

Sábado (Warhammer Reforged) [847pts]

Ejército estándar (Vampiros) [847pts]

Rules: *General del ejército, Uso de los Poderes vampíricos*

Uncategorised

Tamaño ejército

Selections: Hasta 2.999 puntos

Categories: TAMAÑO EJÉRCITO

Héroes [330pts]

Conde Vampiro Von Carstein [180pts]

Selections: Arma de mano, Armadura pesada, Clan Von Carstein, Nivel de magia 1

Categories: HÉROES, PERSONAJE

Rules: *Conde Vampiro Von Carstein, Infantería, Magia, No muerto, Vampiro*

Arma: *Arma de mano*, **Armadura:** *Armadura pesada*, **Modelo:** *Conde Vampiro Von Carstein*

General del ejército

Selections: General del ejército vampiro

Rules: *General del ejército, Presencia inspiradora*

Objetos mágicos [65pts]

Selections: Espada de Bronce Fulgurante [35pts], Talismán de Resistencia [30pts]

Objetos Arcanos y Encantados: *Espada de Bronce Fulgurante*, **Talisman:** *Talismán de Resistencia*

Poderes vampíricos [10pts]

Selections: Encarnación de la muerte, Honor o muerte [10pts]

Poder vampírico: *Encarnación de la muerte, Honor o muerte*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Conde Vampiro Von Carstein	6	6	4	5	4	2	6	3	8	5		Infantería	

Objetos Arcanos y Encantados	Propiedades mágicas	Ref
Espada de Bronce Fulgurante	Arma de mano. El portador obtiene +2 ataques.	

Poder vampírico	Propiedades	Ref
Encarnación de la muerte	Si hay uno o más vampiros con este poder en un combate, suma +1 al resultado del combate del bando del Von Carstein.	
Honor o muerte	El vampiro obtiene la regla especial Orgullo marcial. Puede repetir todas sus tiradas para impactar no superadas en los desafíos.	

Talisman	Protección	Ref
Talismán de Resistencia	Proporciona a su portador una tirada de salvación especial de 5+	

Nigromante [150pts]**Selections:** Arma de mano, Nivel de magia 2 [35pts]**Categories:** HÉROES, PERSONAJE**Rules:** *Infantería, Magia, Miedo, ¡Está vivo!***Arma:** *Arma de mano*, **Modelo:** *Nigromante***Objetos mágicos [55pts]****Selections:** El Cáliz de Rubíes [30pts], Semilla de Renacimiento [25pts]**Objetos Arcanos y Encantados:** *El Cáliz de Rubíes*, **Talisman:** *Semilla de renacimiento*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Nigromante	4	3	3	3	3	2	3	1	7			Infantería	

Objetos Arcanos y Encantados	Propiedades mágicas	Ref
El Cáliz de Rubíes	Todos los disparos efectuados contra el portador o la unidad en la que se encuentre tendrán un penalizador de -1 a su tirada para impactar. Todos los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos contra el portador tendrán un penalizador de -1 en su tirada para impactar.	

Talisman	Protección	Ref
Semilla de renacimiento	El portador obtiene la regla especial Regeneración (5+).	

Unidades Básicas [286pts]**Leva Sylvana (Von Carstein) [178pts]****Selections:** Alabarda [32pts], Arma de mano, Armadura pesada [16pts], 16x Leva Sylvana [112pts], Músico [6pts], Oficial [6pts], Portaestandarte [6pts]**Categories:** UNIDADES BÁSICAS**Rules:** *Infantería, No muerto***Arma:** *Alabarda, Arma de mano*, **Armadura:** *Armadura pesada*, **Modelo:** *Leva Sylvana (Armadura pesada), Oficial de la Leva (Armadura pesada)*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Alabarda	Combate	Usuario+1	Requiere ambas manos, Luchar con filas adicionales (1)	
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Leva Sylvana (Armadura pesada)	4	3	3	3	3	1	2	1	6	5		Infantería	
Oficial de la Leva (Armadura pesada)	4	3	3	3	3	1	2	2	6	5		Infantería	

Zombis [108pts]**Selections:** Arma de mano, Músico [4pts], Portaestandarte [4pts], 20x Zombis [100pts]**Categories:** UNIDADES BÁSICAS**Rules:** *Infantería, No muerto***Arma:** *Arma de mano*, **Modelo:** *Zombis*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Zombis	4	1	0	3	4	1	0	1	2			Infantería	

Unidades Especiales [66pts]**Murciélagos vampiro [66pts]****Selections:** Garras, 3x Murciélagos vampiro [66pts]**Categories:** UNIDADES ESPECIALES**Rules:** *Bestias, No muerto, Vampiro, Volar***Arma:** *Arma de mano*, **Modelo:** *Murciélagos vampiro*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Murciélagos vampiro	1	3	0	4	4	2	4	2	3			Bestias	

Unidades Singulares [165pts]**Varghulf [165pts]****Selections:** Garras, Musculos de Acero [10pts]**Categories:** UNIDADES SINGULARES**Rules:** *Monstruo, Musculos de Acero, No muerto, Odio (todos los enemigos), Regeneración (4+), Vampiro, Volar***Arma:** *Arma de mano*, **Modelo:** *Varghulf*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Varghulf	8	5	0	5	5	4	4	5	7			Monstruo	

Force Rules

General del ejército: El ejército de Vampiros debe elegir su general de la forma habitual: éste será el personaje vampiro con mayor atributo de Liderazgo. Si tienes varios personajes vampiro con el liderazgo más alto, elige uno de ellos y comunícaselo a tu oponente. Si tu general muere, todo tu ejército (en la vieja tradición de los No Muertos) comenzará a deshacerse en polvo. Los esqueletos se romperán en pedazos, privados de la magia negra que los animaba; los zombis se tambalearán y caerán y los espíritus se disolverán en la nada. Al final de la fase en la que el general haya muerto, y al inicio de cada turno posterior de los no muertos, cada unidad no muerta debe efectuar un chequeo de liderazgo, sufriendo una herida sin tirada de salvación por cada punto por el que fallen dicho chequeo. Puede utilizarse el liderazgo de un personaje al mando de la unidad para este chequeo, y los monstruos pueden usar el liderazgo de su jinete. Los personajes, así como las unidades con la regla especial "¡Están vivos!", no resultan afectados por la muerte del general. ()

Uso de los Poderes vampíricos: Un vampiro tan sólo puede elegir poderes vampíricos de su propio clan (aunque algunos poderes están disponibles para varios clanes).

Cada listado de Poderes tiene un poder sin coste: ese es el poder vampírico genérico que todos los vampiros de ese clan poseen de forma gratuita, y sin que cuente para el límite de poderes vampíricos que puede poseer el personaje. No puedes incluir en tu ejército dos o más vampiros con la misma combinación de poderes vampíricos. Por supuesto, el poder vampírico gratuito de cada clan no se incluye a este efecto. ()

Selection Rules

Bestias: Mínimo de 5 miniaturas para formar una fila completa. Cargan, huyen y persiguen con la regla Veloz. Potencia de unidad de 1. No pueden tomar objetivos. ()

Conde Vampiro Von Carstein: Puede lanzar hechizos pese a llevar armadura. ()

General del ejército: El ejército de Vampiros debe elegir su general de la forma habitual: éste será el personaje vampiro con mayor atributo de Liderazgo. Si tienes varios personajes vampiro con el liderazgo más alto, elige uno de ellos y comunícaselo a tu oponente. Si tu general muere, todo tu ejército (en la vieja tradición de los No Muertos) comenzará a deshacerse en polvo. Los esqueletos se romperán en pedazos, privados de la magia negra que los animaba; los zombis se tambalearán y caerán y los espíritus se disolverán en la nada. Al final de la fase en la que el general haya muerto, y al inicio de cada turno posterior de los no muertos, cada unidad no muerta debe efectuar un chequeo de liderazgo, sufriendo una herida sin tirada de salvación por cada punto por el que fallen dicho chequeo. Puede utilizarse el liderazgo de un personaje al mando de la unidad para este chequeo, y los monstruos pueden usar el liderazgo de su jinete. Los personajes, así como las unidades con la regla especial "¡Están vivos!", no resultan afectados por la muerte del general. ()

Infantería: Mínimo de 5 miniaturas para formar una fila completa. Cargan, huyen y persiguen la suma de M y el resultado más alto en 2D6. Potencia de unidad de 1. ()

Magia: Nivel de magia 1, puede aumentarse a 2 por +35 puntos. Puede elegir hechizos de Nigromancia, Magia Oscura, del Saber de la Muerte y/o del Saber de las Sombras. ()

Miedo: 1- Cargar contra una unidad que causa Miedo: Tras declarar la carga, pero antes de tirar los dados para ver cuánto moverá la unidad, se debe realizar un chequeo de Miedo. Si se supera, se podrá cargar con normalidad. Sin embargo, si se falla no se podrá cargar, y la carga se considerará automáticamente una Carga Fallida.

2- Recibir una carga de una unidad que causa Miedo: Una unidad que reciba una carga exitosa por parte de una unidad enemiga que cause Miedo deberá realizar un chequeo de Miedo, tras comprobar que la carga es efectivamente exitosa, pero antes de mover definitivamente la unidad que carga. Si se supera el chequeo, no ocurre nada especial: simplemente mueve la unidad que carga y continúa con el turno. Sin embargo, si se falla el chequeo, cualquier reacción a la carga que hubiese declarado la unidad quedará anulada, y además deberán compararse las respectivas potencias de unidad (de la unidad que carga y causa miedo, y de la que recibe la carga y falla el chequeo):

-Si la unidad que carga tiene una potencia de unidad mayor, la unidad que ha fallado el chequeo deberá Huir, como si hubiese declarado esa reacción a la carga. Resuelve el resto de la carga con normalidad.

-Si la unidad que ha fallado el chequeo tiene una potencia de unidad igual o mayor, mantendrá la compostura y no huirá, pero tan sólo podrá impactar a sus adversarios en combate cuerpo a cuerpo durante esa fase con resultados naturales de 6, sin tener en cuenta las respectivas HA (no apliques tampoco ningún otro modificador).

Una unidad que sea objetivo de varias cargas exitosas por parte de unidades enemigas que causan miedo deberá efectuar un chequeo de Miedo por cada una de ellas. Sin embargo, una unidad que ya se encuentre trabada en combate no deberá efectuar chequeos de Miedo, ya que tiene otros problemas más inmediatos de los que ocuparse.

Unidades derrotadas por enemigos que causan Miedo: Las unidades que sean derrotadas en combate cuerpo a cuerpo por un enemigo que cause Miedo y tenga mayor potencia de unidad tan sólo superarán sus chequeos de desmoralización con resultados de doble uno naturales, sin tener en cuenta la diferencia por la cual perdieron en combate (¡ni siquiera la regla especial Tozudez podrá salvarte de esto!). Ten en cuenta que sólo se cuenta a este efecto la potencia de unidad de las unidades que causen Miedo (por ejemplo, 15 guerreros enanos pierden un combate por tres puntos ante diez guerreros del Caos y veinte bárbaros del Caos. Tan sólo se cuenta la potencia de unidad de los 10 guerreros del Caos, que causan Miedo, y no la de los bárbaros, por lo que los guerreros enanos efectuarán su chequeo de desmoralización tan sólo con un penalizador de -2). Ten en cuenta que esto se aplica independientemente de que se haya superado o no el chequeo de Miedo. ()

Monstruo: Terror y Objetivo grande. Cargan, huyen y persiguen la suma de M y el resultado más alto en 2D6. Impasible. Impactos por carga (1). No pueden unirse a unidades. Potencia de unidad igual a su número de heridas inicial. ()

Musculos de Acero: +1 a la Fuerza ()

No muerto: Inmunes a la psicología, causan Miedo, son Inestables e Inmunes a veneno. Además, los no muertos no pueden efectuar movimientos de marcha a menos que se trate de hostigadores o personajes individuales. Las tropas a 12" o menos del general al inicio de la fase de movimiento podrán marchar siguiendo las reglas habituales. Si el general tiene la regla especial Objetivo grande, o va montado en una criatura con esa regla especial, la distancia se incrementará hasta 18" (del mismo modo que sucede con la regla Presencia inspiradora). Las unidades de no muertos bajo el mando de un personaje con uno o más niveles de magia también podrán efectuar movimientos de marcha. ()

Odio (todos los enemigos): Una miniatura que Odie podrá repetir los resultados de 1 obtenidos en sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo contra aquellos a quienes odie. ()

Presencia inspiradora: Las tropas amigas a 12" o menos de un personaje con Presencia inspiradora que no esté huyendo podrán utilizar el Liderazgo de éste para realizar sus chequeos de psicología, desmoralización, reagruparse, reformarse y cualquier otro chequeo de Liderazgo que no especifique que debe utilizarse el Liderazgo natural de la miniatura. Si la miniatura con Presencia inspiradora es también un Objetivo grande (o va montado en uno) el alcance de esta regla especial se incrementa hasta 18". ()

Regeneración (4+): Las miniaturas con la regla especial Regeneración tendrán indicada una tirada mínima entre paréntesis; por ejemplo, Regeneración (5+), o Regeneración (2+). Si no se indica nada, se considera que es Regeneración (4+). Cada vez que la miniatura sufra una o más heridas (tras realizar todas las tiradas de salvación pertinentes), tira 1D6 por cada herida: si el resultado es igual o superior al indicado por su regeneración, la herida será cancelada. Las heridas causadas con ataques con las reglas especiales Ataques flamígeros, Ataques sólo flamígeros, Golpe letal y/o Golpe letal heroico no pueden ser regeneradas, por lo que no podrás realizar tiradas de regeneración contra esas heridas. ()

Vampiro: Los vampiros son No muertos, aunque pueden realizar movimientos de marcha como si no fuesen No muertos. Una unidad de No muertos bajo el mando de un vampiro unido a ella también podrá realizar movimientos de marcha. Además, cada vez que un personaje con la regla especial Vampiro causa heridas a un oponente (que no tenga la regla especial No muerto o

Demonio) en combate cuerpo a cuerpo, tira 1D6 por cada herida causada: con cada resultado de 5+, el vampiro podrá sanarse una de las heridas sufridas con anterioridad durante la batalla. ()

Volar: Las criaturas voladoras son Veloces (mientras puedan volar). Las criaturas voladoras pueden mover como si su atributo de M fuese de 10, reformando todas las veces que deseen durante su movimiento sin restricción alguna. Además, ignoran el terreno y las unidades al moverse. Por supuesto, las criaturas voladoras pueden marchar siguiendo las reglas habituales (y mover hasta 20"). El atributo de M incrementado de 10 también se tiene en cuenta al cargar, perseguir o huir. Además, las unidades de criaturas voladoras siempre son Hostigadoras. Sin embargo, las criaturas voladoras pueden ser vistas con facilidad por el enemigo (ver "Línea de visión"), por lo que al inicio de tu turno puedes decidir que algunas de tus criaturas o unidades voladoras no vuelen ese turno; utilizarán su movimiento por tierra (el valor de M de su perfil) y no se considerará que vuelan a ningún efecto, hasta el inicio de tu siguiente turno, cuando podrás decidir si siguen por tierra o alzan el vuelo (recuperando todos los efectos de la regla Volar). ()

¡Está vivo! Los nigromantes son seres vivos, por lo que no están sujetos a las reglas para no muertos. Sin embargo, un nigromante puede unirse a unidades con la regla especial No muerto, y tendrá la regla especial Indesmoralizable mientras quede al menos una miniatura no muerta en la unidad, o su montura tenga al menos una herida. Si su unidad o montura es destruida en resolución por la regla Inestable, el nigromante deberá realizar inmediatamente un chequeo de desmoralización, aplicando los mismos penalizadores que su unidad en ese combate, y huirá con normalidad si lo falla ()

Created with [BattleScribe](#)