

[Reglas especiales comunes](#)

[Reglas del ejército](#)

[No Muertos](#)

[General](#)

[Hierofante](#)

[Estandarte de batalla](#)

[Criatura Artefacto](#)

[Saetas del Áspid](#)

[La Maldición](#)

[Asalto Imparable](#)

[Magia: Cánticos de Nehekhara](#)

[Generación de dados de magia](#)

[Generación de dados de dispersión](#)

[Entonar Cánticos](#)

[Jerarquía Hierática](#)

[Magia y Jerarquía](#)

[¡Hágase mi voluntad!](#)

[Cánticos](#)

[Los Tesoros de la Necrópolis](#)

[Armas mágicas](#)

[Armaduras mágicas](#)

[Talismanes](#)

[Objetos Arcanos](#)

[Objetos hechizados](#)

[Estandartes Mágicos](#)

[Monturas](#)

[Monturas y tipo de personaje](#)

[Corcel esquelético](#)

[Esfinge de Guerra](#)

[Carro de Guerra Ligero.](#)

[Comandantes](#)

[Rey Funerario](#)

[Sumo Sacerdote Funerario](#)

Héroes

[Príncipe Funerario](#)

[Heraldo del Sepulcro](#)

[Sacerdote Funerario](#)

[Necrotecto](#)

Unidades básicas

[Guerreros Esqueleto](#)

[Caballería Ligera Esquelética](#)

[Caballería Pesada Esquelética](#)

[0-1 Enjambre funerario](#)

[Carros Ligeros](#)

Unidades Especiales

[Guardia del Sepulcro](#)

[Momias](#)

[Ushabti](#)

[Buitres de Nehekhara](#)

[Gólem Escorpión](#)

[Acechadores Sepulcrales](#)

Unidades Singulares

[Morghast](#)

[Necrosierpes](#)

[Lanzacráneos](#)

[0-1 Arca de las Almas](#)

[Gigante de Hueso](#)

[Hierotitán](#)

[Esfinge de Guerra](#)

[Necroesfinge](#)

[Titán de Khemri](#)

Personajes Especiales

[Arkhan el Negro](#)

[Carro de Arkhan](#)

[Pesadilla alada](#)

[Apophas, Señor Maldito de los Escarabajos](#)

[Khalida Neferher, Gran Reina](#)

[Khatap, Gran Hierofante de Khemri](#)

[Nekhaph, Campeón de Settra](#)

[Ramhotep el Visionario](#)

[Sehenesmet, Visir de Quatar](#)

[Settra el Imperecedero](#)

[Carro de los Dioses](#)

Reglas especiales comunes

Anula armadura. No se pueden efectuar tiradas de salvación por armadura por los impactos que Anulan armadura.

Ataques flamígeros. Se consideran ataques de fuego; las miniaturas con Regeneración no pueden Regenerar las heridas causadas por Ataques de fuego, las miniaturas Inflamables reciben el doble de heridas, etc.

Caballería monstruosa. Se consideran a la vez de tipo Infantería Monstruosa y Caballería, por lo que los hechizos y reglas que afecten a Infantería Monstruosa o a Caballería, les afectan a ellos (incluyendo el Golpe Letal). A diferencia de la Caballería, la Caballería Monstruosa no tiene perfil separado de jinete y montura y no suma un +1 a su jinete por ir montado. Una Caballería Monstruosa y Caballería Voladora a la vez no suma +1 a su jinete por ir montado (pero tiene Potencia de unidad 2, hostigadores, volar).

Cruzar(X). Las miniaturas con Cruzar (X) tratan los elementos de escenografía de tipo X como terreno abierto a efectos de movimiento (pero no a efectos de línea de visión, etc.).

Enjambre. Las miniaturas con la regla Enjambre son Hostigadores (y, por tanto, tienen visión 360°) e Inmunes a desmoralización. Se montan en peana de 40mm de lado, normalmente con varias miniaturas formando la unidad; trátala como una única miniatura con todos sus ataques y heridas. Ningún personaje puede unirse a una unidad de tipo Enjambre.

Heridas múltiples (X). Las heridas no salvadas se transforman en X heridas. Así, una miniatura con Heridas múltiples (1D3) que haga dos heridas a un enemigo (tras aplicar Tiradas de salvación por armadura y Tiradas de salvación especial, pero antes de Regeneración), en realidad causa 2D3 heridas.

Inestable. Las unidades y miniaturas Inestables que pierdan un combate no tienen que hacer chequeo de desmoralización ni huirán. En vez de eso, la miniatura o unidad sufrirá una herida sin posibilidad de salvación (ni por armadura, ni especial, ni regeneración) por cada punto por el que haya perdido el combate (por ejemplo, si pierde un combate por 3 puntos, sufre 3 heridas).

En caso de personaje Inestable sobre montura Inestable, el jugador puede decidir cuál de los dos recibe las heridas.

En casos de combate múltiple, cada unidad implicada en el combate sufrirá dichas heridas, y las podrá repartir entre personajes, monstruos y tropa.

Si una miniatura o unidad Inestable resulta destruida debido a la resolución de un combate durante la primera ronda de un combate, el enemigo podrá efectuar un arrasamiento de la forma habitual.

Mastodonte. Las unidades enemigas que reciban una carga de un monstruo de tipo Mastodonte sólo pueden declarar Mantener la posición (no se puede declarar Huir ni Aguantar y disparar). Se anulan todas las reglas aplicables cuando se recibe una carga (como, por ejemplo, la contracarga de los Destacamentos imperiales o el F+1 de la pica de los Mercenarios); además, en el turno en que se recibe una carga, las unidades enemigas no pueden luchar con filas adicionales (sólo lucha la primera fila). Por último, cualquier chequeo de Liderazgo debido a la presencia de una miniatura Mastodonte (terror, miedo, etc) se deberá hacer con un penalizador de -1 al Liderazgo (no -1 a la tirada sino -1 al Liderazgo).

Objetivo pequeño. No bloquean línea de visión, salvo a otras miniaturas Objetivo Pequeño.

Petrificar. La mirada de esta criatura convierte a sus enemigos en piedra. Se considera a todos los efectos un ataque de disparo con un alcance de 20cm; no es necesario hacer tirada para impactar (y puede hacerse aunque la miniatura tenga HP0). El ataque impacta automáticamente. La víctima puede intentar apartarse en el último momento para evitar el destino que le espera. Para ello, la víctima debe hacer un chequeo de Iniciativa (lanza 1D6, debe obtenerse un valor inferior o igual a la Iniciativa, un 6 siempre es un fallo. Si lo supera, no ocurre nada. Si no lo supera, la víctima se transforma lentamente en piedra y muere (retírala como baja, sea cual sea su tamaño). No pueden efectuarse tiradas de salvación por armadura contra este ataque ni regeneración, pero sí tiradas de salvación especial.

Salir desde abajo. Esta unidad (o miniatura individual) puede elegir no desplegar al inicio de la partida. En ese caso, una vez desplegados ambos bandos (incluidos los exploradores) el controlador coloca un Marcador en cualquier punto del campo de batalla. Al inicio de cada turno propio excepto el primero lanza 1D6 para determinar si la unidad sale a la superficie. La dificultad será de 4+ en el segundo turno, 3+ en el tercero 2+ en el cuarto. En caso de no haber conseguido salir antes, en el quinto turno saldrán automáticamente (sin lanzar el dado). En el momento que la unidad regrese a la superficie, el controlador lanzará un dado de artillería y otro de dispersión, y moverá el Marcador exactamente igual que haría con un disparo de catapulta. Una vez colocado el marcador en su posición final, cámbialo por una de las miniaturas de la unidad (o por la miniatura individual, si es sólo una) y sitúa el resto a menos de 5 cm de esta. Como ha salido a la superficie al inicio del turno, la unidad puede actuar normalmente (incluso cargar). Si el Marcador se mueve hasta situarse bajo una unidad enemiga, la unidad entrará automáticamente en combate cuerpo a cuerpo con dicha unidad por el lado que quedara más cerca del Marcador. Si el Marcador se sitúa bajo una unidad propia o bajo terreno impasable, despliega la unidad en el borde más próximo de la unidad u obstáculo. Si el Marcador sale de la mesa, la unidad no tomará parte en la batalla aunque el enemigo no ganará puntos por ella. En caso que el dado de artillería muestre un signo de problemas (!), lanza 1D6: 1-2- La unidad es aniquilada y el enemigo gana sus puntos de victoria. 3-4: La unidad no participará en la batalla pero el enemigo no gana puntos de victoria por ella. 5-6: El enemigo puede recolocar el Marcador en cualquier punto del campo de batalla y desplegar a la unidad cuando emerja, que no podrá mover más ese turno.

Siempre Ataca Primero. Atacarán en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo independientemente del atributo de Iniciativa o de quién ha cargado (recuerda que el combate es después de los impactos por carga). Si dos miniaturas o unidades enfrentadas tienen Siempre Ataca Primero, la miniatura o unidad con mayor Iniciativa atacará primero independientemente de otros factores. Si una miniatura tiene Siempre Ataca Primero y Ataca en último lugar (por ejemplo, por usar arma a dos manos), se anulan mutuamente (atacará en orden de iniciativa como si llevara arma de mano). En definitiva, el orden en combate es: Impactos por carga, Siempre ataca primero, Unidades que cargan, Resto de unidades, Ataca en último lugar, Zombis (y demás Descerebrados). En cualquier caso, en cada categoría se “desempata” por orden de iniciativa (p.e. dos unidades que atacan primero, de mayor a menor Iniciativa), y en caso de nuevamente empate, se resuelve al azar (1D6). Esto implica que una unidad con Siempre Ataca Primero con Iniciativa 5 que cargue a una unidad con Siempre Ataca Primero con Iniciativa 8, atacará primero la de Iniciativa 8.

Reglas del ejército

No Muertos

Todo el ejército es No Muerto. Los No Muertos de los Reyes Funerarios siguen estas reglas especiales:

1. Son *inmunes a psicología*. Ten en cuenta que hay muchos chequeos de Liderazgo que no son de psicología, los No Muertos siguen todas las reglas habituales para esos chequeos. Ejemplo: el chequeo de Liderazgo para intentar no perseguir a tropas desmoralizadas.
2. Causan *miedo*.
3. Nunca pueden efectuar movimientos de marcha. No, ni siquiera Hostigadores o Personajes.
4. Si reciben una carga, sólo pueden *mantener la posición* como reacción a la carga (ni siquiera los Arqueros).
5. No son Inmunes a ataques envenenados (a menos que así lo indique), así que les afectan como a los vivos.
6. Inestables.

General

Sólo los personajes de tipo Rey Funerario o Príncipe Funerario pueden ser General. Esto quiere decir que un ejército debe incluir al menos un Rey Funerario o Príncipe Funerario.

Hierofante

Todo ejército de Reyes Funerarios debe incluir un Hierofante (que habitualmente será un Sacerdote o Sumo Sacerdote).

Al principio de la batalla, el personaje de tipo Sacerdote (puede ser un Sacerdote, un Sumo Sacerdote o un Personaje Especial) con más Liderazgo será el Hierofante (si hay más de uno con el mismo Liderazgo, elige uno).

Al final de la fase en que el Hierofante muera, así como al principio de cada turno del jugador de Reyes Funerarios, cada unidad (pero no Personajes) debe hacer un chequeo de Liderazgo; por cada punto de diferencia con su Liderazgo, sufre una herida (sin posibilidad de salvación por armadura, especial, ni regeneración). Las unidades pueden usar el Liderazgo de personajes dentro de la unidad o del General si están cerca.

Por ejemplo, una unidad de Esqueletos (L3) hace un chequeo de Liderazgo y saca un 5, esto son 2 esqueletos retirados como bajas.

En caso de personajes montados en carro no incluidos en unidades, o de Personajes montados en monstruo, el Personaje no debe hacer el chequeo, pero sí la montura (puede usar el Liderazgo del Personaje).

La Desintegración sólo se aplica cuando el Hierofante muere definitivamente y es retirado como baja; si el Hierofante llega a 0 heridas pero consigue Regenerar suficientes heridas como para volver al juego, no ocurre la Desintegración.

Estandarte de batalla

Una unidad que tenga el Estandarte de Batalla a 30cm o menos y pierda un combate, sufrirá una herida menos por inestabilidad. En el ejemplo anterior (dos esqueletos que deberían retirarse como baja), si la unidad está a 30cm o menos del Portaestandarte de Batalla sufrirá 1 herida en vez de 2. Ten en cuenta que este efecto del Estandarte de Batalla es por la Inestabilidad, no por la pérdida del Hierofante.

Criatura Artefacto

Tirada de salvación por armadura 5+ (esta tirada puede mejorarse con equipo, hechizos, etc).

Sufren una herida menos por los chequeos de Inestabilidad. Esto es adicional al Portaestandarte de Batalla, así que una Criatura Artefacto a 30cm o menos del Portaestandarte de Batalla sufrirá dos heridas menos por chequeos de Inestabilidad. Ten en cuenta que este efecto es por la Inestabilidad, no por la pérdida del Hierofante.

Saetas del Áspid

Las miniaturas del ejército de Reyes Funerarios que disparen con arma de proyectiles, siempre impactan a 5+ a sus objetivos. No se ven afectados por bonificadores ni penalizadores en las tiradas para impactar con sus arcos (ni por Objetivo Grande, ni por larga distancia, ni por mover y disparar, ni por hostigadores, etc.), ni ningún hechizo, regla u objeto mágico que fuerce un modificador a la tirada para impactar ni un resultado fijo (como el hechizo Pellejo de Medianoche).

La Maldición

Las miniaturas responsables de la muerte de un Rey o un Príncipe Funerario pueden sufrir la maldición.

- Si hay una miniatura individual que haya causado la última herida (como un personaje en un desafío, un hechicero que lanza un hechizo que causa la última herida, ataques explícitos contra el Príncipe o Rey, etc), esa miniatura sufre La Maldición. Dicha miniatura deberá hacer un chequeo de Liderazgo; si lo falla, sufre 1D6 heridas directas.
- Si se trata de un personaje montado en otra miniatura con perfil individual (por ejemplo, personaje en un monstruo o carro), esa miniatura combinada sufre La Maldición. La miniatura combinada sufre 1D6 heridas directas; repártelas entre jinete y montura como si fueran proyectiles. Un personaje en monstruo en un desafío entraría en esta categoría, no en la anterior (aunque sea el monstruo o el jinete el que hagan la última herida).
- Si la causa de la muerte es una unidad (por ejemplo, una máquina de guerra o una unidad de arqueros), la unidad entera sufre La Maldición. La unidad debe hacer un chequeo de Liderazgo; si lo falla, la unidad sufre 1D6 heridas directas (si es necesario, distribuye como proyectiles).
- Si el Rey o Príncipe muere a causa de un chequeo de Inestabilidad por haber perdido un combate, todas las unidades enemigas que participaban en el combate sufren La Maldición. Cada unidad debe hacer un chequeo de Liderazgo; aquellas que lo fallen sufren 1D6 heridas directas (lanza el 1D6 por cada unidad). Si es necesario, distribuye como proyectiles.

El chequeo de Liderazgo deben hacerlo incluso las miniaturas inmunes a psicología, y puede usarse el Liderazgo de un personaje en la unidad, o del jinete si es un monstruo, o del General cerca de la forma habitual.

Cuando se habla de “hacer la última herida” se refiere a la miniatura o unidad que causa que se retire del juego al Rey; aquellos hechizos o reglas que hagan “retirar la miniatura” sin causar heridas (como algún ataque del Gigante) se considera que han hecho la última herida.

Todas las heridas que causa La Maldición son heridas directas; Anulan armadura y no permiten tirada de salvación especial ni regeneración; pero pueden ser “transferidas” o “rebotadas” mediante reglas u objetos mágicos (como puede ser el Pectoral de Shapesh). Ten en cuenta que La Maldición no es un hechizo ni un proyectil ni un disparo; es una regla especial.

Asalto Imparable

En carga, por cada tirada para herir exitosa que haga la miniatura con Asalto Imparable, puede hacer un ataque adicional (que a su vez, en caso de herir, desencadenará nuevos ataques). Nótese que es la tirada para herir, antes de salvaciones.

Contra miniaturas que no tengan atributo de heridas (como los muros de un castillo o el Tanque de Vapor del Imperio) no se proporcionan ataques extra, no hay fuerza vital de la que el Gigante pueda alimentarse.

Magia: Cánticos de Nehekhara

La magia lanzada por los Sacerdotes es muy distinta a la Magia que se conoce en el Viejo Mundo, se basa en unos cánticos rituales que conocen tras haberlos recitado durante miles de años. Pese a ello, tanto los Sacerdotes como los Sumos Sacerdotes se consideran hechiceros a todos los efectos.

Generación de dados de magia

Los Sacerdotes y Sumos Sacerdotes NO generan dados de magia. Sin embargo, se generan dos dados de energía igual que en todos los ejércitos; estos dados pueden añadirse a la reserva de dados de un Arúspice o Emisario Oscuro, pueden ser robados por un Goblin con el Báculo Chorrizador, y los Sacerdotes o Sumos Sacerdotes podrían usarlos para dispersar un hechizo que permanezca en juego.

Generación de dados de dispersión

Adicionalmente a los dados de base, los Sacerdotes generan 1 dado de dispersión. Los Sumos Sacerdotes generan 2 dados de dispersión.

Entonar Cánticos

Todos los Sacerdotes y Sumos Sacerdotes conocen los cuatro Cánticos. Un Sacerdote puede entonar un único Cántico por turno. Un Sumo Sacerdote puede entonar dos Cánticos por turno (puede repetir el mismo dos veces).

Los Cánticos se toman a todos los efectos como objetos portahechizos con un nivel de energía 2D6 si lo entona un Sacerdote, y 3D6 si lo hace un Sumo Sacerdote. Elige una unidad objetivo para el cántico, comprueba si el objetivo del hechizo está en alcance, y lanza los dados. El oponente puede intentar dispersar (con un Pergamino de Dispersión o con dados de dispersión); puede aplicarse Resistencia a la Magia y demás reglas especiales aplicables a la magia.

Dado que los Reyes Funerarios funcionan de forma distinta en la fase de magia, para evitar posibles situaciones de discusión deben seguirse siempre estas guías:

- El hechizo siempre se lanza con éxito, de la misma forma que siempre se lanza con éxito un objeto portahechizos. No hay una dificultad, así que las reglas que modifiquen la dificultad no afectan a los cánticos.
- Se lanzan 2D6 o 3D6 para determinar el nivel. Se consideran como Dados de energía (por ejemplo a efectos de Disipación de Magia), salvo que nunca pueden causar Disfunciones ni Fuerzas irresistibles. Ten en cuenta el anterior punto; por ejemplo, si el hechicero sufre el efecto de Disipación de magia de los Altos Elfos (descarta los 6's) y obtiene un doble 6, los dados se descartarían pero el cántico se lanzaría igualmente con éxito, con un nivel de energía 0 (así que el oponente debería gastar un dado de dispersión para dispersarlo).
- Los Cánticos no son hechizos determinados aleatoriamente (conocen los 4). No es posible hacer "olvidar" un Cántico.

A excepción del proyectil mágico, los cánticos no pueden afectar a una misma unidad más de una vez por fase de magia. Esto quiere decir que una unidad se puede ver afectada una única vez por el Cántico de Invocación de Djedra; puede ser que lo intente un Sacerdote, sea dispersado, y luego lo lance otro Sacerdote; pero si el primero tiene éxito, no se puede entonar el cántico de nuevo en esa unidad esa fase de magia.

Jerarquía Hierática

Durante milenios los cánticos se han ido haciendo de forma ritual en el mismo orden:

1. Unidades: Objetos portahechizos (incluyendo el Hierotitán y el Titán de Khemri).
2. Necrotectos y Heraldos del Sepulcro: Objetos portahechizos
3. Príncipes Funerarios: Objetos portahechizos, y luego regla “¡Hágase mi voluntad!”.
4. Reyes Funerarios: Objetos portahechizos, y luego regla “¡Hágase mi voluntad!”
5. Sacerdotes: Objetos portahechizos, y luego cánticos. Cada sacerdote debe usar sus objetos y realizar sus cánticos antes de pasar al siguiente sacerdote. El Hierofante debe ser el último en actuar (aunque sea Sacerdote y haya algún Sumo Sacerdote).
6. Sumos Sacerdotes: Objetos portahechizos, y luego cánticos. Cada sacerdote debe usar sus objetos y realizar sus cánticos antes de pasar al siguiente sacerdote. El Hierofante debe ser el último en actuar (aunque sea Sacerdote y haya algún Sumo Sacerdote).
7. Hierofante. Objetos portahechizos y cánticos.
8. Arca de las Almas.

Magia y Jerarquía

Es posible que además de la Jerarquía esté la opción de hacer magia “común” (Arúspice, Emisario Oscuro, Arkhan). En tal caso la magia puede efectuarse tanto antes como después, pero nunca “en medio” de la jerarquía.

¡Hágase mi voluntad!

Los Reyes Funerarios y Príncipes Funerarios pueden entonar el Cántico del Apremio de Mankara o el Cántico del Embate de Horekhah, con un nivel de energía 1D6. El Rey Funerario puede entonar hasta 2 cánticos; sobre él mismo, sobre él y su unidad, o sobre una unidad a 15cm de él. El Príncipe Funerario puede entonar un único cántico; sobre él mismo o sobre él y su unidad.

Ten en cuenta que los Reyes y Príncipes, aunque puedan lanzar un cántico por turno, no se consideran Hechiceros a ningún efecto (ni generan dados de dispersión), así que no les afectarán los efectos que actúen sobre hechiceros (incluyendo Disipación de Magia).

Cánticos

Cántico	Objetivo	Dist.	LDV	CAC	Efecto
Cántico de Venganza de Sekhubi	Unidad enemiga	45cm	Sí	No	Proyectil mágico. 1D6 impactos F4.
Cántico del Embate de Horekhah	Unidad amiga	30cm	No	Sí	Si la unidad no está trabada y tiene armas de proyectiles, cada miniatura de la unidad puede efectuar un disparo. Si la unidad está trabada, cada miniatura en contacto peana con peana con el enemigo puede realizar un único ataque al enemigo, como si

					<p>tuvieran A1 en su perfil. No hay resolución de combate, y el enemigo no devuelve los golpes. Si la unidad ha cargado en ese turno, se aplican los bonificadores por carga (lanzas de carros y caballería, por ejemplo) pero no impactos por carga (que se contarían en la fase de combate). Si termina con todos los enemigos en el turno en que ha cargado, podrá Arrasar al final de la fase de combate cuerpo a cuerpo.</p> <p>En caso de miniaturas con diversas partes (como los carros, los jinetes o la Esfinge) cada una de sus partes podrá efectuar un ataque (por ejemplo en el caso del carro podrán atacar los dos guerreros y los dos corceles).</p> <p>Ten en cuenta que las miniaturas de la segunda fila con lanza no están en contacto peana con peana con el enemigo, por lo que no atacarían. Las bajas que se hagan gracias al Cántico del Embate cuentan para el pánico por 25% de bajas en fase de magia.</p> <p>Ten en cuenta que este Cántico sólo permite realizar un único ataque, así que el Gigante de Hueso no podría aplicar Asalto imparable dado que son ataques extra.</p> <p>Cada unidad sólo puede ser afectada por este cántico una vez por fase de magia</p>
Cántico de Invocación de Djedra	Unidad amiga	30cm	No	Sí	<p>La unidad recupera 1D3 heridas, resucitando miniaturas si es necesario.</p> <p>La Guardia del Sepulcro y las Momias recuperan 1D6 en vez de 1D3. Los Guerreros Esqueleto recuperan aún más: lanza 2D6 y quédate con el dado mayor.</p> <p>Una unidad no puede aumentar su tamaño por encima de su tamaño inicial.</p> <p>Primero se recupera el Campeón, luego el Grupo de Mando y luego el resto de miniaturas de la unidad.</p> <p>Se pueden recuperar heridas (incluso resucitar) de una montura (Esfinge, Carro) de un personaje, si el personaje está vivo; pero no se puede resucitar a un personaje que haya muerto aunque su montura siga en pie.</p> <p>Si se recuperan miniaturas enteras en la fase de magia de una unidad que estuviera trabada en combate, no se considera que estas miniaturas hayan cargado (no causan impactos por carga, no tienen bono a las lanzas, etc).</p> <p>Cada unidad puede verse afectada más de una vez por este Cántico en cada fase de magia.</p>
Cántico del apremio de Mankara	Unidad amiga	30cm	No	No	<p>La unidad puede mover en fase de magia como si fuera su fase de Movimiento. Puede cargar de la forma habitual (sujeta a todas las reglas habituales de carga como mover doble, pivotar, etc), y la unidad enemiga puede reaccionar a la carga y debe hacer chequeos de Miedo o Terror si se aplica.</p> <p>Cada unidad sólo puede verse afectada por el Cántico de Apremio una vez por fase de magia.</p>

LDV = Línea de visión. (Sí = Necesita línea de visión, - = No necesita línea de visión)

CAC = Puede lanzarse a una unidad/miniatura en combate cuerpo a cuerpo (Sí = puede lanzarse a algo trabado; No = no puede lanzarse a algo trabado; - = No aplica)

Duración = Hasta cuándo duran los efectos

Los Tesoros de la Necrópolis

Armas mágicas

Un Personaje puede llevar un arma de Proyectiles y, además, un arma de Combate cuerpo a cuerpo. Todas las armas son de Combate cuerpo a cuerpo a no ser que se indique lo contrario. Sólo puede llevar un Arma mágica.

- **Destruidora de las Vidas Eternas** (70). Sólo Reyes Funerarios a pie (Infantería). Arma a dos manos (Fuerza +2, Siempre ataca último). Golpe letal. El portador puede atacar normal o renunciar a todos sus ataques a cambio de hacer un ataque especial. Este ataque especial consiste en que todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con él reciban 2 impactos automáticos (si alguna miniatura enemiga va montada, tanto el jinete como la montura sufrirán los 2 impactos). Dichos impactos se resuelven con arma a dos manos y Golpe Letal, y no pueden “transferirse” a otras miniaturas (por ejemplo, si hay tres Goblins en contacto con el portador, cada uno de los tres Goblins sufren 2 impactos, es imposible herir a un cuarto goblin; los impactos que no hagan daño se ignoran; tampoco es posible hacer Cuidado Señor ya que no es disparo ni magia). En caso de un Desafío, sólo se aplica a la miniatura con que se combate en el Desafío (y su montura, si la tuviera). En caso que el portador sea objetivo del Cántico del Embate de Horekhah (que le proporciona un ataque), el Rey igualmente puede sacrificar su único ataque para hacer los impactos automáticos.
- **Heka y Nehaja del Sol** (50). Sólo Reyes o Príncipes Funerarios. Dos armas de mano (+1 ataque). Siempre Ataca Primero.
- **Espada de Setep** (50). Arma de mano. Ignora TSA si la armadura es normal. Si es mágica, se ignora el primer impacto y se destruye la armadura.
- **Espada del Dolor Eterno** (50). Arma de mano. Si hiere y el enemigo pierde el combate, dobla su penalización al chequear desmoralización (no tiene efecto contra miniaturas que no hagan chequeos de desmoralización, como unidades inmunes a desmoralización, o con Inestabilidad).
- **Mayal de Cráneos** (45). Mayal. Heridas múltiples (2).
- **Lanza de Antarkhak** (35). Lanza. Además, cada herida hecha por la Lanza de Antarkhak permite a su portador o la unidad donde esté recuperar una herida como si hubiera sido gracias al Cántico de Invocación de Djedra. Las heridas hechas por el enemigo cuentan para la Resolución de Combate aunque hayan sido “recuperadas” ese turno por la Lanza de Antarkhak.
- **Cetro Serpiente** (25). Sólo Sacerdotes o Sumos Sacerdotes. Arma de mano. Ataques envenenados. El portador puede repetir las tiradas para herir fallidas.

Armaduras mágicas

Un personaje puede llevar una Armadura y un Escudo, además de una montura. Recuerda que un personaje no puede llevar dos Armaduras mágicas.

- **Armadura de la Eternidad** (70). Armadura ligera (TSA 6+). El enemigo debe repetir las tiradas para herir exitosas contra este personaje.
- **Armadura del Escorpión** (40). Armadura pesada (TSA 5+). El portador no puede sufrir más de una herida por Resolución del Combate, pero se le pueden asignar

hasta la mitad de heridas. Si, por ejemplo, la unidad pierde de 6, la unidad recibe 3 heridas y el personaje 3, de las cuales 2 se ignoran y sólo sufre una.

- **Armadura de las Eras** (35). Armadura pesada (TSA 5+). +1 Heridas.
- **Escudo de Ptra** (15). Escudo (TSA 6+). Si el portador hace una tirada de salvación por armadura, toda unidad enemiga en contacto peana con peana tiene HA1 hasta el final del combate.

Talismanes

Un Personaje puede llevar un único Talismán.

- **Ankhra Dorada** (45). Tirada de salvación especial de 4+.
- **Corona de los Reyes** (40). Sólo Rey Funerario. El portador puede lanzar 2D6 y elegir el más alto a la hora de usar la regla “¡Hágase mi voluntad!”.
- **Amuleto de Pha-stah** (40). El portador no puede llevar ningún objeto mágico más. Todos los objetos arcanos, objetos hechizados, talismanes y talismanes rúnicos de miniaturas en contacto con el portador dejan de funcionar mientras sigan peana con peana.
- **Pectoral de Shapesh** (25). Por cada herida que sufra el portador (tras salvaciones pero antes de heridas múltiples) lanza 1D6; con 4+ puedes transferir esa herida a una miniatura amiga a 10 cm del portador (no se puede salvar de ninguna forma). Dichas heridas cuentan igualmente para la resolución del combate. La miniatura “receptora” de la herida debe ser susceptible de sufrir heridas (no puede transferirse a una Arca para que “no sufra la herida”, pero sí un Carro o el Lanzacráneos). NO se pueden transferir heridas sufridas por Inestabilidad. Sí se pueden transferir Heridas sufridas por el “rebote” de objetos como el Amuleto Negro.
- **Ojo Dorado de Rah-Nutt** (25). Sólo personajes montados en carros de guerra. El carro (pero no el portador) obtiene una tirada de salvación especial de 5+. Además, las heridas de F7 o superior, que destruirían el carro automáticamente, se tratan como heridas normales.

Objetos Arcanos

Un Sacerdote o Sumo Sacerdote puede elegir un único Objeto Arcano.

- **Báculo de la Plaga** (45). Objeto portahechizos nivel de energía 4. Es un proyectil mágico con alcance 45cm que causa 3D6 impactos de F2.
- **Tablillas de los Poderosos Cánticos de Neferra** (30). El Sacerdote (o Sumo Sacerdote) puede repetir cualquier tirada de dados para determinar el nivel de energía de un cántico. Deben volver a tirarse todos los dados o ninguno. Obviamente se refiere a sus propios cánticos, no a los cánticos de demás Sacerdotes, portahechizos, etc.
- **Báculo de la Maestría** (40). El portador añade un +1 al total obtenido en los dados para determinar el nivel de energía de sus cánticos.
- **Vaso Hierático** (25). Un solo uso. El portador puede entonar un cántico extra después de entonar el (o los) que le tocan ese turno. Sin embargo, no puede entonar un cántico que ya haya entonado este turno.
- **Canope de Enkhil** (20). Objeto portahechizos nivel de energía 4. Dispersa todos los hechizos que permanecen en juego.

Objetos hechizados

Un personaje puede llevar hasta un Objeto Hechizado.

- **Khepra azul** (40). El portador y la unidad donde esté obtienen Resistencia a la magia (2).
- **Máscara mortuoria de Kharnut** (35). El portador causa *terror*.
- **Broche del Gran Desierto** (25). Un solo uso. Actúa como un Pergamino de Dispersión.
- **Carro de Fuego** (25). Sólo personajes montados en carros de guerra. El carro del personaje causa 1D6+1 impactos (en vez de 1D3) y los impactos son ataques mágicos y ataques flamígeros.
- **Manto de las dunas** (20). Sólo personajes a pie (infantería). El personaje puede Volar, aunque no puede cargar cuando está volando. Huye y persigue 8D6cm.
- **Icono del Héroe** (20). Sólo personajes en carro. El carro pasa a tener Potencia de Unidad 5. Puede cogerse además de otros Objetos Hechizados.
- **Brazaletes del Sol** (15). Al principio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, elige una miniatura en contacto con el portador. Dicha miniatura tiene -1A. En caso de jinete y montura, puedes elegir cuál de ellos tiene -1A. Si tiene ataques distintos puedes elegir qué ataque eliminar.

Estandartes Mágicos

Algunas unidades, así como el Portador del Icono, pueden elegir un único Estandarte Mágico.

- **Estandarte de las Arenas** (75). Un solo uso. Puedes activar el estandarte al comienzo de cualquier turno del enemigo. Ninguna miniatura puede marchar (ni siquiera los Enanos), exceptuando Hostigadores y miniaturas que sigan sus reglas de marcha (como las miniaturas individuales). Además, todas las unidades que intenten reagruparse ese turno tienen -1 al Liderazgo.
- **Estandarte de la Guardia Oculta** (60). Un solo uso. Elige una unidad básica del ejército al principio de la partida, que no cueste más de 100 puntos. Esa unidad puede ser desplegada en cualquier fase de movimiento propia, en la subfase de Resto de movimientos, hasta a 45 cm del estandarte, y a más de 3 cm de un enemigo. La unidad podrá mover normalmente, pero ten en cuenta que habrá aparecido en Resto de movimientos, por lo que no podrá declarar carga. Si decides no desplegar a la unidad en toda la partida, el oponente no gana los puntos de victoria.
- **Reliquia del Ojo Sagrado** (50). Todas las miniaturas de la unidad tienen +1 a impactar durante la primera ronda de cada combate. Afecta a jinetes y monturas.
- **Estandarte de los Espejismos** (40). Todos los disparos hacia el portador o su unidad tienen un -1 a la tirada para impactar. El portador y su unidad ganan una tirada de salvación especial de 5+ contra todos los disparos que no usen HP.
- **Icono de Rakaph** (40). Sólo Infantería (o Portaestandarte de Batalla unido a una unidad de Infantería). La unidad que porte el estandarte puede reorganizarse gratuitamente al inicio de su fase de movimiento, antes de la declaración de cargas (por lo que puede declarar cargas después de reorganizarse).

- **Estandarte de las Palabras Malditas** (25). Al inicio de la fase de magia del jugador Rey Funerario, todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el portador deben hacer un chequeo de Liderazgo sin modificar. Si no lo superan, sufren una herida sin posibilidad de tirada de salvación por armadura.
- **Estandarte de la Legión No Muerta** (25). Objeto portahechizos, nivel de energía 3. Lanza el Cántico de la Invocación de Djedra (con nivel 3, no hay que lanzar los dados). Si este Estandarte lo lleva el portaestandarte de la unidad, afecta sólo a la unidad (no a los personajes en ella). Si este Estandarte lo lleva el Portaestandarte de Batalla, puede elegirse si el cántico afecta al Portaestandarte de Batalla o a la unidad en la que está incluida (no a otros personajes en ella). Ten en cuenta que si no es dispersado, se considera que la unidad ha sido objetivo del Cántico, por lo que un Sacerdote no podría entonar el cántico sobre dicha unidad esa fase de magia (como se explica en las reglas de los Cánticos).

Monturas

Monturas y tipo de personaje

En principio, todos los personajes se consideran siempre Infantería (incluyendo Personajes Especiales), salvo si llevan Corcel esquelético (en cuyo caso pasan a ser Caballería).

Mientras un personaje esté montado en Carro, se considera de tipo Carro en vez de Infantería. Mientras un personaje esté montado en Monstruo pierden la categoría Infantería y gana la categoría Monstruo. Si el carro es destruido o el monstruo muere (y el personaje sobrevive) pasan a ser Infantería. Mientras estén montados en Carro o Monstruo NO se consideran Infantería, así que un efecto contra infantería NO afectaría a un personaje mientras esté montado en monstruo (pero si el monstruo muere, sí).

Corcel esquelético

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Corcel esquelético	20	2	-	3	-	-	2	1	5

Tipo de unidad: Caballería, No Muerto.

Reglas especiales: Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete.

Esfinge de Guerra

Consulta la sección de Unidades Singulares.

Montura: Un personaje montado en Esfinge de Guerra ocupa una opción adicional de Unidad Singular en el ejército.

Carro de Guerra Ligero.

Consulta las secciones de Unidades Especiales.

Un personaje montado en un Carro de Guerra Ligero NO ocupa ninguna opción de unidad adicional. Sustituye a toda la tripulación del carro.

Un personaje montado en Carro de Guerra Ligero está sujeto a las mismas reglas que los demás Carros de Guerra Ligeros (Caballería rápida) y puede unirse a las unidades de Carro de Guerra Ligero.

Ten en cuenta que el Carro ligero es menos robusto que el carro normal, así que mejora la tirada de salvación por armadura de su jinete en un +1, en vez del +2 habitual.

Comandantes

Rey Funerario

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rey Funerario	10	6	4	5	5	4	3	4	10

Tipo de unidad: Infantería, Momia, No Muerto.

Coste: 170 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+6), Mayal (+3), **Alabarda (+3)** o, si va montado, lanza (+3).

Armadura: Puede llevar armadura ligera (+3). Puede llevar escudo (+3).

Montura: Puede conducir un Carro de Guerra (+45 puntos, sustituye a la tripulación del carro) o una Esfinge (+200 puntos, ocupa una opción de unidad Singular, sustituye uno de los Guardias de tripulación).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: No Muerto. ¡Hágase mi voluntad! Inflamable. La Maldición.

Sumo Sacerdote Funerario

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sumo Sacerdote Funerario	10	3	3	3	3	3	2	1	9

Tipo de unidad: Infantería, No Muerto, Hechicero.

Coste: 245 puntos.

Arma: Arma de mano.

Magia: Es un hechicero de nivel 4 (para dispersar) que conoce los Cánticos de Nehekhara.

Montura: Puede ir sobre un Corcel Esquelético (+12).

Opciones: Puede desplegarse al cuidado de un Arca de Almas (+165), que contará como unidad singular (0-1).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: No Muerto. Hierofante.

Héroes

Príncipe Funerario

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Príncipe Funerario	10	5	4	4	5	3	3	3	9

Tipo de unidad: Infantería, Momia, No Muerto.

Coste: 100 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar arma a dos manos (+4), **alabarda (+4)**, mayal (+2) o, si va montado, lanza (+2).

Armadura: Puede llevar armadura ligera (+2). Puede llevar escudo (+2).

Montura: Puede conducir un Carro de Guerra (+45 puntos, sustituye a la tripulación del carro) **o una Esfinge (+200 puntos, ocupa una opción de unidad Especial, sustituye uno de los Guardias de tripulación).**

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: No Muerto. ¡Hágase mi voluntad! Inflamable. La Maldición.

Heraldo del Sepulcro

(antes 0-1 Portador del Icono Funerario)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Heraldo del Sepulcro	10	4	3	4	4	2	3	2	8

Tipo de unidad: Infantería, Esqueleto, No Muerto.

Coste: 40 puntos.

Armas. Arma de mano. **Puede llevar alabarda (+4), lanza (+2) o mayal (+2).**

Armadura: Puede llevar armadura ligera (+2).

Montura: Puede conducir un Carro de Guerra (+45 puntos, sustituye a la tripulación del carro), o llevar un Corcel Esquelético (+8).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Opciones. Un único Heraldo del Sepulcro del ejército puede ser Portaestandarte de Batalla por +25 puntos. Si es así, no puede llevar Escudo, alabarda ni mayal. Puede elegir llevar un Estandarte Mágico sin límite de puntos, pero en ese caso no podrá tener Objetos Mágicos.

Reglas especiales: No Muerto. Ataques mágicos. Golpe letal.

Sacerdote Funerario

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sacerdote Funerario	10	3	3	3	3	2	2	1	8

Tipo de unidad: Infantería, No Muerto, Hechicero.

Coste: 115 puntos.

Arma: Arma de mano.

Magia: Es un hechicero de nivel 2 (para dispersar) que conoce los Cánticos de Nehekhara.

Montura: Puede ir sobre un Corcel Esquelético (+8).

Opciones: Puede desplegarse al cuidado de un Arca de Almas (+165), que contará como unidad singular (0-1).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: No Muerto. Hierofante.

Necrotecto

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Necrotecto	12	3	3	4	4	2	2	2	8

Tipo de unidad: Infantería, No Muerto.

Coste: 110 puntos.

Armas. Arma de mano. Puede llevar Arma de mano adicional (+4, normalmente un látigo) o Alabarda (+4).

Armadura: Armadura ligera.

Montura: Puede conducir un Carro de Guerra (+45 puntos, sustituye a la tripulación del carro), o ir encima de un Corcel Esquelético (+8).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: No Muerto.

Odio (pese a ser Inmune a Psicología).

Forjador de piedra. Todas las miniaturas de tipo Constructo que tengan al inicio de turno uno o más Necrotectos a 30cm o menos, ganan la regla Regeneración (4+) hasta final de turno. Si ya la habían perdido (por ejemplo a causa de ataques flamígeros) la recuperan.

Ira del creador. La unidad a la que se haya unido el Necrotecto (así como todos los personajes dentro de dicha unidad) tienen Odio hacia el enemigo (pese a ser inmunes a psicología).

Unidades básicas

Guerreros Esqueleto

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

Tipo de unidad: Infantería, Esqueleto, No Muerto.

Tamaño de la unidad: 10-40

Coste: 7 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano. Pueden llevar lanza (+1/m).

Armas de proyectiles: Si no llevan Lanza, pueden llevar Arco (+1/m).

Armadura: Pueden llevar armadura ligera (+1/m). Pueden llevar escudo (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Adalid (+10). Si el General es un Rey Funerario, el portaestandarte de una única unidad de Guerreros Esqueleto del ejército puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: No Muerto. Saetas del Áspid.

Caballería Ligera Esquelética

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esqueleto	-	2	2	3	3	1	2	1	5
Capitán	-	2	2	3	3	1	2	2	5
Corcel esquelético	20	2	-	3	-	-	2	1	5

Tipo de unidad: Caballería, Esqueleto, No Muerto.

Tamaño de la unidad: 5-16

Coste: 14 puntos por miniatura.

Armas: arma de mano.

Arma de proyectiles: Arco.

Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Capitán (+14).

Reglas especiales: No Muerto. Saetas del Áspid. Caballería rápida.

Caballería Pesada Esquelética

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esqueleto	-	2	2	3	3	1	2	1	5
Capitán	-	2	2	3	3	1	2	2	5
Corcel esquelético	20	2	-	3	-	-	2	1	5

Tipo de unidad: Caballería, Esqueleto, No Muerto.

Tamaño de la unidad: 5-16

Coste: 16 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano. Lanza.

Armaduras. Armadura ligera. Escudo.

Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Adalid (+14). El Portaestandarte de una única unidad de Caballería Pesada del ejército puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: No Muerto.

0-1 Enjambre funerario

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

Tipo de unidad: Enjambre, No Muerto.

Tamaño de peana: Enjambre (40x40mm).

Potencia de unidad: 3/m.

Tamaño de la unidad: 1-5

Coste: 45 puntos por miniatura.

Reglas especiales: No Muerto. Objetivo pequeño. Ataques envenenados. Salir desde abajo. Enjambre. Pese a ser Enjambre, es No Muerto, con lo que sigue sujeto a la Inestabilidad de los No Muertos (así que si pierden un combate, pueden perder heridas siguiendo la Inestabilidad pese a ser Inmunes a desmoralización)

Carros Ligeros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro de Guerra	-	-	-	4	4	3	-	-	-
2x Esqueleto	-	3	2	3	-	-	2	1	7
Adalid	-	3	2	3	-	-	2	2	7
2x Corcel esquelético	20	2	-	3	-	-	2	1	5

Tipo de unidad: Carro, Esqueleto, No Muerto.

Inclusión. Si el General del ejército es un Rey Funerario, los Carros Ligeros se consideran unidad Básica en vez de Especial.

Potencia de unidad: 3/m.

Tamaño de la unidad: 3-12. Cada Carro está formado por un Carro de Guerra con dos Esqueletos como tripulación y tirado por dos Corceles esqueléticos.

Coste: 40 puntos por miniatura.

Armas: Un Esqueleto lleva Arma de mano y lanza, el otro lleva Arma de mano.

Armas de proyectiles. Uno de los esqueletos lleva Arco (cada Carro puede hacer un único disparo por turno).

Armaduras: Los Carros tienen una tirada de salvación por armadura de 5+.

Grupo de mando: Músico (+10), Portaestandarte (+20), Adalid (+20). En el caso de Adalid, uno de los tripulantes se transforma en Adalid, puede ser el que lleva Lanza; el otro es Esqueleto; el carro entero cuenta como campeón (por ejemplo, para Desafíos), aunque recuerda que los impactos por carga se resuelven contra la unidad, y antes del combate, no contra el personaje enemigo del desafío.

Equipo mágico: El Portaestandarte de una única unidad de carros del ejército puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: No Muerto. Saetas del Áspid. Caballería rápida.

Carros ligeros: se tratan como Carros a todos los efectos, excepto que causan 1D3 impactos por carga (en vez de 1D6), que pueden formar unidades y que siguen las reglas de Caballería rápida (pese a ser carros). Ten en cuenta que, obviamente, sólo los Carros que estén en contacto peana con peana con el enemigo atacarán (y sólo aquellos que toquen en carga causarán impactos por carga).

Unidades Especiales

Guardia del Sepulcro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardia del Sepulcro	10	3	3	4	4	1	3	1	8
Sumo Celador	10	3	3	4	4	1	3	2	8

Tipo de unidad: Infantería, Esqueleto, No Muerto

Tamaño de la unidad: 10-25

Coste: 11 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano. Pueden llevar alabarda (+1/m).

Armaduras: Armadura ligera. Pueden llevar escudo (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Sumo Celador (+12). Los Portaestandarte de cualquier unidad de Guardia del Sepulcro pueden llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: No Muerto. Ataques mágicos. Golpe letal.

Momias

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Momia	8	3	2	4	5	2	3	2	8
Momia Real	8	3	2	4	5	2	3	3	8

Tipo de unidad: Infantería, Momia, No Muerto.

Tamaño de la unidad: 5-20

Coste: 20 puntos.

Arma: Arma de mano. Pueden llevar arma a dos manos (+2/m).

Armadura: Pueden llevar Armadura ligera (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+8), Portaestandarte (+16), Momia Real (+16). Los Portaestandarte de cualquier unidad de Momias pueden llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: No Muerto. Inflamable.

Ushabti

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ushabti	12	4	2	5	4	3	3	3	10

Tipo de unidad: Infantería monstruosa, Constructo, No Muerto.

Tamaño de la unidad: 3+

Coste: 60 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano. Pueden llevar Alabarda (+5/m). En caso de que lleven Alabarda, su fuerza "natural" será de 6 (incluso para chequeos de Fuerza).

Arma de proyectiles. Si no llevan Alabarda, pueden llevar Arco compuesto (+15/m). El Arco Compuesto es un arco con alcance 75cm y que causa impactos de F6. Ten en cuenta que al tener las Saetas del Áspid, siempre impactan a 5+.

Armadura: Tiene una tirada de salvación por armadura de 5+ gracias a ser Criatura Artefacto.

Reglas especiales: No Muerto. Criatura Artefacto. Saetas del Áspid.

Buitres de Nehekara

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Buitre de Nehekara	5	3	0	3	4	2	3	2	4

Tipo de unidad: Infantería monstruosa, Animal, No Muerto.

Tamaño de peana: Infantería monstruosa (40x40mm).

Potencia de unidad: 1/m (ya que son Hostigadores).

Tamaño de la unidad: 3-10

Coste: 24 puntos por miniatura.

Arma: Pico afilado (Arma de mano).

Reglas especiales: No Muerto. Volar.

Gólem Escorpión

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gólem Escorpión	18	4	0	5	5	4	3	4	8

Tipo de unidad: Monstruo, Constructo, No Muerto.

Tamaño de peana: Monstruo (50x50mm).

Potencia de unidad: 4.

Tamaño de la unidad: 1

Coste: 85 puntos.

Armas: Pinzas y aguijón (Arma de mano).

Armadura: Tiene una tirada de salvación por armadura de 5+ gracias a ser Criatura Artefacto.

Reglas especiales: No Muerto. Resistencia a la magia (1). Ataques envenenados. Golpe letal. Criatura Artefacto. Salir desde abajo.

Acechadores Sepulcrales

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Acechador Sepulcral	18	3	0	4	4	4	3	3	8

Tipo de unidad: Monstruo, Constructo, No Muerto.

Tamaño de peana: Carro (50x100mm).

Potencia de unidad: 4 por miniatura.

Tamaño de la unidad: 3-6

Coste: 84 puntos por miniatura.

Armas: Alabarda.

Armadura: Tiene una tirada de salvación por armadura de 5+ gracias a ser Criatura Artefacto.

Reglas especiales: No Muerto. Criatura Artefacto. Salir desde abajo. Petrificar.

Morghast

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Morghast	15	5	0	5	5	4	4	3	10

Tipo de unidad: Monstruo, Constructo, No Muerto.

Tamaño de peana. Monstruo (50x50mm) o Grande (60x40mm).

Potencia de unidad. 4.

Tamaño de la unidad: 1

Coste: 130 puntos por miniatura.

Armas: Arma de mano. Pueden llevar Alabarda (+6/m) o Dos armas de mano (+6/m).

Armadura: Tirada de salvación por armadura de 4+ gracias a ser Constructo y llevar Armadura de Ébano.

Reglas especiales: No Muerto. Golpe Letal. Criatura Artefacto. Volar.

Unidades Singulares

Necrosierpes

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Necrosierpe y Jinete	18	4	0	5	4	4	3	5	8
Necrocampeón	18	4	0	5	4	4	3	6	8

Tipo de unidad: Caballería monstruosa, Constructo, No Muerto.

Tamaño de peana. Carro (50x100mm).

Potencia de unidad. 4 por miniatura.

Tamaño de la unidad: 3-6

Coste: 91 puntos por miniatura.

Armas: Armas de mano.

Armadura: Tiene una tirada de salvación por armadura de 3+, en parte gracias a ser Criatura Artefacto y en parte gracias a ser Caballería.

Grupo de mando: Músico (+10), Portaestandarte (+20), Necrocampeón (+20).

Reglas especiales: No Muerto. Caballería monstruosa. Ataques envenenados. Criatura Artefacto. Salir desde abajo.

Lanzacráneos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzacráneos	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Dotación	10	2	2	3	3	1	2	1	3

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Esqueleto, No Muerto.

Tamaño de la unidad: 1 Lanzacráneos, 3 Dotación.

Coste: 90 puntos.

Armas: La dotación va con arma de mano.

Opciones: Cráneos del enemigo (+20). Las unidades (y/o miniaturas individuales) que deban hacer un chequeo de pánico debido a alguna baja causada por el Lanzacráneos tendrán un -1 al Liderazgo para dichos chequeos.

Reglas especiales: No Muerto.

Catapulta. Sigue todas las reglas de la Catapulta salvo las excepciones aquí indicadas. Ten en cuenta que una Catapulta que haya disparado en fase de magia y obtenga Problemas y no pueda disparar “hasta final de turno”, no puede disparar en la fase de disparo.

Cráneos aullantes. Los impactos se consideran ataques mágicos y ataques flamígeros. Si causa alguna baja (no necesita que sean el 25%), el enemigo debe hacer un chequeo de pánico (ya sea en fase de disparo o de magia).

El Lanzacráneos y el Cántico del Embate de Horekhah. Este Cántico permite disparar al Lanzacráneos exactamente como si fuera una fase adicional de disparo. A efectos de los Problemas de la Catapulta, esta “fase adicional” es como si fuera un “turno adicional”. Por ejemplo, un Lanzacráneos que obtenga Problemas y un resultado de “No puede disparar” (4-6) hasta final de turno, es hasta final de fase de magia, por lo que podrá disparar en la fase de Disparo. De igual forma, un Lanzacráneos que en su fase de disparo obtenga Problemas y un “Averíada” (no puede disparar este turno ni el siguiente), si en el siguiente turno en fase de magia se lanza el Cántico del Embate, ya habrá estado dos “fases” sin disparar, por lo que podrá disparar de forma normal durante su fase de disparo.

El Lanzacráneos y el Cántico de Invocación de Djedra. El oponente debe acabar tanto con la dotación como con la máquina de guerra para conseguir los puntos de victoria. El Cántico de Invocación de Djedra puede recuperar heridas de la dotación o de la máquina. Es posible, incluso, que habiendo únicamente un miembro de la dotación se levante tanto la dotación como la máquina de guerra. Ten en cuenta que es posible que la Dotación muera y las heridas por Inestabilidad las sufra el propio Lanzacráneos (todo es una misma unidad).

0-1 Arca de las Almas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arca de las Almas	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2x Guardián del Arca	10	3	3	4	4	1	3	2	8

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Esqueleto, No Muerto.

Inclusión. Sólo puedes incluir una Arca de las Almas por ejército, y sólo si has incluido un Sacerdote Funerario (o Sumo Sacerdote Funerario) que no sea Personaje Especial. Dicho Sacerdote (o Sumo Sacerdote) debe desplegar junto a la Arca de Almas.

Potencia de unidad: Sólo cuenta la potencia de los Guardianes y el Sacerdote (inicialmente, 3).

Tamaño de peana. Monstruo (50x50mm).

Tamaño de unidad. 1 Arca de Almas protegida por dos Guardianes.

Coste: 165 puntos.

Arma. Los Guardianes del Arca tienen Arma a dos manos. Sus ataques son Ataques mágicos y se resuelven con Golpe Letal.

Armadura. Los Guardianes tienen Armadura ligera.

Reglas especiales: No Muerto. Terror. Ataques mágicos.

Espíritus de los muertos: Mientras el Arca esté en el campo de batalla, todas las tiradas para lanzar hechizos por parte del enemigo tienen un penalizador de -1 a la tirada.

Arca y sacerdote. Salvo las excepciones que se detallan, trata el Arca como una máquina de guerra a la que se ha unido un Sacerdote (o Sumo Sacerdote). Proporcionan puntos de victoria independientes. Si el Sacerdote o Sumo Sacerdote muere, a la Arca se le puede unir otro Sacerdote o Sumo Sacerdote.

Arca sin Sacerdote. Si al inicio de turno propio no hay ningún Sacerdote o Sumo Sacerdote a 5cm o menos del Arca, ésta es destruida (y su dotación), y el oponente gana los puntos de victoria correspondiente. (No tiene por qué ser el Sacerdote “original” del arca). Ten en cuenta que aunque esté a 5cm o menos forma parte del Arca en todo momento (igual que un personaje que se hubiera unido a una dotación).

Despliegue. El Sacerdote se despliega a 5cm o menos del Arca.

Movimiento. El Arca no puede mover.

Disparo al Arca. Trata el Arca como una máquina de guerra a efectos de disparos hacia ella (repartir entre el Arca y la dotación, luego entre los Guardianes y el Sacerdote, etc.). Los impactos que caigan sobre el Arca se ignoran.

El Arca en combate. El Arca tiene un frontal de 50mm y luchan los dos Guardianes y el Sacerdote, como con cualquier máquina de guerra (el enemigo debe declarar si los ataques van hacia el Sacerdote o los Guardianes). Si los Guardianes mueren y el Sacerdote sigue en pie, se aplican todas las reglas igualmente (salvo, lógicamente, que los disparos que vayan hacia la dotación del Arca ya no se repartirán).

Fulgor de los muertos. El Arca puede desatar su poder en la fase de magia. Trátala como un Objeto portahechizos de nivel de energía 2D6 que puede activarse en cada fase de magia, siempre y cuando el Arca no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo. Todas las unidades enemigas del campo de batalla que no sean inmunes a psicología, que no estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo, y que puedan trazar línea de visión hacia el Arca se verán sujetas al Fulgor de los Muertos. Lanza 2D6+2 y compáralo con el atributo de Liderazgo de la unidad (o el Liderazgo del General si está a 30cm o menos; o el Liderazgo de cualquier personaje dentro de dicha unidad); por cada punto en que se supere dicho atributo, la unidad objetivo sufrirá una herida que Anula armaduras. En caso de máquinas de guerra, personajes en monstruo y demás miniaturas, utiliza siempre el Liderazgo más alto (dotación, personaje, etc) y distribuye las heridas como si fueran Proyectiles. La tirada debe hacerse contra cada unidad, no es una tirada para todos.

Ten en cuenta que esto NO es un chequeo de Liderazgo ni un chequeo de psicología, por lo que las miniaturas con Sangre Fría no podrán usar 3 dados y descartar el más alto, y las miniaturas que superen automáticamente los chequeos de Liderazgo no serán inmunes al Fulgor (a no ser que sean Inmunes a psicología).

Ten en cuenta que es la propia Arca la que hace este efecto, no es un cántico del Sacerdote, así que por ejemplo un Sacerdote con las Tablillas de los Poderosos Cánticos de Neferra no podría repetir la tirada del nivel de energía de su Arca.

Recuerda que los hostigadores y personajes de infantería a pie tienen 360° de visión.

Ten en cuenta que la Caballería Rápida sólo tiene 360° de visión a efectos de disparo, así que una unidad de Jinetez de Lobo que “dé la espalda” al Arca no la ve (y no se ve sujeta al hechizo).

La Resistencia mágica funciona contra el Fulgor de los Muertos del Arca, mientras que la miniatura o unidad con esa habilidad especial se vea afectado. Cuando existe más de una unidad con resistencia mágica solamente una miniatura o unidad podrá añadir sus dados a la dispersión (normalmente el mayor). Para todos los demás efectos, el Fulgor de los Muertos es como un hechizo que afecta a cualquier unidad que pueda ver al Arca, de modo que funcionan como lo harían contra un cántico. Es decir, si hay dos unidades con Resistencia a la Magia (1) a las que afecte el Fulgor de los Muertos, el oponente sólo podrá añadir un dado de dispersión al intento de dispersar, no dos.

Gigante de Hueso

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gigante de Hueso	15	3	2	6	5	6	1	4	8

Tipo de unidad: Monstruo, Constructo, No Muerto.

Tamaño de peana. Monstruo (50x50mm) o Carro (50x100mm).

Potencia de unidad. 6.

Tamaño de la unidad: 1

Coste: 210 puntos.

Armas: Arma de mano. Puede llevar Arma de mano adicional (+10, lo que haría que tuviera 5 ataques) o Arma a dos manos (+15, con lo que atacaría último con F8).

Arma de proyectiles. Si no lleva Arma de mano adicional, Arma a dos manos ni Escudo, puede llevar un Arco gigante (+30). Trátalo a todos los efectos como un Lanzavirotes (p.124 del Reglamento de Warhammer), excepto que hace impactos de F5 y el Gigante puede mover y disparar. Ten en cuenta que se aplican las reglas de Saetas del Áspid (así que siempre impacta a 5+) y que, al ser Objetivo Grande, puede ser que vea por encima de tropas más pequeñas.

Armadura: Su Armadura pesada (TSA 5+), junto a ser un Constructo, le proporcionan una tirada de salvación por armadura total de 3+. Si no lleva Arma de mano adicional, Arma a dos manos o Arco gigante puede llevar Escudo (+30).

Reglas especiales: No Muerto. Objetivo grande. Terror. Criatura Artefacto. Saetas del Áspid.

Asalto imparable.

Hierotitán

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hierotitán	15	3	2	6	5	6	1	3	8

Tipo de unidad: Monstruo, Constructo, No Muerto.

Tamaño de peana. Monstruo (50x50mm) o Carro (50x100mm).

Potencia de unidad. 6.

Tamaño de la unidad: 1

Coste: 245 puntos.

Armas: Arma de mano.

Armadura: Su Armadura pesada (TSA 5+), junto a ser un Constructo, le proporcionan una tirada de salvación por armadura total de 3+.

Objetos mágicos. El Hierotitán tiene dos Objetos portahechizos y puede activar ambos en cada fase de magia. Dado que ambos son proyectiles mágicos, necesita línea de visión hacia su objetivo y no puede activarlos si está trabado en combate cuerpo a cuerpo.

Icono de Ptr. Se trata de un objeto portahechizos, de nivel de energía 3. Contiene el hechizo Mirada ardiente de Shem del Saber de la Luz (Proyectil mágico, 60cm, 1D6 impactos F4, ataques flamígeros).

Escamas de Usirian. Se trata de un objeto portahechizos, de nivel de energía 3. Contiene el hechizo Negra Mano de Muerte (Proyectil mágico, 60cm, 1D6 impactos F4).

Reglas especiales: No Muerto. Objetivo grande. Terror. Criatura Artefacto.

Conducto Espiritual. Cualquier Sacerdote (o Sumo Sacerdote) que tenga al Hierotitán en su línea de visión, puede usar como punto de origen del cántico el Hierotitán (o sea, puede “lanzar los cánticos” a través del Hierotitán; usará su línea de visión, se medirá desde él, etc). El Hierotitán sólo es el “punto” desde el que se lanza el hechizo; a todos los efectos quien hace el cántico es el Sacerdote (así que si hay algún objeto mágico que dañe a quien ha lanzado el cántico, actuará sobre el Sacerdote, no sobre el Hierotitán). Los Cánticos que se lancen desde un Hierotitán mediante Conducto Espiritual tienen un +1 a la tirada para determinar el nivel de energía (acumulable a cualquier otro bonificador). Varios Sacerdotes pueden usar el mismo Hierotitán en una misma fase (no es el Hierotitán quien lanza el cántico).

Esto funciona sólo con cánticos (no con objetos portahechizos) y sólo de Sacerdotes y Sumos Sacerdotes (no la regla ¡Hágase mi Voluntad!).

Esfinge de Guerra

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esfinge de Guerra	15	4	-	6	6	5	3	4	8
3x Guardia del Sepulcro	-	3	3	4	-	-	3	1	-

Tipo de unidad: Monstruo, Constructo, No Muerto.

Inclusión. No puedes incluir más Esfinges de Guerra que Reyes y Príncipes (un ejército con un Rey y un Príncipe podría incluir como mucho dos Esfinges, incluyendo aquellas que se usen como montura).

Potencia de unidad. 5.

Tamaño de peana. Carro (50x100mm).

Tamaño de la unidad: 1

Coste: 240 puntos.

Armas: Arma de mano. Los Guardias del Sepulcro tienen además Lanza..

Armadura: La Esfinge tiene una tirada de salvación por armadura de 5+ gracias a ser Criatura Artefacto.

Reglas especiales (Esfinge). No Muerto. Impactos por carga (1D6). Criatura Artefacto. Objetivo Grande. Terror.

Reglas Especiales (Guardia del Sepulcro). No Muerto. Ataques mágicos. Golpe letal.

Montados. Trata la Guardia del Sepulcro como la tripulación de un carro, sólo que en vez de

un carro conducen una enorme Esfinge de Guerra. En caso de que un personaje quiera montar en Esfinge de Guerra, sustituye uno de los Guardias de la tripulación.

Necroesfinge

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Necroesfinge	15	4	-	6	6	5	3	6	8

Tipo de unidad: Monstruo, Constructo, No Muerto.

Potencia de unidad. 5.

Tamaño de peana. Carro (50x100mm).

Tamaño de la unidad: 1

Coste: 310 puntos.

Armas: Enormes armas de mano.

Armadura: La Necroesfinge tiene una tirada de salvación por armadura de 5+ gracias a ser Criatura Artefacto.

Reglas especiales. No Muerto. Impactos por carga (1D6). Criatura Artefacto. Objetivo Grande. Terror. Golpe Letal. Volar.

Titán de Khemri

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Titán de Khemri	20	2	2	8	8	10	1	*	10

Tipo de unidad: Monstruo, Constructo, No Muerto.

Inclusión. Puedes incluir el Titán de Khemri en tu ejército, pero siempre ocupa dos opciones de unidad Singular.

Potencia de unidad. 15.

Tamaño de peana. Carro (50x100mm), Enorme (100x100mm) o La más grande (100x150mm).

Tamaño de la unidad: 1

Coste: 570 puntos.

Armas: Patas y cuchillas (armas de mano).

Armadura: El Titán de Khemri tiene una tirada de salvación por armadura de 3+.

Reglas especiales. No Muerto. Ataca en último lugar. Mastodonte. Volar. Terror. Objetivo grande. Impactos por carga (1D6).

Sudario de las eternidades. En cada fase de magia propia, el Titán de Khemri puede desatar el poder de uno de los siguientes hechizos (elige cual). Se consideran Objetos portahechizos a todos los efectos.

- **Mirada del Polvo.** Nivel de energía 5. Proyectil mágico, alcance 60cm, causa un impacto de F6 que penetra filas como un Lanzavirotes.
- **Ira de las Arenas.** Nivel de energía 3. Todas las unidades enemigas del campo de batalla tienen un -2 a la tirada para impactar con proyectiles (HP, incluyendo Lanzavirotes). Además, todas las unidades que declaren cargar, en el momento de realizar el movimiento de tropas que cargan deberán lanzar 3D6 (cada unidad que cargue); resta esa distancia de la distancia de carga.

- Recuperación del poder antiguo. Nivel de energía 3. El Titán de Khemri recupera 1D3 heridas sufridas con anterioridad (hasta un máximo de sus 10 heridas iniciales).

Maldición de los caídos. Si se retira al Titán de Khemri como baja (sea como sea), lanza 1D6 para saber cuántas unidades (o miniaturas individuales) enemigas son objetivo de la Maldición. Determina cuáles son las unidades (o miniaturas individuales) afectadas (siempre afecta a las más cercanas; en caso de empate, por ejemplo dos unidades trabadas con el Titán, elige cuál). Lanza 1D6 por cada miniatura en cada unidad afectada; con un 6, retira dicha miniatura como baja como si hubiera sufrido un Golpe Letal (se pueden efectuar tiradas de salvación especial, etc), con la diferencia que actúa sobre miniaturas de cualquier tamaño, no sólo infantería y caballería.

Ataques especiales. Lanza 1D6 al inicio cada fase de combate para saber qué ataque realiza el Titán en esa fase (contra miniaturas que no sean Infantería, Caballería o Enjambre, suma +1 a la tirada).

- 1-2: Cuchillas cortantes. Elige una unidad enemiga trabada con el Titán. Esa unidad sufre 1D6 impactos de F8.
- 3: Escarabajos comecarne. Elige una unidad enemiga trabada con el Titán. Esa unidad sufre 3D6 impactos F2, con Poder de penetración.
- 4: Aliento de la noche. El Titán no ataca. En la subfase de resolución de combate, a todos los efectos ha ganado el jugador de Khemri por 2 puntos. Si el oponente también ganase automáticamente (p.e. también tiene un Titán de Khemri o un Gigante), el combate se considera empate a todos los efectos (se ignoran músicos).
- 5: Mandíbulas devoradoras. Elige una miniatura en contacto peana con peana con el Titán de Khemri. Esa miniatura recibe un impacto de F8, Ataques mágicos. Si se obtiene un "6", la miniatura muere automáticamente (es como un Golpe Letal pero se aplica a miniaturas de todos los tamaños). Se permiten Tiradas de Salvación especial.
- 6+: Hambre devoraalmas. Se trata de un ataque de aliento que usa la plantilla de lágrima (pese a estar en combate cuerpo a cuerpo). Sitúa la parte estrecha de la plantilla en un punto del frontal de la peana. Las miniaturas bajo la plantilla (parciales a 4+) se ven afectadas por el Hambre. Lanza 1D6 por cada una de esas miniaturas; con un 5+, la miniatura sufre 1D6 heridas con la regla Anula armadura. Se trata de un ataque mágico.

Personajes Especiales

Arkhan el Negro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arkhan el Negro	10	4	4	5	5	3	3	3	9

Tipo de unidad: Infantería, No Muerto, Hechicero, Personaje especial.

Inclusión. Arkhan el Negro ocupa una opción de Comandante en un ejército de Reyes Funerarios. Arkhan debe ser el General y no puedes incluir otro personaje que Deba ser el General.

Coste: 375 puntos.

Armas. Espada Funeraria de Arkhan. Arma de mano. Por cada herida causada por la Espada Funeraria (tras salvaciones), Arkhan (u otra miniatura de su unidad) puede recuperar una herida sufrida con anterioridad. No puede incrementarse las heridas por encima del límite inicial. Puede "levantar" miniaturas de su unidad mediante estas heridas, pero la unidad no puede tener más miniaturas de las que tenía al inicio de la partida.

Magia. Arkhan no usa los Cánticos de los Reyes Funerarios sino que, a todos los efectos, es un hechicero de nivel 4 que usa Saber de la Muerte.

Montura: Arkhan el Negro puede ir en el Carro de Arkhan (+115). El Carro de Arkhan es a todos los efectos un Carro ligero (pero sustituye a toda la dotación), aunque tiene ciertas reglas especiales como se ve más abajo. Además de poder llevar hasta 2 Corceles adicionales a +10 puntos cada uno. Y no, Arkhan no puede llevar un Arca de las Almas. Alternativamente, Arkhan puede ir montado en Pesadilla Alada (+175).

Objetos mágicos. Libro de Nagash. Adicionalmente a los hechizos que conozca del Saber de la Muerte, Arkhan puede lanzar el Cántico de la Invocación de Djedra; si éste se hace sobre una unidad de Guerreros Esqueleto (pero no sobre otras unidades, ni siquiera Guardia del Sepulcro ni Caballería), se recuperan 2D6 esqueletos (en vez de lanzar 2D6 y elegir el dado más alto). Mediante el Cántico de la Invocación, Arkhan puede aumentar el tamaño de las unidades de Guerreros Esqueleto por encima de su tamaño inicial.

Reglas especiales: No Muerto. ¡Hágase mi voluntad! Inflamable. La Maldición. Hierofante. Pese a no poder entonar cánticos por sí solo (necesita el Libro de Nagash), Arkhan se considera el Hierofante del ejército.

Inclusión de Sacerdotes. Puedes incluir Sacerdotes y Sumos Sacerdotes de la forma habitual en el ejército (simplemente, Arkhan es el Hierofante).

Carro de Arkhan

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro de Arkhan	-	-	-	5	5	4	-	-	-
2x Corcel esquelético	20	2	-	3	-	-	2	1	5

Tipo de unidad: Carro, No Muerto.

Tamaño de unidad. El Carro está tirado por 2 Corceles Esqueléticos. Pueden añadirse hasta +2 Corceles Esqueléticos por +10/m.

Potencia de unidad: 4 (+1 por Arkhan, 5).

Coste: 115 puntos.

Armas: Arma de mano (los Corceles)..

Armaduras: Tirada de salvación por armadura de 5+.

Reglas especiales: No Muerto. Volar.

Carro. Ten en cuenta que es un Carro, no un Carro Ligero, así que causa 1D6 impactos por carga y tiene Potencia de unidad 4. No es Caballería Rápida, pero puede unirse a unidades de Carros (en tal caso la unidad pierde la regla Caballería Rápida). Por último, los impactos por carga del carro de Arkhan tienen la regla Ataques flamígeros.

Pesadilla alada

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Pesadilla alada	15	4	0	5	5	4	2	3	5

Tipo de unidad: Monstruo, No Muerto.

Tamaño de peana. Monstruo (50x50mm).

Potencia de unidad. 4 (+1 por Arkhan, 5).

Coste: 175 puntos.

Armas. Garras (Arma de mano).

Reglas especiales: Volar. Terror. Objetivo grande. No Muerto. Empalar. Obtiene F+1 en carga.

Apophas, Señor Maldito de los Escarabajos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Príncipe Apophas	10	4	4	4	4	3	1	4	8

Tipo de unidad: Infantería, Momia, No Muerto, Personaje especial.

Inclusión. Puedes incluir al Príncipe Apophas como una opción de Héroe en tu ejército de Reyes Funerarios.

Coste: 200 puntos.

Armas: Arma de mano.

Armadura. Armadura ligera.

Reglas especiales: No Muerto. ¡Hágase mi voluntad! Inflamable. La Maldición. Ataques mágicos. Terror. Volar. Regeneración. Salir desde abajo. Cruzar (todo, incluyendo terreno Impasable, pero no puede finalizar en Terreno Impasable).

Aparición del desierto. Apophas no puede unirse a unidades ni ser el General.

Príncipe escarabajo. Apophas puede, en cada fase de disparo (si no está trabado en combate) usar una arma de aliento. Usa la plantilla de lágrimas; las miniaturas bajo la plantilla (parciales a 4+) sufren un impacto de F2. Además, si Apophas es destruido todas las unidades enemigas a 5D6cm sufren 2D6 impactos de F2 (cada una), adicionalmente al efecto de La Maldición.

Cosechador de almas. Al inicio de la partida, tras el despliegue, nombra con voz grave uno de los personajes enemigos como maldito por los antiguos espíritus. Apophas puede repetir todas las tiradas falladas para impactar y para herir en combate cuerpo a cuerpo contra dicho personaje (y su montura, si la tiene).

Khalida Neferher, Gran Reina

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Khalida Neferher	15	6	4	4	5	3	9	5	10

Tipo de unidad: **Infantería, Momia, No Muerto, Personaje especial.**

Inclusión. Puedes incluir a Khalida Neferher en tu ejército, como una opción de Comandante.

Coste: 420 puntos.

Armas: Arma de mano.

Equipo mágico: Báculo del Áspid. Objeto portahechizos nivel 5. proyectil mágico de alcance 60 cm y 2D6 impactos de F4. Una unidad que sufra una o más heridas de este báculo (después de tiradas de salvación, regeneración, etc), no podrá mover en su próxima fase de movimiento.

Reglas especiales: No Muerto. Inflamable. Terror. Regeneración.

Reina Khalida. Cuenta como Rey Funerario a todos los efectos (incluyendo poder incluir Carros ligeros como unidad básica).

Encarnación de la Diosa Áspid. Siempre ataca primero. Además, sus ataques se resuelven con Ataques mágicos, y Ataques envenenados. Los ataques envenenados que hieran automáticamente (obteniendo un 6 en la tirada para impactar) tienen la regla Heridas múltiples (1D3).

El mandato de la reina: Khalida puede entonar el *Cántico del Embate de Horekhah* una vez por fase de magia. No puede ser dispersado.

Los arqueros de la reina: Su ejército debe incluir al menos una unidad de Guerreros esqueleto armados con arco.

La bendición del áspid: Cualquier unidad con arco (guerreros esqueleto, caballería ligera, carros, etc.) pueden tener la Bendición del áspid (+2/m). Dichas unidades resuelven sus disparos con Ataques envenenados. **(No afecta al arco Arco compuesto de los Ushabti ni al Arco gigante del Gigante, sólo a miniaturas con arco).**

Maldición de la Reina Khalida. Activa la maldición normal de los reyes funerarios con un 4+. En ese caso, además, cada unidad en combate lanza 1D6 y con un 6 recibe una herida sin salvaciones. Se repite al principio del turno de tu oponente hasta el final de la partida.

Khatap, Gran Hierofante de Khemri

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

Tipo de unidad: **Infantería, No Muerto, Hechicero, Personaje especial.**

Inclusión. Puedes incluir a Khatap, Gran Hierofante de Khemri en tu ejército, como una opción de Comandante. Debe ser el Hierofante del ejército (¡lógicamente!).

Coste: 500 puntos.

Arma: Arma de mano.

Magia: Es un hechicero de nivel 4 (para dispersar) que conoce los Cánticos de Nehekhará.

Equipo mágico: Bastón de Liche. Todos los Cánticos entonados por Khatap tienen un +2 a la tirada. Además, Khatap tiene una tirada de salvación especial de 4+.

Pergamino de la Palabra Maldita. Un solo uso. Designa su uso cuando un hechicero enemigo declare que lanza un hechizo (antes de lanzar los dados); el hechicero objetivo debe hacer un chequeo de Resistencia; si lo falla no puede lanzar más hechizos este turno. Además, si en el chequeo de Resistencia saca un 6, sufre 1D3 heridas sin posibilidad de salvación por armadura ni especial.

Reglas especiales: No Muerto.

Gran Hierofante. Obviamente, el Gran Hierofante es el Hierofante del ejército y sigue la regla Hierofante. Además, puede lanzar hasta 3 Cánticos por turno (en vez de los 2 habituales de los Sumos Sacerdotes). Además, siempre puede repetir la tirada para determinar el nivel de energía del cántico.

Nekhap, Campeón de Settra

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nekhap	10	4	3	4	4	2	4	3	8

Tipo de unidad: Infantería, Momia, No Muerto, Personaje especial.

Inclusión. Puedes incluir a Nekhap, Campeón de Settra como una opción de Héroe en tu ejército de Reyes Funerarios.

Coste: 160 puntos.

Armas. Mayal de Cráneos. Mayal (F+2 en primer turno de combate). Además, tiene Heridas múltiples (2). Es el mismo Mayal de Objetos mágicos, así que si incluyes a Nekhap, ningún otro personaje puede llevar el Mayal de Cráneos.

Armadura: Armadura ligera.

Reglas especiales: No Muerto. Ataques mágicos. Golpe letal. Inflamable.

Protección del Herald. Tirada de salvación especial de 5+.

Campeón de Settra. Nekhap siempre debe lanzar y aceptar desafíos. Además, en Desafíos hace Golpe letal con 5-6 en vez de sólo 6 en la tirada para herir.

Heraldo del Desespero. Todas las unidades enemigas que deban hacer un chequeo de Miedo por culpa de Nekhap (por querer luchar contra él o su unidad, o querer cargar a él o su unidad) lanzan un dado adicional y descartan el más bajo. En caso de unidades con Sangre Fría, lanzan 4 dados, y descartan el más bajo (por Heraldo del Desespero) y el más alto (por Sangre Fría).

Ramhotep el Visionario

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ramhotep	10	4	3	4	4	2	3	2	8

Tipo de unidad: Infantería, No Muerto, Personaje especial.

Inclusión. Puedes incluir al Ramhotep el Visionario como una opción de Héroe en tu ejército de Reyes Funerarios.

Coste: 205 puntos.

Armas. Dos armas de mano.

Armadura: Armadura ligera.

Reglas especiales: No Muerto.

Forjador de piedra. Todas las miniaturas de tipo Constructo a 30cm o menos de Ramhotep (o de otro Necrotecto) tienen Regeneración (4+).

Ira del creador. Tanto Ramhotep como la unidad donde esté tienen Odio hacia el enemigo.

Fervor frenético. Tanto Ramhotep como la unidad donde esté tienen Furia Asesina (pese a ser habitualmente Inmunes a psicología por ser No Muertos).

Maestro Artesano. Elige una unidad (o miniatura individual) de tipo Constructo al inicio de la partida; dicha unidad repite todas las tiradas de salvación por armadura falladas.

Sehenesmet, Visir de Quatar

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sehenesmet	15	4	2	6	5	6	2	4	9

Tipo de unidad: Monstruo, Constructo, Hechicero, No Muerto, Personaje especial.

Tamaño de peana. Monstruo (50x50mm) o Carro (50x100mm).

Potencia de unidad. 6.

Inclusión. Puedes incluir a Sehenesmet, Gran Visir de Quatar, en tu ejército, como una opción de Comandante más una opción de unidad Singular. Sehenesmet es el General del ejército y el Hierofante. No puedes incluir ningún otro personaje (ni siquiera personajes especiales) en el ejército, **a excepción de los Necrotectos como se indica más adelante.**

Coste: 595 puntos.

Armas: Gran Báculo de Shapesh. Arma a dos manos (F+2, Ataca en último lugar). Además, coloca un marcador al lado de Sehenesmet por cada baja causada con el Gran Báculo de Shapesh en combate cuerpo a cuerpo. En cada fase de magia propia, se puede desatar el poder del Báculo; debes declararlo antes de hacer los cánticos de Sehenesmet. Se trata de un Proyectoil mágico con alcance 60cm; la unidad objetivo enemiga sufre tantos impactos de F4 como contadores tenga Sehenesmet. Ten en cuenta que este proyectil mágico no se considera objeto portahechizos ni tiene nivel; se lanza automáticamente y no puede ser dispersado. Una vez desatado el poder del Báculo, retira los marcadores (será necesario hacer más bajas para poder volver a lanzar el proyectil mágico). Además, todos los Cánticos de Sehenesmet tienen el doble de alcance.

Armadura. Su Armadura pesada (TSA 5+), junto a ser un Constructo, le proporcionan una tirada de salvación por armadura total de 3+.

Magia. Liche Gigante. Sehenesmet combina el poder físico de un Gigante de Hueso con las artes místicas de un Sacerdote Funerario. Se considera Sumo Sacerdote Funerario a todos los efectos (genera 2 dados de dispersión, puede lanzar 2 cánticos por turno con nivel 3D6, etc). Ten en cuenta que puede entonar cánticos pese a la armadura pesada (y el hecho de ser constructo).

Reglas especiales: No Muerto. Objetivo grande. Terror. Criatura Artefacto. Hierofante.

Asalto imparable.

Protección mágica. Todas las unidades amigas de Reyes Funerarios a 30cm o menos de Sehenesmet tienen Resistencia mágica (2). Esto incluye al propio Sehenesmet.

Ejército de Quatar. El ejército de Quatar es muy distinto a las demás ciudades de los Reyes Funerarios (y, por supuesto, sólo puede usarse si Sehenesmet está presente).

- Personajes. Debes incluir a Sehenesmet. **Adicionalmente, puedes incluir un Necrotecto por cada 1000 puntos (así, un ejército de 3000 puntos podría incluir a Sehenesmet y hasta 3 Necrotectos). No puedes incluir a Ramhotep el Visionario.**

- Unidades básicas. Gólem escorpión, Ushabtis, 0-2 Enjambre Funerario, 0-2 Guerreros esqueleto, **Acechadores Sepulcrales**.
- Unidades especiales: Gigante de hueso, Caballería ligera esquelética, Caballería pesada esquelética, **Hierotitán (no son 0-1)**, **Necroesfinge**.
- Unidades singulares. Carros ligeros, Buitres de Nehekara, Lanzacráneos, **Esfinge de Guerra**, **Titán de Khemri (ocupa una única opción de unidad Singular en vez de las 2 habituales)**.

Settra el Imperecedero

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Settra	10	7	4	5	5	4	4	5	10

Tipo de unidad: Infantería, Momia, No Muerto, Hechicero, Personaje especial.

Potencia de unidad. Settra tiene potencia de unidad 2.

Inclusión. Puedes incluir a Settra el Imperecedero en tu ejército como dos opciones de Comandante. Settra debe ser el General (y no puedes incluir otro personaje que Deba ser el General).

Coste: 565 puntos.

Armas: Jepesch bendecido de Ptra. Arma de mano. Siempre ataca primero. Al final de cada ronda de combate, todas las unidades enemigas implicadas en el combate donde esté Settra (estén o no en contacto con Settra) deben chequear Liderazgo con un penalizador equivalente a los impactos hechos por Settra ese turno. Si fallan ese chequeo de Liderazgo, se considera a todos los efectos que tienen HA 1 hasta el final del combate (no del turno). Además, si el chequeo supera el doble del atributo modificado, la unidad sufre 1D6 impactos de F4.

Armadura: Armadura del Esplendor Áureo. Armadura ligera (Tirada de salvación por armadura de 6+). Sin embargo, esta armadura proporciona una Tirada de salvación por armadura de 2+ (que no puede verse mejorada, por ejemplo por montar en carro). Los impactos que modifiquen la tirada de salvación por armadura (por la fuerza del ataque, poder de penetración, etc) no podrán modificar la tirada a un resultado peor de 4+; esto significa que Settra siempre puede hacer una tirada de salvación por armadura de 4+. Esta tirada se efectuará incluso contra ataques que Anulen armadura (incluidas aquellas con Golpe Letal). Tan potente es la Armadura del Esplendor Áureo que es un objeto que NUNCA puede anularse (ni siquiera por objetos, hechizos o reglas que anulen objetos mágicos como la Anulación de Vault).

Montura. Settra puede ir montado en el Carro de los Dioses (+60).

Equipo mágico: La corona de Nehekhara. Settra (y el Carro de los Dioses, si va montado en él) tienen una Tirada de salvación especial de 4+. Además, Settra causa Terror.

Reglas especiales: No Muerto. Inflamable.

Settra el Magno: Es el Hierofante. Conoce todos los Cánticos y los puede lanzar como un Sumo Sacerdote Funerario (además de ser Rey a todos los efectos, p.e. los Carros ligeros son básicos). No genera dados de dispersión.

Legiones de Settra: La mitad de los puntos del ejército debes gastarlos en Settra, carros de guerra, caballería pesada y guardia del sepulcro (respetando igualmente los límites de básicas, especiales y singulares por tamaño de ejército). No puede incluir sacerdotes ni sumo sacerdotes en el ejército liderado por Settra.

La voluntad de Settra: Antes de entonar cánticos puede usar ¡Hágase mi voluntad! una vez en cada una de las unidades de carros de guerra, caballería pesada y guardia del sepulcro.

La maldición de Settra: Además de la maldición normal de los reyes funerarios, si Settra muere toda unidad enemiga a 5D6 cm sufrirá 2D6 impactos de F2.

Carro de los Dioses

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro de los Dioses	-	-	-	5	5	5	-	-	-
4x Corcel Esquelético	20	2	-	3	-	-	2	1	3

Tipo de unidad: Carro, No Muerto.

Potencia de unidad. El Carro de los Dioses tiene potencia de unidad 6; con Settra, en conjunto tienen potencia de unidad 8.

Tamaño de peana: Grande (100x100mm).

Tamaño de unidad: Es un Carro tirado por cuatro Corceles esqueléticos.

Coste: +60 puntos.

Armas: Los Corceles tienen pezuñas (Arma de mano).

Armadura: El Carro de los Dioses tiene una Tirada de salvación por armadura de 5+.

Reglas especiales: No Muerto.

Carro de los dioses: Se considera carro con cuchillas (1D6+1 impactos por carga). No es caballería rápida. Si se une a una unidad de Carros ligeros, éstos perderán la regla Caballería rápida.