

GUARDIANES FUNERARIOS

Al Sur del Imperio y de los Reinos Fronterizos, al Sur incluso de las Tierras Yermas y Karak-Azul, se encuentra una tierra de la que pocos hablan. Incluso aquellos que conocen su nombre verdadero no lo pronuncian en voz alta, prefiriendo referirse a ella, con voz queda, con otras denominaciones. Los Elfos la conocen como “Tar Uritharhain” mientras que los Enanos la llaman “Grimaz-Ankof”. Por su parte los eruditos del Viejo Mundo prefieren nombrar a esta tierra distante como la Tierra de los Muertos.

Nehekhara, que es el verdadero nombre de esta tierra, fue la primera verdadera civilización humana y surgió unos dos mil años antes del nacimiento de Sigmar. Su vasto imperio se extendió a lo largo de los valles de los enormes ríos que recorren la zona entre el Norte de Arabia y los Reinos Fronterizos. Hoy en día no es sino un inmenso reino desolado de desiertos sin vida y paisajes áridos, compuesto de un sinnúmero de necrópolis que yacen expandiéndose donde antiguamente había grandes y poderosas ciudades, salas hipóstilas, mastabas y demás monumentos erosionados por la arena y desmoronados por el paso de los eones que marcan los lugares de descanso eterno de poderosos reyes, príncipes y señores. Aunque sus ciudadanos murieron hace mucho tiempo, estas necrópolis abandonadas están lejos de estar en calma.

Mordheim era una ciudad con un enorme tránsito de todo tipo de mercancías, incluyendo tesoros saqueados de las necrópolis de Nehekhara. Puede que incluso haya momias y guardianes aun durmientes en alguno de los almacenes de la ciudad. El impacto del cometa generó gran cantidad de energía oscura que ha agitado a los sensibles a ellas, como los reyes embalsamados que desean recuperar sus riquezas, o los que estaban expuestos en museos...

Reglas Especiales

No Muertos: todas las criaturas de esta banda son No Muertos.

Constructo No Muerto: todas las reglas de los no muertos, y además Armadura Natural 5

Elección de Guerreros

Noble Funerario: tu banda debe de incluir un Noble Funerario, ¡Ni más, ni menos!

Necrotecto: tu banda puede incluir un único Necrotecto.

Príncipe Maldito: tu banda puede incluir un único Príncipe Maldito.

Sumo Celador: tu banda puede incluir un único Sumo Celador.

Sacerdotes Funerarios: tu banda puede incluir hasta dos Sacerdotes Funerarios.

Esqueletos: tu banda debe de incluir entre uno y cualquier número de Esqueletos.

Guardias del Sepulcro: tu banda puede incluir un máximo de tres Guardias del Sepulcro.

Carroñeros: tu banda puede incluir un máximo de dos Carroñeros.

Ushabti: tu banda puede incluir un máximo de dos Ushabti.

Acechador Sepulcral: tu banda puede incluir un único Acechador Sepulcral.

HEROES

1 Noble Funerario: 90 coronas de oro

0-1 Necrotecto: 45 coronas de oro

0-1 Sumo Celador: 55 coronas de oro

0-1 Príncipe Maldito: 80 coronas de oro

0-2 Sacerdotes Funerarios: 45 coronas de oro

1+ Guerreros Esqueletos: 20 coronas de oro

0-3 Guardias del Sepulcro: 45 coronas de oro

Cánticos de Nehekhará

1 - Cántico del Terror de Neferre Coste: 30co

La miniatura enemiga deberá huir inmediatamente 10 metros hacia el lado contrario al lanzador.

2 - Cántico de la Invocación de Djedre Coste: 60co

El sacerdote puede devolver a la vida un guerrero esqueleto que haya quedado fuera de combate.

3 - Cántico de los Escarabajos de Menephtre Coste: 50co

El impacto causa 3 puntos de daño, solo se puede usar 1 vez por combate

6 - Cántico del Marchitamiento de Usekph Coste: 100co

El impacto causa 5 puntos de daño, solo se puede usar 1 vez por combate

5 - Gloria de los Reyes del Pasado Coste: 100co

Todos los miembros de la banda adquieren 1 punto de resistencia extra para el próximo combate. (no acumulable si no se ha combatido)