



Guardianes del Sepulcro



Es un espectáculo horrendo ver una borda de muertos caminando decididamente hacia el frente, con los huesos rotos, la carne seca crujiendo y empuñando armas antiguas y oxidadas o robadas de las garras de los enemigos derrotados. ¿Cómo se puede matar lo que ya está muerto?

La primera civilización humana verdadera, Nehekhar, surgió alrededor del año imperial -2500, en la zona que ahora se llama la Tierra de los Muertos. Este antiguo reino se construyó a lo largo de los valles fluviales del norte de Nehekhar. Desde el primer periodo de su civilización, los nehekharanos enterraban a sus muertos en ciudades piramidales en el desierto, fuera de sus asentamientos, bajo la creencia de que el alma y el espíritu vivían mientras el cuerpo permanecía intacto. Sus sacerdotes empezaron a experimentar con la momificación para que tanto el cuerpo como el alma se conservaran para siempre y así poder tener una vida eterna. Se formó el Culto Mortuorio para estudiar las artes de la momificación y realizar los rituales del despertar. Después de muchos siglos los sacerdotes descubrieron el secreto y pudieron momificar y preservar los cuerpos de sus reyes.

El rey, su familia y sus consejeros de confianza eran enterrados en grandes sarcófagos, que se colocaban en el corazón de las enormes pirámides. A medida que cada generación transcurría, se edificaban tumbas más grandes y elaboradas, ya que cada rey aspiraba a superar a su predecesor. Al final, en los desiertos más allá de cada una de las grandes ciudades, se estableció una necrópolis, una ciudad de los muertos. Con el paso de los años, estas espeluznantes ciudades crecieron aún más que los pueblos de las personas que las habían construido. Las tumbas eran custodiadas por estatuas titánicas y fortificadas a modo de magníficas fortalezas, construidas para mantener a sus habitantes a salvo durante toda la eternidad de aquellos que pudieran perturbar sus tumbas. Estas ciudades eran tan vastas y laberínticas que se construyeron puentes y pasarelas para atravesar los abismos entre las cimas de las pirámides, lo que facilitaba el acceso a los sacerdotes que conservaban estas extensas aglomeraciones.

La conservación del cuerpo dependía de la riqueza y el estatus de la persona; un agricultor sería enterrado en una pequeña tumba familiar, mientras que los reyes, su familia y sus consejeros de confianza eran enterrados en grandes sarcófagos y enormes pirámides. Cada nehekhariano era enterrado con una serie de objetos que apreciaba; un sonajero de la infancia o quizás las herramientas de un artesano. Cuanto más rica era la persona, más valiosos eran los objetos que se enterraban con ella.

No todas las momias fueron en su día ricos comerciantes o poderosos guerreros; los artesanos eran muy apreciados en el antiguo Imperio Nehekharan. Estas personas eran los constructores y arquitectos de las tumbas. De hecho, muchos fueron enterrados en las estructuras en las que habían trabajado, una recompensa final de su patrón.

Elección de Guerreros

Los Guardianes de la Muerte deben 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.

Heroes

Señor del Sepulcro: tu banda debe incluir un Señor del Sepulcro: ¡ni más ni menos!

Sacerdote Funerario: tu banda puede incluir un solo Sacerdote Funerario.

Acólitos: tu banda puede incluir hasta dos Acólitos.

Secuaces

Guerreros Esqueleto: tu banda puede incluir cualquier número de guerreros esqueleto.

Guardias del Sepulcro: tu banda puede incluir hasta dos Guardias del Sepulcro.

Escorpiones Gigantes: tu banda puede incluir hasta tres Escorpiones Gigantes.

Experiencia Inicial

Un **Señor del Sepulcro** comienza con 20 de experiencia.

Un **Sacerdote Funerario** comienza con 8 de experiencia.

Un **Acólito** comienza con 0 de experiencia.

Secuaces empiezan con 0 de experiencia.

Características Máximas

Características máximas para Señor del Sepulcro, Sacerdote y Acólitos.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Señor del Sepulcro	4	6	6	5	5	5	5	4	9
Sacerdote y Acólitos	4	6	6	4	4	3	6	4	9

Equipamiento de los Guardianes del Sepulcro

Esta es la lista que emplean los guardianes del sepulcro para elegir sus armas y armaduras.

EQUIPAMIENTO DE NO MUERTOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga (Jambia).....	Gratis/2 co
Maza	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Alabarda.....	10 co
Lanza	10 co
Mangual.....	15 co
Arma a dos Manos	15 co
Mayal	15 co

Armas de Proyectoil

Arco	10 co
Flechas de áspid	10 co
Javalina nehekharan	10 co

**solo Señor del Sepulcro*

Armaduras

Escudo.....	5 co
Armadura ligera.....	20 co

EQUIPAMIENTO DE SACERDOTE FUNERARIO

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza	3 co
Bastón	3 co
Espada	10 co
Mangual.....	15 co
Bastón de la serpiente.....	30 co

**solo Sacerdote Funerario*

Armas de Proyectoil

Ninguna

Armaduras

Ninguna



Habilidades de los Saqueadores de Tumbas

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad
Señor del Sepulcro	✓	✓		✓	✓
Sacerdote Funerario			✓		
Acólito	✓		✓		



Habilidades Especiales de los No Muertos

Los guerreros de los Reyes Funerarios ya están muertos y no les afectan las heridas que podrían aturdir o incapacitar a un guerrero vivo. Estas reglas especiales se aplican a todos los guerreros de la banda que tengan la regla especial Muertos vivos.

Causa miedo: todos los no muertos causan miedo.

Inmune a la psicología: todos los guerreros no muertos son inmunes a la psicología y nunca abandonan el combate.

No hay dolor: todos los guerreros no muertos tratan un resultado de aturdimiento como de derribo.

No puede correr: ningún guerrero no muerto puede correr, pero puede cargar normalmente.

Inmune al veneno: ningún guerrero no muerto se ve afectado por el veneno.

Sin cerebro: los esqueletos no están vivos, por lo que nunca ganan experiencia.

NOTA: los Señores Funerarios no aprenden nuevas habilidades, sino que recuerdan las que conocían cuando estaban vivos. Los Sacerdotes Funerarios

Khemri - La Tierra de los Muertos

y los Acólitos también son No Muertos, pero han conservado una forma de mente viva y son capaces de aprender de sus experiencias.

Inflamable: el Señor de la Tumba está tan seco como la yesca y envuelto en vendas empapadas en resinas y conservantes altamente inflamables. Un impacto de un ataque basado en el fuego le causará el doble de heridas de lo normal.

No beben: las miniaturas no muertas no necesitan comida ni agua. Sin embargo, cualquier animal vivo que acompañe a las Momias sigue las reglas de agua de forma normal.

Tierra natal: los Guardianes del Sepulcro viven en las Necrópolis y no tienen problemas para localizar las tumbas ocultas en busca de armas y armaduras que les ayuden a defender sus hogares. Una banda de Guardianes de la Tumba siempre tira un dado extra en la fase de Exploración.

Equipo especial

Jabalinas Nehekharan

Estos guerreros lanzan jabalinas equipadas con una cuerda enrollada alrededor de las mismas. Al lanzarla, la jabalina gira como una bala, lo que aumenta su precisión.

Rango	Fuerza	Regla Especial
8"	Usuario	+1 a impactar

Flechas de áspid

Hechas con los restos momificados de serpientes venenosas, son guiadas por el aire gracias a la magia ancestral.

Reglas especial: +1 a impactar

Báculo de serpiente

Los más altos Sacerdotes Funerarios de su orden llevan báculos adornados con una cabeza de serpiente como insignia de oficio. El bastón se utiliza con las dos manos y puede usarse para hacer paradas. Sin embargo, el Sacerdote Funerario puede renunciar a todos sus ataques y paradas normales en un asalto para utilizar el poder que contiene el bastón. Una sola palabra de mando hace que la serpiente cobre vida para atacar a su enemigo. El báculo siempre ataca en primer lugar en el combate cuerpo a cuerpo y realiza un único ataque con Ha4 y F4.

Carro esqueleto

200+10D6 co

Un carro de esqueletos está hecho con los huesos de los muertos, tirado por dos corceles esqueléticos y conducido por un miembro de la banda.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Carro	-	-	-	4	4	3	-	-	-
Corcel	8	2	2	3	3	1	2	1	5

REGLAS ESPECIALES

Montar: un cochero puede montar y desmontar un

carro de la misma manera que un corcel montado.

Movimiento: un carro de esqueletos se mueve normalmente a 8" y no puede correr. Sin embargo, puede duplicar su movimiento normal cuando carga.

Terreno Difícil: si un carro se mueve por terreno difícil, sufre D3 impactos de Fuerza 4. Si el carro está cargando sobre terreno difícil, sufre 2D3 impactos de fuerza 6.

Corceles: si uno de los corceles muere, el carro se reduce a la mitad de su movimiento pero puede seguir cargando (también a la mitad de la distancia de carga normal). Sin embargo, los impactos ya no serán efectivos. Si ambos corceles mueren, el carro queda inmóvil y el cochero debe luchar a pie.

Combate: los carros son temidos por sus devastadoras cargas que hacen uso de sus horribles ruedas dentadas que cortan a cualquier guerrero en su camino. Un cochero puede cargar contra cualquier guerrero enemigo que vea en campo abierto, no está obligado a cargar contra el guerrero más cercano. Si el carro se mueve más de la mitad de su movimiento normal, puede hacer impactos. Cualquiera que se encuentre directamente en el camino de un carro de carga se le permite una prueba de Iniciativa para esquivar y evitar ser golpeado. El cochero debe tirar para impactar de forma normal, y un impacto exitoso causa una única herida de Fuerza 4 con una salvación de armadura de -2. Al final del movimiento de carga, el auriga puede luchar contra las miniaturas enemigas en contacto con la base, como si hubiera cargado normalmente.

En el combate, los guerreros enemigos en contacto pueden elegir golpear el carro o su conductor. Si se golpea el carro, el atacante debe hacer una tirada para impactar contra el cochero. Si en el contacto con la base sólo hay un corcel esquelético, entonces sólo se puede golpear al corcel.

Disparo: un carro es un objetivo grande y un guerrero gana +1 al impacto cuando dispara a un carro. Si el carro es impactado, tira un D6 para ver donde es impactado: 1-2 corcel, 3-4 carro, 5-6 cochero.



Nueva habilidad

Conducir carro (académico)

Los carros son muy difíciles de controlar y un guerrero debe tener esta habilidad para conducir un carro con eficacia en el combate. Un cochero sin esta habilidad no puede cargar.

Heroes

1 Señor del Sepulcro

150 co para reclutar

Las legiones de los muertos están dirigidas por los Señores del Sepulcro, oficiantes y capitanes de confianza de los ejércitos nehekharianos. Pero no todos los Señores del Sepulcro fueron soldados en vida y algunos fueron los grandes ingenieros y artesanos que construyeron las Necrópolis y a los que se les concedió la momificación por sus logros.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Momia	4	4	3	4	5	3	3	2	8

Armas/Armadura: un Señor del Sepulcro puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de no muertos.

REGLAS ESPECIALES

Lider: el Señor del Sepulcro es el lider de la banda, por lo que sigue todas las reglas para líderes.

No muerto: el Señor del Sepulcro es un no muerto, por lo que sigue las reglas para tales miniaturas.



0-1 Sacerdote Funerario

55 co para reclutar

El Culto Mortuorio perfeccionó su magia a lo largo de mil años hasta que pudo engañar a la propia muerte. Los sacerdotes tienen ahora un tipo de poder único, al estar al lado del Rey Funerario: sólo ellos son capaces de invocar el poder que permite a los ejércitos del Rey marchar a la guerra.

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

Armas/Armadura: un Sacerdote Funerario puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de sacerdote funerario. Tenga en cuenta que no puede llevar armadura, ya que interfiere con su lanzamiento de hechizos.

REGLAS ESPECIALES

Mago: el Sacerdote Funerario es un Mago y utiliza pergaminos de Sacerdote Funerario (ver la sección Sacerdote Funerario para más detalles).

No muerto: el Sacerdote Funerario es un no muerto, por lo que sigue las reglas para tales miniaturas.

0-2 Acólitos

20 co para reclutar

El Culto Mortuorio ha sido un sacerdocio muy influyente en la Tierra de los Muertos durante siglos. Los acólitos del Culto tienen que estudiar arduamente (¡incluso más allá de la muerte!) antes de poder asumir el cargo de Sacerdote Funerario. Durante su aprendizaje, los Acólitos tienen que realizar todas las tareas serviles, así como proteger a sus maestros de cualquier daño.

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

Armas/Armadura: un Acólito puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de sacerdote funerario.

REGLAS ESPECIALES

No muerto: el Acólito es un no muerto, por lo que sigue las reglas para tales miniaturas.



Secuaces (reclutados en grupos de 1 a 5)

Querreros esqueletos

20 co para reclutar

Con la llegada de Nagash y su gran ritual, los habitantes de las Necrópolis fueron devueltos a la tierra de los vivos. Los reyes y señores vuelven a comandar sus legiones, pero esta vez las legiones están formadas por esqueletos en lugar de soldados vivos.

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

Armas/Armadura: un Esqueleto puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de no muertos.

REGLAS ESPECIALES

No muerto: el Esqueleto es un no muerto, por lo que sigue las reglas para tales miniaturas.

0-2 Guardias del Sepulcro

30 co para reclutar

Al igual que los reyes y los señores fueron despertados, también lo fueron sus guardaespaldas, los Guardias del Sepulcro; fieles en la muerte como lo fueron en la vida. A menudo armados con las mejores armaduras y armas, siempre están al lado de su señor.

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

Armas/Armadura: un Guardia del Sepulcro puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de no muertos.

REGLAS ESPECIALES

No muerto: el Guardia del Sepulcro es un no muerto, por lo que sigue las reglas para tales miniaturas.

0-3 Escorpiones

15 co para reclutar

Enormes nidos de escorpiones infestan las antiguas



Necrópolis de Khemri, habitando en las oscuras grietas y nichos de las tumbas, defendiendo agresivamente su hogar. Los Sacerdotes Funerarios pueden invocar a estas criaturas venenosas y dirigirlas para que ataquen a cualquier invasor.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Escorpiones	5	2	-	2*	2	1	4	1	4

Armas/Armadura: los Escorpiones no usan armas ni armaduras.

REGLAS ESPECIALES

Vivos: los escorpiones son seres vivos y se ven afectados por la Psicología de forma normal. Sin embargo, como son pequeñas criaturas del desierto, no necesitan agua.

Animales: los escorpiones son animales y no ganan puntos de experiencia.

Los escorpiones pican*: los escorpiones atacan utilizando el aguijón venenoso de su cola. Este ataque se resuelve exactamente como si el escorpión atacara con Loto Negro, tal y como se explica en la página 52 del Libro de Reglas de Mordheim.

La Pirámide...

Ankhatep se encontraba en lo alto de su Gran Pirámide observando el horizonte, con el viento helado de la noche azotando su cuerpo momificado. Sin embargo, no sentía nada; al fin y al cabo, había estado muerto durante incontables siglos. Ankhatep conocía bien su tierra; había crecido aquí cuando el pueblo de su juventud utilizaba el gran río para regar la tierra fértil. Pero eso fue hace tanto tiempo...

Sus ojos se posaron en las luces que brillaban en el horizonte. No se trataba de un asentamiento, sino más bien de un conjunto de chozas y tiendas derruidas alrededor de un pozo de barro y arcilla.

El pozo...

Ankhatep odiaba el agua y maldecía a los seres vivos que dependían de ella. El agua atraía a los guerreros a la zona, guerreros que en su atrevimiento venían a robar sus tesoros enterrados. Había visto llegar a los nuevos guerreros cuando el sol se ponía por última vez y sabía que más tarde ese día vendrían.

Tontos...

En vida, Ankhatep había comandado un vasto ejército de guerreros fanáticamente leales, y en la muerte nada había cambiado. Su escolta personal, toda una legión, había sido sellada en su Gran Pirámide cuando fue enterrado. Ahora estaban listos para sus órdenes una vez más.

"Puedo sentirlos, mi Señor". Shabar, el Sacerdote Funerario había acudido al lado de su señor. Ankhatep ignoró al sacerdote, perdido en su propio mundo de dolor y amargura. Shabar esperó pacientemente. La propensión de su amo a la violencia hacia quienes interrumpían sus pensamientos era bien conocida. A pesar de la dependencia de los Reyes Funerarios para con sus Sacerdotes, Shabar era el tercero que servía a Ankhatep desde el Gran Despertar.

El sol había rebasado el horizonte cuando Ankhatep se dignó a responder: "Reúne a mis guerreros". Su voz era apenas un susurro, arrastrado por la brisa, pero Shabar no tuvo problemas para escuchar a su maestro. Siglos de familiaridad habían hecho que se desarrollara un vínculo casi telepático entre amo y sirviente.

"Por su divina orden" respondió Shabar, y regresó a la negrura de la pirámide.

Ankhatep pudo ver claramente a los invasores que se acercaban. Doce arrogantes mortales caminando hacia su perdición; "¿Nunca aprenderán?", reflexionó Ankhatep...

Pasaron dos horas y el viento, que antes era frío, fue sustituido por el calor abrasador del sol naciente que seguía despuntando.

La mente de Ankhatep imaginó a todos los que habían venido antes; todos aquellos cuyos huesos blanqueados por el sol cubrían ahora el desierto alrededor de su Gran Pirámide.

Ankhatep podía oír el zumbido de Shabar mientras leía el Canto del Despertar en el interior de la pirámide. Estos mortales no supondrían ningún problema para sus guardias, pero Ankhatep tenía sed de batalla. Entró en el laberinto de pasillos de la pirámide, cogió su cimitarra con empuñadura de oro y esperó.

El tono monótono de Shabar se detuvo de repente, puntuado por el traqueteo de decenas de huesos. Phelias y Ptarn, los dos leales lugartenientes de Ankhatep, llegaron a su lado mientras sus guerreros se alineaban detrás. Miró a cada uno de ellos y, sin mediar palabra, se dirigió a la entrada de la pirámide. Le siguieron, cada uno de ellos empuñando una alabarda elaboradamente grabada.

Cuando salieron a la luz del día, los mortales ahogaron gritos de miedo y asombro. Esta sería una lucha corta...



Pergamino del Culto Mortuorio

La magia del Sacerdote de los Funerarios se conserva en pergaminos mágicos que se remontan a la época de Nagash como Sumo Sacerdote de la primitiva civilización nebekbariana.

D6

Resultado

- 1 Pergamino de urgencia de Menkare** **Dificultad: 6**
El Sacerdote Funerario extiende la mano para instar a un guerrero No Muerto a avanzar. Un solo Soldado Esqueleto a 6" puede volver a moverse inmediatamente hasta su distancia máxima de movimiento, es decir, 4". Si esto hace que la miniatura entre en contacto con una miniatura enemiga, cuenta como una carga.
- 2 Maldición de la momia de Horrebe** **Dificultad: 8**
El Sacerdote Funerario amplifica la maldición que llevan todas las momias y la concentra contra una sola miniatura enemiga. El objetivo debe estar en contacto peana con peana con una momia y a 18" o menos del Sacerdote Funerario. Si el hechizo se lanza con éxito, la miniatura enemiga tiene una penalización de -1 a todas las tiradas para golpear y para herir, y a todas las salvaciones de armadura. Esto dura hasta el inicio de la siguiente fase de disparo de los Guardianes del Sepulcro.
- 3 Pergamino de polvo de tumba de Tawosret** **Dificultad: 7**
El Sacerdote Funerario puede ordenar a la arena que lo rodea que ataque a un solo guerrero en un radio de 12". El guerrero es derribado automáticamente al atragantarse con la arena. Este hechizo sólo afecta a una miniatura viva.
- 4 Pergamino del horror de Neferre** **Dificultad: 7**
El Sacerdote Funerario elige a un guerrero en un radio de 12", al que lo acecharán terribles y atormentadoras visiones de su propia muerte. La miniatura debe superar una prueba de Liderazgo o huir a 2D6" en dirección contraria al Sacerdote Funerario. El guerrero seguirá huyendo en cada fase de movimiento hasta que realice un chequeo de Reagrupación con éxito en la fase de Recuperación. Este hechizo no tiene efecto sobre miniaturas no muertas o inmunes a la psicología.
- 5 Pergamino de Merneptah de la canción del escarabajo** **Dificultad: 7**
Con un canto corto y chirriante, el Sacerdote Funerario invoca un enjambre de escarabajos, que salen del suelo y se extienden sobre un guerrero enemigo. Una sola miniatura en un radio de 8" del Sacerdote Funerario sufre 2D6 impactos de Fuerza 1. Además, esa miniatura no puede recibir disparos durante el resto de la fase de disparo de los Guardianes del Sepulcro, ni puede luchar ni ser combatida en combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura ya está en combate cuerpo a cuerpo, apártala 1" del oponente mientras se tambalea en agonía. En el siguiente turno, el guerrero cuenta como si acabara de levantarse, a menos que haya sufrido una herida.
- 6 Invocación de los muertos vengativos de Djedre** **Dificultad: 5**
El Sacerdote Funerario puede reanimar a un Guerrero Esqueleto que haya quedado fuera de combate durante el último turno. Sitúa la miniatura en cualquier lugar a 6" del Sacerdote Funerario, pero no directamente en combate cuerpo a cuerpo con una miniatura enemiga.

