

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

THE EMPIRE



**WARSCROLLS
COMPENDIUM**

INTRODUCCIÓN

En la hermosa Sigmaron, los pueblos libres de la Humanidad se reúnen, preservando la heráldica y las culturales de las civilizaciones aplastadas por la lucha incesante. El clamor de las almas guerreras inunda los cielos, unidas en el

nombre de Sigmar. Aunque algunas de estas tribus perdidas han sido expulsadas de sus tierras y otras arrojadas a la deriva en las mareas del tiempo, sus almas sueñan con desatar la venganza sangrienta sobre las fuerzas del Caos.

Los warscrolls de este compendium te permiten jugar tu colección de miniaturas Citadel en batallas fantásticas, recreando momentos épicos de la Era de Sigmar o las guerras del mundo pretérito.

PARTES DE UN WARSCROLL

- Título:** El nombre de la miniatura descrita en el warscroll.
- Atributos:** Este conjunto de características te detalla lo rápida, poderosa y valiente que es la miniatura, así como lo efectivas que son sus armas.
- Descripción:** La descripción te dice con qué armas se puede equipar a la miniatura, y qué mejoras se le pueden aplicar (si es el caso). La descripción también te dirá si se despliega por sí misma como miniatura individual, o si lo hace como parte de una unidad. Si la miniatura se despliega como parte de una unidad, la descripción te indicará cuántas miniaturas debe tener (si no dispones de miniaturas suficientes para desplegar la unidad, seguirás pudiendo desplegar una unidad con tantas miniaturas como tengas disponibles).
- Habilidades:** Las habilidades son cosas que la miniatura puede hacer durante la partida y que no quedan cubiertas por las reglas normales del juego.
- Keywords:** Todas las miniaturas tienen una lista de keywords. Ciertas reglas solo se aplican a miniaturas con una keyword específica.
- Tabla de daño:** Algunas miniaturas tienen una tabla de daño que se utiliza para determinar uno o más de sus atributos. Consulta el número de heridas que ha sufrido la miniatura para encontrar el valor del atributo en cuestión.



KARL FRANZ EN DEATHCLAW



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Reikland Runefang	1"	4	3+	3+	-1	1D3
Ghal Maraz	1"	3	4+	3+	-2	3
Deathclaw's Deadly Beak	2"	2	3+	3+	-2	☀
Deathclaw's Razor Claws	2"	☀	3+	3+	-1	2

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Deadly Beak	Razor Claws
0-3	15"	1D6	6
4-6	13"	1D6	5
7-9	11"	1D3	4
10-11	9"	1D3	3
12+	7"	1	2

DESCRIPCIÓN

Karl Franz en Deathclaw es una sola miniatura. Karl Franz va armado con el Colmillo Rúnico de Reikland (Reikland Runefang) o con Ghal Maraz. También lleva el Sello plateado – un talismán arcano que lo protege de todo mal. Karl Franz va montado en su leal Griffon Deathclaw, que combate con su pico letal y garras afiladas (Deadly Beak y Razor Claws).

VOLAR

Karl Franz en Deathclaw puede volar.

HABILIDADES

Bestia leal. Deathclaw luchará hasta el final con tal de proteger a su señor. Siempre que esta miniatura sufra una herida, puedes repetir las tiradas para golpear por el pico letal (Deathclaw's Deadly Beak) y las garras afiladas (Razor Claws) de Deathclaw hasta la siguiente fase de héroe.

El Sello plateado. Puede repetir las tiradas de salvar fallidas por esta miniatura. Además, tira un dado cada vez que esta miniatura sufra una herida mortal. Con un resultado de 6, esa herida ha sido absorbida por el Sello plateado y se ignora.

Rugido desgarrador. En la fase de acobardamiento, Deathclaw puede soltar un Rugido desgarrador sobre una unidad a 8" o menos. Si lo hace, esa unidad debe tirar dos dados y usar el resultado más alto si tiene que efectuar un chequeo de Acobardamiento esa fase.

Valor inspirador. Si Karl Franz es tu general, las unidades de **FREE PEOPLE** de tu ejército no tienen que efectuar chequeos de Acobardamiento si están a 15" o menos de él.

HABILIDAD DE MANDO

Líder de los hombres. Si Karl Franz usa esta habilidad, selecciona una unidad de **FREE PEOPLE** a 15" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, las miniaturas de esa unidad efectúan un ataque adicional con cada una de sus melee weapons.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, GRIFFON, FREE PEOPLE, MONSTER, HERO, KARL FRANZ ON DEATHCLAW

KURT HELBORG



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Solland Runefang	1"	4	3+	3+	-1	1D3
Krieglust's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Kurt Helborg es una sola miniatura. Lucha con el Comillo rúnico de Solland (Solland Runefang) y lleva los Laureles de la Victoria. Va montado en Krieglust, que ataca a sus enemigos con sus cascos.

HABILIDADES

Laureles de la victoria. Estos laureles encantados magnifican la estatura del usuario de manera que pocos pueden reunir el coraje para enfrentarse a él.

Si alguna unidad enemiga no supera el chequeo de Acobardamiento a 3" o menos de Kurt Helborg, una miniatura adicional huirá de esa unidad.

Orgullo de la Reiksguard. La habilidad de Helborg es tan legendaria como la magnificencia de su bigote. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas cuando atacas con el Colmillo rúnico siempre que tengas un bigote mucho más grande e impresionante que el de tu oponente.

HABILIDAD DE MANDO

El Reiksmarshal. Si Kurt Helborg usa esta habilidad, puedes repetir las tiradas de dados al determinar la distancia de carga de las unidades de **FREE PEOPLE** de tu ejército a 15" o menos al inicio de tu siguiente fase de Carga.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, KNIGHTLY ORDERS, HERO, GRAND MASTER, KURT HELBORG

BALTHASAR GELT, THE SUPREME PATRIARCH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Volans	1"	2	4+	3+	-1	1D3
Pegasus' Iron-hard Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Balthasar Gelt es una sola miniatura. Lleva el Báculo de Volans (Staff of Volans) y el Amuleto de Oro Marino. Balthasar Gelt marcha a la guerra a lomos de su Imperial Pegasus que ataca con sus pezuñas de hierro (Iron-hard Hooves).

VOLAR

Balthasar Gelt puede volar.

HABILIDADES

Alquimista supremo. Suma 1 a las tiradas al lanzamiento de hechizos de Balthasar Gelt si la batalla tiene lugar en el Reino del Metal.

Amuleto de oro marino. Suma 1 a cualquier tirada de disipar de Balthasar Gelt por cada **WIZARD** enemigo a 18" o menos de Gelt cuando lo intente.

MAGIA

Balthasar Gelt es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Destrucción abrasadora.

DESTRUCCIÓN ABRASADORA

Con un solo gesto, Gelt pone al rojo vivo las armaduras de sus enemigos que perecen abrasados en su interior. Destrucción abrasadora tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad objetivo que sea visible a 18" o menos y tira 6 dados. Esa unidad sufre 1 herida mortal por cada resultado que sea igual o mayor que el atributo de Salvación de la unidad (por ejemplo, una unidad con una Salvación de 4+ sufriría una herida mortal por cada resultado que fuese de 4 o más). Las unidades con una Salvación de "-" no se ven afectadas por este hechizo.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, WIZARD, BALTHASAR GELT

VALTEN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blacksmith's Hammers	1"	6	3+	4+	-	1
Ghal Maraz	1"	3	4+	3+	-2	3
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Valten es una sola miniatura. Va armado con un par de martillos de herrero (Blacksmith's Hammers).

CABALLO DE GUERRA

Valten marcha a la batalla a lomos de un caballo de guerra con barda. Cuando lo hace, lleva una armadura completa y empuña a Ghal Maraz en vez de sus martillos de herrero (Blacksmith's Hammers). Cuando va montado en un caballo de Guerra, el Movimiento de Valten aumenta a 10" y su Salvación a 4+. Además, gana el ataque cascos de acero de caballo de guerra (Warhorse's Steel-shod Hooves).

HABILIDADES

Marcado para la grandeza. Una vez por batalla, en una fase de combate, Valten puede llevar a cabo actos dignos de entrar en la leyenda. Cuando lo haga, efectúa 1D3 ataques adicionales con sus martillos de herrero (Blacksmith's Hammers) o Ghal Maraz, y puede repetir las tiradas de Salvar fallidas por Valten hasta el fin de la fase.

Resolución de hierro. La primera vez que Valten sea eliminado, tira un dado. Con un resultado de 2 o más, se niega a morir, vuelve a ponerse en pie y milagrosamente vuelve al combate. Valten no está muerto y todas sus heridas se curan.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, VALTEN

MARIUS LEITDORF



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Averland Runefang	1"	3	3+	3+	-1	D3
Stiletto Dagger	1"	3	4+	5+	-	1
Daisy's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Marius Leitdorf es una sola miniatura. Va armado con el Colmillo rúnico de Averland (The Averland Runefang) y una daga estilete. Marius va montado en Daisy, un caballo de guerra que ataca al enemigo con sus cascos de acero (Steel-shod Hooves).

HABILIDADES

El Conde Loco. Marius Leitdorf es un espadero excepcional a pesar de que está totalmente enajenado. Si, durante tu fase de héroe, finges que montas en un caballo imaginario, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas por el Colmillo rúnico de Averland (the Averland Runefang) hasta tu siguiente fase de héroe. Si además hablas con tu caballo imaginario también puedes repetir las tiradas para Herir fallidas.

HABILIDAD DE MANDO

Delirios lunáticos. Si Marius Leitdorf usa esta habilidad, tira un dado y consulta la siguiente tabla:

1-2 *Insulto terrible:* selecciona una unidad enemiga a 15" o menos. Tu oponente debe restar 1 a todas las tiradas para golpear por esa unidad hasta tu siguiente fase de héroe, tal es su indignación.

3-4 *Bravuconería loca:* las unidades **STATE REGIMENT** de tu ejército no tienen que efectuar chequeos de Acobardamiento si están a 15" o menos de Marius en la fase de acobardamiento.

5-6 *Brillantez táctica:* selecciona una unidad **STATE REGIMENT** a 15" o menos. Esa unidad puede mover dos veces, disparar dos veces o atacar dos veces en la fase de combate durante tu turno.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, EMPIRE GENERAL, MARIUS LEITDORF

EMPIRE GENERAL



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pistol	9"	1	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sigmarite Weapon	1"	5	3+	4+	-1	1
Great Weapon	1"	3	3+	3+	-2	D3
Imperial Lance	2"	3	3+	4+	-1	2
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Empire General es una sola miniatura. A algunos generales les gusta sentir el peso de un arma a dos manos en batalla (Great Weapon), aunque otros prefieren llevar un arma Sigmarita mágica en una mano y un escudo imperial en la otra. Si van montados a la guerra, un general suele matar a sus enemigos con una lanza imperial (Imperial Lance). Muchos Empire Generals llevan una pistola en vez de un escudo para disparar a sus enemigos a distancia. En ocasiones, un Empire General tiene el honor de llevar un Estandarte de guerra estatal a la batalla.

WARHORSE

Un Empire General puede ir montado en un caballo de guerra con barda, lo que le garantiza un Movimiento de 12" y el ataque cascos de acero (Steel-shod Hooves attack).

HABILIDADES

Escudo imperial. Un Empire General con un escudo imperial tiene una Salvación de 3+.

Estandarte de guerra estatal. Un General con un Estandarte de guerra estatal gana la keyword **TOTEM**. Puedes tirar dos dados y elegir el resultado más bajo al efectuar chequeos de Acobardamiento por unidades **STATE REGIMENT** de tu ejército a 24" o menos de un Estandarte de guerra estatal.

Lanza de carga. Suma 1 al Damage producido por la lanza de esta miniatura si cargó este turno.

HABILIDAD DE MANDO

¡Aguantad la línea! Si un General usa esta habilidad, elige hasta tres **STATE REGIMENTS** a 15" o menos. Estas unidades no pueden mover o cargar durante tu turno, pero puedes sumar 1 a sus tiradas para golpear y Herir hasta tu siguiente fase de héroe.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, EMPIRE GENERAL

GENERAL OF THE EMPIRE EN IMPERIAL GRIFFON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Imperial Lance	2"	3	3+	4+	-1	2
Runefang	1"	4	3+	3+	-1	D3
Magical Warhammer	1"	2	4+	3+	-2	3
Imperial Griffon's Deadly Beak	2"	2	3+	3+	-2	*
Imperial Griffon's Razor Claws	2"	*	4+	3+	-1	2

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Deadly Beak	Razor Claws
0-3	15"	D6	6
4-6	13"	D6	5
7-9	11"	D3	4
10-11	9"	D3	3
12+	7"	1	2

DESCRIPCIÓN

Un General of the Empire en Imperial Griffon es una sola miniatura. Muchos Empire Generals marchan a la guerra armados con una lanza imperial (Imperial Lance) con la que ensartan a sus enemigos a la carga. Otros prefieren llevar un Colmillo rúnico (Runefang) en batalla – una espada encantada y símbolo del oficio para un Conde Elector. Algunos Generales son lo bastante afortunados para blandir un martillo de guerra mágico (Magical Warhammer), un arma forjada en tiempos ancestrales y poseedora de una potencia destructora pura. Un General of the Empire también puede equiparse con un escudo imperial para protegerse en batalla. El Griffon en el que va montado el general lucha con furia salvaje con su pico letal y garras afiladas (Deadly Beak y Razor Claws).

VOLAR

Un General of the Empire en Imperial Griffon puede volar.

HABILIDADES

Escudo imperial. Un Empire General en Imperial Griffon con un escudo imperial tiene una Salvación de 3+.

Lanza de carga. Suma 1 al Damage producido por la lanza de esta miniatura si cargó este turno.

Rugido desgarrador. En la fase de acobardamiento, un Imperial Griffon puede soltar un Rugido desgarrador sobre una unidad a 8" o menos. Si lo hace, esa unidad debe tirar dos dados y usar el resultado más alto si tiene que efectuar un chequeo de Acobardamiento esa fase.

HABILIDAD DE MANDO

Grito de batalla conmovedor. Si un General of the Empire en Imperial Griffon usa esta habilidad, elige una unidad de **STATE REGIMENT** o **KNIGHTLY ORDER** a 15" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, suma 2 a la Bravery de la unidad y 1 a sus tiradas para Cargar y Golpear.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, GRIFFON, FREE PEOPLE, MONSTER, HERO, EMPIRE GENERAL

LUDWIG SCHWARZHELM



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Sword of Justice	1"	4	3+	3+	-	2
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Ludwig Schwarzhelm es una sola miniatura. Va armado con la Espada de la justicia (The Sword of Justice) y va montado en un caballo de guerra que ataca a sus enemigos con sus pezuñas de acero (Steel-shod Hooves). Ludwig lleva el Estandarte del Emperador a la batalla, que ha sido bordado con magia sutil para llenar los corazones de quienes lo miran de coraje, fibra moral y espíritu de combate.

HABILIDADES

El guardaespaldas del Emperador. Cada vez que **KARL FRANZ** sufre una herida o herida mortal estando a 3" o menos de Ludwig Schwarzhelm, Ludwig puede saltar e interponerse al ataque. Si lo hace, **KARL FRANZ** ignora esa herida o herida mortal pero Ludwig sufre una herida mortal en su lugar.

El Estandarte del Emperador. Las unidades **STATE REGIMENT** o **KNIGHTLY ORDER** de tu ejército suman 1 a su Bravery si están a 24" o menos del Estandarte del Emperador. Además, en tu fase de héroe, Ludwig Schwarzhelm puede izar el estandarte bien alto. Si lo hace, no puedes

moverlo hasta tu siguiente fase de héroe, pero puedes tirar un dado cada vez que una miniatura de **STATE REGIMENT** o **KNIGHTLY ORDER** de tu ejército huya a 24" o menos del Estandarte del Emperador. Con un resultado de 4 o más se ven imbuidos por el espíritu de combate, regresan a la lucha y no huyen.

La espada de la justicia. Si obtienes un resultado de Herir de 6 o más por la Espada de la justicia, ese impacto inflige 2 heridas mortales en el objetivo en vez de su daño normal.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, TOTEM, LUDWIG SCHWARZHELM

MARKUS WULFHART



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Amber Bow	20"	1	3+	3+	-1	1D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Woodsmán's Longsword	1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Markus Wulfhart es una sola miniatura. Va armado con el Arco ámbar (The Amber Bow) y una espada larga de leñador (Woodsmán's Longsword).

HABILIDADES

Cazador de monstruos. Suma 1 a las tiradas para impactar por Markus Wulfhart si el objetivo del ataque es un **MONSTER**.

Cazadores de Wulfhart. Una vez completado el despliegue, selecciona a una unidad de **EMPIRE ARCHERS** para que sean los Cazadores de Wulfhart. Puedes añadir 1 a las tiradas para golpear de esa unidad durante el resto de la batalla.

El Arco de ámbar. El Arco de ámbar inflige Damage 1D6 en vez de 1D3 contra **MONSTERS**.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, MARKUS WULFHART

GRAND MASTER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heirloom Weapon	1"	4	3+	3+	-1	1
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Grand Master es una sola miniatura. Los Grand Masters llevan Armas reliquia (Heirloom Weapons) a la batalla. También suelen equiparse con un escudo imperial para su protección. Marchan a la batalla a lomos de sus caballos de guerra con barda que aplastan los cráneos de los que se interponen frente a sus pezuñas de acero (Steel-shod Hooves).

HABILIDADES

Caballeros del Círculo Interior. Cuando los Grand Masters van a la guerra, suelen ir acompañados de un grupo de Caballeros del Círculo Interior – guerreros que simbolizan las virtudes de su orden. Una vez completado el despliegue, selecciona una unidad de **EMPIRE KNIGHTS** para que sean tus Caballeros del Círculo Interior. Suma 1 a la Bravery de todas las miniaturas de esa unidad durante el resto de la batalla.

Escudo imperial. Un Grand Master con un Escudo imperial tiene una Salvación de 3+.

HABILIDAD DE MANDO

Curtido en batalla. Si un Grand Master usa esta habilidad, las unidades de **KNIGHTLY ORDERS** de tu ejército pueden correr y cargar durante ese turno siempre que estén a 15" o menos de esta miniatura al inicio de la fase de Carga.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, KNIGHTLY ORDERS, HERO, GRAND MASTER

DEMIGRYPH KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lance and Sword	2"	2	4+	4+	-	1
Cavalry Halberd	2"	2	4+	3+	-	1
Demigryph's Razor-sharp Talons	1"	3	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Demigryph Knights tiene 3 o más miniaturas. Algunas unidades de Demigryph Knights van armadas con lanzas y espadas (Lances and Swords), mientras que otras llevan alabardas de caballería. En cualquier caso, los Knights llevan escudo y marchan a la batalla a lomos de temibles Demigryphs que atacan con sus garras afiladas (Razor-sharp Talons).

PRECEPTOR

El líder de esta unidad es un Preceptor. Un Preceptor efectúa 1 ataque adicional con su lanza y espada (Lance and Sword) o con su alabarda de caballería (Cavalry Halberd).

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye Standard Bearers, solo tiene que efectuar un chequeo de Acobardamiento si 2 o más miniaturas fueron destruidas durante el turno.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye Hornblowers, suma 2 a sus tiradas para Cargar.

HABILIDADES

Escudo. Puedes repetir las tiradas de Salvar del por una unidad equipada con escudos.

Lanza de carga. Suma 1 a las tiradas para Herir y de Daños por las lanzas y espadas de esta unidad si cargaron en el mismo turno.

Ferocidad salvaje. Si la tirada para Herir por garras afiladas (Demigryph's Razor-sharp Talons) es un 6 o más, entonces ese ataque inflige Damae 1D3 en vez de 1.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, KNIGHTLY ORDERS, DEMIGRYPH KNIGHTS

EMPIRE KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lance and Sword	2"	1	4+	4+	-	1
Cavalry Hammer	1"	2	4+	3+	-	1
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Empire Knights tiene 5 o más miniaturas. Algunas unidades de Empire Knights marchan a la guerra con lanzas y espadas (Lances and Swords) y también escudos. Otras descartan el escudo y prefieren llevar martillos de caballería (Cavalry Hammers). Los Empire Knights van montados en caballos de guerra que atacan con sus pezuñas de acero (Steel-shod Hooves).

PRECEPTOR

El líder de esta unidad es un Preceptor. Un Preceptor efectúa 1 ataque adicional con su lanza y espada (Lance and Sword) o con un martillo de caballería (Cavalry Hammer).

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye Standard Bearers, solo tiene que efectuar un chequeo de Acobardamiento si 2 o más miniaturas fueron destruidas durante el turno.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye Hornblowers, suma 2 a sus tiradas para Cargar.

HABILIDADES

Escudo. Puedes repetir las tiradas de Salvar de 1 por una unidad equipada con escudos.

Deber y honor. Una vez por batalla, en tu fase de héroe, esta unidad puede intentar luchar y abrirse camino hasta la victoria. Cuando los Caballeros usen esta habilidad, puedes repetir sus tiradas para golpear hasta tu siguiente fase de héroe.

Lanza de carga. Suma 1 a las tiradas para Herir y de Daños por las lanzas y espadas de esta unidad si cargaron en el mismo turno.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, KNIGHTLY ORDERS, EMPIRE KNIGHTS

REIKSGUARD KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reiklance and Sword	1"	1	3+	4+	-	1
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Reiksguard Knights tiene 5 o más miniaturas. Llevan lanzas del Reik y espadas (Reiklances and Swords) y se protegen con escudos. La Reiksguard va montada en caballos de guerra que atacan con sus pezuñas de acero (Steel-shod Hooves).

REIKSCAPTAIN

El líder de esta unidad es un Reikscaptain. Un Reikscaptain efectúa 2 ataques con su lanza del Reik y espada (Reiklance and Sword).

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye Standard Bearers, solo tiene que efectuar un chequeo de Acobardamiento si 2 o más miniaturas fueron destruidas durante el turno.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye Hornblowers, suma 2 a sus tiradas para Cargar.

HABILIDADES

Escudos. Puedes repetir las tiradas de Salvar por una unidad equipada con escudos.

Lanza de carga. Suma 1 a las tiradas para Herir y de Daños por las lanzas y espadas del Reik de esta unidad si cargaron en el mismo turno.

Los Elegidos del Emperador. Puedes repetir chequeos de Acobardamiento fallidos por esta unidad si **KURT HELBORG** está a 30" o menos de ellos. La Reiksguard no tiene que efectuar chequeos de Acobardamiento si **KARL FRANZ** está a 30" o menos de ellos.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, KNIGHTLY ORDERS, REIKSGUARD KNIGHTS

EMPIRE CROSSBOWMEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crossbow	20"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dagger	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Empire Crossbowmen tiene 10 o más miniaturas. Las unidades de Empire Crossbowmen van armadas con ballestas (Crossbows) y dagas (Daggers).

MARKSMAN

El líder de esta unidad es un Marksman. Suma 1 a las tiradas para Impactar de un Marksman que use una ballesta.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si obtienes un resultado de 1 al efectuar un chequeo de Acobardamiento por una unidad que incluya Standard Bearers, ninguna de sus miniaturas huye.

PIPERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Pipers. Una vez por turno, si una unidad enemiga acaba su movimiento de carga a 3" o menos de una unidad que incluya Pipers, pueden avisar a su unidad para aguantar y disparar; cada miniatura puede disparar su ballesta a la unidad que carga.

HABILIDADES

Proyectiles perforantes. Cada vez que obtengas un 6 o más al tirar para Herir por una ballesta, ese ataque se resuelve con un Rend de -1 en vez de "-".

¡Recargad, disparad! Los Empire Crossbowmen pueden disparar dos veces si su unidad tiene 20 o más miniaturas, no movieron en su fase de movimiento anterior y no hay miniaturas enemigas a 3" o menos.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, EMPIRE CROSSBOWMEN

EMPIRE HANDGUNNERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Imperial Handgun	16"	1	5+	3+	-1	1
Hochland Long Rifle	30"	1	4+	3+	-1	2
Repeater Handgun	10"	1D3	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dagger	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Empire Handgunners tiene 10 o más miniaturas. Las unidades de Empire Handgunners van armadas con una combinación de arcabuces imperiales (Imperial Handguns) y dagas (Daggers).

MARKSMAN

El líder de esta unidad es un Marksman. Un Marksman va armado con un arcabuz imperial (Imperial Handgun), un rifle largo de Hochland (Hochland Long Rifle) o un mosquete de repetición (Repeater Handgun). Suma 2 a las tiradas para golpear de un Marksman con un arcabuz imperial (Imperial Handgun) en la fase de disparo.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si obtienes un resultado de 1 al efectuar un chequeo de Acobardamiento por una unidad que incluya Standard Bearers, ninguna de sus miniaturas huye.

PIPERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Pipers. Una vez por turno, si una unidad enemiga acaba su movimiento de carga a 3" o menos de una unidad que incluya Pipers, ésta avisa a su unidad para aguantar y disparar. Cada miniatura puede disparar su arma de proyectil a la unidad que carga.

HABILIDADES

Buena puntería. Suma 1 a las tiradas para golpear de un Empire Handgunner en tu fase de disparo siempre que su unidad no moviera en la fase de movimiento anterior y que no haya miniaturas enemigas a 3" o menos de su unidad.

Salva de arcabuz. Suma 1 a las tiradas para golpear de un Empire Handgunner cuando dispare sus missile weapons si su unidad tiene al menos 20 miniaturas.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, EMPIRE HANDGUNNERS

EMPIRE ARCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bow	18"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Imperial Shortsword	1"	1	5+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Empire Archers tiene 10 o más miniaturas. Las unidades de Empire Archers van armadas con un arco (Bows) y espadas cortas (Shortswords).

MARKSMAN

El líder de esta unidad es un Marksman. Suma 1 a las tiradas para Impactar de un Marksman que use un arco.

HABILIDADES

Cazadores. Una vez completado el despliegue, puedes efectuar un movimiento adicional con tu unidad como si estuviera moviendo en la fase de movimiento.

Disparos ordenados. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de los Empire Archers en la fase de disparo. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 o 2 si la unidad tiene 20 o más miniaturas, o repetir las tiradas para golpear fallidas si tiene 30 o más miniaturas.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, EMPIRE ARCHERS

EMPIRE GREATSWORDS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Zweihander	1"	2	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Empire Greatswords tiene 5 o más miniaturas. Las unidades de Empire Greatswords van armadas con grandes espadas a dos manos denominadas Zweihanders.

COUNT'S CHAMPION

El líder de esta unidad es un Count's Champion. Un Count's Champion efectúa 3 ataques en vez de 2.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si obtienes un resultado de 1 al efectuar un chequeo de Acobardamiento por una unidad que incluya Standard Bearers ninguna de sus miniaturas huye.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye Hornblowers, puede contracargar una vez que tu oponente haya acabado de mover todas sus unidades que cargan, siempre que no haya miniaturas enemigas a 3" o menos. Una unidad que contracarga carga 1D6".

HABILIDADES

Juramento de la Guardia de Honor. Si una unidad de Empire Greatswords está a 14" o menos de un **FREE PEOPLE HERO** de tu ejército cuando ataquen, suma 1 a todas sus tiradas para golpear.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, EMPIRE GREATSWORDS

EMPIRE PISTOLIERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Brace of Pistols	9"	2	5+	3+	-1	1
Repeater Handgun	14"	1D3	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Brace of Pistols	1"	2	5+	3+	-1	1
Cavalry Sabre	1"	1	4+	4+	-	1
Steed's Stamping Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Empire Pistoliers tiene 5 o más miniaturas. Las unidades de Empire Pistoliers van armadas con ristras de pistolas (Braces of Pistols), que usan para acabar con sus enemigos a distancia y en combate. Van montados en corceles que pisotean al enemigo con sus pezuñas pisoteadoras (Stamping Hooves).

TRUMPETERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Trumpeters. Una unidad que incluya Trumpeters puede disparar y cargar en su turno incluso si corrió durante su fase de movimiento.

OUTRIDER

El líder de esta unidad es un Outrider. Un Outrider tiene Bravery 6 en vez de 5. Algunos Outriders van armados con una ristra de pistolas (Brace of Pistols) en cuyo caso suma 1 a las tiradas para golpear de estos Outriders, aunque muchos prefieren llevar un arcabuz de repetición (Repeater Handgun). Algunos Outriders van a la guerra equipados con una pistola de repetición (Repeater Pistol), que llevan además de una pistola estándar. Los Outriders también van armados con un sable de caballería (Cavalry Sabre) para el combate cuerpo a cuerpo.

HABILIDADES

Jinetes temerarios. Cuando esta unidad corra, tira dos dados y elige el resultado más alto en vez de tirar un solo dado al determinar cuánto movimiento adicional tienen. Sin embargo, cuando los Pistoliers corren, deben correr para acercarse lo máximo posible hacia la unidad enemiga visible más próxima.

Pistola de repetición. Un Outrider equipado con una pistola de repetición (Repeater Pistol) efectúa 3 ataques en vez de 2 cuando ataque con su ristra de pistolas (Brace of Pistols).

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, EMPIRE PISTOLIERS

EMPIRE OUTRIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Handgun	14"	1D3	5+	3+	-1	1
Brace of Pistols	9"	2	4+	3+	-1	1
Grenade Launching Blunderbuss	10"	1	4+	3+	-2	1D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cavalry Sabre	1"	1	4+	4+	-	1
Brace of Pistols	1"	2	5+	3+	-1	1
Steed's Stamping Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Empire Outriders tiene 5 o más miniaturas. Las unidades de Empire Outriders van armadas con mosquetes de repetición (Repeater Handguns) y sables de caballería (Cavalry Sabres). Van montados en corceles que pisotean al enemigo con sus pezuñas pisoteadoras (Stamping Hooves).

TRUMPETERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Trumpeters. Una unidad que incluya Trumpeters puede disparar y cargar en su turno incluso si corrió durante su fase de movimiento.

SHARPSHOOTER

El líder de esta unidad es un Sharpshooter. Algunos Sharpshooters disparan al enemigo con un mosquete de repetición (Repeater Handgun) en cuyo caso suma 1 a las tiradas para golpear por estos Sharpshooters en la fase de disparo, pero otros van a la guerra equipados con una ristra de pistolas (Brace of Pistols), una de las cuáles suele ser una pistola de repetición (Repeater Pistol). Algunos Sharpshooters, sobre todo los que tienen a un Master Engineer como patrón, prefieren llevar un trabuco lanzagranadas (Grenade Launching Blunderbuss). Los Sharpshooters también efectúan 2 ataques con sus sables de caballería (Cavalry Sabres) en vez de 1.

HABILIDADES

Artilleros expertos. Suma 1 a las tiradas para golpear de los Outriders en la fase de disparo si su unidad no movió en la fase de movimiento anterior y no hay miniaturas enemigas a 3" o menos.

Pistola de repetición. Un Sharpshooter equipado con una pistola de repetición (Repeater Pistol) efectúa 3 ataques en vez de 2 cuando ataque con su ristra de pistolas (Brace of Pistols).

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, EMPIRE OUTRIDERS

EMPIRE STATE TROOPS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Halberd	1"	1	4+	4+	-1	1
Spear	2"	1	4+	4+	-	1
Sword	1"	1	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Empire State Troops tiene 10 o más miniaturas. Las unidades de Empire State Troops pueden ir armadas con alabardas, lanzas o espadas (Halberds, Spears, o Swords). Las unidades de State Troops también pueden llevar escudos a la batalla.

SERGEANT

El líder de esta unidad es un Sergeant. Un Sergeant efectúa 2 Ataques en vez de 1.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si obtienes un resultado de 1 al efectuar un chequeo de Acobardamiento por una unidad que incluya Standard Bearers ninguna de sus miniaturas huye.

DRUMMERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Drummers. Si la unidad incluye Drummers, puede contracargar cuando tu oponente haya acabado de mover sus unidades que cargan, siempre que no haya miniaturas enemigas a 3" o menos. Una unidad que contracarga carga 1D6".

HABILIDADES

Escudo. Puedes repetir las tiradas de Salvar de 1 por una unidad equipada con escudos.

Esquivar. Suma 1 a las tiradas de Salvar por State Troops equipadas con espadas (Swords) en la fase de combate.

Filas apretadas. Suma 1 a las tiradas para golpear por las Empire State Troops si su unidad tiene 20 o más miniaturas. Suma 2 si su unidad tiene 30 o más miniaturas, y suma 3 si tiene 40 o más miniaturas.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, STATE TROOPS

EMPIRE FREE COMPANY MILITIA



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Militia Weapons	14"	1	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Militia Weapons	1"	1	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Empire Free Company Militia tiene 10 o más miniaturas. Las unidades de Empire Free Company Militia van equipadas con armas de milicia (Militia Weapons): una amplia variedad de espadas, garrotes, arcos, ballestas e incluso alguna ocasional arma de fuego de pólvora.

MILITIA LEADER

El líder de esta unidad es un Militia Leader. Un Militia Leader efectúa 2 ataques en vez de 1.

HABILIDADES

Turba temeraria. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de miniaturas de esta unidad en la fase de combate. Puedes repetir todas las tiradas para golpear fallidas en la fase de combate si esta unidad incluye 20 o más miniaturas.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, EMPIRE FREE COMPANY MILITIA

EMPIRE MASTER ENGINEER



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pistol		9"	1	4+	3+	-1	1
Repeater Handgun		14"	D3	4+	3+	-1	1
Artisan Repeater Pistol		9"	3	4+	3+	-1	1
Hochland Long Rifle		30"	1	3+	3+	-1	2
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Engineer's Telescope or Tools		1"	2	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Empire Master Engineer es una sola miniatura. Todos los Engineers llevan un telescopio u otras herramientas para calcular distancias, que también les sirven de armas improvisadas en combate. Sin embargo, los Master Engineers prefieren disparar a sus enemigos: la mayoría lleva algunas pistolas (Pistols) a la batalla junto a un mosquete de repetición (Repeater Handgun) o una pistola de repetición artesana (Artisan Repeater Pistol). Algunos Master Engineers prefieren

complementar sus pistolas con un rifle largo de Hochland (Hochland Longrifle) con el que disparar al enemigo. Algunos Master Engineers muy excéntricos incluso llevan una Paloma bomba a la batalla.

HABILIDADES

Óptica de cálculo de distancia. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de un Master Engineer en la fase de disparo si no movió en su fase de movimiento anterior y no hay miniaturas enemigas a 3" o menos de él.

Paloma bomba. Una vez por batalla, en tu fase de héroe, un Master Engineer con una Paloma bomba puede soltarla. Si lo hace, tira un dado. Con un resultado de 4 o más, la pequeña e inteligente Paloma vuela directamente hacia una unidad enemiga a 18" o menos, que de inmediato sufre 1D3 heridas mortales. Con un resultado de 1, la Paloma estúpida regresa con su propietario y el Master Engineer sufre 1D3 heridas mortales. Con cualquier otro resultado, la Paloma vuela hacia el horizonte antes de explotar en una lluvia de plumas.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, ENGINEER, EMPIRE MASTER ENGINEER

MASTER ENGINEER EN MECHANICAL STEED



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Save	Damage
Imperial Handgun		16"	1	4+	3+	-1	1
Grenade Launching Blunderbuss		10"	1	4+	3+	-2	D3
Repeater Handgun		14"	D3	4+	3+	-1	1
Hochland Long Rifle		30"	1	3+	3+	-1	2
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Save	Damage
Mechanical Steed's Steel Hooves		1"	2	5+	4+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Master Engineer en Mechanical Steed es una sola miniatura. Estos ingenieros excéntricos suelen llevar un arma favorita a la batalla, que puede ser desde un arcabuz imperial de confianza (Imperial Handgun), un mosquete de repetición multicañón (Repeater Handgun), un compacto trabuco lanzagranadas (Grenade Launching Blunderbuss) o rifle largo de Hochland elegantemente tallado (Hochland Longrifle). Van montados en corceles mecánicos (Mechanical Steeds) que pisotean al enemigo con sus pezuñas de acero (Steel Hooves).

HABILIDADES

Carga de relojería. Si obtienes un resultado doble al determinar la distancia de carga de esta miniatura, el Mechanical Steed demuele todo lo que encuentra a su paso ya que sus mecanismos de relojería funcionan a la perfección. Elige una miniatura a ½" o menos del Master Engineer tras efectuar su movimiento de carga; la unidad de esa miniatura sufre 1D3 heridas mortales.

Óptica de cálculo de distancia. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de un Master Engineer en la fase de disparo si no movió en su fase de movimiento anterior y no hay miniaturas enemigas a 3" o menos de él.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, ENGINEER, MASTER ENGINEER ON MECHANICAL STEED

EMPIRE CANNON

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Cannon Ball

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
40"	☼	4+	2+	-2	D6

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Cannon Ball
3 models	4"	2
2 models	3"	2
1 model	2"	1
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Empire Cannon es una war machine que dispara balas de cañón (cannon ball) sobre las filas enemigas, y una unidad de 3 Empire Crew que se ocupa de cargarlo y, si fuera necesario, defenderlo usando sus herramientas como armas improvisadas.

HABILIDADES

Artillería con dotación. Un Empire Cannon solo puede moverse si su **CREW** está a 1" o menos al inicio de la fase de movimiento. Si su **CREW** está a 1" o menos del cañón en la fase de disparo, pueden disparar la war machine. La war machine no puede efectuar movimientos de carga, no tiene que efectuar chequeos de Acobardamiento y no se ve afectada por ningún ataque o habilidad que use Bravery. La **CREW** está bajo cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

Maestro artillero. Los Master Engineers son expertos calculando trayectorias. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas cuando dispares un Great Cannon si hay un **HUMAN ENGINEER** de tu ejército a 1" o menos de la war machine. Esta habilidad no tiene efecto cuando disparas metralla.

Metralla. En vez de disparar una bala de cañón (Cannon Ball) en la fase de disparo, la Crew puede cargar su war machine con metralla. Si lo hace, elige un objetivo visible. Tira un dado por cada miniatura de la unidad objetivo que esté a 10" o menos del cañón. Por cada resultado de 6, esa unidad sufre una herida mortal.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, EMPIRE CANNON

CREW

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, CREW

EMPIRE MORTAR

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Mortar Shell

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
10-30"	1	☼	3+	-1	1D3

WAR MACHINE CREW TABLE

Crew within 1"	Move	Mortar Shell
3 models	4"	2+
2 models	3"	3+
1 model	2"	4+
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Empire Mortar está formado por una pieza de artillería que dispara proyectiles de mortero (Mortar Shells), y una unidad de 3 Empire Crew que carga y dispara la war machine. La Crew puede, en momentos desesperados, defender el mortero usando sus herramientas como armas improvisadas.

HABILIDADES

Artillería con dotación. Un Empire Mortar solo puede moverse si su **CREW** está a 1" o menos al inicio de la fase de movimiento. Si su **CREW** está a 1" o menos del cañón en la fase de disparo, pueden disparar la war machine. La war machine no puede efectuar movimientos de carga, no tiene que efectuar chequeos de Acobardamiento y no se ve afectada por ningún ataque o habilidad que use Bravery. La **CREW** está bajo cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

Barrera de artillería. Un Empire Mortar puede disparar proyectiles de mortero (Mortar Shells) sobre las unidades que no le son visibles.

Explosivos. Si un proyectil de mortero impacta a una unidad que tiene 10 o más miniaturas, aumenta su daño a 1D6. Si impacta a una unidad que tiene 20 o más miniaturas, aumenta su daño a 2D6.

Mi propia mezcla. Los Master Engineers son famosos por experimentar con la pólvora y suelen añadir sus propias mezclas a las cargas de disparo de la war machine para mejorar su alcance. Un Mortar Shell tiene un alcance de 10-40" si hay un **HUMAN ENGINEER** de tu ejército a 1" o menos de la war machine.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, EMPIRE MORTAR

CREW

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, CREW

HELBLASTER VOLLEY GUN

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Volley of Shots

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
26"	1D6	☀	3+	-1	1

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Volley of Shots
3 models	4"	3+
2 models	3"	4+
1 model	2"	5+
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Helblaster Volley Gun está formado por una war machine letal que dispara una andanada de proyectiles sobre el enemigo y una unidad de 3 Empire Crew. La Crew carga y dispara el Volley Gun y puede defenderlo en combate usando sus herramientas como armas improvisadas.

HABILIDADES

A quemarropa. Suma 1 a las tiradas para golpear por la ráfaga de disparos de esta miniatura (Volley of Shots) si la unidad objetivo está a 13" o menos.

Artillería con dotación. Un Helblaster Volley Gun solo puede moverse si su **CREW** está a 1" o menos al inicio de la fase de movimiento. Si su **CREW** está a 1" o menos del cañón en la fase de disparo, pueden disparar la war machine. La war machine no puede efectuar movimientos de carga, no tiene que efectuar chequeos de Acobardamiento y no se ve afectada por ningún ataque o habilidad que use Bravery. La **CREW** está bajo cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

Funciona como un reloj. Los Master Engineers saben cómo reparar sus Volley Guns para asegurarse de que funcionan con la máxima eficacia y no se atasquen en el fragor de la batalla. Puedes repetir todas las tiradas de dados al determinar cuántos ataques efectúas con una ráfaga de disparos si hay un **HUMAN ENGINEER** de tu ejército a 1" o menos de esta war machine.

Ráfaga de disparos del Helblaster. En la fase de disparo, la crew del Helblaster Volley Gun puede intentar cargar y disparar 1, 2, o 3 cubiertas de artillería. Si han cargado 2, la war machine efectúa 2D6 ataques cuando dispare su ráfaga de disparos (Volley of Shots) en vez de D6, y si han cargado 3, efectuarán 3D6 ataques. Sin embargo, si obtienes algún resultado doble al determinar cuántos ataques se efectúan al disparar una ráfaga de disparos, el Helblaster Volley Gun se atasca y no efectúa disparos en esta fase.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, HELBLASTER VOLLEY GUN

CREW

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, CREW

HELSTORM ROCKET BATTERY

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Helstorm Rocket Salvo	10-36"	3	5+	3+	-2	*

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Helstorm Rocket Salvo
3 models	4"	1D6
2 models	3"	1D3
1 model	2"	1
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Tools	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una Helstorm Rocket Battery está formada por una pieza de artillería que dispara cohetes Helstorm (Helstorm Rockets) letales pero poco precisos, y una unidad de 3 Empire Crew que se ocupa del manejo de la war machine. La Crew puede usar sus herramientas como armas improvisadas.

HABILIDADES

Artillería con dotación. Una Helstorm Rocket Battery solo puede moverse si su **CREW** está a 1" o menos del cañón en la fase de disparo, pueden disparar la war machine. La war machine no puede efectuar movimientos de carga, no tiene que efectuar chequeos de Acobardamiento y no se ve afectada por ningún ataque o habilidad que use Bravery. La **CREW** está bajo cobertura mientras esté a 1" o menos de su war machine.

En realidad, quería que impactarais a ese. Los Master Engineers son jueces excelentes del viento y otros factores y mejoran las probabilidades de poder impactar al enemigo con una Rocket Battery aunque no fuera el objetivo original. Si hay un **HUMAN ENGINEER** de tu ejército a 1" o menos de

esta war machine y no logras impactar con una salva de cohetes Helstorm (Helstorm Rocket Salvo), puedes elegir una unidad diferente a 10" o menos del objetivo original y tirar un dado. Con un resultado de 6, el disparo golpea a esa unidad.

Munición giratoria. Una Helstorm Rocket Battery puede disparar una salva de cohetes Helstorm (Helstorm Rocket) sobre unidades que no le sean visibles.

Salva de cohetes. Antes de disparar su war machine, la crew de una Helstorm Rocket Battery puede disparar toda su salva de cohetes sobre el mismo objetivo. Si lo hace, suma 1 a las tiradas de golpear por los disparos.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, HELSTORM ROCKET BATTERY

CREW

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, CREW

EMPIRE STEAM TANK



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Handgun	14"	D3	4+	3+	-1	1
Hochland Long Rifle	30"	1	3+	3+	-1	2
Steam Cannon	☀	1	4+	2+	-2	1D6
Steam Gun	8"	2D6	4+	☀	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crushing Wheels and Ironclad bulk	1"	1D6	4+	3+	-1	2
Commander's Sword or Rod	1"	2	5+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Steam Cannon	Steam Gun
0-2	2D6"	30"	2+
3-4	2D6"	24"	3+
5-7	D6"	18"	4+
8-9	D6"	12"	5+
10+	D3"	6"	6+

DESCRIPCIÓN

Un Empire Steam Tank es una sola miniatura. El Steam Tank Commander situado en la torreta del tanque puede luchar con una espada de comandante (commander's sword) o una vara (Rod). Algunos Commanders también pueden usar un mosquete de repetición (Repeater Handgun), y algunos incluso un rifle largo de Hochland (Hochland Longrifle) sujeto a la cúpula del Steam Tank. El propio Steam Tank va armado con un cañón de vapor (Steam Cannon) y un arma de vapor (Steam Gun), y usa sus ruedas pesadas y armazón de hierro (Crushing Wheels and Ironclad Bulk) para machacar a sus enemigos.

HABILIDADES

¡Más presión! En tu fase de héroe, el Steam Tank Commander puede tratar de dar más presión a la caldera del Tanque de Vapor. Si lo hace, tira 2 dados. Si el total es mayor que el número de Heridas que le quedan al Steam Tank, las válvulas empiezan a resquebrajarse y los mecanismos a romperse. El Steam Tank sufre inmediatamente 1D3 heridas mortales. Si no, la sobrepresión del vapor hace que hasta tu siguiente fase de héroe puedas repetir cualquier atributo aleatorio de esta miniatura (a excepción del mosquete de repetición del Comandante), que no está conectado a la caldera del Steam Tank.

Monstruo de acero. Una vez que un Steam Tank haya completado su movimiento de carga, selecciona una unidad enemiga a 1" o menos. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Balas de cañón que rebotan. Suma 1 a las tiradas para golpear de un Steam Cannon si la unidad objetivo tiene 10 o más miniaturas.

Yo lo arreglaré. En vez de usar la habilidad ¡Más presión!, el Comandante del Steam Tank puede intentar reparar el Steam Tank en tu fase de héroe. Si lo hace, tira un dado. Con un resultado de 4 o más, repara una herida.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, WAR MACHINE, EMPIRE STEAM TANK

VOLKMAR THE GRIM



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sigmarite Warhammer	1"	2	4+	4+	-	1
The Staff of Command	2"	4	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Volkmar the Grim es una sola miniatura. Va armado con un martillo de guerra Sigmarita (Sigmarite Warhammer) y el Báculo del Poder (the Staff of Command). Lleva el Grifo de jade sobre su pecho y recita plegarias a viva voz para que Sigmar le ayude en la batalla.

HABILIDADES

El Grifo de Jade. Volkmar the Grim se cura 1 herida en cada una de tus fases de héroe.

Gran Teogonista. Volkmar the Grim puede intentar disipar 2 hechizos en cada fase de héroe enemiga, como si fuera un wizard.

Plegarias de batalla. En tu fase de héroe, Volkmar the Grim puede rezar plegarias a Sigmar. Si lo hace, elige una unidad a 10" o menos, selecciona una de las bendiciones siguientes y tira un dado. Con un resultado de 1 o 2, sus plegarias son desatendidas, pero con un resultado de 3 o más, han sido oídas:

Escudo de fe: Hasta tu siguiente fase de héroe, tira un dado cada vez que la unidad sufra una herida o herida mortal. Con un 6, ignora esa herida o herida mortal.

Furia justiciera: Hasta tu siguiente fase de héroe, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de la unidad en la fase de combate.

Fervor sagrado: Hasta tu siguiente fase de héroe, suma 1 a las tiradas de correr, cargar y golpear de la unidad en la fase de combate.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, HERO, PRIEST, VOLKMAR THE GRIM

THE WAR ALTAR OF SIGMAR



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Light of Banishment	20"	1D3	3+	☀	-1	3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sigmarite Greathammer	1"	2	4+	3+	-1	1
Sigmarite Warhammer	1"	2	4+	4+	-	1
The Staff of Command	2"	4	4+	3+	-1	1
Warhorses' Steel-shod Hooves	1"	4	4+	4+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Sigmar's Shield	Light of Banishment
0-2	10"	15"	2+
3-4	9"	12"	3+
5-6	8"	9"	3+
7-8	7"	6"	4+
9+	6"	3"	4+

DESCRIPCIÓN

El War Altar of Sigmar es una sola miniatura. Se trata de un gran altar de batalla tirado por un par de caballos de guerra que pisotean al que se cruza en su camino con sus pezuñas de hierro (Steel-shod hooves). En lo alto del altar se dispone el Grifo dorado; una enorme estatua imbuida con magia sagrada que lanza la Luz del destierro. En una plataforma del War Altar se erige un Arch Lector; un Warrior Priest que despacha a los enemigos con golpes de su martillo a dos manos Sigmarita (Sigmarite Greathammer) mientras reza a Sigmar pidiéndole ayuda. El War Altar también transporta el Cuerno de Segismundo – una reliquia ancestral que presagia el destino del enemigo.

VOLKMAR THE GRIM

Un War Altar of Sigmar puede estar al mando de Volkmar the Grim en vez de un Arch Lector. Este War Altar gana entonces la habilidad Grifo de jade. Volkmar lucha con un martillo de Guerra Sigmarita (Sigmarite Warhammer) y el Báculo de Mando (Staff of Command).

HABILIDADES

El cuerno de Segismundo. Una vez por batalla, el Cuerno de Segismundo puede soplar en una fase de acobardamiento. Cuando se sople, todas las unidades enemigas a 10" o menos del War Altar deben restar 1 a su Bravery hasta el fin de esa fase.

El Grifo de jade. Si el War Altar of Sigmar es dirigido por Volkmar the Grim, la magia del Grifo de jade que lleva sobre su pecho cura 1 herida del War Altar en cada una de tus fases de héroe.

El poder de la fe. Las unidades **FREE PEOPLE** de tu ejército no tienen que efectuar chequeos de Acobardamiento si están a 10" o menos de un War Altar.

Escudo de Sigmar. Puedes tirar un dado cada vez que una miniatura **FREE PEOPLE** de tu ejército muera estando a la distancia indicada en la columna Sigmar's Shield de la Damage Table o menos de esta miniatura. Con un resultado de 6, esa miniatura ha sido milagrosamente salvada del peligro e ignora la herida que la mató.

Luz del destierro. La luz sagrada que emana del Grifo dorado es un anatema para los seguidores de los Dioses Oscuros. Cuando efectúes un ataque de Luz del destierro contra una unidad del **CHAOS**, dobla el número de heridas que sufra. La luz sagrada es especialmente peligrosa para los **CHAOS DAEMONS** que no pueden soportar su roce abrasador. Además, los ataques contra estas unidades se resuelven con un atributo de Rend de -2 en vez de "-".

Plegarias de batalla. En tu fase de héroe, el Arch Lector – o Volkmar – pueden rezar plegarias a Sigmar. Si lo hacen, elige una unidad a 10" o menos, selecciona una de las bendiciones siguientes y tira un dado. Con un resultado de 1 o 2, sus plegarias no son escuchadas, pero con un resultado de 3 o más, han sido oídas:

Fuego del alma: Tira un dado por cada unidad enemiga a 3" o menos de la unidad que tú elegiste. Con un resultado de 4 o más, es impactada por Fuego del alma y sufre una herida mortal.

Furia justiciera: Hasta tu siguiente fase de héroe, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas por la unidad en la fase de combate.

Fervor sagrado: Hasta tu siguiente fase de héroe, suma 1 a las tiradas de correr, cargar y golpear de la unidad en la fase de combate.

Poder divino. Un War Altar of Sigmar puede intentar disipar un hechizo 1 en cada fase de héroe enemiga como si fuera un mago. Si está dirigido por Volkmar the Grim, puede intentar disipar 2 hechizos.

THE WAR ALTAR OF SIGMAR

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, TOTEM, HERO, PRIEST, WAR ALTAR OF SIGMAR

THE WAR ALTAR OF SIGMAR WITH VOLKMAR THE GRIM

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, TOTEM, HERO, PRIEST, WAR ALTAR OF SIGMAR, VOLKMAR THE GRIM

LUTHOR HUSS, PROPHET OF SIGMAR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sigmarite Greathammer	1"	2	4+	3+	-1	1
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Luthor Huss es una sola miniatura, Va armado con un martillo a dos manos Sigmarita (Sigmarite Greathammer) y va montado en un caballo de guerra que ataca al enemigo con sus pezuñas de acero (Steel Hooves).

HABILIDADES

Plegarias de batalla. En tu fase de héroe, Luthor Huss puede rezar plegarias a Sigmar. Si lo hace, elige una unidad a 10" o menos, selecciona una de las bendiciones siguientes y tira un dado. Con un resultado de 1 o 2, sus plegarias no son escuchadas, pero con un resultado de 3 o más, han sido oídas:

Escudo de fe: Hasta tu siguiente fase de héroe, tira un dado cada vez que la unidad sufra una herida o herida mortal. Con un 6, ignora esa herida o herida mortal.

Fuego del alma: Tira un dado por cada unidad enemiga a 3" o menos de la unidad que tú elegiste; con un resultado de 4 o más, es impactada por Fuego del alma y sufre una herida mortal.

Fe inquebrantable: Esa unidad no tiene que efectuar chequeos de Acobardamiento hasta tu siguiente fase de héroe.

Poder divino. Luthor Huss puede intentar disipar un hechizo 1 en cada fase de héroe enemiga como si fuera un mago.

Profeta de Sigmar. Una vez por batalla, en una fase de combate, Luthor Huss puede aprovechar el poder de Sigmar. Cuando lo haga, efectúa 4 ataques con su martillo a dos manos Sigmarita (Sigmarite Greathammer) hasta el fin de la fase.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, HERO, PRIEST, LUTHOR HUSS

WARRIOR PRIEST



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sigmarite Warhammer	1"	4	4+	4+	-	1
Sigmarite Greathammer	1"	2	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Warrior Priest es una sola miniatura. Algunos Warrior Priests van armados con un martillo de Guerra Sigmarita (Sigmarite Warhammer) en una mano y un escudo Sigmarita en la otra. Otros llevan un martillo de Guerra en cada mano o aporrean al enemigo con golpes de sus martillos a dos manos Sigmarita (double-handed Sigmarite Greathammer).

HABILIDADES

Escudo Sigmarita. Un Warrior Priest con un escudo Sigmarita tiene una Salvación de 3+.

Martillos de Guerra Sigmarita. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de un Warrior Priest armado con dos martillos de guerra Sigmarita.

Plegarias de batalla. En tu fase de héroe, un Warrior Priest puede rezar plegarias a Sigmar. Si lo hace, elige una unidad a 10" o menos, selecciona una de las bendiciones siguientes y tira un dado. Con un resultado de 1 o 2, sus plegarias no son escuchadas, pero con un resultado de 3 o más, han sido oídas:

Escudo de fe: Hasta tu siguiente fase de héroe, tira un dado cada vez que la unidad sufra una herida o herida mortal. Con un 6, ignora esa herida o herida mortal.

Martillo de Sigmar: Hasta tu siguiente fase de héroe puedes repetir las tiradas para Herir fallidas por la unidad en la fase de combate.

Manos sanadoras: Una miniatura de la unidad se cura de inmediato 1D3 heridas.

Poder divino. Un Warrior Priest puede intentar disipar un hechizo 1 en cada fase de héroe enemiga como si fuera un mago.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, HERO, PRIEST, WARRIOR PRIEST

WITCH HUNTER



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Baroque Pistol	9"	1	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blessed Rapier	1"	3	3+	4+	-	1
Silver Greatsword	1"	3	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Witch Hunter es una sola miniatura. Todos los Witch Hunters llevan una pistola barroca (Baroque Pistol). Algunos Witch Hunters llevan una segunda pistola barroca (Baroque Pistol) y un rapier bendecido (Blessed rapier) para eliminar a sus enemigos, mientras que otros prefieren la seguridad de una espada a dos manos plateada (double-handed Silver Greatsword).

HABILIDADES

Juicio de Sigmar. Los ataques de un Witch Hunter infligen 1D3 Daños en vez de 1 si el objetivo del ataque es un **WIZARD** o un **DAEMON**.

Pistolas barrocas. Un Witch Hunter va equipado con dos pistolas barrocas y efectúa 2 ataques en la fase de disparo.

Tenacidad siniestra. Tira un dado si un Witch Hunter es el objetivo o se ve afectado por un hechizo enemigo. Con un resultado de 5 o más, ese hechizo no afecta al Witch Hunter (pero puede afectar a otras unidades normalmente).

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, HERO, WITCH HUNTER

EMPIRE FLAGELLANTS WARBOARD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Castigating Flails and Clubs	1"	2	5+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una Empire Flagellants Warband tiene 10 o más miniaturas. Los Flagellants marchan a la guerra agitando signos portadores de muerte y haciendo sonar sus campanas para indicar que el apocalipsis se acerca. Las unidades de Flagellants se lanzan sobre el enemigo armadas con una mezcla de flagelos castigadores y garrotes (Castigating Flails and Clubs).

PROPHET OF DOOM

El líder de esta unidad es un Prophet of Doom. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas por un Prophet of Doom.

HABILIDADES

Abandono temerario. Cuando toda esperanza se ha perdido, un Flagellant se lanzará a sí mismo sobre el enemigo con abandono temerario, sin tener en cuenta su propia supervivencia. Cada vez que un Flagellant huya, selecciona una unidad enemiga a 6" o menos y tira un dado. Con un resultado de 4 o más esa unidad sufre una herida mortal antes de que el enemigo pueda alcanzar al Flagellant. Si no hay unidades enemigas a 6" o menos, el Flagellant se flagela a sí mismo hasta matarse y es retirado del juego.

Furia fanática. Puedes repetir las tiradas para golpear y las tiradas para Herir de 1 de los Flagellants si cargaron durante el mismo turno.

Mártires gloriosos. Los Flagellants efectúan 3 ataques en vez de 2 en la fase de combate si alguna miniatura de su unidad ha sido destruida antes de este turno. Si 5 o más miniaturas han sido destruidas antes de este turno, solo efectúan 4 ataques.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, FLAGELLANTS

CELESTIAL HURRICANUM



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Storm of Shemtek		18"	☀		See Below		
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wizard's Staff		2"	1	4+	3+	-1	D3
Acolytes' Arcane Tools		1"	4	5+	5+	-	1
Warhorses' Steel-shod Hooves		1"	4	4+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Portents of Battle	Storm of Shemtek
0-2	10"	10"	3
3-4	9"	8"	2
5-6	8"	6"	2
7-8	7"	4"	1
9+	6"	2"	1

DESCRIPCIÓN

Un Celestial Hurricanum es una sola miniatura. El planetario mágico montado sobre el altar de batalla puede utilizarse para desatar una aterradora Tormenta de Shemtek (Storm of Shemtek) sobre el enemigo, así como para canalizar la energía mágica para el beneficio de los magos más cercanos. El Hurricanum es tirado a la batalla por dos caballos de guerra que se precipitan sobre el enemigo con sus cascos de acero (Steel-shod Hooves), y es tripulado por acólitos que protegen su carga utilizando herramientas arcanas (Arcane tools) como armas improvisadas.

CELESTIAL WIZARD

Algunos Celestial Hurricanums son atendidos por Celestial Wizards. Estos últimos ganan el ataque Báculo de mago.

HABILIDADES

Locus of Azyr. Suma 1 a las tiradas de lanzamiento de los **ORDER WIZARDS** de tu ejército a 10" o menos de un Celestial Hurricanum en la fase de héroe.

Portentos de batalla. Los Celestial Hurricanums desprenden energía mágica y los soldados que marchan junto a ellos a menudo informan que ven visiones de un futuro inminente. Con tal conocimiento, son capaces de predecir las acciones del enemigo y asestán sus golpes con una precisión increíble. Suma 1 a las tiradas de golpear de cualquier unidad **FREE PEOPLE** de tu ejército que esté dentro del alcance de la habilidad Portentos de batalla de un Celestial Hurricanum cuando ataquen. El alcance de esta habilidad se muestra en la Tabla de daños superior.

Tormenta de Shemtek. Un Celestial Hurricanum puede invocar una tormenta mágica con la que golpear al enemigo. Cada vez que efectúes un ataque de Tormenta de Shemtek, selecciona una unidad objetivo que sea visible y esté dentro del alcance, entonces tira un dado para ver qué tipo de furia se desata en los cielos:

- 1-3 **Tempestad helada.** El objetivo sufre una herida mortal.
- 4-5 **Ataque relámpago.** El objetivo sufre 1D3 heridas mortales.
- 6 **Ataque de meteoro.** El objetivo sufre 1D6 heridas mortales.

MAGIA

Un mago que atienda un Celestial Hurricanum puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Cometa de Casandora.

COMETA DE CASANDORA

Alcanzando los cielos, el mago dibuja un cometa errante y lo envía a estrellarse abajo sobre el campo de batalla. Cometa de Casandora tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad a 18" o menos del lanzador. Tu oponente debe seleccionar una de sus unidades que esté a 18" o menos del lanzador (puede ser la misma unidad que tú elegiste). A continuación, tira un dado. Con un resultado de 1, 2 o 3 la unidad que eligió tu oponente es golpeada por el cometa errante, y con un resultado de 4 o más golpeará a la unidad que tú elegiste. Esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

CELESTIAL HURRICANUM

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, CELESTIAL HURRICANUM

CELESTIAL HURRICANUM WITH CELESTIAL WIZARD

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, HERO, WIZARD, CELESTIAL HURRICANUM

EMPIRE BATTLE WIZARD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wizard's Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Horse's Stamping Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Empire Battle Wizard es una sola miniatura. Todos los Battle Wizards están especializados en uno de los Saberes de la Magia: Cielos, Brillante, Amatista, Luz, Dorado, Sombras, Ámbar o Jade. Van ataviados con los símbolos y adornos asociados a ese Saber. Todos los Battle Wizards llevan un Báculo de mago (Wizard's Staff).

CABALLO

Algunos Battle Wizards marchan a la batalla a lomos de un caballo. Estos Wizards tienen un Movimiento de 12" en vez de 5" y ganna el ataque pezuñas pisoteadoras (Stamping Hooves).

HABILIDADES

Especialización de la Magia. Cuando despliegues esta miniatura, elige una de las Escuelas de Magia siguientes para que tu Battle Wizard se especialice en ella: Cielos, Brillante, Amatista, Luz, Dorado, Sombras, Ámbar o Jade.

MAGIA

Un Empire Battle Wizard puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Todos los Battle Wizards conocen los hechizos Proyectil mágico y Escudo místico. Un Battle Wizard también conoce un hechizo más dependiendo de su especialización mágica:

Especialización	Hechizo
Cielos	Relámpago en cadena
Brillante	Bola de fuego
Amatista	Ladrón de almas
Luz	Luz de Combate
Dorado	Transmutación final
Sombras	Miasma de Melkoth
Ámbar	Forma salvaje
Jade	La Flor de la vida

RELÁMPAGO EN CADENA

Unos relámpagos estallan de la punta de los dedos del Battle Wizard y se dirigen de hacia el enemigo con furia crepitante. Relámpago en cadena tiene una dificultad de

lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige a una unidad enemiga visible a 18" o menos. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. A continuación, tira un dado por cada otra unidad enemiga que esté a 6" o menos del objetivo original. Con un resultado de 6 el relámpago ha alcanzado a esa unidad and también sufre 1D3 heridas mortales.

BOLA DE FUEGO

El Battle Wizard conjura una bola de fuego y la lanza sobre sus enemigos. Bola de fuego tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, elige a una unidad enemiga visible a 18" o menos y tira un dado. Con un resultado de 1 o 2 esa unidad sufre una herida mortal, con un resultado de 3 o 4 sufre 1D3 heridas mortales y con un resultado de 5 o 6, sufre 1D6 heridas mortales.

LADRÓN DE ALMAS

El Battle Wizard extiende una mano y extrae el alma de los cuerpos de sus víctimas. Ladrón de almas tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, elige a una unidad enemiga visible a 18" o menos. A continuación, tu oponente y tú tiráis un dado; suma la Bravery del lanzador a tu tirada y suma la Bravery del objetivo a la de tu oponente. Si tu resultado es más alto, el enemigo sufre un número de heridas mortales igual a la diferencia de resultados (por ejemplo, si tu resultado es 10 y el de tu oponente es 8, la unidad sufre 2 heridas mortales).

LUZ DE COMBATE

El Battle Wizard imbuye a sus aliados con energías de luz, aportándoles más valor. Luz de combate tiene una dificultad de lanzamiento de 4. Si se lanza con éxito, elige a una unidad a 18" o menos. Esa unidad no tiene que efectuar chequeos de Acobardamiento hasta tu siguiente fase de héroe. El aura mágica que rodea a la unidad también ennoblece a los aliados cercanos hasta tu siguiente fase de héroe. Otras unidades de tu ejército a 6" o menos de esta unidad en la fase de acobardamiento suman 1 a su Bravery.

TRANSMUTACIÓN FINAL

Con un gesto, el Battle Wizard convierte la carne de sus enemigos en metal. Transmutación final tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige a una unidad enemiga visible a 18" o menos. A continuación, tu oponente elige a cualquier miniatura de esa unidad y tira un dado. Si el resultado es mayor que el número de heridas que le quedan a la miniatura, se transforma en una estatua dorada y reluciente, con lo que la miniatura resulta destruida.

MIASMA DE MELKOTH

El Battle Wizard crea una niebla que entorpece la habilidad en batalla de sus enemigos. Miasma de Melkoth tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige a una unidad enemiga visible a 18" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, tu oponente debe restar 1 de todas sus tiradas para golpear con esa unidad.

FORMA SALVAJE

Con un rugido, el Battle Wizard infunde la fuerza de las criaturas salvajes en los espíritus combatientes de sus aliados. Forma salvaje tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige a una unidad a 18" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, suma 1 a todas las tiradas para Herir a esa unidad en la fase de combate.

LA FLOR DE LA VIDA

El Battle Wizard imbuye a sus aliados con energías sanadoras. Flor de la vida tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, elige a una unidad a 18" o menos. Una miniatura de esa unidad se cura 1D3 heridas. Además, hasta tu siguiente fase de héroe, las energías de este hechizo persisten. Tira un dado cada vez que una miniatura de la unidad sufra una herida o herida mortal. Con un resultado de 6, se cura esa herida instantáneamente y, por tanto, se ignora.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, WIZARD, EMPIRE BATTLE WIZARD

AMBER BATTLE WIZARD EN IMPERIAL GRIFFON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Beaststaff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Imperial Griffon's Twin Beaks	2"	4	3+	3+	-1	*
Imperial Griffon's Razor Claws	2"	*	4+	3+	-1	2

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Twin Beaks	Razor Claws
0-3	15"	3	6
4-6	13"	D3	5
7-9	11"	D3	4
10-11	9"	1	3
12+	7"	1	2

DESCRIPCIÓN

Un Amber Wizard en Imperial Griffon es una sola miniatura. El Amber Wizard va armado con un Báculo de las Bestias (Beaststaff), y puede lanzar hechizos de energía mágica del Saber Ámbar sobre sus enemigos. Los Amber Wizards van montados en Imperial Griffons de dos cabezas a la batalla, que destrozan a sus presas con la ayuda de sus dobles picos (Twin Beaks) y garras afiladas (Razor Claws).

VOLAR

Un Amber Wizard en Imperial Griffon puede volar.

HABILIDADES

Amber Wizard. Suma 1 a las tiradas de lanzamiento de hechizos de un Amber Wizard si la batalla ocurre en el Reino de las Bestias.

Dos cabezas. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 cuando atacas con los dobles picos de un Imperial Griffon (Twin Beaks).

MAGIA

Un Amber Wizard puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectoil mágico, Escudo místico y Lanza de ámbar.

LANZA DE ÁMBAR

El mago conjura una lanza mágica de ámbar que arroja sobre sus enemigos con una precisión sobrenatural, atravesando las filas de sus enemigos sin esfuerzo. Lanza de ámbar tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, elige una miniatura visible a 18". Dibuja una línea recta entre la miniatura y el lanzador del hechizo. La unidad de la miniatura objetivo y cualquier otra unidad por la que cruce esta línea sufren 1D3 heridas mortales.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, GRIFFON, FREE PEOPLE, MONSTER, HERO, WIZARD, AMBER WIZARD

LUMINARK OF HYSH



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Searing Beam of Light	30"	1	3+	3+	-2	☼
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wizard's Staff	2"	1	4+	3+	-1	1D3
Acolytes' Arcane Tools	1"	4	5+	5+	-	1
Warhorses' Steel-shod Hooves	1"	4	4+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Aura of Protection	Searing Beam of Light
0-2	10"	10"	6
3-4	9"	8"	1D6
5-6	8"	6"	1D6
7-8	7"	4"	1D3
9+	6"	2"	1D3

DESCRIPCIÓN

Una Luminark of Hysh es una sola miniatura. El dispositivo de lentes mágico montado sobre el altar de batalla se puede utilizar para disparar rayos abrasadores de luz a través del campo de batalla, y para que actúe como centro de energía mágica para beneficio de los magos más cercanos. La Luminark es tirada a la batalla por dos caballos de guerra que pisotean al enemigo con sus cascos de acero (Steel-shod Hooves) y está tripulada por Acolytes que protegen su carga utilizando herramientas arcanas (Arcane Tools) como armas improvisadas.

WIZARD DE LA LUZ

Algunas Luminarks of Hysh son atendidos por Battle Wizards de la Luz. Estos cuentan con la melee weapon Báculo de mago (Wizard's Staff).

HABILIDADES

Aura de protección. Las Luminarks of Hysh van rodeadas de un aura mágica que los protege de todo daño. Tira un dado cada vez que una miniatura **FREE PEOPLE** de tu ejército sufra una herida o herida mortal mientras esté dentro del alcance de la habilidad Aura de protección de una Luminark. Con un resultado de 6, ese ataque es desviado por el aura y esa herida se ignora. El alcance de esta habilidad se describe en la Tabla de daños superior.

Foco de Hysh. Suma 1 a las tiradas de disparar de los **ORDER WIZARDS** de tu ejército a 10" o menos de la Luminark of Hysh.

MAGIA

El Battle Wizard de la Luz que va encima de una Luminark puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intenta disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Mirada ardiente.

MIRADA ARDIENTE

Rayos de energía abrasadora emergen de los ojos del mago, cauterizando todo lo que encuentran en su camino. Mirada ardiente tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad visible a 18" o menos. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. Dobra el número de heridas infligidas si el objetivo tiene 10 o más miniaturas, y triplica si el objetivo tiene 20 o más.

LUMINARK OF HYSH

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, LIGHT, FREE PEOPLE, LUMINARK OF HYSH

LUMINARK OF HYSH WITH WHITE WIZARD

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, LIGHT, FREE PEOPLE, HERO, WIZARD, LUMINARK OF HYSH

THE EMPIRE STATE TROOP DETACHMENT

ORGANIZACIÓN

Un State Troop Detachment está formado por las siguientes unidades:

- 1 Empire General o General of the Empire en Imperial Griffon
- 3 unidades de State Troops, Handgunners, Crossbowmen o Empire Archers, en cualquier combinación
- 1 unidad de Greatswords, Pistoliers u Outriders

HABILIDADES

Disciplina de regimiento. Los State Troop Detachments han sido entrenadas para plantar cara incluso a los enemigos más aterradores. Las unidades de un State Troop Detachment tienen +1 a la Bravery mientras estén a 10" o menos de su Empire General. Además, si obtienes un resultado de 1 al efectuar un chequeo de acobardamiento por una unidad del State Troop Detachment, miniatura de la unidad huye, independientemente del resultado. Si esa unidad incluye standard bearers, ninguna miniatura huye si obtienes un resultado de 1 o 2.

Permaneced juntos, luchad juntos. Los State Troop Detachments son entrenados para luchar combinados y así vencer a sus enemigos. Suma 1 a las tiradas para golpear de una unidad de State Troop Detachment si está a 6" o menos de otra unidad de este State Troop Detachment.

THE EMPIRE BROTHERHOOD OF KNIGHTS

ORGANIZACIÓN

Una Brotherhood of Knights está formada por las siguientes unidades:

- 4 unidades de Empire Knights o Demigryph Knights, en cualquier combinación

HABILIDADES

Carga gloriosa. Cuando una Brotherhood of Knights carga en batalla, la tierra se estremece bajo el atronador sonido de sus cascos; solo los más insensatos se atreverían a interponerse ante ellos. Las miniaturas de una Brotherhood of Knights efectúan 1 ataque adicional con cada una de sus melee weapons si cargaron ese turno.

Honor de la Orden. Una Brotherhood of Knights está formada por los guerreros más valientes que han jurado salvaguardar el honor de su orden. Todas las miniaturas de este batallón tienen +1 al atributo Bravery.

WARSCROLLS SUSTITUTIVOS

Las unidades siguientes no tienen warscrolls. En su lugar, usa los warscrolls sustitutivos indicados a continuación:

Unidad	Warscroll
Ar-Ulric	Warrior Priest
Arch Lector	Warrior Priest
Arch Lector en War Altar of Sigmar	War Altar of Sigmar
Battle Wizard Lord	Battle Wizard
Battle Wizard Lord en Pegasus	Balthasar Gelt
Captain	Empire General
Felix	Militia Leader
General of the Empire en Pegasus	(consulta el warscroll Empire Free Company) Empire General en Warhorse (la miniatura puede volar)
Huntsmen	Empire Archers
Imperial Halfling Hot Pot	Empire Mortar
Karl Franz a pie	Empire General
Karl Franz en Warhorse	Empire General en Warhorse
Karl Franz en Imperial Pegasus	Empire General en Warhorse (la miniatura puede volar)
Karl Franz en Imperial Dragon	Karl Franz en Deathclaw
Master Engineer en Warhorse	Master Engineer en Mechanical Steed
Teutogen Guard	Greatswords
Warrior Priest en Warhorse	Luthor Huss