

# THE IX AGE

## BATALLAS FANTÁSTICAS



# Cónclave Vampírico

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

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

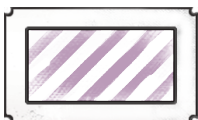
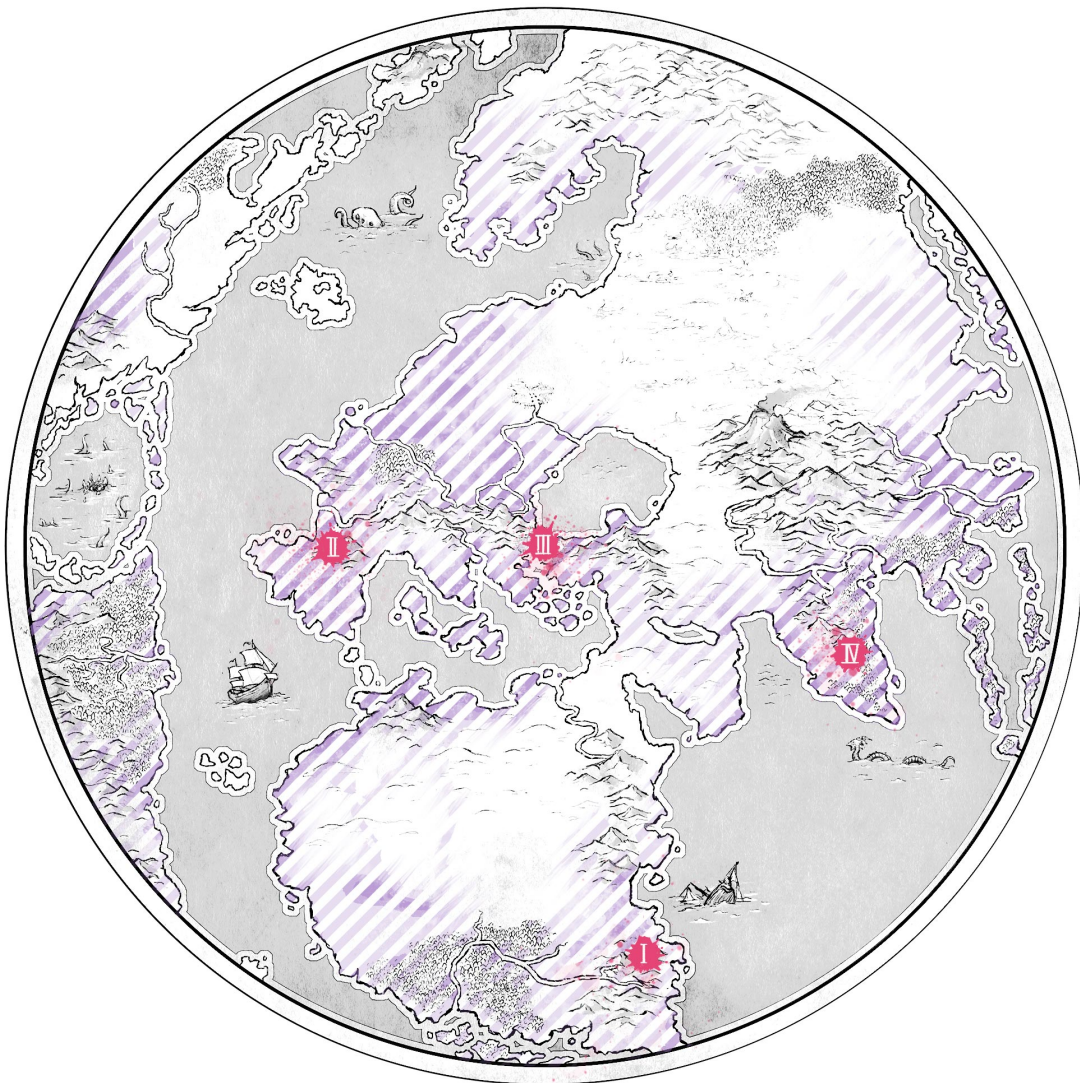
Introducción histórica	2	Organización del Ejército	10
Reglas de Miniaturas del Ejército	5	Personajes	11
Poderes de Sangre	7	Monturas de Personaje	15
Objetos Mágicos	8	Básicas	19
Objetos Mágicos Compartidos	9	Especial	22
Hechizo Hereditario	9	Los Sufridores	28
Hoja de Referencia Rápida	33	Muerte Rápida	30



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](http://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  $\LaTeX$ .

# Cónclave Vampírico

Desde el momento en que la humanidad caminó bajo el sol, ha padecido de una sombra particularmente siniestra. Inmortales monstruos bebedores de sangre, capaces de hacerse pasar por gente ordinaria, los vampiros se ocultan en el corazón mismo de la sociedad, infiltrados no muertos y maestros de marionetas, empleando encantos y astucia para orquestar los asuntos de sus inconscientes subordinados y asegurar su maestría secreta. Conocidos como Señores de la Noche, no son solo manipuladores, si no también conspiradores, pues han hecho un gran pacto para proteger el secreto de una impía sociedad global. Los momentos más terroríficos son cuando este Cónclave se revela en toda su gloria, alzando huestes nigrománticas de muertos vivientes para iniciar horripilantes guerras por el mundo.



Los centros de poder del Cónclave están allí donde viven los humanos, aunque son muy raras las ocasiones en que este poder es revelado.



Los vampiros más exitosos han llegado a forjar linajes completos, y sus estirpes comparten sus cualidades. Se cree conocer los puntos de origen de las principales de estas familias, aunque nada es seguro cuando uno se refiere a los vampiros. I. Strigoii II. Sangreal III. Lamia IV. Vetala

## Vampiros

Acertadamente llamados Señores de la Noche, pues les daña el toque de la luz solar, los vampiros son formas únicas de no muertos, cuyas almas han sido fuertemente vinculadas a su cuerpo físico, haciéndolos inmortales, de sanación rápida, y prácticamente imposibles de destruir. Sufriendo una Sed eterna que requiere sangre como sustento y para acelerar aún más sus poderes regenerativos, dotándolos de gran fuerza y habilidades mágicas. A menudo desarrollan extraños talentos, desde hipnosis hasta la habilidad de obtener características animales, o incluso cambiar de forma completamente.

Los Señores de la Noche rechazan el traspaso natural de las almas al amparo de los dioses. Son el anatema de todas las religiones, y a menudo las órdenes sagradas son sus mayores enemigos. Pueden emplearse contra ellos espacios, símbolos y objetos religiosos, así como aprovechar otras de sus debilidades, como espejos mostrando su verdadera naturaleza, y la obsesión con seguir estrictos códigos personales.

## El Cónclave

La mayoría de los vampiros del mundo son miembros de una gran sociedad secreta llamada el Cónclave: un antiguo pacto pensado para permitir a los Señores de la Noche operar sin ser detectados. Con logias por todo el mundo, recordando a negocios o instituciones honestas para los ajenos, el Cónclave atrae a cantidad de siervos que esperan ascender al vampirismo, así como a aquellos que no llegan a percatarse de la verdadera naturaleza de sus amos.

## Linajes

Casi todos los vampiros han sido engendrados por otros de su clase, conectados por sangre y mordisco hasta un único individuo. Estos singulares vampiros son capaces de contener la Sed llevando a cabo rituales particularmente poderosos y transgresivos. Tales eventos marcan la creación de un nuevo linaje: una familia vampírica que sigue las prácticas y características de su progenitor. Todos los linajes forman parte del Cónclave, a menudo colaborando codo con codo en las mismas logias, pero nunca abandonan su naturaleza única, sus códigos de conducta, y los poderes vampíricos que conllevan su herencia.

A día de hoy cuatro linajes dominan el Cónclave:

- Strigoi, las Pesadillas. El primero y más antiguo de los linajes, creado en Táfrica durante la Era del Amanecer, los Strigoi son monstruos de la noche y el miedo a la oscuridad de la humanidad. A diferencia de otros vampiros, no usan trucos ni engaños, si no que se deleitan de su fuerza bestial.
- Sangreal, los Guerreros. Obsesionados con la destreza marcial, estos vampiros son un retorcido

reflejo de la nobleza caballeresca, heredada de Gilles de Raux, el Rey Negro, fundador de Equitania.

- Lamia, las Arañas. Empleando su aspecto y encanto para cautivar, los Lamia son maestros de la hipnosis y la manipulación. Descendientes de Evadne de Myra, que trató de subyugar el imperio Avrasí de la antigüedad.
- Vetala, los Soberanos. Primando nobleza y linaje, muchas ramas Vetala buscan dominar tierras mortales, inmiscuyéndose en las intrigas de la aristocracia. Se dice que descienden de los cientos hijos del misterioso Sagaricano Rishalu.

Por último, se encuentran aquellos pocos que, realizan el ritual pero no consiguen contener la Sed. En su lugar alcanzan otra forma de inmortalidad, con sus almas vinculadas eternamente a un objeto del ritual. Denominados liches, son incapaces de librarse de su maldición y no tienen linaje. Sus cadáveres se marchitan y descomponen, pero pueden alcanzar grandes proezas de la nigromancia, y son poderosos miembros del Cónclave.

## Nigromancia

La magia de la muerte no es única para los vampiros, pero estos se encuentran entre sus mayores practicantes. Este arte les permite vincular almas a cuerpos, alzándolos a una segunda vida, sus voluntades esclavizadas a la del nigromante. Cualquier alma puede usarse para este propósito, incluso almas menores de animales, produciendo instintos bestiales. Los vampiros coleccionan e incluso intercambian almas, almacenándolas para tiempos futuros cuando tales constructos no muertos sean necesarios.

De este modo, son a menudo capaces de alzar grandes ejércitos con una velocidad pasmosa: una habilidad enormemente poderosa, tan solo usada en situaciones urgentes o para completar grandes proyectos, pues hacerlo revela la existencia del vampiro. Esta fuerza es a la vez una debilidad: tales huestes pueden ser poderosas, pero dependen fuertemente de una fuerza central que las anime. Si el nigromante es asesinado, los cuerpos controlados pronto dejarán de estar vinculados, la mayoría volviendo a quedar como cadáveres sin vida.

## Los No Muertos

Diferentes clases de nigromancia han dado lugar a muchas formas de criaturas no muertas. La mayoría son inconscientes: cadáveres putrefactos con almas débiles, que se mueven y piensan en un nivel rudimentario, siguiendo instintos básicos y a menudo buscando devorar a los vivos. Si se emplean almas animales, pueden mostrar comportamientos animales, donde los instintos más básicos suelen tomar preferencia. En otros casos, se usan cadáveres animales, así como grandes criaturas como trolls y ogros, dando lugar a bestias particularmente poderosas

Algunos no muertos especializados son más conscientes, capaces de pensar y tener comportamientos más avanzados, como guardias de un emplazamiento, o operando un mecanismo. Por último, están los no muertos sin cuerpo, creados cuando un alma no consigue atravesar el Velo, y permanece en el Reino Mortal. A veces

estas almas son capaces de interactuar con el mundo material, generalmente guiados por tareas que dejaron a medias, dando lugar a toda clase de fantasmas y poltergeists que pueden ser capturados y controlados por nigromantes.

# Reglas de Miniaturas del Ejército

## Aura Nigromántica

Todas las unidades amigas dentro de 6" de una o más miniaturas con **Aura Nigromántica** reducen el número de Puntos de Vida perdidos por **Cenizas a las Cenizas** y **Inestable** en 1.

## Autónomos

Las entradas de unidades con **Autónomos** pueden realizar Movimientos de Marcha con normalidad a pesar de estar **Muerto Viviente**, incluso cuando están fuera del alcance de **Presencia Inspiradora** de cualquier miniatura amiga.

## Cenizas a las Cenizas

Al final de cada uno de tus Turnos de Jugador, si no hay miniaturas amigas con **Puertas del Inframundo** en el campo de batalla, cada unidad con **Cenizas a las Cenizas** pierde X PV, donde «X» es igual a la mitad del valor de Resurrected, redondeando hacia arriba las fracciones, *(tira cualquier dado cuando sea necesario)*.

Estos impactos sólo pueden asignarse a miniaturas con **Cenizas a las Cenizas**.

## Forma Fantasmal

La miniatura obtiene **Aegis (3+, contra no-Ataques Mágicos)** y **Aegis (5+)**.

## Levantar (X)

La miniatura puede **Levantar** Puntos de Vida por encima del tamaño inicial de una unidad para las unidades indicadas entre paréntesis. («X»). Sin embargo, las unidades no pueden aumentar más allá del doble de su tamaño inicial o más allá del tamaño máximo no modificado de la unidad *(que se indica en su entrada de unidad)*. El tamaño inicial de una unidad es el tamaño de la unidad tal y como aparece en la Lista de Ejércitos o el tamaño de la unidad cuando es Invocada.

## Los Muertos se Alzan

Legendario.

La miniatura puede lanzar **Los Muertos se Alzan** como un Hechizo Vinculado (5+).

**Los Muertos se Alzan:** Distancia de lanzamiento: 12", Tipo: Tierra, Duración: Instantáneo.

**Invocar** una unidad de Esqueletos o Zombis. Declarar cuál al seleccionar el objetivo. La unidad tiene un número de Puntos de Vida correspondiente a su Rsr. Se permiten todas las actualizaciones excepto las opciones de Grupo de Mando. *Nota: todas las miniaturas deben estar dentro del alcance del hechizo, con al menos una miniatura tocando el punto objetivo.*

## Puertas del Inframundo

Poco común. **Debe** incluir al menos 1.

- Si la miniatura ha elegido **Evocación** como su Senda de la Magia: siempre que la miniatura lance con éxito el Hechizo Hereditario, se considera que todos los objetivos del hechizo tienen +1 Rsr.
- Si la miniatura ha elegido una Senda diferente a **Evocación** como su Senda de la Magia: la miniatura conoce el Hechizo de Aprendiz (#1) de **Evocación** además de sus otros hechizos.

## Unión de Mentes

La miniatura obtiene Aura Nigromántica.

## Atributos de Ataque

### Apetito Impío – Melé

Después de una Ronda de Combate en la que al menos un ataque con **Apetito Impío** causó la pérdida de Puntos de Vida, todos los ataques con **Apetito Impío** obtienen **Odio** hasta el final del siguiente Turno de Jugador.

### Vampírico (X) – Melé

Al final de cada fase de combate cuerpo a cuerpo, comprueba y resuelve los siguientes efectos para todas las miniaturas con **Vampírico**:

- **Personajes (o Miniatura Adjutable)**: si al menos un ataque con **Vampírico** realizado por el Personaje (o Miniatura Adjutable) causa la pérdida de Puntos de Vida en unidades enemigas, la miniatura con **Vampírico** puede realizar una tirada de **Vampírico**.  
Si tiene éxito, la miniatura **Recupera** un único PV.
- **Tropa miniatura**: si al menos un ataque con **Vampírico** realizado por una Tropa miniatura en la unidad causa la pérdida de Puntos de Vida en unidades enemigas, la unidad puede realizar una tirada de **Vampírico**.  
Si tiene éxito, la unidad **Resucita** un único PV.

Una tirada de **Vampírico** tiene éxito si el D6 obtiene X+, donde «X» es el número indicado entre paréntesis. Si una unidad o Personaje tiene varias partes de la miniatura con este Atributo de Ataque que causaron cada una la pérdida de Puntos de Vida, usa el mejor valor.

# Poderes de Sangre

Todos los vampiros muestran incrementos físicos, siendo mucho más fuertes y rápidos que los humanos mortales. Pero además, también es común que tengan poderes únicos. Muchos de estos están relacionados con el linaje de sus ancestros, aunque otros pueden desarrollarse mediante entrenamiento, generalmente reflejando la oscura naturaleza del alma del vampiro.

Los Condes Vampiro y los Cortesanos Vampiro deben adquirir mejoras únicas denominadas Poderes de Sangre. «Poderes de Sangre».

## Poderes de Sangre Ancestrales

(Max. 1 Poder de Sangre Ancestral /modelo)

### Strigoi 60 pts

Mago Aprendiz o Mago Adepto sin Escudo en Horror Aullante o sin *Montura* sólo.

La Armadura del portador Armadura se **establece** en 0, sus PV se **establecen** en 4, la miniatura obtiene **Primer Golpe (Odio)** y pierde *Armadura de Metal*. Además, si no tiene montura sin *Montura*, obtiene **Regeneración (4+)**.

### Lahmia 40 pts

Miniaturas sin Escudo sólo.

La Armadura del portador Armadura se **establece** en 1, la miniatura obtiene **Finura Élfica** y pierde *Armadura de Metal*. Además, si la miniatura tiene altura 1-2, obtiene **Distracción (1)**.

### Sangreal 40 pts

Mago Aprendiz y Mago Adepto sólo.

La parte de la miniatura obtiene +1 Arm y **Furia**.

### Vetala 10 pts

El portador obtiene **Conducto Impío, Disciplinado, Levantar (Enjambre de Murciélagos, Lobos Funestos, Murciélagos Grandes, Zombis)**, y **Vampírico (4+)**.

## Poderes de Sangre

### Sangre Mágica 80 pts

El portador no puede conocer el Hechizo Hereditario, o tenerlo como Hechizo Vinculado, de ninguna manera. Cada vez que el portador lance con éxito un Hechizo Aprendido, tú **puedes** Descarta un Dado Mágico para lanzar con éxito ¡*Alzaos!*, sobre la unidad del portador.

### Duelista Eterno 60 pts

Los Ataques de Melé del portador ignoran **Parada**, y **debe** repetir los resultados para impactar y herir de '1'.

### Mandato 60 pts

Legendario. Sólo Condes Vampiro con Lahmia.

La Habilidad Defensiva y Habilidad Ofensiva de las miniaturas de Tropa en la unidad del portador se **establece** en 6.

### Señor Necrófago 60 pts

Legendario. Sólo Condes Vampiro con Strigoi.

El portador y todas las miniaturas de Tropa en la unidad del portador obtienen **Ataques Envenenados**.

### Cazador de Monstruos 50 pts

El portador obtiene **Heridas Múltiples (2, contra Altura 4-5)**.

### Conocimiento Arcano 50 pts

Sólo Magos. Legendario.

El portador selecciona una segunda Senda de Magia y conoce un hechizo de esta Senda, además de sus otros hechizos, seleccionados de los Hechizos de Aprendiz o Hechizos de Adepto (#1-#4), y no se le permite elegir hechizos de esta Senda.

Ignora esta Senda para los efectos de **Puertas del Inframundo**.

### Invocador de Tormentas 40 pts

Legendario. Condes Vampiro con *Vetala* sólo.

Todas las unidades 12" del portador obtienen **Objetivo Difícil (1)**.

### Rabia Carnesí 40 pts

Legendario. Condes Vampiro con Sangreal sólo.

El portador obtiene **Odio**, y su **Vampírico** tirada obtiene **Maximizado**.

### Horror Volador 35 pts

Sólo Miniaturas sin *Montura*.

La miniatura obtiene +2" Car, +2" Mov, **Volar** y **Zancada Veloz**.

### Mirada Fascinante 30 pts

El portador obtiene **Afligir (-1 At, -1 Of)**.

Sólo los Personajes son afectados por **Afligir**.

### Voluntad Inquebrantable 30 pts

Cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades, selecciona una única unidad amiga Trabada en el mismo Combate que el portador (*puede ser su propia unidad*): Esa unidad obtiene **Tozudo**. Duración: Final del Turno.

### Misterios de la Noche 10 pts

Mago Aprendiz o Mago Adepto sólo.

Las Sendas de Magia del portador se sustituyen por *Brujería* y *Chamanismo*.

### Bestia Corpulenta libre

Sólo Miniaturas sin *Montura*.

La Altura de la miniatura cambia a 3, su tamaño de peana cambia a 40x40 mm, y obtiene **Adjunto (Engendros Necrófagos y Engendros Vampíricos)** y **Ataques de Pisotón (1 impacto)**.

# Objetos Mágicos

## Encantamientos de Arma

**Cosecha del Segador** 90 pts

Encantamiento: Arma de Mano.

Fuerza **establece** en 10, Penetración de Armadura **establece** en 10, **Ataques Divinos** y **Ataques Psíquicos**.

**Sed Auténtica** 45 pts

Sólo Condes Vampiro y Cortesanos.

Encantamiento: Arma de Mano.

+1 Fu, +1 PA, **Apetito Impío** y **Vampírico (3+)**.

Si la miniatura del portador tiene Altura 4 or 5 , el portador obtiene **Vampírico (5+)** en lugar de **Vampírico (3+)**.

## Encantamientos de Armadura

**Leyenda del Rey Negro** 110 pts

Solo Altura 1-4.

+1 Arm, **Aegis (4+)**.

## Encantamientos de Estandarte

**Estandarte Negro de Zagvozd** 55 pts

Guardia del Túmulo y Caballeros del Túmulo sólo.

Los Ataques de Melé reliazados por la parte de la miniatura de Tropa sin *Montura* en la unidad del portador obtienen +1 para impactar.

**Estandarte del Poder de Eldritch** 50 pts

Unidades Básicas sólo.

En cada turno, si la unidad ha sido objetivo de al menos un hechizo amigo lanzado con éxito, gana **Luchar con Fila Adicional** con Duración: Un Turno.

Además, durante tu Fase de Magia, todos los hechizos que tengan como objetivo **sólo** la unidad del portador obtiene un modificador de +1 resultados de lanzamientos.

## Artefactos

**Báculo Nigromántico** 85 pts

Sólo Magos.

El portador obtiene **Canalizar (1)**, y puede lanzar *Alzaos!* (Hechizo Hereditario) como un Hechizo Vinculado (5+), con los siguientes cambios: La distancia de lanzamiento se **establece** en 6", y obtiene el Tipo: Aura.

**Corona de la Noche** 55 pts

Solo Altura 1-2.

Los Ataques contra el portador sufren -1 para herir.

**Colgante Hipnótico** 50 pts

Solo Altura 1-4.

El portador y todas las miniaturas de Tropa con Altura 1-2 en la unidad obtienen **Parada**.

**Gema de la Eternidad** 35 pts

Condes Vampiro y Cortesanos sólo con Monstruo Vencedor.

La miniatura del portador obtiene **Inmune (Golpe Lethal)**. Cuando la miniatura sufre una herida por un ataque con **Heridas Múltiples (X)**, reduce el número de heridas sufridas por 1, hasta un mínimo de 1.

**Medallón Maldito** 25 pts

Durante la Elecciones Pre-partida, elige una única unidad de una sola miniatura de la Lista de Ejércitos del adversario (*recuerda: todos los Personajes son unidades de una sola miniatura*).

El portador obtiene **Celo (hacia la miniatura elegida)** y **Odio (hacia la miniatura elegida)**.

# Objetos Mágicos Compartidos

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

## Encantamientos de Arma

Destreza Sobrenatural 45 pts

Inscripciones Sobrenaturales 30 pts

## Encantamientos de Armadura

Engaña Muerte 100 pts

Guarda Fantasmal 30 pts

## Encantamientos de Escudo

Forjado del Crepúsculo 75 pts

## Encantamientos de Estandarte

Estandarte de Velocidad 45 pts

## Artefactos

Máscara de Violencia Inconsciente 60 pts


Bastón de Batalla 30 pts

Roca de Obsidiana 20 pts

Esencia de una Mente Libre 10 pts

# Hechizo Hereditario

Uno de los regalos de la Sed es una afinidad extraordinaria con la magia de la muerte, haciendo de los vampiros nigromantes por naturaleza desde el primer momento. Alimentados por almas que almacenan, un Señor de la Noche puede usar cualquier cadáver cercano en un recipiente, alzándolos una y otra vez de vuelta a la no vida, y añadiendo víctimas frescas a sus filas.



*Hechizo Hereditario*

**¡Alzaos!**

VL	Tipo	Duración
6+	Alcance 18" Potencia- ción Replicable	Instantáneo

---

*Efecto*

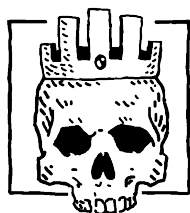
Elige uno de los siguientes efectos, para cada objetivo:

- La Tropa parte del objetivo **Levanta** PV igual a su valor de Rsr.
- Una miniatura en el objetivo **Recupera** PV igual a su valor de Rsr.

Las siguientes miniaturas no pueden **Recuperar** más de 2 HP de este hechizo en cada Fase de Magia:

- Altura 4-5 miniaturas con Solitario.
- Personajes y miniaturas con Plataforma de Guerra.

# Organización del Ejército



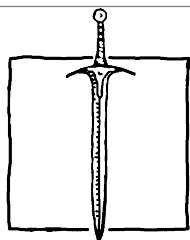
## Personajes Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.

---



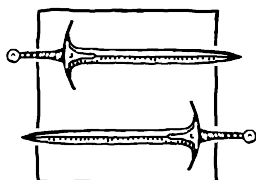
## Básicas Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.

---



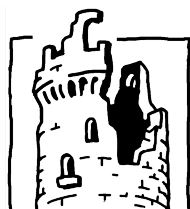
## Especial Sin límite

Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.

---



## Los Sufridores Max. 20 %

Unidades marcadas



«Los Sufridores» cuentan en esta categoría.

---



## Muerte Rápida Max. 30 %

Unidades marcadas



«Muerte Rápida» cuentan en esta categoría.

---

# Personajes (Max. 40 %)

Un reflejo oscuro de la nobleza humana, el «conde» es el más reconocido entre los altos rangos del Cónclave. Habiendo conquistado a la propia muerte, estos provectos vampiros buscan dominar a los vivos y los muertos. Además de sus ya formidables habilidades, muchos han amasado cantidades de poder considerables sobre los reinos mortales, escondiéndose a la plena vista para avanzar en sus propósitos.



## Conde Vampiro

280 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Max. 700\* pts  
Común

Peana 20×20 mm  
Altura 1

\*Max coste de la unidad es cambiado a:

900 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida

Una montura marcada con (MR) cuenta para «Muerte Rápida».

La montura y su jinete también cuentan para «Personajes».

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	6"	9	1	Autónomos, Inestable, Levantar (Zombis), Muerto Viviente, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	7	5	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Conde Vampiro	5	7	5	2	7	Vampírico (6+), Armadura de Metal, Vampiro

### Opciones Mágicas

Debe elegir (una sola opción):

Mago Aprendiz

libre

Mago Adepto

100

Mago Maestro

220



Evocación



Ocultismo

### Opciones

Debe coger 1 o 2 Poderes de Sangre sin límite

Puertas del Inframundo 20

Objetos Mágicos hasta 200

Escudo 5

Una sola opción:

Alabarda 10

Armas Emparejadas 10

Arma a Dos Manos 20

Lanza de Caballería 20

### Opciones de Liderazgo

General, Disciplinado, y Los Muertos se Alzan 35

### Opciones de Montura (debe elegir una)

Tropa Ligera libre

Corcel Esquelético 75

Corcel Espectral 110

Vencedor monstruoso (MR)† 140

Corte de los Malditos† 300

Dragón Zombi (MR)† 300

Horror Aullante (MR) (Sólo miniaturas con Strigoi)† 300

Dragón Zombi Colosal (MR)† 440

Los rangos más bajos (o grados) del Cónclave suelen denominarse cortesanos, compitiendo entre ellos para ganar prestigio y poder. Pese a ellos, los vampiros menores siguen siendo tremendamente peligrosos, gracias a una velocidad y fuerza aumentadas, siendo a menudo también habilidosos magos.



## Vampiro Cortesano

**140 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm  
Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en: 700 pts/unidad cuando una opción marcada \* es escogida

Una montura marcada con (MR) cuenta para «Muerte Rápida».

La montura y su jinete también cuentan para «Personajes».

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas					
	<b>6"</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	Autónomos, Inestable, Levantar (Zombis), Muerto Viviente, Valiente					
Defensivas	PV	Def	Res	Arm					
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>2</b>					
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades			
Vampiro Cortesano	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	Vampírico (6+), Armadura de Metal, Vampiro			
— Opciones Mágicas —			pts-		— Opciones de Liderazgo —		pts-		
Una sola opción:					Una sola opción:				
Mago Aprendiz			50		General y Los Muertos se Alzan			20	
Mago Adepto			150		Portaestandarte de Batalla			50	
									
Evocación					— Opciones de Montura (debe elegir una) —			pts-	
					Tropa Ligera			libre	
					Corcel Esquelético			75	
					Corcel Espectral			95	
					Vencedor monstruoso* (MR)			200	
					Corte de los Malditos*			280	
— Opciones —			pts-						
Debe coger 1 o 2 Poderes de Sangre			sin límite						
Objetos Mágicos			hasta 100						
Puertas del Inframundo			20						
Escudo			5						
Una sola opción:									
Alabarda			10						
Arma a Dos Manos			10						
Armas Emparejadas			10						
Lanza de Caballería			10						

Los mortales están condenados a morir, pero algunos toman el camino de las magias prohibidas para escapar a su destino. Una lenta corrupción arcana marca sus almas, y gradualmente van pareciéndose a los muertos que controlan. Pueden resultar aliados útiles, o sirvientes para señores vampiros, o pueden dirigir fuerzas de no muertos enteras, concebidas por ellos mismos.



## Nigromante

270 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm  
Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en:

700 pts/unidad cuando una opción marcada \* es escogida

900 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida

Una montura marcada con (MR) cuenta para «Muerte Rápida».

La montura y su jinete también cuentan para «Personajes».

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	4"	7	1	Inestable, Levantar (Esqueletos, Zombis), Muerto Viviente, Puertas del Inframundo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	3	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Nigromante	1	3	3	0	3	Humano

— Opciones Mágicas —

**Debe** elegir (una sola opción):

Mago Adepto

Mago Maestro

libre

150



Alquimia



Cosmología  
(Lich solo)



Evocación

— Opciones de Montura (debe elegir una) —

Tropa Ligera

Corcel Esquelético

Vencedor monstruoso (MR) (Mago Maestro solo)\*

Carro de Cadáveres\*

Dragón Zombi (MR) (Lich solo)†

libre

20

90

210

280

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

**Lich:** Si tiene Altura 1–4, la miniatura obtiene **Regeneración (5+)**.

Cuando la miniatura lanza ¡Alzasos!, puede elegir fijar el Alcance del hechizo en 6" y darle el Tipo: Aura (esta opción se declara al seleccionar los objetivos). Además, la miniatura tiene acceso a *Cosmología* además de sus Sendas normales.

— Opciones —

Objetos Mágicos

Si Mago Maestro

**Lich** (Mago Maestro solo)\*

pts-

hasta 100

hasta 200

25

— Opciones de Liderazgo —

General y Los Muertos se Alzan

pts-

20

En tiempos pasados, los grades reyes guerreros eran enterrados en lúgubres tumbas por el mundo. En un cruel giro del destino, estos antaño soberanos son ahora esclavos de los caprichos del nigromante que los alzó de su descanso. Pese a ello su antiguo ser sigue residiendo en ellos, recordando las glorias y batallas de tiempos pasados, manteniendo un mayor auto control que la mayoría de no muertos.



## Rey Tumulario

60 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas			
	4"	8	1	Adjunto, Disciplinado, Golpe Moribundo, Inestable, Muerto Viviente, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	3	5	5	2	Escudo		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Rey Tumulario	3	5	4	1	4	Ataques Mágicos, Golpe Letal, Heridas Múltiples (2, hacia Altura 1-2), Armadura de Metal, Esqueleto	
Opciones			pts-	Opciones de Liderazgo			pts-
Objetos Mágicos			hasta 150	<b>Debe elegir (una sola opción):</b>			
Una sola opción:				Capitán		libre	
Alabarda			5	General		10	
Arma a Dos Manos			5	Portaestandarte de Batalla		60	
Armas Emparejadas			5	— Opciones de Montura (debe elegir una) —			pts-
Lanza de Caballería			5	Tropa Ligera		libre	
				Corcel Esquelético		20	

Espíritus atormentados de aquellos lamentando la pérdida de seres queridos, que se niegan a abandonar el Reino Mortal, las banshees pueden ser llamadas en su forma fantasmal para arrancarle a los vivos una venganza por su aflicción. Sus penetrantes lamentos es lo último que muchos mortales oyen antes de unirse a estos espectros en la muerte.



## Banshee

150 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 20×20 mm

Altura 1

La Banshee cuenta para «Los Sufridores» y «Personajes»

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas			
	6"	5	1	Horror, Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Tropa Ligera, Valiente, Volar			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	3	3	3	0	Forma Fantasmal		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Banshee	1	3	4	4	3	Ataque Pulverizador (D3+1 impactos, Fu 4, PA 1, Ataques Mágicos, Inmodificable), <b>Lamento de Agonía</b> , <i>Espíritu</i>	
Opciones			pts-	Ataques de Barrido			10
Armas de Disparo							

**Lamento de Agonía:** Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Lamento de Agonía	Auto	8"	D6+2	4	1	Ataques Mágicos, Impacta Automáticamente, Inmodificable, Marchar y Disparar

# Monturas de Personaje

Fáciles de alzar, los putrefactos cadáveres equinos pueden seguir sirviendo incluso cuando queda en ellos poco más que huesos. Ajenos al dolor o las heridas, estos corceles pueden cruzar terreno mucho más complicado que sus parientes aún vivos.



## Corcel Esquelético

Normal

Peana 25×50 mm  
Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>		<b>P</b>	<b>Paso Fantasmal, Zancada Veloz</b>		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+2</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Corcel Esquelético	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Ataques Mágicos, <i>Esqueleto, Montura</i>

Los espíritus de los más poderosos caballos anhelan cabalgar incluso tras la muerte. Un deseo que puede cumplirse gracias a la nigromancia. Dejando atrás sus ataduras mortales, estas fantasmales bestias pueden galopar sobre el propio aire.



## Corcel Espectral

Común

Peana 25×50 mm  
Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>		<b>P</b>	<b>Paso Fantasmal, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz</b>		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+1</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Corcel Espectral	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Ataques Mágicos, <i>Espíritu, Montura</i>



## Carro de Cadáveres

Común Peana 60×100 mm  
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	4"	P	<b>Amarre del Alma*</b> , Aura Nigromántica, Exclusivo (Zombis, Esqueletos), Levantar (Esqueletos, Zombis), <b>No Habrá Descanso para los Malvados*</b> , Plataforma de Guerra		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	4	P+2	Regeneración (4+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Horda ambulante (8)	1	1	3	0	1	Montura, Zombie
Chasis			4	1		Impactos por Carga (1 impacto), , <i>Constructo</i>

—Reglas de Miniaturas—

\*ver entrada de la unidad «Carro de Cadáveres»



## Corte de los Malditos

Raro\* Peana 60×100 mm  
Altura 4

\*Por cada unidad de la Corte de los Condenados en el ejército, el número máximo se reduce en 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"	P	<b>Actividad Antinatural*</b> , Adjunto, Autónomos, Exclusivo (alphaorderlistNestedZombis, Esqueletos, Guardia del Túmulo, Necrófagos), Horror, Paso Fantasmal, Plataforma de Guerra			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	5	5	2	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Amante (2)	2	5	5	2	5	Vampírico (6+), <i>Vampiro</i>
Hueste Fantasmal	6	2	2	1	2	Ataques Mágicos, <i>Espíritu, Montura</i>
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i>

—Reglas de Miniaturas—

\* ver entrada de la unidad «Corte de los Malditos»



## Horror Aullante

Peana 100×150 mm  
Extraordinario  
Altura 5

La montura y su jinete cuentan para «Personajes».  
La montura también cuenta para «Muerte Rápida».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>		P	Solitario, Terror, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	Regeneración (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Horror Aullante	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Ataques de Pisotón (D6 impactos), <b>Aullido Escalofriante*</b> , <b>Chillido escalofriante*</b> , <i>Bestia, Montura, Zombie</i>

— Reglas de Miniaturas —

\* ver entrada de la unidad «Horror Aullante»

*Algunas almas se resisten a cruzar el Velo debido a su obsesivo deseo de venganza. Estos individuos pueden ser especialmente poderosos a la hora de animar cadáveres, y los vampiros a menudo los reservan para animar los más terroríficos recipientes, tales como grandes animales no muertos, o incluso abominaciones carnosas creadas en laboratorios nigrománticos.*



## Vencedor monstruoso

Peana 50×50 mm  
Poco común  
Altura 4

La montura y su jinete cuentan para «Personajes».  
La montura también cuenta para «Muerte Rápida».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>		P	Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>5</b>	<b>P</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Vencedor monstruoso	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Envenenados, Golpe Letal, <i>Bestia, Montura, Zombie</i>

— Opciones —

**Gran Vencedor Monstruoso** pts-  
10

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

**Gran Vencedor Monstruoso:** El Vencedor Monstruoso obtiene **Ataques de Pisotón (D3 impactos)** y su tamaño de peana cambia a 60×100 mm.

El pináculo de la ambición nigromántica es la resurrección de un dragón. El mero hecho de encontrar el cuerpo de tal poderosa criatura es algo inusual, pues raramente mueren, y generalmente lo hacen fuera de la vista. A continuación deben ser vinculados con almas lo suficientemente potentes, una tarea nada fácil. Pero la recompensa por el éxito es el control absoluto del mayor depredador de este mundo.



## Dragón Zombi

Peana 50×100 mm

Extraordinario\*

Altura 5

La montura y su jinete cuentan para «Personajes».

La montura también cuenta para «Muerte Rápida».

\*Por cada montura de Dragón Zombi Colosal en el ejército, el número máximo se reduce en 1.

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

No satisfechos con reanimar a un dragón, algunos vampiros han tratado de hinchar y expandir a estos leviatanes usando experimentos antinaturales. Tales acciones suelen ser imposibles sin la ayuda de una logia entera del Cónclave trabajando al unísono, pero el resultado suele ser algo realmente diabólico.



## Dragón Zombi Colosal

Peana 100×150 mm

Extraordinario\*

Altura 5

La montura y su jinete cuentan para «Personajes».

La montura también cuenta para «Muerte Rápida».

\*Por cada montura de Dragón Zombi en el ejército, el número máximo se reduce en 1.

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	<b>7"</b>		<b>P</b>	Solitario, Terror; Unión de Mentes, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	Distracción (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Colosal DZ	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	Ataque de Aliento (Fu 3, PA 2), Ataques de Pisotón (D6 impactos), , Bestia, Montura, Zombie

# Básicas (Min. 25 %)

Gimientes hordas tambaleantes de los recién muertos, estos cadáveres descerebrados pueden abrumar a los vivos gracias al mero peso de su número. Impulsados por las almas de criaturas simples, sus instintos son básicos y animales, con el mero fin de agarrar y descuartizar lo que sea que encuentren.



## Zombis

150 pts + 5 pts/modelo extra

20-80 modelos

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas			
	4"	2	2D6+4	Cenizas a las Cenizas, Inconsciente, Inestable, Muerto Viviente, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	1	1	3	0			
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Zombie	1	1	3	0	1	Zombie	
— Opciones de Grupo de Mando —			pts-	— Opciones de Grupo de Mando —			pts-
Músico			10	Portaestandarte			10

Las ataduras nigrománticas permiten que los huesos esqueléticos de los que llevan tiempo muertos anden de nuevo aunque no sean más que sucios huesos. Estas terroríficas tropas son llamadas a luchar por sus nuevos amos. Los vampiros suelen preferir los esqueletos de antiguos guerreros ya equipados, y capaces de cumplir acciones militares básicas, con almas humanas que los guíen.



## Esqueletos

170 pts + 8 pts/modelo extra

20-60 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas			
	4"	4	D6+4	Cenizas a las Cenizas, Inestable, Muerto Viviente, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	1	2	3	1			
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Esqueleto	1	2	3	0	2	Armadura Ligera, Esqueleto	
— Opciones —			pts-	— Opciones de Grupo de Mando —			pts-
Una sola opción:				Músico			10
Alabarda			libre	Portaestandarte			10
Escudo			libre	Encantamiento de Estandarte			sin límite
Lanza y Escudo			libre				

Cuerpos reanimados hambrientos de la carne de los vivos, estas criaturas de pesadilla están animadas por las almas de feroces depredadores. Esto los hace más rápidos y voraces que la mayoría de los no muertos, y sus furiosos asaltos se ven a menudo agravados por las toxinas naturales en sus putrefactas bocas, su arma favorita.



## Necrófagos

180 pts + 15 pts/modelo extra

15-40 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas			
	4"	6	D6+4	Cenizas a las Cenizas, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	1	3	4	0			
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Necrófago	2	3	3	0	4	Apetito Impío, Apoyo Extra (2), Ataques Envenenados, Zombie	
— Opciones —			pts-	— Opciones de Grupo de Mando —			pts-
Vanguardia* (max. 35 miniaturas/unidad)			2/modelo	Músico		10	
*Sólo si el General es Strigoi.				Portaestandarte		10	

Las criaturas nocturnas como los murciélagos son fáciles de controlar en la no muerte por practicantes de las artes nigrománticas. En tiempos de guerra, forman oscuras nubes de alas y dientes ansiosas de probar la sangre, asolando a sus objetivos en una salvaje confusión de aleteos, haciendo difícil el responder a sus ataques



## Enjambre de Murciélagos

180 pts + 30 pts/modelo extra

3-6 modelos

Común

Peana 40×40 mm

Altura 0

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	6"	4	D6+4	Afligir (-2 Of), Cenizas a las Cenizas, Escaramuzador, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	2	2	0	Distracción (1), Objetivo Difícil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Enjambre de Murciélagos	6	2	2	1	2	Bestia, Zombie

Las formas reanimadas de grandes lobos negros que en su día acecharon los oscuros bosques, estas criaturas son una visión terrorífica para cualquier mortal. En la muerte, la manada continúa su caza, saltando ferozmente sobre sus desafortunadas presas y arrastrándolas a un sombrío final. Los vampiros suelen mostrar un especial afecto por estas bestias caninas.



## Lobos Funestos

180 pts + 20 pts/modelo extra

8-15 modelos

Común

Peana 25x50 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	<b>9"</b>	<b>3</b>	<b>D3+4</b>	Cenizas a las Cenizas, Inconsciente, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Valiente, Vanguardia, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Lobo Funesto	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Apoyo Extra (2), Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Bestia, Zombie

# Especial (Sin límite)

Murciélagos monstruosos que habitan las cuevas de las montañas o los restos de castillos abandonados, estos mortíferos bebedores de sangre sirven como cazadores, exploradores y espías para sus amos no muertos. Pueden ser igualmente útiles en batalla, cayendo sobre los soldados enemigos desde cielos únicamente iluminados por la luna, justo cuando sus víctimas pensaban que estaban a salvo.



## Murciélagos Grandes

95 pts + 10 pts/modelo extra

2-9 modelos

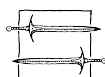
Común

Peana 40x40 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	9"	5	D6+4	Cenizas a las Cenizas, Escaramuzador, Inconsciente, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	2	3	3	0	Objetivo Difícil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gran Murciélago	2	3	3	0	3	Bestia, Zombie

Los nigromantes no están limitados a reanimar cadáveres de tamaño humano. Con suficiente poder arcano, es posible alzar los cadáveres de descomunales trols, ogros o grandes animales salvajes. Como en el caso de los necrófagos, tales bestias se vinculan generalmente con las voraces almas de depredadores, atacando con mandíbulas infectadas por los venenos de la putrefacción y siendo especialmente difíciles de detener.



## Engendros Necrófagos

170 pts + 80 pts/modelo extra

3-8 modelos

Común

Peana 40x40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	6"	6	D3+1	Cenizas a las Cenizas, Inestable, Muerto Viviente, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	5	0	Regeneración (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Engendro Necrófago	3	3	4	1	2	Apetito Impío, Ataques Envenenados, Zombie

— Opciones de Grupo de Mando —	pts—	— Opciones de Grupo de Mando —	pts—
Músico	10	Portaestandarte	10

El séquito de los reyes del pasado, estas criaturas muestran una habilidad y ferocidad rara vez vista entre los no muertos. Para siempre vinculados a sus amos, morirán una segunda muerte para salvar a su señor. Su equipo de batalla puede estar oxidado, pero sus hojas mantienen un filo insólito pese a los largos años en desuso.



## Guardia del Túmulo

150 pts + 16 pts/modelo extra

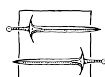
15-40 modelos

Común

Peana 20x20 mm  
Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	4"	7	D3+4	Cenizas a las Cenizas, Golpe Moribundo, Guardaespaldas (General, Rey Tumulario), Inestable, Muerto Viviente, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	4	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardia del Túmulo	1	3	4	1	3	Ataques Mágicos, Golpe Letal, Heridas Múltiples (2, hacia Altura 1-2), Armadura de Metal, Esqueleto
Opciones			Opciones de Grupo de Mando			pts-
Una sola opción:			Músico			10
Escudo			Portaestandarte			10
Alabarda			Encantamiento de Estandarte			sin límite
Arma a Dos Manos						

Tan solo los más nobles y prestigiosos guerreros de antaño cabalgaron y fueron enterrados con sus apreciadas monturas. Equipados con toda una panoplia de guerra, sus cuerpos y almas son preservados por ritos antiguos. Una mera sombra de lo que fueron, cabalgan hoy día desde sus fríos túmulos a cumplir la voluntad de otros, pero con el ansia por la batalla de antaño.



## Caballeros del Túmulo

160 pts + 30 pts/modelo extra

5-15 modelos

Común

Peana 25x50 mm  
Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	8"	7	D3+2	Cenizas a las Cenizas, Golpe Moribundo, Guardaespaldas (General, Rey Tumulario), Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	4	4	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero del Túmulo	1	3	4	1	3	Ataques Mágicos, Golpe Letal, Heridas Múltiples (2, hacia Altura 1-2), Lanza de Caballería, Armadura de Metal, Esqueleto
Corcel Esquelético	1	2	3	0	2	Ataques Mágicos, Esqueleto, Montura
Opciones de Grupo de Mando						pts-
Músico						10
Portaestandarte						10
Encantamiento de Estandarte						sin límite

Un profano carro tirado por zombis y dirigido por un encapuchado adepto de la necromancia. Fortificado mágicamente para permitir la funesta tarea de la recolección de cadáveres, su mera presencia actúa como foco de magia de muerte, reforzando los vínculos nigrománticos de los muertos cercanos, haciéndolos aún más duros de derribar.



## Carro de Cadáveres

260 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 60×100 mm  
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas	
	0"	4"	7	D3	<b>Amarre del Alma</b> , Aura Nigromántica, Exclusivo (Esqueletos, Zombis), Inestable, Levantar (Esqueletos, Zombis), Muerto Viviente, <b>No Habrá Descanso para los Malvados</b> , Plataforma de Guerra, Valiente	
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	3	4	2	Regeneración (4+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Maestro de Cadáveres	1	3	3	0	3	Humano
Horda ambulante (8)	1	1	3	0	1	Montura, Zombie
Chasis			4	1		Impactos por Carga (1 impacto), , <i>Constructo</i>

— Reglas de Miniaturas —

**Amarre del Alma:** La miniatura puede lanzar *¡Alzas!* como un Hechizo Vinculado (5+), con los siguientes cambios: La distancia de lanzamiento se **establece** en 6", y obtiene el Tipo: Aura.

**No Habrá Descanso para los Malvados:** Miniaturas amigas Tropa en unidades dentro de 6" obtienen **Regeneración (6+)**. Además:

- Engendros Necrófagos obtiene **Regeneración (4+)**.
- Miniaturas de la categoría «Básicas» obtienen **Regeneración (+1, max. 5+)** en la Primera Ronda de Combate.

Obligados a ocultarse de la cara del sol, los vampiros que tienen que viajar a la luz del día a menudo emplean carruajes oscuros. Normalmente encantados para parecer carrozas señoriales, revelan todo su esplendor en batalla como vehículos de guerra. En las tierras dominadas por los vampiros, la plebe sabe que deben postrarse al paso de tales carros.



## Carruaje Oscuro

**380 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm  
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas	
	<b>8"</b>	<b>4"</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	Autónomos, <b>Conducto Impío</b> , Horror, Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz	
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	Aegis (4+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete Vampiro (2)	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	Vampírico (3+), <i>Armadura de Metal</i> , <i>Vampiro</i>
Hueste Fantasmal	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Ataques Mágicos, <i>Espíritu</i> , <i>Montura</i>
Chasis			<b>5</b>	<b>2</b>		Impactos por Carga (D6+1 impactos), <i>Constructo</i>

— Reglas de Miniaturas —

**Conducto Impío:** Unidades Amigas dentro de 6" de la miniatura obtienen **Autónomo**.

— Opciones —

**Chasis Extendido**

pts-  
20

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

**Chasis Extendido:** El tamaño de peana del Carruaje Oscuro cambia a 50×150 mm, y obtiene Hueste Fantasmal (2).

Una reunión oficial de miembros del Cónclave suele describirse como una Corte Maldita. Tales eventos pueden juntar camaradas fraternales, rivales o incluso amantes, que cabalgan juntos en la batalla, coronando carros tirados por sirvientes fantasmales. La absoluta depravación del Cónclave revelada puede minar la voluntad del enemigo, y los poderes hipnóticos de los vampiros instigan en ellos un deseo de rendirse y someterse.



## Corte de los Malditos

300 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Raro\*

Peana 60×100 mm  
Altura 4

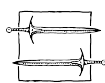
\*Por cada montura de la Corte de los Malditos en el ejército, el número máximo se reduce en 1

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	4"	7	1	<b>Actividad Antinatural</b> , Adjunto, Autónomos, Exclusivo (Esqueletos, Guardia del Túmulo, Necrófagos, Zombis), Horror, Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Plataforma de Guerra, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	5	5	2	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Amante (3)	2	5	5	2	5	Vampírico (6+), <i>Vampiro</i>
Hueste Fantasmal	6	2	2	1	2	Ataques Mágicos, <i>Espíritu</i> , <i>Montura</i>
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D6 impactos), <i>Constructo</i>

— Reglas de Miniaturas —

**Actividad Antinatural:** Unidades Amigas dentro de 6" de una o varias miniaturas con **Actividad Antinatural** obtienen +2 Of y +2 Agi.

Un foco de poder nigromántico que se va cargando desde el Velo una vez activado, este impío ingenio de guerra contiene reliquias profanas obtenidas en la perversión de los rituales religiosos de los mortales. Permite a las almas en pena cruzar al mundo material y asolar a los vivos, bajo la dirección de un nigromante imbuido por las energías espectrales liberadas.



## Altar de la No Muerte

300 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm  
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas	
	8"	4"	7	1	Autónomos, Cenizas a las Cenizas, Horror, Inestable, <b>Latigazo de Almas</b> , Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Solitario, Terror, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz	
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	3	5	2	Regeneración (4+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Conductor Oscuro	2	3	4	4	2	<b>Aura de la Muerte</b> , Primer Golpe (+1 Fu, +1 PA), <i>Espíritu, Montura</i>
Hueste Fantasmal (1)	6	2	2	1	2	Ataques Mágicos, <i>Espíritu, Montura</i>
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i>

### — Reglas de Miniaturas —

**Aura de la Muerte:** Durante su Fase de Disparo, la parte de la miniatura puede hacer un Ataque de Disparo que afecta a todas las unidades enemigas dentro de 12" de la miniatura (incluidos los Trabados en Combate y fuera del Arco Frontal y/o Línea de Visión).

Este ataque puede utilizarse incluso si el Altar está en combate.

Cada objetivo sufre D6 impactos con una Fuerza igual al turno actual de juego, Penetración de Armadura 2, e **Inmodificable**.

**Latigazo de Almas:** La miniatura puede lanzar *Pentagrama del Dolor* (Ocultismo) como un Hechizo Vinculado (3+).

# Los Sufridores (Max. 20 %)

Almas incapaces de cruzar a la otra vida, que permanecen atrapadas en el Reino Mortal, atormentadas por una continua sensación de arrepentimiento, aflicción y rabia, concentrándose en un rencor común hacia los que aún viven. Pese a que sus identidades se han desvanecido con el paso de los años, algunos aún pueden afectar al mundo material, persiguiendo a los vivos y congelando la sangre de sus venas.



## Huestes Fantasmales

220 pts + 55 pts/modelo extra

3-6 modelos

Raro

Peana 40×40 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	6"	4	1	Afligir (-2 Dis, -1 Arm), Cenizas a las Cenizas, Exclusivo (Forma Fantasmal), Horror, Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Tropa Ligera, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	2	2	0	Distracción (1), Forma Fantasmal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Hueste Fantasmal	6	2	2	1	2	Ataques Mágicos, <i>Espíritu</i>

Las negras almas de jueces corruptos, crueles verdugos y nigromantes negándose a abandonar este mundo, los espectros son espíritus malignos que buscan dispensar justicia final sobre aquellos que no consideran dignos de la vida que ellos mismos perdieron.



## Espectros

150 pts + 25 pts/modelo extra

5-10 modelos

Raro

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	6"	5	1	Cenizas a las Cenizas, Exclusivo (Forma Fantasmal), Horror, Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Tropa Ligera, Valiente, Volar		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	3	0	Forma Fantasmal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Espectro	2	3	4	4	2	Ataques Mágicos, Primer Golpe (+1 Fu, +1 PA), <i>Espíritu</i>

Opciones

Una sola opción:

Ataques de Barrido (1 impacto)

Cónclave de Magos (2)

10/modelo

120

Cónclave de Magos

La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:

- *Cobre Fundido* (Alquimia)
- *Danza Macabra* (Evocación)
- *Toque de la Muerte* (Evocación)
- *La Oscuridad Devoradora* (Ocultismo)

Espectros cabalgando en fieros corceles, surcando estruendosamente los cielos nocturnos en una cosecha de almas, estos fantasmales jinetes han sido equipados por sus amos vampíricos como una partida de caza imitando las salvajes turbas humanas y elfas portando antorchas. Ardiendo con llamas antinaturales, colman de terror los corazones de todo el que se encuentran.



## Cazadores Espectrales

165 pts + 35 pts/modelo extra

5-10 modelos

Raro

Peana 25x50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	Cenizas a las Cenizas, Exclusivo (Forma Fantasmal), Horror, Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	Forma Fantasmal	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Cazador Espectral	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Primer Golpe (+1 Fu, +1 PA), <i>Espíritu</i>
Corcel Fantasmal	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Ataques Mágicos, <i>Espíritu, Montura</i>

### Opciones

Una sola opción:

Ataques de Barrido (1 impacto)

Cónclave de Magos (2)

pts-

15/modelo

120

### Cónclave de Magos

La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:

- *Caminos Ilusorios* (Brujería)
- *Para Bien o Para Mal* (Cosmología)
- *Coro de los Condenados* (Evocación)
- *Maldición de la Sangre* (Ocultismo)

# Muerte Rápida (Max. 30 %)

Estos negros caballeros representan una retorcida versión del ideal caballeresco, cubiertos de pesadas armaduras y montando putrefactos corceles terroríficos. Todo aquel que no es capaz de ser rival digno en batalla no vale más que para ser arrollado y pisoteado en el barro, mientras que aquellos que muestran ser un reto son considerados para el consumo, o incluso la iniciación.



## Caballeros Vampiro

280 pts + 70 pts/modelo extra

3-6 modelos

Raro

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	Autónomos, Inestable, Muerto Viviente, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	Carga Devastadora (+1 At), Vampírico (6+), Lanza de Caballería, Armadura de Metal, Vampiro
Montura No Muerta	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Montura, Zombie

— Opciones de Grupo de Mando — pts —

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

Los vampiros que han dominado el arte de cambiar de forma pueden quedar atados a sus formas bestiales, sin deseos (y en cierto punto capacidad) de volver a su apariencia humana. Estas criaturas de la noche se han transformado a menudo en abultados humanoides similares a murciélagos que caen sobre sus presas en una furia de alas, garras y colmillos.



## Engendros Vampíricos

230 pts + 80 pts/modelo extra

3-6 modelos

Raro

Peana 40×40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	<b>9"</b>	<b>8</b>	<b>D3</b>	Autónomos, Frenesí, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Engendro Vampírico	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	Furia, Vampírico (6+), Vampiro

Un vampiro que satisface repetidamente su Sed, atiborrándose de ella, degenerará gradualmente en una voraz criatura hambrienta, cuya mente se ve nublada por una neblina roja. Poderosos, pero carente de su inteligencia y astucia original, estos vampiros son poco más que bestias, cuya voluntad puede ser atada a la de otros Señores de la Noche más fuertes.



## Várgola

**340 pts**  
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×50 mm

Altura 4

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	<b>8"</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	Autónomos, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Vanguardia, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Regeneración (4+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Várgola	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	Ataques de Pisotón (1 impacto), Primer Golpe (Odio), Vampírico (3+), <i>Bestia</i>

Constructos de hueso y malicia, llevados a la vida en rituales nigrománticos, estos segadores surcan el campo de batalla en alas desecadas, usando terribles guadañas o hoces para recoger su cosecha de los vivos. Son sombras sobre la cara de luna, conocidas por muchas culturas como ángeles de la muerte.



## Segadores Alados

**280 pts + 160 pts/modelo extra**

2-4 modelos

Raro

Peana 50×75 mm

Altura 4

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	<b>6"</b>	<b>8</b>	<b>D3</b>	Inestable, Muerto Viviente, Valiente, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Segador Alado	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Ataques de Pisotón (1 impacto), Golpe Letal, <i>Estatuta</i>

Opciones ————— pts-

**Debe elegir (una sola opción):**

Alabarda libre  
Armas Emparejadas libre

Criaturas similares a murciélagos de proporciones draconianas, estos monstruos habitan en tierras lejanas e inhabitadas, pero sus cadáveres son buscados por vampiros como las más poderosas de las monturas de guerra y el mayor símbolo del Cónclave. Algunos dicen que son reanimados con las almas de banshees, otros que poseen una versión mejorada del chillido de los murciélagos. En cualquier caso, su aullido es espantosamente letal.



## Horror Aullante

420 pts  
vidual

Miniatura Indi-

Raro\*

Peana 100×150 mm  
Altura 5

\*Por cada Personaje con Altura 5 en el ejército, el número máximo se reduce en 1.

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	8"	7	1	Cenizas a las Cenizas, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Terror, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	7	4	6	0	Regeneración (6+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Horror Aullante	4	4	5	2	2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), <b>Aullido Escalofriante</b> , <b>Chillido escalofriante</b> , <i>Bestia, Zombie</i>

— Reglas de Miniaturas —

**Chillido escalofriante:** Cuando la parte de la miniatura asigna Ataques, puede elegir cambiar todos sus Ataques de Melé Estándar por un **Ataques Pulverizadores (PV\* impactos, Fu 9, PA 10, Ataques Mágicos, Ataques Psíquicos, Inmodificable,)**

\*El número de impactos es igual al número actual de HP.

— Armas de Disparo —

**Aullido Escalofriante:** Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Aullido Escalofriante	Auto	8"	PV*	9	10	Ataques Mágicos, Ataques Psíquicos, Impacta Automáticamente, Marchar y Disparar, Inmodificable *El número de disparos es igual al número actual de HP.

# Hoja de Referencia Rápida

## Personajes

<b>Conde Vampiro</b>	Car / Mov	6"	Dis	9	Rsr	1				Autónomos, Inestable, Levantar (Zombis), Muerto Viviente, Valiente	
Altura 1	PV	3	Def	7	Res	5	Arm	2			
Conde Vampiro	At	5	Of	7	Fu	5	PA	2	Agi	7	Vampírico (6+), Armadura de Metal, Vampiro
<b>Vampiro Cortesano</b>	Car / Mov	6"	Dis	8	Rsr	1					Autónomos, Inestable, Levantar (Zombis), Muerto Viviente, Valiente
Altura 1	PV	3	Def	6	Res	4	Arm	2			
Vampiro Cortesano	At	4	Of	6	Fu	5	PA	2	Agi	6	Vampírico (6+), Armadura de Metal, Vampiro
<b>Nigromante</b>	Car / Mov	4"	Dis	7	Rsr	1					Inestable, Levantar (Esqueletos, Zombis), Muerto Viviente, Puertas del Inframundo, Valiente
Altura 1	PV	3	Def	3	Res	3	Arm	0			
Nigromante	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	Humano
<b>Rey Tumulario</b>	Car / Mov	4"	Dis	8	Rsr	1					Adjunto, Disciplinado, Golpe Moribundo, Inestable, Muerto Viviente, Valiente
Altura 1	PV	3	Def	5	Res	5	Arm	2			Escudo
Rey Tumulario	At	3	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	4	Ataques Mágicos, Golpe Letal, Heridas Múltiples (2, hacia Altura 1-2), Armadura de Metal, Esqueleto
<b>Banshee</b>	Car / Mov	6"	Dis	5	Rsr	1					Horror, Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Tropa Ligera, Valiente, Volar
Altura 1	PV	3	Def	3	Res	3	Arm	0			Forma Fantasmal
Banshee	At	1	Of	3	Fu	4	PA	4	Agi	3	Ataque Pulverizador (D3+1 impactos, Fu 4, PA 1, Ataques Mágicos, Inmodificable), Lamento de Agonia, Espíritu

## Monturas de Personaje

<b>Corcel Esquelético</b>	Car / Mov	8"	Dis	P							Paso Fantasmal, Zancada Veloz
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+2			
Corcel Esquelético	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	2	Ataques Mágicos, Esqueleto, Montura
<b>Corcel Espectral</b>	Car / Mov	8"	Dis	P							Paso Fantasmal, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+1			
Corcel Espectral	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	2	Ataques Mágicos, Espíritu, Montura
<b>Carro de Cadáveres</b>	Car	0"	Mov	4"	Dis	P					Amarre del Alma*, Aura Nigromántica, Exclusivo (Zombis, Esqueletos), Levantar (Esqueletos, Zombis), No Habrá Descanso para los Malvados*, Plataforma de Guerra
Altura 4	PV	4	Def	P	Res	4	Arm	P+2			Regeneración (4+)
Horda ambulante (8)	At	1	Of	1	Fu	3	PA	0	Agi	1	Montura, Zombie
Chasis					Fu	4	PA	1			Impactos por Carga (1 impacto), , Constructo
<b>Corte de los Malditos</b>	Car / Mov	4"	Dis	P							Actividad Antinatural*, Adjunto, Autónomos, Exclusivo (alphaorderlistNestedZombis, Esqueletos, Guardia del Túmulo, Necrófagos), Horror, Paso Fantasmal, Plataforma de Guerra
Altura 4	PV	5	Def	5	Res	5	Arm	2			Aegis (5+)
Amante (2)	At	2	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi	5	Vampírico (6+), Vampiro
Hueste Fantasmal	At	6	Of	2	Fu	2	PA	1	Agi	2	Ataques Mágicos, Espíritu, Montura
Chasis					Fu	5	PA	2			Impactos por Carga (D6 impactos), , Constructo
<b>Horror Aullante</b>	Car / Mov	8"	Dis	P							Solitario, Terror, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz
Altura 5	PV	7	Def	4	Res	6	Arm	0			Regeneración (5+)
Horror Aullante	At	4	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Aullido Escalofriante*, Chillido escalofriante*, Bestia, Montura, Zombie
<b>Vencedor monstruoso</b>	Car / Mov	8"	Dis	P							Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz
Altura 4	PV	5	Def	P	Res	5	Arm	4			
Vencedor monstruoso	At	4	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Envenenados, Golpe Letal, Bestia, Montura, Zombie
<b>Dragón Zombi</b>	Car / Mov	7"	Dis	P							Solitario, Terror, Unión de Mentes, Volar, Zancada Veloz
Altura 5	PV	7	Def	4	Res	6	Arm	3			Distracción (1)
Dragón Zombi	At	6	Of	4	Fu	6	PA	3	Agi	2	Ataque de Aliento (Fu 3, PA 2), Ataques de Pisotón (D6 impactos), , Bestia, Montura, Zombie

<b>Colosal DZ</b>	Car / Mov	7"	Dis	P						Solitario, Terror, Unión de Mentes, Volar, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	8	Def	5	Res	6	Arm	3		Distracción (1)	
Colosal DZ	At	6	Of	5	Fu	7	PA	4	Agi	2	Ataque de Aliento (Fu 3, PA 2), Ataques de Pisotón (D6 impactos),, <i>Bestia, Montura, Zombie</i>

## Básicas

<b>Zombis</b>	Car / Mov	4"	Dis	2	Rsr	2D6+4					Cenizas a las Cenizas, Inconsciente, Inestable, Muerto Viviente, Valiente
Altura 1	PV	1	Def	1	Res	3	Arm	0			
Zombie	At	1	Of	1	Fu	3	PA	0	Agi	1	<i>Zombie</i>
<b>Esqueletos</b>	Car / Mov	4"	Dis	4	Rsr	D6+4					Cenizas a las Cenizas, Inestable, Muerto Viviente, Valiente
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	1			
Esqueleto	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	2	<i>Armadura Ligera, Esqueleto</i>
<b>Necrófagos</b>	Car / Mov	4"	Dis	6	Rsr	D6+4					Cenizas a las Cenizas, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Valiente
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	4	Arm	0			
Necrófago	At	2	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	4	Apetito Impío, Apoyo Extra (2), Ataques Envenenados, <i>Zombie</i>
<b>Enjambre de Murciélagos</b>	Car / Mov	6"	Dis	4	Rsr	D6+4					Afligir (-2 Of), Cenizas a las Cenizas, Escaramuzador, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz
Altura 0	PV	5	Def	2	Res	2	Arm	0			Distracción (1), Objetivo Difícil (1)
Enjambre de Murciélago	At	6	Of	2	Fu	2	PA	1	Agi	2	<i>Bestia, Zombie</i>
<b>Lobos Funestos</b>	Car / Mov	9"	Dis	3	Rsr	D3+4					Cenizas a las Cenizas, Inconsciente, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Valiente, Vanguardia, Zancada Veloz
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	0			
Lobo Funesto	At	2	Of	3	Fu	3	PA	1	Agi	3	Apoyo Extra (2), Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Bestia, Zombie</i>

## Especial

<b>Murciélagos Grandes</b>	Car / Mov	9"	Dis	5	Rsr	D6+4					Cenizas a las Cenizas, Escaramuzador, Inconsciente, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz
Altura 1	PV	2	Def	3	Res	3	Arm	0			Objetivo Difícil (1)
Gran Murciélago	At	2	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	<i>Bestia, Zombie</i>
<b>Engendros Necrófagos</b>	Car / Mov	6"	Dis	6	Rsr	D3+1					Cenizas a las Cenizas, Inestable, Muerto Viviente, Valiente
Altura 3	PV	3	Def	3	Res	5	Arm	0			Regeneración (5+)
Engendro Necrófago	At	3	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	2	Apetito Impío, Ataques Envenenados, <i>Zombie</i>
<b>Guardia del Túmulo</b>	Car / Mov	4"	Dis	7	Rsr	D3+4					Cenizas a las Cenizas, Golpe Moribundo, Guardaespaldas (General, Rey Tumulario), Inestable, Muerto Viviente, Valiente
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	4	Arm	2			
Guardia del Túmulo	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	3	Ataques Mágicos, Golpe Letal, Heridas Múltiples (2, hacia Altura 1-2), <i>Armadura de Metal, Esqueleto</i>
<b>Caballeros del Túmulo</b>	Car / Mov	8"	Dis	7	Rsr	D3+2					Cenizas a las Cenizas, Golpe Moribundo, Guardaespaldas (General, Rey Tumulario), Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Valiente, Zancada Veloz
Altura 2	PV	1	Def	3	Res	4	Arm	4			Escudo
Caballero del Túmulo	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	3	Ataques Mágicos, Golpe Letal, Heridas Múltiples (2, hacia Altura 1-2), Lanza de Caballería, <i>Armadura de Metal, Esqueleto</i>
Corcel Esquelético	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	2	Ataques Mágicos, <i>Esqueleto, Montura</i>
<b>Carro de Cadáveres</b>	Car	0"	Mov	4"	Dis	7	Rsr	D3			Amarre del Alma, Aura Nigromántica, Exclusivo (Esqueletos, Zombis), Inestable, Levantar (Esqueletos, Zombis), Muerto Viviente, No Habrá Descanso para los Malvados, Plataforma de Guerra, Valiente
Altura 4	PV	4	Def	3	Res	4	Arm	2			Regeneración (4+)
Maestro de Cadáveres	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	3	<i>Humano</i>
Horda ambulante (8)	At	1	Of	1	Fu	3	PA	0	Agi	1	<i>Montura, Zombie</i>
Chasis					Fu	4	PA	1			Impactos por Carga (1 impacto),, <i>Constructo</i>

<b>Carruaje Oscuro</b>	Car	8"	Mov	4"	Dis	7	Rsr	1		Autónomos, Conducto Impío, Horror, Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 4	PV	5	Def	5	Res	5	Arm	4		Aegis (4+)	
Jinete Vampiro (2)	At	2	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi	5	Vampírico (3+), <i>Armadura de Metal, Vampiro</i>
Hueste Fantasmal	At	6	Of	2	Fu	2	PA	1	Agi	2	Ataques Mágicos, <i>Espíritu, Montura</i>
Chasis					Fu	5	PA	2			Impactos por Carga (D6+1 impactos), , <i>Constructo</i>
<b>Corte de los Malditos</b>	Car / Mov		4"		Dis	7	Rsr	1			Actividad Antinatural, Adjunto, Autónomos, Exclusivo (Esqueletos, Guardia del Túmulo, Necrófagos, Zombis), Horror, Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Plataforma de Guerra, Valiente
Altura 4	PV	5	Def	5	Res	5	Arm	2			Aegis (5+)
Amante (3)	At	2	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi	5	Vampírico (6+), <i>Vampiro</i>
Hueste Fantasmal	At	6	Of	2	Fu	2	PA	1	Agi	2	Ataques Mágicos, <i>Espíritu, Montura</i>
Chasis					Fu	5	PA	2			Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i>
<b>Altar de la No Muerte</b>	Car	8"	Mov	4"	Dis	7	Rsr	1			Autónomos, Cenizas a las Cenizas, Horror, Inestable, Latigazo de Almas, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Solitario, Terror, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz
Altura 4	PV	5	Def	3	Res	5	Arm	2			Regeneración (4+)
Conductor Oscuro	At	2	Of	3	Fu	4	PA	4	Agi	2	Aura de la Muerte, Primer Golpe (+1 Fu, +1 PA), <i>Espíritu, Montura</i>
Hueste Fantasmal (1)	At	6	Of	2	Fu	2	PA	1	Agi	2	Ataques Mágicos, <i>Espíritu, Montura</i>
Chasis					Fu	5	PA	2			Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i>

## Los Sufridores

<b>Huestes Fantasmales</b>	Car / Mov		6"		Dis	4	Rsr	1			Afligir (-2 Dis, -1 Arm), Cenizas a las Cenizas, Exclusivo (Forma Fantasmal), Horror, Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Tropa Ligera, Valiente
Altura 1	PV	5	Def	2	Res	2	Arm	0			Distracción (1), Forma Fantasmal
Hueste Fantasmal	At	6	Of	2	Fu	2	PA	1	Agi	2	Ataques Mágicos, <i>Espíritu</i>
<b>Espectros</b>	Car / Mov		6"		Dis	5	Rsr	1			Cenizas a las Cenizas, Exclusivo (Forma Fantasmal), Horror, Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Tropa Ligera, Valiente, Volar
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	0			Forma Fantasmal
Espectro	At	2	Of	3	Fu	4	PA	4	Agi	2	Ataques Mágicos, Primer Golpe (+1 Fu, +1 PA), <i>Espíritu</i>
<b>Cazadores Espectrales</b>	Car / Mov		8"		Dis	5	Rsr	1			Cenizas a las Cenizas, Exclusivo (Forma Fantasmal), Horror, Inestable, Muerto Viviente, Paso Fantasmal, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz
Altura 2	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	0			Forma Fantasmal
Cazador Espectral	At	2	Of	3	Fu	4	PA	4	Agi	2	Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Primer Golpe (+1 Fu, +1 PA), <i>Espíritu</i>
Corcel Fantasmal	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	2	Ataques Mágicos, <i>Espíritu, Montura</i>

## Muerte Rápida

<b>Caballeros Vampiro</b>	Car / Mov		8"		Dis	7	Rsr	1			Autónomos, Inestable, Muerto Viviente, Valiente, Zancada Veloz
Altura 2	PV	2	Def	5	Res	4	Arm	4			Escudo
Caballero	At	2	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi	5	Carga Devastadora (+1 At), Vampírico (6+), Lanza de Caballería, <i>Armadura de Metal, Vampiro</i>
Montura No Muerta	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	2	<i>Montura, Zombie</i>
<b>Engendros Vampíricos</b>	Car / Mov		9"		Dis	8	Rsr	D3			Autónomos, Frenesí, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz
Altura 3	PV	3	Def	3	Res	4	Arm	0			
Engendro Vampírico	At	3	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	5	Furia, Vampírico (6+), <i>Vampiro</i>
<b>Várgola</b>	Car / Mov		8"		Dis	7	Rsr	1			Autónomos, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Vanguardia, Zancada Veloz
Altura 4	PV	5	Def	5	Res	5	Arm	0			Regeneración (4+)
Várgola	At	5	Of	5	Fu	6	PA	3	Agi	5	Ataques de Pisotón (1 impacto), Primer Golpe (Odio), Vampírico (3+), <i>Bestia</i>
<b>Segadores Alados</b>	Car / Mov		6"		Dis	8	Rsr	D3			Inestable, Muerto Viviente, Valiente, Volar, Zancada Veloz
Altura 4	PV	4	Def	5	Res	5	Arm	4			
Segador Alado	At	4	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Golpe Letal, <i>Estatuta</i>

<b>Horror Aullante</b>	<i>Car / Mov</i>	<b>8"</b>	<i>Dis</i>	<b>7</b>	<i>Rsr</i>	<b>1</b>				Cenizas a las Cenizas, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Terror, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz	
Altura 5	<i>PV</i>	<b>7</b>	<i>Def</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>6</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>		Regeneración (6+)	
Horror Aullante	<i>At</i>	<b>4</b>	<i>Of</i>	<b>4</b>	<i>Fu</i>	<b>5</b>	<i>PA</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>2</b>	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Aullido Escalofriante, Chillido escalofriante, <i>Bestia, Zombie</i>

## Resurrected

- 
- 1** Personajes, Corte de los Malditos, Altar de la No Muerte, Carruaje Oscuro, miniaturas de la categoría de Los Sufridores, Horror Aullante, Caballeros Vampiro, Várgola
  - D3** Segadores Alados, Engendros Vampíricos, Carro de Cadáveres
  - D3+1** Engendros Necrófagos
  - D3+2** Caballeros del Túmulo
  - D3+4** Lobos Funestos, Guardia del Túmulo
  - D6+4** Esqueletos, Necrófagos, Enjambre de Murciélagos, Murciélagos Grandes
  - 2D6+4** Zombis
-