

Hueste Nigromántica

La búsqueda de poder y riquezas tiene muchos caminos, algunos de los cuales llevan a los hombres a flirtear con fuerzas más allá de su comprensión. Es el caso de los nigromantes: iniciados en las oscuras artes de la magia de los muertos, han aprendido a engañar a la muerte y a manejarla para sus propios fines.

Los nigromantes son poderosos hechiceros que pueden alzar a un ejército de la nada o absorber la vida de sus enemigos, lo cual los convierte en oponentes muy peligrosos. Por otro lado, la nigromancia es una práctica considerada herética y maligna y los nigromantes deben estar siempre atentos a la presencia de Cazadores de Brujas u otros agentes de Sigmar.

La necesidad de grandes cantidades de energía mágica pura con la que alimentar sus rituales, y la necesidad de cierta privacidad y anonimato sobre sus actividades, han llevado a nigromantes errantes a la ciudad de Mordheim, donde pueden encontrar la valiosísima Piedra Bruja que les permita alcanzar sus oscuros fines.

Reglas Especiales

Las siguientes reglas especiales se aplican a los miembros de la banda que dispongan de la habilidad especial *No Muerto*:

Causan Miedo: Las criaturas no muertas son temibles y causan Miedo.

Inmunes a Psicología: Los No Muertos no se ven afectados por la psicología (como el Miedo) y nunca abandonan un combate.

Inmunes a Venenos: Los No Muertos no se ven afectados por los venenos.

Insensibles al Dolor: Los No Muertos ya están muertos, y consideran los resultados de *Aturdido* como *Derribado*.

No Pueden Correr: Los No Muertos son criaturas lentas, y por tanto no pueden correr (pero sí cargar de forma normal).

Sin Cerebro: Los No Muertos nunca ganan experiencia. La única excepción a esta regla son los Tumularios, que sí ganan experiencia de forma normal, entendiéndose como que recuperan la noción de sus antiguas habilidades cuando estaban vivos.

Elección de Guerreros

Una Hueste Nigromántica debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros que formen parte de la banda nunca podrá superar los 15.

Nigromante: cada Hueste Nigromántica debe incluir un Nigromante ¡Ni más ni menos!

Vampiro Errante: tu banda puede incluir un Vampiro Errante.

Tumularios: tu banda puede incluir hasta tres Tumularios.

Aprendiz Nigromante: tu banda puede incluir un único Aprendiz Nigromante.

Esqueletos: tu banda puede incluir cualquier número de Esqueletos.

Lobos Espectrales: tu banda puede incluir hasta cinco Lobos Espectrales.

Experiencia Inicial

El Nigromante empieza con 20 puntos de experiencia.

El Vampiro Errante empieza con 15 puntos de experiencia.

Los Tumularios empiezan con 8 puntos de experiencia.

El Aprendiz Nigromante empieza con 0 puntos de experiencia.

Los Secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

Tablas de Habilidades de la Hueste Nigromántica

El Nigromante puede elegir habilidades de Académicas.

El Vampiro Errante puede elegir habilidades de Combate, Académicas, Fuerza y Velocidad.

Los Tumularios pueden elegir habilidades de Combate y Fuerza.

El Aprendiz Nigromante puede elegir habilidades de Académicas.

Atributos máximos de los Tumularios

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tumulario	10	6	0	4	4	3	6	4	9

Habilidad especial de la Hueste Nigromántica

Legión de ultratumba

Un Nigromante o Aprendiz Nigromante pueden elegir gastar un fragmento de piedra bruja para aumentar su propio poder en un ritual impío. Al hacerlo, dicho personaje aumenta en +1 el total de miembros de la banda, hasta un máximo de 20 miembros. Anota en la hoja de control de la banda el número de cargas de este poder que tiene cada personaje. Si dicho personaje muere, un número de secuaces (elegidos por el jugador) igual a las cargas que poseía se convierten en polvo y desaparecen.

Lista de Equipo para la Hueste Nigromántica

<i>Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo</i>	
Daga	1ª gratis / 2 co.
Maza/Martillo/Garrote/Báculo	3 co.
Hacha/Hoz	5 co.
Espada	10 co.
Arma a Dos Manos	15 co.
Lanza	10 co.
Alabarda/Guadaña	10 co.
Filo del Tumulario (solo Tumularios)	Especial
<i>Armas de Projectiles</i>	
Arco	10 co.
Arco Corto	5 co.
<i>Armadura</i>	
Armadura Ligera	20 co.
Armadura Pesada	50 co.
Escudo	5 co.
Casco	10 co.

Arma especial de la Hueste Nigromántica

Filo del Tumulario

Coste: Especial.

Disponibilidad: Común (solo Hueste Nigromántica).

Un Nigromante puede imbuir y vincular un arma a un Tumulario para que ésta sea una extensión de los poderes que alimentan al no-muerto. El proceso es complejo y exige un gran esfuerzo por parte del Nigromante.

Coste: Imbuir un arma requiere, primero, gastar 3x el precio del arma a imbuir. Una vez realizado el gasto, el Nigromante debe realizar un chequeo de Liderazgo, representando su intento de imbuir el arma. Si lo supera, el arma se convertirá en un Filo del Tumulario. Si no, el dinero invertido se pierde y el arma es destruida en el proceso.

Arma Original: Cualquier arma Cuerpo a Cuerpo puede ser imbuída por el Nigromante, y mantiene sus atributos habituales tras el proceso.

Heridas Múltiples: Un Filo del Tumulario causa 1D3 Heridas en lugar de una única herida.

Sólo Tumularios: El Nigromante debe crear un vínculo entre el arma y su portador, y esto solo puede realizarlo sobre una criatura no-muerta de excepcional poder yalzada por él mismo. Por tanto, sólo los Tumularios pueden portar un Filo del Tumulario. Cualquier otro usuario de dicha arma no recibe los beneficios adicionales por ser un Filo del Tumulario, solo los del arma original.

Héroes

1 Nigromante; Reclutamiento: 40 co.

Un Nigromante es un poderoso hechicero, un ser solitario y huraño ávido de poder y riquezas. Hace mucho que dejó de lado cualquier barómetro moral que limite la consecución de sus objetivos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nigromante	10	3	3	3	3	1	3	1	8

Armas/Armadura: un Nigromante puede elegir armas y armaduras de la lista de equipo para la Hueste Nigromántica.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: Cualquier miniatura de la banda situada a 15 centímetros o menos del Nigromante puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

Hechicero: Los Nigromantes son hechiceros, por lo que son capaces de utilizar la magia Nigromántica.

0-1 Vampiro Errante; Reclutamiento: 110 co.

Los Vampiros errantes son poderosas criaturas, cuyos fines y objetivos solo ellos conocen. No es raro que un Vampiro se asocie con un Nigromante, pues éste puede proporcionarle una valiosa protección durante las vulnerables horas diurnas, mientras que el vampiro pone sus excelentes habilidades al servicio del nigromante por las noches, en la búsqueda de piedra bruja o de posibles víctimas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Vampiro Errante	15	4	4	4	4	2	5	2	8

Armas/Armadura: un Vampiro Errante puede elegir armas y armaduras de la lista de equipo para la Hueste Nigromántica.

REGLAS ESPECIALES

Causa Miedo: los Vampiros son criaturas No Muertas temibles, y por tanto causan *miedo*.

Inmunes a Psicología: los Vampiros no se ven afectados por la psicología (como el *miedo*) y nunca abandonan un combate.

Inmunes a los Venenos: los Vampiros no se ven afectados por los venenos.

Insensibles al Dolor: los Vampiros consideran el resultado de *aturdido* en la Tabla de Heridas como *derribado*.

0-3 Tumularios; Coste de Invocación: 40 co.

Los Tumularios son el resultado de un poderoso hechizo lanzado por el Nigromante, el cual alza de entre los muertos a un poderoso guerrero para que combata a su lado. El poder de dicha invocación hace que el guerrero mantenga un hilo de consciencia con su existencia anterior, lo cual le permite recuperar las habilidades y atributos que poseía cuando estaba vivo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tumulario	10	3	0	3	4	2	3	1	7

Armas/Armadura: Los Tumularios pueden elegir armas y armaduras de la lista de equipo para la Hueste Nigromántica. Nunca pueden llevar armas de proyectiles.

REGLAS ESPECIALES

No Muertos: Los Tumularios son criaturas No Muertas y se les aplican las reglas especiales para No Muertos. Como se indicó previamente, los Tumularios sí ganan experiencia.

0-1 Aprendiz Nigromante; Reclutamiento: 30 co.

El Aprendiz de Nigromante es un joven iniciado en las artes oscuras. Debe fidelidad absoluta a su maestro, al cual sigue con el objetivo de aprender de él y, posiblemente, heredar su legado y poder.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Aprendiz Nigromante	10	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: El Aprendiz Nigromante puede elegir armas y armaduras de la lista de equipo para la Hueste Nigromántica.

REGLAS ESPECIALES

Hechicero: Los Aprendices Nigromantes son hechiceros, por lo que son capaces de utilizar la magia Nigromántica.

Promoción: Si el Nigromante de la banda muere, el Aprendiz Nigromante ocupará automáticamente su lugar, ganando la habilidad Jefe pero manteniendo su equipo y sus atributos, y podrás contratar un nuevo Aprendiz Nigromante. Si el Nigromante muere y no dispones de un Aprendiz Nigromante que ocupe su lugar, la energía que sustentaba a la banda desaparece y la misma se convierte en polvo.

Secuaces (adquiridos en grupos de 1-5)

Esqueletos; Coste de Invocación: 15 co.

Los Esqueletos son No Muertos alzados por el Nigromante; un terrible ejército particular que avanza de forma lenta y entre un silencio sepulcral en dirección a los enemigos que osen ponerse en el camino del Nigromante.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	1	5

Armas/Armadura: los Esqueletos pueden elegir armas y armaduras de la lista de equipo para la Hueste Nigromántica.

REGLAS ESPECIALES

No Muertos: Los Esqueletos son criaturas No Muertas y se les aplican las reglas especiales para No Muertos.

0-5 Lobos Espectrales; Coste de Invocación: 50 co.

Los Lobos Espectrales son enormes perros No Muertos, los restos animados de los Lobos Gigantes de las Montañas del Fin del Mundo. Sus escalofriantes aullidos pueden provocar el miedo en el corazón de los mercenarios más valientes o incluso en el de los implacables mercenarios Enanos. Acechan por las calles de Mordheim como sombras, y muchos hombres han muerto con el cuello entre las fauces de un Lobo Espectral.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lobo Espectral	22	3	0	4	3	1	2	1	4

Armas/Armadura: ninguna.

REGLAS ESPECIALES

Carga: los Lobos Espectrales son enormes bestias que se abalanzan sobre sus víctimas cuando cargan. Los Lobos Espectrales disponen de 2 Ataques en vez de 1 durante el turno en que cargan.

No Muertos: Los Lobos Espectrales son criaturas No Muertas y se les aplican las reglas especiales para No Muertos.

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.

1D6

Resultado

1

Absorción de Vida

Dificultad 10

El Nigromante drena la mismísima fuerza vital de su víctima, robándola para aprovecharla él mismo.

Puedes escoger una miniatura situada a 15 centímetros o menos de él. El objetivo sufre una herida (sin tirada de salvación por armadura posible), y el Nigromante dispone de 1 Herida adicional durante el resto de la batalla. Esto puede hacer que el Nigromante posea un atributo de Heridas superior a su valor máximo original. Este hechizo no afecta a los Poseídos o a las miniaturas No Muertas.

2

Reanimación

Dificultad 5

En respuesta a la orden del Nigromante, los muertos se alzan para combatir de nuevo.

Un Esqueleto que haya quedado fuera de combate durante la última fase de combate cuerpo a cuerpo o fase de disparo regresa inmediatamente a la lucha. Sitúa a la miniatura a 15 centímetros o menos de la miniatura del Nigromante. La miniatura no puede colocarse directamente en combate cuerpo a cuerpo con una miniatura enemiga.

3

Visión de la Muerte

Dificultad 6

El Nigromante invoca todo el poder de la Nigromancia para revelarle a sus enemigos el momento en el que van a morir.

El Nigromante causa miedo en sus enemigos durante el resto de la batalla.

4

Condenación

Dificultad 9

El Nigromante susurra a los muertos que se alcen de sus tumbas y atrapen a sus enemigos.

Escoge una miniatura enemiga situada a 30 centímetros o menos del Nigromante. La miniatura debe efectuar inmediatamente una tirada de 1D6 y obtener un resultado igual o inferior a su atributo de Fuerza o los muertos que emergen del suelo le desgarrarán los miembros con su poder sobrenatural. Si no supera el chequeo, puedes tirar en la Tabla de Heridas para determinar qué le ocurre al desgraciado guerrero.

5

La Llamada de Vanhel

Dificultad 6

El Nigromante invoca las energías del mundo de los muertos para revitalizar a sus sirvientes No Muertos.

Un Esqueleto o un Lobo Espectral a 15 centímetros o menos del Nigromante puede moverse de nuevo inmediatamente hasta la distancia máxima (por ejemplo, 22 centímetros en el caso de los Lobos Espectrales). Si este movimiento le pone en contacto peana con peana con una miniatura enemiga, se considera que ha cargado.

6

El Despertar

Dificultad: Automático

El Nigromante invoca el alma de un Héroe muerto de vuelta a su cuerpo y lo esclaviza mediante la magia corrupta.

Si un Héroe enemigo muere (o sea, si tu oponente obtiene un resultado de 11-16 en la Tabla de Heridas Graves después de la batalla), el Nigromante puede alzarlo para que se una a su banda y combata como un Esqueleto.

El Héroe muerto conserva todos sus atributos, además de todas sus armas y piezas de armadura, pero no puede utilizar otras piezas de equipo o sus habilidades adquiridas. No podrá correr, cuenta como un grupo de Secuaces él sólo, y no puede ganar experiencia adicional. Este hechizo siempre funciona automáticamente. Al nuevo Esqueleto deben aplicársele todas las reglas habituales de los Esqueletos (es decir, gana la habilidad especial *No Muerto*) excepto por el hecho de que mantiene el perfil de atributos y equipo del héroe muerto.