



Saqueadores de Tumbas



Los nómadas de Arabia viven en los márgenes del gran desierto de Arabia, al oeste de la Tierra de los Muertos. Hay algunas ciudades y asentamientos dispersos, pero los miembros de las tribus nómadas evitan estos lugares en aras de un estilo de vida errante. Las tribus nómadas de Arabia llevan siglos viviendo en los desiertos profundos, cuyos reinos están marcados por los oasis que dan vida. Hay cientos de tribus nómadas diferentes: los tuaregs, los derviches, los fuzzywuzzies del norte, los al rahem y los casi legendarios muktarhin, por mencionar sólo algunas. Aunque tienen un código de honor muy exigente entre ellos, que a muchos habitantes del Viejo Mundo les parecería casi ritual, muchas rivalidades amargas y enemistades de sangre suelen estallar entre las tribus por la más mínima cosa. Estas luchas de sangre son tan brutales que pueden durar generaciones y hacen que una venganza tileana parezca la discusión de un niño por un juguete roto. Se trata de un pueblo extraño, con muchas costumbres y supersticiones extrañas, con el que es difícil tratar, especialmente para los habitantes del Viejo Mundo, a los que ven con recelo y aversión. Sin embargo, son maestros de la supervivencia en el desierto y cualquier explorador del Viejo Mundo que quiera sobrevivir en los implacables desiertos de su tierra necesitará un guía nómada tan sólo para seguir con vida. Estas personas resistentes pueden vivir en el desierto profundo durante meses viajando de oasis en oasis, navegando con las estrellas y sabiendo cómo evitar los peores peligros del desierto. Los nómadas también son temidos como asaltantes y bandidos, ya que en su cultura, robar es algo justo y recto siempre que sea a una tribu rival. El robo dentro de la tribu se trata con la máxima dureza.

Aunque es raro, algunas tribus nómadas se adentran ocasionalmente en las Tierras de los Muertos, a veces porque se pierden en tormentas de arena. Generalmente, incluso los nómadas prefieren no viajar durante mucho tiempo por estas terribles tierras, ya que para ellos son de un pueblo antiguo cuyos antepasados comerciaban con los nehekharanos antes de la catástrofe. Los cuentos y las canciones se han transmitido de generación en generación advirtiendo de la caída de los reinos del oeste y de la maldición del que llaman Nagash el Negro. Por esta razón, rara vez se aventuran a acercarse a las legendarias ciudades de los Reyes Funerarios. Sin embargo, a veces, un joven jeque deseoso de demostrar su valía en los anales de su pueblo, busca el conocimiento de la Tierra de los Muertos para poder reclamar un prestigio para sí mismo y descubrir riquezas incalculables. No

hace falta decir que muchos de estos individuos temerarios y sus bandas de leales seguidores nunca son vistos de nuevo...

Elección de Guerreros

Una banda de nómadas árabes debe incluir un mínimo de tres modelos. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros en la banda no puede superar los 15.



Héroes

Jeque: Cada banda de nómadas árabes debe tener un jeque: ini más ni menos!

Campeón: Tu banda puede incluir hasta dos campeones.

Místico nómada: Tu banda puede incluir un solo místico.

Secuaces

Beduinos: Tu banda puede incluir hasta dos beduinos.

Guerreros: Tu banda puede incluir cualquier número de guerreros.

Esclavos: Tu banda puede incluir hasta cinco esclavos.

Experiencia Inicial

Un **Jeque** comienza con 20 de experiencia.

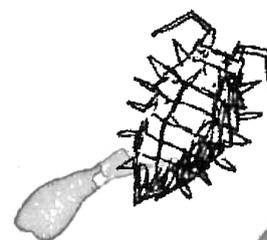
Un **Campeón** comienza con 8 de experiencia.

Un **Místico** nómada comienza con 8 de experiencia.

Secuaces empiezan con 0 de experiencia.

Reglas Especiales

Odio a los muertos vivientes: Los hombres de Arabia han sufrido mucho a manos (¡o debería ser garras!) de los ejércitos de los Reyes Funerarios de la Tierra de los Muertos. Por lo tanto, los Héroes Árabes odian a todos los No Muertos.



Equipamiento de los Saqueadores de Tumbas

Esta es la lista que emplean los saqueadores de tumbas para elegir sus armas y armaduras.

EQUIPAMIENTO DE GUERREROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga (Jambia).....	Gratis/2 co
Maza	3 co
Espada (Cimitarra)	10 co
Lanza	10 co
Arma a dos Manos	15 co
Mangual.....	15 co

Armas de Proyectoil

Arco Corto.....	5 co
Arco	10 co
Tufenk	15 co
Arcabuz.....	35 co

Armaduras

Escudo.....	5 co
Rodela	5 co
Casco	10 co
Armadura ligera.....	20 co

EQUIPAMIENTO DE ESCLAVOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga (Jambia).....	Gratis/2 co
Garrote	3 co
Katar	5 co
Espada.....	10 co
Lanza	10 co

Armas de Proyectoil

Ninguna

Armaduras

Escudo.....	5 co
-------------	------



Habilidades de los Saqueadores de Tumbas

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Jeque	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Campeón	✓	-	-	✓	✓	✓
Místico	-	-	✓	-	✓	✓



Habilidades Especiales de los Saqueadores de Tumbas

Los Héroes saqueadores de tumbas pueden utilizar la siguiente tabla de Habilidades en lugar de cualquiera de las tablas de Habilidades estándar disponibles para ellos.

Gusano de arena

El guerrero puede enterrarse en la arena y volverse casi indetectable. El modelo puede esconderse en terreno abierto. No se puede utilizar dentro de los edificios.

Golpear y Correr

El guerrero puede correr y disparar, pero sufre -2 al

impacto en lugar del -1 al impacto por moverse.

Tolerante al clima

El guerrero se ha acostumbrado tanto al clima que ya no le afecta. Las condiciones meteorológicas, como el calor, ya no afectan a este modelo.

Heroes

1 Jeque

60 co para reclutar

El jeque es el líder indiscutible de la banda. El Jeque es un curtido guerrero que vive en el ardiente infierno del desierto y tiene que luchar constantemente contra bandidos, miembros de tribus rivales y, por supuesto, contra los malvados No Muertos. A menudo es también el jefe de la tribu, respetado y confiado por sus compañeros.

Para todos los Nómadas la palabra del Jeque es ley y obedecen sin rechistar, pues esa es su costumbre. Sólo en muy raras ocasiones otro miembro de la tribu, de noble cuna, desafía el liderazgo del Jeque y entonces se libra un combate singular para determinar quién tiene el derecho divino de liderar la tribu.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Jeque	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: Un Jeque puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

Habilidades: Jefe



0-2 Campeones

40 co para reclutar

Los parientes nobles de la familia del Jeque le son fanáticamente leales y le dan el apoyo y el músculo necesario cuando lo necesita. El Campeón mantiene al resto de la Banda a raya, disciplina a los que han ofendido al Jeque, reparte el botín (después de que el Jeque se haya llevado su parte elegida, por supuesto) y narra historias alrededor del fuego para asegurar la moral de la banda y el respeto hacia él. No hace falta decir que el Campeón debe ser un duro luchador con el fin de predicar con el ejemplo.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Campeón	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: Un Campeón puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de Guerreros.

0-1 Místico nómada

40 co para reclutar

En el pasado lejano los árabes eran famosos por sus estudios en las artes mágicas, aunque no se sabe si fueron enseñados originalmente por los elfos, como lo fueron los hombres del Viejo Mundo. Los sabios de Arabia han dominado un extraño aspecto de la magia, conocido como Elementalismo, que se basa en los cuatro elementos primarios: tierra, viento, fuego y agua. A diferencia de los hechiceros de las ciudades, ambiciosos y fabulosamente ricos, los místicos de las tribus nómadas son una especie de chamanes y son venerados por sus compañeros. Estos eruditos son parte integrante de la tribu y desempeñan un gran papel a la hora de guiar y motivar al conjunto.



Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Místico	4	2	2	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: Un Místico Nómada puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

Mago: Un Místico es un Mago. Utiliza hechizos de la lista de Magia Elemental. Comienza con un único hechizo elegido al azar de la lista.

Secuaces (reclutados en grupos de 1 a 5)



0-2 Beduinos

35 co para reclutar

Los beduinos son miembros de tribus nómadas que viven al margen de la vida tribal, al igual que los propios miembros de la tribu lo hacen con respecto al resto de la civilización. Solitarios por naturaleza, son expertos en la artesanía del desierto y son excelentes exploradores y guías para su tribu o para los forasteros que estén dispuestos a pagar lo suficiente por sus servicios.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Beduino	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: Un Beduino puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

Comerciante del desierto: Añade +1 a tu búsqueda de resultado de Equipamiento/Comercio. Ten en cuenta que solo obtienes +1 aunque tengas dos beduinos.

Guerreros

25 co para reclutar

Todos los varones de la tribu son, principalmente, guerreros; algunos pueden tener talento en la artesanía del tejido o la herrería de armas, pero todos son educados desde una edad temprana en el uso de las armas, principalmente el arco y la cimitarra. Son gente robusta, acostumbrada a vivir en las duras condiciones del desierto. También son un pueblo muy supersticioso y su confianza es muy difícil de ganar, especialmente para los forasteros. Muchos son miembros de la familia del jeque y su lealtad es incuestionable.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Guerreros	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: Un Guerrero puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de Guerreros.

0-5 Esclavos

15 co para reclutar

La esclavitud está muy extendida en Arabia y, de hecho, los mercados de esclavos de Al-Haikk o Lashiek son testimonio de ello. Muchos habitantes del Viejo Mundo miran a los árabes con mucho desprecio y no los ven más que como bárbaros. Los nómadas no ven en los esclavos más que una mercancía. La mayoría de los esclavos son los cautivos de otras tribus y su vida es corta y a menudo brutal. A la hora de combatir, carecen de motivación y son pobres combatientes.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Esclavo	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: Un Esclavo puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de Esclavos.

REGLAS ESPECIALES

Vida de esclavitud: Un Esclavo puede ganar experiencia, pero si saca "El Chico tiene Talento", el líder ejecuta al Esclavo y éste es eliminado de la lista. El resto del grupo puede entonces volver a tirar su avance.



Magia Elemental de los Saqueadores de Tumbas

La magia de los Djinn es un arte raro, casi perdido, entre los hombres. Es el secreto de los Djinn del desierto profundo y de aquellos Djinn lo suficientemente desafortunados como para ser capturados.

D6 Resultado

1 Cabalgando el Viento

Dificultad: 6

Invocando el Elemento del Aire, el lanzador se eleva con una cálida brisa, para volver a posarse en otra parte del campo de batalla.

Este hechizo se lanza al principio de la fase de movimiento del hechicero. Puede mover hasta 12+D6" en cualquier lugar del campo de batalla, ignorando cualquier terreno intermedio; esto cuenta como el movimiento del lanzador para ese turno. Este hechizo no puede usarse para que el lanzador entre en contacto con un guerrero enemigo, pero el lanzador puede disparar normalmente (con una penalización de -1 por haber movido).

2 Piel de Piedra

Dificultad: 7

Invocando el Elemento de la Tierra, el lanzador es capaz de hacer que la piel de un guerrero se vuelva tan dura como la piedra.

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier guerrero amigo en un radio de 6". El objetivo gana +2 a su salvación de armadura pero sufre una penalización de -1 a la Iniciativa. El hechizo puede mantenerse cada turno, siempre que el guerrero afectado permanezca a 6" del lanzador y éste pueda superar una prueba de Dificultad. Si el lanzador está a más de 6" del guerrero afectado en la fase de Recuperación, el hechizo no puede mantenerse y desaparece. Sólo un guerrero puede ser afectado por un hechizo de Piel de Piedra a la vez, aunque el lanzador es libre de lanzar otros hechizos mientras mantiene la Piel de Piedra.

3 Mano Ardiente

Dificultad: 8

Al invocar el Elemento Fuego, una de las manos del lanzador se vuelve ardiente y puede utilizarla para golpear a sus enemigos.

Este hechizo se lanza al principio de la fase de combate. El hechicero puede sacrificar todos sus ataques normales para hacer un ataque cuerpo a cuerpo a Fuerza 5 que cause 2 heridas. Si el guerrero enemigo es golpeado con éxito, se prende fuego con una tirada de 4+. Este hechizo dura sólo un asalto.

4 Arenas movedizas

Dificultad: 6

Al invocar el Elemento Agua, el agua surge de las propias rocas y arenas y convierte el suelo en arenas movedizas.

Este hechizo se lanza a cualquier guerrero en un radio de 6". El agua humedece el área a 3" alrededor del guerrero objetivo. El efecto dura hasta el inicio de la siguiente fase de recuperación del lanzador. Todos los guerreros dentro de las arenas movedizas deben superar un test de Fuerza o no podrán moverse. Los guerreros en combate cuerpo a cuerpo no pueden atacar pero pueden defenderse.

5 Tormenta de Magia

Dificultad: 9

Al atravesar el tejido mismo de la realidad, el lanzador puede convocar un rayo de energía de magia pura.

El lanzador puede apuntar a cualquier guerrero en un radio de 12". Si el hechizo se lanza con éxito, el objetivo es golpeado por un rayo de energía y recibe un impacto de Fuerza 5. Las salvaciones de armadura pueden realizarse de forma normal.

6 Bendición de los Elementos

Dificultad: 6

El lanzador invoca los elementos del desierto y recurre a la fortuna que pueden otorgar.

En la secuencia posterior a la batalla el jugador puede volver a tirar un dado o modificar un dado en +1/-1. Si el lanzador fue sacado de la acción este hechizo no puede ser lanzado.