



**H**ace mucho tiempo, en las tierras del Sur, vivió una raza de hombres. Mientras los antepasados de los reinos del Oeste todavía se vestían con pieles, los reyes de esta tierra eran sabios guerreros cuyos hechiceros controlaban poderosos espíritus y cuyos esclavos construían enormes pirámides para los gobernantes difuntos. En aquel momento existían muchas ciudades y muchos reyes, y cada rey dedicaba su vida a la construcción de su tumba. Gracias a la protección mágica de la tumba, en un futuro disfrutaría de nuevo de su poder terrenal cuando se alzara de entre los muertos.

Los hechiceros más poderosos eran los Sacerdotes Funerarios, cuya única tarea era asegurar la preservación del rey después de la muerte. A medida que pasaban los siglos, los Sacerdotes Funerarios aprendieron a extender sus vidas más allá de lo natural. Finalmente, aprendieron a engañar a la muerte por completo, pero no pudieron impedir que su carne se corrompiera. Cada uno se hacía más y más decrepito y monstruoso, hasta que la carne se desprendía de sus huesos y eran destruidos.

Un día, un Sacerdote Funerario llamado Nagash se convirtió en el jefe de todos los Sacerdotes Funerarios. Su poder era mayor que el de ninguno de sus predecesores. Tenía celos del poder de los reyes, que se alzarían después de la muerte mientras él y los demás sacerdotes eran meros sirvientes que desaparecerían. Se rebeló contra el rey y usurpó el trono. Aunque algunos Sacerdotes Funerarios quedaron horrorizados por su acción, sobornó a los más poderosos permitiéndoles compartir los siniestros secretos de la vida eterna que él había descubierto.

El reinado de Nagash fue largo, cruel y sangriento. Miles de esclavos trabajaron y murieron construyendo su famosa Pirámide Negra, cuyas dimensiones arcanas contenían poderosos hechizos de resurrección. Finalmente, la gente se rebeló y le expulsó. Nagash se vio obligado a huir con sus servidores más leales, que eran tan malvados como él. Durante un tiempo pareció que los siniestros días del reino de Nagash habían acabado, y los sacerdotes derribaron sus estatuas y destruyeron sus obras. Pero por mucho que lo intentaron, no pudieron encontrar un camino para entrar en la temida Pirámide Negra. Estaba protegida por una hechicería demasiado poderosa para que los Sacerdotes Funerarios entraran en ella.

Aunque había huido, Nagash no había sido destruido. En vez de eso, pensó en su derrota y decidió vengarse. Durante muchos años practicó la magia hasta que estu-

vo listo para lanzar el hechizo más maligno y poderoso nunca creado. Era el Gran Ritual del Despertar.

Le llevó muchos meses lanzar este hechizo, y durante todo este tiempo, mientras realizaba los conjuros y ofrecía los sangrientos sacrificios necesarios, ni durmió ni comió, sino que se mantuvo en pie mediante siniestras drogas y vitalidad robada. Mientras el hechizo crecía en poder, los demonios volaban alrededor de la Torre de Nagash, y por toda la tierra de los hombres soplaban vientos sobrenaturales que llevaban los efectos del hechizo hasta las tumbas y las ciudades. Cuando los hombres miraban al cielo, sólo veían oscuras nubes corriendo, un fuego que iluminaba la noche y las sombras danzantes de demonios que se burlaban desde arriba. Bajo el poder del hechizo, todas las criaturas vivas enfermaron y la tierra quedó yerma; las cosechas se agostaron y los que no murieron por la plaga murieron de hambre, hasta que nada quedó con vida en la antigua tierra.



Incluso así, la venganza de Nagash no estaba completa. Aún quedaba lo peor. Mientras la tierra y sus habitantes morían, los muertos revivían. Por toda la tierra devastada las ataduras de la muerte se aflojaron mientras los guerreros, los cortesanos, los reyes y las hordas de muertos se alzaban de sus tumbas. Los grandes reyes de antaño, de los que había muchos, se miraron con sus ojos muertos y vieron la amarga realidad de la vida eterna que habían conseguido. La rabia de los muertos fue terrible, ya que en vez de renacer como dioses, habían heredado una eternidad de polvo muerto y vacío. Esta fue la terrible venganza de Nagash.

Y así ha sido desde entonces. Los no muertos Reyes Funerarios luchan entre sí en sus antiguas ciudades. Sus ejércitos no muertos libran una eterna batalla en la que nadie puede morir, ya que aquellos que son destruidos son obligados a revivir al día siguiente, soportando una eternidad de matanzas por el capricho del malvado Nagash. En cuanto a éste, es el más malvado y odiado de todos los No Muertos, pero también el más poderoso. Su enloquecida risa resuena a través de las tumbas, y puede oírse en las profundidades de la Pirámide Negra.

# LISTA DEL EJÉRCITO NO MUERTO

El grueso del ejército No Muerto lo forman la infantería y la caballería esqueléticas. No son grandes guerreros, pero están bien apoyados por carros y diversos monstruos como Carroñeros, Gigantes de Hueso y Esfinges. Lo más característico de los guerreros No Muertos es su incapacidad de utilizar su iniciativa (¡están muertos, así que no tienen ninguna!).

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Mín/más	Especial
<i>Guerreros Esqueleto</i>	Infantería	2	3	6+	–	3	30	2/–	–
<i>Arqueros Esqueleto</i>	Infantería	2/1	3	0	–	3	35	2/–	–
<i>Caballería Esquelética</i>	Caballería	2	3	5+	–	3	60	–/–	–
<i>Carros Esqueléticos</i>	Carro	3/1	3	5+	–	3	110	–/3	–
<i>Carroñeros</i>	Monstruo	2	3	6+	–	3	65	–/1	*1
<i>Gigante de Hueso</i>	Monstruo	6	4	4+	–	1	125	–/1	*2
<i>Esfinge</i>	Monstruo	4	6	3+	–	1	150	–/1	*3
<i>Lanzacráneos</i>	Artillería	1/3	3	0	–	1	85	–/1	*4
<i>Lanzador de Huesos</i>	Artillería	1/1 por peana	2	0	–	2	65	–/1	*4
<i>Rey Funerario</i>	General	+2	–	–	9	1	130	1	*5
<i>Sacerdote Funerario</i>	Hechicero	+1	–	–	8	1	90	–/2	*6
<i>Dragón Zombi</i>	Montado en Monstruo	+3	–	–	–	–	+100	–/1	*7
<i>Carro</i>	Montado en Carro	+1	–	–	–	–	+10	–/1	*8

## Reglas de los No Muertos

Los No Muertos están bastante más allá de cualquier sentimiento de repugnancia, miedo o cualquier cosa de ese estilo. Están muertos, y por ello nada puede aterrorizarlos. Para representar esto, se aplican las siguientes reglas a todas las unidades de No Muertos.

1. Los No Muertos se diferencian del resto de tropas en que son criaturas mágicas atadas a la voluntad de su jefe No Muerto. Nunca actúan por propia iniciativa, ¡ya que no tienen ninguna! Una unidad de No Muertos sólo se mueve si recibe órdenes en la fase de mando (excepto los Carroñeros, como se indica más abajo).

2. Todos los No Muertos ignoran la penalización de –1 al Mando por tener un enemigo a 20 cm o menos. Del mismo modo que no tienen iniciativa, su determinación no se ve afectada por la presencia de unidades enemigas.

3. Todos los No Muertos ignoran la penalización de –1 Ataque por luchar contra un enemigo terrorífico. Como comprenderás, ¡no se les puede asustar!

4. Todos los No Muertos ignoran las reglas de Desorganización, ya que no les entra el pánico y no les preocupa el hecho de ser heridos.

## Reglas Especiales

1. **Carroñeros.** Los Carroñeros son enormes pájaros muertos cuya pútrida carne cuelga en tiras de sus huesos. A pesar de su aspecto, pueden volar. Al igual que el resto de los No Muertos, los Carroñeros no pueden utilizar su iniciativa, pero, debido a que son criaturas voladoras, siempre pueden volar de regreso a un personaje al inicio de la fase de mando. No es necesario impartir ninguna orden para ello.

2. **Gigantes de Hueso.** Son enormes criaturas que antaño ayudaron a los Reyes Funerarios a levantar sus pirámides. Causan terror en los enemigos vivos. Son tan lentos que es más difícil darles una orden, por lo que cuando se le da una orden a un Gigante de Hueso o a una brigada en la que esté incluido se aplica una penalización de –1 al Mando.

3. **Esfinge.** Es un gigantesco guardián enterrado por los Sacerdotes Funerarios, una poderosa criatura que causa terror en los enemigos vivos. Gracias a la magia de los Sacerdotes Funerarios, su carne se ha transformado en piedra, dándole su elevado atributo de Armadura y de Impactos, por lo que es difícil destruirla incluso en un combate prolongado. Debido a que son tantos impactos, debemos considerar la posibilidad de dañarla y reducir su efectividad en turnos posteriores. Por tanto, si la Esfinge ha acumulado entre 3 y 5 impactos al final de la fase de disparo o de combate, se considera que ha sido malherida. Una vez ha sido malherida, todos los impactos acumulados se borran y los valores de Ataques e Impactos máximos quedan reducidos a la mitad durante el resto de la batalla (es decir, 3 Impactos y 2 Ataques).

4. **Lanzacráneos/Lanzador de Huesos.** Son piezas de artillería manejadas por Esqueletos. Consulta la sección Artillería y Máquinas de Guerra (págs. 67-71).

5. **Rey Funerario.** El Rey Funerario posee poderes gracias a los hechizos lanzados sobre él cuando fue enterrado. Puede utilizarlos para incrementar en +1 el atributo de Ataques en combate de todas las peanas de una unidad que se halle a 20 cm o menos de él durante el resto de la siguiente fase de combate. Este poder puede ser utilizado una vez por batalla.

6. Los Sacerdotes Funerarios pueden utilizar la magia como el resto de los Hechiceros.

7. **Dragón Zombi.** Los Reyes y Sacerdotes Funerarios pueden montar en un Dragón Zombi. Esta criatura puede volar, por lo que incrementa el movimiento de su jinete de 60 cm a 100 cm y suma +3 Ataques a los del jinete. Posee un ataque especial, ya que puede lanzar un aliento corrosivo. Este ataque puede ser utilizado por el Dragón si se ha integrado en una unidad pero no está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Un personaje que no esté integrado en una unidad no puede realizar este ataque, que tiene un alcance de 20 cm. Puede ser dirigido contra un objetivo de la forma habitual, y tiene 3 Ataques resueltos también de la manera habitual. El Dragón Zombi es una gran criatura terrorífica. La unidad en la que se integrado causa *terror* entre sus enemigos.

8. **Carros.** Un Rey o un Sacerdote Funerario pueden montar en un Carro. Un personaje montado en un carro suma +1 a su atributo Ataques.