

New Roster (Warhammer Fantasy - 6ª Edición con RDC - v1.0) [1,995puntos]

2000-2999 (RDC Condes Vampiro) [1,995puntos]

Comandante [430puntos]

Señor del Clan Strigoi [430puntos]

Selections: Arma de mano, Nigromancia, Nivel 3 [50puntos], Ocupa una opción de comandante y una de héroe

Categories: COMANDANTE, HÉROE

Rules: *Clan Strigoi, Gran resistencia, No muertos, Odio a todas las miniaturas, Personajes y unidades (si uno de los dos es No Muerto y el otro no)*

Arma: Arma de mano, **Modelo:** Señor del Clan Strigoi

Objetos mágicos [95puntos]

Selections: Forma de murciélago [45puntos], Músculos de acero [20puntos], Odio sin límites [30puntos]

Objetos mágicos: *Forma de murciélago, Músculos de acero, Odio sim límites*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Señor del Clan Strigoi	15	8	6	5	5	4	8	6	10		Infantería, Vampiro, No Muerto, Strigoi, Hechicero.	1	

Objetos mágicos	Propiedades mágicas	Ref
Forma de murciélago	Volar.	
Músculos de acero	F+1.	
Odio sim límites	El vampiro siempre repite todas sus tiradas para impactar falladas (no sólo en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo sino siempre).	

Héroe [280puntos]

Nigromante [140puntos]

Selections: Arma de mano, Nivel 2 [35puntos]

Categories: HÉROE

Rules: *No muertos, Personajes y unidades (si uno de los dos es No Muerto y el otro no)*

Arma: Arma de mano, **Modelo:** Nigromante

Objetos mágicos [40puntos]

Selections: Libro de Arkhan [25puntos], Talismán negro [15puntos]

Objetos mágicos: *Libro de Arkhan, Talismán negro*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Nigromante	10	3	3	3	3	2	3	1	7		Infantería, No Muerto, Hechicero	1	

Objetos mágicos	Propiedades mágicas	Ref
Libro de Arkhan	Objeto portatechizos de nivel de energía 3. Puedes declarar su uso en cada una de tus fases de magia propias, una única vez por turno. Contiene el hechizo Danza Macabra de Vanhel. Lanza 1D6 cada vez que uses el objeto; con un 1 sus poderes se agotan y no podrá utilizarse más durante la batalla	
Talismán negro	Al final de una fase de Magia, el portador puede guardar un dado de Energía o de Dispersión sin utilizar de la reserva de cualquier jugador y añadirlo a su propia reserva en la siguiente fase de Magia. Por ejemplo, en una batalla de dos jugadores, guardar un dado de Energía sin usar del oponente al final de su fase de Magia permite añadir este dado a la reserva de Energía propia en la siguiente fase de Magia. Guardar un dado de Energía en la fase de Magia propia permite añadirlo a la reserva de Dispersión propia en la siguiente fase de Magia.	

Nigromante [140puntos]

Selections: Arma de mano, Nivel 2 [35puntos], Saber de la Muerte

Categories: HÉROE

Rules: No muertos, Personajes y unidades (si uno de los dos es No Muerto y el otro no)

Arma: Arma de mano, **Modelo:** Nigromante

Objetos mágicos [40puntos]

Selections: Familiar hechicero [15puntos], Piedra de energía [25puntos]

Objetos mágicos: Familiar hechicero, Piedra de energía

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Nigromante	10	3	3	3	3	2	3	1	7		Infantería, No Muerto, Hechicero	1	

Objetos mágicos	Propiedades mágicas	Ref
Familiar hechicero	No pueden usarlo las miniaturas de tipo Dragón Sangriento. El portador conoce un hechizo más de los que le tocarían por su nivel de magia (esto no altera su nivel de magia).	
Piedra de energía	Un solo uso. +2 dados para lanzar un hechizo. Este objeto puede repetirse en el mismo personaje o en otros.	

Unidad básica [513puntos]

Guerreros esqueleto [158puntos]

Categories: UNIDAD BÁSICA

Rules: No muertos, Personajes y unidades (si uno de los dos es No Muerto y el otro no)

Modelo: Capitán esqueleto, Guerrero esqueleto

Grupo de mando [25puntos]

Selections: Capitán esqueleto [10puntos], Músico [5puntos], Portaestandarte [10puntos]

19x Guerreros esqueleto [133puntos]

Selections: 19x Arma de mano

Arma: Arma de mano

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Capitán esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	2	3		Infantería, No Muerto, Esqueleto	1	
Guerrero esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	1	3		Infantería, No Muerto, Esqueleto	1	

Lobos espectrales [50puntos]

Categories: UNIDAD BÁSICA

Rules: Caballería rápida, Carga arrolladora, No muertos, Personajes y unidades (si uno de los dos es No Muerto y el otro no)

Modelo: Gran lobo espectral, Lobo espectral

5x Lobos espectrales [50puntos]

Selections: 5x Arma de mano

Arma: Arma de mano

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Gran lobo espectral	22	3	0	3	3	1	3	2	6		Caballería, No Muerto, Animal.	2	
Lobo espectral	22	3	0	3	3	1	3	1	6		Caballería, No Muerto, Animal.	2	

Lobos espectrales [50puntos]

Categories: UNIDAD BÁSICA

Rules: Caballería rápida, Carga arrolladora, No muertos, Personajes y unidades (si uno de los dos es No Muerto y el otro no)

Modelo: Gran lobo espectral, Lobo espectral

5x Lobos espectrales [50puntos]

Selections: 5x Arma de mano

Arma: Arma de mano

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Gran lobo espectral	22	3	0	3	3	1	3	2	6		Caballería, No Muerto, Animal.	2	
Lobo espectral	22	3	0	3	3	1	3	1	6		Caballería, No Muerto, Animal.	2	

Necrófagos [120puntos]

Categories: UNIDAD BÁSICA

Rules: Ataques envenenados (6+), Carroñeros, Miedo, Personajes y unidades (si uno de los dos es No Muerto y el otro no)

Modelo: Necrófago, Roehuesos

15x Necrófagos [120puntos]

Selections: 15x Arma de mano

Arma: Arma de mano

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Necrófago	10	3	0	3	4	1	3	2	6		Infantería, Humano, Necrófago.	1	
Roehuesos	10	3	0	3	4	1	3	3	6		Infantería, Humano, Necrófago.	1	

Zombis [135puntos]

Categories: UNIDAD BÁSICA

Rules: Descerebrados, No muertos, Personajes y unidades (si uno de los dos es No Muerto y el otro no)

Modelo: Zombi

Grupo de mando [15puntos]

Selections: Músico [5puntos], Portaestandarte [10puntos]

20x Zombis [120puntos]

Selections: 20x Arma de mano

Arma: Arma de mano

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Zombi	10	2	0	3	3	1	0	1	2		Infantería, No Muerto, Zombi	1	

Unidad especial [772puntos]

Horrores de la cripta [228puntos]

Categories: UNIDAD ESPECIAL

Rules: Ataques envenenados (6+), No muertos, Personajes y unidades (si uno de los dos es No Muerto y el otro no), Regeneración (5+)

Modelo: Acechante de la cripta, Horror de la cripta

4x Horrores de la cripta [228puntos]

Selections: 4x Arma de mano

Arma: Arma de mano

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Acechante de la cripta	15	3	0	4	5	3	2	4	5		Infantería monstruosa, Necrófago, No Muerto.	3	
Horror de la cripta	15	3	0	4	5	3	2	3	5		Infantería monstruosa, Necrófago, No Muerto.	3	

Vargheists [272puntos]

Categories: UNIDAD ESPECIAL

Rules: Furia asesina, No muertos, Unidad voladora

Modelo: Vargheist, Várgola

4x Vargheists [272puntos]

Selections: 4x Arma de mano

Arma: Arma de mano

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Vargheist	15	4	0	5	4	3	4	3	7		Infantería monstruosa, Vampiro, No Muerto.	1	
Várgola	15	4	0	5	4	3	4	4	7		Infantería monstruosa, Vampiro, No Muerto.	1	

Vargheists [272puntos]

Categories: UNIDAD ESPECIAL

Rules: Furia asesina, No muertos, Unidad voladora

Modelo: Vargheist, Várgola

4x Vargheists [272puntos]

Selections: 4x Arma de mano

Arma: Arma de mano

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Cuerpo a cuerpo	La del usuario	No	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Tipo	Potencia	Ref
Vargheist	15	4	0	5	4	3	4	3	7		Infantería monstruosa, Vampiro, No Muerto.	1	
Várgola	15	4	0	5	4	3	4	4	7		Infantería monstruosa, Vampiro, No Muerto.	1	

Selection Rules

Ataques envenenados (6+): Un resultado de 6 en la tirada para impactar implica superar directamente la tirada para herir, sin necesidad de hacerla. Permite todas las tiradas de salvación habituales, y la de armadura iría penalizada por la fuerza del ataque. ()

Caballería rápida: La unidad puede reformarse en cualquier punto de su movimiento (solo en fase resto de movimientos). La unidad puede disparar con visión 360 grados (solo en su fase de disparo).

La unidad puede marchar y disparar (con el penalizador habitual de -1 por mover y disparar).

La unidad puede hacer una huida simulada. Cuando declara voluntariamente una huida de una carga, si se reagrupa al turno siguiente, puede mover normalmente como si no estuviera huyendo previamente. ()

Carga arrolladora: Sus ataques se resuelven con Fuerza 4 durante el turno en que hayan cargado. ()

Carroñeros: Los Necrófagos son Hostigadores y ningún personaje puede unirse a ellos (ni siquiera vampiros del clan Strigoi). Nótese que los Necrófagos están vivos, así que no siguen las reglas de No Muerto. ()

Clan Strigoi: Puedes elegir que tu ejército sea del Clan Strigoi. Si lo haces, no puedes elegir personajes de otro Clan (pero sí Personajes Comunes).

Esto incluye Personajes especiales (no puedes tener Personajes especiales de otro Clan). ()

Descerebrados: Siempre atacan últimos, aunque hayan cargado, incluso después de las armas a dos manos. Siempre fallan todos los Chequeos de Iniciativa. En caso de dos unidades de Zombis luchando entre sí, lanza un dado para ver cual pega primero. ()

Furia asesina: Hasta que sean derrotadas en combate, estas miniaturas son inmunes a psicología y realizan un ataque adicional por miniatura. Además, siempre deben perseguir y siempre deben arrasar. Después de declarar cargas, de no haber declarado ninguna, debe comprobarse si pueden realizar alguna carga legal. Si existe una carga legal, están obligadas a declararla. Si existen varias, el dueño puede elegir cual declara. ()

Gran resistencia: Tirada de salvación especial 5+. ()

Miedo: Esta unidad es inmune a Miedo. Cualquier enemigo que le cargue debe realizar un chequeo de miedo para hacerlo, de fallarlo no moverá ese turno. Al cargar a un enemigo, este realizará un chequeo de miedo. Si lo falla y tiene mayor o igual potencia de unidad podrá quedarse impactando a 6+ esa ronda de combate. Si lo falla y tiene menor potencia de unidad reaccionará huyendo. Cuando una unidad que no causa Miedo pierde un combate ante una unidad que sí lo causa, y tiene menor potencia de unidad, huirá automáticamente sin realizar el chequeo de desmoralización. ()

No muertos: Gran parte del ejército es No Muerto. Todas las miniaturas con la regla No Muerto siguen estas reglas especiales.

1. Son inmunes a psicología. Ten en cuenta que hay muchos chequeos de Liderazgo que no son de psicología, los No Muertos siguen todas las reglas habituales para esos chequeos. Ejemplo: el chequeo de Liderazgo para intentar no perseguir a tropas desmoralizadas.

2. Causan miedo.

3. Nunca pueden efectuar movimientos de marcha, a excepción de los Personajes, el Varghulf y la Doncella Espectral, que pueden marchar según las reglas habituales.

4. Si reciben una carga, sólo pueden mantener la posición como reacción a la carga.

5. No son Inmunes a ataques envenenados (a menos que así lo indique en alguna descripción de unidad o personaje), así que les afectan como a los vivos.

6. Inestables.

7. Estandarte de Batalla No Muerto ()

Odio a todas las miniaturas: ()

Personajes y unidades (si uno de los dos es No Muerto y el otro no): A no ser que se indique lo contrario, los Personajes de tipo No Muerto sólo pueden unirse a unidades de tipo No Muerto, y viceversa. Esto incluye mercenarios y regimientos de renombre.

Esto quiere decir que un personaje No Muerto puede unirse a una unidad No Muerta, pero no a una unidad "viva" (incluyendo Demonios y demás). Y, de la misma forma, un personaje "vivo" (que no sea No Muerto) puede unirse a unidades "vivas", pero no a unidades de No Muertos. ()

Regeneración (5+): Se trata de una tirada que se realiza al final de la fase en que se han sufrido heridas. Solo se pueden sufrir tantas heridas como se tiene, y esas con las que se debe tirar para regenerar, no el exceso. Al ser al final de la fase, puede suponer que una miniatura muera, no tenga ocasión de combatir, y luego se regenere y recupere. Es anulada por ataques flamígeros. ()

Unidad voladora: Volar, hostigadores, potencia de unidad 1, no se le pueden unir personajes. ()

Created with [BattleScribe](#)