

1750 Pts - Enanos Roster

EDUARDO NUÑEZ HERNANDEZ

Unit Name	#	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	Cost
General, Señor del Clan	1	8	6	4	4	5	2	3	3	9	1+	-	-	-	1	140
	Armadura de Gromril															
<i>Armaduras Rúnicas</i>	RM de Gromil ; 1+ Sv Ar, no se puede mejorar.; Runa de la Resistencia; Permite repetir las tiradas de Sv Ar Falladas.															
<i>Talismanes Rúnicos</i>	RM Desafío; Una unidad enemiga a 50 cm debe cargar al portador, o huir. Las unidades inmunes a psicología no se ven afectadas. Un solo uso.															
Herrero Rúnico	1	8	5	4	4	4	2	2	2	9	4+	-	-	1	1	145
	Armadura de Gromril; Añade 1 dado de dispersión.															
<i>Talismanes Rúnicos</i>	RM del Equilibrio ; Permite tomar 1 dado de energía del enemigo y añadirlo a dispersión.; Runa Rompe Hechizos; Dispersa automáticamente un Hechizo. Un solo uso.															
Mata dragones	1	8	6	3	4	5	2	4	3	10	-	-	-	-	1	125
	Matador; inmune a la desmoralización; Solitario; No puede ser General; hachas de matador (cada combate eligen hacha a 2 manos (+2 Fu) o 2 hachas (+1 ataque))															
<i>Armas Rúnicas</i>	RM del Destrucción; el arma hace 1d6 heridas; Runa de Fuego; Ataques de Fuego.															
Atronadores	10	8	4	3/4	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	140
	Arcabuz Enano; Alc: 60cm; Fuerza 4 (-2 Sv Ar); +1 a Impactar.; Mover o disparar.; Armadura Ligera															
Ballesteros	10	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	110
	Ballesta; 75cm.Fuerza 4. Mover o disparar.; Armadura Ligera															
Ballesteros	10	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	110
	Ballesta; 75cm.Fuerza 4. Mover o disparar.; Armadura Ligera															
Barbaslargas	19	8	5	3	4	4	1	2	1	9	4+	-	-	-	1	315
	Armadura Pesada; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales y lucha por frente.; Estandarte; Músico; Inmunes al pánico; las unidades a 15 cm suyas pueden repetir chequeos de pánico si no están huyendo															
<i>Estandartes Rúnicos</i>	Runa de la Lentitud; Resta 3D6 cm de la carga de la unidad enemiga.															
Veterano	1	8	5	3	4	4	1	2	2	9	4+	-	-	-	1	[10]
* Guerreros Enanos	9	8	4	3	3/5	4	1	2	1	9	4+	-	-	-	1	135
	Usage Conflict; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el último excepto en el turno de carga.; Armadura Pesada; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales y lucha por frente.; Estandarte; Músico															
Veterano	1	8	4	3	3/5	4	1	2	2	9	4+	-	-	-	1	[10]
Lanza virotes	1	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	80
	1 o 2 lanzavirotes por unidad especial, Alc: 120 cm ; 1 disparo de Fu6 y 1D3 He; -1 Fu/fila; Los ingenieros y maestros ingenieros pueden usarse como tripulación adicional, y usar sus habilidades, si se declara ANTES del disparo															
<i>Runas de Ingeniería</i>	Runa Buscadora Flakxson; +1 a impactar a las critaturas voladoras.; Runa Incendiaria; Ataques de Fuego.															
Ingeniero	1	8	4	4	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	[15]
	Puede usar su Hp (en el caso de un lanzavirotes) o repetir el dado de problemas (en el caso de un cañón o Lanzador de Rocas)															
Tripulante	3	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	[0]
	Tozudos, no pueden reaccionar huyendo.; Armadura Ligera															
Lanza virotes	1	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	95
	1 o 2 lanzavirotes por unidad especial, Alc: 120 cm ; 1 disparo de Fu6 y 1D3 He; -1 Fu/fila; Los ingenieros y maestros ingenieros pueden usarse como tripulación adicional, y usar sus habilidades, si se declara ANTES del disparo															
<i>Runas de Ingeniería</i>	RM de la Puntería; 2+ para impactar inmodificables. un solo uso.; Runa Incendiaria; Ataques de Fuego.															
Ingeniero	1	8	4	4	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	[15]
	Puede usar su Hp (en el caso de un lanzavirotes) o repetir el dado de problemas (en el caso de un cañón o Lanzador de Rocas)															
Tripulante	3	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	[0]
	Tozudos, no pueden reaccionar huyendo.; Armadura Ligera															

1750 Pts - Enanos Roster

EDUARDO NUÑEZ HERNANDEZ

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	Cost
Lanzador de Agravios	1	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	95
Plantilla circular pequeña; alcance 30-150 Fu4 sin Sv Ar (Fu8 en el centro) 1D6 He ; Los ingenieros y maestros ingenieros pueden usarse como tripulación adicional, y usar sus habilidades, si se declara ANTES del disparo																
Ingeniero	1	8	4	4	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	[15]
Puede usar su Hp (en el caso de un lanzavirotes) o repetir el dado de problemas (en el caso de un cañón o Lanzador de Rocas)																
Tripulante	3	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	[0]
Tozudos, no pueden reaccionar huyendo.; Armadura Ligera																
Cañón Enano	1	-	-	-	10	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	135
Alc: 120 cm; Fu10; 1D3 He; Los ingenieros y maestros ingenieros pueden usarse como tripulación adicional, y usar sus habilidades, si se declara ANTES del disparo																
<i>Runas de Ingeniería</i>	RM Inmolación; La maquina es destruida. Cada unidad enemiga en contacto, 2d6 impactos mágicos de Fu 4															[30]
Ingeniero	1	8	4	4	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	[15]
Puede usar su Hp (en el caso de un lanzavirotes) o repetir el dado de problemas (en el caso de un cañón o Lanzador de Rocas)																
Tripulante	3	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	[0]
Tozudos, no pueden reaccionar huyendo.; Armadura Ligera																
Cañón Órgano	1	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	120
Alc: 60 cm; Fu5 (-3 Sv). Si no obtienes problemas al tirar los impactos, puedes repetir dicho dado si quieres, y si tienes problemas se considerará un 5-6 en la tabla de problemas																
Tripulante	3	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	[0]
Tozudos, no pueden reaccionar huyendo.; Armadura Ligera																
Tabla de Impactos	1=problemas; 2=2 impactos; 3=4 impactos; 4=6 impactos; 5=8 impactos; 6=10 impactos.															-
Tabla de Problemas	1-2. Destruido; 3-4 Averiado (No disp. en este turno ni en el siguiente); 5-6 No dispara este turno.															-
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.															
General	Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.															
Músico	+1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento															

Total 1745

Pueden marchar sin importar los 20 cm.

4 Dados de dispersión

Huyen o persiguen con 5D6-2. Odian a Pieles Verdes. No realizan Hechizos.

Reserva de Disp: 5

Dados Energía: 2

Total Miniaturas: 87

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

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=3unit)	3	0	410	1340	23%
Básicas (>=2unit)	5	n/a	810	940	46%
Especial (<=3unit)	3	0	405	1345	23%
Singular (<=1unit)	1	0	120	1630	6%
Objetos Mágicos Summary	8	n/a	360	n/a	20%