

# 1750 Pts - Demonios Roster

# ANTONIO IVAN PASTOR

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	Cost
General, Heraldo de Khorne	1	12	7	-	6/7	4	2	6	3	8	0+	5+	-	-	2	190
	golpe letal, odio, resistencia a la magia (1)															
<i>Armadura de Khorne</i>	TSA 3+ (ya incluida)															[15]
<i>Espada Ígnea</i>	+1 a la fuerza (ya incluida), ataques flamígeros															[25]
Juggernaut	1	18	5	-	5	4	1	2	2	7	-	5+	-	-	-	[0]
	Resistencia Mágica (1), golpe letal															
Heraldo de Tzeentch	1	10	3	4	3	3	2	3	2	8	-	4+	2	1	1	160
	ataques flamígeros; Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.															
<i>Demonio alado</i>	Volar; tzeentch															[20]
<i>Rompehechizos</i>	Un solo uso. Dispersa automáticamente un hechizo.; tzeentch															[25]
Desangradores de Khorne	19	12	5	-	5	3	1	4	1	7	-	5+	-	-	1	295
	golpe letal, resistencia a la magia (1); Estandarte; Músico; Odio si les acompaña un heraldo de Khorne.															
<i>Icono de la Guerra Eterna</i>	suma (tira 1d6: 3,5,8,10,12,15) cm a la primera carga de la partida; khorne															[25]
Gran Desangrador	1	12	5	-	5	3	1	4	2	7	-	5+	-	-	1	[12]
Furias del caos	5	10	3	-	4	3	1	4	1	2	-	5+	-	-	1	60
	unidad voladora															
Furias del caos	5	10	3	-	4	3	1	4	1	2	-	5+	-	-	1	60
	unidad voladora															
Horrores de Tzeentch	10	10	3	-	3	3	1	3	1	7	-	5+	1	1	1	120
	ataques flamígeros; N° Horrores: 0-5= sin magia, 6-15= Hechiceros nivel 1, 16-25= Hechiceros nivel 2, 26-35= Hechiceros nivel 3, 36+= Hechiceros nivel 4; Si sufren una disfunción mágica sufren 1d6 heridas sin ninguna salvación; salvación especial 4+ si les acompaña un heraldo de Tzeentch.															
<i>#Tz1 - Fuego Ardiente de Tzeentch</i>	Dif. 4+, proyectil mágico, 45cm. 1D6+1 impactos de F 1D6+1. Ataque flamígero.; Magia de Tzeentch															[0]
Mastines de Khorne	5	20	5	-	5	4	2	4	2	7	-	5+	-	-	2	175
	resistencia a la magia (3)															
Aulladores de Tzeentch	4	3	3	-	3	3	1	4	1	7	-	5+	-	-	1	120
	unidad voladora, ataques flamígeros, ; Ataque rasante: Cada aullador causa un impacto (como proyectiles) de F5 a todas las unidades no trabadas que sobrevuele (excepto si están en edificios o en bosques). El movimiento puede ser en zig-zag															
Diablos de Slaanesh	3	25	4	-	4	4	3	6	4	7	-	5+	-	-	3	165
	Poder de penetración; Almizcle soporífero: Las unidades enemigas desmoralizadas tiran 1d6 adicional para huir y descarta el más alto. (en ingles 1d6", en español debería ser 3d6 adicionales y descartar los 3 más altos)															
Portaestandarte de Batalla, Heraldo de Slaanesh	1	15	7	-	4	3	2	7	4	8	6+	5+	1	1	2	265
	poder de penetración, siempre ataca primero; Nivel Mágico 1; +1 dado de Energía y de Dispersión. Tiene 1 Hechizo.															
<i>Gran estandarte de la disfuncionalidad</i>	Elige un saber antes de ver quien empieza. Los hechiceros sufren un -2 al lanzar hechizos de un saber elegido. Además, los hechiceros del saber de la luz sufren disfunciones con dobles 1, 2 y 3. Hechizos que no se eligen (como cánticos funerarios, panzamagia, disipación de magia, etc..) no son afectados.															[50]
<i>Mirada cautivadora</i>	Las unidades en contacto no pueden usar el Ld de otra miniatura para sus chequeos de Ld.															[25]
Corcel de Slaanesh	1	25	3	-	3	3	1	5	1	7	-	5+	-	-	-	[0]
	ataques envenenados, poder de penetración, caballería rápida															
Nurgletes	4	10	3	-	3	3	3	3	3	7	-	5+	-	-	3	140
	ataques envenenados, exploradores, hostigadores															
Option Footnotes:																
Demonio	Inmunes a psicología, Causan miedo, ataques mágicos (a distancia también). Inestabilidad: Realizan los chequeos de desmoralización de la manera habitual, pero si lo fallan en lugar de huir pierden tantas heridas como la diferencia entre la tirada de dados y su Ld modificado (con dos unos, no pierden nada)															

**1750 Pts - Demonios Roster****ANTONIO IVAN PASTOR**

Option Footnotes:		
Estandarte	Añade +1 al Resultado del combate si esta en primera fila. Se pierde si huye desmoralizada. Capturado (100 pto 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.	
Estandarte de Batalla	Los Demonios a 30cm pueden repetir los chequeos de inestabilidad.	
General	Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.	
Músico	+1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento	

**Total** **1750**

Dados Energía: 6  
 Datos Dispersión: 5  
 Total Miniaturas: 61

**Validation Results for Lista Ejército 'Legión Demoníaca' using Rule-Set 'Primary Rule Set':**

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=3unit)	3	0	615	1135	35%
Básicas (>=2unit)	2	n/a	535	1215	30%
Especial (<=3unit)	3	0	435	1315	24%
Singular (<=1unit)	1	0	165	1585	9%
Objetos Mágicos Summary	7	n/a	185	n/a	10%