

EL EJÉRCITO DE SYLVANIA

Los Condes Vampiro han preparado cuidadosamente las defensas de su reino. Unos carronatos podridos y destartados viajan por toda Sylvania dejando lenta pero incansablemente cadáveres en los pútridos y enormes cementerios que forman una de las claves de la defensa de su tierra, mientras que unos lobos grandes y fuertes rondan por los campos abandonados.

REGLAS ESPECIALES DEL EJÉRCITO DE SYLVANIA

Al inicio de la partida, el ejército de Sylvania debe situar unos marcadores de tumbas (cada uno del tamaño de una moneda) para representar la situación de los túmulos. Después de decidir por qué borde del tablero empieza cada jugador y antes de desplegar ninguna unidad, el jugador sylvaniano debe situar dos marcadores de tumba más un marcador de tumba adicional por cada Conde Vampiro o señor de los vampiros que haya en el ejército siguiendo las reglas siguientes:

- Ningún marcador de tumba puede situarse a menos de 15 cm de otro.
- Como mínimo un 50% de los marcadores de tumba tienen que colocarse en la mitad del tablero del jugador de Sylvania.
- No se puede situar ningún marcador de tumba en la zona de despliegue del oponente.

Cuando se hayan situado todos los marcadores de tumba, el jugador sylvaniano debe tirar un dado de dispersión por cada uno. Si obtiene un resultado de “punto de mira”, el marcador se deja en su situación original. Si el resultado es una flecha, debe moverse el marcador de tumba 5D6 cm en la dirección indicada. Los marcadores de tumba que se salgan del tablero se pierden y dejan de tener efecto en la partida. El jugador del Ejército de Sylvania puede lanzar Alzados de la Muerte sobre cada marcador de tumba durante cada una de sus fases de magia.

A menos que se diga lo contrario, el Ejército de Sylvania sigue todas las Leyes de la No Vida que se describen en Ejércitos Warhammer: Condes Vampiro.

NUEVOS PODERES DE LOS VON CARSTEIN

Los siguientes poderes de este clan vampírico solo los pueden usar los vampiros del Ejército de Sylvania.

Sirvientes espectrales (uno por ejército) . 35 puntos

El vampiro va acompañado de cientos de seguidores fantasmales que no son sino las almas de sus víctimas. Aunque son demasiado débiles para afectar el plano material, sus escalofriantes voces resuenan por los vientos de la magia e impiden a todos los iniciados en las artes místicas usar sus poderes.

Mientras este vampiro esté vivo y sobre el tablero, todos los hechiceros enemigos sufrirán un -1 a su chequeo de lanzamiento de hechizos. Esto no se aplica si se lanza un hechizo con fuerza irresistible y no puede causar una disfunción mágica.

NUEVO HECHIZO NIGROMÁNTICO

Alzados de la Muerte (objeto portahechizos; nivel de energía 4)

Se considera una Invocación de Nehek de dificultad 7+ con un alcance de 15 cm a partir de un marcador de tumba.

Las nuevas unidades de esqueletos o zombis alzadas de esta forma serán de la milicia sylvaniana y de la leva sylvaniana, respectivamente, y podrán llevar cualquier arma y armadura permitidas en la descripción de su unidad.

Reanimar a los lobos 10 puntos

El vampiro goza de un dominio incomparable de las artes oscuras en su tierra natal y es capaz de reanimar lobos espectrales con el mero pensamiento.

El vampiro puede usar el hechizo Invocación de Nehek para añadir o resucitar unidades de lobos espectrales (además de esqueletos y zombis). Dependiendo del nivel de dificultad, se pueden alzar 1D3/2D3/3D3 lobos. Esto no se aplica a las unidades alzadas de los marcadores de tumbas.

Protección de la tierra 10 puntos

En Sylvania, la tierra y sus amos están inextricablemente vinculados entre sí, lo que ofrece a algunos von Carstein cierta protección contra la magia dañina.

El vampiro tiene resistencia a la magia (1).

NUEVO ESTANDARTE MÁGICO

El siguiente estandarte mágico solo pueden adquirirlo las unidades del Ejército de Sylvania.

El Estandarte de Drakenhof. 50 puntos

Allí donde ondee el maligno estandarte de los von Carstein acechan los lobos espectrales y abundan los murciélagos vampiro.

Este estandarte concede resistencia a la magia (2). Además, todo vampiro que utilice el poder del clan llamar a los murciélagos o llamar a los lobos a 30 cm o menos de distancia de este estandarte invocará el doble de criaturas de lo normal (tira el dado y multiplica el resultado por dos).

LISTA DE EJÉRCITO DE SYLVANIA

A continuación, se presentan los personajes y las unidades básicas, especiales y singulares de la lista de ejército de Sylvania:

COMANDANTES Señor de los Vampiros von Carstein
Conde Vampiro von Carstein

HÉROES 1+ Vampiros Neonatos von Carstein
(pueden ser el general del ejército)
Señores Tumularios
Espectros

U. BÁSICAS Lobos Espectrales (un máximo de una unidad puede tener la regla especial exploradores por +1 pto./miniatura)
0-2 Murciélagos
Murciélagos Vampiro (no cuentan para el número mínimo de unidades básicas)
Milicia Sylvaniana (unidad nueva)
Leva Sylvaniana (unidad nueva)

U. ESPECIALES 0-1 Hueste Espectral
Guardia de los Túmulos (una unidad puede convertirse en Guardia de Drakenhof, que lleva armas de mano, armas a dos manos y armadura de placas por +3 ptos./miniatura)
0-2 Carruajes Negros de los von Carstein (un Carruaje Negro de los von Carstein tiene el mismo perfil y reglas especiales que el Carruaje Negro de la página 31 de Ejércitos Warhammer: Condes Vampiro, excepto que cada uno cuesta 175 puntos en lugar de 200)

U. SINGULARES 0-1 Templarios de Drakenhof (Caballeros Negros)
Doncellas Espectrales

MILICIA SYLVANIANA 10 PTOS/MINIATURA

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esqueleto de la Milicia	10	2	2	3	3	1	2	1	3
Capitán Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	2	3

- Tamaño de la unidad: 10-30.
- Armas y armadura: armadura ligera, escudo y lanza o alabarda.
- Opciones:
- Puede cambiar la lanza y el escudo por una ballesta sin coste en puntos adicional.
 - Puedes convertir un Esqueleto de la Milicia en músico (+5 ptos.).
 - Puedes convertir un Esqueleto de la Milicia en portaestandarte (+10 ptos.).
 - Puedes convertir un Esqueleto de la Milicia en Capitán Esqueleto (+10 ptos.).

LEVA SYLVANIANA 8 PTOS/MINIATURA

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zombi de la Leva	10	2	0	3	3	1	0	1	2

- Tamaño de la unidad: 10-40.
- Armas y armadura: armadura ligera, escudo y lanza o alabarda.
- Opciones:
- Puedes convertir un Zombi de la Leva en músico (+5 ptos.).
 - Puedes convertir un Zombi de la Leva en portaestandarte (+10 ptos.).

REGLA ESPECIAL

Descerebrados (véase la página 26 de Ejércitos Warhammer: Condes Vampiro).