

Necrópolis

Un juego de escaramuzas en dioramas

v0.9

*“La era de los vivos acabó hace un largo tiempo.
Solo los muertos perduran.*

Los liches persiguen las ambiciones de eones pasados, los retornados guerrean sobre ciudades ruinosas y rebaños de no muertos se congregan para encontrar un propósito al servicio de estos señores oscuros.

Canaliza tu magia y reúne a tus esbirros, pues los tesoros de la Ciudad sin Fin esperan”

Necrópolis es un juego de escaramuzas ambientado en un mundo de fantasía oscura donde toda la vida tal y como la conocemos ha desaparecido. La tierra está poblada tan sólo por aquellos que ya sea por voluntad propia o por una maldición, han trascendido a las leyes del tiempo y la mortalidad.

Se juega con un puñado de miniaturas en un escenario compacto. El foco recae en una jugabilidad ágil; combate brutal y hechizos que marcan la diferencia. Los jugadores crean Congregaciones de miniaturas únicas, preparan un campo de batalla, alternan turnos para activar las miniaturas, utilizando Puntos de Acción (PA) para luchar; lanzar hechizos y lograr los objetivos que necesitan para asegurar la victoria.

Las Congregaciones progresan de un juego a otro mediante un sistema de ambiciones, objetivos secundarios que puedes intentar perseguir durante la partida. Las ambiciones permiten a las miniaturas volverse más fuertes, aprender hechizos nuevos o sufrir heridas debilitantes y enfermedades.

Ideas/Conceptos clave

- Todo y todos están no/muertos: Los líderes son nigromantes, liches y tumularios. Los esbirros son zombies, esqueletos, gules y alguna bestiecilla.
- Los jugadores se alternan para activar sus modelos.
- Cada vez que activas un modelo, puedes gastar Puntos de Acción para realizar acciones.
- Foco en campañas narrativas. Siempre se está progresando de alguna manera gracias al sistema de ambiciones que funciona tanto como objetivos secundarios y experiencia.
- No hay fallos o pifias al tirar los dados, solo éxitos menores.
- Lanzamiento de hechizos basado en Maná y dividido en sangre, hueso y plasma. Todos los modelos tienen una de estas palabras clave, que sirven para interactuar con otros elementos del juego.
- Cada punto de maná es un dado (1D10). Puedes elegir cuantos dados tirar cuando lances un hechizo, quedándote con el resultado más alto, pero estos dados desaparecen para el resto de la partida.
- Cuando una unidad es *Destrozada*, deja un marcador de maná de su categoría (sangre, hueso, plasma) que puede ser consumido para ganar maná.
- Tablero de juego pequeño, 16"x16" (40cmx40cm), para fomentar la creación de pequeños dioramas donde jugar.

Una época de muerte

*“La era de los vivos acabó hace mucho tiempo.
Solo los muertos perduran.*

*Las ruinas hechizadas de la Ciudad sin Fin sobresalen los restos cenicientos del mundo
como huesos del lecho seco de un lago. Es aquí dónde los no muertos se reúnen.
Sirvientes esqueléticos, acólitos putrefactos y almas en pena. Herederos de este lugar sin
vida.*

Pero la ciudad no está sin gobernantes.

*El Primero: Aclamado progenitor de la nigromancia, con sus fieles nacidos de los túmulos,
dedicados a recuperar el conocimiento de eras pasadas.*

*La Diosa Putrefacta: No ha sido vista en siglos, sostiene una corte en ruinas de
embalsamadores y remendadores de carne.*

El Niño Maldito: un embaucador invisible que comanda una andanada de gules traicioneros.

*Frente a las poderosas torres de estos grandes liches se congregan innumerables no
muertos, buscando algún propósito bajo sus sombras. Adoradores de la raíz y la
putrefacción; aquellos unidos por hongos y briznas; vetustos monarcas esqueléticos y
malvados muertos hace mucho tiempo, todos se mezclan en las barracas y guaridas de la
Ciudad.*

*Al oeste, el bosque imperecedero del Otoño Eterno; al este la Marisma hundida y por todas
partes, los restos despedazados de edades pasadas.*

Canaliza tu magia y reúne a tus esbirros, pues los tesoros de la Ciudad sin Fin esperan”

Para ir empezando

El juego

Necrópolis es un juego de escaramuzas con miniaturas para 2 jugadores, sobre los choques entre no muertos rivales en un mundo sin vida, con contenido adicional para partidas en solitario y cooperativas. Cada jugador tiene un grupo de modelos que se conoce como **Congregación**, que está formado por modelos que representan a sus líderes y a sus esbirros mientras combaten sobre el tablero de juego.

Para jugar a Necrópolis necesitarás:

- Un tablero o un espacio de juego de 16"x16" (40cmx40cm)
- Entre 1 y 8 miniaturas por jugador de algún tipo de criatura no muerta.
- Unos cuantos elementos de terreno
- Un puñado de dados de 10 caras (denominados D10).
- Algunos marcadores para representar el maná caído y los objetivos.

El juego se juega en una sucesión de turnos, con los jugadores activando de forma alterna modelos individuales de su congregación para poder ganar un escenario determinado.

Los modelos

Necrópolis generalmente se juega con miniaturas de escala 28mm. Como no hay seres vivos, aquellos modelos que tengan un aspecto vagamente no muerto serán perfectos. Se anima a los jugadores a ser creativos y a diseñar y convertir modelos para que se ajusten a su visión de la ambientación y de los muertos que en ella habitan.

Los perfiles de líderes y esbirros incluyen una lista de ideas para representarlos, así como sugerencias para el tamaño de las bases. Son intencionalmente bastante laxos para animar a los jugadores a usar los modelos y las bases con las que disfruten más.

El tablero

Necrópolis se juega en una superficie de 16"x16" (40cm x 40cm), esto puede ser desde un espacio delimitado en una mesa a un diorama hecho a mano y cargado de detalles. En la sección de escenarios hay sugerencias para el tipo de terreno que podría ser usado, pero el objetivo principal es que el tablero sea al mismo tiempo bonito y que jugar en él suponga un desafío táctico.

Orden de turno

Todas las medidas están en pulgadas y se calculan desde la base del modelo.

Después del despliegue, el cual se detalla más abajo en la sección de escenarios, cada congregación recibe tantos *dados de maná* como puntos de maná tenga su líder.

P.ej. Con un líder que tenga 2 puntos de maná de sangre y 2 puntos de maná de hueso, la congregación recibirá 2 dados de maná de sangre y 2 dados de maná de hueso.

Estos dados se conocen como *reserva de dados de maná* o *reserva de maná* y no están asignados a ningún modelo individual, sino que son compartidos por toda la congregación.

Después, sigue el orden de turno descrito a continuación:

Orden del turno

1. **Paso de iniciativa.** Cada jugador lanza 1d10. El que obtenga el resultado más alto ha ganado la tirada de iniciativa.
2. **Paso de la congregación.** Empezando por el jugador que ganó la tirada de iniciativa, los jugadores se alternan activando los modelos de forma individual hasta que todos hayan sido activados.
3. **Paso de los otros.** Se activan los modelos que no forman parte de las congregaciones. Cada jugador elige un personaje no jugador (PNJ) y en orden de iniciativa apuesta un número de dados de maná para controlarlo. Si ambos jugadores apuestan el mismo número de dados de maná (o ningún dado) el control del PNJ se decide haciendo una tirada. Los jugadores pueden continuar apostando hasta que se queden sin dados de maná. Los dados de maná apostados se pierden.
4. **Fin del turno.** El turno se acaba y empieza el siguiente desde el paso de iniciativa.

Cuando un modelo se activa puede gastar sus Puntos de Acción (PA) para realizar acciones. Cada acción tiene un coste, que se muestra a continuación. Lanzar hechizos también tiene un coste de PA y se trata en una sección posterior.

Acciones

Mover

Ancianas extremidades crepitantes acarrear a los muertos hacia delante, desmoronándose por el paso del tiempo.

Coste de PA 1

Mueve el modelo hasta tantas pulgadas como su *atributo de movimiento*. Los modelos no pueden moverse a través de otros modelos. Las superficies verticales se pueden ascender o descender mientras el modelo pueda mover el centro de su base hasta una superficie horizontal dentro de su distancia de movimiento. Si no pueden, caerán (ver *caídas*). Los huecos pequeños pueden saltarse mientras el modelo tenga suficiente movimiento para cruzar al otro extremo sin caerse.

Los modelos pueden moverse horizontalmente más allá de un saliente y caer de forma voluntaria.

Atacar

Rajando carne y rompiendo huesos: en un mundo muerto no hay golpes dolorosos ni letales. Tan solo el desmembramiento otorga la victoria.

Coste de PA 1

- Elige un objetivo visible dentro del rango del arma que esté usando el modelo activado.
- Lanza tantos **d10** como el atributo de **ataques** del arma.
- Para las armas cuerpo a cuerpo emplea el atributo **violencia** y para ataques a distancia usa el atributo **a distancia**.
- Cada tirada que iguale o supere el *atributo* es un **impacto**.
- Las que no lo hacen son un **rasguño**.

El daño se expresa como *daño x/x* en el perfil del arma (*rasguño/impacto*).

- Cada **impacto** causa el valor de daño del arma más alto en el objetivo
- Los **rasguños** causan el valor más bajo.
- Al valor del daño total se resta el valor de la armadura que lleve el objetivo (hasta un mínimo de 1).
- Sustrae el daño (heridas) de los PV del objetivo.
- Si el atacante consigue algún **impacto** durante el ataque, puede **empujar** al objetivo 1" en cualquier dirección.

Ejemplo. Un modelo con un hacha con 3 ataques y daño 1/3 lanzaría 3 dados. Si el resultado fuese 2 impactos y 1 rasguño, causaría 7 puntos de daño.

Recoger una reliquia

Grimorios, óbolos de plata imbuidos en maná, carne melificada; son tesoros en la Ciudad sin Fin.

Coste de PA 1

- Un modelo puede realizar esta acción si su base está en contacto con una reliquia.
- Retira la reliquia del tablero y colócala junto a la ficha de ese modelo.
- El modelo ahora transporta la reliquia.
- Si el modelo es *destrozado* por un ataque cuerpo a cuerpo, el **modelo atacante** pasará a tener la reliquia.
- Los modelos pueden llevar cualquier número de reliquias y cualquier modelo puede llevar una reliquia a menos que se declare lo contrario explícitamente.

Acechar

Paciencia, algo fácil para aquellos con tiempo infinito.

Coste de PA 1

La activación del modelo finaliza, pero se puede reactivar más adelante durante la ronda, pero sin recuperar los PA gastados.

Ejemplo: se activa un esbirro con 2PA y por un coste de 1PA realiza la acción de acechar. Su activación finaliza, pero se podrá volver a activar más adelante en la ronda, pero con tan solo 1PA.

Atravesar

Escurrirse a través de una trampilla o un portal inestable, cualquier cosa por conseguir algo de ventaja.

Coste de PA 1

Cuando se esté en contacto base con base con un **nodo de circulación**, puedes retirar el modelo y colocarlo en el **nodo de circulación conectado** en contacto base con base.

Acciones gratuitas

Un amuleto hechizado, una tintura aplicada con prisa, en el fragor de la batalla hay que actuar con velocidad.

Coste de PA 0

Algunas acciones son **gratuitas**. (Por ejemplo, usar tesoros menores).

Las acciones gratuitas no requieren que se gaste PA para realizarlas.

Reglas básicas

Empujar

A trompicones después de un asalto frenético o impulsadas por una fuerza mágica.

Antiguas articulaciones son forzadas a ponerse en movimiento.

Un empujón mueve el modelo objetivo el número de pulgadas especificado en cualquier dirección horizontal.

- Los empujones son generalmente el resultado de un **ataque** o un **hechizo**.
- El jugador que lance el hechizo o realice el ataque será quien **moverá** el modelo objetivo.
- Si el modelo empujado entra en contacto con un elemento de terreno **detendrá** su movimiento.
- Los efectos de las **caídas** y del **terreno peligroso** afectan a los modelos empujados.

Destrozado

Reducir a los muertos a montones de extremidades reseca o salpicones de plasma es la única manera de asegurarse la derrota de un oponente.

Si los puntos de vida de un modelo se reducen a 0 o menos, se considera que está **destrozado** y se retira del tablero.

Cada modelo retirado es reemplazado por un *marcador de maná* del mismo tipo que su clave (sangre, hueso, plasma).

Marcadores de maná

Fragmentos de poder, emergiendo de los cuerpos destrozados de los muertos.

Estos marcadores reemplazan a los modelos *destrozados* cuando son retirados y representan la energía mágica que queda al un no muerto ser destruido. Pueden ser representados por un marcador o por una miniatura en una base de entre 20 y 40mm. Dependiendo de la clave del modelo que ha sido destrozado, tomarán forma de fragmentos de energía, montones de huesos o cadáveres ensangrentados.

Si un líder realiza una acción de movimiento o es empujado a través de un marcador, la congregación recibe un dado de maná adicional de ese tipo para su reserva y el marcador se retira del juego.

Los marcadores de maná no bloquean la línea de visión y los modelos pueden moverse a través suyo libremente.

Marcadores de Reliquia

Grimorios, óbolos de plata imbuidos en maná, carne melificada; son tesoros en la Ciudad sin Fin.

Los marcadores de reliquia o reliquias, representan los tesoros de la Ciudad sin Fin que pueden ser acarreados. Pueden ser representados por un marcador o por una miniatura en una base de entre 20 y 40mm. Las reliquias pueden tomar la forma de montones de óbolos de plata, cofres del tesoro o cualquier otra basura apetecible que pueda ser transportada.

Los marcadores de reliquia no bloquean la línea de visión y los modelos pueden moverse a través suyo libremente.

Objetivos

Sarcófagos llenos con antigua carne incorrupta, fragmentos rotos del Obelisco, el cuerpo disecado de un gigante.

Los objetivos representan aquellos tesoros más grandes y deseables de la Ciudad sin Fin. Usualmente son representados por un marcador o por una miniatura con una base de entre 20 y 60mm. Los objetivos pueden tener la forma de fragmentos gigantescos de cristal meteórico, estatuas cubiertas de antiguos secretos garabateados o cualquier otro tesoro que sea difícil de llevar auestas en medio del fragor de la batalla.

Los objetivos bloquean la línea de visión y no se pueden atravesar.

Caídas

Los huesos se astillan y destrozan, incluso los muertos espectrales tienen problemas para mantener su forma corpórea después de recibir un fuerte impacto.

Si un modelo no puede mantener el equilibrio en una superficie horizontal después de haber finalizado un movimiento o haber sido empujado, se cae directamente hacia abajo. Por cada pulgada que recorra en su caída, el modelo sufre 1 punto de daño. Si el modelo acaba cayendo en contacto peana con peana con otro modelo, este sufre la misma cantidad de daño.

Volar

Para almas sin ataduras o con alas podridas.

Cuando un modelo con la palabra clave *Volar* realiza una acción de movimiento, ignora las distancias verticales y puede atravesar a otros modelos (pero no puede acabar su movimiento encima).

Si el modelo no acaba el movimiento en una superficie horizontal caerá de forma normal.

Línea de visión

Los sentidos persisten, pese a los ojos putrefactos y las cuencas vacías.

La mayor parte del terreno en Necrópolis, como las paredes y los objetivos sólidos, se considera que bloquean la línea de visión (LdV). Si un modelo no puede trazar una LdV hasta el objetivo de su ataque o hechizo, entonces no puede realizar esa acción.

Parcialmente cubierto

A cubierto de hondonadas de antiguas flechas, acobardándose de los virotes hechizados.

Si un modelo puede trazar una línea recta al objetivo de su ataque, pero este está parcialmente cubierto por el terreno (por ejemplo, por una valla, verja o ventana) u otro modelo, el atacante tiene un **-1 a su tirada de *violencia/a distancia***.

Terreno peligroso

Una barricada con pinchos, un foso con muertos inquietos, jarras alquímicas apiladas.

Paredes con pinchos, sellos malditos y todo tipo de peligros innombrables existen dentro de los límites de la Ciudad sin Fin. Son peligros mortales para aquellos con suficiente mala suerte como para entrar en contacto con ellos.

- Si un modelo se mueve, cae o es empujado a un elemento de terreno peligroso, su movimiento se detiene y sufre 3 puntos de daño.

Los **bordes del tablero** se consideran terreno peligroso. Nada amistoso puede existir ahí fuera, en la oscuridad.

Nodos de circulación

Un portal místico inestable, una pequeña puerta en una torre oscura, jacobacias con poleas! Si uno sabe dónde buscar, la Ciudad sin Fin ofrece una gran variedad de oportunidades para atravesarla velozmente.

Si los jugadores se ponen de acuerdo, algunos puntos del mapa pueden ser designados como **nodos de circulación**. Cada nodo debe tener al menos otro nodo al cual está conectado. Los modelos pueden ir de un nodo a otro usando la acción de **atravesar**.

Los nodos de circulación pueden tener cualquier forma que los jugadores quieran, desde la puerta de una torre que conecta a la trampilla de un tejado o un par de espejos encantados que actúan como portales, hasta una tirolina entre tejados.

La Ciudad sin Fin

La luz de la Luna atraviesa las nubes, fragmentos de plata iluminan el vasto vacío debajo. La Gran Desolación ahora ocupa el mundo entero, un desierto rocoso sin vida que alcanza más allá de la imaginación.

Una figura se arrastra por el paisaje ruinoso, sus ojos petrificados se fijan con una mirada muerta en una montaña de escombros coronada por un santuario vacío. El primer signo de civilización en una distancia incalculable en cualquier dirección. Y después otro, y otro más, un grupo de edificios en ruinas, desmoronados por siglos de abandono y vientos aullantes. La figura no se detiene, atraviesa las ruinas sin reparo alguno. El suave crujido de la piel seca como el cuero y los ligamentos calcificados se desvanece en el aire viciado a media que se aleja.

Más allá, todavía se encuentra un viejo camino, con sus desgastados adoquines apenas visibles bajo el cieno y la tierra reseca, que se adentra hacia el silencio opresivo de la noche. La figura avanza, perturbando la tranquilidad de siglos de polvo acumulado con el rasgar de los huesos sobre la antigua roca a medida que se tambalea hacia delante.

El camino serpentea por montañas ennegrecidas, bajo arcos desmoronados, a través de santuarios y capillas antes de alcanzar un precipicio. La figura se detiene, pues desde ahí se empieza a vislumbrar la ciudad.

Tres torres sobresalen audazmente de las ruinas de una vasta extensión; cada una más alta de aquello que se puede construir por medios mortales. Pequeñas luces salpican sus superficies y muchas más se acumulan en sus bases. Parece que algún tipo de sociedad existe aquí.

La Ciudad sin Fin, no recibe ese nombre por su tamaño, sino por su resiliencia. El último monumento de una civilización en un mundo donde solo los muertos permanecen.

Moviéndose a través de las calles en ruinas, de los restos desmoronándose de catedrales y grandes bibliotecas, la figura se encuentra con los primeros signos de población. Siluetas esqueléticas embozadas en capas raídas y andrajos rebuscan entre los escombros. El tintineo de su calzado metálico puede escucharse en la oscuridad. No le prestan atención alguna a la figura mientras pasa.

La figura anda penosamente con determinación hacia la base de las torres, dónde el humo de hogueras puede verse. Aquí parece que la infraestructura está mejor mantenida. Telas colgadas hacen la función de tejados improvisados para los edificios, puertas y ventanas tapiadas. Cuerpos medio podridos se agrupan alrededor de un fuego, cosiendo y fijando su carne putrefacta mientras otros hacen guardia, agarrando vetustos garrotes entre sus flacos dedos. Sus miradas perdidas siguen a la figura mientras pasa y después vuelven a vigilar el camino.

El centro de este lugar está en ebullición, con edificios apilándose unos encima de otros de forma enervante. Cada torre y fortaleza es la guarida improvisada de un Liche u otra

poderosa criatura. Sus esbirros circulan por las calles a rebosar. Mendigos y antiguos monarcas socializan, comercian y discuten, todo bajo el control de su inmortalidad inescapable. Aquellos que carecen de medios nigrománticos para mantener sus formas, se aguantan precariamente en las paredes de oscuros tugurios, dónde mendigan mientras se desmoronan, destinados a convertirse en polvo sintiente.

Las torres gargantuescas son en sí mismas ciudades fortaleza, cada una la herencia de la filosofía y el poder trascendente del Gran Liche que habita en ellas. Entrar en ellas es prometer servitud eterna. Sin embargo todas están rodeadas de multitudes de muertos en genuflexión. Antiguas bandas de guerra ofrecen tesoros perdidos y trofeos espeluznantes recogidos de los rincones ocultos y las profundidades olvidadas del mundo. A pocos se les concede el acceso y todavía menos regresan igual. Los antojos de un Gran Liche son desconocidos como lo son los dioses olvidados de este lugar.

La figura se apresura, ahora avanzando con un propósito mientras pasa a través de las criaturas inmortales reunidas. Sus ojos arden con ambición immortal a medida que se acerca a las tres grandes torres. El destino aguarda, para siempre.

Crear una Congregación

1. Recibes **300 óbolos**, la moneda de plata imbuida de maná de la Ciudad sin Fin.
2. Elige un **Pacto** o reniega de ellos y pasa a formar parte de los **no muertos miserables**.
3. Contrata a un **Líder** y sus **Esbirros**
4. Construye tu propia **Guarida**.

Inicialmente, cada congregación tiene un **límite de despliegue** de **350 óbolos** por partida.

Límite de despliegue. Es el valor máximo de los modelos que se pueden desplegar en una partida, aunque se pueden tener más modelos en su plantilla.

Los jugadores deciden qué modelos desplegarán en cada escenario. El límite de despliegue de una congregación puede incrementarse con el tiempo mediante acciones como mejorar su guarida (ver la sección de Campaña).

A continuación hay un ejemplo de congregación como referencia:

Nombre de la congregación	Los Fieles Corruptos
Pacto	Las manos embalsamadas
Guarida	La capilla corrupta

Nombre del Líder	El caminante enfangado
Clase/Clave	Liche / Sangre
Rasgos	Talento para la magia, Elegido de las manos
Equipo	Arma de asta a 2 manos
Maná	Sangre 3, plasma 2
Hechizos	Invocación, Vigor, Explosión Coagulada, Translocar
Coste	15

Nombre del Esbirro	El Furioso
Clase/Clave	Cadáver / Sangre
Rasgos	-

Equipo	Armas de mano duales, Armadura ligera
Coste	100

Nombre del Esbirro	El Vengativo
Clase/Clave	Cadáver / Sangre
Rasgos	La marcha de las Manos
Equipo	Arco
Coste	80

Nombre del Esbirro	El Inquieto
Clase/Clave	Cadáver / Sangre
Rasgos	-
Equipo	Arma improvisada
Coste	50

Nombre del Esbirro	El Maldito
Clase/Clave	Cadáver / Sangre
Rasgos	-
Equipo	Arma improvisada
Coste	50

Coste Total	295 óbolos
--------------------	------------

Esta congregación se ha construido alrededor de la idea de avasallar al enemigo con cantidad de cuerpos. *El furioso* lidera al *Inquieto* y al *Maldito* en el frente para acabar con los enemigos difíciles, mientras que el *Vengativo* se dedica a rematar a los enemigos heridos. Todo esto con el soporte de *el Caminante enfangado*, usando los hechizos de vigor e invocación para mantener a los esbirros combatiendo, reposicionandolos con Translocar o usando explosión coagulada para provocar una detonación suicida cuando se vean sobrepasados.

Pactos

Los pactos son las alianzas que tu congregación tiene en la Ciudad sin Fin. Cada pacto incluye restricciones de modelos o de hechizos, pero otorgan **un rasgo adicional al líder** y uno específico del pacto para **uno de tus modelos**. Alternativamente, puedes elegir evitar un Pacto y ser un No Muerto Miserable, obteniendo **2 rasgos** para cualquier modelo de la lista de rasgos de los no muertos miserables.

Los líderes pueden tener hasta un máximo de **3 rasgos**, incluyendo su rasgo de líder básico. Los esbirros tan solo pueden tener **1 tipo de rasgo**. Una vez se elige un rasgo, este no puede quitarse o venderse. Algunos rasgos están restringidos a modelos con una clave concreta (sangre, hueso, plasma) y ocasionalmente (cadáver, bestia, líder). Ningún rasgo puede elegirse más de una vez para un mismo modelo.

Las manos embalsamadas, los vástagos de la Diosa Putrefacta

El tiempo es el enemigo. Aunque se mantenga mediante el embalsamamiento y las artes alquímicas, la carne se marchita. Se rumorea que la Diosa, que no ha sido vista en su corte por siglos, se apaga. Por ese motivo sus Manos son enviadas a las ruinas del mundo. Buscan los tesoros más raros: carne antigua preservada, sangre vitrificada, cuerpos melificados guardados en tumbas selladas... cualquier recurso para preservar la carne de su señora.

Si escoges este pacto para tu congregación, tan solo puede contener modelos con la clave **Sangre**.

Tu líder obtiene adicionalmente el siguiente rasgo:

- **Elegido de las Manos (Sangre)**. Cuando esta congregación obtiene un dado de maná de sangre para su reserva, todos los modelos de la congregación recuperan 1pv.

1 modelo puede ser elegido para tener el siguiente rasgo o uno de la lista de No Muertos miserables.

- **La marcha de las manos (Sangre)** *Siempre hacia delante, los designios de la diosa por encima de todo.* En el primer turno, antes de hacer la tirada de iniciativa, puedes empujar este modelo 4".

Nacidos del Túmulo, fieles del Primero de los Grandes Liches

Mucho antes de que la era de los vivos terminase, el Primero ya estaba muerto. Fue el Primero quién descubrió los secretos de la nigromancia, fue el Primero quién subyugó imperios, quien amasó el conocimiento del Obelisco, quien construyó la Meseta Crematoria y quién hundió la traicionera Marisma. Servir al Primero es predicar sus historias y recuperar todo el conocimiento perdido en las ruinas del mundo.

Si escoges este pacto para tu congregación, tan solo puede contener modelos con la clave **Hueso**.

Tu líder obtiene adicionalmente el siguiente rasgo:

- **Sacrificio óseo (Hueso)** Al activar un modelo puedes escoger sufrir 2 puntos de daño y ganar +1 al daño en los hechizos de la escuela del hueso que realices durante esa activación. Este daño adicional no afecta a los modelos amigos.

1 modelo puede ser elegido para tener el siguiente rasgo o uno de la lista de no muertos miserables.

- **Estructura adamantina (Hueso)** *Un antiguo cuerpo de hueso ennegrecido que es casi indestructible.* Cuando este modelo sufre daño (p. ej. como resultado de una caída, terreno peligroso o un hechizo) éste se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1). No se considera armadura y no tiene efecto contra ataques.

El Creciente del Lamento, Espectros del Niño maldito

Sollozando desde sus guaridas selladas en una marea de fuego espectral, el Creciente del Lamento cumple las órdenes del Niño maldito. Extienden la discordia, asesinan, provocan que feudos insignificantes de no muertos menores se vuelvan unos contra otros. Todo para conseguir los objetivos inescrutables de su amo espectral.

Si escoges este pacto para tu congregación, tan solo puede contener modelos con la clave **plasma**.

Tu líder obtiene adicionalmente el siguiente rasgo:

- **Revoloteo bajo la luz de la Luna (Plasma)** Después que tras una acción de ataque de un enemigo se hayan resuelto los empujones contra tu líder, puedes empujarlo 2" más.

1 modelo puede ser elegido para tener el siguiente rasgo o uno de la lista de no muertos miserables.

- **Maldición lúgubre (Plasma)** *Cuando es derribado, este espectro quema a sus atacantes en una última llamarada de fuego espectral.* Cuando este modelo es destrozado, todos los modelos a 3" sufren 2 puntos de daño.

Malvados recusadores

Sin ponerse al servicio ni de un Gran Liche ni de una de las divisiones de las escuelas de nigromancia, buscan la pureza de la hechicería en su forma original. Algunos de los liches

más atrevidos que siguen esta filosofía, intentan acceder al Repositorio de Calsus, engañando a sus guardianes y llevarse consigo los antiguos tomos que hay dentro.

Si escoges este pacto, el líder de tu congregación tiene que ser un **Liche** e inicialmente solo puede elegir hechizos de la lista de **nigromancia**. Los hechizos de otras listas pueden obtenerse de forma normal durante una campaña. Adicionalmente, el límite de despliegue es de 300 óbolos en vez de 350. Los óbolos iniciales siguen siendo 300.

Tu líder obtiene adicionalmente el siguiente rasgo:

- **Erudito.** Cada vez que el líder hace una tirada de maná para lanzar un hechizo, los resultados de 9 y 10 no descartan ese dado de la reserva.

1 modelo con la clave *cadáver* puede ser elegido para tener el siguiente rasgo o uno de la lista de no muertos miserables.

- **Aprendiz.** *Son pocos los que comparten de forma gratuita el conocimiento en la Ciudad sin Fin, pero existen aquellos que están dispuestos a someterse a una servitud eterna a cambio de conseguir un vistazo fugaz a la verdad.* Este modelo conoce un hechizo que también sea conocido por el líder de la congregación. Al lanzar hechizos, se usa la reserva de maná de forma normal. Este modelo sufre un **Golpe Arcano** con un resultado de 1 o 2 en una tirada de canalización. Este rasgo no puede ser tomado por un líder.

No muertos miserables, los perdidos, abandonados y olvidados

*Existen multitud de congregaciones de no muertos: aquellos que no son leales a un Gran Liche, pero sirven a otros señores o simplemente siguen su propia ambición. Los adoradores de la raíz y la putrefacción, aquellos unidos por el hongo y la **brizna**, antiguos monarcas esqueléticos y maleficares muertos hace largo tiempo. Todos se mezclan en las chabolas y las guaridas de la Ciudad.*

Hasta 2 modelos de la congregación pueden elegir un rasgo de la siguiente lista:

- **Acólito** (Sangre, Hueso, plasma) *Rezando, recitando cánticos y sacando adelante destellos de maná* Este modelo obtiene la siguiente acción:

Canto (PA 2) la congregación recibe un dado de maná adicional de cualquier tipo para su reserva.

- **Cuerpo de Fuego Infernal** (plasma) *Una forma de fuego infernal que abrasa todo al avivarse.* Si este modelo se mueve o es empujado a través o por encima de un modelo enemigo, ese modelo sufre 1 herida. Un enemigo tan solo puede sufrir este daño una vez por acción de movimiento o de empujar.
- **Fugaz** (Sangre, Hueso) *Poseído por una velocidad preternatural, saltando y brincando como mercurio.* Este modelo tiene +1 al movimiento e ignora el daño por

caída en alturas de hasta 3" (el daño se sigue aplicando a cualquier miniatura contra la que aterrice en peana con peana).

- **Asqueroso/Envuelto** (Sangre, Hueso, plasma) *Escondido por la mugre y la inmundicia o envuelto en una oscuridad mística, de igual forma, son difíciles de percibir.* Si este modelo es el objetivo de una acción de ataque/hechizo a 5" o más, se considera que está parcialmente oculto (-1 al ser impactado). Este bonificador no se acumula con el obtenido por estar parcialmente oculto por la escenografía.
- **Florecimiento Fúngico** (Sangre, Hueso) *Cubierto por crecientes colonias fúngicas y setas que llenan el aire de esporas ácidas.* Al activarse, elige un único modelo a 3" de este, que sufre 1 herida.
- **Nudoso** (Sangre, Hueso) *Las ramas y zarzas han crecido alrededor otorgando dureza vegetal.* Una vez por partida, cuando este modelo es el objetivo de una acción de ataque, el modelo recibe +2 a la armadura durante esa acción.
- **Injertado/Muchas extremidades** (Sangre, Hueso, plasma) *Retorciendo extremidades adicionales para el trabajo y la guerra.* En una acción de combate por partida, este modelo recibe +1 ataque en un arma.
- **Muerto inefable** (Sangre, Hueso, plasma) *Formas indescriptibles se retuercen, desafiando la percepción y la realidad.* Reduce la distancia en que este modelo es empujado en 1" (hasta un mínimo de 1")
- **Ladrón** (Sangre, Hueso, plasma) *Un robo a través del engaño o mediante amenazas. Ambos traen rédito.* Después de cada escenario tira 1d10, si el resultado es igual o inferior al atributo de movimiento del personaje, ganas d10 óbolos.
- **Agusanado/Amalgama carnosos** (Sangre, Hueso) *Una forma tan retorcida y distorsionada que parece más un gusano que cualquier aglomeración de cuerpos que como empezase.* El movimiento hacia arriba o abajo en una superficie vertical, se cuenta sólo como la mitad para este modelo. Por ejemplo, un movimiento de 4" hacia arriba en una superficie vertical, será considerado solo como 2" de movimiento.
- **Voces desde el firmamento** (Líder, Sangre, Hueso, plasma) *De las bocas brotan hueso, carne y plasma y se hablan las palabras que no son palabras.* Este modelo obtiene la siguiente acción:

Hablar (PA 1) Elige un único modelo a 5" y empujalo 1".

Adquirir un líder

Líderes

- Elige Sangre, Hueso o Plasma como la palabra **clave** del líder.

Hueso: el líder mejora su atributo violencia en 1 (p.ej. 7+ pasa a ser 6+)

Sangre: El líder aumenta sus puntos de vida máximos en +2

Plasma: El líder obtiene la clave volar, disminuye los puntos de vida máximos en -2 y no puede llevar armadura pesada.

- Después elige una de las siguientes clases de líder:

Liche

[0 óbolos] (tamaño de la base 20-50mm)

Ideas para la miniatura: Un nigromante putrefacto, un liche anciano, un hechicero fantasmal.

Claves: Sangre/Hueso/plasma, Líder

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	3	7+	7+	15

Puntos de maná: reparte 4 puntos entre sangre, hueso y plasma.

Hechizos: Invocación + 3 hechizos adicionales.

Elige 1 **rasgo básico de líder** (ver más abajo)

Reglas especiales

-
- **Mago:** Un liche no puede llevar armadura pesada o un escudo.

Retornado

[0 óbolos] (tamaño de la base 20-50mm)

Ideas para la miniatura: Un caballero disecado, el monarca de un túmulo, un mártir espectral.

Claves: Sangre/Hueso/Plasma, Líder

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	3	6+	7+	17

Puntos de maná: reparte 3 puntos entre sangre, hueso y plasma.

Hechizos: Invocación + 1 hechizos adicionales.

Elige 1 **rasgo básico de líder** (ver más abajo)

Reglas especiales

- **Habilidad ancestral:** Durante la acción de ataque de este modelo, si alguna tirada es un 10 natural, ese dado se considera un impacto crítico. Los impactos críticos hacen +1 puntos de daño adicionales. Por ejemplo, si un modelo con una espada (daño 1/3) realiza 1 rasguño (1 punto de daño), un impacto (3 puntos de daño) y un impacto crítico (3 puntos de daño +1) ese ataque haría 8 puntos de daño.
- **Luchador:** Un retornado no puede tener nunca más de 4 hechizos (incluyendo invocación) ni de 4 puntos de maná.

No muerto ascendido

[250 óbolos] (tamaño de la base 40-60mm)

Ideas para la miniatura: Un imponente pontífice formado por cadáveres cosidos, un monarca-hechicero esquelético con múltiples extremidades, la muerte espectral encarnada.

Claves: Sangre/Hueso/Plasma, Líder

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
3	3	5+	6+	25

Puntos de maná: reparte 5 puntos entre sangre, hueso y plasma.

Hechizos: Invocación + 3 hechizos adicionales.

Elige 1 **rasgo básico de líder** (ver más abajo)

Reglas especiales

- **Colosal:** Este modelo solo puede equiparse armas de la lista de armas cuerpo a cuerpo colosales.

Rasgos básicos de líder

1. **Voluntad inquebrantable:** gana +2 a los PV máximos
2. **Combatiente:** mejora el atributo violencia en +1 (7+ pasa a ser 6+)
3. **Perceptivo:** mejora el atributo a distancia en +1 (7+ pasa a ser 6+)
4. **Celeridad:** mejora el atributo movimiento en +1
5. **Fornido:** Este líder no puede ser empujado más de 1".
6. **Talento para la magia:** Elige un punto de maná adicional de cualquier tipo.
7. **Estudioso:** elige un hechizo adicional de cualquier tipo
8. **Alma regeneradora:** Cada vez que este líder se activa, gana 1PV
9. **Sifón espiritual:** si el líder inflige daño con un ataque cuerpo a cuerpo, gana 2 pv al final de su activación.
10. **Avaricioso:** Recibe 50 óbolos. Esto no aumenta el límite inicial de despliegue.

Elige un nombre para tu líder o haz una tirada en la siguiente tabla para generar un nombre

d10	Nombre	Nombre (Alternativo)	Título	Origen
1	Aglæca	Mod	aguja ósea	de la Ciudad
2	Anda	Nædre	sacerdote silencioso	del Ovelisco
3	Æsc	Ord	ojo azur	de Dellimus
4	Ealdor	Rædan	Maldito	de la Meseta Crematoria
5	Eallwealda	Sendan	erudito herético	del mausoleo Quarter
6	Eorl	þegn	caminante crepuscular	de Calsus
7	Feond	Weard	Quebrador del círculo	del Laberinto
8	Gamol	Gewinn	Prestidigitador	del Otoño Eterno
9	Hlaford	Wræcca	Sanguijuela espiritual	de Hidropolis
10	Hyse	Gewinnan	Drycraeft	de la Marisma

Brenna se tapó un poco más con la capucha la superficie descarnada de su cráneo, el chirrido de los los anillos de metal oxidado cosidos en la tela raspaba el aire estancado con su movimiento. Desde su posición en la capilla desmoronada podía ver la torre achaparrada que contenía su cantera; sus ventanas iluminadas desde dentro por velas. ¡Usaban algo tan raro como una vela para iluminar una guarida!

“La decadencia” siseó Brenna. Mientras el desprecio colmaba su mente las luces se apagaron, seguidas por el sonido de una cerradura abriéndose rápidamente.

Se puso en pie lentamente, los tacones metálicos y los huesos de los dedos hacían un claqueteo tranquilo mientras se movía. Aunque el metal hacía sus pasos más audibles, era esencial para evitar que sus piernas se fuesen erosionando hasta convertirse en muñones como las de los pordioseros o los zancudos que mendigaban alrededor de la Torre de el Primero. Un destino que era una amenaza constante para aquellos sin un don para la nigromancia.

Surgiendo del lóbrego pórtico de la torre había un liche, embozado en una túnica rojo profundo que medio ocultaba la carne parcialmente preservada de su cara. Avanzó rápidamente a la calle iluminada por la luz de la luna, con cautela por si era observado. Un instante después el liche era seguido por dos enormes bestias ursinas con su carne pálida cosida, que olisqueaban y resoplaban al aire.

Brenna colocó un virote en su quirobalista y empezó a tensar el mecanismo con tranquilidad; no iba a fallar esta vez.

Adquirir esbirros

Cadáver

[50 óbolos] (tamaño de la base 20-40mm)

Ideas para una miniatura de sangre: Un acólito preservado, un golem de sangre, un horror tambaleante.

Ideas para una miniatura de hueso: en espadachín traqueteante, una masa de huesos ambulante, un horror osificado

Ideas para una miniatura de plasma: el espectro de un amante despechado, una pesadilla fantasmal, un ballestero fantasma.

Claves: Sangre/Hueso/Plasma, Cadáver

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	3	7+	7+	10

Reglas especiales

- **Hueso:** violencia +1 (pasa a ser 6+)
- **Sangre:** +2 PV
- **Plasma:** clave volar, -2 PV, no puede equipar armaduras pesadas.

Cadáver aberrante

[90 óbolos] (tamaño de la base 30-50mm)

Ideas para una miniatura: Un cadáver gigante, un gran caballero enterrado con su armadura, un verdugo fantasmal enorme.

Claves: Sangre/Hueso/Plasma, Cadáver

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	3	6+	7+	12

Reglas especiales

- **Hueso:** violencia +1 (pasa a ser 5+)
- **Sangre:** +2 PV
- **Plasma:** clave volar, -2 PV, no puede equipar armaduras pesadas.
- **Brutal:** Cuando este modelo realiza una acción de ataque añade +1 puntos de daño.

Familiar

[40 óbolos] (tamaño de la base 20-40mm)

Ideas para una miniatura: Un enjambre oscuro de murciélagos, un cuervo con cara de calavera, un poltergeist.

Claves: Sangre/Hueso/Plasma, Volar, Bestia

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	5	9+	-	6

Reglas especiales

- Los familiares tan solo pueden equiparse con garras y colmillos como arma.
- Los familiares no pueden llevar armadura ni escudo
- **Único:** Cada congregación tan solo puede tener 1 familiar.
- **Vínculo espiritual:** Si un familiar se mueve o es empujado a través o acaba en contacto peana con peana con un marcador de maná, la congregación recibe un dado de maná adicional de ese tipo para su reserva. Después el marcador es retirado.

Resto nigromántico

[35 óbolos] (tamaño de la base 20-40mm)

Ideas para una miniatura: Un ciempiés esquelético, un heraldo homúnculo, un caballero fatuo.

Claves: Sangre/Hueso/Plasma, Bestia, Cadáver

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	3	9+	9+	6

Reglas especiales

- Un resto nigromántico no puede equiparse con armas a 2 manos, a excepción de las garras y los colmillos.
- Si este modelo elige la clave Plasma, gana la clave volar y tiene -1PV

Bestia menor

[60 óbolos] (tamaño de la base 20-40mm)

Ideas para miniaturas: los restos de un lobo, una masa retorcida de huesos.

Claves: Sangre/Hueso/Plasma, Bestia.

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	4	7+	-	10

- Una bestia menor tan solo puede equiparse con garras y colmillos.
- No puede equiparse con armadura pesada ni escudo.
- Si este modelo elige la clave *plasma*, obtiene la clave *volar* y -2pv.

Bestia voladora

[70 óbolos] (tamaño de la base 20-40mm)

Ideas para una miniatura: Un murciélago vampiro, un horror esquelético volador

Claves: Sangre/Hueso, Bestia, volar

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	4	7+	-	10

Reglas especiales

- Una bestia voladora tan solo puede equiparse con garras y colmillos.
- No puede equiparse con armaduras ni escudos.

Bestia gigante

[80 óbolos] (tamaño de la base 40-60mm)

Ideas para una miniatura: Una bestia de retales, una marea de seis docenas de cráneos.

Claves: Sangre/Hueso, Bestia.

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	3	7+	-	15

Reglas especiales

- Una bestia gigante tan solo puede equiparse con garras y colmillos.
- No puede equiparse con escudos.
- Cada congregación tan solo puede tener una bestia gigante.

Horror gargantuesco

[225 óbolos] (tamaño de la base 50-60mm)

Ideas para una miniatura: Una abominación quimérica putrefacta, el esqueleto de un caballero gigante, una masa de almas aullantes.

Claves: Sangre/Hueso/Plasma

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	3	7+	-	25

Reglas especiales

- **colosal:** Este modelo tan solo puede equiparse con armas de la lista de armas cuerpo a cuerpo colosales.
- Si elige la clave Plasma, obtiene la clave volar, -2 PV y no puede equiparse con armadura pesada
- **Único:** Cada congregación tan solo puede tener un horror gargantuesco.

Ves este brazo, perteneció a una de las Lanzas Celestes de Calsus, mucho tiempo antes que esos fanáticos quemasen su carne. Apostaría que todavía guarda los conocimientos sobre las Formas de Lazulita. Una brujería como esa podría ser útil a alguien como tú ¿no crees?

Te la podría injertar. Por un precio, claro. Un precio justo.

La liebre, vendedora ambulante de reliquias.

Equipo

Armas

Un líder puede tener 2 armas equipadas y alternan entre ellas libremente. Los esbirros tan solo pueden tener una, a menos que se especifique lo contrario.

Si un líder o un esbirro no han adquirido ningún arma, se asume que tienen equipada un arma improvisada.

Armas Cuerpo a cuerpo

Arma	Ataques	Daño	Rango	Especial	óbolos
Improvisada (1 mano)	2	1/3	1	-	-
de Filo(1m)	3	1/3	1	+1 armadura contra acciones de ataque de combate cuerpo a cuerpo.	10
Hacha (1m)	3	1/3	1	Ignora 1 punto de armadura	10
Contundente (1m)	3	1/3	1	puede empujar 2"	10
De asta (1m)	3	1/3	2	-	10
De asta (2m)	3	1/4	2	-	20
Gran arma (2m)	2	2/6	1	-	35
Duales (2m)	4	1/3	1	-1 a las tiradas de violencia	35
Garras/Colmillos (2m)	3	1/3	1	-	5
Garras grandes (2m)	2	2/5	1	No puede adquirirse a menos que se especifique en la ficha del líder/esbirro	40

Armas Cuerpo a cuerpo colosales

Las armas colosales no pueden adquirirse a menos que se especifique en la ficha del líder/esbirro.

Arma	Ataques	Daño	Rango	Especial	óbolos
Improvisada (1mano)	2	2/4	2	-	-
Arma colosal de mano (1m)	3	2/4	2	-	10
Arma colosal (2m)	2	3/7	2	-	40
Armas duales colosales (2m)	4	1/4	2	-1 a las tiradas de violencia	30
Garras grandes (2m)	2	3/7	2	-	40

Armas de proyectiles

Arma	Ataques	Daño	Rango	Especial	óbolos
honda (1m)	1	1/3	1"-6"	-	10
Arco (2m)	1	1/4	1"-12"	2 PA por acción de ataque.	30
	1	1/3	6"	1 PA por acción de ataque	
Ballesta (2m)	1	1/6	1"-10"	2 PA por acción de ataque	40

**Al realizar una acción de ataque con un arco, se puede elegir entre los 2 perfiles disponibles.*

Armadura

El valor de la armadura se sustrae del daño total recibido de la acción de ataque de un enemigo hasta alcanzar un mínimo de 1.

Por ejemplo, si un enemigo realiza una acción de ataque con un arma contundente, hará una tirada de 3 dados y del daño total resultante se sustrae el valor de la armadura.

Si un efecto indica que un modelo "sufrir X daño", la armadura no lo mitiga. (por ejemplo, el daño por caída)

Los modelos tan solo pueden tener equipado un tipo de armadura y un escudo. Los escudos tan solo pueden usarse si el modelo no está usando un arma que requiera 2 manos (Está especificado como 1m/2m en el perfil del arma).

Armadura	Valor de la Armadura	Especial	óbolos
Ligera	1	-	20
Pesada	2	-	50
Escudo	1	-	10
Gran escudo	1	+1 al valor de la armadura frente a ataques a distancia. - El modelo no puede ser empujado por ataques a distancia.	20

Miscelánea

Cada modelo tan solo puede tener equipado una pieza de equipo misceláneo.

Armas arrojadizas

Arma	Ataques	Daño	Rango	Especial	óbolos
Dardo de guerra	1	1/4	1-6	una vez por partida	5
Hacha/mazo arrojadizo	1	1/5	1-4	una vez por partida	5

Objetos

Objeto	Efecto	óbolos
Gancho y cuerda	El modelo obtiene la siguiente acción: ● Ascender/Descender (2 PA) el modelo se puede mover verticalmente por un elemento de terreno el doble del atributo de movimiento.	5
Estandarte	El modelo obtiene la siguiente acción: ● Plantar la bandera (1 PA). Hasta la siguiente activación de este modelo, ningún modelo amigo a 3" puede ser empujado como resultado de una acción de ataque.	20
Instrumento musical	El modelo obtiene la siguiente acción: ● Tuturutú (1 PA) elige un modelo amigo a 6" que no haya sido activado este turno todavía. Puedes activar ese modelo automáticamente cuando acabe la activación actual.	2'

Magia

Después del despliegue, que se detalla a continuación en la sección de los escenarios, cada congregación recibe tantos dados de maná como puntos de maná tenga su líder.

Por ej. con un líder con 2 puntos de sangre y 2 de hueso, la congregación recibirá 2 dados de maná de sangre y 2 dados de maná de hueso.

Estos dados son referidos como la reserva de dados de maná o reserva de maná y no están asignados a ningún modelo de forma individual, sino que son compartidos por toda la congregación.

Lanzar hechizos

Cada hechizo tiene un coste de PA, normalmente 1, y un valor de **canalización**. Cuando se usa una acción para lanzar un hechizo, el jugador puede elegir cuantos dados de maná de la reserva de dados lanzará. Tan solo los dados de maná que comparten palabra clave (sangre, hueso, plasma) con el saber del hechizo que se está lanzando pueden usarse para lanzar ese hechizo. Cualquier tipo de dado puede emplearse para lanzar hechizos del saber de la Nigromancia. Los dados de maná que se empleen de esta manera, se descartan para el resto de la batalla.

Si uno o más dados igualan o superan el valor de canalización del hechizo, se usa el valor de la derecha en la descripción del hechizo.

Si ningún resultado supera el valor de canalización, usa el valor de la izquierda.

Solo los líderes y algunos otros modelos pueden lanzar hechizos. Cada hechizo tan solo se puede lanzar 1 vez por turno (por cada congregación).

Golpe Arcano

La magia es peligrosa y en las ruinas hechizadas de la ciudad sin fin siempre hay un precio que pagar por el fracaso.

Si cualquiera de los resultados en una tirada para lanzar un hechizo es un 1, el hechizo se lanza de forma normal, pero el modelo que lo ha lanzado sufre un golpe arcano.

Tira en la siguiente tabla para determinar los efectos del golpe de energía mágica:

1d10

1. La forma del hechicero se deforma con explosiones de ascuas iridiscentes.

El lanzador sufre 6 heridas y cualquier modelo a 3" sufre 3.

2-3. Una sobrecarga de maná lanza al hechicero de forma salvaje.

El oponente puede empujar al lanzador 5" en línea recta. Si el modelo toca un elemento de terreno u otro modelo, sufre 3 heridas y se detiene. Cualquier modelo que sufra un impacto también sufre 3 heridas. Este daño es acumulativo con las reglas de terreno peligroso/daño por caída.

4-6. *Fuerzas malignas toman el control del cuerpo del hechicero y se empiezan a lanzar hechizos sin control.*

Bajo el control del oponente, el lanzador gana un dado de maná de cualquier tipo y debe usarlo instantáneamente como una acción gratuita para lanzar otro hechizo.

7-9. *Una llamarada quema el cuerpo del hechicero mientras su poder se canaliza hacia el éter.*

El lanzador sufre 3 heridas. El oponente puede elegir un dado de maná de tu reserva y añadirlo a la suya.

10. *Por un breve momento, el maná fluye en el cuerpo muerto del hechicero, levantándolo del suelo en una demostración de puro poder.*

Puedes empujar al lanzador 3" como si tuviese la clave volar. El lanzador gana un dado de maná de cualquier tipo y debe usarlo de forma instantánea como una acción gratuita para lanzar otro hechizo.

Saberes de la magia

Nigromancia

El sendero maldito, el arte estrecho, el camino de los susurros

Cualquier dado de maná puede emplearse para lanzar hechizos nigrománticos.

Invocación

Hueso, carne y espíritu giran entremezclandose hasta que se materializan en una nueva forma escalofriante.

PA	Canalización	Efecto
1	6+	Elige a un modelo <i>destrozado</i> que no tenga la clave <i>líder</i> y colócalo de nuevo en el terreno de juego con 4/6 puntos de vida , a 5" del lanzador.

Vigor

Los huesos rotos se solidifican, los músculos vuelven a formarse y el plasma se condensa.

PA	Canalización	Efecto
1	7+	Restaura 3/5 puntos de vida a un modelo visible a 6" del lanzador

Marioneta

La férrea voluntad del hechicero anula al objetivo, que se tambalea sin control.

PA	Canalización	Efecto
1	6+	Elige un modelo visible a 6" y <i>empujalo 1"/3"</i> .

Marchitar

Los cráneos se quiebran, la sangre se pudre y el espíritu se disipa bajo una orden entrópica.

PA	Canalización	Efecto
1	5+	Elige un modelo visible a 6", que sufre 1/4 heridas.

Dominar

Con una sola palabra de poder, las mentes de los débiles son suprimidas y controladas.

PA	Canalización	Efecto
1	6+	Activa cualquier PNJ en un radio de 8" como si tuviesen 1/2 PA. Este modelo ya no podrá activarse en el paso de "otros".

Destello

El maná se arremolina y se contrae justo antes de explotar, desgarrando todo a su alrededor.

PA	Canalización	Efecto
1	6+	Elige un marcador de maná sobre el terreno de juego, visible y en un radio de 8". Cada modelo a 2" del marcador sufre 1/3 heridas. El marcador de maná se retira del juego.

Escuela de la Sangre

El arte mercurial, la fuerza vital, las venas hirvientes

Solo dados de maná sangre pueden emplearse para lanzar hechizos de sangre.

Látigo de sangre

Drenando la sangre coagulada de un cuerpo, el hechicero da forma a un látigo de líquido carmesí en ebullición.

PA	Canalización	Efecto
1	7+	Elige cualquier modelo visible en un radio de 3" y con la clave sangre. El modelo sufre 1/2 heridas. El lanzador a continuación puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo con el perfil del látigo de sangre.

Arma	Ataques	Daño	Rango	Especial
Látigo de Sangre	1/2*	2/4	3	*El número de ataques depende del éxito al lanzar el hechizo.

Marea de alimañas

Reanimando por un breve instante los restos de pequeñas criaturas, el hechicero les ordena que ahoguen a sus enemigos bajo una marea de horrores reptantes.

PA	Canalización	Efecto
1	6+	Elige 1/2 modelos visibles y en un radio de 8". Sufren 1/2 heridas y los puedes empujar 1"/2".

Explosión coagulada

Sangre y carne explotan en una lluvia de vísceras hirvientes, hiriendo a todo en las cercanías.

PA	Canalización	Efecto
1	7+	Elige cualquier modelo visible que se encuentre en un radio de 8" con la clave sangre. Sufre 2/4 heridas. Todos los modelos a 2" de ese modelo también sufren 2/4 heridas. Si el primer objetivo es destrozado, el resto de objetivos sufren 1 herida adicional.

Vigorizar

Por un breve momento el hechicero transmuta la sangre putrefacta de los muertos en fluido vital.

PA	Canalización	Efecto
1	5+	Elige un modelo amigo visible a 3"/6" con la clave sangre. Ese modelo puede realizar una acción de movimiento gratuita.

Escuela de los huesos

El arte de la sal, el primer sendero, el lanzador de astillas.

Solo dados de maná hueso pueden emplearse para lanzar hechizos de hueso.

Dientes

Dientes y huesos se astillan del objetivo para acribillar a los enemigos cercanos con una lluvia de fragmentos afilados como cuchillas.

PA	Canalización	Efecto
1	6+	Elige un modelo visible a 3" con la clave hueso. Sufre 1 herida. Después elige hasta 1/2 modelos adicionales a 3" del 1er modelo. El lanzador puede hacer un ataque a distancia contra cada uno de los modelos seleccionados.

Arma	Ataques	Daño	Rango	Especial
Fragmentos de hueso y dientes	1	1/4	6"	

Lanza de hueso

Rasgando y dándole forma a un sólo hueso del huésped, creando una jabalina lanzada por pura fuerza de voluntad.

PA	Canalización	Efecto
1	6+	Elige un modelo visible a 5" con la clave hueso. Sufre 2 heridas. A continuación el lanzador puede hacer un ataque a distancia.

Arma	Ataques	Daño	Rango	Especial
Lanza de hueso	1	3/6	6"/8"*	*El rango depende del éxito en la tirada

Armadura de hueso

Separando la misma forma de un esbirro voluntario, sus huesos son remodelados en forma de placas de armadura para proteger al hechicero.

PA	Canalización	Efecto
1	6+	Elige un modelo amigo visible a 3" con la clave hueso. Sufre 3/5 heridas. El lanzador obtiene +2/+3 a la armadura, hasta un máximo de 4 para el resto de la partida. Este hechizo solo puede lanzarse una vez por partida.

Mandato incansable

Las formas esqueléticas se difuminan mientras son empujadas a la acción por manos invisibles.

PA	Canalización	Efecto
1	7+	Elige un modelo amigo visible a 3"/5" con la clave hueso. Puede hacer una acción de ataque gratuita con un arma cuerpo a cuerpo.

Escuela del plasma

El sendero sulfuroso, la Luna de Gytrhash, El camino del lamento.

Solo dados de maná plasma pueden emplearse para lanzar hechizos de plasma.

Translocar

El hechicero empuja a su esbirro fuera del plano material por un breve instante, transportándolo de vuelta a una nueva localización.

PA	Canalización	Efecto
1	7+	Elige un modelo amigo visible a 3". Empujalo 3"/5" como si tuviera la clave <i>volar</i> .

Explosión plasmática de ascuas

Un fuego infernal azul erupciona dentro del hechicero, haciendo que sus atacantes se tambaleen.

PA	Canalización	Efecto
1	6+	Todos los modelos (a excepción del lanzador) a 3" sufren 1/3 heridas y son empujados 3" alejándose del lanzador.

Atracción espectral

Manos de pura energía se estiran para alcanzar los tesoros cercanos

PA	Canalización	Efecto
1	6+	Empuja 3" un objetivo o reliquia visible y a 4"/7" del lanzador.

Escudo plasmático

Una corona de maná pálido desvía los golpes de los enemigos.

PA	Canalización	Efecto
1	5+	Elige un modelo visible a 3"/5". Ese modelo gana +1 a la armadura (hasta un máximo de 4) hasta la siguiente activación del lanzador.

Ilusión fantasmagórica

Un pequeño y persistente espíritu es llamado para servir los designios del hechicero.

PA	Canalización	Efecto
2	6+	Coloca un modelo de fantasma amigo a 2"/5" del lanzador. Este fantasma desaparece al final de la batalla. El hechizo solo puede lanzarse una vez por escenario.

Fantasma (tamaño de base 25mm)

Plasma, Volar

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
1	5	-	-	4

Este modelo no puede realizar acciones de ataque, pero para el resto de acciones actúa de forma normal.

Guarida

Elige o haz una tirada en una de las tablas a continuación para ponerle nombre a tu guarida. Cada líder empieza con una guarida.

Puedes mejorar tu guarida durante una campaña, pero por el momento considéralo una herramienta narrativa para anclar a tu líder y sus esbirros en el mundo.

D10	Forma	Descripción	D10	Descripción	Forma
1	La fortaleza	Immortal	1	El cuchitril	de la ruina
2	La iglesia	corrupta	2	El laberinto	del vacío
3	La celda	putrefacta	3	La biblioteca	de la penumbra
4	El pórtico	del osario	4	La esclusa	de los olvidados
5	El fortín	hambriento	5	El jardín	de los perdidos
6	La Torre	crepuscular	6	Las ruinas	de los malditos
7	El templo	tenebroso	7	El loquero	de la entropía
8	La capilla	profana	8	El claustro	de los remordimientos
9	El laberinto	sacro	9	El priorato	del lamento
10	La barbacana	ruinosa	10	El santuario	del arrepentimiento

Los detalles de cómo mejorar tu guarida se pueden encontrar en la sección de campaña.

Deambula con precaución en los arrabales y los bazares que rodean esta torre. Los muertos aquí presentes no forman parte de una alianza. No tienen poderes nigrománticos y sus mentes persisten mientras sus cuerpos se deshacen. La mayoría acabarán siendo polvo sintiente a menos que consigan robar suficientes óbolos para pagar a un liche que los pueda mantener.

Nuestra carne preservada es rara y valiosa. Mantened vuestras capas tensas y las espadas a mano...

Hodrick, cazador de las manos embalsamadas.

Escenarios

Para decidir qué escenario jugar, los jugadores primero

1. determinan el entorno
2. determinan las condiciones de victoria
3. si ambos jugadores están de acuerdo se hace una tirada en la tabla de presagios funestos.
4. Si es una partida de campaña, se declaran las ambiciones.
5. Se despliegan las congregaciones.

Es importante dejar constancia que los jugadores simplemente pueden ponerse de acuerdo en que entorno, condiciones de victoria y presagios funestos emplear. Este es un juego narrativo, por lo que siéntete libre de usar cualquier método para determinar el escenario que mejor se adapte a la experiencia de juego que te interese.

Todos los escenarios se juegan en un tablero de 16"x16".

Entornos

La intención es que los jugadores construyan dioramas en tableros de 16"x16" para que sus congregaciones se batan en duelo. Estos pueden ser unos proyectos fantásticos y que te pueden permitir ser creativo creando tu pequeño rinconcito dentro del universo de necrópolis. Por su puesto, no todo el mundo tiene el tiempo ni las ganas para embarcarse en un proyecto de estas características, por lo que si prefieres algo más sencillo, a continuación hay una serie de sugerencias para montar un tablero de juego.

Los siguientes entornos son sugerencias sencillas para configurar una mesa de juego, con un poco de ambientación para tus escenarios. El mejor entorno es una configuración de terreno que sea emocionante y cinemática, por lo que no te tomes estas sugerencias como reglas grabadas en piedra.

1. **La ciudad sin Fin.** *Las ruinas de la ciudad se extienden como un laberinto, figuras ensotadas y tesoros arcanos perdidos en los recodos de sus antiguas calles.* Coloca 2-3 ruinas, lo óptimo sería que se pudiesen escalar y saltar entre ellas.
2. **El laberinto de los sepulcros.** *Bajo la ciudad misma se halla un laberinto; miles de túneles y catacumbas se entretajan como una telaraña en la oscuridad.* 3-5 secciones de muro sin plataformas escalables.
3. **Otoño eterno.** *Cuando todas las cosas murieron, también lo hizo el bosque. Pero de la misma forma que los vivos malditos retornaron a sus cuerpos en descomposición, también lo hizo la madera. Los senderos cambian, las ramas se alargan, todas empujadas por una malévolos inteligencia colectiva.* 2-3 árboles, dejando espacio para que los modelos se puedan mover entre ellos.
4. **Los grandes yermos.** *Más allá de las tierras conocidas se encuentran los grandes yermos, un desierto de ceniza que se alza sobre los restos de imperios caídos.* Una pieza central de terreno como un edificio en ruinas, un faro imponente o un árbol muerto. Si se coloca algún objetivo en la pieza de terreno, intentad que esté en el

nivel más alto posible.

5. **Asentamiento no muerto.** *En el corazón de la ciudad sin fin, colgando de los muros exteriores de las torres de los grandes liches, se encuentran asentamientos chabolistas de no muertos desesperados. Sus chozas forman una red de callejones perfectos para una emboscada.* 3-5 edificios y vallas colocados formando un asentamiento compacto.
6. **Lodazal de agua estancada.** *Una vez fue un área de la ciudad repleta de capillas, templos y casas de oración. Ahora las aguas oscuras han subido, ahogando la zona en un lago poco profundo. Formas extrañas se mueven bajo la superficie mientras los no muertos se mueven de tejado en tejado a salvo de los horrores que habitan abajo.* 3-5 edificios interconectados por puentes y pasarelas por encima de una marisma que cuenta como terreno peligroso.

Una vez has dispuesto el campo de batalla con el terreno adecuado para el entorno escogido, puedes colocar terreno disperso o peligroso adicional. Coloca tanto o tan poco como quieras, pero considera elementos del juego como la línea de visión o la creación de áreas de alto peligro. Cuando ambos jugadores estén satisfechos con el terreno y consideren que proveerá una partida divertida y emocionante, la preparación se da por finalizada.

Condiciones de victoria

Haz una tirada o elige las condiciones de victoria

Una partida tiene una duración de 5 turnos completos, a menos que se indique lo contrario o ambos jugadores acuerden una duración diferente. En el caso de empates al respecto del número de modelos en objetivos, reliquias controladas, daño infligido a pnj u otras condiciones de victoria: cualquier empate se considera una victoria para ambos jugadores.

1.Consultar al profeta

Este augur espectral aparece tan raramente que los no muertos se precipitan a recopilar sus palabras.

Objetivos

Coloca a un modelo que represente al profeta en el centro del tablero. Este modelo no puede ser empujado, sufrir ningún daño, ser el objetivo de ningún hechizo ni ser activado en la fase de los otros.

El profeta se mueve 5" hacia una esquina del tablero al azar al final de cada turno, ignorando el terreno vertical como si tuviese la clave *volar* (alternativamente puedes tirar un dado de dispersión si tienes uno). Las acciones de ataque cuerpo a cuerpo que tengan al profeta como objetivo roban un marcador de reliquia y se considera que el modelo atacante es el portador de esa reliquia.

Despliegue

Después de hacer una tirada de desempate, el jugador vencedor elige una esquina del tablero en la que desplegar. El oponente desplegará en la esquina opuesta. Después los jugadores se alternan para colocar los modelos en la mesa. Primero un modelo que toque ambos bordes de la mesa y después un modelo que o bien toque un borde y la base de otro modelo amigo o las bases de 2 modelos amigos.

Condiciones de Victoria

La congregación que tenga más reliquias después de 5 turnos gana. Si algún modelo es destrozado, todas las reliquias que llevé se caerán de forma normal.

2.Asegurar los artefactos

Los tesoros de la era de los vivos todavía se encuentran en la oscuridad de las ruinas, esperando ser reclamados.

Objetivos

Coloca 3 objetivos. Uno en el centro del tablero y 2 a 3" de los bordes en esquinas opuestas.

Cualquier líder que acabe su activación al lado de un objetivo gana un dado de maná de cualquier tipo.

Despliegue

Después de hacer una tirada de desempate, el jugador vencedor elige una esquina del tablero en la que desplegar. El oponente desplegará en la esquina opuesta. Después los jugadores se alternan para colocar los modelos en la mesa. Primero un modelo que toque ambos bordes de la mesa y después un modelo que o bien toque un borde y la base de otro modelo amigo o las bases de 2 modelos amigos. Los jugadores no pueden desplegarse en las esquinas que contengan objetivos.

Condiciones de Victoria

La congregación con más modelos en contacto base con base con los objetivos al final del turno 5 gana.

3. Derribar al rival

Nada es más ofensivo para aquellos que buscan poder que otros en su mismo camino.

Objetivos

Los jugadores se turnan para colocar 3 marcadores de maná de cualquier tipo. Cada marcador debe de estar al menos a 3" de los bordes de la mesa y de cualquier otro marcador. Si esto no es posible debido a la disposición del terreno, se colocarán lo más alejado posible los unos de los otros.

Todo el maná en este escenario rezuma un poder desconocido. Cada vez que un modelo recoja un marcador de maná haz una tirada de 1d10. Con un resultado de 1-2 el modelo sufre 1 herida. Con un resultado de 3-10 el modelo se cura una herida.

Despliegue

Después de hacer una tirada de desempate, el jugador vencedor elige una esquina del tablero en la que desplegar. El oponente desplegará en la esquina opuesta. Después los jugadores se alternan para colocar los modelos en la mesa. Primero un modelo que toque ambos bordes de la mesa y después un modelo que o bien toque un borde y la base de otro modelo amigo o las bases de 2 modelos amigos.

Condiciones de Victoria

La congregación que destroce al líder rival gana y la partida finaliza al acabar el turno en juego. Si ningún líder ha sido destrozado al final del 5o turno, la congregación que tenga a su líder más cerca del centro del tablero gana.

4. Cazadores de Reliquias

Un libro, un vino antiguo, un poco de comodidad, todo cosas por las que vale la pena luchar.

Objetivos

Los jugadores se alternan en colocar 2 marcadores de reliquia cada uno además de 1 reliquia adicional. Las reliquias deben estar separadas al menos 3" entre ellas y a 3" del borde de la mesa.

Despliegue

Después de hacer una tirada de desempate, el jugador vencedor elige una esquina del tablero en la que desplegar. El oponente desplegará en la esquina opuesta. Después los jugadores se alternan para colocar los modelos en la mesa. Primero un modelo que toque ambos bordes de la mesa y después un modelo que o bien toque un borde y la base de otro modelo amigo o las bases de 2 modelos amigos.

Condiciones de Victoria

La congregación que tenga más reliquias después de 5 turnos gana.

5. Horror ancestral

Un arma no muerta, una bestia desbocada, traen renombre y recursos a aquellos que pueden enfrentarse a ellas.

Objetivos

Coloca un horror gargantuesco (PNJ) de cualquier tipo, equipado con una gran arma y armadura pesada en el centro del tablero. Este horror gargantuesco tiene PV ilimitados y no puede ser destrozado.

Despliegue

Después de hacer una tirada de desempate, el jugador vencedor elige una esquina del tablero en la que desplegar. El oponente desplegará en la esquina opuesta.

Después los jugadores se alternan para colocar los modelos en la mesa. Primero un modelo que toque ambos bordes de la mesa y después un modelo que o bien toque un borde y la base de otro modelo amigo o las bases de 2 modelos amigos.

Condiciones de Victoria

La congregación que haga la mayor cantidad de daño al final del turno 5 gana.

6. Reclamar el cadáver melificado

Perfectamente preservado, la carne incorrupta untada en dulce miel; el artículo más valioso en un mundo sin vida.

Objetivos

Coloca a un objetivo en el centro, preferiblemente un cadáver untado en miel.

Despliegue

Después de hacer una tirada de desempate, el jugador vencedor elige una esquina del tablero en la que desplegar. El oponente desplegará en la esquina opuesta.

Después los jugadores se alternan para colocar los modelos en la mesa. Primero un modelo que toque ambos bordes de la mesa y después un modelo que o bien toque un borde y la base de otro modelo amigo o las bases de 2 modelos amigos.

Condiciones de Victoria

La victoria se consigue reclamando el cadáver. Para reclamar el cadáver el líder debe estar a 3" del cadáver al final del 5o turno. Si ambos jugadores tienen a su líder a 3" del cadáver; la victoria será para el jugador con más modelos a 3" del objetivo.

7. La horda

Una banda insignificante de enjambres muertos sin amo, malvados y perdidos en la oscuridad.

Objetivos

Después del despliegue, los jugadores se turnan para colocar 3 esbirros PNJ de cualquier tipo con la clave cadáver en el tablero (un total de 6 en una partida de 2 jugadores). Estos esbirros deben estar al menos a 6" de cualquier modelo de los jugadores y a 2" entre ellos

Despliegue

Después de hacer una tirada de desempate, el jugador vencedor elige una esquina del tablero en la que desplegar. El oponente desplegará en la esquina opuesta.

Después los jugadores se alternan para colocar los modelos en la mesa. Primero un modelo que toque ambos bordes de la mesa y después un modelo que o bien toque un borde y la base de otro modelo amigo o las bases de 2 modelos amigos.

Condiciones de Victoria

El jugador que destruya más PNJ al final del turno 5 gana.

8. El alijo oculto

Un gran tesoro, oculto y protegido por antiguas manos.

Objetivos

Los jugadores se alternan para colocar 2 objetivos cada uno, además de colocar un objetivo adicional en el centro de la mesa. Los objetivos deben estar separados al menos 3" entre ellos y a 3" de cualquier borde de la mesa.

Todos los modelos de las congregaciones pueden hacer la siguiente acción cuando estén en contacto base con base con un objetivo:

Investigar objetivo. *Coste de PA 1.* Retira el objetivo de la mesa y haz una tirada en la siguiente tabla. Si es el último objetivo en el tablero que se investiga el resultado es el 10 automáticamente.

1-2. **Cofre trampa.** El objetivo explota en una lluvia de ascuas. Todos los modelos a 3" sufren 3 heridas.

3-4. **Descanso perturbado.** Perturbas el descanso de un esbirro abandonado. Coloca un PNJ resto nigromántico de cualquier tipo equipado con una arma improvisada en el lugar donde estaba el objetivo.

5-9. **Fragmento de poder.** Coloca un marcador de maná de cualquier tipo en el lugar donde estaba el objetivo.

10. **Tesoro oculto.** Ganas un marcador de reliquia.

Despliegue

Después de hacer una tirada de desempate, el jugador vencedor elige una esquina del tablero en la que desplegar. El oponente desplegará en la esquina opuesta.

Después los jugadores se alternan para colocar los modelos en la mesa. Primero un modelo que toque ambos bordes de la mesa y después un modelo que o bien toque un borde y la base de otro modelo amigo o las bases de 2 modelos amigos.

Condiciones de Victoria

La congregación que controle más reliquias al final del 5o turno gana. Si algún modelo es destrozado, todas las reliquias que llevase se caen de forma normal.

9. Reliquias parasitomalditas

Que intercambiarias a cambio de ascendentes.

Objetivos

Coloca una reliquia en el centro del tablero y después los jugadores se alternan colocando 2 marcadores de reliquia cada uno. Las reliquias deben estar separadas entre ellas al menos 3" y al menos a 3" de cualquier borde de la mesa.

Por cada reliquia que lleve un modelo, su PA se incrementa en 1, sin embargo cada vez que un modelo con una reliquia se active, haz una tirada de 1d10. Con un resultado de 9+ explota en una lluvia de ascuas y es destrozado. Si un modelo lleva 2 o más objetivos, este resultado es a 6+.

Despliegue

Después de hacer una tirada de desempate, el jugador vencedor elige una esquina del tablero en la que desplegar. El oponente desplegará en la esquina opuesta.

Después los jugadores se alternan para colocar los modelos en la mesa. Primero un modelo que toque ambos bordes de la mesa y después un modelo que o bien toque un borde y la base de otro modelo amigo o las bases de 2 modelos amigos.

Condiciones de Victoria

La congregación que tenga más reliquias después de 5 turnos gana. Si algún modelo es destrozado, todas las reliquias que llevé se caerán de forma normal.

10. Escolta al vendedor ambulante de reliquias

Proveer protección a los buhoneros de los bazares tiene sus beneficios, de la misma forma que lo tiene recoger las reliquias de sus cuerpos destrozados.

Objetivos

Los jugadores hacen una tirada de desempate y el ganador escoge si quiere ser el atacante o el defensor. El defensor despliega el modelo del vendedor ambulante como parte de su congregación.

El defensor puede utilizar el hechizo invocación en el vendedor ambulante como si fuese parte de su congregación, pero tan solo puede ser invocado a un máximo de 1" del lanzador.

El vendedor ambulante (tamaño de la base 20-40mm)

Ideas para la miniatura: un portador de reliquias jorobado, un mercader esquelético rebotando medallones de plata.

Claves: Elige Sangre/Hueso, Cadáver, buhonero.

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	3	7+	7+	15

El vendedor ambulante está equipado con un **garrote**

Arma	Ataques	Daño	Rango	Especial
Garrote	3	1/3	1	Puede empujar 2"

Despliegue

El defensor elige una esquina del tablero en la que desplegar y el atacante despliega en las 2 esquinas adyacentes.

Después los jugadores se alternan para colocar los modelos en la mesa. Primero un modelo que toque ambos bordes de la mesa y después un modelo que o bien toque un borde y la base de otro modelo amigo o las bases de 2 modelos amigos.

El atacante puede desplegar libremente entre sus 2 esquinas.

Condiciones de Victoria

El defensor gana si el vendedor ambulante llega a tocar la esquina del borde opuesto de la mesa.

El atacante gana si el vendedor ambulante no ha logrado su objetivo al finalizar el turno 6.

Presagios funestos

Si ambos jugadores están de acuerdo, se puede hacer una tirada en la tabla de presagios funestos para darle un poco de variedad al escenario.

1. **Tormenta mágica.** *El campo de batalla es azotado por una ventisca terrorífica que arrastra restos arremolinados y truenos mágicos que las congregaciones tienen que soportar mientras intentan buscar cobijo.* Cualquier modelo que no acabe su activación en contacto peana con peana con un elemento de terreno sufre 2 heridas.
2. **Enclave de duelos de hechicería.** *Este lugar antaño fue testigo de una batalla de hechicería de inmenso poder y el maná todavía chisporrotea en el aire.* Cada líder recibe un dado de maná adicional de cualquier tipo al inicio de la batalla. Adicionalmente, durante el transcurso de la batalla, el golpe arcano sucede con un resultado de 1-2.
3. **Bestias sin amo.** *Monstruosidades putrefactas hace tiempo separadas de sus amos acechan en esta área.* Después que los jugadores hayan desplegado, cada jugador puede desplegar en un radio de 3" del centro una bestia gigante (PNJ) de cualquier tipo equipada con garras enormes.
4. **Marisma pantanosa.** *El terreno está empapado y aquellos que no luchan para avanzar son tragados enteros por el suelo pantanoso.* Cualquier modelo que no haga una acción de movimiento durante su activación sufre 2 heridas mientras se hunde en el suelo.
5. **Oscuridad creciente.** *Una niebla oscura se alza desde el suelo, cegando rápidamente a las congregaciones.* Desde el inicio del turno 3 las armas de proyectiles tienen un rango máximo de 6".
6. **Buhonero perdido.** *Atrapado en la oscuridad del campo de batalla hay un*

buhonero, que llama a todo el mundo para que se acerque y vea sus mercancías, sin prestar atención a todo el peligro que hay alrededor. Después de que los jugadores hayan desplegado, coloca un buhonero (PNJ) de cualquier tipo en un radio de 3" del centro de la mesa. Este PNJ se activa en la fase de los Otros de forma normal, pero solo puede realizar acciones de movimiento (3") y no puede atacar, ser atacado o ser el objetivo de ningún hechizo. Los modelos en las congregaciones obtienen la siguiente acción: **Rebuscar rápidamente** (PA 1) Esta acción tan solo se puede realizar en contacto peana con peana con el modelo del buhonero. El modelo que realice esta acción puede comprarle uno de los siguientes objetos al buhonero:

Objeto	Efecto	Óbolos
Tronido	Realiza una acción de ataque a distancia. Rango 6", Ataques 1, Daño 1/5. Adicionalmente todos los modelos a 3" del objetivo sufren 1 herida. Descartar después de su uso.	10
Bebedizo	Realiza una acción de ataque a distancia. Rango 6". Reduce la armadura del objetivo en 1/2 hasta la siguiente activación de esta unidad. Descartar después de su uso.	10
Rayo de Sol	Realiza una acción de ataque a distancia. Rango 6". Reduce las características de violencia y a distancia del objetivo en 1/2 hasta la siguiente activación de esta unidad. Descartar después de su uso.	10
Tarro de barro	Realiza una acción de ataque a distancia. Rango 6". Reduce el movimiento del objetivo en 1"/2" hasta la siguiente activación de esta unidad. Descartar después de su uso.	10

7. **Polvareda putrefacta.** *Una antigua putrefacción cuelga del aire, erosionando todo de la existencia.* Si un modelo está por debajo de sus pv máximos al final de su activación, ese modelo sufre 1 herida.
8. **Trampa del alma.** *Ningún descanso de existir puede encontrarse aquí, los derrotados son rápidamente reformados contra su voluntad por poderes desconocidos.* En el paso de iniciativa de cada turno, los jugadores pueden elegir uno de sus modelos destrozados y desplegarlo de nuevo en el terreno de juego a 3" de su líder con 4pv.
9. **Tesoros desperdigados.** *Monedas olvidadas, descaradas en la oscuridad.* Los jugadores se alternan para desplegar 2 marcadores de reliquia cada uno. Las reliquias deben estar separadas al menos 2" y lo más cerca del centro del tablero posible. Los jugadores reciben 1d10 óbolos por cada marcador de reliquia que su congregación tenga al final del escenario.
10. **Pesadillas aladas.** *Antiguos horrores alados cuelgan en lo alto de las ruinas, observando y esperando para abalanzarse.* Después de que los jugadores hayan desplegado, cada jugador puede desplegar una bestia voladora (PNJ) de cualquier

tipo, equipada con garras y colmillos, a una distancia máxima de 5" de una esquina del tablero, pero al menos a 3" de cualquier otro modelo.

Despliegue

El despliegue siempre se realiza en la esquina, a menos que se indique lo contrario. Los jugadores realizan una tirada de desempate y el vencedor elige una esquina para desplegar. El rival desplegará en la esquina opuesta.

Después los jugadores se alternan para colocar los modelos en la mesa. Primero un modelo que toque ambos bordes de la mesa y después un modelo que o bien toque un borde y la base de otro modelo amigo o las bases de 2 modelos amigos.

Campaña

Secuencia post batalla

1. Haz una tirada de enfermedades reconstituyentes si tu líder fue *destrozado*.
2. Recibe las recompensas de partida
3. Puntúa las ambiciones y recibe las recompensas
4. Visita el bazar
5. Juega un nuevo escenario

Males de la reconstitución

Destruir de forma permanente un no muerto es casi imposible cuando alguien con poderes nigrománticos puede volverlo a restaurar y reconstruir. Sin embargo, los líderes, siendo rivales consumados, no realizan este servicio los unos a los otros. Un líder debe arrastrar su propia alma de vuelta al mundo y reconstruirla en una forma mínimamente usable.

Ten en cuenta que estas acciones van más allá de la comprensión de los meros mortales.

Cuando tu líder ha sido *destrozado* durante una batalla, haz una tirada en la siguiente tabla y aplica el resultado:

1.Reformación frágil. -1 a los pv máximos (hasta un mínimo de 10)

2.Forma maldita. Tu oponente elige un atributo (movimiento, violencia o a distancia) y lo reduce en 1 (ej. 6+ pasa a ser 7+ en violencia y a distancia, pero movimiento pasaría de 3 a 2).

3-5. Forma incompleta. Elige un atributo (movimiento, violencia o a distancia) y lo reduce en 1 (ej. 6+ pasa a ser 7+ en violencia y a distancia, pero movimiento pasaría de 3 a 2).

6-9. Saqueado. Tu oponente elige un tesoro menor que el líder esté llevando y pasa a estar en su posesión.

10. Reconstitución perfecta. +1 a los pv máximos

Después de una partida todos los miembros de la banda recuperan los pv perdidos.

Recompensas de partida

El ganador recibe 20+2d10 óbolos y hace 2 tiradas en la tabla de tesoros menores

El perdedor recibe 10+2d10 óbolos y hace una tirada en la tabla de tesoros menores

Tesoros menores

Los líderes pueden llevar 3 tesoros menores y los esbirros 2. Los esbirros con la clave *bestia* no pueden llevar tesoros menores.

1. **Pacto de atadura.** Descarta durante el despliegue y añade una bestia menor de cualquier tipo a tu congregación durante la duración de la batalla.
2. **Frasco de maná.** *Acción gratuita.* Descartalo para obtener un dado de maná de cualquier tipo.
3. **Alma ligada.** *Acción gratuita.* Descarta para restaurar 5 pv.
4. **Botella fantasmal.** *Acción gratuita.* Descarta y automáticamente lanza el hechizo *Ilusión fantasmagórica*, como si hubieses superado la tirada de canalización.
5. **Polvo de mercurio.** *Acción gratuita.* Descarta y obtén +1 al *movimiento* durante el resto de la activación de este modelo.
6. **Aceite para filos.** *Acción gratuita.* Descarta y obtén +1 en las tiradas de *violencia* durante el resto de la activación de este modelo.
7. **Pergamino de la insustancialidad.** *Acción gratuita.* Descarta y el modelo obtiene la clave *volar* durante el resto de su activación
8. **Tintura de lodo ferroso.** *Acción gratuita.* Descarta y obtén +1 a la armadura hasta la siguiente activación de este modelo.
9. **Pergamino de invocación.** *Acción gratuita.* Descarta y automáticamente lanza el hechizo *Invocación*, como si hubieses superado la tirada de canalización.
10. **Amuleto de canalización.** *Acción gratuita.* Descarta y obtén +2 a las tiradas de *canalización* durante el resto de la activación de este modelo.

Ambiciones

Tan solo los más ambiciosos son capaces de escapar de la muerte, pues no se trata de un impulso que disminuya con el paso de los siglos.

Las ambiciones son los objetivos a largo plazo de tu líder. Antes de cada batalla elige 4 ambiciones para estar activas durante su transcurso. Cada vez que cumplas las condiciones de una ambición, márcala como completada en la hoja de control de la congregación. Y una vez alcances el número objetivo, marcado como (x), recibes una recompensa.

Algunas ambiciones pueden ser repetidas y otras tan solo se pueden realizar 1 vez.

Si una ambición es [sólo 1 vez]; la segunda vez que la completes, te otorgará la recompensa extendida. Las ambiciones [repetibles] otorgan recompensas cada vez que las condiciones se cumplan.

Las ambiciones, junto con cualquier progreso realizado para completarlas, se guardan entre partidas. Antes de cada batalla puedes seleccionar ambiciones nuevas, aunque no hayas finalizado las seleccionadas anteriormente, pero tan solo se pueden tener activas cuatro al mismo tiempo.

Magia

Comprueba los límites de la no muerte

Condición: Lanza el hechizo invocación (4) veces.

Recompensa: [sólo 1 vez] todos los miembros de la congregación aumentan en +1 su total de pv.

Recompensa extendida: ganas 1d10 óbolos

Comulga con la Verdad

Condición: Quédate sin dados de maná durante la batalla (2).

Recompensa: [sólo 1 vez] +1 punto de maná de cualquier tipo.

Recompensa extendida: ganas 1d10 óbolos

Domina la artillería abisal

Condición: Destroza un modelo enemigo con un hechizo (3) veces.

Recompensa: [repetible] +1 a la tirada de **canalización** para 1 hechizo de tu elección.

Batalla

Zanja viejas afrentas

Condición: Destroza un modelo enemigo con ataques cuerpo a cuerpo (5) veces.

Recompensa: [sólo 1 vez] mejora en +1 el atributo **violencia** de un modelo de tu elección.

Recompensa extendida: ganas 1d10 óbolos

Haz llover aguanieve de hierro

Condición: Destroza un modelo enemigo con ataques a distancia (2) veces.

Recompensa: [sólo 1 vez] mejora en +1 el atributo **a distancia** de un modelo de tu elección.

Recompensa extendida: ganas 1d10 óbolos

Un familiar favorecido

Condición: Un familiar *destroza* un modelo enemigo (1) vez.

Recompensa: [sólo 1 vez] el familiar obtiene movimiento +1 y pv máximos +1

Recompensa extendida: ganas 1d10 óbolos

Derriba los horrores

Condición: Destroza a un horror gargantuesco enemigo (1) vez.

Recompensa: [sólo 1 vez] Un modelo de tu congregación puede elegir un rasgo de la lista de tu Pacto o de la lista de no muertos miserables.

Recompensa extendida: ganas 1d10 óbolos

Exploración

Azota la tierra

Condición: Completa un escenario (2) veces.

Recompensa: *[repetible]* Haz una tirada en la tabla de tesoros.

Lee los presagios

Condición: Completa un escenario que use la tabla de presagios funestos (3) veces.

Recompensa: *[sólo 1 vez]* Cuando juegues un escenario que use la tabla de presagios funestos, puedes repetir la tirada una vez.

Recompensa extendida: ganas 1d10 óbolos

Busca saberes antiguos

Condición: El líder acaba su activación con un objetivo o reliquia en su posesión (3) veces.

Recompensa: *[repetible]* Aprendes un hechizo de cualquier tipo.

Reputación

Construye un santuario

Condición: Compra una mejora para tu guarida (2) veces.

Recompensa: *[sólo 1 vez]* incrementas el límite de puntos para desplegar en +50.

Recompensa extendida: ganas 1d10 óbolos

Inspira temor

Condición: Despliega un horror gargantuesco (1) vez.

Recompensa: *[sólo 1 vez]* incrementas el límite de puntos para desplegar en +50.

Recompensa extendida: ganas 1d10 óbolos

Bazar

Pequeños asentamientos de nigromantes menores y no muertos pueden encontrarse bajo la sombra de las muchas torres de poderosos liches que salpican las ruinas de la Ciudad sin Fin. Quizás sus ambiciones se han moderado o se están tomando un muy bien merecido descanso de unos cuantos siglos.

Muchos se dedican al negocio de la compra venta de bienes y servicios a las congregaciones que se dejan caer por sus dominios.

Cada jugador puede visitar las siguientes localizaciones del bazar.

Mercado

Esqueletos trabajan incansablemente puliendo armas y armaduras ancestrales.

- Puedes comprar cualquier número de armas y armaduras del bazar y contratar cualquier número de esbirros.
- Cualquier arma o armadura puede ser vendida por la mitad de su precio listado, redondeando hacia arriba.
- Cualquier tesoro menor puede venderse por 10 óbolos.

Liga Almas

Un liche sospechoso merodea por la zona ofreciendo curar los estragos producidos por la reconstitución.

- Por 50 óbolos, puedes quitarte cualquier enfermedad provocada por la reconstitución y revertir sus efectos.

Saqueador de tumbas

Un jovial y disecado cadáver sin amo aparente se dedica a saquear tumbas y sepulcros, para después vender los tesoros encontrados y así costear su manutención.

- Haz una tirada en la tabla de tesoros y por el razonable pago de 30 óbolos recibirás el objeto (Sólo una vez por congregación).

Guías, bestias de carga y adivinos

Encontrar un agujero ruinoso para montar tu guarida es relativamente sencillo en la ciudad sin límites, pero para ocuparlo de forma segura, siempre puedes contar con la ayuda inestimable de esta banda de granujas putrefactos.

- Por 50 óbolos puedes comprar una mejora para el guarida (cada mejora solo puede comprarse 1 vez).

1. **Librería arcana.** Obtienes 1 hechizo.
2. **Brasero de fuego infernal.** Ganas 1 punto de maná de cualquier tipo.
3. **Forja olvidada.** Las armas y armaduras cuestan un 20% menos (redondeando hacia abajo).
4. **Alcantarilla húmeda.** ganas +1d10 óbolos al final de cada escenario.
5. **Mina abandonada.** ganas +1d10 óbolos al final de cada escenario.
6. **Cripta polvorienta.** El límite de despliegue se aumenta en +50.
7. **Campanario.** El límite de despliegue se aumenta en +50.
8. **Túneles oscuros.** Puedes desplegar un modelo a 2" del centro del tablero en cada escenario.
9. **Taller Alquímico.** Tienes acceso a los objetos del taller alquímico listados a continuación.
10. **Parainfo siniestro.** Un miembro de tu congregación obtiene un rasgo de tu pacto o de la lista de no muertos miserables.

Taller Alquímico

Vasijas

Objeto	Efecto	Óbolos
Tronido	Realiza una acción de ataque a distancia. Rango 6", Ataques 1, Daño 1/5. Adicionalmente todos los modelos a 3" del objetivo sufren 1 herida. Descartar después de su uso.	10
Bebedizo	Realiza una acción de ataque a distancia. Rango 6". Reduce la armadura del objetivo en 1/2 hasta la siguiente activación de esta unidad. Descartar después de su uso.	10
Rayo de Sol	Realiza una acción de ataque a distancia. Rango 6". Reduce las características de violencia y a distancia del objetivo en 1/2 hasta la siguiente activación de esta unidad. Descartar después de su uso.	10
Tarro de barro	Realiza una acción de ataque a distancia. Rango 6". Reduce el movimiento del objetivo en 1"/2" hasta la siguiente activación de esta unidad. Descartar después de su uso.	10

Pociones

Objeto	Efecto	Óbolos
Frasco de maná	<i>Acción gratuita.</i> Descartalo para obtener un dado de maná de cualquier tipo.	10
Fantasma embotellado	<i>Acción gratuita.</i> Descarta y automáticamente lanza el hechizo <i>Ilusión fantasmagórica</i> , como si hubieses superado la tirada de canalización.	10
Mercurio en polvo	<i>Acción gratuita.</i> Descarta y obtén +1 al <i>movimiento</i> durante el resto de la activación de este modelo.	10
Aceite para filos	<i>Acción gratuita.</i> Descarta y obtén +1 en las tiradas de <i>violencia</i> durante el resto de la activación de este modelo.	10
Tintura de lodo ferroso	<i>Acción gratuita.</i> Descarta y obtén +1 a la <i>armadura</i> hasta la siguiente activación de este modelo.	10
Nube negra	<i>Acción gratuita.</i> Descarta y este modelo y todos aquellos que se encuentren a 2" se consideran parcialmente ocultos hasta el inicio de su siguiente activación.	10

Espadas de alquiler

No muertos errantes sin señor, interesados en intercambiar sus habilidades ancestrales por óbolos y así costearse el mantenimiento de sus cuerpos decadentes.

- Cada mercenario puede añadirse a tu alineación por la cantidad de óbolos indicada en su ficha.
- Tan solo se puede desplegar un mercenario por congregación en cada escenario.
- Cada vez que un mercenario es desplegado, hay que pagar un coste adicional. Si la diferencia entre tu límite de despliegue y el de tu oponente es de más de 100, puedes desplegar un mercenario sin coste adicional.
- Los mercenarios no cuentan para el límite de despliegue de tu congregación.

Filo Marchito, Cazador de bestias

30 óbolos por añadir a la banda. 20 óbolos por desplegarlo en un escenario.

Enfundado en una armadura repleta de pinchos y anillas diseñadas para romper las garras de bestias y horrores, este cazador empuña una lanza de caza que gotea con los brebajes alquímicos creados con sus conocimientos oscuros y diseñados para acabar con las bestias callejeras no muertas que infestan los rincones oscuros de la Ciudad sin Fin.

Clave: Sangre o Hueso, Mercenario.

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	3	6+	6+	10

Arma	Ataques	Daño	Rango	Especial
Lanza de plaga	3	1/3	2"	Si este modelo realiza una acción de ataque contra un modelo con la clave Bestia, el daño pasa a ser 1/4.

Este modelo está equipado con una cota de malla de cazador (armadura 1). Adicionalmente si cualquier modelo ataca a este con garras y colmillos o garras grandes, el atacante sufre una herida después de que su ataque se resuelva.

Explorador. Durante el despliegue, este modelo debe colocarse el último, pero puede hacerlo en cualquier lugar del tablero a 8" de un modelo enemigo.

Arcubalista Neotérico

30 óbolos por añadir a la banda. 30 óbolos por desplegarlo en un escenario.

Un esqueleto enfundado en la indumentaria de un imperio caído lleva un arma de proyectiles engorrosa y con un intrincado diseño. El arma de cada neotérico es única y dedican su vida eterna a perfeccionarla.

Clave: Hueso, Mercenario.

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	3	6+	6+	10

Arma	Ataques	Daño	Rango	Especial
Arcubalista	1	1/8	16"	Cada acción de ataque tiene un coste de 2 PA. Después de cada uso, se tiene que realizar una acción de recarga.

Recargar. PA 1. Una vez esta acción se haya realizado, el arma puede volver a emplearse para realizar una acción de ataque. (Esta acción de ataque sigue costando 2 PA).

Este modelo está equipado con una **armadura ligera** (armadura 1).

Dramatis Personae

Espadas de alquiler únicas.

Dolthorn el pestilente

50 óbolos por añadir a la banda. 50 óbolos por desplegarlo en un escenario.

Anteriormente un poderoso mercader, que se rumoreaba que realizaba pactos oscuros con los dioses del inframundo, Dolthorn fue arrastrado por el mar cuando los grandes cataclismos saquearon la tierra.

Después de estar siglos inflamándose bajo el cenagal estancado del viejo puerto, el cuerpo putrefacto de Dolthorn se arrastró fuera del lodo fétido. La carne que le quedaba ahora estaba plagada de gusanos y su cuerpo putrefacto era una visión verdaderamente repugnante de contemplar.

Clave: Sangre, Mercenario.

PA	Movimiento	Violencia	A distancia	PV
2	2	6+	6+	15

Arma	Ataques	Daño	Rango	Especial
Extremidades putrefactas	4	1/3	1"	Arma cuerpo a cuerpo. Puede empujar 2".
Bilis pútrida	1	1/4	6"	Arma a distancia. Ignora 1 de armadura.

Recargar. PA 1. Una vez esta acción se haya realizado, el arma puede volver a emplearse para realizar una acción de ataque. (Esta acción de ataque sigue costando 2 PA).

Este modelo está equipado con una **armadura ligera** (armadura 1).

Gracias eternas a

Martin Jackson, @crittles_mcpainbow, por todo lo imaginable.

Ben Rose, @apocrypha_now, por probar el juego y escuchar mis quejidos.

Chris Boreham, @worldsmithing, por probar el juego y escuchar mis quejidos.

Christof Bachmann por probar el juego y escuchar mis quejidos.

Steve Rowlinson, @steves_paint_brush, por editar las reglas.

Martin Trese/Mccoy, @martin_mccvoy por el arte.

Brian Yashka, @goatmansgoblet, por el mapa.

Bryan Ruhe, @ibrewtiny, por ayudarme con los textos iniciales.

A todo el SWC por probar el juego y por simplemente ser un grupo maravillosamente acogedor.

Toda la gente fantástica en el discord, por darle a esta tontería vuestro precioso tiempo de juego y por mostrarme los huecos en mi escritura.

© Peter Vigers 2021

Typefaces, Alegreya, JSL Blackletter

Traducción al castellano. Santi.