOS ANCESTRALES.....	18
EL SABER ANCESTRAL.....	29
LA INVOCACIÓN DE LOS ANCESTRALES.....	30
BESTIARIO ANCESTRAL.....	31
MITOS DE LOS ANCESTRALES LEGENDARIOS.....	32
AGRADECIMIENTOS.....	38

# INTRODUCCIÓN

Los Ancestrales son una raza que antaño fue expulsada por las oscuras y maléficas fuerzas del caos. Casi dioses, controlaban que todas y cada una de las especies prosperase y no hubiese problemas entre ellas, pero con la llegada de los dioses oscuros y sus sanguinarios ejércitos, fueron expulsados de la tierra a otro plano de existencia. Sin embargo, con el tiempo, encontraron la manera de volver a la tierra. Aunque su poder disminuyó notablemente debido al exilio y las torturas que pasaron en el mismo, aún siguen siendo comandantes estupendos y guerreros formidables. Consiguieron que algunas de las criaturas del plano en el que estaban les siguiesen y ahora se esconden en los bosques o las montañas, refugiados de las fuerzas del caos y las demoníacas, intentando recuperar el antiguo poder y esplendor de antaño para poder dirigir un ataque masivo y final contra las fuerzas malditas de los dioses oscuros.

El ejército Ancestral está compuesto por comandantes excepcionales, pertenecientes a esta orden, que lideran a unas extrañas criaturas (y otras no tan extrañas) de este mundo o de otros, para que les ayuden en la batalla. A cambio, ellos las entrenan y protegen de cualquier mal. Es un ejército muy variado que merece la pena ver en batalla, pues comandados por un buen general, no hay casi ningún ejército que se le resista.

Gracias a este suplemento, podrás usar a un ejército de Ancestrales, aunque deberás pedir permiso a tu adversario, pues no está registrado por games workshop. El ejército está compuesto por miniaturas muy

variadas, así que no sigue un margen de estadísticas básico, pero se ha intentado que no sea ni demasiado estrambótico ni demasiado esmirriado, y el coste de cada miniatura es lo más ajustado posible a lo que sería su valor real, pues se han tomado miniaturas ya creadas como referencia y luego se han mejorado o empeorado.

Espero que tras utilizar este ejército en el campo de batalla (el que lo haga) que vea que está equilibrado y que le guste cómo es. Sin más, espero que las próximas páginas sean de vuestro deleite y el ejército de vuestro agrado, y si piensas en alguna mejora para alguna unidad (o empeorarla) o incluso alguna unidad nueva que se ajuste al ejército, no dudes en dejar un mensaje sobre ello. ¡Buen viaje hacia la senda Ancestral!

En este libro encontrarás las siguientes secciones:

## **LA HUESTE ANCESTRAL**

En esta sección se explican todas las unidades que componen el ejército, así como algunas de sus reglas específicas

## **LISTA DE EJÉRCITO**

En ella encontrarás el valor en puntos y las opciones de equipamiento posibles para preparar un ejército para la batalla.

## **LEYENDAS Y MITOS DE HÉROES**

Esta última sección incluye una alusión a héroes famosos y descripción de alguno de ellos, las leyendas alrededor del exilio y la vuelta de estos poderosos seres.

# EL OLVIDO

Hace muchos años, los Ancestrales controlaban que las criaturas que habitaban en el mundo no entrasen en conflicto y prosperase su civilización. Este objetivo estaba conseguido, pero un día la oscuridad empezó a asolar el mundo. Las fuerzas de los dioses oscuros se extendieron por los continentes y los Ancestrales lanzaron un ataque desesperado, pero en vano, contra este ejército. Por lo tanto, se vieron obligados al exilio y cruzaron el portal que comunicaba su mundo con el de warhammer. Sin embargo, las fuerzas del caos lo destruyeron, por lo que al entrar se sumieron en un vacío y quedaron olvidados en un plano fuera de cualquier existencia. A partir de ese día, desde ese portal empezaron a soplar los vientos de la magia que hoy día circulan por el mundo, y todos olvidaron a los Ancestrales, pero las fuerzas del bien detuvieron el avance de destrucción del caos.

Los Ancestrales, aunque no podían hacer nada, veían desde su extraña existencia lo que seguía pasando en el mundo. Tras el último avance del caos a las tierras de imperio, decidieron que era hora de regresar. Tras superar pruebas que ni ellos mismos pueden mencionar y que escapan al entendimiento de cualquier criatura e implorar a los dioses que aceptasen su regreso, éstos hicieron lo posible para hacer realidad esta petición. La única forma que encontraron de que regresasen era mediante una invocación de los propios dioses del bien, pero su poder quedaría muy limitado y sólo podrían formar como ejército a las criaturas de los bosques, a las que trajesen de su plano de existencia y a cualquiera que se les uniese por propia voluntad.

Conformes, los seis dioses Isha (protectora de los elfos), Vaul (dios de los herreros), Kurnous (señor de las bestias), Alluminas (dios de la luz), Taal (dios de la naturaleza y lugares salvajes) y Rhya (diosa madre) conjuraron el hechizo y devolvieron a los Ancestrales al mundo conocido. Así ellos ahora, dispersos por todo el mundo, pero siempre en bosques, montañas o lugares remotos y deshabitados de elfos, humanos, enanos, ogros y demás criaturas, están reuniendo un ejército lo suficientemente poderoso como para atacar a las mismas tierras del caos y derrotar a los dioses oscuros para tomar de nuevo el control del portal que comunica con su verdadero mundo, pues si consiguiesen esto, restablecerían el orden del mundo y recuperarían su antiguo y colosal poder.

# LA HUESTE DE LOS ANCESTRALES

Los Ancestrales tienen como aliados a las criaturas de los bosques y montañas, a las que los siguieron desde su plano de existencia durante su exilio y a otras que se les unieron tras su llegada a la tierra. Desde seres tan débiles como los enjambres, hasta tan resistentes como un dragón les acompañan en la batalla, junto con sus generales, que son excepcionales guerreros y algunos de ellos son magos que, aunque no muy buenos a la hora de lanzar o dispersar hechizos, poseen un saber único que es, y con diferencia, el más destructivo de todos los que existen. Además, más adelante está su armería, que dispone de las mejores herramientas creadas por ellos mismos y, por último, las marcas que los mismos Ancestrales se imponen a sí mismos o que conceden a algunas de sus unidades por ser en extremo leales o muy efectivas en combate. Por lo tanto, éste no es un ejército de criaturas en extremo poderosas, sino que lo que las hace poderosas son las marcas, las armas de que disponen o la magia que utilizan, pero por lo demás no destacan en otra cosa, excepto que sus héroes tienen buenas habilidades para el combate y sus unidades singulares, aunque caras, son formidablemente efectivas. **Las reglas especiales completas están en el apartado *ejércitos ancestrales*.**

## PERSONAJES ANCESTRALES

Los Ancestrales, poderosos guerreros, buenos invocadores y grandes conjuradores, lideran a sus tropas en la batalla con absoluta firmeza. El general del ejército siempre es un buen guerrero, mientras que las otras dos clases de personaje se suelen quedar en la retaguardia, ayudando a avanzar al frente de ejército o debilitando a distancia al enemigo. Por eso, a continuación os presento las distintas clases de personajes que pueden conformar y liderar vuestro ejército.

## *GENERALES ANCESTRALES*

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Lamparconte	15	6	3	4	5	2	7	3	9
Canarconte	15	7	3	4	5	3	7	4	9
Amoral	15	7	3	5	5	4	8	5	10
Ghaele	15	8	3	5	5	5	8	6	10

## *CONJURADORES ANCESTRALES*

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Clangarconte	15	4	3	4	5	2	5	1	9
Deva Astral	15	4	3	4	5	3	5	1	10

## *INVOCADORES ANCESTRALES*

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Planotáreo	15	6	3	4	5	2	7	3	9
Solar	15	6	3	5	5	3	8	4	10

## *DRAGONES ANCESTRALES*

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Rojo	15	6	0	6	6	6	5	5	9
Dorado	15	7	0	6	6	6	6	6	10

**Magos:** los dragones rojos se consideran magos de nivel dos y los dorados de nivel tres. Sin embargo, sólo pueden elegir hechizos del saber del fuego.

## DUENDES

Los duendes son seres pequeños y voladores impregnados de energía mágica, aunque ellos no demuestran que la puedan utilizar. No son fuertes y además su apariencia frágil no se desvía de la realidad. Sin embargo, para contrarrestar esto, son en extremo veloces al atacar, y al ser tan pequeños, al enemigo le cuesta mucho impactarles. Pero una mínima herida los mata irremediamente.

A pesar de todo esto, son buenos para adelantarse a la carga de un enemigo o retrasar su avance y su escasa inteligencia hace que deseen ir en busca de lucha lo antes posible y que no se asusten ante nada ni nadie.

**M HA HP F R H I A L**  
5 1 0 2 3 1 1 1 2

**Agilidad sobrenatural:** si el enemigo no pasa un chequeo de liderazgo, incluso cuando carga, los duendes serán los primeros en atacar.

**Seres diminutos:** el enemigo tiene un -1 al impactar a los duendes.

**Volar:** poseen dos alas que les permiten volar 30 cm. en vez de los 50 habituales.



**Ímpetu de batalla:** son inmunes a desmoralización.

**Múltiples ataques:** en cuerpo a cuerpo atacan tantos duendes como potencia de unidad tenga el enemigo, pero el número mínimo de ataques de los duendes son 10.

## ROC

Los rocs son grandes y majestuosas criaturas que vuelan por los aires para atacar a sus contrincantes. Son veloces y, aunque no muy poderosos, tienen una gran fuerza capaz de traspasar muchas armaduras. Con sus garras y su pico ataca ferozmente a su enemigo mientras éste sólo puede esquivar los golpes.

**M HA HP F R H I A L**  
15 3 0 3 3 1 3 1 6

**Volar:** los roc vuelan 50 cm.

**Hostigadores**

**Ataque feroz:** si un roc consigue herir, aunque el enemigo salve la herida, no puede devolverle ningún ataque. Si el Roc

atacó de último, el enemigo no atacará en el siguiente turno



## ENREDADERA

Las enredaderas son resistentes lianas que se esconden en los árboles para ahogar al enemigo. En realidad, son parte de ellos, pero llegan a desprenderse de sus ramas y sobreviven solas. Su estrategia es sorprender al contrincante y estrangularlo hasta la muerte. Son parecidas a pequeños árboles, pero son más delgadas y con muchas finas ramas que apresan al enemigo. Cuando consiguen sorprender al adversario, ya no lo sueltan hasta que éste caiga muerto o ellas mueran también.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	2	0	3	3	1	3	1	6

**Movimiento por bosque:** no tienen penalización en terreno boscoso

**Agarrón:** si la enredadera impacta a su enemigo, lo agarra y le inflige un impacto de F3

**Estrangulamiento:** si el agarrón tiene efecto, puede intentar estrangular al enemigo en el mismo turno. Si el adversario supera un chequeo de fuerza, logra escapar, sino sufre un impacto de F4. Al siguiente turno si la miniatura supera un chequeo de resistencia logra escaparse,

sino sufrirá un impacto de F5 cada turno hasta que consiga escapar. Mientras la enredadera esté estrangulando, no se le podrá atacar. En el turno que se escape un enemigo, se le puede atacar con normalidad en esa fase y en el turno en que ella mate al enemigo, puede atacar de nuevo con su agarrón.



## DRÍADA

Las dríadas son espíritus de los bosques. Son exquisitamente bellas, incluso más que una doncella élfica, y muchas veces ayudan a los seres buenos proporcionándoles información o guiándoles si se han perdido. Siempre van junto con un roble, que es el que protegen y a la vez éste les protege de los ataques enemigos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	0	3	5	1	5	1	8

**Criatura del bosque:** mueven 15 cm. por bosque sin penalizaciones.

**Roble:** les proporciona R5 y una salvación por armadura de 5+.

**Belleza cautivadora:** cada enemigo en contacto con una dríada debe superar un chequeo de liderazgo para atacar cada turno o no hará nada.



## ÁGUILA GIGANTE

Son grandes y nobles aves de presa, inteligentes y con una vista muy aguda. En contadas ocasiones atacan al enemigo, a no ser que sea por amenaza a sus crías o a sus aliados, pero en estos casos, atacan con sus poderosas garras, cercenando todo lo que se encuentran por su paso.

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

**Volar:** las águilas gigantes poseen la aptitud vuelo.



## ACECHANTES NOCTURNOS

La única raza que decidió unirse a los Ancestrales y a su causa, fue la de los elfos, en especial los silvanos, ya que los Ancestrales viven en algunos bosques habitados por esta furtiva raza. Enseñados por los propios Ancestrales, llegan a adquirir habilidades y reciben dones que con su anterior poblado sólo podrían soñar con conseguir, por lo que, a pesar de que son pocos, son letales. Los elfos silvanos siempre se entrenan en la rama de arqueros, mientras que los altos elfos (los pocos que encuentran viajando por el viejo mundo, pertenecientes a la orden de los maestros de hoeth) se unen a las tropas de espadachines. Por último, los drow se mantienen, como siempre, al margen del bien.

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

**Entrenados por los Ancestrales:** esta habilidad hace que estos arqueros no tengan penalización por disparos a largo alcance.

**Hostigadores:** los acechantes nocturnos se mueven en formación de hostigador.

**Maestros de la precisión:** al ser el núcleo de los arqueros, son los que siempre están a la cabeza del ejército y, por lo tanto, necesitan acertar cuantos más disparos mejor para causar muchas bajas. Por lo tanto, obtienen un modificador de +1 al impactar si el enemigo está a corto alcance y los acechantes no se han movido en ese turno.

## MAESTROS GUERREROS

Antiguos iniciados en la orden de los maestros de la espada de hoeth de los altos elfos o bailarines guerreros, los cuales, juntando sus conocimientos y técnicas, aprendieron a combinar la gran habilidad de un maestro de hoeth con los movimientos especiales de un bailarín guerrero. Gracias a esto, marchan con orgullo a la batalla, y no hay casi ningún enemigo que en combate cuerpo a cuerpo pueda hacer frente a alguno de estos tipos de unidad.

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

**Enseñados por los Ancestrales:** al ser los únicos seres de este mundo que han

gozado de las enseñanzas de estos poderosos seres, poseen un gran talento en el combate. Por lo tanto, siempre que el enemigo tenga su misma iniciativa en combate cuerpo a cuerpo, los caballeros atacarán primero en vez de resolverlo por una tirada de dado, aunque hayan perdido la ronda de combate anterior.

**Artes combinadas:** aunque sólo son principiantes de las unidades de maestros de hoeth o bailarines guerreros respectivamente, cada unidad del ejército de elfos ha sabido combinar sus estilos de lucha y los ha mejorado más o menos dependiendo de su grado de aptitudes en combate. Por lo tanto, los caballeros espaderos cuentan con la regla especial golpe letal.

## CENTAUROS

Medio hombres, medio caballos, son seres de los bosques que evitan la compañía de extraños. Son excelentes arqueros y aún más letales en cuerpo a cuerpo. Tienen el torso, los brazos y la cabeza de un humano, mientras que el resto de su musculoso cuerpo es de un caballo. Siempre hablan en tono filosófico, comunicándose con las estrellas y protegiendo a su manada y el bosque en el que viven.

**M HA HP F R H I A L**  
20 4 4 4 4 1 5 2 7

**Vivir en los bosques:** no sufren penalizador por mover a través de un bosque.

**Telepatía de las estrellas:** las estrellas les ayudan a predecir el futuro y, por lo tanto, los movimientos de sus adversarios, por lo que siempre atacan primero, incluso si son cargados.



## ENT

Son primos de los hombres árbol, pero a la vez mucho menos poderosos que ellos, pero no por ello el enemigo debería dejar de temerles. En realidad, los arbóreos los tratan como sus hermanos, pues se parecen mucho a ellos, pero los ents son más parecidos a los árboles que los otros. Por lo tanto, al parecerse tanto a estos seres vivos (incluso más que sus primos lejanos), el enemigo a veces no puede distinguirlos y los ents los matan sin que ellos se den cuenta.

**M HA HP F R H I A L**  
15 4 0 4 5 1 5 2 8

**Confundirse en el bosque:** los ents no tienen penalizaciones al moverse por terreno boscoso. Además, si el enemigo intenta cargarles en uno, debe superar un chequeo de liderazgo para ello, sino será una carga fallida y cada ent de la primera fila asestará un impacto automático de F3 al enemigo.

**Furia creciente:** si el ataque enemigo también tiene F4 o más, el ent sumará +1F.



**Reglas especiales:** causa miedo y salvación de 3+ por armadura.

## GRIFO

Los grifos de los Ancestrales tienen aptitudes diferentes a los de otras razas. Son criaturas fuertes y majestuosas, que combinan las características de los leones y las águilas. La carne de caballo es su alimento favorito. Sus grandes alas doradas les permiten volar por encima del enemigo y destrozarlo con sus garras a casi cualquier contrincante, lanzándose en picado contra él. Es agresivo y territorial a la par que inteligente, por lo que preferirá cambiarse de hogar a tener que disputar una lucha con un dragón o un ejército de ogros. Sin embargo, suelen instalar sus nidos a grandes alturas, por lo que esto no suele resultar un problema, y además comerán caballo siempre que puedan.

**M HA HP F R H I A L**  
15 5 0 4 5 3 5 3 9

**Predilección por los caballos:** si ataca a una miniatura de caballería (montada en corcel o Pegaso), el grifo tendrá F5 y +2 ataques contra la unidad.

**Reglas especiales:** volar, terror y objetivo grande.



## ACECHANTES DE LA OSCURIDAD

Los acechantes de la oscuridad son arqueros más experimentados que los nocturnos, pero a la vez peores que los del averno. Son especialistas en ir moviéndose hacia el enemigo hasta llegar a él mientras van disparando con sus armas de proyectiles y causando bajas.

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

**Entrenados por los Ancestrales:** los acechantes nocturnos no tienen penalización por mover y disparar.

**Precisión certera:** si los Acechantes no se mueven, obtienen un +1 al impactar con sus arcos, tanto a corta como a larga distancia.

**Reglas especiales:** hostigadores y exploradores.

## CABALLEROS TEMPLARIOS

Los caballeros templarios son buenos en el manejo de las espadas y con sus torbellinos de muerte son capaces de derrotar al enemigo incluso antes de que éste empiece a desenvainar sus armas. Sus estilos de combate, junto con su gran rapidez, les hacen implacables en el campo de batalla.

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

**Entrenados por los Ancestrales:** en combate cuerpo a cuerpo, atacan primero. Además, son inmunes a psicología.

**Disciplinas de combate:** disponen de la habilidad golpe letal. Además, pueden sumar en todos sus turnos un +1 a la fuerza de sus ataques.

## DONCELLAS DE UNICORNIO

Las doncellas de unicornio son, posiblemente, las guerreras más expertas que existan y la unidad de caballería más poderosa de todo el mundo. Son letales guerreras, de exquisita belleza, pues son doncellas élficas, y montadas en poderosos unicornios de batalla, que son peores que los montados por héroes, pero no por ello menos letales. Junto con sus monturas, se abalanzan contra el enemigo sin pensárselo, y matando con sus armas a diestro y siniestro.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	6	4	3	-	-	6	2	9
25	4	0	4	4	2	5	2	5

**Entrenadas por los Ancestrales:** las doncellas atacan primero (aunque sean cargadas) y siempre suman +2 a la fuerza de sus ataques.

**Unicornio:** ver reglas en el apartado "bestiario ancestral" La unidad dispone de dos dados de dispersión por cada jinete de unicornio, pero sólo se pueden utilizar dos por cada hechizo que afecte a la unidad.



**Baile de espadas:** las doncellas van cercenando cabezas a medida que atacan a sus enemigos. Por lo tanto, obtienen +1 ataque y una salvación especial de 5+.

## NINFA

Las ninfas son seres exquisitamente bellos. Deslumbran con su belleza la mirada de cualquier criatura, y muchas de ellas están encargadas de proteger los bosques en los que habitan. No obstante, nunca pelean, por lo que utilizan sus poderes de convicción o sobrenaturales para espantar al enemigo y hacer que huya.

**M HA HP F R H I A L**  
15 3 0 3 3 - 1 0 10

**Belleza ultraterrena:** ciega al enemigo con su belleza, por lo que éste debe superar un chequeo de liderazgo cada vez que le carguen a la unidad en la que esté o quieran atacar en combate cuerpo a cuerpo. Sino, la carga no resultará o no atacarán en ese turno de combate. En combate, el chequeo lo hace cada miniatura.

**Poderes de convicción:** las ninfas nunca atacan. Pero si consigue cegar al enemigo en combate, puede hacer que éste ataque

a su unidad. Además, no pueden ser designadas como objetivos de un ataque, por lo que desaparecerán cuando la unidad en la que esté incluida sea eliminada del campo de batalla.

**Poderes sobrenaturales:** obtiene una salvación especial de 4+. Además, cada turno puede lanzar los hechizos *señor del bosque* y *señor de la piedra*. Los lanza como si fuesen objetos portahechizos de nivel de energía 4+.

**Enlace al ejército:** debe desplegarse cada ninfa que esté en un ejército junto con una unidad cualquiera de a pie, y ésta se beneficiará de sus efectos de belleza, poderes de convicción y liderazgo, además de que podrá utilizar sus poderes sobrenaturales con normalidad. Por último, esa unidad no tendrá penalización al mover por bosque, y pasará a moverse a la velocidad de la ninfa, es decir, incrementará a 15 cm. en cualquier terreno por el que pase la unidad.



## PSEUDODRAGÓN

Los pseudodragones son seres con cuerpo de humanos, pero con los poderes de un dragón. No obstante, son ligeramente menos poderosos que los últimos, debido a que su pequeño habitáculo no puede abarcar el gran potencial que los dragones tienen. Sin embargo, en combate luchan en grupos pequeños que destrozan a los enemigos sin pestañear.

**M HA HP F R H I A L**  
15 7 0 5 6 6 6 6 10

**Reglas especiales:** volar, terror, ataques de fuego, aura de poder (5+ especial), inmune a desmoralización y potencia de unidad 6 (ocupa una singular y una especial)



## ACECHANTES DEL AVERNO

Arqueros sin parangón, de los que se cuenta que son capaces de asestar una flecha en el ojo izquierdo de un conejo en plena noche mientras están escalando un árbol. Nadie puede igualar sus habilidades en el manejo de arcos, excepto contados elfos silvanos y los señores de los sombríos. Su táctica es acercarse a un bosque y desde ahí disparar con sus flechas al enemigo.

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

**Entrenados por los Ancestrales:** no tienen penalizaciones por mover y disparar.

**Arcos de la sangre:** se pueden usar de dos formas. Para sumar un +1 a la fuerza del arco o efectuar 2 ataques cada uno, pero impactarán siempre con 3+ inicial. Cuando son cargados, usan la primera forma de ataque. Además, pueden repetir las tiradas para herir.

**Reglas especiales:** hostigadores y exploradores sin intimididades.

## CABALLEROS TEUTÓNICOS

La habilidad en el manejo de la espada de estos guerreros se escapa al entendimiento de casi todos los seres. Usan las secretas habilidades de los señores espaderos de hoeth con las danzas de los sagaces bailarines guerreros, por lo que su orgullo es tan alto, que creen que no hay ninguna unidad a la que puedan temer en combate.

**M HA HP F R H I A L**  
12 6 4 3 3 1 6 2 9

**Entrenados por los Ancestrales:** en combate cuerpo a cuerpo siempre atacan primero, incluso cuando el enemigo les ha cargado.

**Danzas de los bailarines:** tienen +1 ataque y son inmunes a desmoralización.

**Disciplinas secretas de hoeth:** tienen la habilidad especial golpe letal, pero sólo tienen que sacar un 5+, en vez de 6+.

## *ARMERÍA ANCESTRAL*

**Cota de mallas:** confeccionada con un ligero pero resistente acero, ofrece una salvación por armadura de 4+ a su portador.

**Espada de filo solar:** es un arma que confiere una gran fuerza a su portador, pero sin embargo éste no tiene que utilizarla a dos manos. Sólo los guerreros más hábiles pueden usarla. Suma un +3 a la fuerza de su portador, y éste puede utilizar un escudo en el combate, pero no puede llevar armaduras de ningún tipo, sólo escudos y la capa dorada de los cielos. Además, el personaje que la lleve hará que las unidades de su ejército no puedan usar la regla "presencia de valentía" a partir de ese general, pero sí podrían de otro, y él perderá su "aura majestuosa del bien". Si en cambio es una unidad la que la lleva, perderá las reglas anteriores ya que ningún personaje se les podrá unir.

**Capa dorada de los cielos:** esta capa, aunque de apariencia frágil, está hechizada por los propios Ancestrales. El guerrero que la lleve obtiene un +2 a la salvación por armadura.

## *MARCAS ANCESTRALES*

**Marca del dominio:** la unidad es inmune a psicología (20)

**Marca del valor:** la unidad es inmune a desmoralización (45)

**Marca del combate:** la unidad tiene furia asesina (25)

**Marca de la persistencia:** la unidad es tozuda (20)

**Marca del destino:** la unidad obtiene una salvación especial de 5+ (50)

**Marca de los magos:** la unidad obtiene resistencia a la magia 3 (30)

**Marca del desprecio:** la unidad odia a todos los enemigos (30)

**Marca de los vientos:** los hechizos no afectan al portador y a su unidad (50)

**Marca del sufrimiento:** la unidad repite las tiradas para herir falladas (30)

**Marca del aguante:** cuando son cargados, no hay penalización por distancia o impactar (10)

**Marca de los exploradores:** pueden desplegar a menos de 25 cm. del enemigo si ya son hostigadores, sino poseen esa habilidad especial (30)

**Marca del potencial:** los hostigadores obtienen bonificadores por filas, flancos y potencia (20)

**Marca de la marcha:** la unidad no sufre penalización por mover a través de terreno difícil (15)

**Marca de la invocación:** permite invocar un 25% de duendes extra (25) **Invocador**

**Marca del invocador:** el invocador elige una invocación más, la que quiera (20) **Invocador**

**Marca del cambio:** puedes repetir la tirada para ver cuántas criaturas invocas (20) **Invocador**

**Marca de la salvación:** siempre que saque disfunción, repite uno de los unos (40) **Conjurador**

**Marca de la magia:** los dobles se consideran fuerza irresistible (no los unos) (100) **Conjurador**

Dos unidades en un mismo ejército de los Ancestrales no pueden llevar la misma marca, exceptuando a los personajes, que sí pueden. Por lo tanto, la marca de la marcha no podrá llevarla unos caballeros templarios y unos acechantes del averno en el mismo ejército, pero sí podrían una de estas dos unidades, un Lamparconte, un Ghaele y un Deva Astral.

# FORJA DE LOS ANCESTRALES

## OBJETOS MÁGICOS COMUNES

Se utilizan normalmente.

### ARMAS MÁGICAS

**Sable de los dioses** 100  
Repite cualquier tirada para impactar y herir y anula armaduras.

**Espada brillante de Amshu** 100  
La HA e iniciativa de los oponentes se reducen a la mitad. Además, niega la tirada de salvación por armadura del contrincante y cuenta como si estuviese envenenada con resultados de 5+.

**Dragonlance** 85  
A enemigos con resistencia 5 o mayor, se hiere con un 2+ y niega cualquier tirada de salvación por armadura. Si tiene una resistencia menor a 5, se obtiene un +1 al impactar y +3 ataques.

**Espada semblante de Urru** 65  
El portador suma tantos ataques como la suma de los ataques que tengan los enemigos en contacto suyo.

**Filo dorado de Karu** 60  
Esta espada hiere automáticamente.

### ARMADURAS MÁGICAS

**Armadura de los ancestrales** 80  
Otorga a su portador una salvación por armadura de 1+ por armadura y 3+ especial imposibles de mejorar

**Armadura de las estrellas** 50  
Se trata como una armadura pesada. Además, los enemigos en contacto con el portador, deben superar un chequeo de R o perderán automáticamente una herida sin salvación posible.

**Armadura de la salvación** 45  
Se obtiene una salvación especial de 4+.

**Escudo de hebras mágicas** 30  
El portador obtiene una salvación especial de 2+ hasta que sufra la primera herida. No se le pueden añadir más salvaciones especiales aparte de ésta.

**Colgante encantado** 30  
El portador obtiene una tirada de salvación por armadura de 5+. Además, puede repetir las tiradas por armadura no superadas.

### TALISMANES

**Amuleto protector** 40  
Este amuleto confiere resistencia a la magia 3 al portador y su unidad.

**Talismán ahuyentador** 50  
Su portador causa terror. Si está en una unidad, ésta se beneficia de este efecto.

**Cristales protectores** 25  
Proporcionan una tirada de salvación especial de 5+.

**Brazales del camino** 15  
Su portador y su unidad no sufren penalización por terreno difícil.

### OBJETOS ARCANOS

**Bastón de poder** 100  
El portador puede repetir las tiradas relativas a los efectos de los hechizos, dispone de un dado mágico adicional que funciona como el de un slaan y puede repetir más de un mismo hechizo por turno.

**Poción de sabiduría** 50  
Proporciona un +1 al lanzar hechizos.

**Bastón de luz** 20  
Su portador obtiene +1 dado de energía.

**Corona del conocimiento** 15  
Su portador sabe un hechizo más.

### OBJETOS HECHIZADOS

**Zafiro del esplendor** 40  
Sus portadores obtienen +1D3 a la resolución del combate.

**Capa del dolor** 35  
El personaje siempre causa 1D3 heridas.

**Libro de la alentación** 30  
Todos los aliados a 15 cm. del portador obtienen +1 a su iniciativa hasta 10.

**Anillo de las llamas** 15  
Su portador y la unidad cuentan como si sus ataques fuesen de fuego.

# *EJÉRCITOS ANCESTRALES*

## **REGLAS ESPECIALES**

**Odio eterno hacia el caos:** todas las miniaturas que componen el ejército de los Ancestrales odian al caos debido a todas las torturas que sufrieron en el exilio al que se vieron sometidos sus amos y por lo tanto, odian al caos, pero todos los personajes Ancestrales sienten un odio tan profundo, que repiten todas las tiradas para impactar. No obstante, todo personaje del caos y unidades de demonios que luche contra el ejército de los ancestrales, se verán sujetos a las reglas de furia asesina, además de otras reglas propias de las unidades, como por ejemplo ser tozudo (esta regla sólo tiene efecto en personaje y demonios, no unidades mortales)

**Avance hacia la victoria:** las unidades de los Ancestrales comparten su ímpetu por derrotar a todos los enemigos y conseguir su poder de antaño, por lo que todas las unidades contarán como si ya tuviesen músico y portaestandarte si el general de batalla sigue vivo. Si muere, sólo contarán como si los tuviesen si hay algún personaje ancestral a un máximo de 20 cm. Además, las unidades que antaño fueron elfos, pueden elegir tener un campeón por +15 puntos. La de combate tendrá +1 ataque y la de arqueros +1 HP.

**Presencia de valentía:** el general del ejército de los Ancestrales hará cualquier cosa por conseguir derrotar al ejército al que se enfrenta y seguir su avance hacia la recuperación de su poder, y nada le parará, por lo que todos los personajes son inmunes a psicología, igual que la unidad a la que se unan. Además, el general ancestral del ejército es tozudo, igual que la unidad a la que se una.

**Aura majestuosa del bien:** toda unidad de caos (incluidos mortales), no muertos o skaven a 20 centímetros de un personaje Ancestral al inicio de tu turno, sufrirá 1D6 impactos de F3. Si alguna de estas miniaturas se encuentra en contacto peana con peana con un personaje Ancestral, cada miniatura esquina con esquina sufrirá una herida inmediata.

**Curación rápida:** todos los Ancestrales tienen una habilidad de regeneración, por lo que recuperan una herida perdida al inicio de cada uno de sus turnos.

**Avance por tierra y aire:** todos los ancestrales vuelan, pero pueden unirse a cualquier unidad de infantería o montar en un corcel para unirse a una caballería. Sino, también podrían unirse a una unidad voladora.

## COMANDANTES

### Ghaele

Ptos: 295

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ghaele	15	8	3	5	5	5	8	6	10

**Armas:** a. mano.

**Opciones:**

-Puede equiparse con lanza de caballería (7), espada de filo solar (7), alabarda (7) o a. mano adicional (7).

-Puede equiparse con arco largo (15)

-Puede equiparse con a. ligera (4), a. pesada (7), cota de mallas (9), capa dorada de los cielos (7) y con un escudo (4).

-Puede ir montado en un corcel ancestral (31), en águila gigante (50), en un grifo (120) o en un dragón ancestral (340)

-Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 125 puntos.

-Puede elegir hasta dos marcas cualesquiera por el coste en puntos indicado en su descripción.

-Los Ghaeles son tan poderosos, que ocupan una opción adicional de héroe.

### Amoral

Ptos: 265

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Amoral	15	7	3	5	5	4	8	5	10

**Armas:** a. mano

**Opciones:**

-Puede equiparse con lanza de caballería (6), espada de filo solar (6), alabarda (6) o a. mano adicional (6).

-Puede equiparse con arco largo (15)

-Puede equiparse con a. ligera (3), a. pesada (6), cota de mallas (8), capa dorada de los cielos (6) y con un escudo (3)

-Puede ir montado en un corcel ancestral (31), en águila gigante (50), en un grifo (120) o en un dragón ancestral (340)

-Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 100 puntos.

-Puede elegir hasta dos marcas cualesquiera por el coste en puntos indicado en su descripción.

### Deva Astral

Ptos: 310

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Deva Astral	15	4	3	4	5	3	5	1	10

**Armas:** a. mano

**Magia:** es un hechicero de nivel 3, que sólo puede escoger hechizos del saber ancestral.

**Opciones:**

-Puede convertirse en un hechicero de nivel 4 por +40 puntos

-Puede montar en un corcel ancestral (31), un unicornio (60), un águila gigante (50) o en un grifo (120)

-Puede elegir objetos mágicos por un valor máximo total de 100 puntos.

-Puede elegir hasta dos marcas cualesquiera por el coste en puntos indicado en su descripción.

**Solar****Ptos: 375**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Solar	15	6	3	5	5	3	8	4	10

**Armas:** a. mano**Invocación:** es un invocador de nivel 3.**Opciones:**

- Puede convertirse en un invocador de nivel 4 por +40 puntos.
- Puede equiparse con lanza de caballería (6), espada de filo solar (6), alabarda (6) o a. mano adicional (6).
- Puede equiparse con a. ligera (3), a. pesada (6), cota de mallas (8), capa dorada de los cielos (6) y con un escudo (3)
- Puede montar un corcel ancestral (31), un águila gigante (50), un unicornio (60), un grifo (120) o en un dragón ancestral (340)
- Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 100 puntos.
- Puede elegir hasta dos marcas cualesquiera por el coste en puntos indicado en su descripción.

**Dragón dorado ancestral****Ptos: 490**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Dragón dorado	15	7	0	6	6	6	6	6	10

**Armas:** sus garras.**Magia:** es un mago de nivel 2.**Opciones:**

-Puede elegir hasta un máximo de tres marcas por el coste en puntos indicado en su descripción.

**Reglas especiales:** volar, terror, objetivo grande, aliento de fuego (F5), piel escamosa (2+) y aura del poder ancestral (5+ especial).

**Ejército de las bestias:** si incluyes un dragón dorado ancestral en el ejército y es tu general, se convertirá automáticamente en un hechicero de nivel 3, pero no podrás incluir unidades con la regla "entrenados por los ancestrales", ni dríadas ni ninfas. Además, las unidades sólo se beneficiarán de la regla especial de los ancestrales "*avance hacia la victoria*". Obviamente, no podrás incluir dragones si tu general es un ancestral. Sin embargo, el coste de todas las unidades se reduce en un punto si es un dragón el general y puedes incluir una especial y una singular extra de las permitidas hasta el límite de puntos al que se juegue. Si tu general es un dragón rojo, ocurre exactamente lo mismo, a excepción de que éste se convertirá en un hechicero de nivel 2 en vez de nivel 3 y que no puedes incluir unidades singulares extras, pero sí una especial, y el coste en puntos de las unidades sigue rebajándose en un punto. Puedes incluir dragones rojos si tu general es un dragón dorado.

# HÉROES

## Canarconte

Ptos: 170

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Canarconte	15	7	3	4	5	3	7	4	9

**Armas:** a. mano.

**Opciones:**

- Puede equiparse con una lanza de caballería (5), espada de filo solar (5), alabarda (5) o a. mano adicional (5)
- .Puede equiparse con arco largo (10)
- Puede equiparse con a. ligera (3), a. pesada (5), cota de mallas (7), capa dorada de los cielos (5) y con un escudo (3).
- Puede ir montado en un corcel ancestral (22) o en un águila gigante (50)
- Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 75 puntos.
- Puede elegir una marca por el valor en puntos indicado en su descripción.

## Lamparconte

Ptos: 140

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Lamparconte	15	6	3	4	5	2	7	3	9

**Armas:** a. mano

**Opciones:**

- Puede equiparse con una lanza de caballería (4), espada de filo solar (4), alabarda (4) o a. mano adicional (4)
- Puede equiparse con arco largo (10)
- Puede equiparse con a. ligera (2), a. pesada (4), cota de mallas (6), capa dorada de los cielos (4) y con un escudo (2).
- Puede ir montado en un corcel ancestral (22) o en un águila gigante (50)
- Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 50 puntos.
- Puede elegir una marca por el valor en puntos indicado en su descripción.

## Clangarconte

Ptos: 145

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Clangarconte	15	4	3	4	5	2	5	1	9

**Armas:** a. mano

**Magia:** es un hechicero de nivel 1 que debe escoger hechizos del saber ancestral.

**Opciones:**

- Puede convertirse en un hechicero de nivel 2 por +40 puntos.
- Puede montar un corcel ancestral (20) o un unicornio (60)
- Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 50 puntos.
- Puede elegir una marca por el valor en puntos indicado en su descripción.

**Planotáreo****Ptos: 185**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Planotáreo	15	6	3	4	5	2	7	3	9

**Armas:** a. mano**Invocador:** es un invocador de nivel 1.**Opciones:**

- Puede convertirse en un invocador de nivel 2 por +40 puntos.
- Puede equiparse con lanza de caballería (4), espada de filo solar (4), alabarda (4) o a. mano adicional (4).
- Puede equiparse con a. ligera (2), a. pesada (4), cota de mallas (6), capa dorada de los cielos (4) y con un escudo (2)
- Puede montar un corcel ancestral (22), un águila gigante (50) o un unicornio (60)
- Puede elegir objetos mágicos por un valor total máximo de 50 puntos.
- Puede elegir una marca por el coste en puntos indicado en su descripción.

**Dragón rojo ancestral****Ptos: 420**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Dragón rojo	15	6	0	6	6	6	5	5	9

**Armas:** sus garras.**Magia:** es un mago de nivel 1**Opciones:**

-Puede elegir hasta un máximo de dos marcas por el coste en puntos indicado en su descripción.

**Reglas especiales:** volar, terror, objetivo grande, aliento de fuego (F5), piel escamosa (3+) y aura del poder ancestral (5+ especial).

**Ejército de las bestias:** ver su descripción en dragón dorado ancestral.

## UNIDADES BÁSICAS

### Duendes

**Ptos: 2**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Duende	5	1	0	2	3	1	1	1	2
Pixi	5	1	0	2	3	(1)	1	1	2

**Tamaño de la unidad:** 20+

**Armas y armaduras:** sus manos encantadas con poderes mágicos

**Opciones:**

-Puedes convertir a un duende en pixi por +15 puntos. Los ataques de todos los duendes se consideran mágicos. No se puede matar al Pixi.

**Reglas especiales:** agilidad sobrenatural, seres diminutos, volar, ímpetu de batalla y múltiples ataques.

### 0-1 Roc

**Ptos: 7**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Roc	5	3	0	3	3	1	3	1	6

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Armas y armaduras:** sus garras

**Reglas especiales:** volar y ataque feroz.

### Enredadera

**Ptos: 4**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Enredadera	12	2	0	3	3	1	3	1	6

**Tamaño de la unidad:** 15+

**Armas y armaduras:** sus ramas

**Reglas especiales:** agarrón y estrangulamiento.

### Dríada

**Ptos: 18**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Dríada	12	4	0	3	5	1	5	1	8

**Tamaño de la unidad:** 5-20

**Armas y armaduras:** el roble de la dríada

**Reglas especiales:** espíritu del bosque, roble y belleza cautivadora.

**Opciones:** -la unidad puede equiparse con la marca del combate

**Acechantes nocturnos****Ptos: 15**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
A. Nocturno	12	4	4	3	3	1	5	1	8

**Tamaño de la unidad:** 5-20**Armas y armaduras:** arcos largo**Reglas especiales:** entrenados por los ancestrales, hostigadores y maestros de la precisión**Opciones:** -la unidad puede equiparse con la marca del aguante

-pueden equiparse con una capa de los cielos por +2 puntos miniatura

**Maestros Guerreros****Ptos: 12**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
C. Espaderos	12	4	4	3	3	1	5	1	8

**Tamaño de la unidad:** 10+**Armas y armaduras:** dos armas de mano**Reglas especiales:** enseñados por los ancestrales, artes combinadas**Opciones:** - la unidad puede equiparse con una marca que no supere los 20 puntos

-Pueden equiparse con una cota de mallas por +2 puntos miniatura

## UNIDADES ESPECIALES

### Águila Gigante

**Ptos: 50**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Á. Gigante	5	5	0	4	4	3	4	2	8

**Tamaño de la unidad:** 1-2 se consideran una única opción de unidad especial

**Armas y armaduras:** sus garras

**Reglas especiales:** volar

### Centauro

**Ptos: 23**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Centauro	20	4	4	4	4	1	5	2	7

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Armas y armaduras:** maza silvana, arco de caza y lanza (fila de atrás)

**Reglas especiales:** vivir en los bosques y telepatía de las estrellas. La maza silvana les proporciona +1 a la fuerza, el arco de caza es un arco de largo de F4 y la fila de atrás utiliza las lanzas

**Opciones:** -pueden equiparse con una marca por un valor máximo de 30 puntos

-pueden equiparse con una cota de mallas por +3 puntos miniatura

### Ent

**Ptos: 23**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Ent	15	4	0	4	5	1	5	2	8

**Tamaño de la unidad:** 5-15

**Armas y armaduras:** sus ramas y su corteza (4+ armadura)

**Reglas especiales:** confundirse en el bosque, golpe demoledor y miedo

### 0-1 Grifo

**Ptos: 120**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Grifo	15	5	0	4	5	3	5	3	9

**Tamaño de la unidad:** 1-3

**Armas y armaduras:** sus garras

**Reglas especiales:** predilección por los caballos, volar, terror y objetivo grande.

**0-1 Acechantes de la oscuridad****Ptos: 18**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
A. Oscuridad	12	4	5	3	3	1	5	1	8

**Tamaño de la unidad:** 5-15**Armas y armaduras:** arco largo**Reglas especiales:** entrenados por los ancestrales, hostigadores, exploradores y precisión certera**Opciones:** -pueden equiparse con una capa de los cielos por +2 puntos miniatura  
-la unidad puede equiparse con una marca que no supere los 30 puntos**0-1 Caballeros templarios****Ptos: 18**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
C. Templarios	12	5	4	3	3	1	6	1	8

**Tamaño de la unidad:** 5+**Armas y armaduras:** dos armas de mano**Reglas especiales:** entrenados por los celestiales y disciplinas de combate**Opciones:** -pueden equiparse con una cota de mallas por +2 puntos miniatura  
-pueden equiparse con una capa de los cielos por +3 puntos miniatura  
-pueden equiparse con una marca cualquiera

# UNIDADES SINGULARES

## Pseudodragón

Ptos: 440

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Pseudodragón	15	7	0	5	6	6	6	6	10

**Tamaño de la unidad:** 1

**Armas y armaduras:** sus garras

**Reglas especiales:** volar, terror, ataques de fuego, aura de poder (4+ especial), inmune a desmoralización y potencia de unidad 6 (ocupa una singular y una especial)

## Doncellas de Unicornio

Ptos: 70

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Doncellas	12	6	4	3	-	-	6	2	9
Unicornio	25	4	0	4	4	2	5	2	5

**Tamaño de la unidad:** 3-20

**Armas y armaduras:** dos armas de mano

**Reglas especiales:** entrenadas por los ancestrales y baile de espadas. Los unicornios proporcionan a la unidad resistencia a la magia 2 por cada miniatura.

**Opciones:**

- pueden equiparse con una cota de mallas por +2 puntos miniatura
- pueden equiparse con una capa dorada de los cielos por +3 puntos miniatura
- pueden equiparse con escudos mágicos por +3 puntos miniatura (+2 armadura)
- pueden equiparse con una marca cualquiera

## 0-1 Ninfa

Ptos: 230

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ninfa	15	3	0	3	3	-f	1	0	10

**Tamaño de la unidad:** 1 por ejército

**Armas y armaduras:** ninguna

**Reglas especiales:** belleza ultraterrena, poderes de convicción, poderes sobrenaturales y enlace al ejército.

## Acechantes del averno

Ptos: 20

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
A. Averno	12	4	5	3	3	1	5	1	8

**Tamaño de la unidad:** 5-10

**Armas y armaduras:** arcos de la sangre

**Reglas especiales:** entrenados por los ancestrales, hostigadores y exploradores sin intimidadas (pueden desplegar a menos de 25 cm. del enemigo siempre que éste no les vea).

**Opciones:**

- pueden equiparse con una marca cualquiera
- pueden equiparse con una capa de los cielos por +2 puntos miniatura

**0-1 Caballeros Teutónicos****Ptos: 25**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
T. Grial	12	6	4	3	3	1	6	2	9

**Tamaño de la unidad:** 5+**Armas y armaduras:** espada de filo solar**Reglas especiales:** entrenados por los ancestrales, danzas de los bailarines y disciplinas secretas de hoeth.**Opciones:** -la unidad puede equiparse con escudos encantados por +2 puntos miniatura  
-la unidad puede equiparse con capas doradas de los cielos por +2 puntos miniatura  
-la unidad puede equiparse con una marca cualquiera

## *EL SABER ANCESTRAL*

Los ancestrales no son magos dotados para lanzar muchos hechizos o para obtener gran cantidad de dados de energía o dispersión. Sin embargo, su magia es tan devastadora y potente, que les sirve simplemente acertar el hechizo y, con un poco de suerte, hacer que el anterior destruya a esa unidad que impedía a tus tropas avanzar sin peligro a ser derrotadas.

### **Plegarias a los ancestros (6+)**

**Dura 1 turno**

Todos los conjuradores ancestrales conocen este hechizo adicional automáticamente.

Ningún ataque a distancia, cuerpo a cuerpo, magia, aliento de dragón o cualquier cosa que le cause daño al mago, no le afectará en absoluto, es decir, que el mago es invulnerable a cualquier daño, incluso a disfunciones mágicas. Estos efectos duran hasta el final de la siguiente fase de magia del mago.

### **Llamada de la naturaleza (9+)**

Cualquier hechizo que tengas puede ser cambiado por este primero.

Cualquier unidad o personaje solitario dentro o parcialmente dentro de cualquier terreno boscoso, rocoso o colina, sufre 1D6+1 impactos F4.

### **Llamas eternas (9+)**

Designa una unidad, que sufrirá 2D6 impactos F4.

### **Bendición ancestral (10+)**

**Permanece en juego**

Designa una unidad. Ésta será inmune a desmoralización. Además, si gana un combate, contará como si causase miedo.

### **Tormenta estremecedora (10+)**

Todas las miniaturas que compongan una unidad elegida por el mago deben superar un chequeo de liderazgo o sufrirán una herida sin salvación por armadura. El chequeo lo realiza individualmente cada miniatura.

### **Furia de los cielos (12+)**

Elige una unidad o personaje solitario del campo de batalla. Sufrirá/n 2D6+2 impactos F5. Si el objetivo es destruido por completo, tira 2D6 cm. Todas las unidades a esa distancia, tanto amigas como enemigas, sufren 1D6 impactos F5.

### **Ira de los ancestrales (13+)**

Todas las unidades enemigas en el campo de batalla en un radio de 40 cm. que vean al mago, deben superar un chequeo de R con 2D6. La diferencia

entre el número del dado y la resistencia real, son las heridas causadas que restan la tirada de salvación por armadura en -3.

## *LA INVOCACIÓN DE LOS ANCESTRALES*

Todos los invocadores conocen las invocaciones duéndicas 1y2. Los de nivel 2 conocen la 3. Los de nivel 3 conocen la invocación de enredadera 1 y los de nivel 4 la 2. Cada invocador genera un dado de energía y otro de dispersión por cada nivel de invocador que posea.

### **Invocación duéndica 1 (3+)**

Si da resultado, invoca a 2D6+2 duendes que pueden unirse a una unidad ya existente o crear una nueva, dentro de un alcance de 45 cm.

### **Invocación duéndica 2 (6+)**

Si da resultado, invoca 3D6+4 duendes que pueden unirse a unidad ya existente o crear una nueva, dentro de un alcance de 45cm.

### **Invocación duéndica 3 (9+)**

Si da resultado, invoca 4D6+6 duendes que pueden unirse a una unidad ya existente o crear una nueva, dentro de un alcance de 45 cm.

### **Invocación de enredadera 1 (5+)**

Si da resultado, invoca 2D6 +2 enredaderas que pueden unirse a una unidad ya existente o crear una nueva, dentro de un alcance de 45 cm.

### **Invocación de enredadera 2 (8+)**

Si da resultado, invoca 3D6 +4 enredaderas que pueden unirse a una unidad ya existente o crear una nueva, dentro de un alcance de 45 cm.

**Nota:** *si mueren todos los conjuradores que tengas, las invocaciones se verán afectadas como si hubiese muerto el general de unos "no muertos".*

## *BESTIARIO ANCESTRAL*

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
<b>Corcel Ancestral</b>	25	3	0	3	3	1	4	1	5

**Reglas especiales:** *pura nobleza:* a diferencia de los demás corceles, el ancestral proporciona a su portador un +2 a la salvación por armadura.

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
<b>Unicornio</b>	25	5	0	4	4	+1	5	2	8

**Reglas especiales:** *perfil combinado:* el personaje que monte en el unicornio suma +1 al atributo de sus heridas, por lo que no se pueden dirigir ataques contra el unicornio. Además, el unicornio suma +2 F al cargar y proporciona resistencia a la magia 2.

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
<b>Águila Gigante</b>	5	5	0	4	4	3	4	2	8

**Reglas especiales:** volar.

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
<b>Grifo</b>	15	5	0	4	5	3	5	3	9

**Reglas especiales:** predilección por los caballos, volar, terror y objetivo grande

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
<b>Dragón Ancestral</b>	15	6	0	6	6	6	3	5	8

**Reglas especiales:** volar, terror, objetivo grande, aliento de fuego (F5) y piel escamosa (3+ armadura).

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
<b>Phoenix</b>	15	6	0	6	6	6	10	8	10

**Reglas especiales:** ataques de fuego, aliento F5, inmune desmoralización, regenera una herida por turno, terror, objetivo grande y volar. *Magia sobrenatural:* cada turno lanza los siguientes hechizos gratis “bola de fuego” (5+), “explosión ardiente” (8+), “deflagración infernal” (11+) y “muro de fuego” (12+). Además, dispone de una salvación especial de 4+. *Inmortalidad:* el phoenix es una criatura que nunca puede morir, por lo tanto, si muere, tira 1D6 al inicio de cada uno de tus turnos y con un 4+ revive, pero si vuelve a morir, revivirá con un 5+ y después un 6+ las siguientes veces que muera.

**Nota:** sólo existe una de estas criaturas en el mundo, la única que los ancestrales pudieron traer de su “otro mundo”. Nadie puede montarlo, excepto Huanchi, y sólo se puede utilizar en algunos escenarios que ya mencionaré en otros documentos. No obstante, su coste es de **730** puntos, para que lo tengáis en mente.

# MITOS DE LOS ANCESTRALES LEGENDARIOS

## *Ember, señor de los dragones rojos*

Ember es el señor indiscutible de todos los dragones rojos. En las batallas, comanda a sus ejércitos, que suelen estar compuestos por cientos de sus camaradas surcando los aires y sembrando el caos entre el enemigo, mientras sus tropas de tierra se preparan para acabar con todo lo que no quedase arrasado tras el paso de los dragones. Nunca ha perdido una batalla y espera que el futuro le depare importantes victorias para complacer a sus señores.

<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
15	7	0	6	6	6	6	5	10

**Puntos:** 475

**Armas:** sus garras

**Magia:** se considera un mago de nivel 1.

**Opciones:**

-puedes equiparlo con un máximo de dos marcas por el valor en puntos indicado en su descripción

**Reglas especiales:** volar, terror, objetivo grande, aliento de fuego (F5), piel escamosa (3+) y aura de poder ancestral (5+ especial)

**Ejército de las bestias:** el ejército de Ember, ha excepción de los de otros dragones rojos, se rige por todas las reglas que los dragones dorados. Además, su nivel de magia aumenta a 3, y no a 2 como es habitual.

*Ocupa una opción de comandante.*

## *Siback, emperador supremo de los dragones*

Siback es el señor de todos los dragones ancestrales. Incluso el orgulloso Ember le tiene tanto respeto como si de su padre se tratara. Ningún dragón osa subestimar su poder o su ferocidad en batalla. Además, es un fabuloso general que dirige a cualquier ejército a la batalla, exterminando al enemigo sin sufrir grandes bajas.

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Siback	15	8	0	6	6	7	6	7	10

**Puntos:** 635

**Armas:** sus garras

**Magia:** es un hechicero de nivel 2

**Opciones:**

-puedes equiparlo con un máximo de tres marcas por el coste en puntos indicado en su descripción

**Reglas especiales:** volar, terror, objetivo grande, aliento de fuego (F5), piel escamosa (2+) y aura de poder ancestral (4+ especial)

**Ejército de las bestias:** el ejército de Siback se rige por las mismas reglas que el de todos los dragones dorados. Además, su nivel de hechicería aumenta a 4 en vez de a 3.

**Experto comandante:** todas las unidades de los ancestrales a 20 cm. de Ember, incluidos los personajes, aparte de poder usar su liderazgo, pueden repetir cualquier chequeo de liderazgo fallado, incluyendo los de desmoralización. Además, cuando todos los ejércitos enemigos hayan desplegado, incluidos los exploradores, puedes resituarse a Ember y a una unidad dentro de tu radio de despliegue. Por si esto fuese poco, si por cualquier razón no te toca empezar primero la batalla, todos los jugadores deben tirar un dado y el que saque mayor resultado, empieza.

*Siback ocupa una opción de comandante y una de héroe adicional.*

Existen ocho grandes ancestrales, que se consideran los padres de los comandantes normales de los ancestrales, quienes son bastante menos poderosos que los primeros. Entre ellos figuran Tzunki, Quetzl, Tlazcolt, Chotec, Huanchi, Tepok, Itzl y Sotek. Todos son extremadamente poderosos, pero me centraré en los tres últimos, pues representan a los tres estamentos de los ancestrales: la lucha, la invocación y la conjura. Como anotación, todos estos ancestrales siguen las reglas aplicables a los personajes ancestrales, pueden incluir a dragones rojos y dorados en su ejército, son inmunes a desmoralización y, además, causan terror.

## *Sotek, el dios serpiente*

Sotek es el más grande de todos los ancestrales. Dirige a sus ejércitos con mano de hierro y nunca ha sido derrotado. Su devastador poder hace que el ejército que dirija, que puede ser de cualquier tipo, sea indestructiblemente imparable.

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Sotek	15	10	3	6	6	9	10	8	10

**Puntos:** 1000

**Armaduras:** capa argéntea de los ancestrales

**Armas:** espada mística de Sotek

### ***Capa argéntea de los ancestrales.***

*Esta capa fue confeccionada por todos los ancestrales durante muchos años y se la donaron a Sotek para que le protegiese en el fragor de la batalla.*

Proporciona una tirada de salvación por armadura de 1+ y una especial de 2+, que se convierte en 3+ en cuerpo a cuerpo. Además, su portador es inmune a los venenos y al golpe letal.

### **Espada mística de Sotek**

*Esta legendaria espada, temida por todos los seres vivientes, se dice que fue forjada por los mismos dioses y dada en persona a Sotek para que llevase a cabo su lucha contra las fuerzas del Caos. Ahora espera que con ella pueda vencer definitivamente a las abominables fuerzas de los dioses oscuros.*

Sotek repite todas sus tiradas para impactar no superadas, siempre hiere con un 2+ y niega cualquier tirada de salvación por armadura. Además, obtiene la regla de atacar primero, incluso cuando es cargado. Por si fuese poco, si lucha contra un enemigo con múltiples heridas, Sotek le causa 1D3 heridas por cada una y, si lucha contra oponentes con una sola herida, por cada herida que no se salve, la unidad sufre +1D2 heridas adicionales que tienen opción a salvarse con salvación por armadura y especiales. Tepok no puede matar a más miniaturas de las que podría matar en un combate normal, es decir, que si están en el lateral opuesto a Tepok, esas miniaturas no sufrirán esas heridas. Esta espada nunca puede ser destruida.

### **Cetro de las serpientes**

*Sotek es apodado el dios serpiente porque se dice que puede controlar a estos escurridizos y letales seres, por lo que se confeccionó él mismo un cetro con forma de serpiente utilizando la esencia de vida de miles de estas criaturas.*

Si se incluye un dragón rojo o dorado en tu ejército, todas las unidades costarán un punto menos.

### **Corona de los ancestrales**

*Esta corona la lleva Sotek desde tiempo inmemoriales, y con ella, da más espíritu a su ejército para que cumpla su cometido en el combate.*

Cualquier unidad a 30 cm. de Sotek puede repetir cualquier chequeo de liderazgo fallado, incluidas desmoralizaciones.

### **Manos de serpientes**

*Sotek lleva alrededor de su cuerpo serpientes, que se deslizan y atacan al enemigo, haciendo que éste retrase su ataque y le tema.*

Los enemigos deben repetir el chequeo de terror cada turno, y no una vez por batalla. Además, él y la unidad en la que se incluya contarán como si tuviesen la regla especial furia asesina, incluso aunque sean inmunes a desmoralización, y nunca podrán perderla.

*Cuenta como opción de un comandante y dos héroes.*

## *Tepok, maestro supremo de la hechicería*

Tepok es el indiscutible señor de los conjuradores ancestrales. Los dioses le concedieron el bastón de mago, el arma mágica de hechicería más poderosa conocida hasta el momento y Tepok, aunque como cualquier ancestral su poder es sólo una sombra del pasado, su magia es incluso más poderosa que la de Teclis y la del Cacique Kroak. Con esta arma y sus conocimientos arcanos, protege a los ancestrales de cualquier amenaza.

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Tepok	15	4	3	6	6	8	5	2	10

**Puntos:** 1300

**Armadura:** ninguna

**Armas:** bastón de mago

### **Gran conjurador**

*Tepok es el mago más poderoso de los ancestrales, por lo tanto, su magia es el reflejo de su poder.*

Es un hechicero de nivel 4 que conoce todos los hechizos del saber ancestral. Puede lanzar todos los dados que quiera para lanzar hechizos.

### **Bastón de mago**

*Este bastón, hecho de la madera de un árbol del que sólo existió un ejemplar de esta especie, es el único arma de que dispone Tepok pero, a la vez, es el único capaz de utilizarlo, debido a que nadie tiene la fuerza ni voluntad suficiente como para doblarlo a su voluntad, y combina todos sus poderes y conocimientos con el bastón para hacerlo aún más poderoso, por lo que él y su bastón se unen en la batalla en un solo ser.*

Se le aplican todas estas reglas a Tepok: es inmune a las disfunciones mágicas, puede repetir todas las tiradas relativas a los efectos de los hechizos, obtiene un +2 al lanzar hechizos y un +2 al dispersarlos, obtiene +3 dados de energía por turno y todos los dobles al lanzar hechizos se consideran como fuerza irresistible (excepto el doble uno). Tepok obtiene una tirada de salvación especial de 2+, que se transfiere a 3+ en cuerpo a cuerpo. Cualquiera que ataque a Tepok sufre un -1 al impactarle y un -2 al herirle, tanto con magia, disparos, cuerpo a cuerpo..., obtiene resistencia 3 a la magia y un hechizo adicional (**ira de los dioses**) que tiene dificultad 18+ y es igual a la ira de los ancestrales, pero se tiran 3D6, no permite salvación por armadura y su alcance aumenta a 60 cm. (este hechizo substituye al de ira de los ancestrales). Lógicamente, al formar un solo ser Tepok y su bastón, no se pueden anular sus propiedades.

*Cuenta como una opción de comandante y dos de héroe.*

## *Itzl, señor de los conjuradores*

Itzl es el señor absoluto de los conjuradores. En la lucha, invoca a una ingente cantidad de criaturas para que le ayuden en la batalla y con ellas, destrozar a todos los enemigos.

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Itzl	15	9	3	6	6	8	10	6	10

**Puntos:** 1005

**Armadura:** armadura de protección ancestral

**Armas:** látigo de la condenación

### ***Señor de la invocación***

*Al tener tantos conocimientos sobre la invocación, sus criaturas le servirán hasta que él decida que ya pueden descansar de la batalla.*

Se considera un invocador de nivel 4. Además, genera +3 dados de energía por turno. También conoce una invocación extra, la “invocación a las dríadas”, que la puede lanzar sobre una unidad existente o crear una nueva, siempre a 45 cm., con dificultad 10+ para invocar 1D6+1 dríadas. Puede lanzar esta invocación dos veces por turno y todas sus invocaciones añaden +1D3 criaturas extra. Por último, si muere, las miniaturas no se verán afectadas por el efecto de la muerte de ningún invocador, por lo que seguirán la batalla con normalidad.

### ***Armadura de protección ancestral***

*Esta armadura tiene muchos años y ha pasado por muchas batallas protegiendo a Itzl de los golpes más demoledores.*

Proporciona una tirada de salvación por armadura de 2+ y una especial de 2+, que cambia a 3+ en combate cuerpo a cuerpo.

### ***Látigo de la condenación***

*Gracias a este látigo, Itzl puede dañar a sus enemigos o hacer que sus criaturas aumenten en número.*

Itzl siempre impacta automáticamente, además de atacar primero aunque le carguen. Por si fuese poco, cada turno puede lanzar gratis la invocación duéndica de nivel 2 y la de enredadera de nivel 1 como si fuesen objetos portahechizos de nivel de energía igual al original de la invocación.

*Cuenta como una opción de comandante y dos de héroe*

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco que leáis este nuevo libro de ejército que tanto me ha costado hacer. Lo he ajustado lo más posible al trasfondo de los verdaderos ancestrales y he intentado equilibrar lo más ajustadamente posible las unidades en puntos. Espero que me dejéis vuestras opiniones y sugerencias. Sin más, me despido. **¡Buena suerte en vuestras batallas!**

*No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni el registro en un sistema informático, ni la transmisión bajo cualquier forma o a través de cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación o por otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del titular del copyright.*

Primera edición en esta colección: enero de 2006

Derechos exclusivos de la edición en lengua castellana:

© Carlos Morales Piñeiro  
© Todos los derechos reservados

Este material está protegido bajo el derecho de copyright de España. Cualquier reproducción o uso inautorizado del material o el diseño de arte contenido aquí está prohibido sin el permiso expreso y escrito del autor.

ISBN: 84-151-1718-8  
Depósito legal: B. 52.110-2006

<http://aguonobi.blogspot.com>

Impreso en España  
*Printed in Spain*

*Este libro está secundado por la autoridad de Carlos Morales Piñeiro (Andûril, Nárilfirin), quien os da el permiso para registrarlo en un sistema informático.*

# Andûril