

TROPAS DEL IMPERIO

Comandantes	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Conde Elector	10	5	5	4	4	3	5	3	9	Estandarte mágico
Gran Maestro	10	6	3	4	4	3	6	4	9	El Gran Maestro
Gran Hechicero	10	3	3	3	4	3	3	1	8	-
Héroes	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Capitán	10	5	5	4	4	2	5	3	8	-
Ingeniero	10	3	4	3	3	2	3	1	7	Maestro Artillero, Artillero adicional
Hechicero de Batalla	10	3	3	3	3	2	3	1	7	-
Sacerdote Guerrero	10	4	3	4	4	2	4	2	8	Bendición de Sigmar, Furia Justiciera Plegarias a Sigmar.
Unidades básicas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales/Destacamentos
Alabarderos	10	3	3	3	3	1	3	1	7	Indep./Unidad Principal/Destacam.
Lanceros	10	3	3	3	3	1	3	1	7	Indep./Unidad Principal/Destacam.
Espadachines	10	4	3	3	3	1	4	1	7	Indep./Unidad Principal/Destacam.
Arcabuceros	10	3	3	3	3	1	3	1	7	Indep./Unidad Principal/Destacam.
Compañías Libres	10	3	3	3	3	1	3	1	7	Independiente/Destacamento
Arqueros	10	3	3	3	3	1	3	1	7	Independiente/Destacamento
Ballesteros	10	3	3	3	3	1	3	1	7	Independiente/Destacamento
Caballeros	10	4	3	3	3	1	3	1	8	-
C. del Lobo Blanco	10	4	3	3	3	1	3	1	8	-
Unid. Especiales	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales/Destacamentos
Grandes Espaderos	10	4	3	3	3	1	3	1	8	Tozudez, Indep./Unidad Principal
Herreruelo	10	3	3	3	3	1	3	1	7	Caballería Rápida, Descarga cerrada
Gran Cañón	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Consulta a la derecha
Mortero	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Consulta a la derecha
Artillero	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-
Unid. Singulares	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Cañón de Salvas	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Consulta a la derecha
Artillero	10	3	3	3	3	1	3	1	7	-
Flagelante	10	2	2	3	4	1	3	2	10	Enajenación mental
Campeones	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Unidad del Campeón
Sargento	10	3	3	3	3	1	3	2	7	Alabarderos, Lanceros, Cías Libres
Tirador	10	3	4	3	3	1	3	1	7	Arcabuceros, Arqueros, Batidores Ballesteros, Herreruelos
Duelista	10	4	3	3	3	1	4	2	7	Espadachines
Maestre	10	4	3	3	3	1	3	2	8	Órdenes de Cab./C. del Lobo Blanco
Paladín del Conde	10	4	3	3	3	1	3	2	8	Grandes Espaderos
Prof. del Apocalipsis	10	2	2	3	4	1	3	3	10	Flagelantes
Monturas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Caballo de guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Pegaso	20	3	0	4	4	3	4	2	6	Volar
Grifo	15	5	0	5	5	4	5	4	7	Volar, causa terror, objetivo grande

EQUIPO DEL IMPERIO

ARMADURA DE PLACAS

Tirada de salvación por armadura 4+.

MARTILLO DE CABALLERÍA

Sólo Caballeros del Lobo Blanco

Fuerza +2 al cargar, +1 en cualquier otro caso, requiere ambas manos.

ARCABUZ IMPERIAL

Alcance máximo: 60 cm, Fuerza: 4

Mover o disparar, poder de penetración.

Primer disparo: la primera vez que se disparan aumentan su alcance máximo en +3D6 cm. Su alcance corto sigue siendo 30 cm.

MOSQUETE DE REPETICIÓN

Alcance máximo: 60 cm, Fuerza: 4

Disparos múltiples x3, poder de penetración.

RIFLE LARGO DE HOCHLAND

Alcance máximo: 90 cm, Fuerza: 4

Mover o disparar, poder de penetración.

Donde pone el ojo, pone la bala: el tirador puede elegir cualquier objetivo que pueda ver; pero si dispara a una miniatura individual, deberá aplicar un modificador de -1 al impactar (personajes/campeones no se benefician de la regla "¡Cuidado, Señor!"). El tirador puede elegir un objetivo distinto al del resto de su unidad.

PISTOLA DE REPETICIÓN

Alcance máximo: 20 cm, Fuerza: 4

Disparos múltiples x3, poder de penetración.

En combate cuerpo a cuerpo actúa como una pistola, pero proporciona 3 Ataques adicionales de F4 con -2 a la tirada de salvación durante el primer turno de combate.

ARTILLERÍA IMPERIAL

GRAN CAÑÓN

- 1) Encara el cañón hacia el objetivo y declara la distancia a la que disparas.
- 2) Tira el dado de artillería y suma el resultado a la distancia que has declarado. La bola de cañón cruza esta distancia antes de impactar contra el suelo.
- 3) Si obtienes un resultado de PROBLEMAS con el dado de artillería, consulta la Tabla de Problemas; si no...
- 4) Marca el punto donde la bala de cañón ha impactado y tira el dado de artillería para establecer la distancia del rebote. Todas las miniaturas a su paso serán impactadas. Si obtienes un resultado de PROBLEMAS, la bola de cañón se incrusta en el suelo y no rebota.
- 5) Los impactos tienen F10, sin posibilidad de tirada de salvación por armadura, y causan 1D6 heridas.

MORTERO

1. Declara el objetivo y la distancia a la que disparas.
2. Coloca la plantilla y tira los dados de dispersión y de artillería.
3. Si el resultado del dado de artillería es de PROBLEMAS, consulta la Tabla de Problemas; si no...
4. Si en el dado de dispersión obtienes un resultado de IMPACTO, el proyectil ha alcanzado su objetivo.
5. Si en el dado de dispersión obtienes un resultado de flecha, el proyectil se desplazará en esa dirección los 5, 10, 15, 20 ó 25 cm indicados en el dado de artillería.
6. Las miniaturas que estén debajo de la plantilla serán impactadas por la explosión. Las que se encuentren sólo parcialmente debajo de ella serán impactadas con un 4+.
7. Los impactos tienen F3 y un modificador a la tirada de salvación de -1.
8. La miniatura que se encuentre justo debajo del agujero de la plantilla sufrirá un impacto de F6, sin posibilidad de tirada de salvación, y que causa 1D3 heridas.

CAÑÓN DE SALVAS

1. Encara el cañón hacia el objetivo y mide la distancia.
2. Lanza el dado de artillería por la primera andanada. Divide el resultado entre tres, redondeando las fracciones hacia arriba. Si el objetivo se encuentra a más de la mitad del alcance (30-60 cm), vuelve a dividir el resultado por la mitad. Este valor final indica el número de impactos. Haz lo mismo con la segunda y la tercera descargas.
3. Si el resultado del dado de artillería es de PROBLEMAS, consulta la Tabla de Problemas. Luego...
4. Resuelve los impactos. Hasta la mitad del alcance los impactos tienen F5 y un modificador de -3 a la tirada de salvación. A más de la mitad del alcance tienen F4 y -2 a la tirada de salvación.