

# No Muertos

El Conde Vlad von Carstein y su esposa Isabella han gobernado la provincia de Sylvania durante tanto tiempo que ya nadie puede recordarlo. Los campesinos murmuran que existe algún oscuro secreto, a los Cazadores de Brujas les repelen, y los Sacerdotes de Sigmar no les admiten en la corte. De hecho, Sylvania tiene la peor reputación de todas las provincias del Imperio.

Pocos de los hombres enviados a espiar a los gobernantes de Sylvania han regresado de sus oscuros bosques, y aún menos con su cordura intacta. En la apenas iluminada cámara principal del castillo Drakenhof, en un trono de negra obsidiana, se sienta Vlad von Carstein, el gobernante de Sylvania. Espera envuelto en sombras y se ha apartado de las tramas políticas del Imperio, ya que guarda un terrible secreto: él, y toda la aristocracia gobernante de la provincia, son vampiros, monstruos que no mueren y que proceden de más allá de la tumba. Allí espera con paciencia, bebiendo la sangre de doncellas en cálices dorados.

Durante muchos años, Vlad ha estado reuniendo fuerzas y ejércitos de no muertos en secreto. Pronto, algún día cercano, saldrá de los bosques de Sylvania a la cabeza de un ejército de muertos vivientes. Los fragmentos de piedra mágica dispersos por Mordheim pueden proporcionarle al Conde el poder para desafiar a los nobles del Imperio y esclavizar a los hombres del Viejo Mundo.

La piedra bruja almacena la suficiente energía mágica como para lanzar un gran hechizo de condenación capaz de rivalizar con el lanzado por Nagash el Negro. Si el Conde tiene éxito, podrá alzar a todos los muertos que hay entre las Montañas del Fin del Mundo y las fronteras de Stirland, y marchar a la guerra contra los divididos gobernantes del Imperio. Ya ha diseñado sus planes, y Vlad ha enviado a sus lacayos, los inmortales vampiros, para que cumplan sus órdenes.

Durante las oscuras noches sin luna, negros carruajes llegan a Mordheim transportando ataúdes. Los Necrófagos salen escurriéndose de sus escondrijos para recibirlos, y los cadáveres se agitan, animados por una orden que los vivos no pueden oír. A las órdenes del Vampiro, van a la búsqueda de los fragmentos de piedra bruja.

La noche pertenece a los No Muertos, y en Mordheim siempre es de noche.

## *Elección de Guerreros*

Cada banda 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.

**Vampiro:** cada banda de No Muertos debe incluir un Vampiro ¡Ni más ni menos!

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

**Despojos:** tu banda puede incluir hasta tres Despojos.

**Zombis:** tu banda puede incluir cualquier número de Zombis.

**Necrófagos:** tu banda puede incluir cualquier número de Esqueletos.

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

## *Experiencia Inicial*

El Vampiro empieza con 20 puntos de experiencia.

El Nigromante empieza con 8 puntos de experiencia.

Los Despojos empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los Secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

## *Tablas de Habilidades de los No Muertos*

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

El Nigromante puede elegir habilidades de Académicas y Velocidad.

Los Despojos pueden elegir habilidades de Combate y Fuerza.

## *Lista de Equipo para los No Muertos*

<i>Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo</i>	
Daga	1 <sup>a</sup> gratis / 2 co.
Maza/Martillo	3 co.
Hacha	5 co.
Espada	10 co.
Arma a Dos Manos	15 co.
Lanza	10 co.
Alabarda	10 co.
<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.

## Héroes

### 1 Vampiro; Reclutamiento: 110 co.

Los Vampiros dirigen a los no muertos en su búsqueda de los fragmentos de piedra bruja que les darán a su amo el poder necesario para conquistar el Imperio.

Aunque no son más que una sombra cuando se les compara con los temibles Señores Vampiros, los inmortales servidores de Vlad son unas de las criaturas más poderosas de todas las que combaten en Mordheim. La mayoría de ellos sirven al inmortal conde de Sylvania, pero a algunos les ha gustado mucho la ciudad, y se han hecho independientes.

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

Armas/Armadura: un Vampiro puede elegir armas y armaduras de la lista de equipo de los No Muertos.

### REGLAS ESPECIALES

**Jefe:** Cualquier miniatura situada a 15 cm. o menos del Vampiro puede utilizar su atributo de Liderazgo en lugar del suyo propio.

**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*.

### 0-1 Nigromante; Reclutamiento: 35 co.

Los Nigromantes son brujos malvados que han estudiado el corrupto arte de la Nigromancia. Muchos de ellos son acólitos y servidores de Vlad von Carstein, y siguen a los agentes de su amo hasta la Ciudad de los Condenados. Otros son reclutados entre las filas de los hechiceros y los brujos que han despertado las sospechas de los diversos agentes del Templo de Sigmar y que han huido a Mordheim para evitar ser perseguidos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nigromante	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: el Nigromante puede elegir armas y armaduras de la lista de equipo de los No Muertos.

### REGLAS ESPECIALES

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

### 0-3 Despojos; Reclutamiento: 20 co.

Los Despojos son los supervivientes humanos más miserables de la destrucción de Mordheim. Son individuos deformes, rechazados incluso por las mujeres y hombres que viven entre las ruinas y en las catacumbas de la ciudad.

A menudo, los Vampiros reclutan a los Despojos como servidores y los tratan con una amabilidad sorprendente. Como resultado, los Despojos son fanáticamente leales a sus señores no muertos, y harían cualquier cosa para protegerles y servirles.

Los Despojos son muy útiles para sus amos, ya que pueden ser enviados a comprar equipo, armas y suministros en los asentamientos de los alrededores de Mordheim, donde a menudo no se recibe bien a los nigromantes, o donde los vampiros provocarían la sospecha de los Cazadores de Brujas. También pueden cumplir la voluntad de su amo vampírico durante el día, cuando los Vampiros deben reposar en sus ataúdes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Despojo	10	2	2	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: Los Despojos pueden elegir armas y armaduras de la lista de equipo de los No Muertos.

## *Secuaces (adquiridos en grupos de 1-5)*

### **Zombis; Reclutamiento: 15 co.**

Los Zombis son los no muertos más comunes, criaturas animadas por la voluntad de sus amos nigrománticos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zombi	10	2	0	3	3	1	1	1	5

Armas/Armadura: los Zombis no pueden utilizar armas ni armaduras, y no sufren penalización alguna por ello.

### **REGLAS ESPECIALES**

**No pueden correr:** los Zombis son lentas criaturas no muertas y no pueden correr (pero pueden cargar de la forma normal).

**Causan miedo:** los Zombis son criaturas no muertas temibles y, por tanto, causan miedo.

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

**Inmunes a los venenos:** los Zombis no se ven afectados por los venenos.

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

**Sin cerebro:** los Zombis nunca ganan experiencia. No aprenden de sus errores ¿Qué esperabas?

### **Necrófagos; Reclutamiento: 40 co.**

Los Necrófagos son los descendientes de los locos y malvados que devoraron la carne de los hombres. Cuando llegan las épocas de hambre al Viejo Mundo, los más depravados e insensibles se alimentan de los cuerpos de los muertos para sobrevivir.

Empujados por su feroz e indecible deseo por la carne de sus semejantes, estas criaturas han abandonado su naturaleza humana y viven cerca de cementerios, criptas y tumbas desenterrando los cuerpos putrefactos de los recientemente enterrados y devorando la fría carne con sus dientes y garras.

La destrucción de Mordheim ha atraído a muchos clanes Necrófagos del Norte, y ahora tienen su residencia permanente en las criptas y cementerios de la ciudad en ruinas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Necrófago	10	2	2	3	4	1	3	2	5

Armas/Armadura: los Necrófagos nunca utilizan armas ni armaduras, aparte de los pocos huesos que emplean como primitivas armas.

### **REGLAS ESPECIALES**

**Causan miedo:** los Necrófagos son criaturas repulsivas temibles y, por tanto, causan miedo.

## 0-5 Lobos Espectrales; Reclutamiento: 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 el que cargan.

**No pueden correr:** los Lobos Espectrales son lentas criaturas no muertas y no pueden correr (pero pueden cargar de la forma normal).

**Causan miedo:** los Lobos Espectrales son criaturas no muertas temibles y, por tanto, causan miedo.

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

**Inmunes a los venenos:** los Lobos Espectrales no se ven afectados por los venenos.

**Muertos:** los Lobos Espectrales no ganan experiencia ¡No puedes enseñarle trucos nuevos a un perro viejo!

**Insensibles al dolor:** los Lobos Espectrales consideran el resultado de *aturdido* en la Tabla de Heridas como *derribado*.

## *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 Zombi 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 Zombi 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 Zombi.

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 Zombi deben aplicársele todas las reglas habituales de los Zombis (inmune al veneno, causa miedo) excepto por el hecho de que mantiene el perfil de atributos y equipo del héroe muerto.