

Los Manuscritos
de Nuth
Apéndice: Khemri

By Namárië

Enero 2005

*La Muerte es sólo el
principio.*

Introducción

“Manuscritos de Nuth: Apéndice Khemri” es el apéndice a los Manuscritos de Nuth, con reglas, ampliaciones y tácticas referentes a los ejércitos de Reyes Funerarios de Khemri. El documento se transmite “tal cual”; es totalmente gratuito y realizado sin ánimo de lucro alguno y con la única finalidad de ofrecer otro punto de vista (y de apoyo) a la gran comunidad de jugadores y jugadoras de Warhammer.

Igual que los “Manuscritos de Nuth”, creo que poca parte del material expuesto aquí está sujeto a Copyright, como la gran mayoría de nombres, que pertenecen a Games Workshop. Ruego a los responsables de Games Workshop que me perdonen por usar los nombres registrados, y espero que comprendan que este simple documento no va a quitarles beneficios (y sí que puede darles).

Si no dispones de una copia de los “Manuscritos de Nuth” recomiendo encarecidamente que te hagas con una, puesto que hay ampliaciones de las reglas, dudas y un montón de cosas más que te serán de utilidad.

Gracias, de nuevo.

Namárië

Erratas al Libro De Reyes Funerarios

[Gracias a Fradogran, Kangram, Vlade & Gillibrang]

- Pág. 31, Asalto imparable. Donde pone ". Por cada herida que cause el gigante de hueso (antes de realizar las tiradas de salvación)....", debería poner "....Por cada herida que cause el gigante de hueso **a la carga**, (Antes de realizar las tiradas de salvación)..." La diferencia es evidente, con el primer texto el gigante usa esta habilidad siempre, mientras que realmente solo la usa cuando carga.
- Pág. 32, segunda columna, cuando dice "Debido a la extraña naturaleza de la catapulta, sus ataques se consideran ataques mágicos y ataques de fuego que se tratan como armas de aliento (consultar la página 114 del manual de Warhammer)." Debería poner "ataques de fuego.". Evidentemente NO son ataques de aliento, sólo son de fuego, sobra lo del arma de aliento.
- Pág. 35, Cántico del Embate de Horekhah. Donde dice "...incluyendo bonificadores de fuerza por cargar, etc., pero excluyendo los impactos)". En realidad debería decir "...incluyendo bonificadores de fuerza por cargar, etc., pero excluyendo los impactos por carga)". Se refiere a que, por ejemplo, no se reciben impactos automáticos (carros) ni bonificadores de impactos (Gigante de Hueso).
- Pág. 35, Cántico del embate de Horekhah y Cántico del apremio de Mankara. Donde pone "... Cada unidad solo puede ser objetivo de este hechizo una vez por fase de magia..." Debería poner, "Cada unidad sólo puede ser afectada por este hechizo una vez por fase de magia" La diferencia es que con el primer texto solo podemos lanzar el hechizo una vez sobre la unidad sea dispersado o no, mientras que realmente aunque el hechizo sea dispersado otro personaje puede intentar lanzar este hechizo otra vez.
- Pág. 36, Destructor de las Vidas Eternas. En su descripción del ataque especial falta añadir "todas las miniaturas **ENEMIGAS** en contacto peana con peana con el Rey Funerario sufren dos impactos automáticos". Si no, resulta que matas también tus propias tropas.
- Pág. 38, Carro de fuego. Donde pone "... cuentan como ataques de mágicos y como ataques de fuego que se consideran armas de aliento...", debería poner "... cuentan como ataques mágicos que se consideran ataques de fuego..." El hecho de que los impactos del caso se consideren ataques de aliento es un sin sentido.
- Pág. 39, Estandarte de la Guardia Oculta. Donde pone "...puede ser utilizado para que la unidad salga de las arenas durante la fase de movimiento..." debería poner "...puede ser utilizado para que la unidad salga de las arenas en la fase de **resto de movimientos...**".
- Pág. 42, Rey Funerario. Donde pone "flagelo" debe poner "mayal".
- Pág. 43, Príncipe Funerario. Donde pone "flagelo" debe poner "mayal".
- Pág. 46, Guardia del Sepulcro. Donde dice "Una unidad de Guardia del Sepulcro puede llevar un estandarte mágico..." debería decir "Cualquier unidad de Guardia del Sepulcro puede llevar un estandarte mágico...". Así como en los Guerreros Esqueleto, Caballería Pesada y Carros, sólo una de las unidades de cada tipo puede llevar estandarte mágico, en el caso de Guardia del Sepulcro es cualquier número de unidades (en algunos casos es un artículo numeral (ONE unit, en inglés) y en otros indeterminado (A unit, en inglés), mientras que en el libro español pone "una unidad" en TODOS los casos). Comprobado con el libro inglés.
- Pág. 67, Armadura del Esplendor Áureo. Donde dice "puede efectuarse incluso contra ARMAS que no permitan salvación por armadura", debe decir "incluso contra ATAQUES que no permitan salvación por armadura". La diferencia es que con la versión mal traducida de GW España cuando a Settra le atacan con un hechizo que no permita salvación (como el Rayo Atronador) no puede usar la armadura y eso no es cierto. Comprobado con el libro en inglés.
- Página 69, Reina Khalida, añadir: "Debe ser el General de tu ejército". [WD#107]

Dudas y Comentarios sobre las Reglas

[Gracias a Khamal y a War'n'Rol]

Los personajes independientes y las miniaturas hostigadoras (enjambres), ¿pueden moverse al doble de su atributo normal?

NO. El único caso en que es posible para una unidad de este ejército mover al doble de su velocidad es cuando cargan.

¿Puedes usar objetos como el Manto de Sangre (Bretonia) o la Armadura de Malekith (Elfos Oscuros) para sufrir solamente 1 herida en lugar de 1D6 a causa de la maldición del Rey Funerario?

La maldición del Rey Funerario se trata exactamente igual que un ataque que cause múltiples heridas para este propósito.

¿Cuántos ataques tiene el Gigante de Hueso, incluyendo su arma adicional?

5. Tiene 4 Ataques en su perfil y obtiene 1 más por el arma adicional.

¿Cómo funciona el asalto imparable del Gigante de Hueso contra el Tanque a Vapor (Imperio), muros de castillo y otros objetivos sin característica de Heridas?

No tiene efecto, si el objetivo no tiene característica de Heridas no hay fuerza vital de la que el Gigante de Hueso pueda alimentarse.

Los Ushabti están armados con "grandes armas rituales", ¿son armas a dos manos?

No, si lo fueran diría "armas y armadura: armas a dos manos" en su descripción de la lista de ejército. (esto lo pone en el libro en español bastante claro)

¿Una unidad de carros que carga causa impactos por carga con TODOS sus carros o solamente con los que están en contacto peana con peana?

Solamente los carros en contacto peana con peana pueden causar impactos por carga (es como cualquier otra unidad).

Cánticos vs Disipar Magia (Altos Elfos, Slann). ¿Puede un cántico lanzarse a un nivel de energía de cero o menos? Si es posible, ¿es cancelado automáticamente por el oponente si lo desea o es necesario lanzar algún dado?

Un cántico siempre es lanzado con éxito, independientemente de su nivel de energía. El oponente debe lanzar al menos uno de sus dados para dispersar el cántico. Sin embargo, el resultado será automáticamente superior a cero y el cántico será dispersado. (en pocas palabras, que te fastidias y usas 1 dado de dispersión como mínimo)

¿Puedes resucitar el carruaje de un Rey Funerario que ha sido destruido, aunque el Rey Funerario continúe con "vida"?

No. El Rey Funerario y su carruaje son tratados separadamente. Tampoco puedes resucitar al Rey Funerario si sólo el carro permanece "vivo". (no estoy de acuerdo con que no puedas revivir el carro si el Rey sigue "vivo", puesto que esto es una contradicción directa con la explicación del cántico de resurrección en el que hace mención expresa a un personaje y su carruaje. El responsable de esta respuesta sin sentido es Gavin Thorpe en persona)

Si toda la dotación de un lanzacráneos han sido destruidos, pero la máquina aún está "viva" ¿es posible resucitarlos?

Sí, y viceversa.

¿Los lanceros esqueletos de la segunda fila pueden atacar mediante el uso del cántico del embate de Horekhah?

No. El cántico dice explícitamente "las miniaturas de la unidad en contacto peana con peana".

Si se lanza el cántico del embate Horekhah sobre el Gigante de Hueso, ¿puede usar su ataque de asalto imparable?

Sí, pero recuerda que con el cántico solamente puede atacar una vez, no cinco.

Si el cántico del embate de Horekhah se lanza sobre un Rey Funerario equipado con la Destructor de las Vidas Eternas, ¿puede usar el ataque especial en lugar del ataque normal permitido por el cántico?

Sí.

¿Cómo se resuelven las heridas del Arca de Almas contra una máquina de guerra? ¿Solamente es afectada la máquina o solamente la dotación?

Reparte las heridas entre la dotación y la máquina como con cualquier otro ataque de proyectiles. (esto también lo especifica claramente en el libro en español)

¿Puedes usar el Ld del general (si está a 30 cms) para determinar el número de heridas causadas por el Arca de Almas?

Sí, para todos los casos el Ld de la unidad es igual al del general si está a 30 cms de distancia.

¿Cómo son afectados los hostigadores y personajes individuales a pie por el Arca de Almas? ya que tienen 360 grados de arco de visión.

Como todas las demás unidades. Es decir, que si lo ven, lo ven (

La caballería rápida puede disparar en todas direcciones, ¿significa esto que tienen un arco de visión de 360 grados a efectos del Arca de Almas?

No, como se describe en las reglas para caballería rápida, usan la línea normal de visión (90 grados) para cualquier cosa excepto disparar.

¿A que distancia del Arca de Almas se puede colocar su Sacerdote Funerario sin considerar que está separado de esta?

Un modelo debe permanecer a 5 centímetros de su máquina de guerra (o en este caso del Arca de Almas) para seguir siendo considerado como parte de la dotación.

¿Puede un personaje con el Pectoral de Shapesh y a 15 centímetros del Arca de Almas redirigir heridas hacia el Arca misma (y por tanto ser ignoradas)?

No, debe redirigirlas hacia modelos con característica de Heridas.

¿Puede el Pectoral de Shapesh transferir heridas de una resolución de combate?

No.

¿Las heridas causadas por el ataque especial de la Destructor de las Vidas Eternas pueden traspasarse al resto de modelos si se combate contra modelos normales de una unidad?

Estos ataques especiales no pueden traspasarse a otros modelos, hay que tratarlos como impactos localizados en una sola miniatura.

¿Puedes usar el Estandarte de la Legión No Muerta sobre un personaje que se haya unido a la unidad que lo porta?

No, solamente afecta a la unidad.

Con el Estandarte de la Guardia Oculta, ¿puede una unidad cargar en el turno en que aparece? ¿Puede usarse si el portaestandarte que la lleva es retirado como baja antes de que la unidad sea revelada?

Como indica el estandarte la unidad aparece en la fase de Resto de Movimientos, después de que sean declaradas las cargas. Pero aún queda la fase de magia... Si es retirado como baja el portaestandarte entonces la unidad no aparece en esta batalla. Tu oponente no gana Puntos de Victoria por la unidad perdida.

La Armadura del esplendor Áureo de Settra, ¿le permite efectuar una segunda salvación especial? Y ¿su salvación por armadura de 2+ es mejorada por el carruaje en un bono de +2 adicional (dejándola en un total de cero)?

Como se indica, se le permite efectuar una salvación de 4+ incluso contra ataques que no permiten salvación por armadura y es en adición a su salvación especial. Y no, su salvación por armadura es de 2+, sin importar si va montado o no.

¿La Reina Khalida cuenta como un Rey Funerario para la selección el ejército?

Sí, es una Reina (no hay que ser sexista). Necesitas adquirir un Hierofante para poder incluirla.

¿Los modelos que porten Armadura de Dragon son inmunes a los ataque del Lanzacráneos, ya que son incendiarios? La misma pregunta para los impactos del Carruaje de Fuego (y una máquina de guerra Enanil con la Runa Incendiaria, ya de paso).

Solamente son inmunes a ataques "puros" de fuego como los cañones lanzallamas, el aliento de fuego de un dragón, los lanzallamas de disformidad Skaven. Los hechizos del Saber del Fuego y similares. No son inmunes al impacto de la bala de cañón, las cuchillas de los carros, los lanzacráneos y cualquier otra cosa que arda.

¿Puede la Anulación de Vault usarse para destruir el cántico del Arca de Almas o los hechizos del Yunque de la Perdición?

No, puesto que no son objetos mágicos.

Si muere un Sacerdote Funerario que estaba con una Arca de las Almas, ¿puede unirse otro Sacerdote de igual modo que los personajes se unen a dotaciones de máquinas de guerra?

Sí. En la descripción del Arca (Pág. 33) lo dice claramente.

¿Qué pasa si hay una unidad en línea de visión del Arca de las Almas que tiene resistencia a la magia? Es más, ¿qué pasa si uno de los objetivos del Arca de las Almas tiene una habilidad especial contra la magia (redirección de hechizos, robo de dados, etc.)?

Si el arca de las almas afecta a una unidad que tiene resistencia a la magia, por supuesto que esos dados adicionales se generan y pueden usarse. Eso sí, si hay más de una unidad con resistencia a la magia, sólo una puede añadir los dados de dispersión (generalmente el más alto, digo yo) ya que sólo se puede intentar dispersar una vez.

En las "otras habilidades", la Luz de la Muerte cuenta como magia que afecta a todas las unidades que puedan ver el Arca, por lo que todos los efectos tendrán lugar. Nota: en caso de objetos que "reboten" el hechizo no hay que tener miedo, ya que la Luz de la Muerte sólo afecta unidades enemigas... así que si se rebota no tiene efecto. OJO: que una unidad consiga que el hechizo "rebote" NO significa que el hechizo quede dispersado, por lo que afectará al resto de unidades.

La Campana Gritona skaven, cuando saca un resultado de 13. Dice "Las unidades de no muertos deben realizar un chequeo de liderazgo como si hubiera muerto su General".

¿Es así?

No, se trata como si se hubiera muerto el Hierofante. (Cuando se hizo el libro de los skaven no se sabía aún cómo funcionarían los Reyes Funerarios).

¿Puede un Rey (o Príncipe) Funerario ser objetivo del hechizo Disipación de Magia?

No, ya que NO es un mago (por ejemplo, no puede coger objetos arcanos, no genera dados de dispersión, etc.). Es lo mismo que contra Sacerdotes Guerreros. Ah, tampoco tiene efecto sobre Settra, que no es mago...

¿Settra genera dados de dispersión?

No, no genera dados de dispersión (aunque pueda usar los cánticos).

Si se pierde toda la dotación de un Lanzacráneos, ¿se pueden levantar ya que está el Lanzacráneos de pie?

Sí, y al revés: supongamos que un cañonazo se carga la catapulta pero no la dotación, pues puede volver a levantarse.

¿Pueden “transferirse” heridas a un Lanzacráneos o un carro mediante el Pectoral de Shapesh?

Sí.

Si un Lanzacráneos pierde un combate (bueno, su dotación) pero sigue la dotación en pie, ¿pueden asignarse las heridas de resolución de combate a la máquina en vez de a la dotación?

Sí.

Un Campeón de unidad de carros, ¿puede aceptar y lanzar desafíos? ¿Qué ocurre con los impactos del carro?

Puede aceptar y lanzar desafíos (de hecho es el capitán). TODOS los ataques de la miniatura del carro (auriga, capitán esqueleto y 2 corceles) participan en el desafío, aunque los impactos automáticos por carga del carro van directos a la unidad (no a la miniatura desafiada).

El Arca de las Almas, ¿afecta a unidades que estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo?

[GW] No.

Si los Reyes Funerarios “alquilan” un Emisario Oscuro, ¿cuándo hace él su magia según la jerarquía?

[GW] Puede hacer su magia antes o después de toda la jerarquía (pero no en medio).

Si se ataca una Arca de las Almas, ¿el sacerdote pasa a luchar en primera línea o se queda detrás del arca?

[GW] Se pone a luchar.

¿El Pectoral de Shapesh de Reyes Funerarios funciona contra el “rebote” de herida del Amuleto Negro de Elfos Oscuros?

[GW] Sí.

¿Tiene algún efecto la Espada del Dolor Eterno sobre No Muertos?

[GW] No, porque son inmunes a desmoralización.

[Namárië] Bueno, en realidad, que simplemente cuenta como un arma mágica, pero no tiene el efecto de “penalizaciones al Liderazgo”.

Personajes Nuevos

El Rey Escorpión

Hubo una época en la que un bravo guerrero pudo hacerse con casi todo el control de Khemri. Sus ejércitos derrotaban a todo lo que se interponía en su camino. Ese guerrero estuvo a punto de ser el mayor rey que jamás había existido en toda la región occidental de lo que actualmente es Arabia.

Fue Rakaph III el Rey de Khemri que le frenó los pies. Con un ejército de miles de soldados y miles de Aurigas, lanzó un ataque sorpresa al guerrero y sus cientos de seguidores, que tuvieron que retirarse con la cabeza baja hacia el Sur. Rakaph esperaba que el desierto acabara con ellos.

Y lo hizo. Uno a uno, todos los seguidores del famoso guerrero cayeron exhaustos por el calor y la falta de alimento, hasta que sólo quedó él. Llegando a las Tierras del Sur se encontró un curioso templo en forma de llama, y entró en él. Las paredes estaban llenas de unas escrituras que no había visto jamás. En el centro de la estancia había un escorpión mirándole, y él comprendió que se le ofrecía una oportunidad... Así que cogió el escorpión, que cambiaba de colores constantemente, y dejó que le picara. El pacto estaba hecho, ese antiguo dios de Khemri le daría un ejército indestructible, y a cambio él le vendía su alma. Lo que no sabía es que ese Dios en realidad era Tzeentch...

Puedes elegir al Rey Escorpión como una opción de Comandante más una opción de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder usar objetos mágicos de ningún tipo.

El Rey Escorpión

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
El Rey Escorpión	18	6	4	6	6	6	3	3	10

Puntos: 365.

Armas y equipo: tiene la Lanza de la Desesperación.

Reglas Especiales: No Muerto, la maldición, Hágase mi Voluntad, Ejército del Rey Escorpión, Cuerpo Duro, Golpe Letal (en dos de sus ataques). Sus ataques de cuerpo a cuerpo se consideran como si fueran hechos por armas mágicas. Causa terror.

Objetos Mágicos

Lanza de la Desesperación: *Esta lanza es una antigua arma que cuida el Rey Escorpión con su vida si es necesario, ya que si alguien tuviera esta lanza sería capaz de dominarle.* El Rey Escorpión tiene un punto más de fuerza cuando carga (como cualquier otra lanza) pero sólo en uno de los ataques (usa un dado de otro color). El ataque que realiza con la lanza siempre impacta con un 3+ y siempre anula armaduras.

Reglas Especiales

Ejército del Rey Escorpión: *El pacto que hizo con el antiguo dios le proporcionó un ejército de tremendo poder, mucho más fuerte que lo que se podía imaginar.* Los Ushabti, Enjambres Funerarios (ya no son 0-1) y Gólem Escorpión cuentan como unidades BASICAS. Los Guerreros Esqueleto y la Guardia del Sepulcro como unidades ESPECIALES. La caballería (ligera y pesada), los carros, los buitres, el lanzacráneos y el Gigante de Hueso son unidades SINGULARES. El Rey Escorpión es el General del ejército, y cuenta además como si fuera el hierofante (p.e. si se muere se empieza a desmoronar el ejército). Como personajes adicionales sólo puede incluir Sacerdotes Funerarios (ni reyes, ni príncipes ni Grandes Sacerdotes). Tampoco puede incluir el Arca de las Almas.

Cuerpo Duro: *su cuerpo se metamorfoseó en algo parecido a un escorpión gigante, por lo que adquirió una consistencia superior.* Posee una tirada de salvación por armadura de 4+. Además, tiene resistencia a la magia (1).

Miniatura

Se recomienda hacer la conversión a partir de un Gólem Escorpión y el torso de un Bárbaro del Caos. La peana DEBE ser de 50mm.

Sobre el personaje

Evidentemente está basado en el personaje que aparece en la película "El Regreso de la Momia". No lo veo muy desequilibrante como personaje (sólo 3 ataques) y para ser un personaje que si muere casi pierdes la partida está muy poco protegido (armadura de 4+ y sin salvación especial). En cambio, puede desembocar en un ejército muy diferente, lleno de ushabtis y de escorpiones gigantes (con pocas miniaturas, quizá) pero que no va a ser tan sencillo de llevar como se piensa la gente. Por último decir que es muy bestia la limitación de personajes, pero forma parte de la gracia del personaje.

Sehenesmet, Visir de Quatar

[De la web de GW-UK]

[Traducido por Namarie]



Antes de que la maldición de Nagash se expandiera por todo Nehekhara como una plaga, la ciudad de Quatar era reconocida como el centro religioso de todos los antiguos dioses de Nehekhara. También conocida como la Ciudad Blanca, Quatar estaba en la entrada de un ancho paso por las Montañas del Fin del Mundo, llamado el Valle de los Reyes. Grandes estatuas guardaban el paso, y cualquiera que quisiera pasar a un lado o al otro de las Montañas debía atravesar el paso y por lo tanto llegar a Quatar y donar algo a los templos que se desperdigaban por toda la ciudad. Es por ello que Quatar no tenía rey, sino un Sumo Sacerdote que gobernaba la ciudad. A este Sumo Sacerdote se le conocía también como Visir.

Actualmente Quatar está en ruinas debido a la maldición de Nagash. Aquella bella ciudad es hoy en día un paraje desierto, pero lleno gemidos de los espíritus. En cuanto los vientos de muerte liberados por Nagash llegaron a la ciudad, los sacerdotes y aprendices fueron afectados por una horrible plaga que hinchó sus cuerpos, secó sus pieles y ahogó a todos en su propia sangre. Las calles se inundaron de muerte hasta que no quedó

nada con vida dentro de las murallas. Ahora Quatar es conocida como el Palacio de los Cadáveres, y sólo hay una criatura que viva en sus cercanías.

Es Sehenesmet, el último y más grande de los Visires de Quatar, maestro de magos. Fue el único en sobrevivir a la desastre provocada por Nagash, y lleva milenios desde la caída de su imperio reconstruyendo el poder de Quatar. Ya que los Sacerdotes no se enterraban con ejércitos enteros como se hacía con los Reyes y Príncipes Funerarios, no hay muchos guerreros disponibles para Sehenesmet. Es por ello que ha conseguido despertar muchos artefactos como Ushabti, Gigantes de Hueso y Escorpiones para servirle. Con esta fuerza nada natural, Sehenesmet pretende ahora volver a controlar el paso.

Actualmente, en el apogeo de su poder, Sehenesmet ha perfeccionado su arte arcana y ha fusionado su propio cuerpo con el de un Gigante de Hueso. Puede hacer estremecer el mundo con sus piernas, y una fuerza increíble brota de sus brazos. Combinado con sus cánticos, hay pocos que puedan estar delante del Visir y sobrevivir a ello.

Puedes elegir a Sehenesmet como una opción de Comandante y una opción de unidad Singular. Sólo puede ser usado con consentimiento del oponente, y debe incluirse tal y como aparece aquí sin poder darle ningún equipo adicional.

Sehenesmet, Visir de Quatar

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

Puntos: 595 puntos.

Armas y equipo: armadura pesada (combinada con su estructura le proporciona una tirada de salvación por armadura de 3+), Bastón Sagrado de Shapesh.

Reglas Especiales: *Sacerdote Gigante, Resistencia Mágica, Ejército de Quatar.*

Objetos Mágicos

Bastón Sagrado de Shapesh: *Sehenesmet cogió todos los símbolos religiosos y estatuas del Gran Templo de Shapesh, Dios de la Ultratumba, y los fundió para hacer un enorme cayado.* El Bastón puede ser usado como un arma a dos manos. Anota el número de heridas finales (no salvadas) inflingidas por el Bastón en cada fase de combate cuerpo a cuerpo. En todas las fases de magia del portador el poder del Bastón puede ser desatado. Si lo haces, se dispara un proyectil mágico que no puede ser dispersado (hacerlo antes de los Cánticos), con un alcance de 60cm (designa una unidad). El proyectil mágico hace impactos de F4. El número de impactos es igual al número de "heridas almacenadas" en el bastón; una vez lanzado el proyectil, el contador de "heridas" baja a 0 (hasta que Sehenesmet haga más heridas en cuerpo a cuerpo). Además, todos los cánticos que realice Sehenesmet ven doblado su alcance.

Reglas Especiales

Sacerdote Gigante: *Sehenesmet combina la fuerza física de un Gigante y el poder mágico de un Sumo Sacerdote.* Todas las reglas de Sumos Sacerdotes y de Gigantes de Hueso se aplican a Sehenesmet.

Resistencia Mágica: La presencia de Sehenesmet proporciona a cualquier unidad que tenga alguna miniatura a 30cm o menos de él *Resistencia a la Magia* (2). Incluye, por supuesto, el propio Sehenesmet.

Ejército de Quatar: El ejército de Quatar es muy diferente al del resto de ciudades de Reyes Funerarios. Se aplican las siguientes reglas:

- Sehenesmet es el único personaje (no puede haber más personajes) y se considera Sumo Sacerdote (Hierofante) y General del ejército.
- Unidades Básicas: Gólem Escorpión, Ushabti, 0-2 Enjambres Funerarios, 0-2 Guerreros Esqueleto.
- Unidades Especiales: Gigante de Hueso, Caballería Esquelética (ligera o pesada).
- Unidades Singulares: Lanzacráneos, Buitres de Nehekhara, Carros de Guerra.

Conversión

No ha de ser muy difícil hacer la conversión usando un Gigante de Hueso y "empotrando" el cuerpo de un Gólem Escorpión (donde se ve claramente el Sacerdote). Para el Bastón, posibles ideas son el brazo de la Catapulta de Huesos o el yugo del carro de Setra.

Arkhan El Negro

Trasfondo © GW, antiguo libro de No Muertos
Adaptación a sexta edición por Namarie

Arkhan fue el primero y el más leal de los seguidores de Nagash. Creció junto a él en la antigua ciudad de Khemri, y fue la primera persona aparte de Nagash en consumir el elixir que garantizó a Nagash y sus seguidores la vida eterna. Arkhan, que por sí mismo era un poderoso hechicero, llegó a ser la mano derecha de Nagash. Le ayudó a realizar el golpe de mano que llevó a Nagash al poder por primera vez. Cuando los Reyes Sacerdotes se aliaron para atacar a Nagash, Arkhan fue su principal lugarteniente en las numerosas batallas que libraron sus tropas. Estuvo al mando de muchos ejércitos y combatió en numerosas ocasiones contra los enemigos de Nagash, no siendo nunca derrotado en batalla.

Sin embargo, al final, las numerosas tropas de los ejércitos de los Reyes Sacerdotes demostraron ser insuperables para las fuerzas de Nagash, que fueron obligadas a retirarse hacia Khemri donde fueron asediadas. Cuando finalmente la capital de Nagash cayó en manos de los ejércitos de los Reyes Sacerdotes, Arkhan dirigió un contraataque suicida que dio a Nagash la oportunidad de escapar. Arkhan y su guardia personal lucharon hasta el último hombre, sin esperanza, superados en número y rodeados por todas partes. Cuando murió el último de sus guardias, Arkhan luchó sólo durante más de una hora, manteniéndose de pie sobre un montón creciente de cadáveres.

Finalmente, Arkhan cayó, no como víctima de la espada de un héroe, sino por una lanza arrojada por un soldado desconocido. Arkhan miró horrorizado la madera de la lanza que le había partido el corazón, y a continuación cayó al suelo y murió. En cuestión de segundos su cuerpo se había convertido en un esqueleto ennegrecido. Los Reyes Sacerdotes enterraron a Arkhan bajo un túmulo de rocas junto a todos aquellos a los que había matado. Fue el único enemigo que fue honrado de esta forma. El resto de los seguidores de Nagash fueron decapitados e incinerados, esparciéndose sus cenizas al viento. Durante generaciones el cuerpo de Arkhan permaneció bajo su túmulo de piedras, olvidado por todos excepto por Nagash.

Mientras Arkhan permanecía en su tumba de piedra, Nagash levantó un poderoso imperio No Muerto y regresó para derrotar definitivamente a los Reyes Sacerdotes y sus seguidores. Después de derrotarlos, Nagash lanzó un hechizo nigromántico inmensamente poderoso que despertó a todos los guerreros muertos que estaban enterrados en el reino de los Reyes Sacerdotes. Arkhan renació gracias al hechizo. Con un terrible rugido apartó las rocas del túmulo y se levantó una vez más, a la vez siendo más y siendo menos de lo que había sido en vida. Arkhan se convirtió en la primera de las criaturas conocidas como Señores Oscuros de Nagash. Estas criaturas infernales fueron en el pasado los mejores capitanes y aprendices de Nagash, y los más temidos cazadores de sus enemigos. Hoy todavía recorren el mundo trayendo la desesperación a los vivos.

Cuando Nagash fue vencido por el último superviviente de los Reyes Sacerdotes, Alcadizaar, tan sólo unas horas después de lanzar el gran hechizo, Arkhan reunió un enorme ejército de No Muertos con las criaturas que se habían despertado con el hechizo de Nagash. Decidido a vengarse de todos los seres vivos por la destrucción de su Señor y Maestro, Arkhan se dirigió al Sur, hacia el oponente vivo más cercano que podía encontrar. Durante generaciones Arkhan y la horda de No Muertos bajo sus órdenes destruyeron los reinos de Arabia, en lo que los cronistas árabes denominaron las Guerras de la Muerte.

Arkhan y su ejército habitaban los yermos desiertos que rodean las tierras de Arabia, despreocupados por el calor sofocante y la ausencia total de agua que habría destruido a cualquier ejército de seres vivos. Desde aquí se lanzaban sobre alguna ciudad árabe desprevénida, la destruían y quemaban hasta los cimientos, y volvían a desaparecer en el desierto de donde habían venido. Cuando finalmente renació Nagash, Arkhan dirigió su ejército hacia el Norte para reunirse con él y recuperar su posición como lugarteniente de Nagash y segundo en el mando. Desde entonces, Arkhan ha seguido siendo el más hábil y

leal de los generales de Nagash, mandando las legiones de No Muertos de Nagash contra diversos enemigos.

Puedes elegir a Arkhan el Negro como una opción de Comandante y una de Héroe en un ejército de Reyes Funerarios. Si lo haces, Arkhan será el general, y no puedes equiparlo de forma diferente a la aquí especificada.

Arkhan el Negro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arkhan	10	6	4	5	5	5	3	4	10
Carro de Arkhan				4	4	3			
Corcel Esquelético	20	2		3			2	1	

Puntos: 365

Objetos Mágicos: Lleva la *Espada Funeraria de Arkhan*. En la otra mano tiene el *Báculo de Arkhan*, y además tiene el *Libro Maldito de Arkhan*. Va montado en el *Carruaje de Arkhan*.

Reglas Especiales: Arkhan se considera a todos los efectos un Rey Funerario, así que se ve sujeto a las reglas No Muerto, Inflamable, La Maldición y "Hágase mi Voluntad".

Objetos Mágicos

Espada Funeraria de Arkhan: en el turno que carga, Arkhan desata la furia de su espada, por lo que actúa con fuerza 6. Además, cada herida que haga Arkhan aumenta la energía de su portador, por lo que puede sumar 1 herida (como si fuera con el Cántico de Invocación) tanto a él, a su carro como a la unidad donde está.

Báculo de la Condenación: gracias a este Báculo, cuando Arkhan realiza los Cánticos del Apremio de Mankara o Cántico del Embate de Horekhah, en vez de tirar 1d6 para saber el nivel de energía puede lanzar 2d6 y quedarse con el resultado más alto.

Libro Maldito de Arkhan: Si Arkhan es herido en cuerpo a cuerpo (antes de efectuar tiradas de salvación por armadura) las unidades enemigas en contacto peana con peana con Arkhan (o su carro) ven reducida su HA a 1 hasta final del combate.

Carro de Arkhan: Arkhan va montado en un carro de guerra ligero (por tanto, las unidades de Carros se consideran unidades básicas) que causa 1d6+1 impactos cuando carga (en vez de 1d3). Los impactos del carro se consideran de fuego y mágicos. Además, el carro proporciona siempre una tirada de salvación por armadura a Arkhan de 3+.

Nota: este personaje no está muy desequilibrado. Es un Rey Funerario (170) montado en carro (45). En vez de 100 puntos en objetos mágicos se le han puesto 150 (incluyendo dos Armaduras Mágicas), y por ello ocupa una opción de Héroe adicional: Carro de Fuego (25), Lanza de Antarkhak (35), Corona de los Reyes (40), Armadura de las Eras (35) y Escudo de Ptrá (15). Si quieres, quítale la Armadura de las Eras y el Escudo será un personaje totalmente legal...

Regimientos Actualizados

Unidades Especiales:

0-1 Momias

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Momia	8	3	0	4	4	1	1	2	8

Puntos: 14 puntos por miniatura

Equipo: sus puños (se consideran dos armas de mano).

Tamaño de la Unidad: 10-20.

Reglas especiales: inflamables, causan miedo, golpe letal. Siempre atacan últimas (después incluso de las armas a dos manos), salvo contra otras momias o contra zombis (tira 1d6 para saber quién empieza antes). Debido a que su presencia en un ejército de Reyes Funerarios está más allá de la presencia del Hierofante, no siguen las reglas de los Reyes Funerarios generales. Son No Muertos en cuanto a que causan miedo, son inmunes a psicología, no pueden marchar y sólo pueden mantener la posición, pero no siguen las reglas de Estandarte de Batalla, Hierofante o de Chequeos de Desmoralización (es decir, no “desaparecen” ni por perder el combate ni por muerte del hierofante). Ningún personaje puede unirse a una unidad de Momias.

Mejoras del Gigante de Hueso

En Manuscritos de Altdorf III aparece esta idea para equipar de forma diferente a los Gigantes de Hueso. No es oficial, pero la regla no resulta ni mucho menos desequilibrante.

Unidad Singular: Gigante de Hueso

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

Puntos: 210 puntos.

Armas y equipo: arma de mano, armadura pesada (en total tiene una tirada de salvación por armadura de 3+).

Opciones: Puede equiparse con arma a dos manos (+15 puntos), arma de mano adicional (+10 puntos), arco gigante (+30 puntos) o escudo (+30 puntos).

Reglas especiales: criatura artefacto, objetivo grande, terror, asalto imparable.

Sobre el Arco Gigante: Funciona como un lanzavirotes, pero con F5 en vez de la F6 habitual, y además puede mover y disparar. La regla Saetas del Áspid (libro RFK página 21) también se aplica al Gigante de Hueso. Recuerda que es un Objetivo Grande y por tanto tiene línea de visión por encima de miniaturas más pequeñas.

Sobre el escudo, recuerda que da +1 a la tirada de salvación por armadura (o sea, 2+), pero la regla de arma de mano y escudo combinada para otro +1 adicional no se aplica a miniaturas que no sean de infantería (es decir, que no afecta al Gigante de Hueso).

Regimientos Nuevos

Lanzador de Huesos

By Namárië

No es la primera vez que se ven lanzadores de huesos. De hecho, en Warmaster, cuando salieron los Reyes Funerarios (antes que en Warhammer) había Lanzadores de Huesos.

Creo que no desequilibra.

Lanzador de Huesos

Unidad Especial. Puedes agrupar 1-2 Lanzadores de Huesos como una sola opción de unidad Especial.

Lanzador de Huesos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzador de Huesos	-	-	-	6	7	3	-	-	-
Guerrero Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	1	3

Puntos: 50 puntos.

Tamaño de la unidad: 1 Lanzador de Huesos con una dotación de 2 Guerreros Esqueleto equipados con arma de mano.

Reglas especiales: No Muertos. El Lanzador de Huesos actúa como un Lanzavirotes salvo porque siempre impacta con 5+ (Saetas del Áspid).

Relatos

Preparación

By Zeo WebKnight

"Muy bien Chicos, estad preparados. Será duro, pero no tengáis miedo... bueno, lo que sea."

La noche del desierto había caído sobre los esqueletos Khemrianos. La diferencia de temperatura había acabado con una de las efigies del ejército y con dos esqueletos que no se habían abrigado lo suficiente. El sargento Thalratanolep, llamado amistosamente Tharasemquesigue por sus tropas, estaba preocupado. La verdad es que sus chicos no eran lo que se decía algo realmente resistente, y se había pasado los dos últimos siglos intentando meterles algo de cuidado en la cabeza.



Lastima que todo ese vacío no dejaba sitio a nada más.

"¿Os habéis tomado las raciones de calcio?"

Un terrible silencio le siguió. No se movió ni una mosca (porque era No Muerta) y Thalratanolep lo tomó como un sí. Al fin y al cabo el que calla otorga. Como cuando él "acepto" ser el sargento de aquella unidad de novatos antes de que lo reanimaran.

"¿Lleváis bien puesta la armadura?"

Pasó uno por uno para revisar las cinchas. Desgraciadamente eso provocó la primera baja de la batalla, pues uno de los esqueletos no aguantó la presión y se desmoronó cuando Thalratanolep tiró fuerte de la cincha.

"Pero qué delicados son..." pensó el sargento. Pero era su trabajo. Y además el Sacerdote funerario lo tomaría como un favor personal. Había comentado en más de una ocasión la jaqueca que le embargaba cada vez que tenía que reanimar todas las bajas del ejército. Seguramente, si tenía que reanimar menos, quizás le bajaría el dolor de cabeza y ganaría el favor del sacerdote. Con un poco de suerte y algo de materia prima podría ascender a Guardián de la Cripta.

"Bueno chicos. A la señal de nuestro bienamado rey saldremos de esta trinchera y los masacraremos a todos. Pero recordad: Tened cuidado ahí fuera."

Los esqueletos, por supuesto, lo ignoraron convenientemente.

El sargento suspiró. Había días en que era difícil ser No Muerto.