

EJÉRCITOS WARHAMMER: CONDES VAMPIRO – ERRATA AND FAQs

ERRATA

Página 45 y 94. Tabla de atributos del Corcel esquelético.

El valor de Liderazgo de un corcel esquelético tiene que ser 3 (como aparece en la tabla de referencia de la página 96).

Página 84. El Hacha Negra de Krell.

El segundo párrafo tiene que cambiarse por:

Arma a dos manos. Cada herida no salvada provocada por el hacha negra se multiplica por 1D3 heridas. Cualquier miniatura herida, pero no destruida por el Hacha Negra de Krell debe superar un chequeo de Resistencia al inicio de cada uno de sus turnos siguientes, o sufrir una herida adicional (sin tirada de salvación por armadura posible).

Página 85. Báculo Llameante de la Muerte. Segundo párrafo.

La primera frase tiene que cambiarse por:

Cuando usas este báculo, lanza un misil mágico con un alcance de 45 cm que causa 1D6 impactos de Fuerza 4 (ataques flamígeros).

Página 92. Guerreros esqueleto, opciones.

Lanzas... 1 pto.

Tiene que cambiarse por:

Lanzas... 1pto. por miniatura.

Página 94. Guardia de los Túmulos, opciones.

La unidad puede cambiar los escudos por armas a dos manos.....1 pto.

Tiene que cambiarse por:

La unidad puede cambiar los escudos por armas a dos manos.....1 pto. por miniatura.

FAQs

La Magia Negra

P. ¿La Invocación de Nebek puede lanzarse a unidades amigas que están trabadas en combate?

R. Sí, tal y como se describe en el último párrafo de la descripción del hechizo.

P. En el hechizo Invocación de Nebek, el texto dice que los vampiros, etéreos y unidades que no sean de infantería “solo recuperan una herida”. ¿Esto es por cada hechizo lanzado (como Invocación de la Horda No Muerta) o por partida?

R. Solo una herida por hechizo lanzado, como en el caso de Invocación de la Horda No Muerta.

P. ¿Se pueden añadir miniaturas a una unidad con Invocación de Nebek aunque el hecho de colocarlas haga que su unidad esté a 3 cm o menos de una miniatura enemiga?

R. Estas miniaturas pueden colocarse a 3 cm o menos de las unidades enemigas con la que su propia unidad esté trabada, pero no a 3 cm o menos de cualquier otra unidad.

P. ¿Se puede utilizar la Invocación de Nebek en las unidades de huestes espectrales que se han creado mediante el hechizo Viento de la No Muerte para curar su número de heridas o el número de heridas indicado en su perfil (p. ej. 4 por base)? Por ejemplo, en caso de que una unidad de huestes espectrales se haya creado mediante el Viento de la No Muerte con 6 heridas, el jugador de Condes Vampiro está obligado a curar las 6 heridas o tiene que curar 8 heridas de la unidad?

R. 4 heridas por base, puesto que cada hueste espectral tiene un número “inicial” de heridas de 4 (incluso si se han creado más débiles).

P. ¿Qué alcance tienen los dos efectos del hechizo Invocación de la Horda No Muerta?

R. Siguen las reglas del Levantar de los Muertos e Invocación de Nehek, por lo que se puede crear una nueva unidad de Zombis a 30 cm o menos, mientras que el segundo efecto tiene un radio de 45 cm a partir del lanzador.

Bestiario

P. Un Nigromante montado en un carro de cadáveres puede unirse a una unidad amiga? Si es que sí, y el nigromante resulta destruido cuando el carro de cadáveres ya está unido a la unidad, ¿tiene que sacarse el carro de cadáveres de la unidad amiga?

R. Sí, se puede unir a una unidad amiga, y sí, al final de la fase, cuando el nigromante es destruido, el carro de cadáveres tiene que separarse de la unidad, dejándolo en contacto peana con peana con ella, tan cerca como sea posible de la posición que ocupaba cuando el nigromante lo conducía.

P. Si un Nigromante conduce un carro de cadáveres y el nigromante es destruido, ¿el carro de cadáveres tiene que efectuar un chequeo de reacción de monstruos?

R. No, ya que no es un monstruo, solo se mueve como tal.

P. Un Nigromante montado en un carro de cadáveres realiza movimientos de marcha? Un Nigromante por sí solo puede, pero un carro de cadáveres no...

R. Sí puede, puesto que sigue siendo un personaje.

P. El objetivo del hechizo Miasma del Vigor Nigromántico se considera un carro de cadáveres? ¿El Miasma del Vigor Nigromántico afecta a las unidades amigas que están a 15 cm o menos en el momento de lanzar el hechizo o afecta a las unidades amigas que están a 15 cm o menos de la posición actual del carro de cadáveres (p. ej. el carro de cadáveres se ha desplazado mediante el hechizo Vanbel)? Por último, el Miasma del Vigor Nigromántico beneficia a las unidades

de No Muertos amigas que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo?

R. El hechizo se lanza contra el carro de cadáveres, lo que significa que afecta a las unidades de No Muertos amigas que estén a 15 cm o menos de la posición actual del carro de cadáveres y a las unidades de No Muertos amigas que estén trabadas en combate.

P. Si un corcel esquelético lleva barda, ¿la miniatura sufre una penalización de -1 en su movimiento?

R. Sí. Consigue el modificador de su tirada de salvación por armadura, pero también la penalización de movimiento.

P. En el apartado movimiento de etéreos (pág. 48) se dice: "Tampoco se en afectados por ninguna regla especial, hechizo u objeto que pudiera reducir su distancia de movimiento o detenerlos por completo". ¿Esto significa que los hechizos, objetos, etc., que tienen un componente que reduce el daño o el movimiento (como la Runa de la Furia y la Destrucción del Yunque Rúnico enano), son completamente ignoradas por las criaturas etéreas? ¿O solo se ignora el componente negativo del movimiento?

R. Si este texto está en el apartado "movimiento de los etéreos", solo se ignora la penalización al movimiento y se siguen aplicando los demás efectos (como el daño).

P. ¿Una unidad de filas y filas de Caballeros Sangrientos sufre alguna penalización por que una miniatura no acepte un desafío enemigo?

A. No, simplemente no se produce el desafío.

P. ¿El carruaje negro absorbe solo el dado de energía, o puede absorber también el dado de dispersión generado por los hechiceros que están a 15 cm o menos de él?

R. Solo el dado de energía.

P. Los ataques de un espectro en carruaje negro cuentan como mágicos, igual que los de los demás espectros?

R. Sí. Tenemos que seguir las reglas al pie de la

letra en relación a esta pregunta. Es un poco inadecuado contestar lo contrario.

P. ¿Una doncella espectral puede dirigir su lamento de la doncella espectral a una unidad enemiga a una unidad en combate cuerpo a cuerpo que no esté trabada con ella?

R. Sí, porque no es un ataque de proyectiles como tal. Todos los impactos afectarán a la unidad enemiga y no a las unidades amigas con la que esté trabada en combate.

Personajes especiales

P. ¿Konrad von Carstein es un Hechicero (puesto que la regla especial vampiro dice que todos los personajes vampiro son hechiceros)?

R. No, es una excepción (está demasiado loco para serlo!).

P. ¿Konrad von Carstein puede combinar los modificadores de la espada de Waldenhof y su poder vampírico furia de sangre para generar ataques adicionales? Por ejemplo, si Konrad inflige 3 heridas no salvadas en una unidad enemiga de Toros Ogros, ¿puede aumentar en 6 sus ataques o solo tendrá 3?

R. Sí, pero recuerda que la espada de Waldenhof no afecta a las miniaturas a las que solo le quedan una herida.

Poderes vampíricos

P. Si un vampiro tiene el poder vampírico forma de murciélago y está montado sobre una Pesadilla, ¿la miniatura sigue teniendo la habilidad de volar?

R. Sí. Sin embargo, puesto que también pierde su línea de visión de 360°, es un poco tonto hacerlo!

P. En una situación en la que un vampiro aniquila automáticamente a una miniatura enemiga (p. ej. la espada del frío, la espada de los reyes, que hieren con F7 vs. un carro) y

tiene el poder furia de sangre, ¿obtiene un ataque adicional por cada herida que le quede a la miniatura asesinada? ¿O solo obtiene un ataque adicional por cada herida inicial provocada?

R. Obtiene un ataque adicional por cada herida que le quede a la miniatura asesinada.

P. Si un vampiro elige el poder vampírico de un caballero siniestro (que va con una Pesadilla con barda), ¿puede seleccionar otra montura, como el corcel infernal, para sustituir a la Pesadilla con barda?

R. No, y tampoco puede luchar a pie. Debe montar en su Pesadilla con barda.

P. Los vampiros con los poderes vampíricos Señor de la no muerte, Invocar a las criaturas de la noche, o llamar a los necrófagos ¿pueden utilizar estos poderes junto con el hechizo Invocación de la Horda No Muerta para aumentar el tamaño inicial de las unidades?

R. Sí, ya que lanzar la Invocación de la Horda No Muerta para aumentar el tamaño de las unidades es lo mismo que lanzar múltiples invocaciones de Nehek.

P. ¿El poder vampírico Fascinación sigue funcionando si el vampiro solo está en contacto con las miniaturas de la unidad (no personajes)? Si es que sí, ¿significa que el jugador elige una de las miniaturas de la unidad y tiene que realizar diferentes tiradas para impactar y herir contra ella?

R. Sí, y recuerda que una vez que la miniatura es destruida, los ataques adicionales que tenía, ya no se pueden utilizar.

Artefactos de muerte

P. Si un personaje de los Condes Vampiro equipado con una bebedora de sangre o con la espada funeraria está a 15 cm o menos de un carro de cadáveres con una piedra impía ¿se combinan los dos efectos para restituir las heridas adicionales/miniaturas adicionales? Por ejemplo, un Señor de los Vampiros equipado con una bebedora de sangre que

está a 15 cm o menos de un carro de cadáveres con una piedra impía ¿puede resucitar a 2 guardias de los túmulos por cada herida no salvada que ha infligido en el enemigo?

R. No, la piedra impía solo funciona cuando la Invocación de Nehek se lanza (incluso la Invocación de la Horda No Muerta).

P. Si un vampiro con el poder vampírico Señor de la no muerte, Invocación a las criaturas de la noche, o Invocación a los necrófagos está equipado con una bebedora de sangre o con la espada funeraria y está unido a la unidad adecuada, ¿se combinan los dos efectos para que el vampiro aumente el tamaño de la unidad?

R. No, consulta la anterior pregunta.

P. Si un Señor de los vampiros lleva el Yelmo de la Percepción y la Armadura maldita (-3 en su HA) ¿qué Habilidad de Armas pasa a la otra unidad amiga? ¿HA7 o HA4?

R. Pasa su HA de 4 a la unidad.

P. Si un Señor de los vampiros lleva el Yelmo de la Percepción y pasa su HA a una unidad amiga que tiene un vampiro neonato con Armadura maldita (-3 en HA), ¿con qué Habilidad de Armas luchará el vampiro neonato? ¿HA7 o HA4?

R. Utilizará la HA del Señor, es decir 7.

P. Si una unidad amiga de No Muertos es atacada por un hechizo enemigo o una habilidad que modifica la HA de la unidad (p. ej. la Luz Cegadora del Saber de la Luz) y un Señor de los Vampiros, que lleva el Yelmo de la Percepción, quiere pasar su HA a la unidad, ¿qué tiene preferencia? ¿La HA de la unidad se considera de 7 y se modifica por el hechizo o la habilidad, o utilizarán la HA del Señor de los Vampiros?

A. Utilizarán la HA de 7 del Señor de los vampiros. Pero recomendamos lanzar el hechizo sobre el Señor de los vampiros!

P. Si un vampiro con el Yelmo de la Percepción está trabado en combate al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, ¿puede utilizar los efectos del yelmo para reforzar a la unidad amiga de No Muertos si su combate se resuelve y de destraba antes de que acabe la fase?

R. Sí, ya que los combates se resuelven en orden.

P. A efectos del Yelmo de la Percepción, si la unidad que lo lleva está trabada en combate cuerpo a cuerpo ¿se considera que el yelmo está "trabado", por lo que no se puede utilizar? ¿O es el portador del yelmo que está en contacto peana con peana con el enemigo el que se considera "trabado" a efectos del yelmo?

R. Si el portador no está en contacto peana con peana con el enemigo, puede utilizar el yelmo.

P. Si un personaje de los Condes Vampiro elige una Armadura de la noche, ¿los enemigos sufren las penalizaciones habituales de impacto (como -1 para impactar a las miniaturas de una única unidad con Fuerza 1) además de la penalización de -2 para impactar que suministra la armadura?

A. Sí, el -2 se añade a todos los modificadores habituales.

P. ¿La Gema Vampírica niega las reglas especiales asociadas con la primera herida sufrida en el combate cuerpo a cuerpo (p. ej. golpe letal, múltiples heridas, etc.)? ¿O las reglas especiales asociadas con esta primera herida sufrida se siguen aplicando si el portador obtiene un 1 en la tirada o la herida rebota contra el atacante?

R. Si el portador obtiene un 1, primero se resuelve la herida de la manera habitual (se realizan las tiradas de salvación, se aplica el golpe letal, etc.), y luego el portador sufre una herida adicional sin tiradas de salvación por armadura posibles. Claro que, si la miniatura ya ha sido destruida, la víctima solo sufre una única herida (sin tiradas de salvación posibles), y no conlleva ninguna otra consecuencia, ni se aplican las reglas especiales como el golpe letal, múltiples heridas, etc.

P. Si un Señor de los vampiros, que lleva el Anillo de los von Carstein y va sobre una montura monstruosa, es aniquilado, pero supera la tirada y vuelve a la "vida", ¿puede volver a montarse en la montura monstruosa? Si es que no, ¿la montura monstruosa tiene que realizar un chequeo de reacción de monstruos?

R. Cuando el vampiro es aniquilado, la montura monstruosa realiza el chequeo inmediatamente, de la manera habitual. Si entonces, al final de la fase, el vampiro vuelve a la vida, irá a pie y no puede volver a montarse en el monstruo.

P. Aunque un personaje sobre una montura voladora no puede unirse a unidades amigas, si un Señor de los vampiros que lleva el Anillo de los von Carstein va sobre un corcel infernal ¿se inutilizan los efectos del Anillo de los von Carstein?

R. Exacto, el Anillo no salva al vampiro, ¡por lo que aconsejamos evitar esta combinación!

P. Si el Báculo de la Condenación se lanza con éxito sobre una unidad o personaje con odio, ¿la unidad (o personaje) puede repetir la tirada para atacar si no la supera? Si es que sí, ¿se considera como "el primer turno del combate" a efectos del odio?

R. Si la unidad ha cargado en combate en la fase de movimiento anterior, o antes pero en la misma fase de magia, pueden beneficiarse del odio y otros modificadores relacionados con la carga (como las lanzas o armas a dos manos), los dos ataques tienen que ser durante la fase de magia y en la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo. Si la unidad ya estaba trabada en combate en un turno anterior, no se benefician del odio, etc.

P. Si el Báculo de la Condenación se lanza con éxito contra una unidad que ha lanzado con éxito la Danza Macabra de Vanhel en el turno anterior, mientras estaba trabada en combate, ¿la unidad se beneficia de la repetición de tiradas de la Danza Macabra de Vanhel?

R. No, el texto del hechizo es bastante claro: sus efectos solo se aplican en la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo.

P. ¿Se pueden realizar las tiradas de salvación contra las heridas sufridas por un personaje que utiliza la Gema Carmesí de Labmia? Y, ¿este objeto está limitado a un sólo uso por fase de magia amiga? ¿O se puede utilizar varias veces por fase de magia?

R. No se puede realizar ninguna tirada de salvación de ningún tipo contra las heridas causadas por este objeto, ya que el vampiro sacrifica voluntariamente la vida de su fuerza. Se puede utilizar las veces que se quiera por fase de magia.

Agradecimientos: al Consejo de FAQ del Lobo espectral.