

# 1750 Pts - Elfos Silvanos Roster

ADRIAN NAVARRO FRANCES

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	Cost
* Noble cambiante	1	22	6/7	6	4/6	3	2	9	4/5	9	4+	-	-	-	1	158
	Usage Conflict; Estirpes de los Cambiantes; Arma a 2 Manos; Fu +2, (+1 montado). No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Arco Largo; Alcance 75 cm., Fuerza 3.; Armadura Ligera; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales y lucha por frente.															
<i>Yelmo de la Cacería</i>	TSA6+, +1HA y +1A al cargar.															[20]
<i>Flecha lluvia de Muerte</i>	3D6 flechas mágicas de Fu4; tirada para impactar por cada una de ellas, un solo uso, ignora las reglas del arco mágico al dispararla															[30]
* Noble cambiante	1	22	6	6	4/6	3	2	9	4	9	5+	-	-	-	1	143
	Usage Conflict; Estirpes de los Cambiantes; Arma a 2 Manos; Fu +2, (+1 montado). No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Arco Largo; Alcance 75 cm., Fuerza 3.; Armadura Ligera; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales y lucha por frente.															
<i>Arco de Loren</i>	Arco largo. Número de ataques = disparos. No hace ataques mágicos. ; Solo Elfos Silvanos.															[35]
General, Cantor de los árboles	1	12	4	4	3	3	2	5	1	8	-	-	1	1	1	140
	Nivel Mágico 1; +1 dado de Energía y de Dispersión. Tiene 1 Hechizo.; Arco Largo; Alcance 75 cm., Fuerza 3.															
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso.															[25]
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso.															[25]
Dríades	8	12	4	-	4	4	1	6	2	8	-	5+	-	-	1	96
	Hostigadores; Espíritu del Bosque; Miedo															
Dríades	8	12	4	-	4	4	1	6	2	8	-	5+	-	-	1	96
	Hostigadores; Espíritu del Bosque; Miedo															
Guardia del bosque	10	12	4	4	3	3	1	5	1	8	-	-	-	-	1	120
	Arco Largo; Alcance 75 cm., Fuerza 3, Fuerza 4 a corto alcance.															
Guardia del bosque	10	12	4	4	3	3	1	5	1	8	-	-	-	-	1	120
	Arco Largo; Alcance 75 cm., Fuerza 3, Fuerza 4 a corto alcance.															
Jinetes del bosque	5	12	4	4	3/4	3	1	5	1	8	6+	-	-	-	2	120
	Lanza; Caballería rápida; Arco Largo; Alcance 75 cm., Fuerza 3.															
Corcel Élfico	5	22	3	-	3	3	1	4	1	5	-	-	-	-	-	[0]
Jinetes de Halcón	3	12	4	4	3/4	3	2	5	1	8	6+	-	-	-	2	120
	Lanza; Caballería Voladora; Arco Largo; Alcance 75 cm., Fuerza 3.; Pueden retirarse despues de un combate en el turno en el que hayan cargado, el enemigo no puede perseguirlos y se reagruparan automáticamente después del movimiento de huida															
Halcón de guerra	3	3	4	-	4	3	1	5	1	5	-	-	-	-	-	[0]
Bailarines Guerreros	7	12	6	4	3/4	3	1	6	1/2	8	-	6+	-	-	1	126
	Hostigadores; Danzas de Loec; Inmunes a Psicología; Armas de Bailarín; +1 Fuerza en el turno que cargan y son dos armas. No puede utilizarse escudo en CC, ni montar a caballo, ni es compatible con arma mágica.; Tatuajes Talismánicos (TSE 6+ y RM1)															
<i>#Danza 1 - Torbellino de Muerte</i>	Los bailarines obtienen golpe letal.; Solo Bailarines Guerreros.															[0]
<i>#Danza 2 - Tormenta de espadas</i>	Los bailarines obtienen +1At.; Solo Bailarines Guerreros.															[0]
<i>#Danza 3 - Sombras inalcanzables</i>	Los bailarines obtienen una TSE de 4+.; Solo Bailarines Guerreros.															[0]
<i>#Danza 4 - Niebla Sinuosa</i>	Los bailarines atacan primero pero pierden un ataque.; Solo Bailarines Guerreros.															[0]
Jinetes de Kurnous	7	12	5	4	4/5	3	1	5	1/2	9	5+	6/5+	-	-	2	225
	Lanza; Ira de Kournous; Espíritu del Bosque (sus monturas también); Caballería rápida; Armadura Ligera; Estandarte; Músico; Cacería Salvaje (Causan miedo al cargar si tienen músico); Tatuajes Talismánicos (TSE 6+ y RM1)															
<i>Estandarte de Guerra</i>	+1 a resolución del combate.															[25]
Corcel Élfico	7	22	3	-	3	3	1	4	1	5	-	-	-	-	-	[0]
Hombre Árbol	1	12	5	-	6	6	6	2	5	8	3+	5+	-	-	6	285
	Espíritu del bosque; Piel escamosa; Tozudo; Inflamable; Terror; Grande; Estrangulamiento (de 0-10 impactos de F4 (5 en bosque) a 15 cm incluso cuando marcha, aguantar y disparar)															
Cantar a los Árboles	Nivel de Energía 3; Alc: 45 cm.; Mover un bosque 1d6+5 cm o 1d6 impactos de F5 a una unidad parcialmente dentro de un bosque.; ^															-

## 1750 Pts - Elfos Silvanos Roster

Option Footnotes:		
AL1 - El cántico a los Árboles	Dif: 4+; Un bosque que esté a 45 cm lo mueves 1d6+5 cm (si no hay enemigos dentro) o 1d6 impactos de F5 a una unidad parcialmente dentro de cualquier bosque de la mesa.	
AL2 - Furia del Bosque	Dif: 6+; Alc: 45 cm.; Unidad enemiga que no esté en combate. 1D6 F4 impactos, si esa unidad está a 15cm de un bosque entonces F5.	
AL3 - La senda secreta	Dif: 7+; Alc: 45 cm.; Ningun elemento de escenografía penaliza el movimiento e inmune a proyectiles no mágicos hasta la próxima fase de magia del jugador silvano.	
AL4 - La Hueste del Crepúsculo	Dif: 8+; Alc: 45 cm.; puedes lanzarlo contra unidades trabadas; La unidad causa miedo hasta la próxima fase de magia de los elfos silvanos; causa terror si antes ya causaba miedo (solo puede ser afectada una vez por turno)	
AL5 - Bendición de Ariel	Dif: 9+; Alc: 45 cm.; Una unidad amiga gana regeneración hasta el próximo turno de magia, aunque este trabada en combate	
AL6 - La Llamada de la Cacería	Dif: 11+; Alc: 45 cm.; Si la unidad está en combate, +1 ataque ese turno (no afecta a monturas), si no mueve 5D6cm hacia el enemigo más cercano	
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 pts 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.	
Estirpes de los Cambiantes	No podrá ser el general, ni unirse a ninguna unidad.	
General	Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.	
Ira de Kournous	+1 ataque en el turno que no carguen. (afecta a las monturas)	
Músico	+1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento	

**Total** **1749**

Los Elfos Silvanos nunca sufren penalización -1 a impactar por mover y disparar.

En Batallas Campales (o normales), pueden colocar 1 bosque adicional de 15 cm de diámetro en su mitad del tablero.

Ninguna unidad, excepto las voladoras, sufre penalización por mover por bosques.

Espíritus del Bosque: 5+ TSE excepto ataques mágicos. Inmunes a la psicología. Ataques mágicos. Solo se puede unir otros espíritus.

Dados Energía: 3

Dados Dispersión: 3

Total Miniaturas: 62

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

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=3unit)	3	0	441	1309	25%
Básicas (>=2unit)	5	n/a	552	1198	31%
Especial (<=3unit)	3	0	471	1279	26%
Singular (<=1unit)	1	0	285	1465	16%
Objetos Mágicos Summary	10	n/a	160	n/a	9%