

	alcance 150 cm, F10, 1d6 heridas; sin TSA; estimación+dado de artillería+dado de rebote															
Dotación	3	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-	-	-	-	1	[0]
Herreruelos	5	10	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	-	-	-	2	97
	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; Música; Corcel de Batalla															
Corcel de Batalla	5	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	[0]
Tanque a Vapor	1	8xPv	-	-	6	6	10	-	1D3xPv	-	1+	-	-	-	10	300
	Grande; Indesmoralizable; 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.															
Músico	+1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento															

Total Ejército Cost: 1749 Pts.

Notes:

Dados Energía: 4
 Datos Dispersión: 4
 Total Miniaturas: 60

Validation Results:

Composition group 'Singular' does not satisfy requirements (<=1unit).

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=3unit)	3	0	462	1288	26%
Básicas (>=2unit)	3	n/a	490	1260	28%
Especial (<=3unit)	3	0	387	1363	22%
Singular (<=1unit)	2	-1	410	1340	23%
Objetos Mágicos Summary	9	n/a	220	n/a	12%