

THE IX AGE

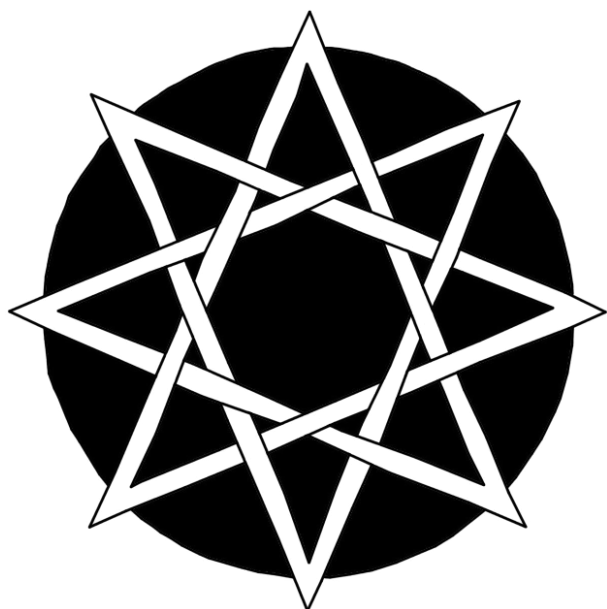
BATALLAS FANTÁSTICAS



CULTISTAS

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Cultistas

Libro de Ejército suplementario para Legiones Demoníacas

2ª Edición, versión 2023 beta 1 – 21 de abril de 2023

VT – ES1

Reglas Específicas del Ejército	2	Personajes	9
Reglas de Miniaturas del Ejército	3	Básicas	11
Hechizo Hereditario	4	Especiales	14
Equipo Especial	5	Demonios Invocados	17
Manifestaciones Demoníacas	6	Aves	23
Organización del Ejército	9		
Hoja de Referencia Rápida	25		
Registro de Cambios	28		



The 9th Age: Batallas Fantásticas es un Juego de Guerra hecho por la comunidad.

Todas las reglas en este libro son suplementarias a las Reglas Básicas de The 9th Age. Han sido producidas por nuestros equipos y deberían ser adecuadas para cualquier juego, pero deberías consultar con tu oponente, o el organizador de cada torneo antes de usarlas.

Puedes encontrar reglas, sugerencias y comentarios en: the-ninth-age.com

Cambios recientes en [azul](#), y listados al final de este documento.

Esta es una versión traducida de las reglas para The 9th Age: Batallas Fantásticas. En caso de controversia entre versiones, la versión inglesa siempre tiene preferencia.

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html Creado con \LaTeX .

En cada esquina del mundo, allá donde los corazones mortales buscan la promesa del poder mediante el pecado, la palabra inmortal de los Dioses Oscuros puede oírse susurrando en los oídos mortales. Héroes caídos y bárbaros pueden entregarse a los Dioses Oscuros en grupo, pero hay aún una mayor cantidad de convertidos (y una mayor amenaza al orden mortal) que se esconde tras las mismas murallas de la civilización.

Estos son los herejes, los iconoclastas, los apóstatas: aquellos que han virado contra los dioses y reyes de su tierra, traicionando a su propia gente para abrazar una nueva familia, formando una hermandad que los piadosos llaman un Culto. A diferencia de otros siervos de los Dioses Oscuros (los Guerreros, cuyo Pacto a menudo facilitan) los Cultos no buscan el poder individual, si no para sus profanos amos. Operando redes clandestinas desde los corazones de las grandes naciones e imperios, forman una liga de disidentes que se entregan para satisfacer las intrigas de los Dioses Oscuros, para apoyar la eterna empresa de desgarrar los cimientos del Reino Mortal, sirviéndolo listo para la profanación de las Legiones Demoníacas.

—Profesor Trifonas Zorbilis, Lección de Homenaje a la Baronesa Gunther, Departamento de Filosofía, Narrenwald. 962 D. S.

Reglas Específicas del Ejército

Égida (Aegis)

Los perfiles de unidad en este Libro de Ejército contienen un Atributo adicional, que se corresponde con la Salvación por Égida de la unidad, abreviado con Égi. Este Atributo se trata como si la unidad tuviera la Protección Personal Égida (X+) en su perfil, donde X es el valor del Atributo de Égi. No tener un valor de Égi no evita que una unidad pueda ser el objetivo de un modificador a la Égida.

Nadie se lo Espera

Al inicio del paso 6 de la Secuencia Previa al Juego (Determinar las Zonas de Despliegue), el oponente puede elegir obtener un modificador de +6 o -6 a su tirada para elegir Zona de Despliegue. Si lo hace, el jugador de Cultistas **debe** nominar a uno de los Personajes del oponente como Inquisidor de Destria. Si el Inquisidor de Destria es retirado como baja o está Huyendo al final de la partida, el jugador de Cultistas obtiene +200 Puntos de Victoria. Ignora Nadie se lo Espera si el ejército del oponente también es de Cultistas.

Nuevas desde Reva. El Prelado Supremo ha sobrevivido a un intento de asesinato. La Inquisición cree que las fuerzas heréticas se han infiltrado en los más altos estrados del poder eclesiástico. Estamos investigando cómo se ha permitido que esto pase.

—Informe enviado al Emperador Matthias, 954 d. S.

Reglas de Miniaturas del Ejército

Reglas Universales

Invocación Demoníaca (*Daemonic Summon*)

Al final del paso 3 de la Fase de Magia del propietario (Drenar el Velo), y antes de aplicar Límites a los Tokens del Velo, cada miniatura no Huyendo con Invocación Demoníaca puede realizar una única Invocación Demoníaca:

1. Elige una unidad de la Categoría de Ejército Demonios Invocados en tu Lista de Ejército.
2. Descarta un número de Tokens del Velo de tu reserva de Tokens del Velo igual al Valor en Puntos de la unidad elegida dividido por 200, redondeando fracciones hacia arriba. Durante el primer Turno de Juego, si el propietario juega el primer Turno de Jugador, puede descartar un máximo de 2 Tokens del Velo, y si juega el segundo Turno de Jugador, puede descargar un máximo de 4 Tokens del Velo. En todos los demás Turnos de Juego, se pueden descartar un máximo de 6 Tokens del Velo por Turno de Jugador
3. La unidad elegida es desplegada con Emboscada Especial (en un radio de 12" de la miniatura que haya realizado Invocación Demoníaca), con la excepción de que la unidad no cuenta como si hubiera realizado un Movimiento de Marcha a efectos de disparar en el turno en que es desplegada.

~~Esta unidad cuenta como si hubiera movido durante el Turno de Jugador en el que llega al Campo de Batalla. Cualquier unidad que entre al Campo de Batalla en el Turno 4 o más tarde pierde Unidad que Puntúa (si lo tuviera). Si una unidad de la Categoría Demonios Invocados no ha entrado en el Campo de Batalla antes del final de la partida, la unidad cuenta como destruida. Hasta que sean desplegadas en el Campo de Batalla, las unidades de la Categoría de Ejército Demonios Invocados no pueden realizar ninguna acción, y todos sus Objetos Especiales, reglas y habilidades no tienen efecto mientras estén fuera del tablero.~~

Ofrenda del Sacrificio (*Sacrificial Offerings*)

Inmediatamente antes de realizar un Intento de Lanzamiento con un Hechicero en una unidad que contenga una o más miniaturas con Ofrenda del Sacrificio, puedes infligir 1 impacto en la unidad. Este impacto hiere automáticamente y no permite Salvaciones de ningún tipo. Si se pierde un Punto de Vida de una miniatura con Ofrenda del Sacrificio, el Intento de Lanzamiento obtiene un Modificador al Lanzamiento de +1. Cada unidad puede verse afectada por Ofrenda del Sacrificio una única vez por Fase de Magia.

Sometido a la Oscuridad (*Pledged to Darkness*)

Las miniaturas con Sometido a la Oscuridad **obtienen Exclusivo (Sometido a la Oscuridad)**. Mientras se les hayan unido uno o más Personajes, las miniaturas de Tropa con Sometido a la Oscuridad obtienen **Coraje**.

Algunas unidades con Sometido a la Oscuridad pueden elegir una de las siguientes cuatro Especies Arquetipo, que proporcionan a las miniaturas las modificaciones descritas a continuación. Si alguna unidad elige una de estas Especies Arquetipo, todas las unidades que puedan hacerlo **deberán** elegir la misma Especie Arquetipo.

Héroes Caídos (<i>Fallen Heroes</i>)	Los Deshonrados (<i>The Dishonoured</i>)	Matahermanos (<i>Kinslayer</i>)	Niños Caprichosos (<i>Wayward Children</i>)
<ul style="list-style-type: none">■ Peana: 25×25 mm■ Resiliencia establecida en 4■ -1 Agi	<ul style="list-style-type: none">■ -1" Ava■ Ritmo de Marcha establecida en al menos 9"*■ Resiliencia establecida en 4■ -1 Agi	<ul style="list-style-type: none">■ Peana: 25×25 mm■ +1 Ofe■ +1 Def	<ul style="list-style-type: none">■ +1" Ava■ +2" Mar■ +1 Agilidad

*El Ritmo de Marcha de los Simbiontes Démoniacos y de los Poseídos se **establece** en al menos 12".

Atributos de Ataque

Asfixiar (*Smother*) – Cuerpo a Cuerpo

Si el ataque se asigna a una miniatura con la misma Altura que el atacante, obtiene +1 a impactar y +1 a herir.

Se lo tuve que dar. A la edad de diecinueve, no podría haber estado más impresionado por el templo. Los pilares e intrincados grabados en su gran bóveda de roca hablaban de un poder antiguo y primordial. El suelo alicatado y el pintado techo estaban salpicados de colores que, elegidos con muy buen gusto, capturaban bajo la danzarina luz de los cirios brillos afilados de rojo y plateado entre pilas de profundas sombras, en los extremos de las cuales se alzaban terribles estatuas de dioses retorcidos e insaciables calaveras. Alcé mi capucha, sumergiendo mi rostro en una oscuridad similar, e inmediatamente sentí un sobrecogedor sentido de conexión con mis hermanos y hermanas, todos encapuchados y anónimos, unidos en un vínculo absoluto, según proseguíamos con un lento salmodiar por la atemporal cámara. Sabía sin duda alguna que aquí acometeríamos grandes hazañas, incluso cuando levanté la vista para ver a la figura desnuda encadenada al altar, la Lideresa alzando su cuchillo, y sentí el seco sabor de la magia en mi lengua.

—De Memorias de un Antiguo Seguidor de los Dioses Oscuros, por Sobolevsky Vladislavovich

Hechizo Hereditario

Valor de Lanzamiento	Alcance	Tipo	Duración	Efecto
H rep				
Lanza del Infinito (<i>Spear of Infinity</i>)				
4+	24"	Daño Maldición Proyectil	Instantáneo	El objetivo sufre 1 impacto de Fuerza 2 [5], Penetración de Armadura 2, Ataque de Área (1×5), y [Heridas Múltiples (2)]. Los impactos de <i>Lanza del Infinito</i> obtienen +1 Fuerza por cada otro Hechizo No Atributo lanzado con éxito previamente en la misma Fase de Magia (incluyendo otro/s <i>Lanza del Infinito</i>).

Equipo Especial – Artefactos

Corona de la Arrogancia (*Crown of Hubris*) 70 pts
Dominante.

Al inicio de cualquier Fase de Magia amiga, el portador puede elegir infligir 3 impactos contra su unidad que hieren automáticamente y no permiten salvaciones de ningún tipo. Si lo hace, el propietario obtiene 3 Tokens del Velo adicionales.

Velo Ecurridizo (*Scurrying Veil*) 40 pts

El Ritmo de Marcha del portador **obtiene Pequeño**, y su Ritmo de Marcha se **establece** en 20". Además, la **miniatura del portador** ignora a las unidades amigas cuando se mueve durante las Fases de Carga y Movimiento, pero **debe** seguir la regla de Espacio entre Unidades al acabar dichos movimientos.

Dados de Lugar (*Lugar's Dice*) 35 pts

Una única parte de miniatura de la miniatura del portador puede repetir una única tirada para impactar, herir, o Salvación por Armadura fallida cada Turno de Jugador. No puede usarse para repetir tiradas de un ataque con Ataque Aplastador.

Gema del Diezmo de Fe (*Gem of Faith's Tithe*) 35 pts

Cada vez que el portador trate de lanzar un hechizo, el propietario puede elegir un Campeón amigo con Sometido a la Oscuridad en un radio de 12". Si lo hace, usa la posición del Campeón a la hora de trazar Línea de Visión y medir alcances. Para hechizos con Directo, usa también el Arco Frontal del Campeón. El propietario debe usar estas tres restricciones o ninguna. **Si el hechizo se lanza con éxito, el Campeón sufre 1 impacto que hierne automáticamente y que no permite Salvaciones de ningún tipo.**

Talismán de Fuerza Vital 30 pts
(*Lifeforce Talisman*)

Dominante.

Cada vez que el portador obtenga una Disfunción, el propietario puede elegir infligir 1D3 impactos en la unidad del portador. Estos impactos hieren automáticamente y no permiten Salvaciones de ningún tipo. Tras hacerlo, el propietario puede elegir aplicar un Modificador a la Disfunción de +1 o -1.

Cepos Diabólicos (*Fiendish Snares*) 20 pts

Inmediatamente después de elegir Zonas de Despliegue, el propietario nombra un Elemento de Terreno que no sea Terreno Impasable ni Terreno Abierto, y con su centro en su mitad del Campo de Batalla. El Elemento de Terreno elegido pasa a ser Terreno Peligroso (2).

Por mi experiencia, los cultos invierten más tiempo reclutando que en ninguna otra actividad. Están continuamente buscando individuos insatisfechos, enfadados o solitarios, generalmente jóvenes y sin familia cercana, a los que pueden aproximarse primero como meros amigos y simpatizantes. Tras ganar su confianza, suele seguir una invitación a un aparentemente inocente grupo de discusión. La constante afirmación de la amistad y el apoyo, combinado con formas sacrílegas de hipnosis y manipulación mágica, se emplean para afianzar la captura del converso. Cuando llega el momento de probar la lealtad más allá de cualquier duda, tiene lugar un rito de iniciación, tras el cual, si sobrevive, el Novicio preparará entre los varios rangos de Acólitos, todo bajo el auspicio de un Líder que mantiene el poder mediante una combinación de carisma, elocuencia, y asesinatos a sangre fría.

En años recientes el proceso se ha vuelto más receloso, sembrado de trampas para desvelar a nuestros agentes. La cantidad de nuestros operativos entre las filas de los cultos está menguando, y con ello nuestro acceso a información fiable. Parecen determinados a adaptarse a toda estrategia que podamos conjurar. Por cada célula que perdemos, se nos escapa prevenir atrocidades tales como el episodio en Múzholm, Sunna acoja sus almas.

—Inquisidora Karina von Naschen, notas de campo

Manifestaciones Demoníacas

Los ejércitos de Cultistas poseen una versión adicional de Objetos Especiales denominados Manifestaciones Demoníacas. Siguen las reglas para los Objetos Especiales, con la excepción de que no son Único en su Especie y de que una miniatura no puede ser afectada más de una vez por una misma Manifestación Demoníaca, a menos que se especifique lo contrario.

∞ Manifestaciones del Padre Caos

Caparazón de Hierro (*Iron Husk*) 80 pts
La Resiliencia de la miniatura se **establece** en 6.

Escamas Reflectantes (*Mirrored Scales*) 45 pts
Cada Ataque Cuerpo a Cuerpo dirigido contra la miniatura en que se obtenga un resultado natural de '1' en la tirada para impactar, se distribuye a la Reserva de Heridas de la miniatura atacante.

Marca del Campeón Eterno 45 pts
(*Mark of the Eternal Champion*)
Si el portador no es un Hechicero, se convierte en **Aprendiz Hechicero** que no elige hechizos de forma habitual si no que siempre conoce *Lanza del Infinito* (Hechizo Hereditario). Si el portador ya era un Hechicero, conoce *Lanza del Infinito* (Hechizo Hereditario) además de sus otros hechizos, y no puede elegirlo durante la Selección de Hechizos.

Mano Martillo (*Hammer Hand*) 30 pts
La miniatura obtiene +1 Valor de Ataques.

Raíces Antinaturales (*Unnatural Roots*) 25 pts
Un bando con una o más miniaturas con esta Manifestación Demoníaca Trabadas en combate al final de la Ronda de Combate, añade +1 a la Resolución del Combate.

Carne Caleidoscópica (*Kaleidoscopic Flesh*) 10 pts
La miniatura obtiene **Objetivo Difícil (1)**.

Escudo Viviente (*Living Shield*) 10 pts
La miniatura obtiene **Parada**.

Escamas Quitinosas (*Chitinous Scales*) 5 pts
La miniatura obtiene +2 Armadura, hasta un máximo de Armadura 3.

Patas Centípedas (*Centipede Legs*) 5 pts
La miniatura obtiene +1" Ritmo de Avance.

Pellejo Oscuro (*Dark Hide*) 5 pts
La miniatura obtiene **Exploradores** con la siguiente excepción: **debe** desplegarse totalmente dentro de su propia Zona de Despliegue, y el propietario **debe** haber desplegado al menos una unidad de la forma habitual.

Secreciones de Azufre (*Brimstone Secretions*) 5 pts
La miniatura obtiene **Immune (Ataques Divinos)**.

Manifestaciones de la Envidia

Ojos Fuegooverdes (*Greenfire Eyes*) 25 pts
Las unidades que contengan una o más miniaturas con Ojos Fuegooverdes **deben** repetir cualquier resultado natural de '1' en sus tiradas de Alcance de Carga y Distancia de Persecución.

Púa Perforante (*Piercing Spike*) 25 pts
Los Ataques Cuerpo a Cuerpo realizados por la miniatura obtienen +1 Penetración de Armadura.

Glándulas Venenosas (*Venom Sacs*) 15 pts
La miniatura obtiene **Ataques Envenenados**. Si los Ataques Cuerpo a Cuerpo de la miniatura ya tenían Ataques Envenenados debido a otra fuente diferente a esta Manifestación Demoníaca, entonces herirán automáticamente con tiradas para impactar exitosas con **resultados naturales de '5' o '6'**, a menos que el objetivo tenga **Immune (Ataques Envenenados)**.

Manifestaciones de la Gula

Mandíbula Desgarrada (*Unhinging Jaw*) 30 pts
Las tiradas para herir fallidas de Ataques Cuerpo a Cuerpo contra miniaturas de Altura Grande o Gigantesca realizados por la miniatura **deben** repetirse.

Vómito Digestivo (*Digestive Vomit*) 30 pts
La primera vez que la miniatura esté en el bando ganador del combate, obtiene +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura hasta el final de la partida.

Madre Progenitora (*Broodmother*) 25 pts
Dominante.
Por cada pérdida de Puntos de Vida que la miniatura cause con sus Ataques Cuerpo a Cuerpo contra unidades enemigas, tira 1D6 al final del Paso de Iniciativa. Por cada 6+ obtenido, la Reserva de Puntos de Vida de la miniatura Anima 1 Punto de Vida.

Manifestaciones de la Avaricia

Concha Segmentada (*Segmented Shell*) 15 pts
Cuando la miniatura sufra una herida por un ataque con Heridas Múltiples (X), reduce X en 1, hasta un mínimo de 1.

Espirales Sofocantes (*Smothering Coils*) 10 pts
La miniatura obtiene +1 a Herir con sus Ataques Cuerpo a Cuerpo contra miniaturas con Unidad que Puntúa.

Olfato Adivinatorio (*Divining Snout*) 10 pts
La miniatura obtiene **Carga Devastadora (+2" Ava)** cuando cargue contra unidades que contengan al menos un Objeto Especial. Los efectos solo se aplican si todas las miniaturas de la unidad están afectadas por esta Manifestación Demoníaca.

Manifestaciones de la Lujuria

Plumaje Fascinante (*Mesmerising Plumage*) 50 pts
Dominante.
Las unidades enemigas en contacto con unas o más miniaturas con esta Manifestación Demoníaca sufren -1 Habilidad Ofensiva y -1 Habilidad Defensiva.

Manos Errantes (*Roaming Hands*) 30 pts
Mientras su unidad esté Trabada con el Flanco o la Retaguardia de una unidad enemiga, la miniatura obtiene +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Sangre Hirviente (*Hot Blood*) 10 pts
La miniatura obtiene **Carga Devastadora (+2 Agilidad)**.



Manifestaciones de la Soberbia

Gesto de Desprecio (*Stiff Upper Lip*) 35 pts
 Los Chequeos de Disciplina realizados por Las unidades con al menos una miniatura con esta Manifestación Demoníaca obtienen **Minimizada** (Chequeos de Disciplina).

Espinazo de Bronce (*Bronze Backbone*) 30 pts
 La miniatura obtiene **Odio**.

Cornamenta de Arrogancia 10 pts
 (*Horns of Hubris*)
 La miniatura obtiene **Vanguardia (6")**.



Manifestaciones de la Pereza

Bostezo Escalofriante (*Chilling Yawn*) 75 pts
 Dominante.
 Las unidades enemigas en contacto con una o más miniaturas con esta Manifestación Demoníaca sufren -2 Agilidad.

Antenas de Hechicero (*Sorcerous Antennae*) 35 pts
 0-2 por Ejército.
 Al inicio de Drenar el Velo en cada Fase de Magia amiga, elige una única parte de miniatura en cada una unidad con esta Manifestación (una o más veces). La parte de miniatura elegida obtiene **Canalizar (1)** hasta el final de la Fase de Magia.

Aura de Desesperación (*Aura of Despair*) gratis
 Dominante.
 La miniatura obtiene **Preciso**.



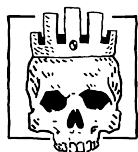
Manifestaciones de la Ira

Cola Azotadora (*Whipcrack Tail*) 40 pts
 La miniatura obtiene **Reflejos Relámpago**.

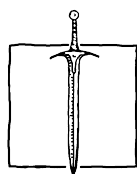
Neblina Roja (*Red Haze*) 30 pts
 Los Ataques Cuerpo a Cuerpo de la miniatura obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura, pero cada uno de sus Ataques Cuerpo a Cuerpo que obtenga un resultado natural de '1' para impactar se distribuyen contra la Reserva de Puntos de Vida de la miniatura realizando el ataque.

Icor Incendiario (*Incendiary Ichor*) 10 pts
 La miniatura obtiene **Égida (2+, contra Ataques Flamígeros)**. Todos los Ataques de Melé (incluyendo los Ataques Especiales) y los Ataques de Disparo realizados por la miniatura con esta Manifestación Demoníaca son **Ataques Flamígeros**. La miniatura falla automáticamente todas las Salvaciones por Fortaleza.

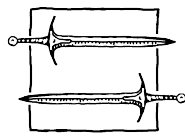
Organización del Ejército



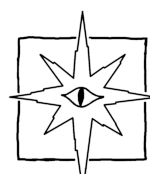
Personajes
Máx. 35 %



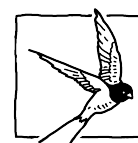
Básicas
Mín. 25 %



Especiales
Sin límite



Demonios Invocados
Máx. 45 %



Aves
Máx. 3 unidades

Personajes (Máx. 35 %)



Líder del Culto (*Cult Leader*)

170 pts

m. individual

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 20×20 mm

Me miró a los ojos y supe sin duda alguna que era amado. Alzó sus brazos en alto y su cuerpo completo pareció flotar en un aura escarlata, antes de que un rayo del más oscuro éter saliera de su pecho, derribando al paladín allí donde estaba.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	4"	8"	8	Escondite, Hechicero Adepto, Inestable, Sometido a la Oscuridad	

Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi
	3	3	3	0	Armadura Ligera

Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Líder del Culto	1	3	3	0	3

Opciones Mágicas

Maestro Hechicero 170 pts



Evocación



Ocultismo



Taumaturgia

Opciones

Escondite (solo General) 20 pts

Maestro del Ritual (solo General) 100 pts

Objetos Especiales hasta 100 pts

Si es Maestro Hechicero hasta 200 pts

Especies Arquetipo

Matahermanos gratis

Héroes Caídos 5 pts

Niños Caprichosos 5 pts

Los Deshonrados 10 pts

Reglas Opcionales de Miniaturas

Escondite: Regla Universal.

El ejército de Cultistas obtiene +6 a la tirada para elegir Zona de Despliegue. Inmediatamente después de determinar quién despliega primero (tras el paso 1 de la Secuencia de la Fase de Despliegue), el propietario **debe** situar un único Elemento de Terreno de tipo Ruinas con su centro en la Zona de Despliegue amiga, y que no esté en contacto con ningún otro Elemento de Terreno que no sea Terreno Abierto. Este Elemento de Terreno no puede ser mayor de 8" de largo y 8" de ancho.

Maestro del Ritual: Regla Universal.

La miniatura obtiene +1 Disciplina, **Invocación Demoníaca**, **Exploradores**, y el alcance de su Presencia de Mando se **establece** en 18".



Simbionte Demoníaco (*Daemon Symbiote*)

180 pts

m. individual

Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 20×20 mm

No sé decir qué inconcebibles poderes o infame magia usaron, pero no era nada al alcance de los comunes mortales. En cualquier caso, tuvieron éxito en fundir hombre y demonio, no como una posesión temporal, si no como una única entidad, capaz de quién sabe qué blasfemos poderes.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	5"	10"	8	Aprendiz Hechicero, Coraje, Sometido a la Oscuridad, Superno	

Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	3	4	4	0	5+	Armadura Pesada

Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Simbionte Demoníaco	4	4	5	2	6	

Opciones Mágicas

Hechicero Adepto



Adivinación



Evocación

pts -

95

Opciones

Una única Manifestación

Objetos Especiales

Escudo

Una sola opción:

Alabarda

Arma a Dos Manos

Armas Emparejadas

Lanza

pts -

sin límite

hasta 100

5

5

5

5

5

Especies Arquetipo

Héroes Caídos

Los Deshonrados

Matahermanos

Niños Caprichosos

pts -

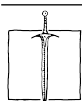
gratis

gratis

5

10

Básicas (Mín. 25 %)



Cultistas (Cultists)

105 pts + 3 pts /mini. adicional

15-40 minis.



Altura Estándar

Tipo Infantería

Peana 20x20 mm

Las filas del enemigo parecían poco más que una turba: mal equipada, sin ningún entrenamiento militar, y ataviada con nada más que hábitos con capucha. Pero algo en la manera en que andaban, o más bien se deslizaban, sus rostros perdidos bajo las capuchas, helaba la sangre. Tan solo puedo decir que rezo por que nunca conozcas la ferocidad de esos zelotes en batalla.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	4"	8"	6	Inestable, Ofrenda del Sacrificio, Sometido a la Oscuridad, Unidad que Puntúa	

Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi
	1	2	3	0	

Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Cultista	1	2	3	0	3

— Opciones — pts — Opciones de Grupo de Mando — pts —

Una sola opción:

Infiltrados (0-15 Minis./Unidad, 0-3 Unids./Ejército)	10
Tomo Antinatural (0-3 Unids./Ejército)	40
Vía al Abismo (0-3 Unids./Ejército)	70
Armas Arrojadizas (5+) (solo Infiltrados)	20
Lanza	1/mini.

— Especies Arquetipo — pts —

Héroes Caídos	1/mini.
Los Deshonrados	1/mini.
Matahermanos	1/mini.
Niños Caprichosos	1/mini.

Campeón	10
Músico	10

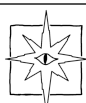
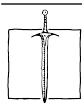
— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Infiltrados: Regla Universal.
La miniatura obtiene **Tropas Ligeras, Exploradores y Hostigadores** y pierde Unidad que Puntúa.

Tomo Antinatural: Regla Universal.
Solo unidades con Campeón.
La unidad obtiene **Cónclave Mágico** y solo conoce **Lanza del Infinito** (Hechizo Hereditario).

Vía al Abismo: Regla Universal.
Una miniatura en la unidad que no sea el Campeón ni el Músico pasa a ser **Portaestandarte** con **Canalizar (1)** e **Invocación Demoníaca**.

No conocerás el verdadero amor de los Siete hasta que hayas luchado hombro con hombro con sus mascotas. ¡Oh, cómo se sacuden y retuercen! ¡Puedes sentir la magia más pura en su interior! ¡La adorable locura cambiante que conlleva!



Lémures (Lemures)

220 pts + 20 pts /mini. adic. 10-25 minis.

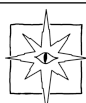
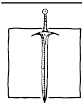


Altura Estándar
Tipo Bestia
Peana 25×25 mm

La unidad cuenta para Básicas y para Demonios Invocados.

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"	8"	7	Coraje, Supremo, Unidad que Puntúa			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi		
	1	3	5	0	5+	Parada	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi		
Lémur	1	3	3	0	2		
— Opciones —				pts -	— Opciones de Grupo de Mando —		pts -
Manifestación (una sola opción):					Campeón	10	
✂ Gesto de Desprecio				1/mini.	Músico	10	
∞ Secreciones de Azufre				1/mini.	Portaestandarte	10	
⚔ Glándulas Venenosas				2/mini.			
⚠ Bostezo Escalofriante				3/mini.			
∞ Raíces Antinaturales				45			



Súcubos (Succubi)

240 pts + 18 pts /mini. adic. 10-25 minis.

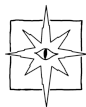
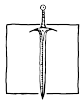


Altura Estándar
Tipo Bestia
Peana 25×25 mm

La unidad cuenta para Básicas y para Demonios Invocados.

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas			
	5"	10"	7	Coraje, Supremo, Unidad que Puntúa			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi		
	1	4	3	0	5+		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi		
Súcubo	3	4	3	1	5	Asfixiar, Garras Guadaña	
— Opciones —				pts -	— Opciones de Grupo de Mando —		pts -
Manifestación (una sola opción):					Campeón	10	
⚠ Olfato Adivinatorio				1/mini.	Músico	10	
∞ Pellejo Oscuro				1/mini.	Portaestandarte	10	
⚔ Plumaje Fascinante				2/mini.			
⚠ Bostezo Escalofriante				4/mini.			
✂ Espinazo de Bronce				5/mini.			



Mirmidones (Myrmidons)

190 pts + 20 pts /mini. adic. 10-30 minis.



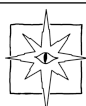
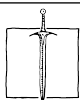
Altura Estándar
Tipo Bestia
Peana 25×25 mm

La unidad cuenta para Básicas y para Demonios Invocados.

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	10"	8	Coraje, Superno, Unidad que Puntúa		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	1	4	3	0	5+	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Mirmidón	1	5	5	1	4	Carga Devastadora (Trance de Batalla), Luchar con Filas Adicionales

Opciones	pts	Opciones de Grupo de Mando	pts
Manifestación (una sola opción):		Campeón	10
Sangre Hirviente	1/mini.	Músico	10
Mandíbula Desgarrada	2/mini.	Portaestandarte	10
Cola Azotadora	3/mini.		
Púa Perforante	4/mini.		
Espinazo de Bronce	5/mini.		



Diablillos (Imps)

190 pts + 15 pts /mini. adic. 10-25 minis. 0-40 Minis./Ejército



Altura Estándar
Tipo Bestia
Peana 25×25 mm

La unidad cuenta para Básicas y para Demonios Invocados.

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	10"	6	Coraje, Superno, Unidad que Puntúa		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	1	2	3	0	5+ Égida (3+, contra Ataques de Disparo)	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Diablillo	1	2	2	0	3	Rayos de Energía (4+)

Reglas de Miniaturas	pts	Opciones de Grupo de Mando	pts
Rayos de Energía: Arma de Disparo. Alcance 24", Disparos 1, Fue 5, PA 0, ¡Recargad!, Tiro Parabólico.		Campeón	10
		Músico	10
		Portaestandarte con (una opción de):	
		Prendedor (Lanza del Infinito (Hechizo Hereditario))	45
		Prendedor (Mano del Cielo (Taumaturgia))	50
Opciones	pts	Reglas Opcionales de Miniaturas	
Manifestación (una sola opción):		Prendedor (X): Regla Universal.	
Aura de Desesperación	1/mini.	El Portaestandarte puede lanzar el hechizo indicado entre paréntesis como Hechizo Vinculado con Nivel de Energía (5/8).	
Icor Incendiario	1/mini.		
Pellejo Oscuro	3/mini.		
Marca del Campeón Eterno (solo Campeón)	30		
Antenas de Hechicero	50		

Especiales (Sin límite)



Ídolo Profano (*Profane Idol*)

290 pts

m. individual 0-2 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

«Demasiado silencioso,» murmuró el sargento. Solo se oía el viento, esperando, observando. Había un susurro en el bosque. Las copas de los árboles sobre la montaña parecieron bambolearse. Luego lo oímos. Pasos como el gran martillo de Volund, acercándose, sacudiendo las mismas piedras de nuestro puesto avanzado. Finalmente, apareció por el borde de la colina, y pude ver los ojos del sargento alzarse... y alzarse. «Por la Diosa» susurró. Esas fueron sus últimas palabras.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Coraje, Superno		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	7	3	5	2	5+	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Ídolo Profano	5	3	5	2	3	

Opciones

Coloso del Fin del Mundo

Debe elegir (una sola opción):

Hombre de Mimbre

Gólem Herético

Apóstata Automata

pts -

30

gratis

10

50

Reglas Opcionales de Miniaturas

Apóstata Automata: Regla Universal.

La miniatura obtiene +1 Resiliencia, **Ataque Aplastador**, y su Armadura se **establece** en 3.

Coloso del Fin del Mundo: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La tirada para determinar el número de impactos de su Golpetazo está sujeta a Tirada Maximizada.

Gólem Herético: Regla Universal.

La miniatura obtiene +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hombre de Mimbre: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Inflamable**, **Ataques Flamígeros**, y **Ataques Pulverizadores (3D3)**. Estos Ataques Pulverizadores se resuelven con Fuerza 4, Penetración de Armadura 0, y Ataques Flamígeros.



Poseídos (Possessed)

140 pts + 10 pts /mini. adicional

10-25 minis.

0-2 Unids./Ejército



Altura Estándar
Tipo Infantería
Peana 20x20 mm

No envidio tu misión de encontrar a los Malvados Monjes. Se dice que dejan entrar a los demonios en sus cuerpos para henchirlos con una malévola fuerza, y que desgarran su carne y beban la sangre de su estómago. Quieren que la locura los colme, la consideran bienvenida, pues han conocido más sufrimiento del que pueden soportar.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
	5"	10"	7	Coraje, Sometido a la Oscuridad, Superno, Unidad que Puntúa	

Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	1	2	3	0	5+	Armadura Ligera

Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Poseído	2	2	4	1	4	

Opciones		pts	Especies Arquetipo		pts
Manifestación (una sola opción):			Héroes Caídos		
∞	Escamas Quitinosas	3/mini.	Matahermanos		
⚔	Espinazo de Bronce	3/mini.	Niños Caprichosos		
☁	Neblina Roja	3/mini.	Los Deshonrados		
Una sola opción:			Opciones de Grupo de Mando		
	Arma a Dos Manos	2/mini.	Campeón		
	Armas Emparejadas	2/mini.	Músico		
	Lanza	2/mini.	Portaestandarte		



Altar del Ritual (Ritual Altar)

170 pts

m. individual 0-1 Unids./Ejército

Altura Estándar

Tipo Constructo

Peana 60 mm redonda

Vosotros, verdaderos y leales siervos de Nukuja, escuchad. Os mostraré cómo consagrar y ungir el único y viviente altar de los fieles. ¡Dejemos que sea una señal de nuestro credo y casta! ¡Dejemos que sea el reluciente camino a la Diosa, por el que ella enviará sus dulces y certeras misivas de destrucción, para que podamos al fin descansar!

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	2"	2"	6	Alto, Cónclave Oscuro , Coraje, Hechicero Adepto, Inestable, Invocación Demoníaca, Máquina de Guerra, Ofrenda del Sacrificio		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	5	2	4	0	5+	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Miembros del Concilio	5	2	3	0	3	

Reglas de Miniaturas

Cónclave Oscuro: Regla Universal.

Las hechizos lanzados por la miniatura obtienen Alcance +3" por cada Hechicero amigo adicional en un radio de 12" del lanzador. Estos bonificadores por si solos nunca puede dar lugar a un modificador de más de +9", sin embargo, otros efectos pueden incrementar este valor.

La miniatura **debe** elegir 2 hechizos de entre: *Lanza del Infinito* (Hechizo Hereditario), *Mano del Cielo* (Taumaturgia), y *La Llamada del Sepulcro* (Ocultismo) durante la Selección de Hechizos. Esto reemplaza las reglas normales de Selección de Hechizos debidas a ser un Hechicero Adepto.

Al realizar una Invocación Demoníaca con la miniatura, divide el Coste en Puntos de la unidad elegida por 300 (en lugar de por 200), redondeando las fracciones hacia arriba, para determinar el número de Tokens del Velo a descartar.

Opciones

Gran Concilio

pts
70

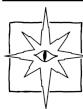
Reglas Opcionales de Miniaturas

Gran Concilio: Regla Universal.

Los atributos de Puntos de Vida y Valor de Ataques de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 120 mm redonda. La miniatura también puede elegir *Ira de Dios* (Taumaturgia) como uno de sus 2 hechizos.

Demonios Invocados (Máx. 45 %)

El comandante dio gracias a que finalmente hubiéramos llevado a este, el más problemático de los enemigos, al campo de batalla, y a que sus números fueran tan pocos. Pero su sonrisa se desvaneció ante el penetrante hedor a sulfuro. Desde detrás de su campamento escuchamos varios chillidos que helarían la sangre. Luego un insoportable silencio. A continuación estaban por todas partes. Los demonios cayeron sobre nosotros como una tempestad.



Máquina Trilladora (Threshing Engine)

140 pts

m. individual

0-5 Unids./Ejército

Altura Grande

Tipo Constructo

Peana 50×100 mm



La unidad también cuenta para Aves si tiene Volar.

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	10"	10"	7	Coraje, Supremo, Zancada Veloz		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	4	4	4	0	5+	Objetivo Difícil (1)
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Timonel (2)	2	4	3	3	3	
Bestia de Tiro (2)	1	3	3	0	3	Contenidos
Chasis			4	3		Impactos por Carga (2D3), Inanimado

Opciones

Una sola opción:

Volar (9", 9") [Av]

(0-2 Unids./Ejército)

Trillador de la Horda (0-3 Unids./Ejército) 100

Trillador de la Legión (0-2 Unids./Ejército) 180

Manifestación (una sola opción):

Cornamenta de Arrogancia 15

Cola Azotadora 25

Olfato Adivinatorio 25

Marca del Campeón Eterno 40

Manos Errantes 45

Opciones de Grupo de Mando

Portaestandarte 10

pts -

Reglas Opcionales de Miniaturas

Trillador de la Horda: Regla Universal.

Cambios en el perfil de la miniatura:

- Su peana cambia a **100×100 mm**.
- Sus Puntos de Vida se **establecen en 6**.
- Obtiene **1** Timonel adicional.
- Obtiene **1** Bestia de Tiro adicional.
- Obtiene **Estatura Colosal**.
- El Chasis obtiene **Impactos por Carga (3D3)**.

Trillador de la Legión: Regla Universal.

Cambios en el perfil de la miniatura:

- Su peana cambia a **100×150 mm**.
- Sus Puntos de Vida se **establecen en 8**.
- Obtiene **2** Timoneles adicionales.
- Obtiene **2** Bestias de Tiro adicionales.
- Obtiene **Estatura Colosal**.
- El Chasis obtiene **Impactos por Carga (4D3)**.

Estatura Colosal: Regla Universal.

La miniatura cuenta como Gigantesca a efectos de determinar el número de Filas Completas.



Eidolones (Eidolons)

170 pts + 30 pts /mini. adicional

5-10 minis.

0-18 Minis./Ejército

Altura Estándar

Tipo Bestia

Peana 25x25 mm

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	10"	7	Cónclave Mágico, Coraje, Hostigadores, Superno, Tropas Ligeras		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	1	2	4	0	5+	Objetivo Difícil (1)
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Eidolón	1	2	2	0	3	Fuego Oscuro (3+)

— Reglas de Miniaturas —

Fuego Oscuro: Arma de Disparo.

Alcance 18", Disparos 2, Fue 4, PA 0.

Las tiradas de Salvación por Armadura con resultados naturales de '1', '2', '3', y '4' se consideran **siempre** un fallo contra heridas causadas por Fuego Oscuro.

— Cónclave Mágico —

Debe elegir 2 hechizos de:

- Juicio del Destino (Adivinación)
- Apresurar el Final (Evocación)
- Mano del Cielo (Taumaturgia)
- Lanza del Infinito (Hechizo Hereditario)

— Opciones —

Manifestación (una sola opción):

- ☞ Icor Incendiario 1/mini.
- ☞ Aura de Desesperación 5/mini.
- ☞ Carne Caleidoscópica 5/mini.
- ☞ Antenas de Hechicero 25

— Opciones de Grupo de Mando —

Campeón

pts -
130



Mastines Infernales (Hellhounds)

150 pts + 20 pts /mini. adicional

5-15 minis.

Altura Estándar

Tipo Bestia

Peana 25x50 mm

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"	18"	7	Coraje, Ladrado Infernal , Miedo, Superno		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	1	3	4	0	5+	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Mastín Infernal	3	5	3	0	4	Apoyo Extra (2), Golpe Letal

— Opciones —

Manifestación (una sola opción):

- ☞ Cornamenta de Arrogancia 1/mini.
- ☞ Icor Incendiario 1/mini.
- ☞ Patas Centípedas 1/mini.
- ☞ Sangre Hirviente 1/mini.
- ☞ Vómito Digestivo 2/mini.

— Opciones de Grupo de Mando —

Campeón

pts -
10



Carro Matatitanes (Titanslayer Chariot)

200 pts

m. individual 0-2 Unids./Ejército

Altura Grande
Tipo Constructo
Peana 50x100 mm

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	8"	8	Coraje, Rompemontañas , Supremo, Zancada Veloz		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	4	4	5	0	5+	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Mirmidón (2)	1	5	5	1	4	Carga Devastadora (Trance de Batalla)
Ingenio Ctónico	3	3	6	3	3	Contenidos
Chasis			7	2		Impactos por Carga (1D3+1), Inanimado

Reglas de Miniaturas

Rompemontañas: Regla Universal.

Durante la Fase de Carga, la miniatura obtiene **Maximizada (Alcance de Carga)** para Cargas contra unidades consistentes íntegramente por miniaturas con Presencia Imponente. Además, los Impactos por Carga de la miniatura obtienen **Heridas Múltiples (1D3, contra Presencia Imponente)**.

Opciones

Manifestación (una sola opción):

	Concha Segmentada	5
	Gesto de Desprecio	5
	Vómito Digestivo	10
	Patatas Centípedas	15
	Mano Martillo	35

Opciones de Grupo de Mando

Portaestandarte 10



Gremlins Plaga de Magos (Mageblight Gremlins)

140 pts + 30 pts /mini. adicional

2-4 minis.

0-3 Unids./Ejército

Altura Estándar
Tipo Bestia
Peana 40x40 mm

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	10"	6	Coraje, Hostigadores, Supremo, Tropas Ligeras		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	4	3	3	0	5+	Objetivo Difícil (1)
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gremlin	5	3	2	0	2	Apoyo Extra (3) , Ataques Envenenados, Sed de Hechizos

Reglas de Miniaturas

Sed de Hechizos: Atributo de Ataque - Cuerpo a Cuerpo.

La miniatura puede realizar hasta 3 Ataques de Apoyo. Al determinar la Resolución del Combate, un bando con al menos una miniatura con esta regla Traba en el Combate añade +X al Resultado del Combate de su bando, donde X es el número de Hechizos No Vinculados conocidos por Hechiceros enemigos en unidades en contacto con peana con la miniatura (ten en cuenta que un mismo hechizo conocido por varios Hechiceros contaría cada uno de ellos).

Opciones

Manifestación (una sola opción):

	Ojos Fuego verdes	2/mini.
	Púa Perforante	8/mini.
	Escudo Viviente	9/mini.
	Raíces Antinaturales	10
	Glándulas Venenosas	17/mini.



Diablos Desgarradores (Clawed Fiends)

255 pts + 90 pts /mini. adicional

3-6 minis.



0-3 Unids./Ejército

Altura Grande

Tipo Bestia

Peana 40x40 mm

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"	18"	7	Coraje, Superno, Unidad que Puntúa		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	3	4	4	0	5+	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Diablo Desgarrador	3	4	4	2	4	Asfixiar

— Opciones — pts —

Manifestación (una sola opción):

- Pellejo Oscuro 4/mini.
- Madre Progenitora 6/mini.
- Plumaje Fascinante 8/mini.
- Púa Perforante 13/mini.
- Mandíbula Desgarrada 15/mini.

— Opciones de Grupo de Mando — pts —

- Campeón 10
- Músico 10
- Portaestandarte 10



Acaparadores (Hoarders)

280 pts + 120 pts /mini. adicional

3-6 minis.



0-3 Unids./Ejército

Altura Grande

Tipo Bestia

Peana 40x40 mm

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	10"	8	Coraje, Cruzar, Miedo, Superno, Unidad que Puntúa		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	4	5	5	0	5+	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Acaparador	3	3	4	0	2	Agarre Constrictor

— Reglas de Miniaturas —

Agarre Constrictor: Ataque Especial.
La miniatura obtiene **Ataques Pulverizadores (X)**, y puede realizar Ataques Pulverizadores como Ataques de Apoyo, ignorando el número máximo de Ataques de Apoyo. Cuando la miniatura no esté Trabada en Combate, X se **establece** en 1.
Al inicio de cada Ronda de Combate que no sea la Primera Ronda de Combate, si la miniatura está Trabada, X incrementa en +1 (por ejemplo Ataques Pulverizadores (1) pasa a ser Ataques Pulverizadores (2)).

— Opciones — pts —

Hasta dos Manifestaciones:

- Escamas Quitinosas 3/mini.
- Concha Segmentada 4/mini.
- Olfato Adivinatorio 5/mini.
- Espirales Sofocantes 10/mini.
- Escamas Reflectantes 21/mini.
- Raíces Antinaturales 30

— Opciones de Grupo de Mando — pts —

- Campeón 10
- Músico 10
- Portaestandarte 10



Sirenas (Sirens)

170 pts + 16 pts /mini. adicional

5-15 minis.

0-3 Unids./Ejército

Altura Estándar
Tipo Caballería
Peana 25x50 mm

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"	18"	9	Coraje, Cruzar, Elusivo , Huida Simulada, Superno, Tropas Ligeras		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	1	5	3	0	5+	Objetivo Difícil (1)
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Sirena	2	5	4	1	4	
Corcel Simbiótico	1	3	3	0	3	Contenidos

Reglas de Miniaturas

Elusivo: Regla Universal.

Las unidades compuestas íntegramente por miniaturas con esta regla pueden declarar Huir como Reacción a la Carga pese a tener Coraje.

Opciones

pts -

Manifestación (una sola opción):

	Sangre Hirviente	1/mini.
	Patas Centípedas	2/mini.
	Manos Errantes	5/mini.
	Plumaje Fascinante	5/mini.
	Mano Martillo	8/mini.

Opciones de Grupo de Mando

pts -

Campeón	10
Músico	10
Portaestandarte	10



Gloria Ardiente (Blazing Glory)

300 pts

m. individual

0-2 Unids./Ejército

Altura Grande
Tipo Bestia
Peana 50x50 mm



La unidad también cuenta para Aves si tiene Volar.

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	16"	8	Coraje, Estrella Fugaz , Miedo, Presencia Imponente, Superno		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	5	*	5	0	5+	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gloria Ardiente	5	*	5	5	5	

Reglas de Miniaturas

Estrella Fugaz: Regla Universal.

La Habilidad Ofensiva y la Habilidad Defensiva de la miniatura se **establecen** en el doble del número de Puntos de Vida que le queden a la miniatura.

La miniatura cuenta como un Personaje a efectos de declarar, aceptar y rechazar Duelos. Cuando la miniatura luche en un Duelo durante una Ronda de Combate, obtiene **Tozudo** hasta el final de la Ronda de Combate.

Opciones

pts -

Volar (8", 16") [Av]	40	
Manifestación (una sola opción):		
	Secreciones de Azufre	10
	Cornamenta de Arrogancia	15
	Gesto de Desprecio	20
	Espinazo de Bronce	30



Cosechador de Esperanza (Hope Harvester)

285 pts

m. individual

0-2 Unids./Ejército

Altura Grande

Tipo Bestia

Peana 50x100 mm

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	10"	7	Coraje, Miedo, No un Líder, Plataforma de Guerra, Superno		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	5	4	5	3	5+	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Cosech. de Esperanza	4	4	6	3	1	Batería de Éter (3+)

Reglas de Miniaturas

Batería de Éter: Arma de Artillería.

Cañón de Salvas. Alcance 18", Disparos 2D6x2, Fue 4, PA 1.

Cañón de Salvas. Alcance 18", Disparos 2D6x2, Fue 4, PA 1.

Antes de tirar para determinar el número de disparos, el propietario puede elegir descartar entre 1 y 3 Tokens del Velo de su reserva de Tokens del Velo. Si lo hace, el número de disparos se incrementa en +3 por cada Token del Velo descartado.

Opciones

Manifestación (una sola opción):

	Aura de Desesperación	25
	Antenas de Hechicero	30
	Marca del Campeón Eterno	50
	Bostezo Escalofriante	55
	Caparazón de Hierro	65



Bestias de Bronce (Brazen Beasts)

330 pts + 90 pts /mini. adicional

3-6 minis.

0-3 Unids./Ejército

Altura Grande

Tipo Caballería

Peana 50x75 mm

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Coraje, Miedo, Superno, Unidad que Puntúa		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	4	3	4	0	5+	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Temerario	1	5	3	0	4	Carga Devastadora (+2 Ata,+2 Fue, +2 PA), Trance de Batalla
Bestia	2	4	5	2	2	Contenidos, Impactos por Carga (2), Trance de Batalla

Opciones

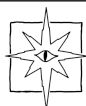
Manifestación (una sola opción):

	Icor Incendiario	1/mini.
	Escamas Quitinosas	5/mini.
	Patas Centípedas	5/mini.
	Cola Azotadora	12/mini.
	Neblina Roja	21/mini.

Opciones de Grupo de Mando

Campeón	10
Músico	10
Portaestandarte	10

Aves (Máx. 3 unidades)



Furias (*Furies*)

140 pts + **9** pts /mini. adic. **5-15** minis. 0-3 Unids./Ejército

Altura Estándar
Tipo Bestia
Peana 25×25 mm

La unidad cuenta para Aves y para Demonios Invocados.

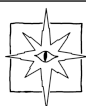
La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
Suelo	4"	8"	5	Coraje, Hostigadores, Supremo, Tropas Ligeras, Volar (10", 20")	
Vuelo	10"	20"			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi
	1	3	3	0	6+ Objetivo Difícil (1)
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Furia	1	3	4	1	4 Carga Devastadora (+1 Fue)

— Opciones — pts -

Manifestación (una sola opción):

Glándulas Venenosas	1/mini.
Neblina Roja	1/mini.
Pellejo Oscuro	1/mini.
Carne Caleidoscópica	2/mini.
Plumaje Fascinante	4/mini.



Sierpes del Velo (*Veil Serpents*)

220 pts + **34** pts /mini. adic. **3-6** minis. 0-3 Unids./Ejército

Altura Grande
Tipo Bestia
Peana 40×40 mm

La unidad cuenta para Aves y para Demonios Invocados.

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas	
Suelo	2"	4"	7	Cónclave Mágico, Coraje, Metamorfos , Supremo, Tropas Ligeras, Volar (9", 12")	
Vuelo	9"	12"			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi
	3	4	4	0	5+
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi
Sierpe del Velo	3	4	4	0	4

— Reglas de Miniaturas —

Metamorfos: Regla Universal.

Durante la Selección de Hechizos, cada unidad de Sierpes del Velo **debe** elegir una Manifestación Demoníaca de la siguiente lista. La unidad obtiene sus efectos durante el resto de la partida.

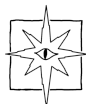
- Plumaje Fascinante
- Bostezo Escalofriante
- Glándulas Venenosas

— Cónclave Mágico —

Debe elegir 2 hechizos de:

- *Castigo al Incrédulo* (Taumaturgia)
- *Belleza Engañosa* (Brujería)
- *Efigie Retorcida* (Brujería)
- *Lanza del Infinito* (Hechizo Hereditario)

— Opciones de Grupo de Mando — pts -
Campeón 135



Moscas Hinchadas (*Bloat Flies*)

325 pts + 100 pts /mini. adic. 3-6 minis.

0-3 Unids./Ejército

Altura Grande

Tipo Bestia

Peana 50x75 mm

La unidad cuenta para Aves y para Demonios Invocados.

La unidad no puede desplegarse de la manera habitual, tan solo mediante Invocación Demoníaca.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas			
	Suelo	2"	4"	8	Coraje, Miedo, Superno, Tropas Ligeras, Volar (6", 14")		
	Vuelo	6"	14"				
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi		
	4	2	4	0	Égida (5+, contra Ataques Mágicos), Fortaleza (5+)		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi		
Mosca Hinchada	2	5	6	3	3	Sangre Ácida	

Reglas de Miniaturas

Sangre Ácida: Ataque Especial.

Por cada Salvación por Fortaleza que la miniatura falle contra Ataques de Melé, la miniatura inflige inmediatamente 1 impacto con Ataques Tóxicos, contra la miniatura que causó la herida, antes de retirar ninguna baja, distribuida contra la Reserva de Puntos de Vida de la miniatura.

Opciones

Manifestación (una sola opción):

∞	Carne Caleidoscópica	6/mini.
☠	Vómito Digestivo	7/mini.
☠	Madre Progenitora	8/mini.
☠	Mandíbula Desgarrada	12/mini.

Opciones de Grupo de Mando

Campeón	10
Músico	10
Portaestandarte	10

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Líder del Culto	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8				Escondite , Hechicero Adepto, Inestable, Sometido a la Oscuridad	
Estándar, Infantería	PV	3	Def	3	Res	3	Arm	0	Égi	Armadura Ligera	
Líder del Culto	Ata	1	Ofe	3	Fue	3	PA	0	Agi	3	
Simbionte Demoníaco	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8				Aprendiz Hechicero, Coraje, Sometido a la Oscuridad, Supremo	
Estándar, Infantería	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	0	Égi	5+	Armadura Pesada
Simbionte Demoníaco	Ata	4	Ofe	4	Fue	5	PA	2	Agi	6	

Básicas

Cultistas	Ava	4"	Mar	8"	Dis	6				 Inestable, Ofrenda del Sacrificio, Sometido a la Oscuridad, Unidad que Puntúa	
Estándar, Infantería	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	0	Égi		
Cultista	Ata	1	Ofe	2	Fue	3	PA	0	Agi	3	Carga Devastadora (Trance de Batalla)
Lémures	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7				 Coraje, Supremo, Unidad que Puntúa	
Estándar, Bestia	PV	1	Def	3	Res	5	Arm	0	Égi	5+	Parada
Lémur	Ata	1	Ofe	3	Fue	3	PA	0	Agi	2	
Súcubos	Ava	5"	Mar	10"	Dis	7				 Coraje, Supremo, Unidad que Puntúa	
Estándar, Bestia	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	0	Égi	5+	
Súcubo	Ata	3	Ofe	4	Fue	3	PA	1	Agi	5	Asfixiar , Garras-Guadaña
Mirmidones	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8				 Coraje, Supremo, Unidad que Puntúa	
Estándar, Bestia	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	0	Égi	5+	
Mirmidón	Ata	1	Ofe	5	Fue	5	PA	1	Agi	4	Carga Devastadora (Trance de Batalla), Luchar con Filas Adicionales
Diabrillos	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6				 Coraje, Supremo, Unidad que Puntúa	
Estándar, Bestia	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	0	Égi	5+	Égida (3+, contra Ataques de Disparo)
Diabllillo	Ata	1	Ofe	2	Fue	2	PA	0	Agi	3	Rayos de Energía (4+)

Especiales

Ídolo Profano	Ava	7"	Mar	14"	Dis	8				Coraje, Supremo	
Gigantesca, Infantería	PV	7	Def	3	Res	5	Arm	2	Égi	5+	
Ídolo Profano	Ata	5	Ofe	3	Fue	5	PA	2	Agi	3	
Poseídos	Ava	5"	Mar	10"	Dis	7				 Coraje, Sometido a la Oscuridad, Supremo, Unidad que Puntúa	
Estándar, Infantería	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	0	Égi	5+	Armadura Ligera
Poseído	Ata	2	Ofe	2	Fue	4	PA	1	Agi	4	
Altar del Ritual	Ava	2"	Mar	2"	Dis	6				Alto, Cónclave Oscuro, Coraje, Hechicero Adepto, Inestable, Invocación Demoníaca, Máquina de Guerra, Ofrenda del Sacrificio	
Estándar, Constructo	PV	5	Def	2	Res	4	Arm	0	Égi	5+	
Miembros del Concilio	Ata	5	Ofe	2	Fue	3	PA	0	Agi	3	

Demonios Invocados

Máquina Trilladora	Ava	10"	Mar	10"	Dis	7				Coraje, Supremo, Zancada Veloz	
Grande, Constructo	PV	4	Def	4	Res	4	Arm	0	Égi	5+	Objetivo Difícil (1)
Timonel (2)	Ata	2	Ofe	4	Fue	3	PA	3	Agi	3	
Bestia de Tiro (2)	Ata	1	Ofe	3	Fue	3	PA	0	Agi	3	Contenidos
Chasis					Fue	4	PA	3	Agi		Impactos por Carga (2D3), Inanimado
Eidolones	Ava	5"	Mar	10"	Dis	7				Cónclave Mágico, Coraje, Hostigadores, Supremo, Tropas Ligeras	
Estándar, Bestia	PV	1	Def	2	Res	4	Arm	0	Égi	5+	Objetivo Difícil (1)
Eidolón	Ata	1	Ofe	2	Fue	2	PA	0	Agi	3	Fuego Oscuro (3+)
Mastines Infernales	Ava	9"	Mar	18"	Dis	7				Coraje, Ladrado Infernal , Miedo, Supremo	
Estándar, Bestia	PV	1	Def	3	Res	4	Arm	0	Égi	5+	
Mastín Infernal	Ata	3	Ofe	5	Fue	3	PA	0	Agi	4	Apoyo Extra (2) , Golpe Letal

Carro Matatitanes	<i>Ava</i> 8"	<i>Mar</i> 8"	<i>Dis</i> 8				Coraje, Rompemontañas, Supremo, Zancada Veloz
Grande, Constructo	<i>PV</i> 4	<i>Def</i> 4	<i>Res</i> 5	<i>Arm</i> 0	<i>Égi</i> 5+		
Mirmidón (2)	<i>Ata</i> 1	<i>Ofe</i> 5	<i>Fue</i> 5	<i>PA</i> 1	<i>Agi</i> 4	Carga Devastadora (Trance de Batalla)	
Ingenio Ctónico	<i>Ata</i> 3	<i>Ofe</i> 3	<i>Fue</i> 6	<i>PA</i> 3	<i>Agi</i> 3	Contenidos	
Chasis				<i>Fue</i> 7	<i>PA</i> 2	<i>Agi</i>	Impactos por Carga (1D3+1), Inanimado
Gremlins Plaga de M.	<i>Ava</i> 5"	<i>Mar</i> 10"	<i>Dis</i> 6				Coraje, Hostigadores, Supremo, Tropas Ligeras
Estándar, Bestia	<i>PV</i> 4	<i>Def</i> 3	<i>Res</i> 3	<i>Arm</i> 0	<i>Égi</i> 5+	Objetivo Difícil (1)	
Gremlin	<i>Ata</i> 5	<i>Ofe</i> 3	<i>Fue</i> 2	<i>PA</i> 0	<i>Agi</i> 2	Apoyo Extra (3), Ataques Envenenados, Sed de Hechizos	
Diablos Desgarradores	<i>Ava</i> 9"	<i>Mar</i> 18"	<i>Dis</i> 7				Coraje, Supremo, Unidad que Puntúa
Grande, Bestia	<i>PV</i> 3	<i>Def</i> 4	<i>Res</i> 4	<i>Arm</i> 0	<i>Égi</i> 5+		
Diablo Desgarrador	<i>Ata</i> 3	<i>Ofe</i> 4	<i>Fue</i> 4	<i>PA</i> 2	<i>Agi</i> 4	Asfixiar	
Acaparadores	<i>Ava</i> 5"	<i>Mar</i> 10"	<i>Dis</i> 8				Coraje, Cruzar, Miedo, Supremo, Unidad que Puntúa
Grande, Bestia	<i>PV</i> 4	<i>Def</i> 5	<i>Res</i> 5	<i>Arm</i> 0	<i>Égi</i> 5+		
Acaparador	<i>Ata</i> 3	<i>Ofe</i> 3	<i>Fue</i> 4	<i>PA</i> 0	<i>Agi</i> 2	Agarre Constrictor	
Sirenas	<i>Ava</i> 9"	<i>Mar</i> 18"	<i>Dis</i> 9				Coraje, Cruzar, Elusivo, Huida Simulada, Supremo, Tropas Ligeras
Estándar, Caballería	<i>PV</i> 1	<i>Def</i> 5	<i>Res</i> 3	<i>Arm</i> 0	<i>Égi</i> 5+	Objetivo Difícil (1)	
Sirena	<i>Ata</i> 2	<i>Ofe</i> 5	<i>Fue</i> 4	<i>PA</i> 1	<i>Agi</i> 4		
Corcel Simbiótico	<i>Ata</i> 1	<i>Ofe</i> 3	<i>Fue</i> 3	<i>PA</i> 0	<i>Agi</i> 3	Contenidos	
Gloria Ardiente	<i>Ava</i> 8"	<i>Mar</i> 16"	<i>Dis</i> 8				Coraje, Estrella Fugaz, Miedo, Presencia Imponente, Supremo
Grande, Bestia	<i>PV</i> 5	<i>Def</i> *	<i>Res</i> 5	<i>Arm</i> 0	<i>Égi</i> 5+		
Gloria Ardiente	<i>Ata</i> 5	<i>Ofe</i> *	<i>Fue</i> 5	<i>PA</i> 5	<i>Agi</i> 5		
Cosech. de Esperanza	<i>Ava</i> 5"	<i>Mar</i> 10"	<i>Dis</i> 7				Coraje, Miedo, No un Líder, Plataforma de Guerra, Supremo
Grande, Bestia	<i>PV</i> 5	<i>Def</i> 4	<i>Res</i> 5	<i>Arm</i> 3	<i>Égi</i> 5+		
Cosech. de Esperanza	<i>Ata</i> 4	<i>Ofe</i> 4	<i>Fue</i> 6	<i>PA</i> 3	<i>Agi</i> 1	Batería de Éter (3+)	
Bestias de Bronce	<i>Ava</i> 7"	<i>Mar</i> 14"	<i>Dis</i> 8				Coraje, Miedo, Supremo, Unidad que Puntúa
Grande, Caballería	<i>PV</i> 4	<i>Def</i> 3	<i>Res</i> 4	<i>Arm</i> 0	<i>Égi</i> 5+		
Temerario	<i>Ata</i> 1	<i>Ofe</i> 5	<i>Fue</i> 3	<i>PA</i> 0	<i>Agi</i> 4	Carga Devastadora (+2 Ata,+2 Fue, +2 PA), Trance de Batalla	
Bestia	<i>Ata</i> 2	<i>Ofe</i> 4	<i>Fue</i> 5	<i>PA</i> 2	<i>Agi</i> 2	Contenidos, Impactos por Carga (2), Trance de Batalla	

Aves

Furias	<i>Ava</i> 4"	<i>Mar</i> 8"	<i>Dis</i> 5				Coraje, Hostigadores, Supremo, Tropas Ligeras, Volar (10", 20")
Estándar, Bestia	<i>PV</i> 1	<i>Def</i> 3	<i>Res</i> 3	<i>Arm</i> 0	<i>Égi</i> 6+	Objetivo Difícil (1)	
Furia	<i>Ata</i> 1	<i>Ofe</i> 3	<i>Fue</i> 4	<i>PA</i> 1	<i>Agi</i> 4	Carga Devastadora (+1 Fue)	
Sierpes del Velo	<i>Ava</i> 2"	<i>Mar</i> 4"	<i>Dis</i> 7				Cónclave Mágico, Coraje, Metamorfos, Supremo, Tropas Ligeras, Volar (9", 12")
Grande, Bestia	<i>PV</i> 3	<i>Def</i> 4	<i>Res</i> 4	<i>Arm</i> 0	<i>Égi</i> 5+		
Sierpe del Velo	<i>Ata</i> 3	<i>Ofe</i> 4	<i>Fue</i> 4	<i>PA</i> 0	<i>Agi</i> 4		
Moscas Hinchadas	<i>Ava</i> 2"	<i>Mar</i> 4"	<i>Dis</i> 8				Coraje, Miedo, Supremo, Tropas Ligeras, Volar (6", 14")
Grande, Bestia	<i>PV</i> 4	<i>Def</i> 2	<i>Res</i> 4	<i>Arm</i> 0	<i>Égi</i>	Égida (5+, contra Ataques Mágicos), Fortaleza (5+)	
Mosca Hinchada	<i>Ata</i> 2	<i>Ofe</i> 5	<i>Fue</i> 6	<i>PA</i> 3	<i>Agi</i> 3	Sangre Ácida	

Armas de Disparo

Nombre	Artillería	Alcance	Fue	PA	Disparos	Reglas
Fuego Oscuro	-	18"	4	0	2	Las tiradas a la Salvación por Armadura de '1', '2', '3', '4' del objetivo siempre fallan
Rayos de Energía	-	24"	5	0	1	¡Recargad!, Tiro Parabólico
Batería de Éter	Cañón de Salvas	18"	4	1	2D6×2	Descarta 1-3 Tokens del Velo: Disparos +3/Token descartado

Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Miniatura Disparando
Batería de Éter	3+	Cosechador de Esperanza
Fuego Oscuro	3+	Eidolón
Rayos de Energía	4+	Diablillo

Registro de Cambios

2023 beta 1

Rules updates

- [Nadie se lo Espera](#)
- Invocación Démonica: the cultist player can use 4 tokens on 1st turn if he does not start; use Special Ambush
- Sometido a la Oscuridad: rewording
- [Registro de Almas](#)
- [Corona de la Arrogancia](#) available
- Velo Escurridizo: rewording
- Gema del Diezmo de Fe: champion no longer suffers a wound on successful cast
- Talismán de Fuerza Vital: [Dominante](#)
- Removed manifestations: Withering Vapour, Cloven Hooves, Charged Tendrils, Dextrous Tentacles, Grasping Proboscis
- Antenas de Hechicero: move to Sloth
- Secreciones de Azufre: rewording
- Patas Centípedas: +1" ↗ +2" Advance Rate
- Ojos Fuego verdes: active when at least one model in unit has it (instead of all models)
- Glándulas Venenosas: rewording
- + Concha Segmentada
- Gesto de Desprecio: rewording
- Aura de Desesperación: change rules
- Líder del Culto: gain Hideout option
- Cultistas: infiltrators gain Skirmisher
- Súcubos: lose Talon Scythes, gain Smother; lose Smothering Coils option, gain Dark Hide and Divining Snout options
- Diablillos: lose Charged Tendrils option, gain Aura de Desesperación and Pellejo Oscuro options
- Máquina Trilladora: gain Cornamenta de Arrogancia option
- Mastines Infernales: lose Hellish Growl, gain Apoyo Extra (2); lose Grasping Proboscis option, gain Cornamenta de Arrogancia option
- Carro Matatitanes: Rompemontañas rewording; lose Olfato Adivinatorio option, gain Mano Martillo option
- Gremlins Plaga de Magos: gain Apoyo Extra (3)
- Diablos Desgarradores: gain Pellejo Oscuro option
- Acaparadores: gain Concha Segmentada option
- Gloria Ardiente: gain Cornamenta de Arrogancia option
- Cosechador de Esperanza: lose Concha Segmentada option, gain Caparazón de Hierro option
- Furias: gain Pellejo Oscuro option
- Serpentes del Velo: lose Writhing Nightmares option, gain Glándulas Venenosas option

Balance Changes

- Antenas de Hechicero 40 ↘ 35
- Carne Caleidoscópica 20 ↘ 10
- Patas Centípedas 10 ↘ 5
- Escamas Quitinosas 10 ↘ 5
- Pellejo Oscuro 10 ↘ 5
- Ojos Fuego verdes 40 ↘ 25
- Madre Progenitora 35 ↘ 25
- Espirales Sofocantes 15 ↘ 10
- Plumaje Fascinante 40 ↗ 50
- Antenas de Hechicero 10 ↘ 5
- Concha Segmentada 5 ↗ 15
- Aura de Desesperación 50 ↘ 0
- Cola Azotadora 30 ↗ 40
- Icor Incendiario 30 ↘ 10
- Líder del Culto 200 ↘ 170
- Líder del Culto Maestro del Ritual 80 ↗ 100

- Líder del Culto Los Deshonrados 5 ↗ 10
- Simbionte Demoníaco 190 ↘ 180
- Simbionte Demoníaco Habilidad Ofensiva 5 ↘ 4
- Simbionte Demoníaco Arma a Dos Manos 10 ↘ 5
- Simbionte Demoníaco Alabarda 10 ↘ 5
- Simbionte Demoníaco Matahermanos gratis ↗ 5
- Cultistas Matahermanos gratis ↗ 1
- Lémures 235 + 23/mini. ↘ 220 + 20/mini.
- Lémures Raíces Antinaturales 40 ↗ 45
- Súcubos 225 + 17/mini. ↗ 240 + 18/mini.
- Mirmidones 215 + 21/mini. ↘ 190 + 20/mini.
- Diablillos 190 + 14/mini. ↗ 190 + 15/mini.
- Diablillos Marca del Campeón Eterno 25 ↗ 30
- Diablillos Prendedor (Mano del Cielo) 60 ↗ 50
- Ídolo Profano Gólem Herético gratis ↗ 10
- Ídolo Profano Hombre de Mimbre 10 ↘ gratis
- Poseídos Matahermanos gratis ↗ 1/mini.
- Altar del Ritual 190 ↘ 170
- Altar del Ritual Gran Concilio 60 ↗ 70
- Máquina Trilladora 155 ↘ 140
- Máquina Trilladora Trillador de la Legión 150 ↗ 180
- Máquina Trilladora Olfato Adivinatorio 20 ↗ 25
- Eidolones Carne Caleidoscópica 6/mini. ↘ 5/mini.
- Eidolones Antenas de Hechicero 30 ↘ 25
- Eidolones Campeón 120 ↗ 130
- Mastines Infernales 170 + 19/mini. ↘ 150 + 20/mini.
- Mastines Infernales Patas Centípedas 2/mini. ↘ 1/mini.
- Carro Matatitanes 205 ↘ 200
- Carro Matatitanes Patas Centípedas 20 ↘ 15
- Gremlins Plaga de Magos 140 + 25/mini. ↗ 140 + 30/mini.
- Gremlins Plaga de Magos Ojos FuegoVerdes 5/mini. ↘ 2/mini.
- Gremlins Plaga de Magos Escudo Viviente 10/mini. ↘ 9/mini.
- Gremlins Plaga de Magos Púa Perforante 10/mini. ↘ 8/mini.
- Gremlins Plaga de Magos Glándulas Venenosas 15/mini. ↗ 17/mini.
- Diablos Desgarradores 250 + 95/mini. ↗ ↘ 255 + 90/mini.
- Diablos Desgarradores Púa Perforante 12/mini. ↗ 13/mini.
- Diablos Desgarradores Madre Progenitora 17/mini. ↘ 6/mini.
- Acaparadores 270 + 115/mini. ↗ 280 + 120/mini.
- Acaparadores Olfato Adivinatorio 7/mini. ↘ 5/mini.
- Acaparadores Escamas Reflectantes 18/mini. ↗ 21/mini.
- Sirenas 180 + 18/mini. ↘ 170 + 16/mini.
- Sirenas Patas Centípedas 1/mini. ↗ 2/mini.
- Sirenas Manos Errantes 6/mini. ↘ 5/mini.
- Sirenas Mano Martillo 9/mini. ↘ 8/mini.
- Gloria Ardiente Espinazo de Bronce 35 ↘ 30
- Cosechador de Esperanza 295 ↘ 285
- Cosechador de Esperanza Aura de Desesperación 50 ↘ 25
- Cosechador de Esperanza Bostezo Escalofriante 65 ↘ 55
- Bestias de Bronce 340 + 95/mini. ↘ 330 + 90/mini.
- Bestias de Bronce Patas Centípedas 8/mini. ↘ 5/mini.
- Bestias de Bronce Neblina Roja 24/mini. ↘ 21/mini.
- Furias 135 + 9/mini. ↗ 140 + 9/mini.
- Furias Plumaje Fascinante 5/mini. ↘ 4/mini.
- Sierpes del Velo 230 + 37/mini. ↘ 220 + 34/mini.
- Sierpes del Velo Campeón 130 ↗ 135
- Moscas Hinchadas Vómito Digestivo 6 ↗ 7
- Moscas Hinchadas Mandíbula Desgarrada 8 ↗ 12
- Moscas Hinchadas Madre Progenitora 18 ↘ 8