

Torneo (Warhammer Reforged) [2,499pts]

Ejército estándar (Condes vampiro) [2,499pts]

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

Uncategorised

Extra reformed

Selections: No

Categories: TAMAÑO EJÉRCITO

Personajes especiales

Selections: No

Categories: TAMAÑO EJÉRCITO

Regimientos de renombre

Selections: No

Categories: TAMAÑO EJÉRCITO

Tamaño ejército

Selections: Hasta 2.999 puntos

Categories: TAMAÑO EJÉRCITO

Comandantes [590pts]

Señor de vampiros Necarca [590pts]

Selections: Clan Necarca, Señor de vampiros Necarca [220pts]

Categories: COMANDANTES, PERSONAJES

Rules: *Magia Señor de vampiros Necarca, Necarca, No muerto, Vampiro*

Modelo: *Señor de vampiros Necarca*

Carro de cadáveres [160pts]

Selections: Carro de cadáveres

Rules: *Ataques aleatorios, Ataques envenenados, Carro, Foco de poder nigromántico, Horda de zombis, Miasma de descomposición, No muerto, Potencia de unidad 4, Regeneración (4+), Terror, Vigor impío*

Modelo: *Carro de cadáveres*

Tirado por

Selections: Horda de zombis

Modelo: *Horda de zombis*

Equipo

Selections: Arma de mano

Arma: *Arma de mano*

General del ejército

Selections: General del ejército, General del ejército vampiro Necarca

Rules: *General del ejército, General del ejército vampiro, Presencia inspiradora*

Nivel de magia 4 [35pts]

Selections: Nivel 4

Objetos mágicos y Reliquias [70pts]

Selections: Armadura del sudario [20pts], Grimorium necronium [50pts]

Armadura: *Armadura pesada*, **Armadura mágica:** *Armadura del sudario*, **Artefacto arcano:** *Grimorium necronium*

Poderes vampíricos [105pts]

Selections: Acólito, Arcano nigromántico [30pts], El despertar de los muertos [50pts], Maestro de la magia negra [25pts]

Poder vampírico: *Acólito, Arcano nigromántico, El despertar de los muertos, Maestro de la magia negra*

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

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	

Armadura mágica	Reglas especiales	Ref
Armadura del sudario	Sólo Clan Necarca. Puede adquirirla un Necarca aunque no puedan llevar armadura. Armadura pesada. Los enemigos en contacto peana con peana con el portador pierden todos sus bonificadores por carga, y su I se verá reducida a 1.	

Artefacto arcano	Reglas especiales	Ref
Grimorium necronium	Sólo vampiros del Clan Necarca. Cada vez que se lance exitosamente el hechizo Invocación de Nehek o Animar muertos, se restaura un dado de invocación adicional.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Carro de cadáveres	-	-	-	5	4	4	-	-	-	5	4	Carro	
Horda de zombis	4	1	0	3	-	-	0	2D6	2				
Señor de vampiros Necarca	6	5	3	5	5	3	6	3	9			Infantería	

Poder vampírico	Reglas especiales	Ref
Acólito	Porporciona al vampiro un bonificador de +2 en todas sus tiradas para Canalizar.	
Arcano nigromántico	El vampiro obtiene un bonificador de +1 en sus tiradas para lanzar hechizos.	
El despertar de los muertos	Cada vez que el vampiro utilice exitosamente los hechizos Invocación de Nehek o Animar muertos, tira un dado de invocación adicional.	
Maestro de la magia negra	El vampiro genera un dado de energía adicional al inicio de cada una de sus fases de magia propias. Ese dado adicional tan sólo podrá ser utilizado por el propio Necarca.	

Conde vampiro Strigoi [220pts]

Selections: Clan Strigoi, Conde vampiro Strigoi [125pts], Nivel de magia 1

Categories: HÉROES, PERSONAJES

Rules: *Ataques envenenados, Infantería, Magia Conde vampiro Strigoi, No muerto, Odio (todos los enemigos), Strigoi, Vampiro*

Modelo: *Conde vampiro Strigoi*

Equipo

Selections: Garras

Arma: *Arma de mano*

Objetos mágicos [65pts]

Selections: El libro maldito [40pts], Pergamino de dispersión [25pts]

Artefacto arcano: *Pergamino de dispersión*, **Objeto hechizado:** *El libro maldito*

Poderes vampíricos [30pts]

Selections: Garras afiladas [30pts], Odio eterno

Rules: *Golpe letal, Odio (todos los enemigos)*

Poder vampírico: *Garras afiladas, Odio eterno*

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

Artefacto arcano	Reglas especiales	Ref
Pergamino de dispersión	Un sólo uso. Puedes declarar que usas el Pergamino cuando el oponente lance exitosamente un hechizo, pero antes de efectuar la tirada para dispersar. Dispersa automáticamente el hechizo, no es necesario que lances dados. Ten en cuenta que no funciona contra hechizos lanzados con Fuerza Irresistible.	

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

Objeto hechizado	Reglas especiales	Ref
El libro maldito	Todas las tiradas para impactar contra el portador y la unidad en la que se encuentre aplicarán un penalizador de -1.	

Poder vampírico	Reglas especiales	Ref
Garras afiladas	El vampiro obtiene la regla especial Golpe letal.	
Odio eterno	El vampiro tiene la regla especial Odio (todos los enemigos).	

Unidades básicas [632pts]

Esqueletos [218pts]

Selections: Escudo [30pts], 30x Esqueletos [150pts], Lanza [30pts], Oficial esqueleto [4pts], Portaestandarte [4pts]

Categories: UNIDADES BÁSICAS

Rules: *Infantería, No muerto*

Arma: *Lanza (infantería)*, **Armadura:** *Escudo*, **Modelo:** *Esqueleto (Escudo)*, *Oficial esqueleto (Escudo)*

Equipo

Selections: Arma de mano, Armadura ligera

Arma: *Arma de mano*, **Armadura:** *Armadura ligera*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	
Lanza (infantería)	Combate	Usuario	Luchar con filas adicionales (1), Muro de acero	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura ligera	6+	Ninguna	
Escudo	6+	Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras. Además, un guerrero luchando con un arma de mano y un escudo (sean o no mágicos cualquiera de ellos) tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto se denomina Parada, y sólo podrá aplicarse contra ataques provenientes del frontal, nunca contra enemigos que atacan por el flanco o la retaguardia.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Esqueleto (Escudo)	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5		Infantería	
Oficial esqueleto (Escudo)	4	2	2	3	3	1	2	2	5	5		Infantería	

Esqueletos [218pts]

Selections: Escudo [30pts], 30x Esqueletos [150pts], Lanza [30pts], Oficial esqueleto [4pts], Portaestandarte [4pts]

Categories: UNIDADES BÁSICAS

Rules: *Infantería, No muerto*

Arma: *Lanza (infantería)*, **Armadura:** *Escudo*, **Modelo:** *Esqueleto (Escudo)*, *Oficial esqueleto (Escudo)*

Equipo

Selections: Arma de mano, Armadura ligera

Arma: *Arma de mano*, **Armadura:** *Armadura ligera*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	
Lanza (infantería)	Combate	Usuario	Luchar con filas adicionales (1), Muro de acero	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura ligera	6+	Ninguna	
Escudo	6+	Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras. Además, un guerrero luchando con un arma de mano y un escudo (sean o no mágicos cualquiera de ellos) tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto se denomina Parada, y sólo podrá aplicarse contra ataques provenientes del frontal, nunca contra enemigos que atacan por el flanco o la retaguardia.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Esqueleto (Escudo)	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5		Infantería	
Oficial esqueleto (Escudo)	4	2	2	3	3	1	2	2	5	5		Infantería	

Lobos espectrales [96pts]

Selections: 6x Lobos espectrales [42pts]

Categories: UNIDADES BÁSICAS

Rules: *Bestia, Caballería rápida, No muerto, Vanguardia*

Modelo: *Lobos espectrales (Lobos espectrales)*

Equipo

Selections: Garras y dientes

Arma: *Garras y dientes*

Lobos espectrales [54pts]

Selections: Lobos espectrales

Rules: *Etéreo*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Garras y dientes	Combate	Usuario	Arma de mano	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Lobos espectrales (Lobos espectrales)	9	3	0	4	3	1	3	1	4			Bestias	

Zombis [100pts]

Selections: 20x Zombis [100pts]

Categories: UNIDADES BÁSICAS

Rules: *Infantería, No muerto*

Modelo: *Zombi*

Equipo

Selections: Arma de mano

Arma: *Arma de mano*

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
Zombi	4	1	0	3	4	1	0	1	2			Infantería	

Unidades especiales [652pts]

Hueste espectral [160pts]

Selections: 4x Hueste espectral [160pts]

Categories: UNIDADES ESPECIALES

Rules: *Ataques mágicos, Enjambre, Etéreo, Legión espectral, No muerto*

Modelo: *Hueste espectral*

Equipo

Selections: Arma de mano

Arma: *Arma de mano*

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
Hueste espectral	6	2	0	3	3	4	2	4	5			Enjambre	

Tumularios [312pts]

Selections: Arma a dos manos funeraria [40pts], Escudo [20pts], Oficial tumulario [6pts], Portaestandarte [6pts], 20x Tumularios [240pts]

Categories: UNIDADES ESPECIALES

Rules: *Armas funerarias, Infantería, No muerto*

Arma: *Arma a dos manos*, **Armadura:** *Escudo*, **Modelo:** *Oficial tumulario (Escudo), Tumulario (Escudo)*

Equipo

Selections: Arma de mano funeraria, Armadura pesada

Arma: *Arma de mano*, **Armadura:** *Armadura pesada*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma a dos manos	Combate	Usuario+2	Requiere ambas manos, Lenta	
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	
Escudo	6+	Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras. Además, un guerrero luchando con un arma de mano y un escudo (sean o no mágicos cualquiera de ellos) tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto se denomina Parada, y sólo podrá aplicarse contra ataques provenientes del frontal, nunca contra enemigos que atacan por el flanco o la retaguardia.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Oficial tumulario (Escudo)	4	3	3	4	4	1	3	2	6	4		Infantería	
Tumulario (Escudo)	4	3	3	4	4	1	3	1	6	4		Infantería	

Vargheist (Von Carstein, Strigol) [180pts]

Selections: Clan Strigoi, Clan Von Carstein, 3x Vargheist [180pts]

Categories: UNIDADES ESPECIALES

Rules: *Furia asesina, Hostigadores, Infantería monstruosa, No muerto, Strigoi, Vampiro, Volar, Von Carstein*

Modelo: *Vargheist*

Equipo

Selections: Garras

Arma: *Arma de mano*

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
Vargheist	6	4	0	5	4	3	4	3	7			Infantería monstruosa	

Unidades singulares [405pts]

Ingenio mortis (Necarca) [240pts]

Selections: Clan Necarca, Cuchillas [5pts], Ingenio mortis [210pts], Pergaminos impíos de W'Soran [25pts]

Categories: UNIDADES SINGULARES

Rules: *Aprendiz de nigromante, Carro, Coro espectral, Energía impía, Etéreo, Flotar, Foco de poder nigromántico, Gran tamaño, Necarca, No muerto, Objetivo grande, Potencia de unidad 5, Terror*

Modelo: *Ingenio mortis, Objeto: Cuchillas, Pergaminos impíos de W'Soran*

Tirado por

Selections: Horda de espíritus

Rules: *Ataques aleatorios (2D6+2), Ataques mágicos*

Modelo: *Horda de espíritus*

Tripulación

Modelo: *Aprendiz de nigromante*

Equipo aprendiz de nigromante

Selections: Arma de mano

Arma: *Arma de mano*

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
Aprendiz de nigromante		3	3	3	-	-	3	1	7			Infantería	
Horda de espíritus	8	3	0	3	-	-	3	2D6+2	4			Bestia	
Ingenio mortis	-	-	-	5	5	5	-	-	-	4	4	Carro	

Objeto	Reglas especiales	Ref
Cuchillas	+1 impactos por carga	
Pergaminos impíos de W'Soran	Al inicio de cada uno de tus turnos, tanto el Ingenio como su jinete (si tiene) recuperan una herida que hubiesen sufrido con anterioridad durante la batalla.	

Varghulf [165pts]

Selections: Músculos de acero [10pts], Varghulf [155pts]

Categories: UNIDADES SINGULARES

Rules: *Monstruo, Músculos de acero, No muerto, Odio (todos los enemigos), Regeneración (4+), Vampiro, Volar*

Modelo: *Varghulf (Músculos de acero)*

Equipo

Selections: Garras

Arma: *Arma de mano*

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 (Músculos de acero)	8	5	0	6	5	4	4	5	4			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 pútricos. Por supuesto, el poder vampírico de cada clan no se incluye a este efecto. ()

Selection Rules

Aprendiz de nigromante: El aprendiz de nigromante no cuenta como hechicero, pero puede utilizar como objeto portahechizos (nivel de energía 2) el hechizo Invocación de Nekek (nigromancia) una vez en cada una de sus fases de magia propia. Si un personaje monta un Carro de cadáveres, sustituye al aprendiz, y por tanto perdería esta regla especial. ()

Armas funerarias: Las armas que portan tienen las reglas especiales ataques mágicos y golpe letal. ()

Ataques aleatorios: En cada ronda de combate cuerpo a cuerpo en que la miniatura con Ataques aleatorios se disponga a realizar sus ataques, tira la cantidad indicada y realiza ese número de ataques. Si se trata de una unidad, tira individualmente los ataques aleatorios de cada uno de sus miembros que vaya a atacar. Un efecto que penaliza el número de ataques no tendrá efecto sobre miniaturas con Ataques aleatorios. ()

Ataques aleatorios (2D6+2): En cada ronda de combate cuerpo a cuerpo en que la miniatura con Ataques aleatorios se disponga a realizar sus ataques, tira la cantidad indicada y realiza ese número de ataques. Si se trata de una unidad, tira individualmente los ataques aleatorios de cada uno de sus miembros que vaya a atacar. Un efecto que penaliza el número de ataques no tendrá efecto sobre miniaturas con Ataques aleatorios. ()

Ataques envenenados: Una miniatura con Ataques envenenados, a no ser que se especifique lo contrario, tiene Ataques envenenados tanto en sus ataques en combate cuerpo a cuerpo como en sus ataques de disparo. Cuando una miniatura con Ataques envenenados obtiene un resultado natural de 6 en su tirada para impactar, el impacto herirá automáticamente: no será necesario efectuar la tirada para herir. Ten en cuenta que si la tirada para impactar con proyectiles es de 7+, los 6 necesarios para realizar un ataque envenenado son los de la segunda tirada (por ejemplo, si impactas a 7+, los 6 en la primera tirada no cuentan como envenenados, son los 6 de la segunda tirada los que contarían como envenenados). ()

Ataques mágicos: Los ataques realizados con Armas mágicas, los ataques realizados por los Hechiceros, los Demonios y las criaturas Etéreas en combate cuerpo a cuerpo y todos los impactos o heridas que causen los hechizos o los objetos mágicos son Ataques mágicos. En un principio, esto no tiene más efecto adicional, pero algunas criaturas, objetos mágicos o reglas especiales pueden verse afectadas ante Ataques mágicos. ()

Bestia: 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. ()

Caballería rápida: La caballería rápida siempre puede marchar, sin importar si hay enemigos en las cercanías. Además, durante su movimiento, puede reorganizarse tantas veces como desee sin penalizador alguno a su movimiento. Cuando dispara, la caballería rápida tiene un ángulo de disparo de 360° (es decir, puede disparar incluso contra tropas situadas en su retaguardia). La Caballería rápida puede disparar incluso si ha marchado, se ha reorganizado o se ha reagrupado ese turno. Además, la caballería rápida puede efectuar la reacción a la carga Disparar y Huir, pues están entrenados para ello. La caballería rápida puede mover y actuar en el mismo turno en el que se reagrupa. Un personaje montado (caballería o caballería monstruosa) puede unirse a una unidad de caballería rápida, beneficiándose de todas sus reglas especiales sólo si tiene una tirada de salvación por armadura de 4+ o peor. Toda la Caballería y Caballería monstruosa con esta regla especial tiene la regla especial Vanguardia. Las Máquinas de Guerra siempre realizan sus chequeos de Fuerza y Resistencia utilizando el valor más elevado del atributo de entre sus componentes. ()

Carro: Carro, dotación y bestias de tiro comparten la Resistencia del carro y su número de heridas, así como su tirada de salvación. No pueden marchar, aunque tienen la regla especial Veloz. Tienen la regla especial Impactos por Carga (1D6), +1 si cuentan con cuchillas en las ruedas. Sufren 1D6 impactos de F5 si mueven por terreno difícil o chocan contra un edificio. Bestias y tripulación utilizarán sus respectivas Habilidad de Armas, Fuerza e Iniciativa para realizar sus ataques. Se utilizará el valor del atributo de Liderazgo de la tripulación para realizar los chequeos pertinentes, salvo que se especifique lo contrario. Si un carro causa con sus impactos por carga a una unidad durante una fase de combate tantas bajas o más que filas tiene esa unidad, la unidad quedará Apabullada el resto de ese turno de jugador.

Los carros siempre realizan sus chequeos de Fuerza y Resistencia utilizando el valor más elevado del atributo de entre sus componentes. ()

Coro espectral: Se trata de un ataque de disparo con un alcance de 12". Tira 2D6+2 y resta el liderazgo del objetivo: esas son las heridas causadas sin tirada de salvación por armadura. El Ingenio puede aguantar y disparar con la regla Coro espectral siempre, incluso aunque el enemigo se encuentre a menos de la mitad de la distancia de carga. El Ingenio puede usar su Coro espectral incluso si se encuentra trabajo en combate cuerpo a cuerpo, aunque tan sólo contra la unidad con la que se encuentra combatiendo. ()

Energía impía: En cada fase de magia propia, el Ingenio Mortis puede lanzar, como si fuese un objeto portahechizos, el hechizo Danza Macabra de Vanhel, del Saber de Nigromancia, en su versión potenciada, con un nivel de energía 1D6+2. ()

Enjambre: Sin bonificador por filas. Indesmoralizable e Inestable Inmunes a Golpe Letal y Golpe Letal Heróico. Las armas de plantilla les causan el doble de heridas. Cargan, huyen y persiguen la suma de M y el resultado más alto en 2D6. tratan todo el terreno como abierto. Cada miniatura aporta una potencia de unidad de 3. No pueden tomar objetivos. ()

Etéreo: Una miniatura etérea no puede ser herida, excepto por Ataques mágicos. Cualquier impacto que no tenga la regla especial Ataques mágicos no podrá herir a una miniatura etérea. Además, las miniaturas etéreas nunca sufren penalizaciones a su movimiento por terreno difícil o terreno muy difícil, y pueden atravesar cualquier tipo de obstáculo o elemento de escenografía como si no estuviese (aunque no podrán quedarse en medio del elemento de escenografía: por ejemplo, pueden cruzar un muro o un edificio, pero no quedarse dentro o sobre ello). Ten en cuenta que no podrán atravesar otras tropas, amigas o enemigas. ()

Flotar: Las criaturas que flotan son Veloces (mientras puedan flotar). Las criaturas que flotan 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. Sin embargo, las criaturas que flotan no pueden marchar (ni siquiera si tienen la regla especial Hostigadores). El atributo de M incrementado de 10 también se tiene en cuenta al cargar, perseguir o huir. Además, las unidades de criaturas que floten siempre son Hostigadoras. Sin embargo, las criaturas que flotan 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 que flotan no vuelen ese turno; utilizarán su movimiento por tierra (el valor de M de su perfil) y no se considerará que flotan a ningún efecto, hasta el inicio de tu siguiente turno, cuando podrás decidir si siguen por tierra o vuelven a flotar (recuperando todos los efectos de la regla Flotar). ()

Foco de poder nigromántico: Todos los hechiceros (amigos y enemigos) a 6" o menos del Ingenio Mortis (incluyendo cualquier personaje que lo monte) obtiene un bonificador de +1 a sus tiradas de lanzamiento de hechizos. ()

Furia asesina: Las unidades con Furia Asesina son Inmunes a Psicología. Además, esas unidades (incluso aquellas en las que sólo uno de sus miembros tenga Furia Asesina) que no hayan declarado carga ese turno o se encuentren trabadas en combate deberán declarar una carga contra la unidad enemiga más cercana al final de la sub-fase de declaración de cargas, a menos que superen un chequeo de L para contener sus impulsos. Ten en cuenta que sólo deberán declarar una carga si la carga es posible (si la unidad enemiga más cercana se encuentra demasiado lejos, no se verá obligada a declarar una carga). Las miniaturas con Furia Asesina obtienen un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo. Una unidad con Furia Asesina siempre debe perseguir a un enemigo que huye del combate (no puede reformar tras el combate si el enemigo huye). Además, si aniquilan a un enemigo en combate en el turno en que cargan, siempre deben arrasar. Una unidad con Furia Asesina no puede responder a una carga huyendo. Una unidad con Furia Asesina que pierda una ronda de combate cuerpo a cuerpo perderá inmediatamente su Furia Asesina (incluso aunque supere su chequeo de desmoralización). ()

General del ejército: Al inicio de la batalla, debes designar cuál de tus personajes será tu General, y deberás informar de ello a tu oponente (y tu oponente deberá hacer lo mismo). Normalmente el general del ejército deberá ser el personaje con un mayor atributo de Liderazgo (si varios de tus personajes tienen el atributo de L más elevado, elige el que desees de entre ellos), aunque en algunos ejércitos, el general será elegido de otro modo (por ejemplo, en el ejército de No muertos, el general ha de ser el personaje con más niveles de magia).

El General de tu ejército obtendrá inmediatamente la regla especial Presencia Inspiradora. Además, si tu general muere, deberás realizar un chequeo de

Pánico con todas las unidades de tu ejército, lo que puede suponer que pierdas la batalla al desmoronarse tu plan y tus tropas batirse en retirada. ()

General del ejército vampiro: 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. ()

Golpe letal: Los resultados naturales de 6 en una tirada para herir en ataques causados por miniaturas con la regla especial Golpe Letal negarán la tirada de salvación armadura. Además si esta herida no es salvada matará a esa miniatura, sin importar las heridas que le quedasen, si pertenece a las categorías Infantería, Caballería o Bestias (o a un personaje sobre un carro o monstruo). Si no pertenece a esta categoría sólo anula la tirada de salvación por armadura. Un Golpe letal que acabe con su enemigo contará como tantas heridas que le quedasen a la víctima a efectos de resolución del combate. ()

Gran tamaño: Si un Ingenio Mortis está conducido por un personaje, los disparos contra el Ingenio Mortis deberán asignarse aleatoriamente contra este (1-5) y su jinete (6). ()

Horda de zombis: El Carro de cadáveres es tirado por una horda de zombis con las reglas especiales No muerto, Ataques aleatorios (2D6) y Ataques mágicos. Gracias a los zombis, el Carro de cadáveres puede marchar pese a ser un carro; sin embargo no es veloz. ()

Hostigadores: Las unidades de Hostigadores no se organizan del mismo modo que las demás unidades, sino que se colocan en formación dispersa, en la que las miniaturas no están en contacto unas con otras, sino separadas por 1/2" de distancia. Las miniaturas de la unidad deben estar encaradas en la misma dirección, y los personajes y grupos de mando se colocan en el frontal de la unidad. A efectos de determinar el ángulo de visión, las unidades de hostigadores tienen 180° desde su frontal, en lugar de los 90° habituales. Los hostigadores no tienen ni flancos ni retaguardia, y tampoco filas (puedes colocar las miniaturas en dos o más filas, pero nunca otorgarán un bonificador por filas). Se aplican, además, las siguientes reglas para las unidades hostigadoras:

-Las unidades de hostigadores siempre pueden marchar, tratan el terreno difícil como terreno abierto, y el terreno muy difícil como terreno difícil y no necesitan superar un chequeo de Liderazgo para hacerlo si hay unidades enemigas a 8" o menos de ellos al iniciar su movimiento. Los hostigadores pueden girar y reformar de forma gratuita las veces que deseen durante su movimiento. Los hostigadores son capaces de mover y actuar en el mismo turno en el que se reagrupan.

-Los hostigadores pueden disparar sus armas de proyectiles aunque realicen un movimiento de marcha, una reorganización o se hayan reagrupado ese turno, aunque aplicarán el penalizador habitual de -1 para impactar por mover y disparar.

-Los enemigos que disparen a los hostigadores aplicarán un penalizador de -1 para impactar contra ellos, debido a la formación dispersa de los hostigadores. Las máquinas de guerra de Tormenta de proyectiles deberán dividir a la mitad (redondeando hacia arriba) su número de impactos causados.

-Los Hostigadores pueden declarar la reacción especial a la carga Disparar y huir, pero sólo si son cargados por una unidad que no tenga la regla especial Veloz.

-Si cargan o si son cargados, debes reorganizar inmediatamente a los hostigadores a una formación cerrada, con el frontal encarado hacia la unidad enemiga. Mientras se encuentren trabados en combate, los hostigadores continuarán en formación cerrada, como cualquier otra unidad. Recuerda que los hostigadores no aplican sus bonificadores por filas en combate, aunque combatan en formación cerrada. Del mismo modo, el enemigo no podrá aplicar contra ellos bonificadores por atacar por el flanco o la retaguardia. Cuando dejen de encontrarse en contacto peana con peana con un enemigo, reorganiza inmediatamente a los hostigadores para que adopten formación dispersa. ()

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. ()

Infantería monstruosa: Mínimo de 3 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 3. ()

Legión espectral: Por cada herida causada por la Hueste espectral en combate cuerpo a cuerpo, ésta puede recuperar una herida (del mismo modo que con un hechizo de invocación, pudiendo restaurar peanas destruidas). ()

Magia Conde vampiro Strigoi: Es un mago de nivel 1 que puede convertirse en mago de nivel 2 por +35 puntos. Puede elegir sus hechizos de los saberes de la Muerte, las Sombras, Magia Oscura o Nigromancia. ()

Magia Señor de vampiros Necarca: Es un mago de nivel 3 que puede convertirse en mago de nivel 4 por +35 puntos. Puede elegir sus hechizos de los saberes de la Muerte, las Sombras, Magia Oscura o Nigromancia. ()

Miasma de descomposición: Todos los ataques cuerpo a cuerpo y de proyectiles que se dirijan contra el Carro de cadáveres y su jinete tendrán un penalizador de -1 para impactar. ()

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. ()

Músculos de acero: +1F ()

Necarca: Tienen el poder vampírico "Acólito". Proporciona al vampiro un bonificador de +2 en todas sus tiradas para Canalizar. ()

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. ()

Objetivo grande: Una miniatura con la regla especial Objetivo grande siempre podrá ser elegida como objetivo de disparos, aunque tropas más pequeñas bloqueen la línea de visión. Tan sólo otros Objetivos grandes o elementos de escenografía lo suficientemente grandes obstruyen la línea de visión hacia un Objetivo grande. Los disparos efectuados contra un Objetivo grande no tendrán el penalizador de -1 por larga distancia. ()

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. ()

Potencia de unidad 4: ()

Potencia de unidad 5: ()

Presencia inspiradora: Las tropas amigas a 12" o menos de un personaje con Presencia inspiradora podrán utilizar el Liderazgo de éste para realizar sus chequeos de psicología (miedo, terror y pánico), 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. ()

Strigo: Tienen el poder vampírico "Odio eterno". El vampiro tiene la regla especial Odio (todos los enemigos). Ataques envenenados. ()

Terror: Se aplican todas las reglas del miedo. Se han de superar chequeos de Terror si: Recibes una carga de una unidad que causa terror. Si se falla se ha de declarar huida. Si se pretende cargar contra una unidad que causa terror se ha de superar el chequeo para poder cargar. De lo contrario la unidad hará un movimiento de huida. También se ha de realizar el chequeo si hay una unidad que causa terror a 8" o menos al unicio de mi fase de movimiento. Si lo superan continúa el turno, si no han de declarar huida. ()

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. ()

Vanguardia: Las unidades con la regla especial Vanguardia pueden realizar un movimiento especial denominado Vanguardia una vez finalizado el despliegue pero antes de comenzar el primer turno. Una unidad realizando un movimiento de vanguardia puede mover hasta 10". Si ambos tenéis unidades con Vanguardia, tirad un dado para determinar quién mueve primero sus vanguardias. El jugador que comience el primer turno no podrá declarar una carga con sus unidades con Vanguardia durante ese primer turno. ()

Vigor impío: Un Carro de cadáveres tiene la regla especial Regeneración (4+). Si un personaje monta un Carro de cadáveres, éste también obtendrá Regeneración (+4). ()

Volar: Las miniaturas voladoras son Veloces (mientras puedan volar). Las miniaturas 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 miniaturas 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 miniaturas voladoras siempre son Hostigadoras. Sin embargo, las miniaturas 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 miniaturas o unidades voladoras no vuelen en 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 elvuelo (recuperando todos los efectos de la regla Volar) ()

Von Carstein: Tienen el poder vampírico "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. Puede llevar armaduras y lanzar hechizos. ()