

1750 Pts - Condes Vampiro Roster

PABLO PEREZ ALEMAÑ

| Unit Name | ## | Mo | HA | HP | Fu | Re | He | In | At | Ld | Sv | SvE | De | Dd | Pu | Cost |
|---|--|-------|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|------|
| General, Vampiro | 1 | 15 | 6 | 4 | 5 | 4 | 2 | 6 | 3 | 7 | 2+ | - | 2 | 1 | 1 | 185 |
| | Nivel Mágico 1; +1 dado de Energía y de Dispersión. Tiene 1 Hechizo. | | | | | | | | | | | | | | | |
| #0: <i>Invocación de Nehek</i> | 4+, 45 cm, Resucita (o cura) 1d6 heridas en infantería no eterea (o vampiros), o 1 herida a cualquier otra unidad. Puede ser lanzada a una unidad en combate. No pongas miniaturas a menos de 3 cm del enemigo (a no ser que esa unidad esté trabada con ese enemigo) | | | | | | | | | | | | | | | |
| #1: <i>Levantar a los Muertos</i> | 5+. Invoca 1d3 + 4 zombis a 30 cm (no en combate). Las unidades creadas de cero dan 50 puntos de victoria si son destruidas. | | | | | | | | | | | | | | | |
| #2: <i>Danza Macabra de Vanhel</i> | 7+. Una unidad a 30cm puede hacer un movimiento de 20cm y cargar. Si la unidad está en combate, consigue atacar siempre primero y repetir impactos fallidos. Solo puedes mover una vez por turno a una unidad. | | | | | | | | | | | | | | | |
| #3: <i>Mirada de Nagash</i> | Dif: 8+. Alc: 60 cm. Proyecto Mágico. 2D6 impactos de Fu4. | | | | | | | | | | | | | | | |
| #4: <i>Maldición de los Años</i> | Dif: 8+. Alc 45 cm. Permanece en Juego. Cada miniatura con 6+ sufre 1 he sin TSA. En la siguiente fase de magia con 5+, y así sucesivamente (máximo 2+) | | | | | | | | | | | | | | | |
| #5: <i>Viento de Muerte</i> | 12+. Tira 1D6 por cada unidad enemiga en mesa. Con 4+ recibe una herida sin TSA. Además, crea una hueste espectral a 30 cm con número de heridas igual a las heridas realizadas (si produces menos de 4 heridas, tendrá 4 heridas). La hueste no puede entrar en combate. | | | | | | | | | | | | | | | |
| #6: <i>Invocar Horda de zombis</i> | 12+. O Crear una nueva unidad de zombis como levantar muertos, pero levantando 5d6 zombis a 30 cm y no en combate; O; Curando 3d6 heridas a cualquier número de unidades amigas y personajes como invocación de Nehek. Ningún personaje o vampiro puede curarse más de una herida por este hechizo. Puede ser lanzada a una unidad en combate. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Acólito</i> | Gana un nivel de magia | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Llamar a los Negrófagos</i> | Levanta necrófagos más allá del número de efectivos iniciales y gana un +1 para lanzar el hechizo en estas unidades | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Talismán Negro</i> | Puedes guardar un dado de energía propio o un dado de dispersión para la siguiente fase de magia. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Cota Carmesí</i> | TSA2+; no puede mejorarse. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Portaestandarte de Batalla, Rey Tumulario | 1 | 10 | 4 | - | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 9 | 2+ | - | - | - | 2 | 157 |
| | Barda; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo; Arma Funeraria: Mágica y Golpe Letal | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Estandarte de la Legión de los Muertos</i> | Dobla la potencia de la unidad. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Corcel Esquelético | 1 | 20/18 | 2 | - | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | - | - | - | - | - | [0] |
| | Si se une algún personaje que no monte un Corcel Esquelético, perderá la habilidad de; Movimiento Etéreo | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vampiro | 1 | 15 | 6 | 4 | 5 | 4 | 2 | 6 | 3 | 7 | 3+ | - | 2 | 1 | 1 | 200 |
| | Nivel Mágico 1; +1 dado de Energía y de Dispersión. Tiene 1 Hechizo.; Armadura Pesada | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Acólito</i> | Gana un nivel de magia | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Libro de Arkhan</i> | Portahechizos NE3. Lanza la Danza Macabra de Vanhel. Agotado con un resultado de 1 en 1D6. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Avatar de la Muerte</i> | Gana armadura pesada y, a tu elección, arma a dos manos o arma de mano y escudo o dos armas de mano | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Escudo Encantado</i> | TSA5+; Puede combinarse con otras armaduras no mágicas. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Horda Zombi | 23 | 10 | 1 | - | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | - | - | - | - | 1 | 96 |
| | Los personajes no pueden unirse. Pueden aumentar su número original mediante la Invocación de Nehek. No persiguen, la unidad que huye sufre 1D6 impactos de F2 por cada fila completa de Zombis, que se repartirán como si se tratase de disparos.; Música | | | | | | | | | | | | | | | |
| Carro de Cadáveres | 1 | 10 | 2 | - | 2 | 4 | 3 | 1 | 2D6 | 7 | 5+ | - | - | - | 3 | 100 |
| | Regeneración. Objeto portahechizos de NV3, Todas las unidades amigas a 15 cm se benefician de la regla atacar primero.; Piedra Impía; sumar 1 herida sanada al usar la invocación de nehek o Invocar Horda de zombis sobre una unidad a 15 cm (solo funciona con los hechizos, no con objetos como espadas, etc...) | | | | | | | | | | | | | | | |
| Necrófagos de la Cripta | 17 | 10 | 3 | - | 3 | 4 | 1 | 3 | 2 | 5 | - | - | - | - | 1 | 152 |
| | Ataques envenenados | | | | | | | | | | | | | | | |
| Roehuesos | 1 | 10 | 3 | - | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 5 | - | - | - | - | 1 | [8] |

1750 Pts - Condes Vampiro Roster

1750 - condes vampiros

| Unit Name | ## | Mo | HA | HP | Fu | Re | He | In | At | Ld | Sv | SvE | De | Dd | Pu | Cost |
|--------------------------------------|--|-------|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|------|
| Necrófagos de la Cripta | 11 | 10 | 3 | - | 3 | 4 | 1 | 3 | 2 | 5 | - | - | - | - | 1 | 104 |
| | Ataques envenenados | | | | | | | | | | | | | | | |
| Roehuesos | 1 | 10 | 3 | - | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 5 | - | - | - | - | 1 | [8] |
| Lobos Espectrales | 5 | 22 | 3 | - | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | - | - | - | - | 2 | 40 |
| | Caballería rápida | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lobos Espectrales | 5 | 22 | 3 | - | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | - | - | - | - | 2 | 40 |
| | Caballería rápida | | | | | | | | | | | | | | | |
| Murciélagos Vampiro | 4 | 3 | 3 | - | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | - | - | - | - | 1 | 80 |
| | Unidad Voladora. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Caballeros Negros | 6 | 10 | 3 | - | 4 | 4 | 1 | 3 | 1 | 6 | 2+ | - | - | - | 2 | 281 |
| | Golpe Letal. ; Barda; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo; Estandarte; Músico | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Estandarte de los Túmulos</i> | La guardia del sepulcro, los caballeros negros y los reyes tumularios en la unidad ganan +1 a impactar. | | | | | | | | | | | | | | | [45] |
| Caballero Infernal | 1 | 10 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 2 | 6 | 2+ | - | - | - | 2 | [16] |
| | Golpe Letal. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Corcel Esquelético | 7 | 20/18 | 2 | - | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | - | - | - | - | - | [0] |
| | Si se une algún personaje que no monte un Corcel Esquelético, perderá la habilidad de; Movimiento Etéreo | | | | | | | | | | | | | | | |
| Caballeros Sangrientos | 5 | 10 | 5 | 3 | 5 | 4 | 1 | 4 | 2/3 | 7 | 2+ | - | - | - | 2 | 315 |
| | Pueden aceptar desafíos, pero sin penalización si no lo hacen.; Barda; Furia Asesina; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura Pesada; Escudo; Estandarte; Músico | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Estandarte del Fuego Infernal</i> | Los ataques de la unidad son Flamíferos y mágicos. No afecta a las monturas. | | | | | | | | | | | | | | | [10] |
| Pesadilla | 5 | 20/18 | 3 | - | 4 | 4 | 1 | 2 | 1/2 | 3 | - | - | - | - | - | [0] |
| Option Footnotes: | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Caballería rápida | Moviendo puede reorganizarse cuantas veces quiera si no está cargando. Puede marchar y disparar. Si huye como reacción a una carga, y se reagrupa, puede mover y disparar. Tiene 360° de visión (pero entre ellos se tapan) | | | | | | | | | | | | | | | |
| Estandarte | Añade +1 al Resultado del combate si esta en primera fila. Se pierde si huye desmoralizada. Capturado (100 ptos de victoria) si es perseguida o es destruida en Combate. Si la unidad que lo capturó es desmoralizada o destruida a su vez, no se suma los puntos de victoria. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Estandarte de Batalla | Unidades a 30 cm pierden 1 herida menos por el Resultado del Combate o cuando muere el general. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Furia Asesina | Inmune a Psicología. Obligado a cargar, perseguir y arrasar. La Furia Asesina termina cuando pierden el combate. | | | | | | | | | | | | | | | |
| General | Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Movimiento Etéreo | Ningún terreno le penaliza el movimiento, pero no puede acabar su movimiento en terreno impasable. Los hechizos que penalizan el movimiento (como la señora del lago) no le afectan. Los objetos tampoco (pero las bardas si) | | | | | | | | | | | | | | | |
| Músico | +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vampiro | Están limitados a recuperar una herida. Permiten marchar a 15 cm suya (30 si es el general) No pierden heridas por muerte del general. | | | | | | | | | | | | | | | |

Total 1750

1750 Pts - Condes Vampiro Roster**1750 - condes vampiros**

Inmune a la psicología. Causan Miedo. Los vampiros o unidades a 15cm. del vampiro (30 si es general) pueden marchar. Solo pueden aguantar como reacción a la carga.

No pueden ser desmoralizados, pero sufren 1 herida extra por cada del resultado del combate. No se pueden salvar con TSA

Todos los vampiros tienen el hechizo Invocación de Nehek

Las primeras heridas recuperadas de una unidad deben usarse para recuperar el grupo de mando y las restantes, para recuperar el resto de la unidad. No se puede aumentar más allá del número inicial excepto zombis.

Los hechizos 0, 1 y 2 pueden ser lanzados por el mismo hechicero más de una vez por fase de magia y pueden afectar varias veces en la misma fase de magia a una unidad.

Después de que el general muere las unidades y las monturas pierden tantas heridas como la diferencia del chequeo de Ld cada turno, incluido ese. Puedes salvarlas con TSE o Regeneración.

Dados Energía: 6

Dados Dispersión: 4

Total Miniaturas: 83

Validation Results for Lista Ejército 'Ejército Estandar' using Rule-Set 'Primary Rule Set':

Roster satisfies all enforced validation rules

| Troop Type | Count | Unused | Puntos | Unused | Percent |
|-------------------------|-------|--------|--------|--------|---------|
| Héroe (<=3unit) | 3 | 0 | 542 | 1208 | 30% |
| Básicas (>=2unit) | 3 | n/a | 532 | 1218 | 30% |
| Especial (<=3unit) | 2 | 1 | 361 | 1389 | 20% |
| Singular (<=1unit) | 1 | 0 | 315 | 1435 | 18% |
| Objetos Mágicos Summary | 11 | n/a | 265 | n/a | 15% |