

	1 o 2 lanzavirote 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															
Ingeniero	1	8	4	4	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	[15]
	Puede usar su Hp (en el caso de un lanzavirote) 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. Destruído; 3-4 Averiado (No disp. en este turno ni en el siguiente); 5-6 No dispara este turno.														-	
Lanzador de Agravios	1	-	-	-	-1	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	140
	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															
<i>Runas de Ingeniería</i>	Runa Recarga; Dispara todos los turnos. siempre que quede un artillero con vida, incluso con 2-3 en la tirada de problemas.; Runa de Penetración; +1 Fuerza de la maquina.; Runa de Precisión; permite repetir el dado de dispersión.														[60]	
Tripulante	3	8	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	-	-	-	1	[0]
	Tozudos, no pueden reaccionar huyendo.; Armadura Ligera															
Option Footnotes:																
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.															
General	Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.															
Músico	+1Re si empatan. +1 Ld en reagrupamiento															
Piedra del Juramento	El personaje debe unirse a un regimiento (no montaraces o mineros), y no puede separarse; RM (1). Un solo uso, cuando la unidad aguante una carga (si el personaje sigue vivo). Si la unidad huye, se pierde la piedra y se llevan los puntos del personaje aunque sobreviva. la unidad no tiene flancos ni retaguardia, no mueve ni puede reaccionar huyendo, el personaje siempre puede ser desafiado y debe aceptar desafíos															

Total Ejército Cost: 1747 Pts.

Notes:

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: 89

Validation Results:

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=3unit)	3	0	418	1332	23%
Básicas (>=2unit)	3	n/a	623	1127	35%
Especial (<=3unit)	3	0	586	1164	33%
Singular (<=1unit)	1	0	120	1630	6%

Objetos Mágicos Summary	9	n/a	355	n/a	20%
-------------------------	---	-----	-----	-----	-----

Roster created with Army Builder - Copyright (c) 1998-2001 by Lone Wolf Development, Inc.