

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Legiones Demoníacas

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

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

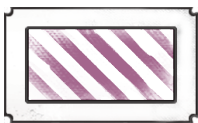
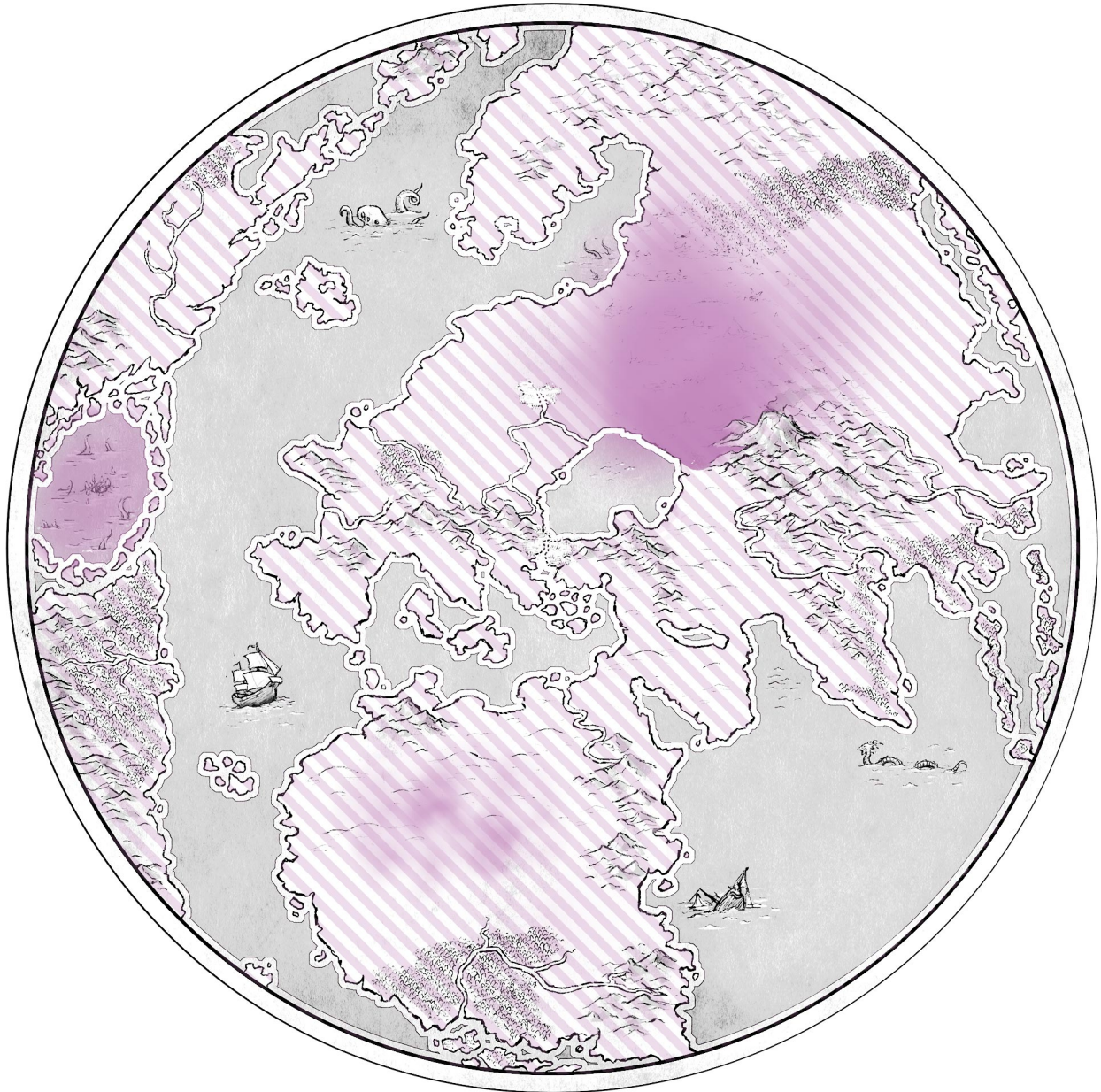
Introducción histórica	2	Organización del Ejército	9
Reglas Específicas del Ejército	4	Personajes	10
Reglas de Miniaturas del Ejército	4	Monturas de Personaje	18
Hechizo Hereditario	8	Básicas	20
Manifestaciones Demoníacas	5	Especial	23
Hoja de Referencia Rápida	35	Aves	33



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

Legiones Demoníacas

Las Legiones Demoníacas no pertenecen a este mundo. Sirvientes de los dioses del Infierno, son seres de más allá del Velo que separa los Reinos Mortal e Inmortal. En momentos extremos, pueden cruzar esta barrera, en la forma de cuerpos de pesadilla, con los que llevar la guerra a la gente de este mundo. Una fuerza realmente aterradora y antinatural, sumiendo en la locura con tan solo verla, buscando destruir la civilización desde sus cimientos.



Por todo el mundo, allá donde sus cultistas trabajan en secreto, los demonios pueden ser invocados y manifestarse en el Reino Mortal para llevar a cabo sus indescribibles propósitos.



En áreas con gran cantidad de magia, los demonios pueden cruzar el Velo sin ayuda, y ejércitos enteros pueden emerger en estas zonas para arrasar las tierras cercanas.

El Reino Inmortal

Un plano de magia pura y cambio permanente, el Reino Inmortal es tóxico para los seres de carne y hueso. Sus habitantes son supernos: criaturas mágicas inmortales que pueden tomar cualquier forma que deseen. En este Reino se encuentra el Abismo, también conocido como Infierno. Es una región lúgubre y horripilante, gobernada por los Dioses Oscuros y sus sirvientes: supernos denominados demonios.

En el Reino Inmortal, aquellos con mayor fuerza de voluntad son más poderosos, imponiendo sus naturalezas e intenciones sobre los supernos más débiles. Los demonios menores a menudo se comparan con riachuelos que alimentan a los embravecidos ríos que serían los demonios mayores, que a su vez son tragados por los océanos de los dioses. De este modo, la voluntad de los demonios menos poderosos está al servicio de aquellos que los dominan, y su apariencia y comportamiento son reflejo de los de sus superiores.

Los Siete

Sugulag, Dios de la Avaricia; Kuulima, Diosa de la Envidia; Akaan, Dios de la Gula; Vanadra, Diosa de la Ira; Cibaresh, Dios de la Lujuria; Nukuja, Diosa de la Pereza; Savar, Dios de la Soberbia. La naturaleza de cada Dios Oscuro está arraigada en cada uno de los grandes pecados de los mortales, y sus ejércitos demoníacos adoptan la esencia de su dios correspondientemente. Con tiempo, estas criaturas y sus amos tienden a sembrar la discordia y el desorden, buscando socavar y desestabilizar el Reino Mortal. Pero cada uno puede tomar una ruta completamente diferente, o distraerse con ambiciones a corto plazo.

La octava punta de la Estrella Oscura es la del Padre Caos, el titán primordial, que se dice representa el Abismo en sí mismo. Sea una criatura real, o una mera idea, los Dioses Oscuros se ven a sí mismos como sus lugartenientes, e incluso algunos demonios han llegado a seguirlo a Él directamente.

Manifestaciones y Posesión

Los demonios requieren una gran cantidad de magia para hacerse corpóreos en el Reino Mortal, que emplean para forjar espeluznantes cuerpos extravagantes a partir de la materia cruda de su entorno. Tan solo unos pocos lugares en el mundo poseen la magia suficiente para permitir que los demonios crucen el Velo a placer. En cualquier otro lugar, estos cruces deben ser apoyados por impíos rituales de invocación, requiriendo un sacrificio para crear una vía para que el demonio se manifieste.

Los cuerpos demoníacos pueden tomar infinidad de formas, expresando el horror de la imagen propia de cada demonio. Algunos imitan versiones retorcidas de criaturas mortales, mientras que otros buscan formas más antinaturales. No hay dos demonios exactamente iguales, y sus fuerzas conjuntas crean mares caleidoscópicos de farfullantes monstruos retorciéndose. Pero todo demonio requiere sustento mágico, y cuando este se agota, son obligados a retornar al Reino Inmortal. Los demonios pueden a su vez poseer huéspedes mortales, tanto seres conscientes como objetos inanimados. Este método es considerablemente más sencillo, requiriendo mucha menos magia para mantenerlo, aunque resulta en formas más limitadas.

Cultistas

Las Legiones Demoníacas están apoyadas por agentes mortales devotos de los Dioses Oscuros. Estos fanáticos se asocian en secreto en sectas ocultas, que son perseguidas por casi todos los gobiernos y religiones. Esperando alcanzar el favor de sus oscuros amos, estos cultos a menudo tratan de facilitar incursiones demoníacas, y en ocasiones incluso se les ha visto apoyarlos en batalla.

Reglas Específicas del Ejército

El Reino Inmortal está compuesto íntegramente de magia, y aquellos que lo habitan pueden manipularla con un menor esfuerzo que la mayoría de los mortales, siendo magos especialmente poderosos. Mientras están manifestados en el Reino Mortal, los demonios atraen magia hacia sí instintivamente, tanto como para protegerse, como para asegurar su sustento, custodiando sus cuerpos a la vez que proporcionan de recursos adicionales a cualquier hechicero cercano.

Aegis

Los perfiles de unidad de este Libro de Ejército contienen una Característica adicional: «Aegis (Aeg)». Esto da a las unidades la regla **Aegis (X)**, donde «X» es el valor de «Aeg».

Recuerde que la falta de un valor de Aeg no impide que una unidad se vea afectada por los modificadores de Aegis.

Moradores Inmortales

La tiradas de lanzamiento de hechizos realizados por una miniatura con *Demonio* en este ejército usando dos o tres Dados Mágicos ganan un modificador +1.

En partidas con uno o más Ejércitos de Legiones Demonio, el Jugador Activo gana un Dado de Magia adicional, durante el paso de «Drenar el Velo» en su Fase de Magia (*i.e. ambos jugadores ganan un Dado de Magia adicional en su Turno de Jugador*).

Reglas de Miniaturas del Ejército

Atributos de Ataque

Asfixiar (X) – Melé

Los Ataques de Melé hacia una miniatura de Altura X obtiene +1 para impactar y +1 para herir.

Armas

Fuego Oscuro (X+) – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Fuego Oscuro	X+	18"	2	4	0	Ataques Mágicos. Las Tiradas de Salvación por Armadura con resultados de '1', '2', '3', y '4' son siempre fallidas al salvar heridas causadas por Fuego Oscuro .

Manifestaciones Démonicas

Manifestaciones Démonicas son Objetos Mágicos con las siguientes excepciones:

- No pertenecen a ninguna categoría.
- No son Legendario.
- Las miniaturas no pueden verse afectadas por más de una vez de cada Manifestación Démonica.
- Las normas enumeradas en cada Manifestación Démonica, incluidos los modificadores de Características y Atributos de Ataque, se aplican a toda la miniatura, incluidas las partes de la miniatura con *Montura*, a menos que se indique específicamente lo contrario.
- Una miniatura sólo puede tener una única Manifestación Démonica con Dominante.

Manifestaciones Orientadoras

Manifestaciones Démonicas que tienen opciones para «Manifestaciones Orientadoras» tienen dos costes en puntos, el coste en puntos de las Versiones Orientadoras y las reglas están escritas con **(con este código de colores y notación)**. Las versiones Orientadoras deben anotarse en su Lista del Ejército.

Manifestaciones Orientadoras afectan tanto al portador como a todas las miniaturas de Tropa en la unidad del portador, como si las propias miniaturas tuvieran la Manifestación Démonica.

Tenga en cuenta que las Manifestaciones Orientadoras y no Orientadoras se consideran lo mismo Manifestación Démonica.

∞ Manifestaciones del Padre Caos

Carne Caleidoscópica (Dominante). Objetivo Difícil (1).	50 (60) pts	Pisotones – Atributo de Ataque La parte de la miniatura sin <i>Montura</i> o <i>Constructo</i> obtiene Ataques Pulverizadores (D3 impactos, Fu 5, PA 2, Ataques Mágicos, Inmodificable) .	55 pts
Balanzas de Espejo (Dominante). Cada Ataque de Melé asignado contra la miniatura que saque un '1' para impactar, se asigna a la Reserva de Puntos de Vida de la miniatura atacante con Impactos Automáticos .	40 (60) pts	Mano de Martillo +1 At.	40 pts
Laringe infernal Raro. La parte de la miniatura obtiene Ataque de Aliento (Fu 3, PA 2) Aguantar y Disparar y Ataques Mágicos .	40 pts	Patas de Ciempiés +2" Mov	40 pts
Marca del Campeón Eterno La unidad o miniatura conoce (u obtiene) <i>Lanza del Infinito</i> (Hechizo Hereditario) como un hechizo adicional. SI la unidad o miniatura no es un Mago, en su lugar obtiene Cónclave de Magos (1) que conoce el <i>Lanza del Infinito</i> (Hechizo Hereditario).	40 pts	Raíces Antinaturales Una unidad que contiene una o varias Manifestaciones de <i>Raíces Antinaturales</i> obtiene Resuelto (+1) .	40 pts
Visaje Horripilante (Dominante). Un solo uso. Duración: Una Fase. Puede activarse al inicio de una Fase de Carga amiga. Cuando se activa, la miniatura obtiene Horror , y sus tiradas de Carga obtienen Maximizado .	25 (30) pts	El infierno Puede Esperar Un solo uso. Duración: Una Fase. Puede activarse justo antes de que la unidad de la miniatura realice un Chequeo de Desmoralización. El Chequeo de Desmoralización se falla automáticamente, y la pérdida de HP sufrida por Superno se reduce a la mitad, redondeando las fracciones a la baja.	30 pts
		Escamas Quitinosas +2 Arm, hasta un máximo de 3.	30 pts
		Piel Oscura Poco común. Al comienzo del paso 3.5 de Configuración de Batalla, «Ventaja del Defensor», puedes retirar del Campo de Batalla unidades completamente con esta Manifestación y Desplegarlas de nuevo en otro lugar, siguiendo las restricciones generales de Despliegue.	30 pts
		Secreciones de Brimstone (Dominante). Inmune (Ataques Divinos) .	30 (30) pts

Manifestaciones de la Envidia

Zarcillos Cargados (Dominante). Ataques Relámpago.	30 <70> pts
Espiga Perforadora (Dominante). +1 PA.	25 <60> pts
Sacos de Veneno (Dominante). Ataques Envenenados (Melé & Disparo).	25 <75> pts

Manifestaciones de la Gula

Mandíbula Desencajada (Dominante). Celo (contra Altura 3-5).	40 <50> pts
Vómito Digestivo (Dominante). Si una miniatura con Vómito Digestivo está en el lado ganador de un Combate, obtiene +1 Fu y +1 PA. Duración: Permanente.	40 <50> pts
Apetito Impío – Atributo de Ataque Dominante. Después de una ronda de combate en la que al menos un ataque con Apetito Impío causó alguna herida, todos los ataques con Apetito Impío obtiene Odio hasta el final del siguiente Turno de Jugador.	30 <60> pts

Manifestaciones de la Codicia

Espirales Asfixiantes (Dominante). Celo (contra Que Puntúa).	35 <70> pts
Icor Aferrado Dominante. Las unidades enemigas en contacto con la miniatura pierden Carga Devastadora .	25 pts
Cáscara Segmentada (Dominante). Ataques con Heridas Múltiples (X) contra la miniatura reducen su «X» en 1, hasta un mínimo de 1.	20 <30> pts

Manifestaciones de la Lujuria

Cuchillos Ocultos – Atributo de Ataque (Dominante). Los Ataques de Melé asignados por la miniatura hacia el Flanco o la Retaguardia de una unidad enemiga ganan +1 Fu y +1 PA.	35 <35> pts
Plumaje Cautivador Dominante. Afligir (-1 Def, -1 Of)	30 pts
Sangre Caliente (Dominante). Carga Devastadora (+2 Agi).	10 <15> pts

Manifestaciones del Orgullo

Yelmo de oro Disciplina Los Chequeos realizados por la unidad obtienen Minimizado .	35 pts
Espina Dorsal de Bronce (Dominante). Primer Golpe (Odio).	30 <70> pts
Cuernos de Hubris (Dominante). Vanguardia (3").	25 <40> pts

Manifestaciones de la Pereza

Zarcillos Tormentosos Dominante. Afligir (-2 Agi).	55 pts
Antenas Hechiceras Raro. Durante el paso de «Drenar el Velo» de tu Fase de Magia, obtienes un Dado de Magia por cada unidad que contenga esta Manifestación.	40 pts
El Ojo que todo lo Ve (Dominante). Preciso.	10 <25> pts



Manifestaciones de la Ira

Cola de látigo – Atributo de Ataque 40 <70> pts
<Dominante>.

Los Ataques de Melé obtienen +1 para impactar.

Colmillos Curvos – Atributo de Ataque 40 <70> pts
<Dominante>.

La parte de la miniatura Ataques de Melé obtiene +1 Fu y +1 PA.

Por cada Ataque de Melé donde se obtenga un '1' para herir, la miniatura con **Colmillos Curvos** sufre un impacto que hiere automáticamente, con PA 10.

Icor Incendiario 10 <25> pts
<Dominante>.

Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros) y Ataques Flamígeros (Melé & Disparo).

La miniatura falla automáticamente sus salvaciones de Regeneración.

Hechizo Hereditario

Los demonios tienen acceso al poder crudo del Reino Inmortal, permitiéndoles liberar tremendas energías en salvajes arcos que desgarran almas y materia a la par. Estos asaltos no hacen más que aumentar en intensidad cuando ocurren en la cercanía de otros conjuros demoníacos, acentuando la conexión de estas criaturas con su plano nativo.



Hechizo Hereditario

Lanza del Infinito

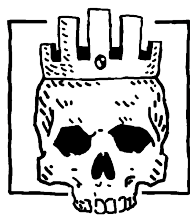
<i>VL</i>	<i>Tipo</i>	<i>Duración</i>
6+	Alcance 24" Daño Maldición Misil Replicable	Instantáneo

Efecto

El objetivo sufre 1 impacto con Fu 2, PA 2, **Ataque de Área (1×5)**, **Ataques Mágicos**, y **Impacto Directo (Fu 4, PA 3, Heridas Múltiples (2))**.

Los impactos de *Lanza del Infinito* obtienen +1 Fu por cada hechizo lanzado con éxito antes de este hechizo en esta Fase de Magia (incluyendo otros lanzamientos de *Lanza del Infinito*).

Organización del Ejército



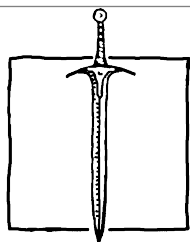
Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



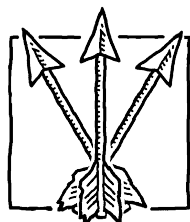
Básicas

Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



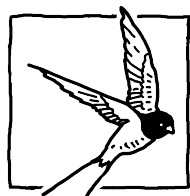
Disparo Mágico

15 por 1500 Puntos de Ejército (redondeando las fracciones al alza)

Las partes de miniatura equipadas con las siguientes armas contribuyen al siguiente límite:

- Pernos de Energía, en una proporción de 1:1.
- Fuego Oscuro, en una proporción de 1:3 (*una miniatura con el arma cuenta tres veces para el límite*).
- Batería de Éter, en una proporción de 1:5 (*una miniatura con el arma cuenta cinco veces para el límite*).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército la Lista de Ejército está restringida a 45 miniaturas con las armas enumeradas anteriormente.



Aves

Max. 35 %

Unidades marcadas



«Aves» cuentan en esta categoría.

Personajes (Max. 40 %)

Algunos demonios sirven al mayor principio de la entropía: el ente infinito que algunos denominan el Padre Caos. Solitarios y misteriosos, son guerreros formidables y potentes hechiceros, tomando una plétora de formas a lo ancho del espectro demoníaco y a menudo dominando a demonios menores como montura. Los más prominentes muestra el sello del Padre, actuando como ejemplo vivo para sus hermanos.



Heraldo del Padre Caos

120 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 25×25 mm
Altura 1



Una montura marcada con [Av] y su jinete cuentan para «Personajes» y «Aves».

Global	Car / Mov		Dis		Reglas de Miniaturas	
	5"		8		Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	3	5	4	0	4+	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Heraldo	3	5	5	2	5	Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>

— Opciones Mágicas — pts —

Mago Aprendiz 50
Mago Adepto* 150



Adivinación



Brujería



Evocación



Taumaturgia

— Opciones — pts —

Las Manifestaciones del Padre Caos
y las que están a disposición del General hasta 150
Fuego Oscuro (3+) 15

— Opciones de Liderazgo — pts —

Debe elegir (una sola opción):
Capitán y Adjunto libre
General 30
Solitario 30
Portaestandarte de Batalla 80

— Opciones de Montura (*debe* elegir una) — pts —

Tropa Ligera† libre
Corcel infernal 40
Gran Bestia de la Profecía 70
Disco Ardiente* [Av] 85
Púlpito Oscuro 90

* No puede ser escogido por Capitán

† No puede ser escogido por Solitario

Los grandes demonios de la Envidia han desarrollado la habilidad de adaptar su forma para imitar a sus enemigos, copiándolos en cada uno de sus movimientos. Normalmente son casi humanoides, si bien, con características exageradas grotescamente, adornos diabólicos y pieles de brillantes colores.



Embaucador de Kuulima

360 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 25×25 mm

Altura 1



Unidades con una mejora marcada con [Av] también cuentan para «Aves».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		9	Magia Proteana (2), Mago Adepto, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	7	5	0	4+	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Embaucador de Kuulima	1	7	5	2	5	Ataques Envenenados, Ataques Mágicos, Conócete a ti mismo , <i>Demonio</i>

Reglas de Miniaturas

Alas:

De la miniatura Alcance de Carga y Movilidad ambos se **establecen** en 7", y obtiene **Volar**.

Conócete a ti mismo:

Al principio del Paso de Agilidad, cuando los Ataques de Melé Estándar de la miniatura se asignan, selecciona una parte de la miniatura de cada miniatura enemiga en contacto con esta miniatura. Añade sus Características de Valor de Ataques, excluyendo los modificadores, para el Valor de Ataques del Embaucador de Kuulima. Duración: Ronda de Combate.

Opciones Mágicas

Magia Proteana (4) 60 pts



Adivinación Brujería Evocación Taumaturgia

Opciones

Fuego Oscuro (3+) 15 pts

Alas [Av] 35

Manifestaciones de la Envidia hasta 150
Si General hasta 175

Opciones de Liderazgo

General libre pts

Los demonios mayores de la Gula conforman vastas masas de carne, resueltas a devorar y absorber tanto como puedan, incluso a su propio coste. Sea su apariencia bien bestial, o bien amorfa, la única característica común es su enorme boca, generalmente llena de interminables hileras de dientes.



Fauces de Akaan

650 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 900 pts
Extraordinario

Peana 150×100 mm
Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		9	Mago Aprendiz, Solitario, Superno, Terror, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	10	5	6	0		Aegis (5+, contra Ataques Mágicos), Devorar , Regeneración (5+)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Fauces de Akaan	6	5	7	2	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Senda de la Destrucción , <i>Demonio</i>

Reglas de Miniaturas

Devorar:

Por cada pérdida de Puntos de Vida que la miniatura cause con Ataques a Melé, tira un D6 al final del Paso de Agilidad.

Por cada 4+ obtenido, la miniatura gana +1 Punto de Vida.

Si los Puntos de Vida de la miniatura alcanzan 20 o más, todas las unidades dentro de 9" inmediatamente sufren 2D6 impactos con **Ataques Tóxicos**, y la miniatura es retirada como baja.

Senda de la Destrucción:

Esta parte de la miniatura puede asignar su **Ataque de Pisotón** a miniaturas de altura 4 o inferior (*en lugar de 0-1*).

Si el **Ataque de Pisotón** de la parte de la miniatura se destina a miniaturas con altura (3-4), el número total de impactos se reducen a la mitad, redondeando las fracciones hacia arriba.

Opciones Mágicas

Mago Adepto	100
Mago Maestro	250



Brujería



Evocación

Opciones

Manifestaciones del Padre Caos y la Gula	hasta 150
Si General	hasta 175

Opciones de Liderazgo

General	libre
---------	-------

Gordos y enfermizos, su carne putrefacta, los grandes demonios de la Avaricia son a menudo lentos y desmañados. Pero sus cuerpos mocosos están cubiertos por armaduras obscenas, compuestas de multitud de elementos, sustancias y criaturas que coleccionan al deambular por el Reino Mortal: una grotesca acumulación tan solo potenciada por la magia que acopian con la misma avaricia.



Avaro de Sugulag

650 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 900 pts
Extraordinario

Peana 50×100 mm
Altura 5

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	7"	9	Encantamientos sobornados , Mago Adepto, Solitario, Supremo, Terror, Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	7	7	6	3	5+	Resistencia (contra ataques desde la Cara Frontal)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Avaro de Sugulag	5	5	5	2	2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Demonio

Reglas de Miniaturas

Encantamientos sobornados:

Durante el Paso 2.b de cada Ronda de Combate («Calcular la Puntuación Estática de Combate»), selecciona una única unidad enemiga con la que la miniatura esté en contacto, por cada Objeto Mágico de la unidad seleccionada, el bando del portador suma +1 a su Puntuación de Combate, hasta un máximo de +3.

Opciones Mágicas

Mago Maestro 150 pts



Adivinación



Evocación



Taumaturgia

Opciones

Manifestaciones del Padre Caos y la Codicia hasta 150 Si General hasta 175

Opciones de Liderazgo

General libre

A veces humanoides, a veces bestiales, a menudo andróginos, estos despiadados habitantes del harén del Dios de la Lujuria poseen altos, delgados cuerpos de largas extremidades, a menudo acabadas en cuchillas retorcidamente afiladas. En batalla se transforman en un remolino de gozosa matanza, especialmente cuando cogen a sus víctimas por sorpresa.



Cortesano de Cibaresh

600 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 900 pts
Extraordinario

Peana 50×100 mm
Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"		9	Cruzar, Músico, Mago Aprendiz, Solitario, Supremo, Terror, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	7	7	6	0	5+	Distracción (1), Objetivo Difícil (1)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Cortesano de Cibaresh	5	7	5	4	7	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Tentáculos de afeitarse , <i>Demonio</i>

Reglas de Miniaturas

Tentáculos de afeitarse:

La miniatura obtiene +5 At mientras está Trabado en Combate en el Flanco o la Retaguardia de una unidad enemiga.

Opciones

Manifestaciones del Padre Caos y la Lujuria hasta 150
Si General hasta 175

Opciones de Liderazgo

General libre

Opciones Mágicas

Mago Adepto 100
Mago Maestro 250



Adivinación



Brujería

Los príncipes de la Soberbia son regios y humanoides, a menudo con intimidantes atributos de grandes deprecadores, tales como grandes alas, largas colas y cuernos formando coronas. Maestros del combate singular, desprenden tal aura de superioridad que muchos mortales no pueden más que encogerse de miedo en su presencia.



Presagio de Savar

350 pts
vidual

Miniatura Indi-

Extraordinario

Peana 50×50 mm

Altura 1

Max coste de la unidad es cambiado a:

800 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida.

Además, la montura cuenta para «Personajes» y «Aves»

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	5"	10	Derecho divino , Disciplinado, Mago Aprendiz, Superno, Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	7	5	0	5+	Aegis (4+, contra Ataques Mágicos)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Presagio de Savar	D3+3	D6+4	6	3	6	Ataques Mágicos, Golpe Letal (para Personajes), Heridas Múltiples (2, para Personajes), <i>Demonio</i>

Reglas de Miniaturas

Derecho divino:

Mientras un Personaje enemigo esté en contacto con la unidad de la miniatura, la miniatura obtiene **Dis-tracción (1)**.

Opciones Mágicas

Mago Adepto



Adivinación



Taumaturgia

Opciones

Manifestaciones del Padre del Caos y Orgullo hasta 150
Si General hasta 175

Opciones de Liderazgo

General libre

Opciones de Montura (debe elegir una)

Tropa Ligera libre
Trono de Esplendor Supremo† 100

Sirvientes de Ella, que ve el principio y final de todo, los grandes demonios de la Pereza se entregan al dominio total de la magia. Observadores, conocedores, maquinadores, condescienden al movimiento físico lo mínimo posible. A menudo de forma aviar, pueden ocasionalmente tomar vuelo para asegurar perspectivas privilegiadas, o simplemente fluyen por el campo de batalla en embrujadas plataformas.



Centinela de Nukuja

650 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 800* pts
Extraordinario

Peana 50×100 mm
Altura 3



Unidades con una mejora marcada con [Av] también cuentan para «Aves».

*Max coste de la unidad es cambiado a:

850 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	0"	9	Canalizar (1), Mago Maestro, Omnisciencia , Supremo, Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	5	6	0	5+	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Centinela de Nukuja	0	3	5	2	0	Ataques Mágicos, Ataques Pulverizadores (3 impactos), <i>Demonio</i>

Reglas de Miniaturas

Omnisciencia:

Si una o más miniaturas con **Omnisciencia** no han Marchado ni Cargado en este Turno de Jugador, el límite de Exceso de Magia del propietario se incrementa en 2.

Opciones Mágicas



Adivinación



Brujería



Evocación



Taumaturgia

Opciones

Manifestaciones del Padre Caos y la Pereza hasta 150
Si General hasta 175

Opciones de Liderazgo

General

pts-

libre

Opciones de Montura (debe elegir una)

pts-

Púlpito Oscuro

libre

Espíritu de Strix† [Av]

50

Reglas Opcionales de Miniaturas

Espíritu de Strix:

La Altura de la miniatura cambia a 5.

Además, sus PV se **establecen** en 7, su Alcance de Carga y Movilidad se **establecen** en 7", y obtiene **Ataques de Pisotón (D6 impactos)**, **Solitario**, **Terror**, **Tropa Ligera**, y **Volar**.

Imponentes iconos de hirviente rabia y bestial furia, los grandes demonios de la Ira son beligerantes montañas de músculos, arrojándose a la batalla con sus curtidas alas. Desdeñosos de todo enemigo, esperan los ataques de sus enemigos con creciente rabia. Para cuando finalmente contraatacan, no ha prácticamente nada que pueda sobrevivir a la consecuente carnicería.



Azote de Vanadra

650 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 900 pts
Extraordinario

Peana 50×100 mm
Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		9	Solitario, Superno, Terror, Valiente, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	7	4	6	0	5+	Aegis (4+, contra Ataques de Melé)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Azote de Vanadra	5	8	7	4	0	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Furia, Rabia, <i>Demonio</i>

— Opciones Mágicas —

Mago Aprendiz
Mago Adepto

pts-

50
150

— Opciones —

Manifestaciones del Padre Caos y la Ira
Si General

pts-

hasta 150
hasta 175



Evocación



Taumaturgia

— Opciones de Liderazgo —

General

pts-

libre

Monturas de Personaje

Los demonios son los evangelistas definitivos de los Dioses Oscuros. A la vez que tratan de destruir el mundo, buscan también conversos a su escandalosa fe. Montados en este abisal carro, en ocasiones tirado por demonios menores, otras meramente levitando, pueden predicar la palabra de sus amos, y ensalzar sus nombres.



Pulpito Oscuro

Raro

Peana 50×100 mm
Altura 3

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	4"	P	Exclusivo (Unidad Básica), Plataforma de Guerra		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	P	P	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Pulpito Oscuro	4	3	3	0	3	Ataques Mágicos, Montura

Se dice que están favorecidos por Cibaresh, estos alargados corceles responderán a cualquier demonio capaz de cabalgar a su pasmosa velocidad. A menudo aparecen en las más apocalípticas obras de arte de los mortales



Corcel infernal

Poco común

Peana 25×50 mm
Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	10"	P	Cruzar, Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Corcel infernal	1	3	3	0	3	Ataques Mágicos, Montura

A veces compuestas de carne, otras de metal, estos peculiares demonios parecen tener poca voluntad propia, satisfaciéndose con transportar a sus parientes superiores. Con forma de disco y a menudo produciendo la ilusión de llamas caleidoscópicas, tienen la habilidad de flotar sin esfuerzo por el aire.



Disco Ardiente

Poco común

Peana 50×50 mm
Altura 2

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	10"	5"	P	Solitario, Tropa Ligera, Vanguardia, Volar		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	P	1	Objetivo Difícil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Disco Ardiente	2	3	5	2	3	Ataques Mágicos, Constructo, Montura

Estas dramáticas criaturas tan solo pueden ser domadas por los demonios con mayor fuerza de voluntad. De dimensiones quiméricas, combinan partes de las más impresionantes criaturas mortales, pero en rara ocasión las mismas que las quimeras reales. Estos monstruos a menudo asolan los sueños y visiones de adivinos y profetas, particularmente en periodos precedentes a grandes incursiones demoníacas.



Gran Bestia de la Profecía

Poca común Peana 50×75 mm
Altura 4



Si tiene **Volar**, ta montura y su jinete también cuentan para «Aves».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		P			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	4	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gran Bestia	2	3	4	1	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, Montura

Opciones

pts-

Debe elegir (una sola opción):

Volar [Av] 10

Impactos por Carga (2 impactos) y Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA) libre

Reservado en exclusiva para los más poderosos capitanes de Savar, estos espectaculares constructos exudan majestuosidad y una autoridad incuestionable. Tirados por enormes bestias aladas criadas al amparo del Dios de la Soberbia, su efecto en la moral tan solo crece según su jinete despacha a campeones enemigos.



Trono de Esplendor Supremo

Extraordinario Peana 50×100 mm
Altura 4



La montura también cuenta para «Aves»

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	10"	5"	P	Solitario, Tropa Ligera, Volar		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	6	P	P	P	4+	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Corcel infernal (2)	1	3	3	0	3	Ataques Mágicos, Montura
Chasis			4	3		Ataques Mágicos, Impactos por Carga (2D3 impactos), Constructo

Básicas (Min. 25 %)

Los diablillos conforman una amplia cantidad de demonios, desde pequeños homúnculos hasta elementales de tamaño humano. En la mayoría de ocasiones son criaturas goblinoides de brillantes colores lanzando mortales virotos piroclásticos desde extremidades u orificios, guiados por su instinto pirómano.



Diablillos

200 pts + 11 pts/modelo extra

10-25 modelos

Normal

Peana 25×25 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		6	Superno, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	2	3	0	5+	Aegis (3+, contra Ataques a Distancia)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Diablillo	1	2	2	0	2	Ataques Mágicos, Pernos de Energía (4+), Demonio

Opciones de Manifestación (sólo una opción)

pts-

El Ojo que todo lo Ve	1/modelo
Icor Incendiario	1/modelo
Piel Oscura	2/modelo
Marca del Campeón Eterno	30
Antenas Hechiceras	50

Reglas Opcionales de Miniaturas

Inicio del Incendior (X):

La unidad puede lanzar el hechizo indicado entre paréntesis como Hechizo Vinculado (4+).

Cuando lances el hechizo, elige una miniatura de Fila y Columna para que sea el lanzador.

Opciones de Grupo de Mando

pts-

Músico	10
Portaestandarte con (una sola opción):	
Inicio del Incendior (Lanza del Infinito)	45
Inicio del Incendior (Castigar al Incrédulo)	45

Armas de Disparo

Pernos de Energía: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Pernos de Energía	4+	24"	1	5	0	Ataques Mágicos

Ágiles y diestras criaturas humanoides que se mueven con una gracia y velocidad antinaturales, los súcubos pueden arrasar a través de hordas de enemigos con sus garras como guadañas, riendo incontroladamente mientras juegan con sus víctimas. Danzando alegremente, evitan a los enemigos más grandes, reservando sus tormentos para aquellos de proporciones similares a las propias.



Súcubo

220 pts + 18 pts/modelo extra

10-25 modelos

Normal

Peana 25×25 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas			
	5"		7	Superno, Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg		
	1	4	3	0	5+		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Súcubos	3	4	3	1	5	Asfixiar (1), Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>	
— Opciones de Manifestación (sólo una opción) —			pts-	— Opciones de Grupo de Mando —			pts-
∞	Piel Oscura		1/modelo	Músico		10	
∞	Visaje Horripilante		1/modelo	Portaestandarte		10	
☼	Plumaje Cautivador		2/modelo				
⚠	Zarcillos Tormentosos		3/modelo				
⚡	Espina Dorsal de Bronce		4/modelo				

Estos demonios son generalmente similares a mortales enfermizos o muertos. Algunos toman cuerpos sin definición en absoluto: mutantes cambiaformas, o carnosos tumores. Sus maleables formas dificultan herirlos fatalmente, o incluso golpearlos efectivamente.



Lémures

200 pts + 18 pts/modelo extra

10-25 modelos

Normal

Peana 25×25 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"		7	Superno, Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg		
	1	5	5	0	5+		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Lémur	1	3	3	0	2	Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>	
— Opciones de Manifestación (sólo una opción) —			pts-	— Opciones de Grupo de Mando —			pts-
∞	Secreciones de Brimstone		1/modelo	Músico		10	
⚡	Yelmo de oro		1/modelo	Portaestandarte		10	
∞	Patas de Ciempiés		2/modelo				
⚠	Zarcillos Tormentosos		2/modelo				
∞	Raíces Antinaturales		50				

Con sus pezuñas y lenguas reptilianas, los mirmidones son una retorcida imagen de guerreros mortales de élite, blandiendo extensiones de sus propios miembros que simulan armamento de acero. Llamados por muchos amos distintos, forman batallones ordenados, adoptando colores uniformes y reflejando sus inclinaciones marciales.



Mirmidones

200 pts + 18 pts/modelo extra

10-25 modelos

Normal

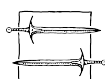
Peana 25×25 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Superno, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	3	3	0	5+	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Mirmidón	1	5	5	1	4	Ataques Mágicos, Furia, Luchar con Fila Adicional, Demonio
Opciones de Manifestación (sólo una opción)			pts-	Opciones de Grupo de Mando		pts-
	Sangre Caliente		1/modelo	Músico		10
	Mandíbula Desencajada		2/modelo	Portaestandarte		10
	Espiga Perforadora		3/modelo			
	Espina Dorsal de Bronce		3/modelo			
	Cola de látigo		4/modelo			

Especial (Sin límite)

Estos demonios conformados de tonos viscosos que parecen borbotear y rezumar ignorando la gravedad. Entre alaridos, se pueden entrever extremidades y rostros entre el plasma, vomitando llamaradas mágicas que ponen a prueba la voluntad de sus víctimas. Estas criaturas enfocan su energía a través de los más poderosos entre ellos, para lanzar hechizos aún más letales que las llamas.



Eidolones

180 pts + 30 pts/modelo extra

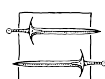
5-10 modelos

Raro

Peana 25×25 mm
Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas					
	5"	7	Aguantar y Disparar, Escaramuzador, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz					
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg			
	1	2	4	0	5+			
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades		
Eidolón	1	2	2	0	2	Ataques Mágicos, Fuego Oscuro (3+), <i>Demonio</i>		
— Opciones —			pts-			— Cónclave de Magos —		
Explorador			5/modelo		La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:			
Cónclave de Magos (2)			120		<ul style="list-style-type: none"> • Juicio del Destino (Adivinación) • Danza Macabra (Evocación) • Castigar al Incrédulo (Taumaturgia) • Lanza del Infinito (Hechizo Hereditario) 			
— Opciones de Manifestación (sólo una opción) —			pts-					
Icor Incendiario			2/modelo					
Carne Caleidoscópica			6/modelo					
El Ojo que todo lo Ve			8/modelo					
Antenas Hechiceras			35					

Grandes brutos caninos, a menudo cubiertos de denso pelaje negro, con serrados dientes surgiendo de alargados hocicos, y ojos que arden con fuego impío, estos demonios del Infierno colman de miedo primordial los corazones de aquellos que escucha su espantoso aullido.



Mastines Infernales

160 pts + 20 pts/modelo extra

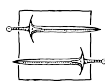
5-15 modelos

Común

Peana 25×50 mm
Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas					
	9"	7	Horror, Superno, Valiente, Zancada Veloz					
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg			
	1	3	4	0	5+			
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades		
Mastín Infernal	3	5	3	0	4	Ataques Mágicos, Golpe Letal, <i>Demonio</i>		
— Opciones de Manifestación (sólo una opción) —			pts-			— Opciones de Grupo de Mando —		
Cuernos de Hubris			1/modelo		Músico			
Icor Incendiario			1/modelo					
Sangre Caliente			1/modelo					
Piel Oscura			2/modelo					
Vómito Digestivo			2/modelo					

Precipitándose por el campo de batalla con velocidad antinatural, estos artilugios demoníacos pueden diezmar a las tropas enemigas. Generalmente tirados por elegantes, alargadas bestias bípedas y dirigidos por demonios menores, estos carros infernales usan hirvientes cuchillas desgarradoras, creando una horripilante imitación de pesadilla de maquinaria agrícola.



Máquina Trilladora

150 pts + 140 pts/modelo extra

1-3 modelos

Común

max. 6*

Peana 50×100 mm

Altura 4



Unidades con una mejora marcada con [Av] también cuentan para «Aves».

*Se reduce en 1 por cada Trillador de la Horda o Trillador de la Legión en el ejército.

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	10"	5"	7	Solitario, Supremo, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	4	4	0	5+	Objetivo Difícil (1)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Timonel (2)	3	4	3	1	5	Asfixiar (1), Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>
Corcel infernal (2)	1	3	3	0	3	Ataques Mágicos, <i>Demonio</i> , <i>Montura</i>
Chasis			4	3		Ataques Mágicos, Impactos por Carga (2D3 impactos), <i>Constructo</i>

Opciones

Una sola opción:

Máquina Trilladora solo: Volar [Av]
la miniatura se vuelve «1 por unidad»
20/modelo

Trillador de la Horda (Poco común) 110/modelo

Trillador de la Legión (Raro) 190/modelo

Opciones de Manifestación (sólo una opción)

☩ Cuernos de Hubris	10[20]/modelo*
☪ Cola de látigo	10[25]/modelo*
∞ Visaje Horripilante	10[25]/modelo*
☞ Cuchillos Ocultos	15[50]/modelo*
∞ Marca del Campeón Eterno	40

*Las unidades enteramente con Trillador de la Horda y Trillador de la Legión usan los puntos indicados entre [paréntesis].

Opciones de Grupo de Mando

Portaestandarte	10
-----------------	----

Reglas Opcionales de Miniaturas

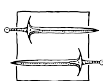
Trillador de la Horda: Cambios al perfil de la miniatura:

- Tamaño de peana cambiado a **100×100 mm**.
- PV **fijado a 6**.
- Número de Timoneles y Corceles infernales **fijado a (3)**.
- Timoneles pierde **Asfixiar (1)** y gana **Asfixiar (2)**.
- Chasis gana **Impactos por Carga (3D3 impactos)**.
- Miniatura Individual.

Trillador de la Legión: Cambios al perfil de la miniatura:

- Tamaño de peana cambiado a **100×150 mm**.
- PV **fijados a 8**.
- Número de Timoneles y Corceles infernales **fijado a (4)**.
- Timoneles pierde **Asfixiar (1)** y gana **Asfixiar (2)**.
- Chasis gana **Impactos por Carga (4D3 impactos)**.
- Miniatura Individual.

Esta máquina animada, construida con metales arcanos y tecnologías antinaturales, busca a los mayores y más aterradores enemigos antes de lanzarse de manera brutal contra su enorme presa. Arrastra demonios menores que se atan a su chasis, ayudando en su macabra misión.



Carro Matatitanes

220 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	4"	8	Rompe montañas , Solitario, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	3	5	0	5+	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Mirmidón (2)	1	5	5	1	4	Ataques Mágicos, Carga Devastadora (+2 At, +1 PA), Furia, Demonio
Bestia	2	3	4	1	3	Ataques Mágicos, Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Demonio, Montura
Chasis			7	2		Ataques Mágicos, Impactos por Carga (D3+1 impactos), Constructo

— Reglas de Miniaturas —

Rompe montañas:

Las tiradas de Distancia de Carga de la miniatura hacia unidades que contengan Altura 5 obtienen **maximizado**.

Impactos por Carga obtienen **Heridas Múltiples (D3, contra Altura 5)**.

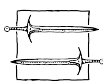
— Opciones de Manifestación (sólo una opción) —

	Cáscara Segmentada	pts-	5
	Yelmo de oro	pts-	5
	Vómito Digestivo	pts-	10
	Patas de Ciempiés	pts-	15
	Escamas Quitinosas	pts-	20

— Opciones de Grupo de Mando —

Portaestandarte	pts-	10
-----------------	------	----

Con sus retorcidas sonrisas llenas de dientes como cuchillas, su piel gelatinosa y sus puntiagudos cuernos, estos pequeños demonios obesos de la Envidia son mortíferos cuando son multitud. Aborrecen a los hechiceros mortales, envidiosos de su habilidad para usar la sustancia del Reino Inmortal, y son siempre una amenaza permanente para todo usuario de la magia que toma demasiado poder del Velo.



Gremlins Plaga de Magos

200 pts + 40 pts/modelo extra

3-6 modelos

Común

Peana 40×40 mm

Altura 0

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	4	Emboscada (Borde del Tablero, o una unidad que contenga un Mago), Escaramuzador, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	2	2	0	5+	Acechador del Velo, Distracción (1), Objetivo Difícil (1)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gremlin Plaga de Magos	6	2	2	1	2	Ataques Envenenados (hacia unidades que contengan un Mago), Ataques Mágicos, <i>Demonio</i> , <i>Enjambre</i>

Reglas de Miniaturas

Acechador del Velo:

Por cada hechizo lanzado con éxito en la Fase de Magia anterior del oponente, la tirada de **Emboscada** de la unidad obtiene **Maximizado**.

Opciones

Favorecido por la Envidia

libre

Opciones de Manifestación (sólo una opción)

pts

Espiga Perforadora	10/modelo
Sacos de Veneno	10/modelo
Zarcillos Cargados	10/modelo
El infierno Puede Esperar	12/modelo,

Reglas Opcionales de Miniaturas

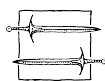
Favorecido por la Envidia:

Legendario.

Sólo puede llevarse en un ejército con un Embaucador de Kuulima como General.

La unidad obtiene **Solitario** y puede seleccionar hasta dos Manifestaciones en lugar de una.

Grandes criaturas similares a centauros con un exoesqueleto rudimentario y despiadadas garras, estos demonios insectoides de velocidad sorprendente avanzan en una búsqueda desesperada de amor y afecto. Atraídos particularmente por los mortales de su tamaño, suelen abrazarlos, inconscientes de su propia fuerza, o lo afilado de sus garras. Cuando sus víctimas dejan de moverse, buscan nuevas.



Diablos Desgarradores

230 pts + 85 pts/modelo extra

3-8 modelos

Poco común

Peana 40×40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"		7	Superno, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	3	4	4	0	5+	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Diablo Desgarrador	3	4	4	2	6	Asfixiar (3, 4), Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>

— Opciones de Manifestación (sólo una opción) —

pts-

— Opciones de Grupo de Mando —

pts-



Icor Incendiario

3/modelo

Músico

10



Plumaje Cautivador

6/modelo

Portaestandarte

10



Apetito Impío

7/modelo



Espiga Perforadora

10/modelo



Mandíbula Desencajada

12/modelo

Estos grandes demonios de la Avaricia se retuercen babeantes sobre el suelo. Algunos son similares a sapos grotescos, insectos, serpientes, o meros glóbulos de viscosa carne, recogiendo detritus y riquezas según avanzan. Asfixian o estrangulan a sus víctimas, ganando fuerza, y apretando más cuanto más dura el forcejeo.



Acaparadores

240 pts + 90 pts/modelo extra

3-6 modelos

Poco común

Peana 40x40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		8	Cruzar, Superno, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	5	5	0	5+	Parada
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Acaparador	3	3	4	0	2	Agarre de Apriete, Ataques Mágicos, Demonio

Reglas de Miniaturas

Agarre de Apriete:

La parte de la miniatura obtiene **Ataques Pulverizadores (X impactos)**.

Después de cada ronda de Combate, «X» incrementa en 1 (e.g. **Ataques Pulverizadores (1 impacto)** pasa a ser **Ataques Pulverizadores (2 impactos)**)

Cuando la miniatura no está Trabada en Combate, «X» se **establece** en 1.

Cuando la parte de la miniatura con **Agarre de Apriete** está en segunda fila, y no está en contacto con ninguna miniatura enemiga, puede hacer todos sus impactos de **Ataques Pulverizadores** a través de las miniaturas directamente delante de ella en la Fila Frontal.

Opciones

Favorecido por la Codicia

pts-
libre

Opciones de Manifestación (sólo una opción)

pts-

Cáscara Segmentada	3/modelo
Icor Aferrado	3/modelo
Escamas Quitinosas	4/modelo
Espirales Asfixiantes	14/modelo
Balanzas de Espejo	15/modelo
Raíces Antinaturales	50

Opciones de Grupo de Mando

pts-

Músico	10
Portaestandarte	10

Reglas Opcionales de Miniaturas

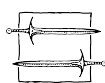
Favorecido por la Codicia:

Legendario.

Sólo puede llevarse en un ejército con un Avaro de Sugulag como General.

La unidad obtiene **Solitario** y puede seleccionar hasta dos Manifestaciones en lugar de una.

Ágiles y diestras criaturas humanoides que se mueven con una gracia y velocidad antinaturales, los súcubos pueden arrasar a través de hordas de enemigos con sus garras como guadañas, riendo incontroladamente mientras juegan con sus víctimas. Danzando alegremente, evitan a los enemigos más grandes, reservando sus tormentos para aquellos de proporciones similares a las propias.



Súcubos Tentadores

220 pts + 22 pts/modelo extra

5-10 modelos

Poco común

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	10"	9	Cruzar, Huida Simulada, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Vanguardia, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	4	3	0	5+	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Súcubos	3	4	3	1	5	Asfixiar (2), Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>
Corcel infernal	1	3	3	0	3	Ataques Mágicos, <i>Demonio, Montura</i>

Opciones

Favorecido por la Lujuria

libre

Opciones de Manifestación (sólo una opción)

- ☞ Sangre Caliente
- ∞ Carne Caleidoscópica
- ☞ Plumaje Cautivador
- ☞ Cuchillos Ocultos
- ∞ Mano de Martillo

1/modelo
3/modelo
3/modelo
4/modelo
5/modelo

Opciones de Grupo de Mando

Músico

Portaestandarte

pts-

10

10

Reglas Opcionales de Miniaturas

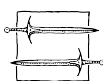
Favorecido por la Lujuria:

Legendario.

Sólo puede llevarse en un ejército con un Cortesano de Cibareh como General.

La unidad obtiene **Solitario** y puede seleccionar hasta dos Manifestaciones en lugar de una.

Grandes, engreídos y desdeñosos demonios de la Soberbia, el poder de una gloria yace en su intachable reputación y arrogancia. Una vez han sido heridas por un enemigo, su letalidad empieza a menguar, aunque siguen siendo figuras formidables siempre y cuando su forma resista.



Gloria Ardiente

320 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×50 mm
Altura 4



Unidades con una mejora marcada con [Av] también cuentan para «Aves».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		10	Estrella Fugaz , Solitario, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	*	5	0	5+	Aegis (4+, contra Ataques Mágicos), Objetivo Difícil (1)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gloria Ardiente	5	*	5	5	*	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, Demonio

Reglas de Miniaturas

Estrella Fugaz:

Al inicio de la fase 3.a «Determinar el Orden de la Agilidad» La Agilidad de la miniatura se **establece** al doble del número actual de Puntos de Vida de la miniatura.

Al inicio de cada Paso de Agilidad, la Habilidad Defensiva de la miniatura, y la Habilidad Ofensiva, se **establecen** al doble del número actual de Puntos de Vida de la miniatura.

Opciones

Volar [Av]

Favorecido por el Orgullo

40

libre

Opciones de Manifestación (sólo una opción)

∞ Secreciones de Brimstone	10
✂ Cuernos de Hubris	15
✂ Yelmo de oro	20
✂ Espina Dorsal de Bronce	25
∞ Pisotones	50

Reglas Opcionales de Miniaturas

Favorecido por el Orgullo:

Legendario.

Sólo puede llevarse en un ejército con un Presagio de Savar como General.

La unidad puede seleccionar hasta dos Manifestaciones en lugar de una.

Pese a tener la fuerza como para aplastar cualquier cosa que se atreva a aproximarse, los cosechadores de esperanza prefieren atacar a sus enemigos con proyectiles de pura magia, para seguidamente alimentarse de la desesperación de los supervivientes. Criaturas de la Pereza, estas pacientes estructuras a menudo se acoplan a otros grupos de demonios que hagan el trabajo por ellos, o forman inmensos cuerpos que contengan su potencia.



Cosechador de Esperanza

260 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm
Altura 3

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	7"	7	Adjunto, Exclusivo (Unidad Básica), Plataforma de Guerra, Superno, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	5	5	3	5+	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Cosechador de Esperanza	4	3	6	3	2	Ataques Mágicos, Batería de Éter (3+) , <i>Demonio</i>

Opciones

Motor de la Condenación
Favorecido por la Pereza

90
libre

Opciones de Manifestación (sólo una opción)

- El Ojo que todo lo Ve
- Antenas Hechiceras
- El infierno Puede Esperar
- Marca del Campeón Eterno
- Zarcillos Tormentosos

pts-
30
35
40
50
55

Reglas Opcionales de Miniaturas

Favorecido por la Pereza:

Legendario.
Sólo puede llevarse en un ejército con un Centinela de Nukuja como General.
La unidad puede seleccionar hasta dos Manifestaciones en lugar de una.

Motor de la Condenación:

Extraordinario.
El tamaño de la peana de la miniatura cambia a 150×100 mm, su Altura cambia a 5, sus Puntos de Vida se **establecen** en 9, su Alcance de Carga se **establece** en 5.
Además, pierde **Adjunto** y **Plataforma de Guerra**, y obtiene **Ataques de Pisotón (D6 impactos)**, **Solitario**, y **Terror**.

Armas de Disparo

Batería de Éter:

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Éter. Batería	3+	18"	3D6	4	1	Ataques Mágicos, Si la miniatura no se movió este turno, el número de disparos obtienen Maximizado

Para algunos puede ser complicado diferenciar si estos demonios de la Ira, pesadas máquinas de guerra guiadas por oscuras energías e infernales artilugios, son bestias o máquinas. Animar a demonios de la Ira menores a acompañarlas, acrecentando así la devastación de sus cargas.



Bestias de Bronce

360 pts + 100 pts/modelo extra

3-5 modelos

Poco común

Peana 50×75 mm

Altura 4






Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		8	Superno, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	3	4	0	5+	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Mirmidón	1	5	5	1	4	Ataques Mágicos, Carga Devastadora (+2 At, +1 PA), Furia, Demonio
Bestia	2	3	4	1	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Impactos por Carga (2 impactos), Demonio, Montura

Opciones

Favorecido por la Ira

libre

Opciones de Manifestación (sólo una opción)

-  Icor Incendiario
-  Visaje Horripilante
-  Escamas Quitinosas
-  Cola de látigo
-  Colmillos Curvos

4/modelo

5/modelo

6/modelo

10/modelo

16/modelo

Opciones de Grupo de Mando

Músico

10

Portaestandarte

10

Reglas Opcionales de Miniaturas

Favorecido por la Ira:

Legendario.

Sólo puede llevarse en un ejército con un Azote de Vanadra como General.

La unidad obtiene **Solitario** y puede seleccionar hasta dos Manifestaciones en lugar de una.

Aves (Max. 35 %)

La locura toma forma cuando estos demonios visitan el Reino Mortal. Bestias aladas de insuperable velocidad y fiereza, se dice que castigan a los delincuentes, y que nunca desisten en sus cacerías.



Furias

180 pts + 9 pts/modelo extra

5-15 modelos

Poco común

Peana 25×25 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	10"	5	Escaramuzador, Supremo, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg
	1	3	3	0	5+
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi
	1	3	4	1	4

Atributos de Ataques, Armas y Propiedades

Furia Ataques Mágicos, Carga Devastadora (+1 Fu), *Demonio*

Opciones de Manifestación (sólo una opción) — pts—

	Colmillos Curvos	1/modelo
	Piel Oscura	1/modelo
	Sacos de Veneno	1/modelo
	Carne Caleidoscópica	2/modelo
	Plumaje Cautivador	3/modelo

Retorciéndose en el aire, aparentemente mitad pez mitad serpiente, estos predadores en sintonía con el Velo no tienen ojos, ni ninguna otra clase de órgano sensorial, guiados por un hambre indescriptible y una insólita habilidad para localizar nuevas víctimas. Canalizan sus poderes sobrenaturales en hechizos que absorben la fuerza y el valor de sus presas, mientras que adaptan su forma al mundo según requieren.



Sierpes del Velo

240 pts + 40 pts/modelo extra

3-6 modelos

Poco común

Peana 40×40 mm

Altura 3

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	9"	6"	7	Superno, Transformar , Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Aeg	
	3	4	4	0	5+	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	
	3	4	4	0	4	

Atributos de Ataques, Armas y Propiedades

Sierpe del Velo Ataques Mágicos, *Demonio*

Reglas de Miniaturas —

Transformar:

Durante la Elecciones Pre-partida, cada unidad ocn-Sierpes del Velo debe elegir una de las siguientes Manifestaciones, obtiene la Manifestación elegida.

Duración: Permanente:

- Sacos de Veneno
- Plumaje Cautivador
- Zarcillos Tormentosos

Opciones — pts—

Cónclave de Magos (2) 120

Cónclave de Magos —

La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:

- Suerte Agria* (Brujería)
- Caminos Ilusorios* (Brujería)
- Luz de Fe* (Taumaturgia)
- Lanza del Infinito* (Hechizo Hereditario)

Repulsivos demonios de la Gula, parecidos a enormes avispas, las moscas hinchadas son letales, galopando rápidamente con sus afilados aguijones o mandíbulas. Su sangre es letalmente nociva, y algunas parecen tener jinetes humanoides, aunque en realidad estas partes corporales no son más que extensiones del propio demonio. Pueden ser especialmente difíciles de dañar, incluso más que otros demonios.



Moscas Hinchadas

300 pts + 90 pts/modelo extra

3-5 modelos

Poco común

Peana 50x75 mm

Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		8	Sangre Ácida , Superno, Valiente, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Agi	
	4	3	4	0		Aegis (5+, contra Ataques Mágicos), Regeneración (5+)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Mosca Hinchada	2	5	6	3	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, Demonio

Reglas de Miniaturas

Sangre Ácida:

Cada vez que una miniatura con **Sangre Ácida** falla una tirada de Salvación de Regeneración contra un Ataque de Melé enemigo, inmediatamente inflige 1 impacto con **Ataques Tóxicos** hacia la miniatura enemiga que causó la herida, antes de retirarla como baja.

Opciones

Favorecido por la Gula

libre

Opciones de Manifestación (sólo una opción)

∞ Carne Caleidoscópica	6/modelo
☺ Apetito Impío	8/modelo
☺ Vómito Digestivo	8/modelo
☺ Mandíbula Desencajada	12/modelo

Opciones de Grupo de Mando

Músico	10
Portaestandarte	10

Reglas Opcionales de Miniaturas

Favorecido por la Gula:

Legendario.

Sólo puede llevarse en un ejército con un Fauces de Akaan como General.

La unidad obtiene **Solitario** y puede seleccionar hasta dos Manifestaciones en lugar de una.

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Heraldo del P.C.	Car / Mov	5"	Dis	8						Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 1	PV	3	Def	5	Res	4	Arm	0	Aeg	4+	
Heraldo	At	3	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi	5	Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>
Embaucador de Kuulima	Car / Mov	5"	Dis	9						Magia Proteana (2), Mago Adepto, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 1	PV	4	Def	7	Res	5	Arm	0	Aeg	4+	
Embaucador de Kuulima	At	1	Of	7	Fu	5	PA	2	Agi	5	Ataques Envenenados, Ataques Mágicos, Conócete a ti mismo, <i>Demonio</i>
Fauces de Akaan	Car / Mov	7"	Dis	9						Mago Aprendiz, Solitario, Superno, Terror, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	10	Def	5	Res	6	Arm	0	Aeg		Aegis (5+, contra Ataques Mágicos), Devorar, Regeneración (5+)
Fauces de Akaan	At	6	Of	5	Fu	7	PA	2	Agi	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Senda de la Destrucción , <i>Demonio</i>
Avaro de Sugulag	Car / Mov	7"	Dis	9						Encantamientos sobornados, Mago Adepto, Solitario, Superno, Terror, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	7	Def	7	Res	6	Arm	3	Aeg	5+	Resistencia (contra ataques desde la Cara Frontal)
Avaro de Sugulag	At	5	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>
Cortesano de Cibaresh	Car / Mov	9"	Dis	9						Cruzar, Músico, Mago Aprendiz, Solitario, Superno, Terror, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	7	Def	7	Res	6	Arm	0	Aeg	5+	Distracción (1), Objetivo Difícil (1)
Cortesano de Cibaresh	At	5	Of	7	Fu	5	PA	4	Agi	7	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Tentáculos de afeitarse, <i>Demonio</i>
Presagio de Savar	Car / Mov	5"	Dis	10						Derecho divino, Disciplinado, Mago Aprendiz, Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 1	PV	4	Def	7	Res	5	Arm	0	Aeg	5+	Aegis (4+, contra Ataques Mágicos)
Presagio de Savar	At	D3+3	Of	D6+4	Fu	6	PA	3	Agi	6	Ataques Mágicos, Golpe Letal (para Personajes), Heridas Múltiples (2, para Personajes), <i>Demonio</i>
Centinela de Nukuja	Car / Mov	0"	Dis	9						Canalizar (1), Mago Maestro, Omnisciencia, Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 3	PV	5	Def	5	Res	6	Arm	0	Aeg	5+	
Centinela de Nukuja	At	0	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	0	Ataques Mágicos, Ataques Pulverizadores (3 impactos), <i>Demonio</i>
Azote de Vanadra	Car / Mov	7"	Dis	9						Solitario, Superno, Terror, Valiente, Volar, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	7	Def	4	Res	6	Arm	0	Aeg	5+	Aegis (4+, contra Ataques de Melé)
Azote de Vanadra	At	5	Of	8	Fu	7	PA	4	Agi	0	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Mágicos, Furia, Rabia, <i>Demonio</i>

Monturas de Personaje

Púlpito Oscuro	Car	0"	Mov	4"	Dis	P					Exclusivo (Unidad Básica), Plataforma de Guerra
Altura 3	PV	5	Def	P	Res	P	Arm	1			
Púlpito Oscuro	At	4	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Ataques Mágicos, <i>Montura</i>
Corcel infernal	Car / Mov	10"	Dis	P						Cruzar, Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia	
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P			
Corcel infernal	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Ataques Mágicos, <i>Montura</i>
Disco Ardiente	Car	10"	Mov	5"	Dis	P					Solitario, Tropa Ligera, Vanguardia, Volar
Altura 2	PV	4	Def	P	Res	P	Arm	1			
Disco Ardiente	At	2	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	3	Ataques Mágicos, <i>Constructo</i> , <i>Montura</i>
Gran Bestia de la P.	Car / Mov	7"	Dis	P							
Altura 4	PV	4	Def	P	Res	4	Arm	0			
Gran Bestia	At	2	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, <i>Montura</i>
Trono de E.S.	Car	10"	Mov	5"	Dis	P					Solitario, Tropa Ligera, Volar
Altura 4	PV	6	Def	P	Res	P	Arm	P	Aeg	4+	
Corcel infernal (2)	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Ataques Mágicos, <i>Montura</i>
Chasis					Fu	4	PA	3			
											Ataques Mágicos, Impactos por Carga (2D3 impactos), <i>Constructo</i>

Básicas

Diablillos	Car / Mov	5"	Dis	6						Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	0	Aeg	5+	Aegis (3+, contra Ataques a Distancia)
Diablillo	At	1	Of	2	Fu	2	PA	0	Agi	2	Ataques Mágicos, Pernos de Energía (4+), <i>Demonio</i>
Súcubo	Car / Mov	5"	Dis	7						Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	0	Aeg	5+	
Súcubos	At	3	Of	4	Fu	3	PA	1	Agi	5	Asfixiar (1), Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>
Lémures	Car / Mov	4"	Dis	7						Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	5	Arm	0	Aeg	5+	
Lémur	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	2	Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>
Mirmidones	Car / Mov	5"	Dis	8						Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	0	Aeg	5+	
Mirmidón	At	1	Of	5	Fu	5	PA	1	Agi	4	Ataques Mágicos, Furia, Luchar con Fila Adicional, <i>Demonio</i>

Especial

Eidolones	Car / Mov	5"	Dis	7						Aguantar y Disparar, Escaramuzador, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	4	Arm	0	Aeg	5+	Objetivo Dificil (1)
Eidolón	At	1	Of	2	Fu	2	PA	0	Agi	2	Ataques Mágicos, Fuego Oscuro (3+), <i>Demonio</i>
Mastines Infernales	Car / Mov	9"	Dis	7						Horror, Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 2	PV	1	Def	3	Res	4	Arm	0	Aeg	5+	
Mastín Infernal	At	3	Of	5	Fu	3	PA	0	Agi	4	Ataques Mágicos, Golpe Letal, <i>Demonio</i>
Máquina Trilladora	Car	10"	Mov	5"	Dis	7					Solitario, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz
Altura 4	PV	4	Def	4	Res	4	Arm	0	Aeg	5+	Objetivo Dificil (1)
Timonel (2)	At	3	Of	4	Fu	3	PA	1	Agi	5	Asfixiar (1), Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>
Corcel infernal (2)	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Ataques Mágicos, <i>Demonio, Montura</i>
Chasis					Fu	4	PA	3			Ataques Mágicos, Impactos por Carga (2D3 impactos), <i>Constructo</i>
Carro Matatitanes	Car	7"	Mov	4"	Dis	8					Rompe montañas, Solitario, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz
Altura 4	PV	5	Def	3	Res	5	Arm	0	Aeg	5+	
Mirmidón (2)	At	1	Of	5	Fu	5	PA	1	Agi	4	Ataques Mágicos, Carga Devastadora (+2 At, +1 PA), Furia, <i>Demonio</i>
Bestia	At	2	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	3	Ataques Mágicos, Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Demonio, Montura</i>
Chasis					Fu	7	PA	2			Ataques Mágicos, Impactos por Carga (D3+1 impactos), <i>Constructo</i>
Gremlins Plaga de Magos	Car / Mov	6"	Dis	4						Emboscada (Borde del Tablero, o una unidad que contenga un Mago), Escaramuzador, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 0	PV	5	Def	2	Res	2	Arm	0	Aeg	5+	Acechador del Velo, Distracción (1), Objetivo Dificil (1)
Gremlin Plaga de Magos	At	6	Of	2	Fu	2	PA	1	Agi	2	Ataques Envenenados (hacia unidades que contengan un Mago), Ataques Mágicos, <i>Demonio, Enjambre</i>
Diablos Desgarradores	Car / Mov	9"	Dis	7						Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 3	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	0	Aeg	5+	
Diablo Desgarrador	At	3	Of	4	Fu	4	PA	2	Agi	6	Asfixiar (3, 4), Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>
Acaparadores	Car / Mov	5"	Dis	8						Cruzar, Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 3	PV	4	Def	5	Res	5	Arm	0	Aeg	5+	Parada
Acaparador	At	3	Of	3	Fu	4	PA	0	Agi	2	Agarre de Apriete, Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>
Súcubos Tentadores	Car / Mov	10"	Dis	9						Cruzar, Huida Simulada, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Vanguardia, Zancada Veloz	
Altura 2	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	0	Aeg	5+	
Súcubos	At	3	Of	4	Fu	3	PA	1	Agi	5	Asfixiar (2), Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>
Corcel infernal	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Ataques Mágicos, <i>Demonio, Montura</i>
Gloria Ardiente	Car / Mov	8"	Dis	10						Estrella Fugaz, Solitario, Superno, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 4	PV	5	Def	*	Res	5	Arm	0	Aeg	5+	Aegis (4+, contra Ataques Mágicos), Objetivo Dificil (1)
Gloria Ardiente	At	5	Of	*	Fu	5	PA	5	Agi	*	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>

Cosechador de Esperanza	Car	0"	Mov	7"	Dis	7					Adjunto, Exclusivo (Unidad Básica), Plataforma de Guerra, Supremo, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 3	PV	5	Def	5	Res	5	Arm	3	Aeg	5+		
Cosechador de Esperanza	At	4	Of	3	Fu	6	PA	3	Agi	2	Ataques Mágicos, Batería de Éter (3+), <i>Demonio</i>	
Bestias de Bronce	Car / Mov	7"			Dis	8					Superno, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 4	PV	4	Def	3	Res	4	Arm	0	Aeg	5+		
Mirmidón	At	1	Of	5	Fu	5	PA	1	Agi	4	Ataques Mágicos, Carga Devastadora (+2 At, +1 PA), <i>Furia, Demonio</i>	
Bestia	At	2	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Impactos por Carga (2 impactos), <i>Demonio, Montura</i>	

Aves

Furias	Car / Mov	10"			Dis	5					Escaramuzador, Supremo, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz	
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	0	Aeg	5+	Objetivo Difícil (1)	
Furia	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	4	Ataques Mágicos, Carga Devastadora (+1 Fu), <i>Demonio</i>	
Sierpes del Velo	Car	9"	Mov	6"	Dis	7					Superno, Transformar, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz	
Altura 3	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	0	Aeg	5+	Objetivo Difícil (1)	
Sierpe del Velo	At	3	Of	4	Fu	4	PA	0	Agi	4	Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>	
Moscas Hinchadas	Car / Mov	7"			Dis	8					Sangre Ácida, Supremo, Valiente, Volar, Zancada Veloz	
Altura 4	PV	4	Def	3	Res	4	Arm	0	Aeg	5+	Aegis (5+, contra Ataques Mágicos), Regeneración (5+)	
Mosca Hinchada	At	2	Of	5	Fu	6	PA	3	Agi	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Mágicos, <i>Demonio</i>	

Armas de Disparo

Nombre	Alcance	Fu	PA	Disparos	Reglas
Batería de Éter	18"	4	1	3D6	Ataques Mágicos, Si la miniatura no se movió este turno, el número de disparos obtienen Maximizado
Fuego Oscuro	18"	4	0	2	Ataques Mágicos, Tiradas de Salvación por Armadura de '1', '2', '3', y '4' del objetivo siempre fallán
Pernos de Energía	24"	5	0	1	Ataques Mágicos

Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Modelo que Dispara
Batería de Éter	3+	Cosechador de Esperanza
Fuego Oscuro	2+	Centinela de Nukuja
	3+	Heraldo del Padre Caos, Eidolón
Pernos de Energía	4+	Diablillo

