BANDA DE 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 tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en 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 Necrófagos.
Lobos Espectrales: tu banda puede incluir hasta cinco Lobos Espectrales.

Experiencia Inicial

Un **Vampiro** empieza con 20 puntos de experiencia.
Un **Nigromante** empieza con 8 puntos de experiencia.
Los **Despojos** empiezan con 0 puntos de experiencia.
Los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Lista de Equipo de los No Muertos

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

LISTA DE EQUPO DE LOS NO MUERTOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	1ª 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

Armas de Proyectiles	
Arco	10 co
Arco Corto	5 co

Armaduras	
Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

Tabla de Habilidades de los No Muertos

	Combate	**Disparo**	**Académicas**	**Fuerza**	**Velocidad**	**Especial**
Vampiro	√		√	√	√	√
Nigromante			√		√	
Despojo	√			√		

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Vampiro

Reclutamiento: 110 coronas de oro

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
15	4	4	4	4	2	5	2	8

Armas / Armadura: el Vampiro puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los No Muertos.

Reglas Especiales:

Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos del Vampiro puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

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 coronas de oro

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
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas / Armadura: los Nigromantes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas 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. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles.

0-3 Despojos

Reclutamiento: 20 coronas de oro

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
10	2	2	3	3	1	3	1	7

Armas / Armadura: los Despojos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los No Muertos.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

Zombis

Reclutamiento: 15 coronas de oro

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
10	2	0	3	3	1	1	1	5

Armas / Armadura: los Zombies 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?

Necrófago

Reclutamiento: 40 coronas de oro

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
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 coronas de oro

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
22	3	0	4	3	1	2	1	4

Armas / Armadura: ninguna, los Lobos luchan con sus afilados dientes y no sufren penalizaciones por ello.

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.

Habilidades Especiales para Vampiros

Los vampiros son criaturas sobrenaturales, portadoras del poder de la noche, de la esencia muerta viviente y de las criaturas salvajes de las pesadillas humanas. Sin embargo, no todos los vampiros son iguales, y muchos desarrollan un tipo de habilidades que a otros no interesan. Aquí presentamos unas habilidades que solo los Vampiros pueden seleccionar cuando consiguen una nueva habilidad:

Mirada Hipnótica

La mirada del vampiro puede dejar absorto a cualquiera. La Mirada Hipnótica se debe usar al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo en la que una miniatura este en contacto peana con peana con el vampiro. La miniatura deberá superar un *Chequeo de Liderazgo*, o no podrá atacar en su fase cuerpo a cuerpo. Además, se le tratara como un objetivo *derribado* si alguien desea atacarle. Esta habilidad no funciona con miniaturas inmunes a la psicología.

Forma de Niebla

El vampiro puede transformarse en un banco de niebla durante su fase de Recuperación. Su movimiento cambiara a 5d6 cm y no podrá correr ni cargar. Asimismo tampoco puede combatir cuerpo a cuerpo, disparar o lanzar hechizos. Cualquier miniatura que desee atacar al vampiro impactara con un 6, independientemente de la Habilidad en Armas o en Proyectiles de la miniatura. Las tiradas para herir también requieren un 6. Esta tirada no puede ser modificada ya que casi ningún medio físico puede herir al vampiro en forma de niebla. Además, el vampiro si llega a ser herido en forma de niebla puede reducir en 2 cualquier tirada de heridas. Si el vampiro en forma de niebla es *derribado*, volverá inmediatamente a forma humanoide, en lugar de caer al suelo. En cualquier otro caso, el vampiro puede permanecer en forma de niebla el tiempo que desee, pudiendo cambiar de forma en cada fase de Recuperación.

Forma de Enjambre de Ratas

El vampiro puede durante su fase de Recuperación transformarse en un enjambre de ratas. Deberás representar al vampiro con una peana de enjambre de ratas adecuada, aunque el vampiro puede moverse por cualquier sitio por el que quepa una única rata. De hecho el vampiro se considera que puede atravesar cualquier muro, ya que en todos los de Mordheim existen agujeros que una rata puede aprovechar. Este es el perfil de la forma de Enjambre de Ratas:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	2	0	3	3	*	*	4	*

Los espacios con asteriscos (*) utilizan el atributo original del vampiro.

Mientras se encuentra en forma de Enjambre de Ratas, el vampiro no puede usar armas ni armadura, tampoco puede lanzar hechizos ni disparar. Pero puede atacar en combate cuerpo a cuerpo sin recibir penalización por atacar desarmado. El vampiro puede permanecer en forma de Enjambre de Ratas el tiempo que desee, pudiendo cambiar de forma en cada fase de Recuperación.

Forma de Murciélago

Muchos vampiros saben como convertirse en murciélagos gigantes. En la fase de recuperación puede cambiar de forma si lo desea. En forma de Murciélago el vampiro puede ignorar cualquier tipo de terreno y puede subir y bajar de cualquier altura sin realizar ningún *Chequeo de Iniciativa* (siempre que su Movimiento se lo permita). Aunque puede volar, no puede terminar su movimiento en el aire. Este es el perfil de la forma de Murciélago:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
20	3	0	3	2	*	*	1	*

Los espacios con asteriscos (*) utilizan el atributo original del vampiro.

En esta forma, el vampiro no puede usar armas, armadura o hechizos. Puede sin embargo atacar cuerpo a cuerpo sin penalización por no llevar armas. El vampiro puede permanecer en forma de Murciélago el tiempo que desee, pudiendo cambiar de forma en cada fase de Recuperación.

Forma de Lobo Gigante

El vampiro puede transformarse en Lobo Gigante durante su fase de Recuperación. Este es el perfil de la forma de Lobo Gigante:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
22	4	0	4	3	*	*	2	*

Los espacios con asteriscos (*) utilizan el atributo original del vampiro.

En esta forma, el vampiro no puede usar armas, armadura o hechizos. Puede sin embargo atacar cuerpo a cuerpo sin penalización por no llevar armas. El vampiro puede permanecer en forma de Lobo Gigante el tiempo que desee, pudiendo cambiar de forma en cada fase de Recuperación.