



SPHERE WARS

**Catálogo minaturas
2026**

La alianza



STARTER PACK

DEFENSORES DE CALADRA



39 €

¡Ha llegado el momento de unir fuerzas! Conocidas como las Mercenarias de Isha, forman una hermandad militarizada inquebrantable. La Legión de los Cien Corazones, un ejército de acero. Ahora, juntos, se enfrentan al desafío más grande que ha vivido Darlime. ¡Un ataque en ciernes asola su nación!

SPHERE WARS

OCEANOS DE SATHIR

RODANES, BRAZO DE METAL

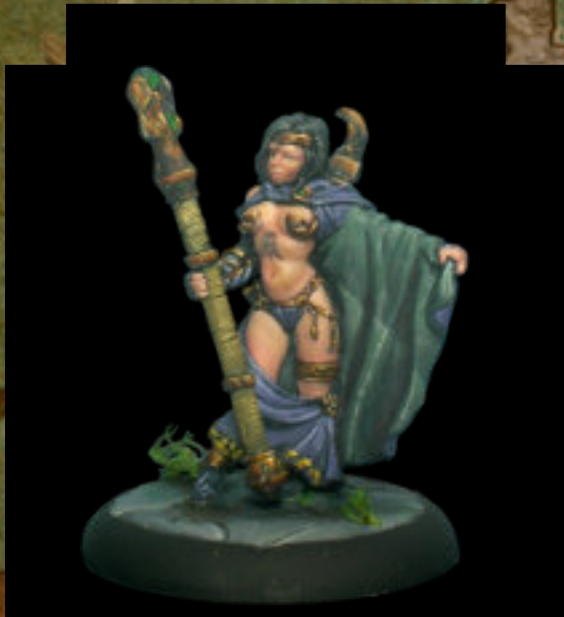


14 €

El nombre hace al hombre, y el hombre hace a la leyenda, o al menos así fue con Rodanes, Brazo de Metal. Corazón Supremo de la Legión de los Cien Corazones, respetado y admirado por los seguidores de la Legión y temido por sus detractores. Su reputación traspasa las fronteras de Darlime hasta llegar a las de sus enemigos, que lo temen y detestan.

Tanto aliados como enemigos están en lo cierto. Rodanes es un hombre sin parangón táctica y estratégicamente, siendo capaz de planificar una batalla con enorme acierto y modificar el devenir de la misma en medio del fragor de la lucha. Además, sus dotes de combate son notorias y destacan por su clarividencia realizando maniobras y construyendo formaciones defensivas.

LAROC, LA SEDUCTORA



14 €

A los pocos días de nacer, su padre, hastiado de escucharla llorar, ya la abofeteó. Con el tiempo, sus llantos no cesaron, como tampoco las reprimendas de sus progenitores. Solo encontraba descanso y alivio cuando dormía. Estaba rota por dentro, ni nombre le habían puesto a una hija inútil para la familia.

Pasó la infancia entre gritos y burlas, la apodaron la Loca, aunque ella sabía que no era cierto. Había controlado su miedo a ver multitud de hebras flotando de todos los colores; verdes sobre todo, pero también azules, rojas y, de vez en cuando, marrones, blancas y negras. Aprendió a dominarlas y juntarlas entre sí. Finalmente, por decisión de los Aldeanos de Albiñan y fortuna para la niña, fue usada como pago por los servicios de las Mercenarias en una más que fácil e intrascendente misión.

SPHERE WARS

EXPLORADOR



11 €

El Explorador dista mucho de ser un soldado como los del Latir Militar. La motivación para serlo no es la paga, el cobijo o la necesidad de pertenencia a algo superior a sí mismo. Ser Explorador es una vocación, una elección vital para la que se debe haber nacido. Y así es cómo se rige el propio Latir Explorador.

Cualquiera puede presentarse a Explorador. Solo debe serlo constantemente hasta que no pueda hacerlo o muera. Su obligación permanente es adentrarse en las zonas colindantes con las grandes vías comerciales de Darlime y reportar informes de posibles amenazas al comercio de la nación. En la batalla, su valor estratégico es elevado, como lo son sus habilidades de infiltración, rastreo y disparo.

SPHERE WARS

COHORTE DE POSTULANTES



17 €

En una estructura militar, el estrato más bajo o de menor relevancia suele ser el menos disciplinado. Esto no ocurre en la Legión de los Cien Corazones, donde los Postulantes Rasos, adolescentes de corta edad que se enrolan en el Latir Militar de la facción, deben superar un lustro de estricto y pulcro servicio para no permanecer en la capa inferior el resto de su servicio militar.

No obstante, superando con éxito los cinco años de probatoria basada en escoltas, custodias o batallas de mayor importancia, el ascenso a Corazón Postulante podrá ser una ansiada y honrosa realidad.

CORAZÓN ÉQUITE



20 €

Ser Corazón Équite es más que un rango militar. Es una posición social acomodada para su familia y para el propio legionario. Llegar es difícil. Además de haber escalado en la línea de rangos del Latir Militar o el Latir Explorador, se deben tener contactos entre los altos cargos de la Legión de los Cien Corazones para ser propuesto y ascendido.

Una vez alcanzada esta posición, se abren las puertas de la Ciudadela de los Latires para tener una lujosa casa y acceso a las mejores tabernas y centros lúdicos de Caldara. Además, el Corazón Équite pasa a ser una pieza clave en el campo de batalla, además de partícipe de la confección de las estrategias.

ROXTER

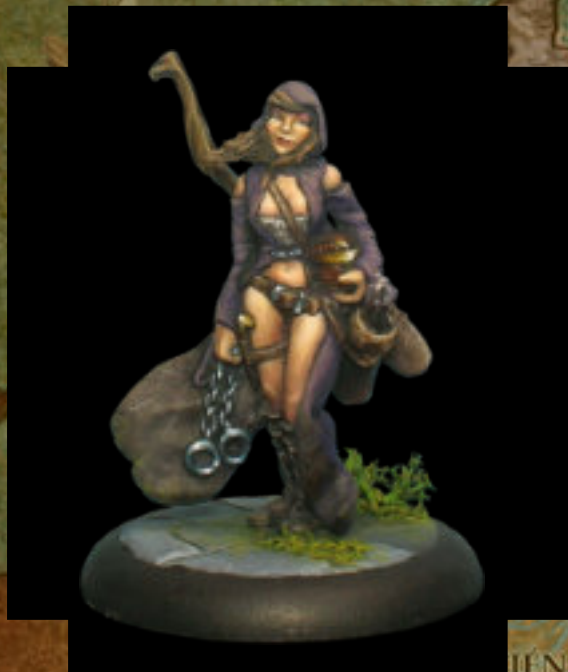


45 €

El nombre es lo menos importante, o tal vez lo más. En realidad, fue un nombre, pero ya no. Róxter era el primer piloto, el original, el que el propio Bolban decidió que usara su regalo a la Legión de los Cien Corazones para combatir la amenaza que está por llegar, y no lo hizo en favor de la Legión, no. Lo hizo en contra de esa futura fatalidad. Lo cierto es que todavía no ha llegado, y ya son varios los que han perdido su nombre por ser el Piloto. Así que Róxter es un nombre y también es un cargo.

Pero, en realidad, en el binomio, el importante no es el piloto, es el artilugio que, tras la ofrenda de Bolban, nadie en la Legión ha sido capaz de replicar con éxito. Una serie de mecanismos, engranajes y ensamblajes que permiten a un hombre combatir con gran d

RECAUDADORA DE ISHA



11 €

Por temor o por prudencia, muchas futuras Recaudadoras esconden su gran virtud para ver hebras. Las Tutoras son conocedoras de estas conductas y tratan de descubrirlas. Aunque no siempre lo consiguen, en la prueba de la Voluntad de Isha la gran mayoría son descubiertas. Tras ello, se las guía en la maestría de hebrar y son entrenadas meticulosamente y con tesón en el combate cuerpo a cuerpo y a distancia.

No puede ser de otro modo, pues las Recaudadoras son las encargadas de asegurar que se pague por los servicios prestados por las Mercenarias de Isha.

OTEADORA



11 €

La Oteadora discurre por un camino distinto al del resto de Mercenarias. Si bien sus inicios son iguales, al convertirse en Novicia no se preparará para la prueba de la Voluntad de Isha, puesto que su Tutora ha visto en ella unas dotes tácticas fuera de lo común. Es por ello que es adiestrada en el arte de la estrategia para poder ayudar a sus líderes en la batalla.

Esta inteligente luchadora, se entrena para estar en posiciones avanzadas y así dar órdenes allí donde su líder no puede. Además, es entrenada para luchar a distancia con eficiencia.



Adeptos de Malesur

STARTER PACK

VIENTOS DE GUERRA



39 €

Durante décadas, los creyentes en Malesur se habían refugiado en las profundidades del bosque de Lilean, ajenos al devenir del mundo. Pero ahora que la guerra llama a sus puertas, los adeptos deberán dejar su hogar y volver a Darlime para impedir su destrucción.

Malesur bendice a sus creyentes con los espíritus del bosque, permitiéndoles adoptar los rasgos del animal que los haya elegido para luchar en batalla. Dependiendo de su nivel de devoción, el Padre les otorga más o menos bendiciones.

SPHERE WARS

LIEHHAN, EL OSO



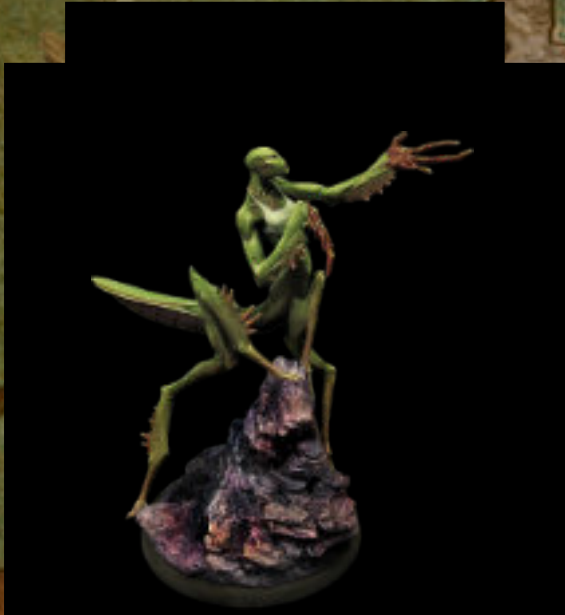
20 €

Por la sangre de Liehhan corría el linaje del propio Lilean, aquel que fundara la nación de su pueblo casi un siglo atrás. Respetado y aclamado por sus compatriotas, Liehhan siempre había contado con influencia en el Consejo del Bosque y no escasos seguidores a su causa.

Liehhan había sido elegido muy joven por el Oso, uno de los espíritus más antiguos y fuertes del bosque, y, bajo el entrenamiento de Shaogi, se convirtió en uno de los guerreros más temibles, a la altura de su pedigrí.

SPHERE WARS

YENAY, LA MANTIS



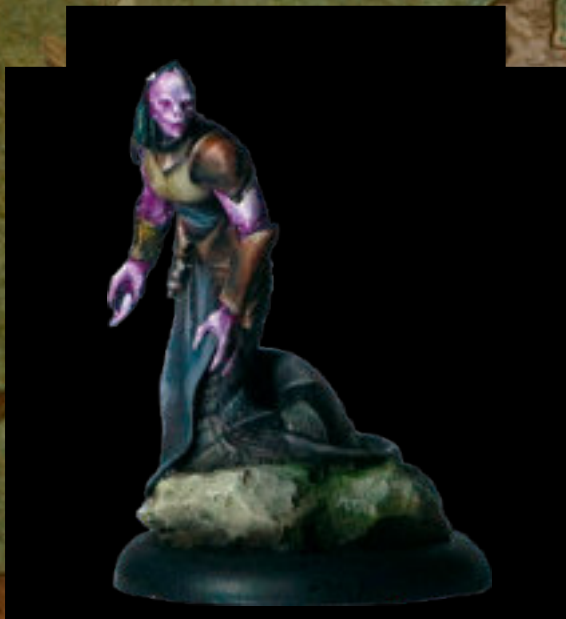
20 €

Yenay había sido contrabandista durante muchos años antes de descubrir su fe. Había pasado muchos años de un sitio a otro de Darlime, trabajando para el mejor postor, moviendo oricalco, materiales mágicos o misteriosos paquetes por lo largo y ancho del continente.

Pero cuando los espíritus despertaron, la Mantis la eligió a ella, y solo a ella, para ser su elegida. Asustada al principio, intentó deshacerse de lo que ella creía que era una maldición, pero ningún hechicero de Darlime podía dar respuestas a su aflicción. Ni siquiera el gran alquimista Bolban, para el que había trabajado a menudo, era capaz de encontrar una solución a su problema.

SPHERE WARS

SERPIENTE



11 €

El espíritu de la Serpiente es uno de los más temidos en el bosque de Lilean. Se dice que la serpiente solo elige a los que albergan maldad en su corazón. Otros dicen que elige a los más astutos y escurridizos. Pero lo que sí está claro es que, como el animal, una vez que la Serpiente te atrapa, no te deja escapar.

En la lucha, las Serpientes son tropas de emboscada, que aguardan pacientes a sus enemigos, ocultas hasta el momento de atacar. Combaten lanzando veneno paralizante a sus enemigos y retirándose a la espesura.

ÁGUILA



11 €

El majestuoso espíritu del Águila elige a aquellos que tienen la mayor conexión con los vientos y que presentan dotes de liderazgo, otorgándoles la capacidad de volar y dirigir a las tropas desde el aire, así como de conjurar los vientos de Malesur al agitar sus alas.

Aunque no son especialmente resistentes ni hábiles en combate, las Águilas aprovechan su movilidad para hacer tareas de exploración y para trasladar las órdenes de los líderes a las tropas. Además, debido a su conexión íntima con los vientos, los magos de Malesur pueden utilizarlas para amplificar el alcance de sus hechizos.

SPHERE WARS

OCEANOS DE SAPHIR

MANADA DE MANGOSTAS



20 €

Aunque el espíritu de la Mangosta elige a sus benditos muy jóvenes, suele mantenerse alejado de aquellos que demuestren auténtico talento para la hechicería. Se decanta por aquellos capaces de ver las hebras, pero que cuentan con un fuerte sentido de pertenencia y de familia.

Aunque son incapaces de hebrar por sí mismos, las Mangostas se unen en pequeñas manadas donde usan sus cánticos para tejer, con su magia, hechizos protectores y sanativos para sus compañeros. Estos coros de múltiples voces ayudan a sus integrantes a mantener la melodía incluso en el ajetreo de la batalla.

SPHERE WARS

CANGREJO



45 €

En los bosques de Lilean suele decirse que ser el causante de una pelea es un trámite indispensable para que te elija el espíritu del Cangrejo. Casi como una broma, Malesur bendice a los más violentos y belicosos de entre sus filas con pesados caparazones casi indestructibles y pesadas pero poderosas pinzas.

Los Cangrejos son lentos, así que en batalla ocupan la segunda línea de avance. Lo que no consiguen con su velocidad lo compensan de sobra con su resistencia y fuerza, pudiendo atrapar y destruir con sus pinzas hasta la armadura más resistente.

MORENA



17 €

Aunque mucho más infrecuente, la bendición de Malesur a veces se manifiesta en forma de espíritus del mar. El espíritu de la Morena elige a aquellos dispuestos a defender su hogar, a los que tienen una conexión con los vientos marítimos y a los más valientes. Las Morenas se mueven con relativa gracilidad para ser animales acuáticos en tierra, aunque no son especialmente veloces.

Con sus potentes mandíbulas, las Morenas pueden arrancar extremidades a sus enemigos de un solo mordisco. Su movimiento sinuoso y su cuerpo escurridizo les permite moverse indemnes entre los enemigos para asestar su golpe letal.

OCEANOS DE SAPHIR

TORO



45 €

Muy pocos Adeptos obtuvieron el gran honor de ser elegidos por el espíritu del Toro, uno de los más reverenciados y prestigiosos de todo el bosque de Lilean. El Toro elige a los más excepcionales luchadores, a los más testarudos y a los más perfeccionistas. Fuerza, agilidad y destreza se combinan en la colosal criatura, la más grande entre los suyos.

En batalla, los Toros ocupan el centro de la lucha. Llevados por los instintos bestiales de Malesur, se lanzan al combate de forma directa, causando el caos en la línea enemiga con sus embates y pisotones. Los cuernos del Toro, tocados por la mano de Malesur, pueden atravesar cualquier metal o hueso, haciendo añicos cualquier armadura o escudo que intente detenerlos.

SPHERE WARS

OCEANOS DE SAPHIR

Vástagos de Kurgan



Arzameos

STARTER PACK

FURIA HELADA



39 €

Cazar y alimentarse habían sido siempre las únicas preocupaciones de los soimi. Aunque fuertes, los diferentes cultos y sus rencillas habían mantenido a los Vástagos de Kurgan separados, en constante guerra interna.

No obstante, con la llegada de los regors y el poderoso Leviatán, Nek'Org ha unido a todos los cultos en una tenue tregua para seguir la Profecía hacia el sur. Las gentes de Darlime se encogen de terror ante un nuevo invasor, unido y aparentemente imparable.

SPHERE WARS

RAGGARTH, EL LIBERADOR



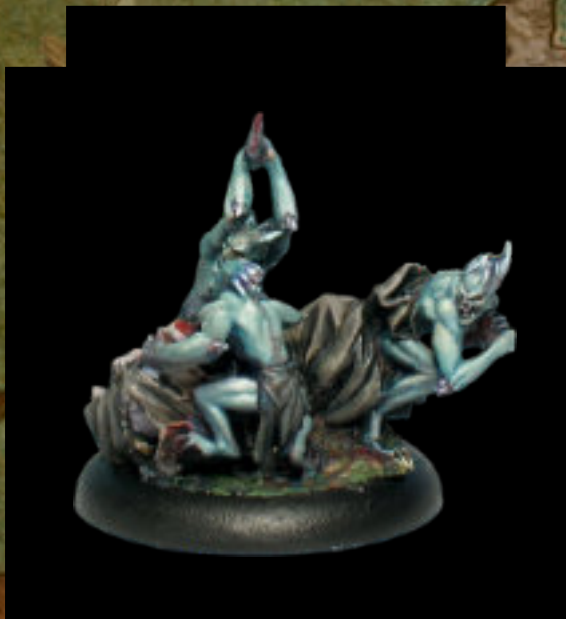
20 €

Raggarth no era un regor muy hablador. Durante años, se limitó a observar en silencio a su maestro, un Desacrador de Tur'Na'Kurg especialmente cruel que trataba a sus sirvientes como escoria.

Pero Raggarth opinaba diferente. Kurgan los había creado para luchar junto a los soimi, a su misma altura, no como sus esclavos. No dispuesto a permitirle a su amo más desacatos, sus colas centellearon veloces y el Desacrador cayó al suelo, muerto. Desde ese día, sus hermanos regors han seguido a su estoico líder a la batalla, ansiosos de luchar por su libertad.

SPHERE WARS

REGORETES AGITADORES



14 €

Los Regorettes son seres pequeños pero muy agresivos y violentos. Siempre atacan en grupo y están en un estado constante de agitación que contagian a sus compañeros durante la batalla. Al ser más pequeños que sus hermanos regor y carecer de sus peligrosas colas, los Regorettes suelen intentar capturar a sus enemigos vivos para comérselos más tarde.

Se cree que los Regorettes son el primer intento de Kurgan de crear a los regors, pero que estos fallaron en cumplir las expectativas de su señor. Durante las campañas, los soimi obligan a los Regorettes a mantenerse alejados, ya que no soportan sus constantes gritos y alboroto, y los consideran no mucho más que otra alimaña más siguiendo a la caravana.

ACECHADOR



14 €

Debido a su reducido tamaño, los regors suelen cumplir tareas de reconocimiento y de hostigadores. Los Acechadores son seres débiles pero astutos, que se valen de camuflarse en la maleza para acosar a sus enemigos.

Aunque para los soimi los regor no son más que esclavos venidos a más, lo cierto es que tienen talento para organizar emboscadas muy efectivas y atacar al unísono. Durante la revuelta de Raggarth, muchos soimi subestimaron a los regors y cayeron presos de sus trampas y emboscadas. Por supuesto, esto no ha ayudado mucho a su reputación como criaturas taimadas y cobardes.

CHAMÁN



14 €

A pesar de que muchos soimi de Huram'Koll desprecian a los Chamanes regor y se ríen de sus capacidades mágicas, lo cierto es que los regor que nacen con la capacidad para ver las hebras son magos muy competentes.

Capaces de hebrar devastadores hechizos de hielo, también aprendieron a copiar y fabricar los mismos báculos que Huram'Koll. En la sociedad regor, los Chamanes actúan también como sacerdotes y predicadores y a ensalzar la figura de Raggarth el Liberador como una figura casi mitológica.

SPHERE WARS

DESTRIPIADOR



14 €

Al comparar sus tamaños, a veces es fácil olvidar que los regors fueron también creados por Kurgan y, al igual que los soimi, comparten con ellos ese instinto predatorio, la fiera y el ansia de alimentarse. Adiestrados desde muy pequeños, encerrados en jaulas o encadenados, los soimi han utilizado a los Destripadores como bestias de caza, tropas prescindibles o incluso como gladiadores para su entretenimiento.

Tras su revuelta, Raggarth se encontró muchos regors completamente idos, consumidos por su propia ansia de sangre y sin esperanza. El Libertador los asigna a la primera línea de batalla, donde puedan al menos servir una última vez a Kurgan antes de morir.

JORGUÍN DE LA ESCARCHA



17 €

Solo los más poderosos magos de Kurgan pueden alcanzar el estatus de jorguín dentro del culto de Huraam'Koll. El rito de paso para alcanzar el nivel es fabricar su propio báculo Llama-ventiscas, hebrando filamentos mágicos en cristales encontrados en lo profundo de los Colmillos del Sol.

Los Jorguines, además de poderosos magos en batalla, tienen como tarea escudriñar las escasas visiones que Kurgan les otorga y que obtienen en largas sesiones de meditación y trance.

DESACRADOR GÉLIDO



17 €

Nek'Org sabe que, para obtener la victoria absoluta, no basta con derrotar a sus enemigos en batalla: hay que romperlos. Por eso, una de las tareas más importantes dentro de Tur'Na'Kurg es la destrucción de los símbolos religiosos de su enemigo, la profanación de sus lugares sagrados y sus costumbres.

Los Desacradores son los campeones de Tur'Na'Kurg, sus guerreros más diestros y temibles. Y es por eso que recae sobre ellos el honor de acabar con los símbolos de fuerza de sus enemigos: ya sea derrotar a su campeón, matar a sus líderes o masacrar a sus hechiceros.

SPHERE WARS

LEVIATÁN



59 €

El Leviatán, una criatura de leyenda entre los Vástagos de Kurgan, es un monstruo de poder inmenso al que pocos enemigos se pueden enfrentar con éxito. Durante siglos, los soimi oraron al dios del hielo esperando invocar al Leviatán, un titán imparable que prometía otorgar a los Vástagos de Kurgan un poder superior. A través de numerosos sacrificios de prisioneros extranjeros, humanos y guerreros soimi, así como de grandes líderes, esperaban cumplir con la Profecía que anunciaba su despertar.

Con el Ciclo Evolutivo, este anhelo se materializó. Kurgan, además de crear a los regors, finalmente dio forma al Leviatán que los soimi ansiaban desde hacía tanto tiempo. Cuando un Leviatán se une a la batalla junto a los Vástagos de Kurgan, estos se vuelven aún más temibles. No solo es una criatura colosal capaz de aniquilar a sus enemigos en un abrir y cerrar de ojos, sino que también puede resistir ataques que serían mortales para la mayoría de sus hermanos.

SPHERE WARS

Manadas de Urueh



STARTER PACK

PRIMERAS ASCUAS



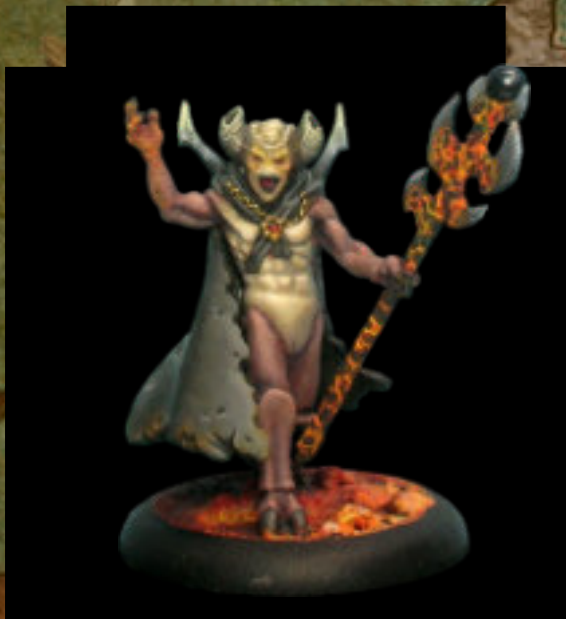
39 €

Violentas y caóticas, las Manadas de Urueh fueron creadas por Kazag para cumplir con su voluntad: incinerarlo todo. Como el fuego salvaje, las manadas despliegan a sus numerosas tropas para abrumar a sus enemigos y golpear allí donde más daño puedan causar. Ahora, con la vista puesta en Darlime, sus tropas avanzan imparables desde todas direcciones, llevando con ellos el fuego y la destrucción de su creador.

SPHERE WARS

OCEANOS DE SATHIR

SATANOR, EL VOLCÁN



14 €

Las visiones de Satanor eran cada vez más intensas, más vívidas. En ellas, una ciudadela fortificada ardía, débiles humanos corrían presa del pánico mientras los ejércitos de Urueh lo arrasaban e incineraban todo, como un océano de magma. Allí, en el centro de la ciudad, una luz blanca lo llamaba, una fuerza de pura destrucción y cólera divina.

Satanor era el segundo Primigenio creado por Kazag, su primer hechicero y el más poderoso entre ellos. Era de esperar, por supuesto, que fuera a él y solo a él a quien le otorgara aquellas gloriosas visiones de la victoria de Urueh. Muy pronto se encargaría de hacerlas realidad. Como primer hechicero, también fue el primero en conocer el secreto de la procreación de las Manadas, y había ordenado a sus hechiceros redoblar los esfuerzos para crear un ejército digno de Kazag.

PYRONUS, EL HERALDO



14 €

Pyronus sabía, cuando mató al octavo Primigenio, que se iba a ganar muchos enemigos. Normalmente, cuando un Primigenio muere, Kazag devuelve su alma a un nuevo cuerpo en el Valle de la Lava, pero no esta vez. Utilizando las notas de su maestro Satanor, Pyronus consumió el fuego de Pyrokan y con él avivó el suyo, trascendiendo de su forma de Demontre a algo más, algo más poderoso.

Desde entonces, Pyronus se encuentra en una posición precaria: por un lado, la mayoría de Primigenios lo desprecian por su acto; por otro, muchos ven en sus acciones una ambición digna de Kazag y prefieren verlo ostentar una posición de poder.

LEVA DEMONTRE (3)



20 €

Los demontres son criaturas simplonas, carentes de ingenio, proclives a la violencia y a las bromas pesadas y con una total falta de instinto de supervivencia. Su naturaleza caótica, sumada a su incapacidad para cumplir las órdenes más sencillas, los vuelve poco fiables en el campo de batalla. No obstante, lo que fallan por su incompetencia, lo compensan con creces con su número.

La mayoría de demontres acaban en las Levas, grupos populosos de luchadores irregulares que se lanzan al combate sin mucho orden ni estrategia. Crean el caos necesario para que tropas más competentes hagan su trabajo o con la vaga esperanza de abrumar a los enemigos en una refriega asimétrica.

ABRASADOR



17 €

Cuando los Hijos de Kazag son concebidos, la temperatura de su crisálida de roca determina qué tipo serán. Los Abrasadores son creados en las bolsas de magma más profundas y calientes de su volcán, allí donde incluso los demontres evitan bajar. Como sus hermanos, los Abrasadores nacen ya listos para la batalla, con roca fundida corriendo por sus entrañas y una especial predilección por incinerar y destruir.

SPHERE WARS

OCEANOS DE SAPHIR

FUNDIDOR



17 €

Los Fundidores son los Hijos de Kazag más voluminosos, marginalmente más inteligentes que un demontre, que suelen estar al cargo del trabajo más pesado tunelando y moviendo escombros.

En la batalla, son tropas resistentes y con una fuerza letal que forman excelentes tropas de choque, aunque su falta de iniciativa a veces puede resultar frustrante para sus líderes.

En el campamento, los fundidores ocupan su tiempo con tareas manuales sencillas. Arrastrar rocas es su pasatiempo favorito, pero también les gusta amontonar suministros y competir para ver quien es capaz de lanzar un demontre más lejos.

CALCINADOR



14 €

Los Calcinadores son Abrasadores que no alcanzaron la temperatura suficiente. Aunque cuentan con un cuerpo incandescente como estos, carecen de la habilidad para proyectar torrentes de fuego o fundir armaduras con sus manos. Por eso, los Calcinadores aprenden a luchar con sus lanzas volcánicas desde el día que nacen hasta el que mueren.

Siendo bastante más inteligentes que sus compatriotas, los Calcinadores aprenden a formar y a luchar en grupo, convirtiéndose en las tropas de élite de Urueh. Su presencia en las campañas es muy codiciada por los Primigenios, que discuten a menudo para contar con sus servicios.

Fuera de la batalla, los Calcinadores velan por el bienestar del campamento y se encargan de organizar al resto de combatientes y asegurarse de que las necesidades sean atendidas. Nadie duda de que, si no tuvieran a los Primigenios para guiarlos, serían los Calcinadores los que se ocuparían de dirigir a las tropas en batalla.

OCEANOS DE SAPHIR

LUCIO



11 €

De toda la mala calaña de Urueh, Lucio está posiblemente entre los peores. Un manipulador cruel, déspota y holgazán hasta el hartazgo. Aunque nació demontre, muy pronto se dio cuenta de que sus dotes intelectuales estaban muy por encima de las de sus hermanos, y le resultaba de lo más sencillo manipularles para que hicieran su trabajo, cargaran con sus errores o, sencillamente, murieran por él en batalla.

Cuando Satanor intentó amonestar al demontre regordete por su actitud, Pyronus intervino y lo ascendió de inmediato a capataz. Eso obviamente no sentó bien a Satanor, que lleva desde entonces buscando una forma de mandarlo a una misión de la que no pueda volver.

SPHERE WARS

OCEANOS DE SAPHIR

SORKEP



11 €

Los Sorkep son criaturas agresivas y bastante estúpidas, un reflejo en la naturaleza de los propios demontres. Su piel ignífuga los hace excelentes compañeros de las manadas de Urueh, que a menudo los emplean en la batalla. Raro es el campamento de Urueh que no tenga un puñado de Sorkeps peleándose por los restos de raciones con algún demontre.

Los Sorkep son carroñeros voraces, que a menudo siguen a las huestes de Urueh en sus campañas para alimentarse de las víctimas o de los demontres heridos que hayan dejado atrás. Fue Lanza Avernall el que, tras observar a las viles criaturas, decidió probar a darles un papel más central en la batalla.