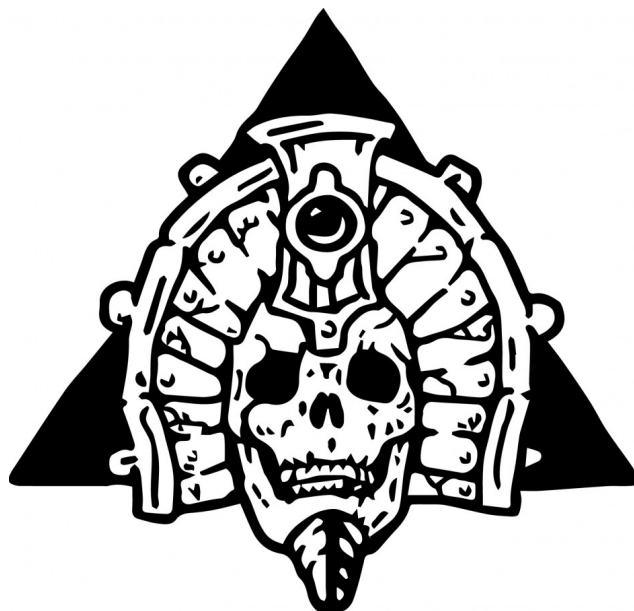


THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Dinastías Eternas

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

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

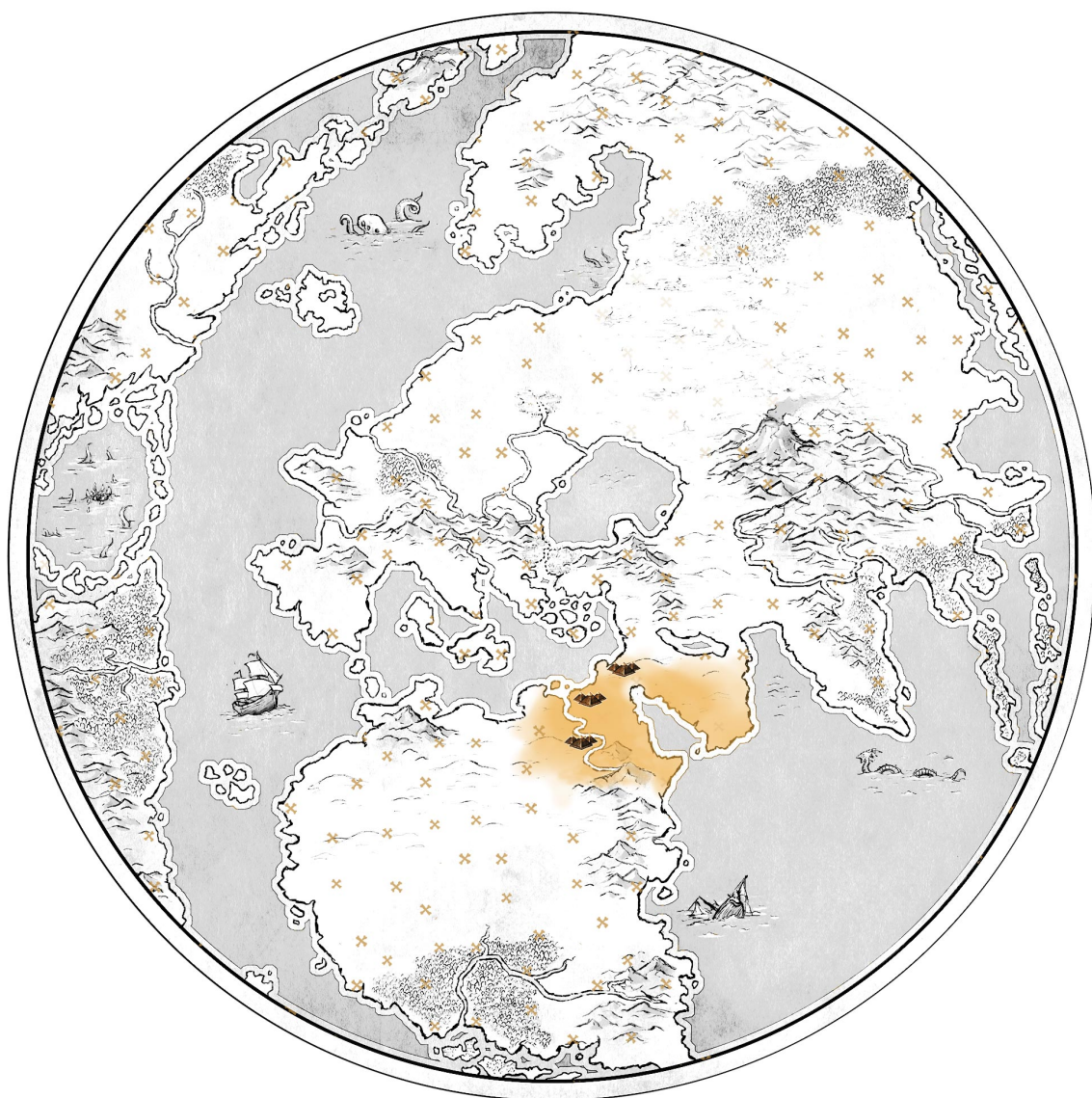
Introducción histórica	2	Personajes	9
Reglas de Miniaturas del Ejército	4	Monturas de Personaje	12
Objetos Mágicos	5	Básicas	15
Objetos Mágicos Compartidos	7	Especial	19
Hechizo Hereditario	7	Sepultados	26
Organización del Ejército	8	Bestiario del Cantero	27
Hoja de Referencia Rápida	30		



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. 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 .

Dinastías Eternas

Malditos por terribles maldiciones, algunos reinos o civilizaciones han sufrido el terrible destino de la no muerte, sus almas incapaces de cruzar el Velo al morir. Estas dinastías deben en su lugar reposar los siglos en las cámaras donde fueron enterradas, sus restos mortales reanimados en caso de necesidad para defender el legado o luchar por su gloria perdida. La mayor de estas dinastías es el antiguo reino de Naptesh, cuyos terroríficos ejércitos de esqueletos y estatuas andantes llevan muerte a cualquiera que ose entrar en su infinito desierto.



La más poderosa y conocida de las dinastías eternas es la de Naptesh, cuyos ejércitos de no muertos aún luchan su eterna guerra contra las fuerzas del Usurpador en Hassar, al este. Los agentes de Naptesh operan por todo el mundo, forjando lazos con otras dinastías que han abrazado o sucumbido al reposo eterno.



Ya sea por maldición o ritual, castigo divino o juramento irrompible, la puerta a la otra vida puede cerrarse para algunos, sus almas incapaces de cruzar el Velo. En su lugar, se quedan en la tierra, alzándose de sus tumbas en tiempos de conflicto para defender sus antiguos principios.

La Maldición de Naptesh

La antigua Naptesh, que floreció durante la Era Dorada, fue el primer imperio humano que se alzó para competir con los pueblos enanos y elfos. Pocos podían interponerse a sus legiones de carros, pero cuando su mayor líder, Phatep, fue asesinado por los conspiradores de su diabólico visir Setesh, el poderoso reino entró en una guerra civil. Setesh fue finalmente asesinado, tan solo para desatar una maldición que cerró las puertas del Thewat, la otra vida para las gentes de Naptesh en el Reino Inmortal, arrastrando rápidamente al imperio a una no muerte eterna. A día de hoy, los espíritus y esqueletos de los leales a Naptesh continúan su eterna guerra con aquellos que se unieron a Setesh, el Gran Chacal, ambos bandos reclutando agentes mortales que han tratado de influenciar el destino de naciones más jóvenes.

Maestros de la Nigromancia

Naptesh fue la cuna de la nigromancia. Antes de la Maldición, proporcionó medios de comunicación con aquellos ancestros que cruzaban el Velo. Durante la guerra civil, se desarrolló en formas mucho más mortíferas, permitiendo a los sacerdotes y magos canalizar gran cantidad de armas en los recipientes apropiados, ya fueran cuerpos sin vida, o estatuas de piedra. Para operaciones nigrománticas a gran escala, el clero de Naptesh usó los legendarios piramidios, los dorados remates de las pirámides, supuestamente forjados por el dios Hanu. De este modo logran alzar de entre las arenas grandes ejércitos de esqueletos y constructos de gran tamaño para batallar allá donde sea necesario, apoyados allá donde van por los hechizos de magos jerarcas.

Realeza y Clero

La formidable reina de Phatep, Teput, ha liderado a Naptesh desde el fallecimiento del rey. Bajo ella se alzan los faraones de cada región y necrópolis, con príncipes menores y nomarcas completando las filas de la realeza. En batalla, a menudo montan mortíferos carros, la máquina de guerra preferida y aún usada más

por Naptesh que ningún otro reino, arrastrada ahora por corceles esqueléticos.

El clero es objeto de prácticamente el mismo nivel de veneración, completando las funciones nigrománticas esenciales que permiten a las dinastías eternas perdurar al paso de las eras. Los jerarcas del templo y acólitos, entrenados en la magia, son esenciales en todo ejército de Naptesh: sin ellos, los constructos nigrománticos dejarían de estar animados.

Recipientes de Almas

Mientras que las almas de antiguos guerreros suelen ser devueltas a sus propios huesos como esqueletos animados, la gente de Naptesh ha usado muchos otros recipientes para ser alimentados con una o más almas. Los cadáveres de las mayores bestias encontradas en los desiertos, desde escorpiones a buitres entre otros, pueden ser especialmente poderosos en caso de necesidad. Y aún más devastadoras son las grandes estatuas. Originalmente una forma de glorificación artística de reyes, dioses y otras criaturas míticas, estos constructos pueden ser dotados de vida: colosos andantes, esfinges y otras grandes y terribles formas que no sienten dolor ni miedo.

Tribus Vivas

La Maldición de Naptesh no acabó con todos sus ciudadanos, tan solo los privó de la vida tras la muerte. Los supervivientes de la guerra civil siguieron con sus vidas, y sus descendientes sobreviven a día de hoy como tribus nómadas en el desierto, los únicos entes vivos capaces de cruzar el desierto de Naptesh con relativa seguridad. Estos mortales de Naptesh están al servicio de los muertos, proporcionándoles nuevas almas y cuerpos para mantener las filas de la dinastía al morir. En vida, algunos son entrenados en combate y espionaje, uniéndose a la oculta Orden del Sol Naciente, dedicada a proteger Naptesh, y distribuidos por el mundo para guiar e influir las decisiones de otras tierras. La orden está dirigida por el Oráculo de Sameth, quien se dice es una encarnación de la Diosa de la Guerra.

Reglas de Miniaturas del Ejército

Autónomo

Las unidades enteramente con **Autónomo** pueden realizar Movimientos de Marcha de forma normal, aunque sean **Muerto Viviente**, incluso si están fuera del alcance de la **Presencia Inspiradora** de cualquier miniatura amiga.

Estatua Animada

Las unidades enteramente con **Estatua Animada** reducen en 1 el número de PV perdidos debido a **Inestable** y **Polvo al Polvo**.

Hierofante

Un ejército de Dinastías Eternas **debe** incluir al menos una única miniatura con *Hierofante*.

Polvo al Polvo

Al final de cada uno de tus Turnos de Jugador, si no hay miniaturas amigas con *Hierofante* en el Campo de Batalla, cada unidad que contenga **Polvo al Polvo** pierde X PV, donde «X» es igual a la mitad de su valor de Resucitado (redondeando hacia arriba).

Estos impactos solo pueden ser asignados a miniaturas con **Polvo al Polvo**.

Voluntad Inmortal

Las partes de miniatura de Tropa con *Esqueleto* en unidades conteniendo **Voluntad Inmortal** ganan +2 Def, +2 Of, **Ataques Mágicos**, **Golpe Letal**, y reemplazan su Puntería de Armas de Disparo con (4+).

Las partes de miniatura con *Montura* no son afectadas por **Voluntad Inmortal**.

Ejército de Terracota

Las miniaturas sin *Estatuta* **fijan** su Rsr a 1, ganan +1 Res, *Estatuta*, **Estatua Animada**, y pierden **Polvo al Polvo**.

Si un ejército incluye cualquier miniatura con **Ejército de Terracota**, entonces todas las miniaturas en la Lista de Ejército **deben** tener **Ejército de Terracota**.

Legión de los Túmulos

A menos que la miniatura tenga Altura 5, o solo tenga partes de miniatura con *Bestia* y/o *Estatuta*, gana +1 Arm, *Armadura de Metal*, y pierde *Armadura Ligera* (si lo tiene).

Una miniatura con *Montura* no puede beneficiarse de este +1 Arm más de una vez.

Si un ejército incluye cualquier miniatura con **Legión de los Túmulos**, entonces todas las miniaturas en la Lista de Ejército **deben** tener **Legión de los Túmulos**.

Armas

Flechas Aspís – Disparo

El Arma de Disparo de la miniatura **siempre** impacta con una tirada igual o mayor que su Puntería.

Gran Arco Aspís – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Gran Arco Aspís	X+	36"	1	5	2	Disparar con Fila Adicional., Flechas Aspís

Objetos Mágicos

Encantamientos de Arma

Matadioses 80 pts
Encantamiento: Arma a Dos Manos.
+1 At, **Ataques Divinos** y **Heridas Múltiples (2, hacia Aegis (X+)*)**.
**Notar que lo anterior también se aplica contra miniaturas con Salvaciones de Aegis con aplicación condicional.*

Azote de Reyes 30 pts
Encantamiento: Arma de Mano, Armas Emparejadas.
El Valor de Ataques es **fijado** a 6, **Celo (contra Personajes)**.

Encantamientos de Armadura

Bendición del Chacal 80 pts
Solo Altura 1-4.
+2 PV, **Regeneración (5+)**.

Capa de la Tormenta de Arena 25 pts
Solo Miniaturas sin *Montura*.
La Movilidad del portador es **fijada** a 8, y gana **Ataques de Barrido (2D6 impactos, Fu 2, PA 1), Autónomo, y Volar**.

Encantamientos de Escudo

Abrazo del Sol 25 pts
Solo Altura 1-4.
Distracción (1).

Encantamientos de Estandarte

Icono del Reflejo 55 pts
No puede ser escogido por unidades que cuentan para «Básicas».
Un solo uso. Puedes activar este Encantamiento de Estandarte cuando un hechizo es lanzado de forma exitosa en la unidad del portador: inmediatamente duplica el efecto del hechizo en otra unidad amiga dentro de 6" de la unidad del portador, como si también hubiera sido lanzado de forma exitosa en la unidad siguiendo las restricciones normales de asignación de objetivos del hechizo, excepto el Alcance.
Esto no activa **La Muerte es Solo el Principio** en la segunda unidad.

Sello de las Puertas Cerradas 50 pts
La unidad del portador gana +1 Mov y **Paso Fantasmal**.

Estandarte del Sepultado 45 pts
Raro. Solo Básicas y Portaestandarte de Batalla de Altura (1-4).



El portador cuenta para «Sepultados».

Si es escogido por un Personaje, el portador gana **Emboscada (Terreno Abierto)**.

Si es escogido por una miniatura de Tropa, la unidad del portador gana **Emboscada (Terreno Abierto)**, y no se pueden añadir miniaturas adicionales a la unidad durante la creación de la Lista de Ejército.

Artefactos

Reloj de Arena Sagrado 80 pts
La primera vez en cada Fase de Magia que el portador falla una Tirada de Lanzamiento para un Hechizo Aprendido que tuviera como objetivo a una unidad amiga, el portador puede repetir todos los Dados de Magia para esa Tirada de Lanzamiento.

Corona de los Faraones 70 pts
Solo miniaturas con **Voluntad Inmortal**.
Al principio de cada Turno de Jugador amigo, el portador **puede** perder **Voluntad Inmortal**.
Si lo hace, elige una unidad amiga dentro de 12": esta unidad gana **Voluntad Inmortal**, con Duración: Un Turno.

Máscara Mortuoria de Teput 55 pts
Solo Altura 1-4.
Aegis (5+) y **Horror**.

Cetro Kherp 40 pts
El portador gana *Hierofante*.
Adicionalmente el portador puede lanzar *Danza Macabra* (Evocación) como un Hechizo Vinculado (5+).

Libro de los Muertos

40 pts

El portador puede lanzar un Hechizo Vinculado único: *Deber Inconcluso*: Valor de Lanzamiento (4+), Alcance 12", Aura y Potenciación. Duración: Instantáneo.

Elige uno de los siguientes efectos para cada objetivo:

- La parte de Tropa del objetivo **Resucita** un número de PV igual a su valor de Resucitado.
- Una miniatura en el objetivo **Recupera** un número de PV igual a su valor de Resucitado.

Vendajes Bendecidos

30 pts

Solo Altura 1-4.

El portador gana +1 PV y pierde una instancia de **Debilidad (Ataques Flamígeros)**.

Pociones y Pergaminos

Pergamino de la Desecación

20 pts

Durante Elecciones Pre-partida, elige un Bosque, Campo, o Lago, que no haya sido colocado durante las elecciones Pre-partida: cesa de ser el Elemento de Terreno que era y pierde sus Reglas de Terreno.

Se vuelve un Elemento de Terreno Desierto con **Terreno Peligroso (6+)** para todas las unidades enemigas.

Objetos Mágicos Compartidos

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

Encantamientos de Arma

Corazón del Héroe 50 pts

Encantamientos de Armadura

Guarda Fantasmal 20 pts

Encantamientos de Estandarte

Estandarte de Velocidad 50 pts

Emblema de Distorsión 25 pts

Artefactos

Roca de Obsidiana 30 pts

Esencia de una Mente Libre 10 pts

Pociones y Pergaminos

Pergamino de Hechizo (Hojas Espectrales) 50 pts

Pergamino de Poder 35 pts

Pergamino de Drenaje 20 pts

Hechizo Hereditario

La nigromancia, el arte de canalizar almas en cuerpos vacíos, puede ser una segunda naturaleza para aquellos hechiceros que están muertos. Poco puede portar mayor desaliento a un enemigo que observar cómo las tropas que acaban de despachar se alzan de nuevo. Para los leales sirvientes de las dinastías, la muerte no es más que un contratiempo temporal, mientras que el deber es eterno.



Hechizo Hereditario

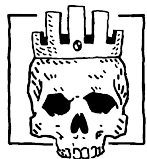
El Deber es Eterno

<i>VL</i>	<i>Tipo</i>	<i>Duración</i>
9+	Alcance 12" Potencia- ción	Un Turno

Efecto

El objetivo gana +1 Res.

Organización del Ejército



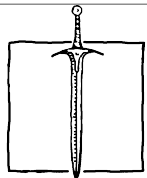
Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



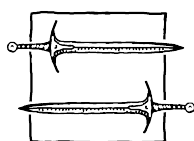
Básicas

Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



Especial

Sin límite

Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.

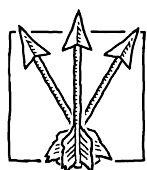
Flechas Aspis

10 por cada 400 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)

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

- Arco, a razón de 1:1.
- Arco Largo, a razón de 1:2 (*una parte de miniatura con el arma cuenta dos veces para el límite*).
- Gran Arco Aspis, Mirada Petrificante, a razón de 1:5 (*una parte de miniatura con el arma cuenta cinco veces para el límite*).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está limitada a 100 partes de miniatura con las armas listadas anteriormente.



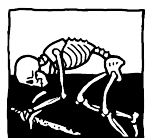
Muerte desde Lejos

1 por cada 2000 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)

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

- Arco Aspis Gigante, Catapulta del Osario, a razón de 1:1.

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está limitada a 2 partes de miniatura con las armas listadas anteriormente.



Sepultados

Max. 30 %

Unidades marcadas



«Sepultados» cuentan en esta categoría.



Bestiario del Cantero

Max. 35 %

Unidades marcadas



«Bestiario del Cantero» cuentan en esta categoría.

Personajes (Max. 40 %)

Los gobernantes de las arenas del desierto, venerados como semidioses por sus súbditos. En vida, su poder era absoluto, dirigiendo a legiones de leales seguidores. En la no muerte, este poder solo ha crecido, llegando a ser crueles autoridades eternas sobre el propio desierto. Divinos avatares esqueléticos ataviados con finas y antiguas galas, tras enfrentarse a incontables enemigos, siguen siendo los líderes supremos.



Faraón

220 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en: 800 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida



Una montura marcada con (BdC) cuenta para «Bestiario del Cantero».

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

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	4"	9	1	Disciplinado, Inestable, Muerto Viviente, Valiente, Voluntad Inmortal		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	6	5	2	Debilidad (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Faraón	4	6	5	2	3	Armadura Ligera, Esqueleto

Opciones	pts-	Opciones de Montura (debe elegir una)	pts-
Objetos Mágicos	hasta 200	Tropa Ligera	libre
Escudo	5	Córcel Esquelético	20
Gran Arco Aspis (4+)	5	Carro Esquelético	95
Una sola opción:		Guardián Sha ^{†‡} (BdC)	320
Alabarda	5	‡Faraón La miniatura pierde una instancia de Debilidad (Ataques Flamígeros) .	
Armas Emparejadas	5		
Lanza de Caballería	5		
Arma a Dos Manos	25		
Opciones de Liderazgo	pts-	Opciones de Organización del Ejército	pts-
General	libre	Una sola opción:	
		Señor de la Legión de los Túmulos	15
		Comandante del Ejército de Terracota	25

Reglas Opcionales de Miniaturas

Comandante del Ejército de Terracota: La miniatura gana **Ejército de Terracota**, y un Faraón **debe** ser el General.

Las otras unidades en la Lista de Ejército **deben** ser mejoradas con **Ejército de Terracota**.

Señor de la Legión de los Túmulos: La miniatura gana **Legión de los Túmulos**, y un Faraón **debe** ser el General.

Las otras unidades en la Lista de Ejército **deben** ser mejoradas con **Legión de los Túmulos**.

Sirviendo en las cortes de los faraones, los miembros menores de la realeza también eran venerados por sus gentes como señores, guerreros y leales consejeros de los monarcas. Incluso como cuerpos momificados, siguen siendo implacables defensores de sus tierras, y sus acciones en el campo de batalla representan la voluntad de los faraones.



Nomarca

50 pts
vidual

Miniatura Indi-

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1



Una montura marcada con (BdC) cuenta para «Bestiario del Cantero».

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

Global	Car / Mov		Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas	
	4"		8	1	Inestable, Muerto Viviente, Valiente	
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	5	2	Debilidad (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Nomarca	3	4	4	1	3	Flechas Aspís, Armadura Ligera, Esqueleto

Opciones

Objetos Mágicos	hasta 100	pts-
Escudo	5	
Arco Largo (4+)	5	
Una sola opción:		
Alabarda	5	
Arma a Dos Manos	5	
Armas Emparejadas	5	
Lanza de Caballería	5	
Debe elegir (una sola opción):		
Emisario del Sepulcro (Común)	libre	
Noble Inmortal (Común)	40	
Arquitecto del Sepulcro (Raro)	90	

Opciones de Liderazgo

Debe elegir (una sola opción):		pts-
Capitán y Adjunto	libre	
General	20	
Solitario	20	
Portaestandarte de Batalla*	70	

* solo Noble Inmortal y Emisario del Sepulcro

Opciones de Montura (debe elegir una)

Tropa Ligera	libre	pts-
Córcel Esquelético [‡]	20	
Carro Esquelético	70	
Amuut		
(No puede ser escogido por Legión de los Túmulos)	90	
Guardián Sha (BdC)* [†]		
(No puede ser escogido por Legión de los Túmulos)	280	

*No puede ser escogido por Capitán

[‡]No puede ser escogido por Solitario

[†]solo Noble Inmortal y Nomarca debido a regla Adjunto la miniatura pierde una instancia de **Debilidad (Ataques Flamígeros)**.

Reglas Opcionales de Miniaturas

Arquitecto del Sepulcro: Al principio del paso 3.5 de la Preparación de Batalla («Ventaja del Defensor»), y al principio de cada Turno de Jugador amigo, elige una unidad amiga conteniendo *Estatuta* dentro de 18": todas las miniaturas con *Estatuta* ganan **Regeneración (5+)**. Duración: Un Turno.

Emisario del Sepulcro: La parte de miniatura gana **Furia y Golpe Letal**.

Adicionalmente, cuenta como una miniatura de Tropa a propósito de **Voluntad Inmortal**.

Noble Inmortal: La miniatura gana **Disciplinado y Voluntad Inmortal**.

Opciones de Organización del Ejército

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

Legión de los Túmulos	15
Ejército de Terracota	20

Maestros de magia antigua, estos hechiceros eran (y son) sacerdotes de Hanu, diosa del Embalsamiento. Su habilidad era la de alzar a los caídos que salvaron Naptesh en la guerra civil. Incluso a día de hoy, son los que permiten que los ejércitos del reino marchen a la batalla. Estar frente a un jerarca del Culto de Muerte es ser testigo de la verdadera profundidad de la Maldición de Naptesh.



Jerarca del Culto de Muerte

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

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	4"	7	1	Inestable, La Muerte es Solo el Principio , Muerto Viviente, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	3	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jerarca del Culto de Muerte	1	3	3	0	2	Esqueleto

Reglas de Miniaturas

La Muerte es Solo el Principio: Cada vez que la miniatura lanza de forma exitosa un Hechizo Aprendido de Tipo Potenciación o Universal, elige uno de los siguientes efectos, para una única unidad amiga objetivo:

- La parte de Tropa del objetivo **Resucita** un número de PV igual a su valor de Resucitado.
- Una sola miniatura en el objetivo **Recupera** un número de PV igual a su valor de Resucitado. Este efecto no puede ser aplicado más de dos veces en la misma Reserva de Heridas en cada Fase de Magia.

Opciones Mágicas

Debe elegir (una sola opción):

Mago Adepto libre
Mago Maestro 150



Adivinación



Cosmología



Evocación

Opciones

Objetos Mágicos hasta 100
Si Mago Maestro hasta 200
Conducto de Almas (Poco común) 10
Si Mago Maestro 25

Opciones de Liderazgo

General libre

Opciones de Montura (debe elegir una)

Tropa Ligera libre
Córceles Esquelético 20
Arca de las Eras† 100

Reglas Opcionales de Miniaturas

Conducto de Almas: La miniatura gana *Hierofante*. Adicionalmente, si la Senda de Magia elegida de la miniatura es:

- Evocación: cuando la miniatura lanza un Hechizo de Tipo Potenciación o Universal en una unidad amiga, puedes activar **La Muerte es Solo el Principio** en una unidad amiga dentro de 18" de la miniatura en vez de en una de las unidades en las que se lanzó el hechizo.
- Cualquier otra Senda de Magia: la miniatura conoce el *Susurros del Velo* (Evocación) adicionalmente a sus otros hechizos.

Opciones de Organización del Ejército

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

Legión de los Túmulos 5
Ejército de Terracota 10

Monturas de Personaje

No son solo los guerreros de Naptesh aquellos cuyos huesos han sido preservados durante eones. Sus monturas también se han conservado, para que puedan ser devueltas a la no muerte en el momento de la batalla. Una vez que alma del corcel es vinculada de nuevo a su cadáver, puede cabalgar durante milenios.



Córcel Esquelético

Normal

Peana 25×50 mm
Altura 2

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

Los señores de Naptesh son llevados la batalla en vehículos incrustados en oro, arrasando con los enemigos que se les interpongan. Estos legendarios carros han sido guiados por las mismas dotaciones esqueléticas durante milenios, las cuchillas de sus ruedas permaneciendo antinaturalmente afiladas.



Carro Esquelético

Poco común

Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	5"	P	Autónomo, Exclusivo (Carros Esqueléticos), Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Córcel Esquelético (2)	1	2	3	0	2	<i>Esqueleto, Montura</i>
Chasis			5	2		<i>Impactos por Carga (D3+3 impactos), , Constructo</i>

Opciones

Carro de Nepheth-Râ

pts-
10

Reglas Opcionales de Miniaturas

Carro de Nepheth-Râ: La peana de la miniatura es cambiada a 100×100 mm, gana dos partes de miniatura «Córcel Esquelético» adicionales, así como **Solitario y Volar**.

Desde su ascenso a la no muerte, algunos nobles han preferido dejar de lado los carros, en favor de monturas de piedra: gigantescas estatuas animadas portando a los mayores guerreros de Naptesh para caer sobre sus enemigos, a menudo tomando la forma de feroces depredadores.



Amuut

Raro Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		P	Estatua Animada, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Amuut	3	3	5	2	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Envenenados, Estatuta, Montura

Las más importantes reliquias y artefactos religiosos de la vieja Naptesh son preservadas en cofres mágicos. En ocasiones estos son portados a la batalla en grandes constructos por los sacerdotes del reino, que emplean el poder místico de estos objetos para golpear a sus enemigos desde la distancia.



Arca de las Eras

Peana 60×100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	4"	P	Arca Sagrada , Exclusivo (Altura 1), Plataforma de Guerra, Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	P	5	P+2	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardia de la Necrópolis (2)	1	3	4	1	3	Flechas Aspis, Golpe Letal, Arco (4+), <i>Esqueleto</i>
Espíritus Vinculados	2	2	2	0	2	Ataques Mágicos, <i>Espíritu</i> , <i>Montura</i>
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i>

— Reglas de Miniaturas —

Arca Sagrada: Hechizos Aprendidos lanzados por Magos amigos dentro de 12" de una o más miniaturas con **Arca Sagrada** ganan +6" Alcance (hechizos de Aura ganan +3" Alcance en su lugar).

Gigantescas estatuas de criaturas mitológicas construidas para guardar vigilia ante las sagradas pirámides de la antigua Naptesh. Pese a que ya no pueden cumplir su rol de defender a sus señores en la otra vida, pueden seguir haciéndolo en el Reino Mortal, siendo despertadas mediante la nigromancia, tan poderosas que ni siquiera los más titánicos golpes pueden quebrar las vinculaciones mágicas.



Guardián Sha

Raro

Peana 50×100 mm

Altura 5

La montura y su jinete cuentan para «Personajes».

La montura también cuenta para «Bestiario del Cantero».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		P	Estatua Animada, Solitario, Terror, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Guardián Eterno	
	6	4	8	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardián Sha	5	4	5	2	1	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Envenenados, Golpe Letal, <i>Estatuta, Montura</i>

—Reglas de Miniaturas—

Guardián Eterno: Los Ataques con **Heridas Múltiples (X)** contra la miniatura reducen a la mitad el número de heridas que inflingen (redondeando hacia arriba).

Básicas (Min. 25 %)

Atados mediante antigua magia, los espíritus de los leales soldados de las dinastías eternas suelen habitar sus propios restos, para que sus polvorientos huesos puedan experimentar el derramamiento de sangre una vez más. Estas no son las putrefactas marionetas de un vampiro, animadas por un hambre animal, si no orgullosos guerreros, fríos e implacables, sus huesos y armas preservadas gracias a la secreta sabiduría antigua del reino.



Guerreros Esqueleto

170 pts + 8 pts/modelo extra

20-60 modelos

Normal

Peana 20x20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	4"	4	6	Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	3	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guerrero Esqueleto	1	3	3	0	2	Armadura Ligera, Esqueleto

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

- Escudo libre
- Alabarda 1/modelo
- Lanza y Escudo 1/modelo

Opciones de Grupo de Mando

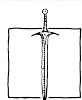
- Músico 10
- Portaestandarte 10
- Encantamiento de Estandarte sin límite

Opciones de Organización del Ejército

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

- Legión de los Túmulos 1/modelo
- Ejército de Terracota 2/modelo

Los encantados arcos áspid de Naptesh, así llamados por recrear el mortal mordisco de estas víboras. Permitiendo a los arqueros no muertos alcanzar a sus objetivos con escalofriante precisión, representan la futilidad de tratar de evitar la muerte. Nadie escapa a la ira del desierto.



Arqueros Esqueleto

145 pts + 8 pts/modelo extra

15-30 modelos

Normal

Peana 20x20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	4"	4	6	Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	3	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Arquero Esqueleto	1	2	3	0	2	Flechas Aspís, Armadura Ligera, Esqueleto

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

- Arco (5+) libre
- Arco Largo (5+) (Max. 1 unidades/Faraón) 2/modelo

Opciones de Grupo de Mando

- Músico 10
- Portaestandarte 10
- Encantamiento de Estandarte sin límite

Opciones de Organización del Ejército

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

- Ejército de Terracota 1/modelo
- Legión de los Túmulos 1/modelo

Estos regimientos montados fueron en su día tribus nómadas de maestros jinetes, con armadura ligera, veloces y mortales, hasta que sufrieron la Maldición, junto con sus monturas. Pese a su frágil apariencia, su habilidad para alcanzar rápidamente los flancos de sus enemigos y golpear en una serie de vertiginosos golpes decisivos, hace de ellos una aterradora incorporación a las filas no muertas.



Caballería Esqueleto

160 pts + 12 pts/modelo extra

10-24 modelos

Poco común

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	8"	4	4	Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Valiente, Vanguardia, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	3	2	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete	1	3	3	0	2	Lanza de Caballería, Armadura Ligera, Esqueleto
Córcel Esquelético	1	2	3	0	2	Esqueleto, Montura

— Opciones de Grupo de Mando — pts —

Músico 10

Portaestandarte 10

Encantamiento de Estandarte sin límite

— Opciones de Organización del Ejército — pts —

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

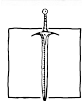
Ejército de Terracota

2/modelo

Legión de los Túmulos

2/modelo

En el antiguo Naptesh, los arqueros de mayor talento pasaban a ser exploradores a caballo. Su habilidad se ha mantenido durante los siglos, sus corceles esqueléticos cabalgando aún con una gracia retorcida, sus arcos siendo emisarios de muerte.



Exploradores Esqueleto

150 pts + 9 pts/modelo extra

5-10 modelos

Poco común

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	8"	4	4	Explorador, Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Tropa Ligera, Valiente, Vanguardia, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	3	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete	1	2	3	0	2	Flechas Aspís, Arco (4+), <i>Esqueleto</i>
Córcel Esquelético	1	2	3	0	2	<i>Esqueleto, Montura</i>

— Opciones de Grupo de Mando — pts —

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

— Opciones de Organización del Ejército — pts —

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

Legión de los Túmulos

1/modelo

Meticulosamente contruidos, los carros de Naptesh han aplastado bajos sus ruedas a los enemigos del reino durante siglos. Capaces de operar tanto como maniobrables hostigadores, como en grandes batallones im-
parables, las dotaciones sobre sus plataformas no son solo conductores si no también honorables guerreros, e
incluso en la muerte son a menudo parte del séquito de reyes y príncipes.



Carros Esqueléticos

250 pts + 70 pts/modelo extra

3-7 modelos

Común

Peana 50×100 mm

Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas	
	8"	5"	7	3	Autónomo, Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz	
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	4	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Auriga (2)	1	3	4	1	3	Armadura Ligera, Esqueleto
Córcel Esquelético (2)	1	2	3	0	2	Esqueleto, Montura
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D3+1 impactos), , Constructo

Opciones

Aurigas de la Legión	5/modelo	pts-
Flechas Aspis y Arco (5+)	libre	
Una sola opción:		
Alabarda	libre	
Lanza de Caballería	3/modelo	

Opciones de Grupo de Mando

Músico	10	pts-
Portaestandarte (Aurigas de la Legión solo)	10	
Encantamiento de Estandarte	sin límite	

Reglas Opcionales de Miniaturas

Aurigas de la Legión: La miniatura pierde **Tropa Li-
gera**.

Opciones de Organización del Ejército

Notar que estas opciones requieren que todas las minia-
turas en un ejército se mejoren con la misma opción y
un Faraón **debe ser el General** del ejército:

Legión de los Túmulos	10/modelo
Ejército de Terracota	15/modelo

Especial (Sin límite)

Elegidos de entre los más experimentados guerreros del reino, estos guardianes son responsables de la defensa última de Naptesh y sus tumbas sagradas y ciudades enterradas. Versátiles combatientes, capaces de cantidad de formas de combate armado, escoltan a sus líderes a la guerra, dispuestos a repeler cualquier amenaza a sus eternos amos.



Guardia de la Necrópolis

195 pts + 16 pts/modelo extra

15-40 modelos

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	4"	7	4	Golpe Moribundo, Guardaespaldas (Nomarca, Faraón), Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	4	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardia de la Necrópolis	1	3	4	1	3	Golpe Letal, Armadura Ligera, Esqueleto

— Opciones — pts-

Escudo 1/modelo

Una sola opción:

Alabarda 3/modelo

Armas Emparejadas 3/modelo

— Opciones de Grupo de Mando — pts-

Músico 10

Portaestandarte 10

Encantamiento de Estandarte sin límite

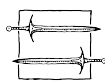
— Opciones de Organización del Ejército — pts-

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

Legión de los Túmulos 1/modelo

Ejército de Terracota 5/modelo

A los aurigas que han probado su valía se les puede permitir montar sobre las estatuas viviente de animales sagrados, tales como serpientes, cocodrilos o escarabajos. Estos excepcionales constructos están cubiertos de toxinas, y son capaces de enterrarse bajo la arena para sorprender a sus enemigos. Armados con largas hojas, esta caballería única ofrece una combinación letal de fuerza bruta y maniobrabilidad táctica.



Catafractos del Sepulcro

260 pts + 120 pts/modelo extra

3-5 modelos

Poco común

Peana 50×100 mm

Altura 4



Unidades con una mejora marcada con [Sep] también cuentan para «Sepultados».

Global	Car / Mov		Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas			
	7"		7	2	Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm				
	3	3	4	4				
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades		
Jinete	1	3	4	1	3	Golpe Letal, Alabarda, Armadura Ligera, Esqueleto		
Amuut	3	3	5	2	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Envenenados, Estatuta, Montura		
— Opciones —				pts—	— Opciones de Organización del Ejército —		pts—	
Emboscada (Terreno Abierto) [Sep]			10/modelo		Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón debe ser el General del ejército:			
— Opciones de Grupo de Mando —				pts—	Ejército de Terracota y pierde Emboscada			libre
Músico			10					
Portaestandarte			10					
Encantamiento de Estandarte			sin límite					

Grandes esculturas originalmente pensadas para servir al fallecido en la otra vida, estas altas estatuas de figuras con cabeza animal pueden ser llevadas a la vida con los espíritus de héroes legendarios, proporcionándoles una fuerza inmensa. Su imponente presencia y terroríficas habilidades de combate les hacen guardianes ideales de los lugares sagrados y de los mismos muertos para los que fueron construidas.



Shabtis

190 pts + 75 pts/modelo extra

3-8 modelos

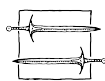
Poco común

Peana 40×40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas			
	6"		8	2	Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm				
	3	4	4	3				
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades		
Shabti	3	4	5	2	2	Estatuta		
— Opciones —				pts—	— Opciones de Organización del Ejército —		pts—	
Una sola opción:			libre/modelo		Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón debe ser el General del ejército:			
Armas Emparejadas			2/modelo		Ejército de Terracota			libre
Alabarda					Legión de los Túmulos			libre
— Opciones de Grupo de Mando —				pts—				
Músico			10					
Portaestandarte			10					
Encantamiento de Estandarte			sin límite					

Junto a estos shabti descansan los restos de los mejores arqueros de entre la nobleza. Portando arcos sagrados de grandes proporciones, sus flechas del tamaño de lanzas pueden atravesar hasta la más gruesa de las armaduras a larga distancia.



Arqueros Shabti

180 pts + 85 pts/modelo extra

3-6 modelos

Raro

Peana 40×40 mm
Altura 3

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	6"	8	2	Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	4	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Arquero Shabti	3	4	5	2	2	Gran Arco Aspis (4+), Estatuta

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

— Opciones de Organización del Ejército — pts —

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

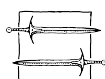
Ejército de Terracota

libre

Legión de los Túmulos

libre

Vivas, las gigantescas aves carroñeras del Gran Desierto surcan los cielos durante días. Una vez reanimados, no necesitan descender en absoluto, manteniendo una vigilancia permanente de las dunas. Sus nigrománticos amos pueden obligar a los cadáveres de estos grandes buitres a golpear a desventurados enemigos en terroríficos asaltos aéreos.



Grandes Buitres

130 pts + 15 pts/modelo extra

3-9 modelos

Poco común

Peana 40×40 mm
Altura 1

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

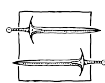
— Opciones de Organización del Ejército — pts —

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

Legión de los Túmulos

libre

Un escarabajo dócil es una joya entre los insectos, y un símbolo sagrado en Naptesh. Pero en un enjambre hambriento no muerto de ellos, estos devoradores de carne pueden atacar desde cualquier agujero oculto, abrumando y devorando a sus víctimas en cuestión de minutos, gracias a sus mandíbulas como cuchillas y secreciones ácidas.



Enjambres de Escarabajos

180 pts + 35 pts/modelo extra

3-6 modelos

Poco común

Peana 40×40 mm

Altura 0



Unidades con una mejora marcada con [Sep] también cuentan para «Sepultados».

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	6"	4	4	Afligir (-1 Agi), Escaramuzador, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, 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 Escarabajos	6	2	2	1	2	Ataques Envenenados, Bestia

— Opciones —

Emboscada (Terreno Abierto) [Sep] 15/modelo

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Enjambre Fantasmagórico: El valor de Resucitado de la miniatura es fijado a 1, y gana **Aegis (3+ contra Ataques no Mágicos)**, **Aegis (5+)**, **Ataques Mágicos**, **Espíritu**, **Paso Fantasmal**, y pierde **Escaramuzador** y **Objetivo Difícil (1)**.

— Opciones de Organización del Ejército —

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

Legión de los Túmulos y **Enjambre Fantasmagórico*** 30/modelo

*No puede ser escogido con **Emboscada**.
Max. 4 miniaturas/unidad, y Raro.

Estas estatuas fueron equipadas hace siglos con hechizados ojos de gemas para proporcionar una conexión con la otra vida en el Thewat. Una vez la Maldición separó a Naptesh de este reino, estos portales no muestran ya más que el vacío, tornando todo ante ellos en roca sin vida. Animados por las dinastías, moran el reino muerto, generalmente con formas serpentinatas, capaces de enterrarse bajo las arenas.



Acechantes de las Arenas

260 pts + 70 pts/modelo extra

3-4 modelos

Poco común
max. 10
miniaturas/ejército

Peana 50×100 mm
Altura 3



Unidades con una mejora marcada con [Sep] también cuentan para «Sepultados».

Global	Car / Mov		Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas			
	7"		8	2	Autónomo, Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Tropa Ligera, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm				
	3	3	4	2				
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades		
Acechante de las Arenas	3	3	5	2	3	Mirada Petrificante, Bestia, Estatuta		
— Opciones —				pts-	— Opciones de Organización del Ejército —		pts-	
Emboscada (Terreno Abierto) [Sep]			15/modelo		Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón debe ser el General del ejército:			
— Opciones de Grupo de Mando —				pts-	Ejército de Terracota y pierde Emboscada			libre
Músico			10		Legión de los Túmulos y pierde Emboscada			libre
— Armas de Disparo —								

Mirada Petrificante: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Mirada Petrificante	Auto	12"	2	*	10	Aguantar y Disparar, Impacta Automáticamente, Inmodificable, *Las tiradas para-herir son fijadas a 5+.

Traicionado por Setesh, el Gran Chacal, los restos desmembrados del cuerpo del último Gran Rey fueron enterrados en artilugios arcanos que preservaran sus divinos poderes. Se dice que estos singulares y fuertemente custodiados artefactos de poder, así como otros modelados en diseños similares, absorben el poder de los magos enemigos, y liberan torrentes de poderosa magia que ataca a las mismas almas de sus víctimas.



Sarcófago de Phatep

230 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 75×75 mm
Altura 2

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	0"	7	1	Cónclave de Magos (2), Emplazamiento, Inestable, Maldición de Phatep , Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Solitario, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	1	4	2	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardias de la Necropolis (3)	1	3	4	1	3	Golpe Letal, Alabarda, <i>Constructo</i> , <i>Esqueleto</i>

— Cónclave de Magos —

La unidad selecciona sus hechizos de la siguiente:

- *Augurio del Desánimo* (Adivinación)
- *Trueno y Relámpago* (Cosmología)
- *Plaga del Alma* (Evocación)

— Reglas de Miniaturas —

Maldición de Phatep: Los hechizos lanzados por esta unidad ganan +12" Alcance.

— Opciones de Organización del Ejército —

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

Legión de los Túmulos

5

Ejército de Terracota

10

Con sus masivos marcos y brazos flexibles, las antiguas catapultas eran capaces de golpear a sus objetivos desde grandes distancias. Ahora, además de grandes rocas, sirven para arrojar contra los enemigos masas encantadas de carne y huesos ardientes, combinando destrucción y terror.



Catapulta del Osario

210 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 75×75 mm
Altura 3

Global	Car	Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas	
	0"	4"	4	2	Emplazamiento, Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Solitario, Valiente	
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	1	4	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación	3	2	3	0	2	Catapulta del Osario (4+), Constructo, Esqueleto

— Opciones de Organización del Ejército —

pts-

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

Legión de los Túmulos
Ejército de Terracota

5
10

— Armas de Disparo —

Catapulta del Osario: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Catapulta del Osario	4+	48"	1	7	3	Artillería, Ataque de Área (2×2), Impacto Directo (Heridas Múltiples (2)). Si este arma causa cualquier pérdida de PV, el objetivo debe realizar inmediatamente un Chequeo de Pánico.

Sepultados (Max. 30 %)

Este aterrador centinela de las necrópolis representa la letalidad del mismo desierto. Una imitación tallada de los escorpiones gigantes de Naptesh, surge de entre las dunas para aplastar a su presa con sus enormes garras y mortífero aguijón, que contiene un veneno que podría matar en minutos.



Escorpión de las Arenas

140 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50x50 mm

Altura 3

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	7"	8	2	Emboscada (Terreno Abierto), Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	4	5	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Escorpión de las Arenas	4	4	5	2	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Envenenados, Golpe Letal, <i>Bestia, Estatuta</i>

— Opciones de Organización del Ejército —

pts-

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

Ejército de Terracota y pierde **Emboscada**
Legión de los Túmulos y pierde **Emboscada**

libre
libre

Bestiario del Cantero (Max. 35 %)

La impresionante esfinge de las leyendas ha representado desde hace tiempo el poder de los faraones, y porta ahora a las fuerzas de Naptesh a la batalla. Tallada de la más fina roca, y guiada por hechizos y alamas, esta imponente estatua ignora e inflige daño gracias al brutal peso de sus extremidades y un aura mortal venenoso a los seres vivos.



Esfinge de Batalla

460 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×100 mm
Altura 5

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	6"	8	1	Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Terror, Tozudo, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	6	4	8	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete (5)	1	3	4	1	3	Golpe Letal, Alabarda, <i>Esqueleto</i>
Esfinge de Batalla	5	4	5	2	1	Ataques de Pisotón (D6 impactos, Maximizado), Ataques Envenenados, <i>Bestia, Estatuta, Montura</i>

Opciones de Organización del Ejército

pts-

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

Ejército de Terracota

libre

Mayor y más terrorífica que otras esfinges, la esfinge del terror es generalmente dotada de gigantescas alas. Sin jinetes, animada por los más poderosos espíritus, piensa y se mueve por sí misma, si bien, con una inteligencia particularmente funesta y cruel, portando enormes armas pensadas para acabar con aquellos monstruos que amenacen al reino.



Esfinge del Terror

400 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm
Altura 5

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	6"	8	1	Autónomo, Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Terror, Valiente, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	6	4	8	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Esfinge del Terror	5	4	5	2	1	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Envenenados, Heridas Múltiples (D3, hacia Altura 4-5 con 5 o más PViniciales), Arma a Dos Manos, <i>Bestia, Estatuta</i>

Opciones de Organización del Ejército

pts-

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe** ser el General del ejército:

Ejército de Terracota

libre

Pese a la terrible reputación de Naptesh, siempre hay aquellos lo suficientemente insensatos como para tratar de robar sus tumbas sagradas. Algunos de estos profanadores incluso consiguen escapar. Hasta que son visitados por los vengadores del desierto. Cayendo desde el cielo, como ángeles de la muerte, criaturas voladoras de piedra armadas con largas hojas, repartiendo justicia con agilidad y eficacia.



Segadores del Sepulcro

300 pts + 160 pts/modelo extra

2-4 modelos

Poco común

Peana 50x75 mm

Altura 4

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas		
	6"	8	2	Autónomo, Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Valiente, Vanguardia (3"), Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	5	5	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Segador del Sepulcro	4	5	5	2	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Golpe Letal, Estatuta

Opciones

pts-

Debe elegir (una sola opción):

Alabarda
Armas Emparejadas

libre/modelo
5/modelo

Opciones de Organización del Ejército

pts-

Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón **debe ser el General del ejército:**

Legión de los Túmulos

libre

Originalmente ideados como trabajadores, y a día de hoy a veces aún usados con tal propósito, los colosos de Naptesh principalmente guardan aquello que ayudaron a construir. Son las manos del faraón, un escudo contra las tormentas de la guerra. Escalofriantemente inmóviles durante siglos, estos titanes hacen temblar la tierra a su paso, y están armados con devastadoras armas mágicas.



Coloso

400 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×50 mm

Altura 5

Global	Car / Mov	Dis	Rsr	Reglas de Miniaturas
	7"	8	1	Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Terror, Tropa Ligera, Valiente

Defensivas	PV	Def	Res	Arm
	5	4	6	4

Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Coloso	6	4	6	3	2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Pulverizadores (D3 impactos), , <i>Estatuta</i>

Opciones	pts-	Opciones de Organización del Ejército	pts-
Una sola opción:		Notar que estas opciones requieren que todas las miniaturas en un ejército se mejoren con la misma opción y un Faraón debe ser el General del ejército:	
Arma a Dos Manos	5	Ejército de Terracota	libre
Arco Aspis Gigante (4+)	15	Legión de los Túmulos	libre
Armas Emparejadas	30		
Escamas del Destino	50		

Reglas Opcionales de Miniaturas

Escamas del Destino: La miniatura gana *Hierofante* y **Mago Aprendiz** con acceso a *Adivinación*, *Cosmología*, y *Evocación*.

Armas de Disparo

Arco Aspis Gigante: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Arco Aspis Gigante	4+	48"	1	3	10	Ataque de Área (1×5), Flechas Aspis, Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3))

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Faraón	Car / Mov	4"	Dis	9	Rsr	1		Disciplinado, Inestable, Muerto Viviente, Valiente, Voluntad Inmortal			
Altura 1	PV	4	Def	6	Res	5	Arm	2	Debilidad (Ataques Flamígeros)		
Faraón	At	4	Of	6	Fu	5	PA	2	Agi	3	Armadura Ligera, Esqueleto
Nomarca	Car / Mov	4"	Dis	8	Rsr	1		Inestable, Muerto Viviente, Valiente			
Altura 1	PV	3	Def	4	Res	5	Arm	2	Debilidad (Ataques Flamígeros)		
Nomarca	At	3	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	3	Flechas Aspis, Armadura Ligera, Esqueleto
Jerarca del Culto de Muerte	Car / Mov	4"	Dis	7	Rsr	1		Inestable, La Muerte es Solo el Principio, Muerto Viviente, Valiente			
Altura 1	PV	3	Def	3	Res	3	Arm	0			
Jerarca del Culto de Muerte	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	2	Esqueleto

Monturas de Personaje

Córcel Esquelético	Car / Mov	8"	Dis	P				Zancada Veloz			
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+1			
Córcel Esquelético	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	2	Esqueleto, Montura
Carro Esquelético	Car	8"	Mov	5"	Dis	P		Autónomo, Exclusivo (Carros Esqueléticos), Tropa Ligera, Zancada Veloz			
Altura 4	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+1			
Córcel Esquelético (2)	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	2	Esqueleto, Montura
Chasis					Fu	5	PA	2			Impactos por Carga (D3+3 impactos), , Constructo
Amuut	Car / Mov	7"	Dis	P				Estatua Animada, Zancada Veloz			
Altura 4	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+1			
Amuut	At	3	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Envenenados, Estatua, Montura
Arca de las Eras	Car	0"	Mov	4"	Dis	P		Arca Sagrada, Exclusivo (Altura 1), Plataforma de Guerra, Tropa Ligera			
Altura 4	PV	5	Def	P	Res	5	Arm	P+2			
Guardia de la Necrópolis (2)	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	3	Flechas Aspis, Golpe Letal, Arco (4+), Esqueleto
Espíritus Vinculados	At	2	Of	2	Fu	2	PA	0	Agi	2	Ataques Mágicos, Espíritu, Montura
Chasis					Fu	5	PA	2			Impactos por Carga (D6 impactos), , Constructo
Guardián Sha	Car / Mov	6"	Dis	P				Estatua Animada, Solitario, Terror, Zancada Veloz			
Altura 5	PV	6	Def	4	Res	8	Arm	4			
Guardián Sha	At	5	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	1	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Envenenados, Golpe Letal, Estatua, Montura

Básicas

Guerreros Esqueleto	Car / Mov	4"	Dis	4	Rsr	6		Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Valiente			
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	1			
Guerrero Esqueleto	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	2	Armadura Ligera, Esqueleto
Arqueros Esqueleto	Car / Mov	4"	Dis	4	Rsr	6		Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Valiente			
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	1			
Arquero Esqueleto	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	2	Flechas Aspis, Armadura Ligera, Esqueleto
Caballería Esqueleto	Car / Mov	8"	Dis	4	Rsr	4		Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Valiente, Vanguardia, Zancada Veloz			
Altura 2	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	2			
Jinete	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi	2	Lanza de Caballería, Armadura Ligera, Esqueleto
Córcel Esquelético	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	2	Esqueleto, Montura
Exploradores Esqueleto	Car / Mov	8"	Dis	4	Rsr	4		Explorador, Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Tropa Ligera, Valiente, Vanguardia, Zancada Veloz			
Altura 2	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	1			
Jinete	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	2	Flechas Aspis, Arco (4+), Esqueleto
Córcel Esquelético	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	2	Esqueleto, Montura

Carros Esqueléticos	Car	8"	Mov	5"	Dis	7	Rsr	3		Autónomo, Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 4	PV	3	Def	3	Res	4	Arm	3			
Auriga (2)	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	3	Armadura Ligera, Esqueleto
Córcel Esquelético (2)	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	2	Esqueleto, Montura
Chasis					Fu	5	PA	2			Impactos por Carga (D3+1 impactos), , Constructo

Especial

Guardia de la Necrópolis Car / Mov 4" Dis 7 Rsr 4 Golpe Moribundo, Guardaespaldas (Nomarca, Faraón), Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Valiente

Altura 1	PV	1	Def	3	Res	4	Arm	1			
Guardia de la Necrópolis	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	3	Golpe Letal, Armadura Ligera, Esqueleto

Catafractos del Sepulcro Car / Mov 7" Dis 7 Rsr 2 Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Valiente, Zancada Veloz

Altura 4	PV	3	Def	3	Res	4	Arm	4			
Jinete	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	3	Golpe Letal, Alabarda, Armadura Ligera, Esqueleto

Amuut At 3 Of 3 Fu 5 PA 2 Agi 3 Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Envenenados, Estatuta, Montura

Shabti	Car / Mov	6"	Dis	8	Rsr	2					Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Valiente
Altura 3	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	3			

Shabti At 3 Of 4 Fu 5 PA 2 Agi 2 Estatuta

Arqueros Shabti Car / Mov 6" Dis 8 Rsr 2 Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Valiente

Altura 3	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	3			
Arquero Shabti	At	3	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	2	Gran Arco Aspis (4+), Estatuta

Grandes Buitres Car / Mov 9" Dis 4 Rsr 3 Escaramuzador, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Volar, Zancada Veloz

Altura 1	PV	2	Def	3	Res	4	Arm	0			Objetivo Difícil (1)
Gran Buitre	At	3	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	3	Bestia

Enjambres de Escarabajos Car / Mov 6" Dis 4 Rsr 4 Afligir (-1 Agi), Escaramuzador, Indomable, Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz

Altura 0	PV	5	Def	2	Res	2	Arm	0			Distracción (1), Objetivo Difícil (1)
Enjambre de Escarabajos	At	6	Of	2	Fu	2	PA	1	Agi	2	Ataques Envenenados, Bestia

Acechantes de las Arenas Car / Mov 7" Dis 8 Rsr 2 Autónomo, Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Tropa Ligera, Valiente

Altura 3	PV	3	Def	3	Res	4	Arm	2			
Acechante de las Arenas	At	3	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	3	Mirada Petrificante, Bestia, Estatuta

Sarcófago de Phatep Car / Mov 0" Dis 7 Rsr 1 Cónclave de Magos (2), Emplazamiento, Inestable, Maldición de Phatep, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Solitario, Valiente Aegis (5+)

Altura 2	PV	5	Def	1	Res	4	Arm	2			
Guardias de la Necrópolis (3)	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	3	Golpe Letal, Alabarda, Constructo, Esqueleto

Catapulta del Osario Car 0" Mov 4" Dis 4 Rsr 2 Emplazamiento, Inestable, Muerto Viviente, Polvo al Polvo, Solitario, Valiente

Altura 3	PV	5	Def	1	Res	4	Arm	0			
Dotación	At	3	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi	2	Catapulta del Osario (4+), Constructo, Esqueleto

Sepultados

Escorpión de las Arenas Car / Mov 7" Dis 8 Rsr 2 Emboscada (Terreno Abierto), Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz

Altura 3	PV	4	Def	4	Res	5	Arm	2			
Escorpión de las Arenas	At	4	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Envenenados, Golpe Letal, Bestia, Estatuta

Bestiario del Cantero

Esfinge de Batalla Car / Mov 6" Dis 8 Rsr 1 Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Terror, Tozudo, Valiente, Zancada Veloz

Altura 5	PV	6	Def	4	Res	8	Arm	4			
Jinete (5)	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	3	Golpe Letal, Alabarda, Esqueleto

Esfinge de Batalla At 5 Of 4 Fu 5 PA 2 Agi 1 Ataques de Pisotón (D6 impactos, Maximizado), Ataques Envenenados, Bestia, Estatuta, Montura

Esfinge del Terror	Car / Mov	6"	Dis	8	Rsr	1			Autónomo, Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Terror, Valiente, Volar, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	6	Def	4	Res	8	Arm	3		
Esfinge del Terror	At	5	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi 1	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Envenenados, Heridas Múltiples (D3, hacia Altura 4-5 con 5 o más PViniciales), Arma a Dos Manos, <i>Bestia, Estatuta</i>
Segadores del Sepulcro	Car / Mov	6"	Dis	8	Rsr	2			Autónomo, Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Valiente, Vanguardia (3"), Volar, Zancada Veloz	
Altura 4	PV	4	Def	5	Res	5	Arm	3		
Segador del Sepulcro	At	4	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi 4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Golpe Letal, <i>Estatuta</i>
Coloso	Car / Mov	7"	Dis	8	Rsr	1			Estatua Animada, Inestable, Muerto Viviente, Solitario, Terror, Tropa Ligera, Valiente	
Altura 5	PV	5	Def	4	Res	6	Arm	4		
Coloso	At	6	Of	4	Fu	6	PA	3	Agi 2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Pulverizadores (D3 impactos), <i>Estatuta</i>

Armas de Disparo

Nombre	Alcance	Fu	PA	Disparos	Reglas
Mirada Petrificante	12"	-	10	2	Ataques Mágicos Siempre hiere con '5' y '6'
Gran Arco Aspis	36"	5	2	1	Disparar con Fila Adicional, Flechas Aspis
Arco Aspis Gigante	48"	3 [6]	10	1	Ataque de Área (1x5), Flechas Aspis, Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3))
Catapulta del Osario	48"	4	1	1	Artillería, Ataque de Área (3x3), Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos Los Chequeos de Pánico causados son tirados con -1 Dis

Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Modelo que Dispara
Mirada Petrificante	Autom	Acechantes de las Arenas
Arco	4+*	Nomarca, Arca de las Eras
	5+*	Otros
Arco Largo	5+*	Arqueros Esqueleto
Gran Arco Aspis	4+*	Personajes
	4+*	Arquero Shabti
Arco Aspis Gigante	4+*	Coloso
Catapulta del Osario	4+	Catapulta del Osario

*Estas armas **siempre** impactan con una tirada igual o mayor a su Puntería.

Resucitado

1	Faraón, Nomarca, Jerarca del Culto de Muerte, Sarcófago de Phatep, Esfinge de Batalla, Esfinge del Terror, Coloso
2	Catafractos del Sepulcro, Shabtis, Arqueros Shabti, Acechantes de las Arenas, Catapulta del Osario, Escorpión de las Arenas, Segadores del Sepulcro
3	Carros Esqueléticos, Grandes Buitres
4	Caballería Esqueleto, Exploradores Esqueleto, Guardia de la Necrópolis, Enjambres de Escarabajos
6	Guerreros Esqueleto, Arqueros Esqueleto