

TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

Comandantes	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	
Rey Funerario	10	6	4	5	5	4	3	4	10	No Muerto, inflamable, la maldición, "¡Hágase mi voluntad!"
Sumo										
Sacerdote Funerario	10	3	3	3	3	3	2	1	9	No Muerto
Héroes	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	
Príncipe Funerario	10	5	4	4	5	3	3	3	9	No Muerto, inflamable, la maldición, "¡Hágase mi voluntad!"
Portaestandarte										
Icono Funerario	10	4	3	4	4	2	3	2	8	No Muerto, armas funerarias
Sacerdote Funerario	10	3	3	3	3	2	2	1	8	No Muerto
Unid. Básicas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	
Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	1	3	No Muerto
Campeón de unidad	10	2	2	3	3	1	2	2	3	No Muerto
Jinete Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	1	5	No Muerto, caballería rápida
Capitán	10	2	2	3	3	1	2	2	5	No Muerto, caballería rápida
Carro Reyes Funerario	-	-	-	4	4	3	-	-	-	No Muerto, carro ligero, unidad especial (Príncipe Funerario al mando)
Corcel Esquelético	20	2	0	3	3	1	2	1	5	
Enjambre Funerario	10	3	0	2	2	5	1	5	10	No Muerto, enjambre, ob. pequeño, hostigadores, ataques envenenados, "¡Salieron de la arena!"
Unid. Especiales	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	
G. del Sepulcro	10	3	3	4	4	1	3	1	8	No Muerto, armas funerarias
Sumo Celador	10	3	3	4	4	1	3	2	8	No Muerto, armas funerarias
Ushabti	12	4	0	6	4	3	3	3	10	No Muerto, Criatura artefacto
Buitre	5	3	0	3	4	2	3	2	4	No Muerto, unidad voladora
Golem Escorpión	18	4	0	5	5	4	3	4	8	No Muerto, criatura artefacto, "¡Salieron de la arena!", ataques envenenados, golpe letal, resist. magia (1)
Unid. Singulares	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	
Lanzacráneos	-	-	-	-	7	3	-	-	-	No Muerto, catapulta, cráneos aullantes, cráneos del enemigo
Gigante de Hueso	15	3	0	6	5	6	1	4	8	No Muerto, Criatura artefacto, ob. grande, terror, asalto imparable
Guardián del Arca	10	3	3	4	4	1	3	2	8	Guardián: No Muerto, armas funerarias Arca de las almas: terror, fulgor de los muertos, espíritus de los muertos

LOS NO MUERTOS

DE LOS REYES FUNERARIOS

- Todas las miniaturas de la lista de ejército son No Muertos.
- El ejército debe incluir un rey o un príncipe funerarios y este será el general del ejército.
- El ejército debe incluir al menos un sacerdote o sumo sacerdote funerario, que será el hierofante del ejército.
- Si el hierofante es destruido, toda miniatura no muerta amiga (exceptuando los personajes) debe efectuar un chequeo de liderazgo al final de esa fase y al principio de cada turno de los Reyes Funerarios a partir de este momento. Si falla el chequeo, la unidad recibe tantas heridas como la diferencia por la que lo haya fallado. Se puede utilizar el Liderazgo del General o del Campeón de la unidad.
- Los No Muertos no pueden desmoralizarse, pero reciben una herida por cada punto por el que hayan perdido el combate. Los No Muertos a 30 cm o menos del portador del icono funerario sufren una herida menos.
- Los No Muertos son inmunes a psicología (consulta la pág. 112 del reglamento de Warhammer).
- Causan miedo (consulta la pág. 81 del reglamento de Warhammer).
- Los No Muertos no pueden marchar.
- Los No Muertos solo pueden mantener la posición ante una carga.

CÁNTICOS DE NEHEKHARA

- Debe respetarse un estricto orden cuando se entonan los cánticos:
 - 1 Los objetos portahechizos no portados por personajes
 - 2 Portador del icono funerario: objetos portahechizos
 - 3 Príncipes funerarios: "¡Hágase mi voluntad!" y objeto portahechizos
 - 4 Reyes Funerarios: "¡Hágase mi voluntad!" y objeto portahechizos
 - 5 Jerarquía hierática: Cánticos y objeto portahechizos de los sumos sacerdotes y sacerdotes funerarios
 - 6 Arca de las almas
- Ni los sacerdotes ni los sumos sacerdotes generan dados de energía.
- Los sacerdotes generan 1 dado de dispersión y los sumos sacerdotes, 2.
- Todos los sacerdotes conocen los cuatro cánticos. Los sacerdotes pueden entonar 1 por turno y los sumos sacerdotes, 2.
- El nivel de energía se determina cada vez; los cánticos de los sacerdotes tienen nivel 2D6 y los de los sumos sacerdotes, 3D6.

CÁNTICOS

Cántico de la Venganza: proyectil mágico; alc. 45 cm; 1D6 impactos de F4.

Cántico del Embate: selecciona una unidad de No Muertos amiga en un radio de 30 cm. Puede llevar a cabo otra fase de disparo si no está trabada en combate cuerpo a cuerpo. En caso de estar trabada en combate, las miniaturas de la unidad pueden efectuar otro ataque contra las miniaturas con las que estén en contacto peana con peana. Una unidad solo puede ser el objetivo de este hechizo una vez por fase de magia.

Cántico de la Invocación: Selecciona una unidad de No Muertos amiga en un radio de 30 cm, aunque esté trabada en combate. La unidad gana 1D3 Heridas (o 1D3 miniaturas). Los guardianes del sepulcro ganan 1D6 en vez de 1D3. Los guerreros esqueleto tiran 2D6 y eligen el resultado mayor.

Cántico del Apremio: selecciona una unidad de No Muertos amiga en un radio de 30 cm que no esté trabada en combate; la unidad puede efectuar un movimiento normal adicional y puede cargar ateniéndose a las reglas normales de carga. La unidad que reciba la carga reaccionará de la manera habitual y deberá efectuar los chequeos de psicología pertinentes. Una unidad solo puede ser el objetivo de este hechizo una vez por fase de magia.