

Un viaje de miles de kilómetros...

Los cuervos volaban en lo alto, perfilándose contra el sol. Debajo de ellos yacen los cuerpos rotos y sin vida de la milicia tileana, todavía vestidos con los colores de su ciudad. Un cuervo solitario baja en picado y se posa sobre uno de los cuerpos. Una figura ataviada con una túnica aparece ante él, espantando al cuervo. Unas luces fantasmales de color verde oscuro se arremolinan en torno a la figura mientras ésta permanece inmóvil, observando su obra.

Melkor, un joven desaliñado con un largo bastón y una pesada mochila, se acerca a la figura vestida.

“He hecho los preparativos, maestro Voltais. Thurgood está cargando el carro mientras hablamos”.

Una voz grusa y con eco surgió de la inmóvil figura con túnica.

“¿Conseguiste mi vasija?”

“Sí, Maestro Voltais” El hombre desaliñado saca una humilde urna de tierra con la cabeza de un dios Kbermi como tapón. “Si no le importa que le pregunte, señor; ¿para qué sirve esta urna? A mí me parece ordinaria, aunque me parece mágica”.

“Esa urna viene de las tierras del sur. Dentro está el corazón conservado de un sacerdote que murió hace mil años. Si vamos a viajar al norte, no debo ser visto o no llegaré”. Hace una pausa y las luces fantasmales de su persona se atenúan.

“Estoy débil, Melkor”.

“¡Pero señor, has ganado! Los has vencido. No queda un hombre vivo que se haya enfrentado a ti”.

“Tienes mucho que aprender, Melkor. No puedo recuperar mis fuerzas aquí por más tiempo. He derrotado a este ejército, pero pronto vendrá otro y otro y otro hasta que me expulsen a la tierra de los muertos. Si quiero sobrevivir, debo viajar hasta donde la magia es mucho más abundante”.

Melkor miró la urna en sus manos. Cuando vuelve a mirar a su maestro, su corazón da un vuelco. La

carne de la figura de la túnica se estira sobre sus huesos. Sus ojos, que antes ardían con una magia maligna, están ahora apagados y desganados. Ahora Melkor comprende el peligro que corre su amo. Melkor tira del tapón de la urna y una lenta respiración se le escapa.

Voltais abre la boca de par en par y los tenues focos de luz que se arremolinan a su alrededor se intensifican. En ese momento, comienza a entonar un cántico y a Melkor se le ponen los pelos de punta cuando la magia oscura electrifica el aire. Los focos fantasma se convierten en una mancha sólida y un terrible aullido escapa de las fauces de Voltais. Un asqueroso espíritu oscuro sale de su boca y vuela hacia la urna abierta en las manos de Melkor, a la que siguen rápidamente los focos fantasma verdes. Cuando la última luz fantasma entra en la urna, Melkor vuelve a colocar el tapón y se seca el sudor frío de la frente. Melkor mira a la figura con túnica que una vez sostuvo a su maestro. El cuerpo se mantiene en pie por un momento antes de caer al suelo, completamente sin vida.

Una voz del más allá resuena en los oídos de Melkor.

“Melkor, tú y Thurgood deben viajar al norte, llevando mis restos en un ataúd. Para todos los que preguntan, mi cuerpo es el de un antepasado que deseas enterrar en algún lugar cerca de tu nuevo hogar. Nunca debes separarte de la urna y nadie puede verla. Sólo ábrela cuando lleguemos a los páramos del norte, ¿entiendes?”

Con la voz aún temblorosa por el aterrador suceso que presenció, Melkor asiente con la cabeza y dice “S... sí, Maestro. Entiendo” Luego, se dispone a recoger los restos de su maestro, se da la vuelta y se dirige hacia el carro que Thurgood ha preparado, apilado con vasijas de arcilla y libros.



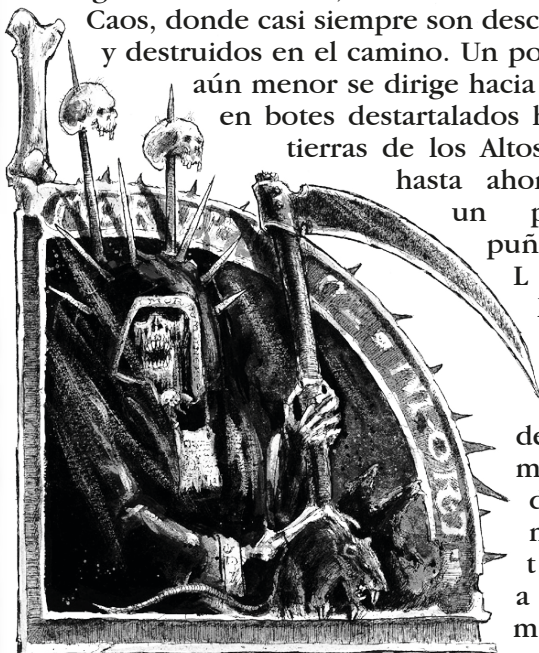


Los muertos sin descanso

Un Liche es un nigromante que fue lo suficientemente sabio como para no gastar su propia energía vital para alimentar sus hechizos durante su vida. A medida que el tiempo carcome su cuerpo, conserva su alma, que le permite manipular la magia, que es lo que los separa de los lamentables espectros. Por desgracia, los cuerpos no muertos de los Liches no son capaces de retener la magia para siempre. Deben absorber cantidades masivas de magia mediante el uso de rituales oscuros y hechizos prohibidos.

El ritual más común consiste en devorar el alma de un humano. El humano sin alma se convierte en un zombi bajo el control del Liche. Esto continúa hasta que es descubierto.

Cuando se encuentra un Liche, se envían grandes ejércitos contra él. El Liche toma represalias creando ejércitos de guerreros no muertos para defenderse, gastando grandes cantidades de energía mágica almacenada para hacerlo. Gane o pierda, queda muy debilitado en este proceso. En la mayoría de los casos, queda incapacitado para recuperar su fuerza anterior. En este caso, tiene dos opciones. La mayoría de ellos vagan hacia el sur, hacia el bosque de Loren, donde buscan la magia salvaje e infinita del bosque. Algunos vagan hacia el norte, hacia los Páramos del Caos, donde casi siempre son descubiertos y destruidos en el camino. Un porcentaje aún menor se dirige hacia el oeste en botes destartalados hacia las tierras de los Altos Elfos...



hasta ahora, sólo un pequeño puñado de Liches han vivido en su estado de no muerto durante mucho tiempo; a ú n m e n o s

vuelven a tener fuerza para luchar después de una derrota demoledora.

Para los que viajan hacia el norte, el viaje es largo y arduo; esquivando guardias de carretera, pícaros y ladrones, todo por su objetivo de llegar a los Páramos del Caos, donde el poder del Liche se regenerará lentamente gracias a los ondulantes vientos mágicos que emanan del Reino del Caos.

Elección de guerreros

La banda del Liches debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Tienes 500 coronas de oro para reclutar tu banda. El número máximo de guerreros no puede superar los 12.



Liche: cada banda debe incluir un Liche: ini más ni menos!

Nigromante: tu banda puede incluir un único Nigromante si lo deseas.

Guardián de la tumba: tu banda puede incluir hasta tres guardianes de la tumba.

Zombis: tu banda puede incluir cualquier número de Zombis.

Esqueletos: tu banda puede incluir hasta ocho esqueletos.

Tumulario: tu banda puede incluir hasta tres tumularios.

Espantapájaros: tu banda puede incluir hasta dos espantapájaros.

Experiencia inicial

Un Liche comienza con 20 de experiencia.

Un Nigromante comienza con 8 de experiencia.

Los Guardianes de la Tumba comienzan con 6 de experiencia.

Los Espantapájaros comienzan con 0 de experiencia.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Liche	5	4	4	4	4	8	6	3	10

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Guardián	5	5	5	4	4	4	5	4	10

Los nigromantes son (casi) humanos. Utilizan las características máximas de los humanos del libro de reglas de Mordheim.

Tabla de Habilidades de los No Muertos

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Liche			✓			✓
Nigromante			✓		✓	✓
Guardianes	✓			✓		

Lista de Equipo de los No Muertos

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por los No Muertos para escoger su equipo.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2co
Maza	3 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a dos Manos	15 co
Lanza	10 co
Alabarda.....	10 co

Armas de Proyectoil

Arco corto.....	5 co
Arco	10 co

Armaduras

Armadura ligera.....	20 co
Armadura pesada	50 co
Escudo.....	5 co
Rodela	5 co
Casco.....	10 co

Habilidades especiales de los No Muertos

bomba cadáver

La magia y los rituales especiales pueden hacer que un Zombi explote cuando esté cerca del enemigo. Nombra en secreto a un zombi al principio de la batalla para que sea una bomba cadáver. Si el enemigo carga o es cargado por el Zombi, éste detona inmediatamente. Todas las miniaturas en un radio de D6 pulgadas reciben D3 impactos de Fuerza 4. El Zombi detonado no puede volver a ser utilizado, ya que queda salpicado en un millón de pedazos. Las bombas cadáver que mueren por disparos no detonan. Sólo un zombi a la vez puede ser una bomba cadáver, aunque la habilidad puede ser tomada tanto por el Nigromante como por el Lich.

mueertos aullantes

Al comienzo de la batalla, el jugador de los no muertos puede desplegar D3 zombis de forma gratuita. Estos zombis *no cuentan* para el número máximo de miniaturas de la banda, pero aumentan la puntuación de la banda de forma normal. Los zombis creados de esta manera *no pueden* ser utilizados como bombas cadáver. Estos zombis sólo duran mientras dure la batalla.

toque espectral

El héroe puede hacer un ataque de toque espectral en lugar de sus ataques normales en combate cuerpo a cuerpo. El héroe que hace un toque espectral hace un único ataque sin armas, si impacta, hiere automáticamente, todas las reglas que se aplican a los ataques sin armas se aplican al toque espectral. Si un Liche utiliza esta habilidad y hiere, puede recuperar una herida perdida. Esto no puede llevar al héroe más allá de su total inicial. Los nigromantes no recuperan heridas con esta habilidad. Esta habilidad no tiene efecto sobre los Poseídos o los No Muertos.

rito olvidado

Si el héroe con esta habilidad no buscó objetos raros durante su última fase de exploración, entonces comienza la siguiente batalla con D3+1 reservas de modificadores (+1) que puede utilizar para aumentar sus tiradas de lanzamiento. Puede utilizar tantos de estos modificadores a la vez como desee.

invocador

El tamaño máximo de la banda se incrementa en 1.



1 Liche

145 co para reclutar

Un Liche es un poderoso hechicero no muerto. Tras una derrota fulminante, generalmente viajan hacia el norte en un intento desesperado por recuperar su poder en el Reino del Caos. Los Liches son fanáticos en su lucha por aferrarse a su penosa existencia, especialmente cuando están tan cerca de ser desterrados para siempre del reino de los vivos

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	2	2	2	4	4	1	8

Armas/Armadura: los Liches no pueden llevar ningún arma no mágica y no sufren ninguna penalización por ello. Pueden llevar cualquier armadura de la lista de equipo de los no muertos.

REGLAS ESPECIALES

Mago: un Liche es un poderoso mago y por lo tanto es capaz de utilizar la magia nigromántica y comienza con dos hechizos generados aleatoriamente de la lista de magia nigromántica.

Causa miedo: un Liche es una horrible abominación y causa miedo.

Inmune a la Psicología: un Liche no se ve afectado por la psicología y nunca abandona el combate.

Sin dolor: trata los resultados de *aturdido* como



derribado.

Inmune al veneno: un Liche no se ve afectado por el veneno.

Eterno: un Liche puede elegir ignorar cualquier resultado en la *tabla de Heridas Graves* del héroe, excepto *Muerto*, tomando un -1 permanente en su perfil de heridas inicial. Obviamente, un Liche con una herida restante en su perfil inicial no tiene esta opción. Un Liche que obtiene un resultado de *Muerto* recibe -1D3 de heridas permanente en su perfil inicial. Si esto hace que su total de heridas inicial sea 0 o menos, el Liche muere de forma normal.

Alimentado por magia: un Liche puede realizar hechizos que, con el consumo de D3 Tesoros, pueden dar al Liche +1 herida permanente en su perfil inicial. Esto sólo se puede utilizar entre batallas y no se puede utilizar si el Liche busca objetos raros o fue puesto fuera de combate en la batalla anterior. Si la banda no tiene suficientes Tesoros para completar el hechizo, los Tesoros se consumen de todos modos y el Liche no obtiene la herida.

Mago guerrero: el Liche puede llevar armadura y lanzar hechizos. De hecho, a menudo sólo la ropa y la armadura dan al Liche sustancia y forma.

Avance: si un Liche obtiene una tirada de avance de +1 herida, puede elegir en su lugar una nueva habilidad de sus listas disponibles.



0:1 Nigromante

40 co para reclutar

Los nigromantes que viajan con los Liches son aprendices de las artes oscuras de la Nigromancia. ¡Son el único ser vivo que un Liche tolerará en su proximidad!

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

Armas/Armadura: los nigromantes pueden ir armados con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los no muertos.

REGLAS ESPECIALES

Mago: los nigromantes son magos entrenados por sus maestros Liche en el arte de la nigromancia y, por lo tanto, pueden utilizar la magia nigromántica. Empiezan conociendo uno de los dos hechizos conocidos por sus maestros



Liche.

Aprendiz: los nigromantes sólo pueden conocer hechizos conocidos por sus maestros Liche. Incluso si conocieran hechizos que el Liche no conoce, no se atreverían a utilizarlos por miedo a la respuesta de su maestro ante tal arrogancia. Si el Liche es asesinado alguna vez, el Nigromante puede seguir aprendiendo hechizos como un mago normal, ignorando la regla del Aprendiz.

Encargado: como aprendiz, el Nigromante pasa gran parte de su tiempo haciendo recados para sus maestros Liche y con los años se vuelve excepcionalmente bueno en ello. Cuando un Nigromante busca objetos raros, tira 3D6 y elige los dos más altos.

03 Guardianes de la tumba

35 co para reclutar

Los Guardianes de la tumba fueron una vez los mejores guerreros, seleccionados por sus amos por su habilidad marcial y valentía, que cayeron en batalla hace muchos siglos. Ahora son esclavos de sus amos nigrománticos en la intranquilidad de la muerte.

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

Armas/Armadura: Los Guardianes de la tumba pueden ir armados con armas y armaduras elegidas de la lista de Equipo de No Muertos.

REGLAS ESPECIALES

Hojas encantadas: los Guardianes de la tumba llevan armas cargadas de magia maligna. Todas las tiradas para impactar de 6 en combate cuerpo a cuerpo hieren automáticamente. Puedes tirar "para herir" de forma normal para determinar si se trata de un "golpe crítico", pero incluso una tirada fallida "para herir" causará una herida si se ha sacado un 6 en primer lugar "para impactar".

Causa miedo: son criaturas no muertas aterradoras y por eso causan miedo.

Inmune al veneno: no se ven afectados por el veneno.

Inmune a la psicología: no se ven afectados por la psicología y nunca abandonan el combate.

Sin dolor: tratan los resultados de *aturdido* como *derribado*.

No pueden correr: son criaturas no muertas lentas y no pueden correr (pero pueden cargar normalmente).

No hay trato: no pueden buscar objetos raros.



Secuaces



Zombis

15 co para reclutar

Los zombis son los más comunes de los no muertos: criaturas animadas por la voluntad de sus amos nigrománticos para ser esclavos en su no muerte.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	0	3	3	1	1	1	5

Armas/Armadura: los zombis no pueden llevar armas ni armaduras y no sufren ninguna penalización por ello.

REGLAS ESPECIALES

Causan miedo: son abominaciones horribles y por eso causan miedo.

No pueden correr: son criaturas no muertas lentas y no pueden correr (pero pueden cargar normalmente).

Inmune a la Psicología: no se ve afectado por la psicología y nunca abandona el combate.

Inmune al Veneno: no se ve afectado por el veneno.

Sin dolor: tratan los resultados de *aturdido* como *derribado*.

Sin cerebro: nunca ganan experiencia.

08 Esqueletos

20 co para reclutar

Los restos de antiguos soldados yacen inquietos en sus tumbas en los Páramos del Norte. Basta con un simple susurro del Nigromante para que salgan de su letargo y vuelvan a prestar un servicio leal como guerreros no muertos sin sentido.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	2	3	3	1	2	1	5

Armas/Armadura: los esqueletos pueden ir armados con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los no muertos.

REGLAS ESPECIALES

Causan miedo: son abominaciones horribles y por eso causan miedo.

No pueden correr: son criaturas no muertas lentas y no pueden correr (pero pueden cargar normalmente).

Inmune a la Psicología: no se ve afectado por la psicología y nunca abandona el combate.

Inmune al Veneno: no se ve afectado por el veneno.

Sin dolor: tratan los resultados de *aturdido* como *derribado*.

Sin cerebro: nunca ganan experiencia.

03 Tumularios

30 co para reclutar

Los Tumularios eran antiguamente grandes campeones entre los hombres, que ahora han quedado reducidos a guardaespaldas ambulantes. Se parecen a los esqueletos, pero están mucho mejor armados y acorazados y conservan una cantidad sustancial de su antigua destreza en el combate.

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

Armas/Armadura: los Tumularios pueden ir armados con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Undead.

REGLAS ESPECIALES

Causan miedo: son abominaciones horribles y por eso causan miedo.

No pueden correr: son criaturas no muertas lentas y no pueden correr (pero pueden cargar normalmente).

Inmune a la Psicología: no se ve afectado por la psicología y nunca abandona el combate.

Inmune al Veneno: no se ve afectado por el veneno.

Sin dolor: tratan los resultados de *aturdido* como *derribado*.

Sin cerebro: los Tumularios pueden ganar experiencia, sin embargo, al ser promocionados a Héroes mediante la tirada de *el muchacho tiene talento*, no podrán buscar objetos raros, al igual que los Guardianes de la Tumba. Deben elegir las listas de habilidades de Combate y Fuerza si son promovidos. Los Tumularios también ganan *Hojas encantadas* si se convierten en Héroes.

02 Espantapajaros

65 co para reclutar

Se sabe que algunos hechiceros crean horribles formas no vivientes que son inmunes al dolor y notoriamente difíciles de detener. Para mantener el secreto, un hechicero astuto disfraza a su retorcido guardaespaldas sobrenatural como algo más ordinario. Con su apariencia cotidiana, el gólem goza de suficiente libertad para moverse sin ser detectado. Estas construcciones larguiruchas están hechas de paja y se asemejan a los espantapájaros que utilizan los granjeros para ahuyentar a los pájaros de los cultivos. Nadie les echa un vistazo... ¡hasta que empiezan a moverse!

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	3	0	3	3(6)	1	3	2	10

Armas/Armadura: el Espantapájaros no lleva equipo y no sufre penalizaciones por ello.

REGLAS ESPECIALES

Causan miedo: la visión de un espantapájaros

alto, larguirucho y silencioso que se mueve es muy poco natural y por eso causa miedo.

Inmune a la Psicología: no se ve afectado por la psicología y nunca abandona el combate.

Inmune al Veneno: no se ve afectado por el veneno.

Sin dolor: tratan los resultados de *aturdido* como *derribado*.

Sin cerebro: nunca ganan experiencia.

Sin consistencia: el espantapájaros es increíblemente difícil de derribar con disparos, ya que hay pocas partes vitales a las que dar. El espantapájaros cuenta con un R6 contra todos los disparos y misiles mágicos, asimismo, un espantapájaros es inmune a los impactos críticos causados por los disparos. La excepción a esta regla son las armas de proyectiles o los hechizos basados en el fuego, que infligen daño de forma normal.

Inflamable: el espantapájaros está compuesto principalmente por telas raídas, paja y partes del cuerpo conservadas, por lo que se queman muy fácilmente. Los espantapájaros cuentan como inflamables. Además, un espantapájaros se "incendiará" con la tirada de un 3+ en lugar del 4+ normal.

Constructo: el espantapájaros es un constructo no muerto y puede repetir cualquier tirada en la tabla de heridas, excepto las causadas por el fuego.

Constructo animado: los poderosos constructos como los espantapájaros requieren mucha más concentración por parte de sus invocadores que los esqueletos o zombis normales para permanecer animados. El espantapájaros es controlado por el Liche o el Nigromante (anota en la lista de la banda de guerra cuál), pero cada uno sólo puede controlar uno a la vez, así que sólo una banda de guerra con un Liche y un Nigromante puede llevar dos espantapájaros. Si la Liche o el Nigromante no pueden participar en una batalla por alguna razón, su Espantapájaros tampoco podrá participar.

Cada vez que el controlador del espantapájaros pierde una herida, debe superar una prueba de Liderazgo no modificada o el vínculo mágico se rompe y el espantapájaros queda inmediatamente fuera de combate.



Nigromancia

La Nigromancia es la magia de los muertos. Concede al Nigromante el poder de alzar a los muertos y dar órdenes a los espíritus, pero también el de destruir la vitalidad de los vivos.

D6 Resultado

1 Hechizo del Despertar

Dificultad: auto

El Hechicero invoca el alma de un Héroe asesinado de vuelta a su cuerpo y lo esclaviza con magia corrupta.

Si un Héroe enemigo es asesinado (es decir, tu oponente saca 11-15 en la tabla de heridas graves después de la batalla), entonces el hechicero puede levantarlo para que luche como un Zombi en su servidumbre.

El Héroe muerto conserva sus características y todas sus armas y armaduras, pero no puede utilizar ningún equipo ni habilidad. Ya no puede correr, cuenta como un grupo de secuaces por sí mismo y no gana experiencia adicional.

2 Drenador de Vida

Dificultad: 10

El hechicero succiona la esencia misma de la vida de su víctima, robando su vigor para sí mismo.

Elige una sola miniatura en un radio de 6". El objetivo sufre una herida, (no se permiten salvaciones) y el hechicero gana una herida extra mientras dure la batalla. Esto puede llevar las Heridas de un Nigromante por encima de su valor máximo original, pero un Liche sólo puede restaurar las heridas perdidas. Este hechizo no afectará a los poseídos ni a las miniaturas no muertas.

3 Reanimación

Dificultad: 5

A la orden expresa del Hechicero, los muertos se levantan para luchar de nuevo.

Un Zombi que quedó fuera de combate en la última fase de combate cuerpo a cuerpo vuelve inmediatamente a la batalla. Coloca la miniatura a 6" o menos del hechicero. La miniatura no puede colocarse directamente en combate cuerpo a cuerpo con una miniatura enemiga. Este hechizo puede usarse en Guardianes de la tumba y Tumularios para restaurar 1 herida perdida (si tienen más de una). No se puede utilizar para devolver a la vida a Espantapájaros, Guardias de tumbas, Tumularios y Esqueletos si se les deja fuera de combate, como ocurre con los Zombis.

4 Hechizo de la Muerte

Dificultad: 9

El Hechicero susurra a los muertos que duermen para que se levanten del suelo y atrapen a sus enemigos.

Elige una miniatura enemiga en un radio de 12". La miniatura debe superar inmediatamente un chequeo de fuerza o los muertos que emergen de la tierra lo desgarrarán con un poder sobrenatural. Al pasar esto, puedes tirar en la *tabla de heridas* para ver qué le ocurre al desafortunado guerrero.

5 La Llamada de Vanhel

Dificultad: 6

El Hechicero convoca al mundo de los muertos para vigorizar a sus sirvientes no muertos.

Un solo zombi, esqueleto, caballero o guardia de la tumba a 6" del lanzador puede volver a moverse inmediatamente hasta su distancia máxima de movimiento. Si esto les hace entrar en contacto con una miniatura enemiga, cuenta como una carga. El zombi, esqueleto, caballero o guardia de la tumba en cuestión superará automáticamente las pruebas de iniciativa necesarias durante este movimiento extra.

6 Rostro de la Muerte (solo Nigromante)

Dificultad: 6

El Hechicero invoca el poder de la Nigromancia para revelar el momento de la muerte de sus enemigos.

El Nigromante provoca miedo en sus enemigos mientras dure la batalla y es igualmente inmune al miedo. Este hechizo es la única excepción a la regla del Aprendiz que los Nigromantes deben seguir normalmente cuando están en una banda de Liche. Un Nigromante puede elegir este hechizo si el Liche tiene el hechizo Horror.

Horror Viviente (solo Liche)

Dificultad: 8

Las luces fantasmales que rodean al Liche se intensifican mientras atormenta la mente de su enemigo obligándole a experimentar la sensación de su propia muerte una y otra vez,

Puedes elegir una miniatura a menos de 8" del Liche y tirar 1D6+3. Si este resultado es igual o mayor que el Liderazgo de la miniatura objetivo, entonces esa miniatura sufre una herida, sin poder salvar su armadura. Si esto hiere al objetivo y aún le quedan heridas, entonces ese objetivo no puede moverse, disparar o lanzar hechizos durante su siguiente turno a menos que pase una prueba de Liderazgo. Este hechizo no afectará a los poseídos, a los no muertos o a cualquier miniatura que sea inmune al miedo.