

1750 Pts - Imperio Roster

LUIS PUIG SANZ

| Unit Name | ## | Mo | HA | HP | Fu | Re | He | In | At | Ld | Sv | SvE | De | Dd | Pu | Cost |
|---|---|-------|----|----|-----|----|----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|------|
| General, Capitán Imperial | 1 | 10 | 5 | 5 | 4/6 | 4 | 2 | 5 | 3/4 | 8 | 1+ | - | - | - | 1 | 110 |
| | Arma a 2 Manos; Fu +2, (+1 montado). No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Pistola; Alcance 20 cm., Fuerza 4 (Sv -2), sin mod., por mover o Alcance. Cuenta como 2º arma en CC. Siempre aguanta y dispara. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Armadura de Hierro Meteórico</i> | 1+ Sv, no puede ser mejorada.; Solo Imperio. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Icono de Magnus</i> | El portador y la unidad son inmunes al miedo. Solo miedo frente al terror.; Solo Imperio. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sacerdote Guerrero | 1 | 10 | 4 | 3 | 4/5 | 4 | 2 | 4 | 2 | 8 | 3+ | - | - | 1 | 2 | 157 |
| | 5 plegarias (1 por turno), 4+ para dispersarlas. Odio al enemigo, él y su unidad (excepto otros héroes). ; Barda; Plegarias de Sigmar; Arma a 2 Manos; Fu +2, (+1 montado). No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura Pesada; Corcel de Batalla | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Orbe de Tormenta</i> | Hechizo. Poder 4, permanece activo, ninguna criatura podrá volar, se moverán por tierra.; Solo Imperio. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>El Sello de Sigmar</i> | Resistencia a la Magia (1); Solo Imperio. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>#1: Martillo de Sigmar</i> | Puede repetir las tiradas para impactar y herir falladas. Permanece activa. Él u otro personaje o campeón a 30 cm. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>#2. Armadura de Fe</i> | La miniatura gana 4+ Sv Especial. Permanece activa. Él u otro personaje o campeón a 30 cm. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>#3. Mano Sanadora</i> | La miniatura recupera automáticamente todas las heridas. Él u otro personaje o campeón a 30 cm. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>#4. Fe Inquebrantable</i> | Solo sobre si mismo. El sacerdote y su unidad son Indesmoralizables. Permanece activa. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>#5. Alma de Fuego</i> | Solo sobre si mismo. 1D6 impactos de Fu4 sin TSA a toda unidad enemiga en contacto (Fu5 para no muertos, demonios y espíritus del bosque). | | | | | | | | | | | | | | | |
| Corcel de Batalla | 1 | 20/18 | 3 | - | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 | - | - | - | - | - | [0] |
| Hechicero de Guerra de la Orden de la Luz | 1 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 7 | - | - | 2 | 1 | 1 | 140 |
| | Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.; Saber de la Luz | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Anillo del Fuego Infernal</i> | Hechizo. Energía 3. Lanza Cabeza Ardiente del saber de Fuego (Traza una línea de 45 cm., a partir del hechicero. Todas las miniaturas que estén en esa línea reciben 1 impacto de Fu4. Chequear pánico con al menos 1 baja.); Solo Imperio. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Báculo del poder mágico</i> | Permite al portador utilizar un dado más de energía que los permitidos para su nivel. ; Solo Imperio. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>#1: Mirada Ardiente</i> | Dif: 5+, Alcance 60 cm.; Proyectil mágico, 1D6 impactos Fu4, Ataque flamigero. A los no muertos y demonios, de Fu6. Ataque flamigero. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>#2: Iluminación de Pha´</i> | Dif: 5+, Alc: 30cm; sin línea de visión. El hechicero o un personaje de potencia 1, aunque este trabado, tiene 3 At de Fu5. No puede utilizar armas, las armas mágicas que le ataquen se consideran armas normales de su mismo tipo. Permanece activo. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>#3: Luz Sanadora</i> | Dif: 5+; sin línea de visión. Cura 1 herida de cualquier miniatura amiga del campo de juego, aunque este trabada. Si es monstruo/carro con jinete, elige a quien cura. No afecta a no muertos, demonios ni maquinas de guerra. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>#4: Brillo Radiante</i> | Dif: 6+, Alc: 45 cm.; sin línea de visión. Una unidad trabada enemiga tiene HA1 durante ese turno. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>#5: Luz Protectora</i> | Dif: 8+, sin línea de visión. Todas la unidades amigas a 30 cm. se vuelven inmunes a la psicología, y las unidades que están huyendo se reagrupan. Permanece activo. | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>#6: Destello Purificador</i> | Dif: 10+, sin línea de visión. Todas las unidades enemigas a 30 cm, incluso trabadas, sufren 1d6 impactos de Fu5 (Fu6 si son no muertos o demonios). | | | | | | | | | | | | | | | |
| Alabarderos | 19 | 10 | 3 | 3 | 3/4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 6+ | - | - | - | 1 | 170 |
| | Alabarda; Fuerza +1; Requiere ambas manos; Armadura Ligera; Estandarte; Músico | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sargento | 1 | 10 | 3 | 3 | 3/4 | 3 | 1 | 3 | 2 | 7 | 6+ | - | - | - | 1 | [8] |
| D. Alabarderos | 10 | 10 | 3 | 3 | 3/4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 6+ | - | - | - | 1 | [50] |
| | Destacamento.; Alabarda; Fuerza +1; Requiere ambas manos; Armadura Ligera | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lanceros | 23 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ | - | - | - | 1 | 214 |
| | Lanza; Si no se mueve puede luchar con 2 filas.; Armadura Ligera; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales y lucha por frente.; Estandarte; Músico | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sargento | 1 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 7 | 5+ | - | - | - | 1 | [8] |
| D. Alabarderos | 10 | 10 | 3 | 3 | 3/4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 6+ | - | - | - | 1 | [50] |
| | Destacamento.; Alabarda; Fuerza +1; Requiere ambas manos; Armadura Ligera | | | | | | | | | | | | | | | |

1750 Pts - Imperio Roster

| Unit Name | # | Mo | HA | HP | Fu | Re | He | In | At | Ld | Sv | SvE | De | Dd | Pu | Cost |
|---|---|-------|----|----|----|----|----|----|--------|----|----|-----|----|----|----|------|
| Arcabuceros | 10 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | - | - | - | - | 1 | 80 |
| Arcabuz; 60 cm. Fuerza 4 (-2 Sv). Mover o Disparar. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Orden de Caballería | 8 | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 1+ | - | - | - | 2 | 264 |
| Barda; Lanza de Caballería; Fuerza +2 cuando carga.; Armadura de Placas; Escudo; Estandarte; Corcel de Batalla | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Estandarte de Guerra</i> | +1 a resolución del combate. | | | | | | | | | | | | | | | [25] |
| Maestre | 1 | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 | 1+ | - | - | - | 2 | [16] |
| Corcel de Batalla | 9 | 20/18 | 3 | - | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 | - | - | - | - | - | [0] |
| Herreruelos | 4 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ | - | - | - | 2 | 114 |
| Caballería rápida; Ristra de Pistolas; Alcance 20 cm., Fuerza 4 (Sv -2), sin mod., por mover o Alcance. Cuenta como 2º arma en CC. Siempre aguanta y dispara. Disparos múltiples x2.; Armadura Ligera; Músico; Corcel de Batalla | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Batidor | 1 | 10 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ | - | - | - | 2 | [17] |
| Pistola Repetición y pistola; Alc 20 cm, Fu 4 (-2 Sv), sin mod por mover o alcance. Disparos múltiples x4. Siempre aguanta y dispara. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Corcel de Batalla | 5 | 20 | 3 | - | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 | - | - | - | - | - | [0] |
| Gran Cañón | 1 | - | - | - | - | 7 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | 100 |
| alcance 150 cm, F10, 1d6 heridas; sin TSA; estimación+dado de artillería+dado de rebote; Metralla | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dotación | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | - | - | - | - | 1 | [0] |
| Gran Cañón | 1 | - | - | - | - | 7 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | 100 |
| alcance 150 cm, F10, 1d6 heridas; sin TSA; estimación+dado de artillería+dado de rebote; Metralla | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dotación | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | - | - | - | - | 1 | [0] |
| Tanque a Vapor | 1 | 8xPv | - | - | 6 | 6 | 10 | - | 1D3xPv | - | 1+ | - | - | - | 10 | 300 |
| Grande; Indesmorralizable; Terror. +1D3 impactos al cargar. El terreno difícil se convierte en impasable, atraviesa (y destruye) obstáculos. Pivota como un carro. No dobla distancia por cargar ni disminuye por carga fallida. Inmune a hechizos sin Fu. Si le carga un carro este recibe 1D6 impactos Fu6. Pasan todos los chequeos de atributos, excepto los de In, que fallan siempre. Son impactados automáticamente en CaC. No pueden arrasar ni perseguir. Pueden Generar hasta 5 Pv. Tira 1D6+Pv, si es superior a las heridas restantes al tanque, sufre 1 herida y no genera Pv. Se considera maquina de guerra (no da 1/2 puntos de victoria). Sus impactos son automáticos y siempre al principio (como impactos de carros a la carga). Solo puede impactar a una unidad en caso de combate multiple.; Cañón de vapor; Cañón principal | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Comandante Ingeniero | 1 | - | - | 4 | - | - | - | - | - | 10 | - | - | - | - | - | [0] |
| Visión 360°. Puede disparar la pistola siempre que no este trabado.; Pistola de Repetición; Alc 20 cm, Fu 4 (-2 Sv), sin mod por mover o alcance. Disparos múltiples x3. Cuenta como 2º arma en CC. Siempre aguanta y dispara. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Cañón de vapor | Gasta 1Pv. 360°. Plantilla de llamas; Fu2 sin TSA. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Cañón principal | Gasta 2 Pv. Alc 45 cm Fu8 1D3 He Sin TSA (visión frontal); Cualquier unidad enemiga en contacto con el tanque sufre 1D3 impactos Fu2 sin TSA. Puedes disparar aún trabado y movido. No puede disparar metralla. Si sacas problemas, no disparas y recibes 1d3 heridas. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Option Footnotes: | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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 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. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Metralla | Plantilla de lágrima; 1D3 heridas, Poder de penetración; Fu= 1D6; 1=problemas; 2=Fu2; 3=Fu4; 4=Fu6; 5=Fu8; 6=Fu10. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Músico | +1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento | | | | | | | | | | | | | | | |
| Problemas Cañón | 1. Destruído, 2-3. Averiado (sin disp. este turno y el siguiente), 4-6. No dispara este turno. | | | | | | | | | | | | | | | |

1750 Pts - Imperio Roster

Option Footnotes:

| | |
|----------------------|---|
| Reglas destacamentos | Los destacamentos no causan pánico. Unidad independiente, pero despliega a la vez y a 8 cm de su unidad principal. Mientras estén a 8 cm de su unidad principal, pueden usar su Ld, Hacer cargas de apoyo o contracargas (pueden cargar por el flanco y atacar primero) o fuego de apoyo. Si un personaje se une, pierde todas sus reglas especiales. |
|----------------------|---|

Total **1749**

Dados Energía: 4

Dados Dispersión: 4

Total Miniaturas: 100

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 | 407 | 1343 | 23% |
| Básicas (>=2unit) | 4 | n/a | 728 | 1022 | 41% |
| Especial (<=3unit) | 3 | 0 | 314 | 1436 | 17% |
| Singular (<=1unit) | 1 | 0 | 300 | 1450 | 17% |
| Objetos Mágicos Summary | 7 | n/a | 160 | n/a | 9% |