

TABLAS DE REFERENCIA

LOS MUERTOS VIVIENTES

Comandantes	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Señor de los Vampiros	15	8	6	5	5	4	8	5	10	-
Conde Vampiro	15	7	5	5	5	3	7	4	9	-
Maestro Nigromante	10	3	3	3	4	3	3	1	8	-
Héroes	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Vampiro Neonato	15	6	4	5	4	2	6	3	7	-
Señor Tumulario	10	4	3	4	4	2	4	3	9	Armas Tumularias
Espectro	15	3	0	3	3	2	2	2	7	Etéreos, Terror
Nigromante	10	3	3	3	3	2	3	1	7	-
Unidades Básicas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	1	3	-
Zombi	10	2	0	3	3	1	0	1	2	Descerebrados
Necrófago	10	3	0	3	4	1	3	2	6	¡Están vivos!, Ataque Venenoso, Carroñeros, Miedo
Murciélagos	3	3	0	2	2	5	1	5	10	¡Están vivos!, Volar (25 cm), Hueste, Miedo
Lobo Espectral	22	3	0	3	3	1	3	1	6	Caballería Rápida, Carga Arrolladora
Unid. Especiales	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Guardia Túmulos	10	3	3	4	4	1	3	1	8	Armas Funerarias
Caballero Negro	10	3	3	4	4	1	3	1	8	Armas Funerarias
Murciélagos Vampiro	3	3	0	3	3	2	3	2	6	Volar
Hueste Espectral	15	2	0	3	3	4	1	4	6	Etéreos, Hueste
Unid. Singulares	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Doncella Espectral	15	3	0	3	3	2	4	2	8	Etérea, Miniatura individual, Lamento de la Doncella Espectral
Carruaje Negro	-	-	-	5	6	5	-	-	9	Salvación Especial 5+, Carro, Terror,
Espectro	-	3	-	3	-	-	2	2	-	Potencia de la Unidad 5, Objetivo grande, El Poder de la Muerte
Pesadilla	20	2	-	3	-	-	2	1	-	-
Campeones	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Unidad
Capitán Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	2	3	Esqueletos
Roehuesos	10	3	0	3	4	1	3	3	6	Necrófagos
Guardián Cripta	10	3	3	4	4	1	3	2	8	Guardia de los Túmulos
Caballero Infernal	10	3	3	4	4	1	3	2	8	Caballeros Negros
Gran Lobo Espectral	22	3	0	3	3	1	3	2	6	Lobos Espectrales
Monturas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Pesadilla	20	2	0	3	3	1	2	1	5	-
Pesadilla Alada	15	4	0	5	5	4	2	3	5	Objetivo Grande, Terror, Volar, Empalar
Dragón Zombi	15	3	0	6	6	6	1	4	4	Objetivo grande, Terror, Volar, Nube de Moscas, Piel Escamosa 5+, Aliento Pestilente, Cuenta como Héroe

CLANES VAMPÍRICOS

CLAN VON CARSTEIN

- No tienen reglas especiales adicionales.

CLAN DRAGÓN SANGRIENTO

- HA +2.
- Los Señores de los Vampiros y los Condes Vampiro llevan armadura de placas (*tirada de salvación por armadura* de 4+) y pueden lanzar hechizos con la armadura, pero generan un dado de energía menos de los correspondientes.
- El Dragón Sangriento con el atributo de Liderazgo más alto de una unidad debe lanzar desafíos y aceptar los del enemigo.

CLAN NECRARCA

- +1 al resultado obtenido al lanzar un hechizo.
- Los Vampiros Neonatos pueden usar objetos arcanos.
- No pueden equiparse con armas o armaduras mundanas.
- HA -2.

CLAN STRIGOI

- Los Señores de los Vampiros y los Condes Vampiro efectúan +1 Ataque adicional, sienten odio y tienen una *tirada de salvación especial* de 5+.
- Los Vampiros Neonatos efectúan +1 Ataque adicional, sienten odio y tienen una *tirada de salvación especial* de 6+.
- No pueden equiparse con armas u armaduras mundanas.
- No pueden utilizar ningún objeto mágico.
- Siempre combaten a pie.
- Los Vampiros Neonatos no pueden portar el Estandarte de Batalla.

CLAN LAHMIA

- 1 +2.
- Todas las miniaturas en contacto con la peana de un Vampiro Lahmia deben aplicar un modificador de -1 a su atributo de Liderazgo (se resta al valor que utilizará, incluso si no es el propio).
- No pueden elegir armas o armaduras mundanas.
- HA -1.

NIGROMANCIA

1 - INVOCACIÓN DE NEHEK: 3+/7+/11+

Dific.	Miniaturas creadas	Heridas recup.
3+	1D6 Esqueletos 1D6+1 Zombis	1 Herida
7+	2D6 Esqueletos 2D6+2 Zombis	2 Heridas
11+	3D6 Esqueletos 3D6+3 Zombis	3 Heridas

2 - MANO DE POLVO: 7+

Hechicero efectúa un ataque. Si impacta, destruye al enemigo. Niega *tiradas de salvación por armadura*. Permanece activo.

3 - VIGOR ANTINATURAL: 7+

Alcance: 45 cm. Todas las miniaturas en la unidad afectada atacan en primer lugar y pueden repetir las tiradas para impactar no superadas.

4 - MIRADA DE NAGASH: 8+

Proyector mágico. Alcance 60 cm, 2D6 impactos de F4.

5 - DANZA MACABRA DE VANHEL: 9+

Alcance: 45 cm. Unidad que no esté en combate puede mover hasta 20 cm.

6 - MALDICIÓN DE LOS AÑOS: 10+

Alcance: 60 cm. Las miniaturas en la unidad afectada sufren una herida con un 6+. Permanece activo.

LAS LEYES DE LA NO VIDA

Todas las miniaturas del libro de Condes Vampiro (excepto los Necrófagos y las Bandadas de Murciélagos, que ¡Están vivos!) son No Muertos, por lo que deben aplicárseles las siguientes reglas especiales:

EL GENERAL

El ejército debe incluir al menos un Hechicero, que será su General.

Si el General es destruido, al término de la fase en que haya ocurrido y al comienzo de cada turno del jugador No Muerto, todas las unidades No Muertas sobre el tablero deberán efectuar un *chequeo de liderazgo*. Si no supera el chequeo, la unidad sufre un número de heridas igual a la diferencia entre el resultado obtenido y su valor de Liderazgo. No se permite tirada de salvación alguna para evitar estas heridas. Recuerda que los personajes no sufren heridas si el General es eliminado y que las unidades podrán utilizar el atributo de Liderazgo de un personaje incluido en la unidad al efectuar el chequeo. Las Pesadillas Aladas y los Dragones Zombi tienen que superar también el chequeo, pero pueden utilizar el atributo de Liderazgo del jinete.

CHEQUEOS DE DESMORALIZACIÓN

Los No Muertos no pueden desmoralizarse. Las unidades No Muertas derrotadas en combate sufrirán una herida por cada punto de diferencia entre los resultados del combate (no pueden evitarse con tirada de salvación alguna).

ESTANDARTE DE BATALLA

Las unidades No Muertas que se encuentren a 30 cm o menos del Estandarte de Batalla sufrirán una herida menos cuando sean derrotadas en combate cuerpo a cuerpo.

INMUNIDAD A LA PSICOLOGÍA

Los No Muertos son *inmunes a la psicología*.

REACCIONES A LA CARGA

Los No Muertos sólo pueden *mantener la posición* ante una carga.

MOVIMIENTOS DE MARCHA

Los No Muertos no pueden efectuar un *movimiento de marcha* a menos que sea un personaje o el General esté situado a 30 cm o menos de la unidad al comienzo de la fase de movimiento.

CAUSAN MIEDO

Los No Muertos *causan miedo*.