

Heroes para los Ejercitos

Bueno, aquí os mostraré el producto de mi aburrimiento. Debido a que me gusta mucho crear héroes, he intentado crear un héroe para cada ejército de los que conozco bien y no que no fuese ni demasiado débil ni demasiado fuerte. Si os gusta, os agradecería que me lo dijeseis, si no, mejor os quedáis callados. Por último, espero que dentro de algunos días haya terminado un libro de ejército nuevo de warhammer que estoy creando. Si mi equipo me deja incluirlo en nuestra página, espero que me deis vuestra opinión, como siempre os lo pido. Lo único que os adelanto es que recreo la vuelta de los ancestrales al mundo de warhammer.

Altos Elfos

Rey Fénix Finubar el Navegante

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Finubar	12	8	6	4	3	3	9	4	10

Puntos: 420

Armaduras: coraza del fénix, escudo de ithilmar

Armas: filo ardiente de Asuryan

Coraza del fénix: proporciona una salvación por armadura de 1+. Se rige por las mismas reglas que una armadura dragón.

Escudo de ithilmar: proporciona una tirada de salvación especial de 4+. Su portador puede repetir las tiradas de salvación por armadura fallidas.

Filo ardiente de Asuryan: su portador obtiene un +1 al impactar y siempre hiere con un 2+, sin tener en cuenta otros modificadores. Sus ataques son considerados de fuego.

Espíritu de Asuryan: Finubar causa terror y es inmune a psicología.

La llama de Asuryan: al haber pasado por la llama de Asuryan y ser elegido como rey fénix, ya conoce su destino. Siempre golpea primero, aunque el enemigo le cargue.

Ejército del rey fénix: debe incluir una unidad de guardia del fénix. No contará como elección de unidad, por lo que puedes elegir otra singular o incluso otra guardia del fénix. Finubar estará al mando de la unidad y ésta será inmune a la desmoralización mientras él esté en ella.

(Ocupa una opción de comandante)

Reyes Funerarios de Hemrhi

Tutankhamon

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tutankhamon	10	7	4	5	5	4	3	4	10

Puntos: 555

Armaduras: armadura de Gizeh

Armas: Báculo legendario de Ptra

Reglas especiales: no muerto, inflamable, hierofante, rey funerario (siempre será el general) y terror.

Legiones de Tutankhamon: sus unidades favoritas son la guardia del sepulcro y los ushabti, por lo que se consideran unidades básicas. No se puede incluir más héroes, pero sí un arca de las almas que no necesita el mando de ningún sacerdote.

Mandato de Tutankhamon: todas las unidades del ejército que sean de sus favoritas tienen automáticamente en su turno el cántico del embate de Horekhah como si fuese lanzado de objeto portaechizos (4). Además, estas unidades tienen también cada turno el cántico de la invocación de Djedra (afecta también a los personajes) por +25 puntos por unidad. Por si esto fuese poco, Tutankhamon puede lanzar sus dos *hágase mi voluntad* cada turno y los otros dos cánticos por ser hierofante del ejército.

Armadura de Gizeh: proporciona una tirada de salvación especial de 3+. Además, su portador obtiene +1D6 ataques cada turno de combate.

Báculo legendario de Ptra: Tutankhamon puede lanzar un cántico adicional por turno y repetir las tiradas de dados al lanzar cualquiera de ellos. Además, el báculo tiene un poder para que Tutankhamon y la unidad en la que esté incluido ataquen primero en combate, aunque fuesen cargados. Tiene nivel de energía 3.

La maldición de Tutankhamon: Tutankhamon debe estar al mando de una unidad de la guardia del sepulcro. Cuando muera, si la unidad tiene el objeto portaechizos del cántico de Djedra, puede resucitarlo normalmente, pero mientras, el ejército irá descomponiéndose con normalidad. La miniatura que haya acabado con su vida sufrirá 1D6 heridas. Si la miniatura muere, tira 1D6. Si sacas un 4+, esa unidad debe superar un chequeo de liderazgo cada turno o se irá descomponiendo igual que los no muertos cuando su hierofante muere. Si Tutankhamon vuelve a la vida, la maldición sobre la unidad dejará de tener efecto.

(Opción de comandante y héroe)