LOS MANUSCRITOS DE NUTH

ALTOS ELFOS

por Namarie (Dani Miralles) de ¡Cargad!
con la inestimable ayuda de su escriba skaven Mathy (Xavier Macias)
y los virtuosos trazos de Guybrush (Paco Rico)

ÍNDICE

Introducción....3

El Ejército

Creación del Ejército....4
Reglas Especiales Comunes....6
Reglas Especiales Altos Elfos....7
Alta Magia....9
La Forja de Vaul....10
Armería de los Altos Elfos....13
Honores....13
Monturas....14
Comandantes....16
Héroes....17
Unidades Básicas....18
Unidades Especiales....20
Unidades Singulares....23

Personajes Especiales

Aenur, Espada del Crepúsculo....26
Alarielle, la Reina Eterna....27
Alith Anar, el Rey Sombrío....29
Belannaer, Señor del Saber de Hoeth....32
Caradryan, Capitán de la Guardia del Fénix....34
Eldroth, Señor de Tol Eldroth....36
Eltharion el Implacable, Guardián de Tor Yvresse....37
Eltharion, Señor de la Espada....39
Fendar, Campeón de Tol Eldroth....41
Imrik, Príncipe Dragón de Caledor....42
Korhil, Capitán de los Leones Blancos de Cracia....44
Liandra Athinol, Última heredera....46
Salendor, Príncipe de Tor Achare....47
Teclis, Gran Señor del Conocimiento....48
Tethan, Maestro de la Magia de Tol Eldroth....52
Thaindon, Señor élfico de Caledor....53
Tielindrion en Carro de Guerra....54
Tyrion, Defensor de Ulthuan....56

Listas de Ejército Alternativas

Patrulla Marina....60

INTRODUCCIÓN

Corría el año 2000 cuando Games Workshop mostró a todos la Sexta Edición de Warhammer. Aquella edición nos marcó mucho a muchos jugadores, por fin ya no era un combate entre personajes, por fin la magia estaba "en el meollo" y no al final como una partida de Magic, por fin se veían tropas, movimientos y tácticas, dando la victoria.

Quince años después, y tras una polémica Octava Edición, Games Workshop decidió poner el punto final a Warhammer. Los más de treinta años de trasfondo, de partidas y de miniaturas se quedaban en un recuerdo, en algo del pasado, dejando a muchos jugadores atónitos. Algunos se han quedado en Octava, otros se han mudado a pastos más verdes, pero algunos hemos creído que había que transformar esta crisis en una oportunidad.

Una oportunidad de hacer lo mismo que ocurrió con Blood Bowl. De esta forma han nacido varias versiones alternativas de Warhammer hechas por y para aficionados. Y aquí es donde entran los Manuscritos de Nuth.

Qué son los Manuscritos de Nuth

Durante Sexta Edición, creé los Manuscritos de Nuth con la única intención de ofrecer algo más a los jugadores de Warhammer Sexta Edición. Empecé recopilando los personajes antiguos y las tropas que no estaban en el libro de Sexta, añadiendo todas las erratas y clarificaciones posibles, y juntando todo el material adicional para cada una de las facciones.

Exactamente con el mismo espíritu, renacen los Manuscritos de Nuth cuan ave fénix. A diferencia de los demás proyectos fan, los Manuscritos de Nuth parten de una premisa: sólo añadir, no modificar. No se modifica el reglamento porque a mí me parezca que es mejor así o asá. Tampoco los Libros de Ejército, no se ha tocado ni un coste ni una regla ni un perfil (y la tentación ha sido muy fuerte). Simplemente, este suplemento es el libro de Sexta Edición, con erratas y aclaraciones, y con gran parte de lo que hubo antes y después, para que todo el mundo pueda jugar con sus miniaturas de Sexta (y de antes, y después) a Warhammer. Todo con el objetivo de enriquecer la experiencia de juego sin alterar ni un ápice lo que era Warhammer Sexta Edición.

Hay dos cosas importantes. La primera es que, de todos los ejércitos, habrá dos versiones del libro de ejército, una Edición del Jugador (la que tienes en las manos) y la Edición del Coleccionista Friki, con mucho trasfondo, descripción extensa del ejército, y una vasta galería de miniaturas. La segunda es que aunque hable de Sexta, estos Manuscritos de Nuth son absolutamente compatibles tanto con Sexta Edición como con Séptima Edición. Si eres de los que piensan que el reglamento de 7ª estaba más claro que el de 6ª, tampoco tienes que cambiar ni una coma (pero, aviso, los Manuscritos de Nuth vienen de Sexta, edición con libros más equilibrados que Séptima, así que si vienes de 7ª puede que encuentres cosas más caras y peores).

No tengo mucho más que añadir. Los Manuscritos de Nuth son un suplemento gratuito y hecho totalmente por amor a Warhammer. Eres completamente libre de usarlo, fotocopiarlo, imprimirlo o leerlo en tus momentos de tranquilidad, pero están creados para tener la experiencia de juego de Sexta Edición, mejorada y ampliada.

Qué más necesitas

Además de miniaturas, necesitas el reglamento de Warhammer Sexta Edición (o de Séptima), cinta métrica, dados y demás. NO necesitas el libro de ejército de Sexta (o Séptima), los Manuscritos de Nuth "reemplazan" los libros (incluyen todo lo que tenían originalmente... y mucho más).

Qué hay en la Edición del Jugador

Este libro, la Edición del Jugador, incluye todo aquello para jugar, desde reglas especiales a los personajes más famosos, pasando por la lista de ejército completa y los objetos mágicos que pueden usar. Salvo el trasfondo y la galería de imágenes, tiene un esquema parecido a los libros de Sexta, así que no te será complicado hojear para encontrar las cosas.

Qué hay en la Edición del Coleccionista Friki

Además de TODO el contenido de la Edición del Jugador, se incluye un montón de trasfondo recopilado de muchas fuentes (libro de ejército, suplementos, el Juego de Rol), descripción completa de las tropas que componen el ejército, y una vasta galería de miniaturas, tanto las que ha ido sacando Games Workshop en su historia como de marcas alternativas.

Aviso legal

Por supuesto, todo el trasfondo, tropas, reglas y la mayoría de ilustraciones y fotos de miniaturas son (c) Games Workshop. Se han usado con el único fin de recopilar todo ese excelente material que ya no está disponible, a nivel informativo, sabiendo que no se ocasiona un perjuicio a sus creadores (hace diez años que no se vende Sexta Edición) y, por supuesto, sin ánimo de lucro. De hecho si te lo han vendido puedes poner una denuncia al vendedor, estos Manuscritos de Nuth nacen y han sido creados para ser distribuidos de forma libre y gratuita.

Si te ha llegado el PDF (o este documento impreso) y no sabes de dónde ha salido, visita Cargad (www.cargad.com) donde puede que encuentres la última versión (o el Manuscrito de tu ejército favorito).

CREACIÓN DEL EJÉRCITO

El propósito de las listas de ejército es permitir a los jugadores con ejércitos muy diferentes poder librar batallas en que las fuerzas estén compensadas y hacer que la organización de sus ejércitos sea lo más fácil y equilibrada posible. La lista de ejército asigna a cada miniatura individual un valor en puntos que representa sus capacidades sobre la mesa de juego. Cuanto más alto sea el valor en puntos de una miniatura, mejor será en una o más características, será más fuerte, más resistente, más rápida, mejor líder, etc. El valor total de un ejército es simplemente la suma del valor en puntos de todas sus miniaturas.

Además de indicar el coste en puntos de cada miniatura, la lista también divide el ejército en sus unidades constituyentes, describe las armas y el equipo opcional con que pueden equiparse y, a veces, restringe el número de unidades más poderosas que pueden incluirse en el ejército. Sería estúpido pensar que un ejército puede estar compuesto exclusivamente por Carros de Tiranoc o Príncipes montados en grifo (y si esa es tu idea de juego, prueba "Age of Sigmar"). El juego resultante sería frustrante y desequilibrado, además de una pérdida de tiempo. Las listas de ejército nos ayudan a asegurarnos de que eso no ocurra.

Cómo usar la Lista

La lista de ejército sirve para que dos jugadores escojan ejércitos de igual valor en puntos para jugar una batalla, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer. La siguiente lista se ha confeccionado con este propósito en mente.

La lista también puede utilizarse cuando juegues escenarios específicos, tanto si son los descritos en el reglamento de Warhammer como cualesquiera otros, incluidos los creados por los propios jugadores. En este caso, la lista proporciona un marco que los jugadores pueden adaptar según lo requiera la situación. Podría darse el caso, por ejemplo, de considerar necesario aumentar o reducir el número de personajes o unidades permitido, o eliminar o restringir opciones de la lista básica, como objetos mágicos o monstruos. Si consultas la sección Escenarios del reglamento de Warhammer (páginas 196-213) encontrarás algunos ejemplos de este tipo.

La lista de ejército

La lista de ejército se divide en cuatro secciones:

Personajes. Los personajes representan a los individuos más notables, capaces y cualificados de tu ejército; en suma, líderes extraordinarios, como príncipes o magos, que componen una parte vital y potente de tus fuerzas.

Unidades básicas. Las unidades básicas representan a los guerreros más comunes. Ellos forman la espina dorsal del ejército y, a menudo, son los que soportan el peso del combate.

Unidades especiales. Las unidades especiales se componen de los mejores guerreros del ejército, entre los que se encuentran los exploradores y los equipos de carros. Recuerda que su inclusión en el ejército está limitada en número.

Unidades singulares. Se designan de este modo porque son bastante escasas en comparación con tus tropas normales. Representan unidades únicas, criaturas poco comunes y máquinas de guerra inusuales.

Puntos

Ambos jugadores eligen su ejército en función de un número total de puntos preestablecido de mutuo acuerdo. La mayoría de jugadores veteranos considera que 2.000 puntos es una cantidad adecuada para una batalla que dure una tarde. En cualquier caso, el número de puntos que establezcáis se considerará el máximo número de puntos permitido. Evidentemente, podrás gastar menos, ya que, como podrás comprobar, es muy difícil utilizar hasta el último punto de que dispones. La mayoría de ejércitos de 2.000 puntos serán realmente de 1.998 ó 1.999 puntos, aunque, a todos los efectos de juego, se considerarán de 2.000.

Una vez acordado el valor total en puntos, es hora de elegir el ejército.

Elección de personajes

Los personajes se dividen en dos categorías principales: los Comandantes (los personajes más poderosos) y los Héroes (el resto). El número máximo de personajes permitido en un ejército se indica en la siguiente tabla:

Valor en puntos del ejército	Nº máximo personajes	Nº máximo Comandantes	Nº máximo Héroes
< 2.000	3	0	3
2.000 - 2.999	4	1	4
3.000 - 3.999	6	2	6
4.000 - 4.999	8	3	8
Cada +1.000	+2	+1	+2

No estás obligado a incluir el máximo de personajes permitidos, sino que puedes incluir menos. Sin embargo, un ejército siempre debe incluir al menos un personaje, el General. No es necesario que un ejército incluya Comandantes: si lo prefieres, todos tus personajes pueden ser Héroes. Al inicio de la batalla, deberás utilizar la regla Intrigas en la corte para determinar cuál de tus personajes será el General del Ejército y deberás comunicarle a tu oponente el resultado.

Por ejemplo, un ejército de 2.500 puntos podría incluir un Príncipe (Comandante), un Mago (Héroe) y dos Nobles (dos Héroes): cuatro personajes en total, uno de los cuales es de categoría Comandante.

Elección de tropas

Las tropas se dividen en unidades básicas, especiales y singulares. El número de unidades de cada tipo que puedes incluir en el ejército depende del valor en puntos del ejército, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Valor en puntos del ejército	Unidades Básicas	Unidades Especiales	Unidades Singulares
< 2.000	2+	0-3	0-1
2.000 - 2.999	3+	0-4	0-2
3.000 - 3.999	4+	0-5	0-3
4.000 - 4.999	5+	0-6	0-4
Cada +1.000	mínimo +1	+0-1	+0-1

En algunos casos se pueden aplicar otras limitaciones a un tipo determinado de unidad, que se especificará en el perfil de la unidad correspondiente. Por ejemplo, en la unidad de Guardia del Fénix se incluye un 0-1, lo que indica que puede incluirse como máximo una unidad de Guardia del Fénix en el ejército (aunque algunos Honores puedan modificar eso).

Perfil de las unidades

Cada unidad está representada por un perfil diferente dentro de la lista de ejército donde se facilita el nombre de la unidad y si tiene algún tipo de restricción especial.

Perfil de atributos. Aquí se indican los perfiles de atributos para cada tipo de tropa dentro de la unidad. Si se requieren varios perfiles (como un campeón o una montura) se incluyen todos, aunque en la mayoría de casos son opcionales.

Tipo de unidad. Contiene varias palabras clave (Infantería, Elfo, Alto Elfo). Una miniatura o unidad puede tener distintos "tipos" a la vez. Los tipos sirven para aclarar ciertas reglas, hechizos, reglas especiales y objetos mágicos.

Tamaño de la unidad. Sólo está en las unidades, no en los personajes. Se especifica el número mínimo (y, en ocasiones, máximo) de miniaturas que deben formar la unidad. En muchos casos, las unidades de Infantería son de 10+ (lo que significa "diez o más") miniaturas, y las de Caballería suelen ser de 5+ ("cinco o más" miniaturas).

Inclusión. Normalmente una unidad costará como una opción de la sección en que esté descrita; así, una unidad Básica cuenta como una unidad Básica a efecto de cuantas unidades debes o puedes incluir de ese tipo en un ejército. En algunos casos (especialmente personajes especiales) se indica que una miniatura o unidad puede ocupar alguna opción adicional; por ejemplo, un Mago Dragón ocupa una opción de Comandante y una de Héroe.

Coste. El coste básico de la miniatura.

Armas. Especifica las armas de combate cuerpo a cuerpo que lleva la miniatura o unidad, el valor de las cuales se incluye en el valor en puntos de las miniaturas, así como las armas de combate cuerpo a cuerpo opcionales (y su coste).

Armas de proyectiles. Especifica las armas de proyectiles que lleva o puede llevar la miniatura o unidad, sea armas que llevan de base, o armas opcionales (y su coste).

Armadura. La armadura base (u opcionales) que lleva o puede llevar la miniatura o unidad.

Magia. Si la miniatura o unidad tiene capacidad de lanzar magia, aquí se indicará su nivel, capacidad para subir de nivel (y su coste) así como el Saber de Magia o Saberes que puede utilizar.

Montura. Se indica la montura que lleva o puede llevar la miniatura o unidad.

Grupo de mando. Sólo unidades. Indica el coste de convertir una de las miniaturas de la unidad en Músico, Campeón o Portaestandarte. Aunque algunos Campeones tengan un nombre específico (por ejemplo, el Campeón de una unidad de Leones Blancos es un Guardián de los Leones) se le aplican las reglas genéricas de los Campeones. Para más detalles, consulta la sección correspondiente del reglamento de Warhammer (páginas 108-109).

Equipo mágico. Si la unidad o personaje tiene acceso a objetos mágicos, suele indicarse aquí.

Opciones. Algunas miniaturas o personajes tienen opciones que no se pueden catalogar en anteriores categorías (no son equipo, montura, magia...); estas Opciones especiales se detallan aquí.

Reglas especiales. Muchas tropas tienen reglas especiales que se describen en profundidad en este libro. Para facilitarte el trabajo, se resumen aquí, pero debes consultar la entrada apropiada en la sección de El ejército Asur en caso de duda.

Sobre el coste. En todas las opciones se ha optado por la nomenclatura +X si es un coste único, o +X/m si es un coste por miniatura. Así, los Arqueros pueden llevar Músico por +6 (lo que significa que deben sumarse +6 puntos al total de la unidad), y Armadura ligera por +1/m (lo que significa que debes pagar +1 punto por miniatura para poder equipar todas las miniaturas con Armadura ligera).

Personajes especiales

Los anales de los Asur recogen una larga historia de luchas nobles y sacrificios heroicos. Sus páginas están empapadas con la sangre de aguerridos guerreros y abnegados magos, muchos de los cuales dieron sus vidas para proteger su amada tierra natal de Ulthuan. También pueden encontrarse relatos de exploradores incansables y embajadores que fueron grandes oradores en remotas tierras. La historia de los Altos Elfos está repleta de individuos valientes, algunos de los cuales se detallan al final.

Hay jugadores que pactan no incluir Personajes Especiales. Otros se sienten embriagados por la tentación de poder llevar a personajes tan famosos como Teclis o Eltharion. Por defecto, no es necesario pedir permiso a tu oponente para incluir Personajes Especiales. Así que, a no ser que se pacte lo contrario (por ejemplo, normas de un torneo) puedes incluir cualquiera de esos Personajes Especiales en tu ejército, pero ¡ten cuidado! muchos de ellos tienen un coste elevado y es necesario saber aprovecharlos al máximo.

En Manuscritos de Nuth hemos incluido muchos Personajes Especiales más allá de los tres que habí a originalmente en el libro de Sexta Edición. Han sido adaptados usando reglas matemáticas comunes, iguales para todos los ejércitos; el resultado es personajes lo más equilibrados posibles. Recordad que esto no deja de ser un suplemento hecho por fans para una edición vieja de un juego descatalogado, si usas esto es porque quieres disfrutar de Sexta, no ganar un torneo exprimiendo reglas.

Mercenarios

Los Mercenarios son tropas dispuestas a luchar por tu bandera a cambio de dinero, comida u otra recompensa que consideren adecuada. Por defecto, no es necesario pedir permiso a tu oponente para incluir Mercenarios. Consulta el libro Manuscritos de Nuth: Mercenarios para un listado completo de las unidades y personajes que pueden luchar junto a los Altos Elfos.

Algunos jugadores prefieren no incluir tropas mercenarias en su ejército para que se componga exclusivamente de tropas puras y nobles y quede impoluto de turbias transacciones financieras. Si los dos jugadores están de acuerdo, son libres de decidir prohibir la inclusión de espadas de alquiler.

REGLAS ESPECIALES COMUNES

En los Manuscritos de Nuth se ha intentado tener el mínimo posible de situaciones conflictivas. A lo largo de Sexta Edición hubo algunas reglas que, pese a ser reglas muy concretas inicialmente, terminaron usándose en varios ejércitos (con sus correspondientes FAQ y demás). Son reglas que seguro os sonarán (algunas escritas como "Reglas Especiales" en posteriores ediciones). Con el objetivo de evitar FAQs, evitar decir cosas distintas en libros distintos para lo mismo, evitar dudas, evitar discusiones y tener una experiencia de juego más fluida, hemos agrupado algunas Reglas en este apartado, reglas que deberían haber estado en el Reglamento como Reglas Especiales pero que (en Sexta) no estuvieron. De todas ellas, estas son las que afectan de alguna forma a los Altos Elfos.

Algunas tropas y personajes tienen unas Reglas especiales propias (y únicas). Se detallan en el apartado correspondiente del Ejército Asur. También hay un pequeño resumen en la Lista de ejército, para no tener que ir hojeando el libro. De todas formas, en la sección El Ejército Asur están explicadas de forma más detallada.

Ten en cuenta que las Reglas Especiales Comunes que aparecen aquí no son todas las Reglas Especiales Comunes que hay, sino aquellas que afectan directamente a los Altos Elfos.

Anfibio. Las miniaturas Anfibias tienen Cruzar (Elementos acuáticos). Esto incluye tanto los elementos acuáticos normales (lagos, ríos, marismas) como los que se generan mágicamente como con el hechizo Señora del Río. Además, toda unidad completamente en terreno acuático se considera en cobertura ligera.

Anula armadura. No se pueden efectuar tiradas de salvación por armadura por los impactos que Anulan armadura.

Anula un ataque. Una miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador tiene A-1 en su perfil (mínimo de 0). No tiene ningún efecto sobre ataques que no estén en el perfil (como los ataques especiales del Gigante), aunque si una miniatura tiene 0 ataques no puede "renunciar a sus ataques" para hacer un ataque especial. En caso de diferentes ataques (por ejemplo, ataques de los Centauros del Caos) o de miniaturas compuestas (por ejemplo, un carro o un personaje montado en un Monstruo), el jugador que Anula el ataque elige qué ataque se elimina.

Ataques flamígeros. Se consideran ataques de fuego; las miniaturas con Regeneración no pueden Regenerar las heridas causadas por Ataques de fuego, las miniaturas Inflamables reciben el doble de heridas, etc.

Cruzar (X). Las miniaturas con Cruzar (X) tratan los elementos de escenografía de tipo X como terreno abierto a efectos de movimiento (pero no a efectos de línea de visión, etc.).

Etéreo. Las miniaturas Etéreas tienen Cruzar (Todos los terrenos), pero no pueden terminar su movimiento en terreno impasable, ni atravesar unidades. Tienen Ataques mágicos. No pueden ser heridas, salvo por Ataques mágicos. Bloquean la línea de visión de forma habitual (y les afecta la línea de visión de la forma habitual).

Heridas múltiples (X). Las heridas no salvadas se transforman en X heridas. Así, una miniatura con Heridas múltiples (1D3) que haga dos heridas a un enemigo (tras aplicar Tiradas de salvación por armadura y Tiradas de salvación especial, pero antes de Regeneración), en realidad causa 2D3 heridas.

Inmune a Ataques Flamígeros. Los Ataques flamígeros no tienen ningún efecto (no impactan, no hieren, etc). Si un Ataque flamígero tiene alguna otra regla especial (por ejemplo, Ataques flamígeros y envenenados o Ataques flamígeros y causa pánico) no se aplica ninguna de dichas reglas.

Inmune a Golpe letal. Se ignora la regla Golpe Letal de las armas (o miniaturas, o hechizos) que impacten a la miniatura con esta regla. Es decir, un Golpe Letal que obtenga un 6 en la tirada para herir no mata automáticamente sino que es posible efectuar tiradas de salvación por armadura y si se falla la miniatura no es retirada del juego sino que se efectúa su herida (o heridas, si tuviera heridas múltiples).

Siempre Ataca Primero. Atacarán en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo independientemente del atributo de Iniciativa o de quién ha cargado (recuerda que el combate es después de los impactos por carga). Si dos miniaturas o unidades enfrentadas tienen Siempre Ataca Primero, la miniatura o unidad con mayor Iniciativa atacará primero independientemente de otros factores. Si una miniatura tiene Siempre Ataca Primero y Ataca en último lugar (por ejemplo, por usar arma a dos manos), se anulan mutuamente (atacará en orden de iniciativa como si llevara arma de mano). En definitiva, el orden en combate es: Impactos por carga, Siempre ataca primero, Unidades que cargan, Resto de unidades, Ataca en último lugar, Zombis (y demás Descerebrados). En cualquier caso, en cada categoría se "desempata" por orden de iniciativa (p.e. dos unidades que atacan primero, de mayor a menor Iniciativa), y en caso de nuevamente empate, se resuelve al azar (1D6). Esto implica que una unidad con Siempre Ataca Primero con Iniciativa 5 que cargue a una unidad con Siempre Ataca Primero con Iniciativa 8, atacará primero la de Iniciativa 8.

REGLAS ESPECIALES ALTOS ELFOS

Algunas de las unidades y personajes del ejército están sujetos a unas reglas que son propias de los Altos Elfos.

Estoicos

Cuando los Altos Elfos luchan contra Elfos Oscuros, todas las miniaturas del ejército Alto Elfo son Inmunes a pánico. Por lo que si luchan contra Elfos Oscuros nunca deberán hacer chequeos de pánico (ni cuando sufran bajas, ni si son cargados por el flanco, ni si una unidad amiga huye).

En caso de que luchen contra un ejército que no es de Elfos Oscuros pero tenga alguna parte de tipo Elfo Oscuro (por ejempo, si el ejército enemigo incluye al Regimiento de Renombre de los Desolladores de Mengil), los Altos Elfos serán Inmunes al pánico provocado sólo por las unidades o miniaturas de tipo Elfo Oscuro (por ejemplo, si los Desolladores de Mengil hacen una carga por el flanco a una unidad de Altos Elfos). Si el chequeo de pánico debiera hacerse por varias fuentes y alguna de ellas no es de tipo Elfo Oscuro, la unidad no es Inmune a pánico (por ejemplo, una unidad que sufra bajas por proyectiles de los Desolladores de Mengil y de otra unidad enemiga que no sea Elfo Oscuro, no es Inmune al pánico, aunque la unidad que no sea Elfo Oscuro haya hecho una única baja). Recuerda que una unidad amiga huyendo puede provocar pánico de la forma habitual, ya que la fuente del pánico no es Elfo Oscuro (este caso es distinto a si se enfrenta a un ejército puramente Elfo Oscuro, ya que en ese caso sería totalmente Inmune al pánico).

En caso de partidas multijugador, se aplica el mismo criterio; los Altos Elfos son inmunes al pánico provocado por Elfos Oscuros, no de otros ejércitos aliados (¡a no ser, claro está, que todos los ejércitos enemigos sean Elfos Oscuros!).

Fila adicional

Los Lanceros Altos Elfos luchan con una fila adicional.

Es decir, contra miniaturas trabadas en su frontal, luchan con 2 filas si cargan, y luchan con 3 filas cuando no cargan. La Fila Adicional es sólo cuando los Elfos combaten por el frontal, como las lanzas habituales, así que si son cargados por el flanco no atacan “dos columnas”.

Intrigas en la Corte

Si tienes un personaje que, como regla especial, deba ser el General, ese será el General.

De lo contrario, el ejército Alto Elfo ignora la regla habitual de designar como General al personaje de mayor Liderazgo del ejército. Al inicio de la partida, antes del despliegue, pon en fila las miniaturas de personaje de tu ejército (salvo aquellas que no puedan ser el General, como personajes con el honor Guardia del León o el Portaestandarte de Batalla) y tira un dado. El número obtenido indica la posición en la fila del personaje que será el General del ejército. Si el resultado es superior al número de personajes alineados, el General será elegido de la forma habitual (consulta la página 102 del reglamento de Warhammer). Si tienes seis o más personajes, elige sólo a cinco de ellos para la fila.

Ejemplo. Un ejército Asur está formado por un Príncipe montado en dragón, un Archimago, Korhil, un Portaestandarte de Batalla y dos Magos. Ni Korhil ni el Portaestandarte de Batalla pueden ser General, así que se pondrían en fila el Príncipe, el Archimago y los dos magos (recibiendo los números 1, 2, 3 y 4). Si se obtiene un número del 1 al 4, ese Personaje será el General (aunque no sea el personaje con mayor Liderazgo del ejército). Con un resultado de 5 ó 6, puedes elegir el Personaje.

La tirada de Intrigas en la Corte se realiza antes del Despliegue, por lo que el oponente deberá conocer tus personajes antes de empezar el despliegue.

Expertos Hechiceros

Todos los Altos Elfos de tipo Hechicero tienen un +1 a todas sus tiradas para intentar dispersar un hechizo. Este bonificador no es acumulativo por el hecho de incluir más de un mago, por lo que un ejército Alto Elfo con dos magos sólo obtendrá un bonificador de +1 a la dispersión, y sólo mientras haya un Hechicero Alto Elfo en el campo de batalla.

Este bonificador puede combinarse con objetos mágicos o con Resistencia a la Magia de la forma habitual.

Este bonificador es para todos los Personajes Altos Elfos de tipo Hechicero, incluyendo Personajes especiales o un personaje con el objeto Gema Radiante de Hoeth o el honor Señor del Saber.

ALTA MAGIA

Los magos Altos Elfos pueden usar cualquiera de los ocho saberes del reglamento de Warhammer o Alta Magia. Cualquier personaje que elija Alta Magia, además de los hechizos generados aleatoriamente, conocerá Disipación de Magia. Los personajes que no elijan Alta Magia no conocerán Disipación de Magia.

1D6	Hechizo	Dificultad
-	Disipación de Magia	5+ / 7+ / 9+
1	Caminar entre dos Mundos	4+
2	Maldición de la Atracción de las Flechas	6+
3	Caprichosa Fortuna	7+
4	Ira de Khaine	8+
5	Llamas del Fénix	11+
6	Anulación de Vaul	12+

Disipación de Magia (5+ / 7+ / 9+)

Objetivo: Hechicero enemigo a 60cm o menos, esté o no trabado en combate. No requiere línea de visión.
Efecto: El hechicero enemigo descarta los resultados de 6 / 5-6 / 4-5-6 en sus dados para lanzar hechizos.
Duración: Hasta inicio de siguiente fase de magia propia.

Caminar entre Dos Mundos (4+)

Objetivo: El propio hechicero (sólo si es de tipo Infantería), esté o no trabado en combate.
Efecto: El hechicero gana la regla Etéreo.
Duración: Hasta inicio de siguiente fase de magia propia.

Maldición de la Atracción de las Flechas (6+)

Objetivo: Unidad enemiga a 60cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
Efecto: Cualquier unidad amiga que realice tiradas para impactar con armas de proyectiles (que usen HP) puede repetir las tiradas que falle para impactar. Esto afecta también a posibles unidades mercenarias o aliadas.
Duración: Hasta final de turno propio.

Caprichosa Fortuna (7+)

Objetivo: Hechicero enemigo a 60cm o menos, esté o no trabado en combate. No requiere línea de visión.
Efecto: Si el Hechicero intenta lanzar un hechizo y obtiene cualquier resultado de dobles en los dados, sufrirá una Disfunción mágica. En caso de obtener un doble 6, el hechizo no se lanza con Fuerza irresistible y, además, sufre Disfunción mágica. Si el Hechicero intenta dispersar un hechizo propio y obtiene cualquier resultado de dobles en los dados, el intento de dispersión falla automáticamente (incluso si obtiene un doble 6).
Duración: Hasta inicio de siguiente fase de magia propia.

Ira de Khaine (8+)

Objetivo: Unidad enemiga a 60cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
Efecto: Proyectil mágico. Causa 2D6 impactos de F4.
Duración: Instantáneo.

Llamas del Fénix (11+)

Objetivo: Unidad enemiga a 60cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
Efecto: Todas las miniaturas de la unidad sufren un impacto de F3 con la regla Ataques flamígeros. Si no es dispersado, el siguiente turno será de F4, el siguiente de F5, etc. Ten en cuenta que los "secretos" de las unidades (como asesinos, o fanáticos goblins nocturnos), hasta que no son revelados, se considera que no existen. Todo personaje dentro de una unidad con el hechizo Llamas del Fénix activo sufrirá los mismos efectos hasta que abandone dicha unidad. Si un personaje se une a una unidad con este hechizo ya activo, sufrirá los mismos efectos (con la misma F que toda la unidad) hasta que abandone dicha unidad.
Duración: Permanece en juego.

Anulación de Vaul (12+)

Objetivo: Unidad enemiga a 60cm o menos, esté o no trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
Efecto: El oponente debe desvelar todos los objetos mágicos de la unidad. El jugador Elfo puede elegir uno de ellos, y dicho objeto queda destruido. Ten en cuenta que el Yunque Rúnico enano y el Arca de las Almas de los Reyes Funerarios no son objetos mágicos. No tiene ningún efecto si la unidad no tiene objetos mágicos. Debe desvelarse qué objetos hay, no quién los lleva, por lo que si es un objeto que tiene alguien "oculto" como un Asesino, debe desvelar los objetos, no la presencia del Asesino.
Duración: Instantáneo.

LA FORJA DE VAUL

En esta sección se enumeran los objetos mágicos que pueden usar los personajes y algunos campeones de los Altos Elfos. Estos objetos únicamente pueden utilizarlos las miniaturas descritas en este libro y deben seleccionarse teniendo en cuenta las limitaciones en puntos establecidas en la sección correspondiente. Para las armas y armaduras se detalla el tipo de objeto "común" que es (arma de mano, armadura pesada). El objeto mágico sigue las mismas reglas que el objeto común, salvo lo que se indique en las reglas del propio objeto. El coste de cada objeto mágico se indica entre paréntesis después de su nombre. Ten en cuenta que los Altos Elfos tienen acceso a los objetos mágicos comunes (descritos en el Reglamento de Warhammer, página 154), algunos de esos objetos tienen un coste reducido para reflejar la maestría de los Altos Elfos creando objetos.

ARMAS MÁGICAS

Un Personaje puede llevar un arma de Proyectiles y, además, un arma de Combate cuerpo a cuerpo. Todas las armas son de Combate cuerpo a cuerpo a no ser que se indique lo contrario. Todas estas armas son Armas mágicas. Sólo puede llevar un Arma mágica.

Garra de Devastación (80). Arma de mano. Repite tiradas para herir fallidas, Anula armaduras.

Espada de Oro Fulgurante (60). Arma de mano. El portador gana +3 ataques.

Arco del Navegante (60). Arco largo. Los impactos hechos con el Arco del Navegante se resuelven como si fueran hechos por un Lanzavirotes (página 124 del Reglamento), en respeto a la Fuerza, a atravesar filas y a Anular armaduras. Pese a resolverse como un Lanzavirotes es un Arco largo a todos los efectos (distancia de disparo, puede Aguantar y Disparar, etc.).

Espada de Hoeth (60).Arma de mano. Hiere automáticamente. La tirada de salvación por armadura se modifica por la Fuerza de su portador.

Espada de Acero Punzante (45). Arma de mano. El portador Siempre Ataca Primero y tiene +1 a las tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo.

Arco de Ellyrion (40). Arco largo. El portador puede disparar 3 veces por turno, y los impactos se resuelven con F5 en vez de la F3 habitual.

Espada de Oro Marino (40). Arma de mano. Anula armadura.

Fusil de Conflagración (30). Arma de proyectiles. El portador gana un ataque de aliento, de F3, Ataque flamígero.

Azote del Mal (25). Arma de mano. Si el enemigo tenía inicialmente 3 o más Heridas en su perfil, el portador hiere con 2+. La tirada de salvación por armadura se modifica por la Fuerza de su portador.

Espada Veloz (25). Arma de mano. +1 a la tirada para impactar.

Espada de Batalla (20). Arma de mano. El portador gana +1 ataque.

Espada del Poder (15). Arma de mano. Los impactos causados por esta arma se resuelven con F+1.

Mordisco de acero (10). Arma de mano. Poder de penetración.

ARMADURAS MÁGICAS

Un personaje puede llevar una Armadura y un Escudo, además de una montura que puede llevar Barda. Recuerda que un personaje no puede llevar dos Armaduras mágicas.

Armadura de Protección (40). Armadura ligera (Tirada de salvación por armadura de 6+). El portador gana una Tirada de salvación especial de 4+.

Escudo Áureo (35). Escudo (Tirada de salvación por armadura de 6+). Los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos contra el portador tienen un -1 a la tirada para impactar.

Armadura de los Dioses (35). Armadura pesada. Sólo Infantería. No puede combinarse con ninguna otra armadura. F+1, Tirada de salvación por armadura de 3+ (en vez del habitual 5+ de armadura pesada).

Armadura Estelar (30).Sólo Infantería. Armadura ligera (Tirada de salvación por armadura de 6+). Si el portador sufre una herida (después de salvaciones), es teleportado automáticamente 8d6cm en dirección aleatoria (dado de dispersión). Esto significa que en una ronda de combate cuerpo a cuerpo sólo puede sufrir una herida, puesto que es teleportado al instante. Sin embargo, Heridas múltiples o Golpe letal siguen teniendo el efecto habitual. Si la miniatura es teleportada hacia terreno impasable u otras miniaturas, desplázala en la misma dirección hasta que esté a 3 cm de cualquier miniatura o escenografía. Si es teleportada fuera de la mesa, se considerará que ha huido.

Armadura de los Héroes (25). Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+). Cuando una miniatura quiera atacar al portador, debe superar una tirada de Liderazgo; si no la supera no podrá atacar al portador (pero sí a otra miniatura a la que pudiera atacar habitualmente). Las miniaturas inmunes a psicología superan automáticamente esta tirada.

Armadura Sombría (25). Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+). Si el portador es Infantería, gana la regla Explorador y puede desplegar como Explorador o en una unidad de Sombríos.

Yelmo del Destino (25). Yelmo (Tirada de salvación por armadura de 6+, el portador puede elegir aún un escudo y una armadura, no mágicos). El portador puede repetir las tiradas de salvación por armadura falladas.

Escudo de Escamas de Dragón (20). Escudo, pero proporciona un punto más de salvación (Tirada de salvación por armadura de 5+). Además, otorga tirada de salvación especial 6+.

Escudo Hechizado (10). Escudo, pero proporciona un punto más de salvación (Tirada de salvación por armadura de 5+).

TALISMANES

Cada personaje puede llevar un único Talismán.

Brazaletes de Defensa (55). Tirada de salvación especial de 4+. Además, el portador puede repetir las tiradas de salvación por armadura falladas.

Corona Dorada de Atrazar (40). Un sólo uso. El portador ignora la primera herida sufrida (después de salvaciones, etc).

Capa del Señor del Saber (40). El portador y la unidad donde esté ganan una tirada de salvación especial de 2+ contra hechizos enemigos (sin efecto contra otras fuentes de daño que no sean hechizos aunque sean mágicos, como un Lanzavirotes con runas o los impactos cuerpo a cuerpo de una espada mágica).

Talismán de Saphery (35). Las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el portador del Talismán tratan sus armas mágicas (o rúnicas) como objetos mundanos. Así, una Espada mágica pasaría a ser una simple arma de mano, una Lanza de caballería mágica pasaría a ser una Lanza de caballería normal, etc. El tipo de objeto mundano que corresponde a un arma mágica se especifica en las armas mágicas.

Incienso Sagrado (30). Todos los disparos que usen tirada para impactar (es decir, HP) dirigidos contra el portador o la unidad donde esté reciben un modificador de -1 a la tirada para impactar.

Llama del Fénix (25). El portador gana una tirada de salvación especial de 5+.

Amuleto del Fuego (20). El portador gana Resistencia mágica (1) y además es Inmune a ataques flamígeros.

Talismán de protección (10). El portador gana una tirada de salvación especial de 6+.

OBJETOS ARCANOS

Cada miniatura de tipo Hechicero puede llevar un único Objeto Arcano.

Libro de Hoeth (100). Cuando el portador lance un hechizo con éxito y saque cualquier resultado de dobles en la tirada, el hechizo se lanza con éxito y con Fuerza Irresistible, excepto en caso que haya un doble 1 que será Disfunción. En caso de que algún objeto tenga otro efecto sobre los dobles, primero se resuelve el hechizo con Fuerza Irresistible y luego los efectos de otros objetos. Ejemplo: el Anillo de Hotek de los Elfos Oscuros provoca disfunción con cualquier doble, así que un hechizo con un doble sería lanzado con Fuerza Irresistible y luego se aplicaría la Disfunción. Ten en cuenta que igualmente es necesario alcanzar la dificultad del hechizo con la tirada.

Cristal de las Annuli (40). En todas las fases de magia enemigas, el oponente tiene un dado menos de energía y el jugador Alto Elfo tiene un dado más de dispersión.

Báculo de Hechicero (40). El portador tiene un +1 a todos sus intentos de dispersar un hechizo. Este modificador es acumulable a la regla Expertos Hechiceros, por lo que un Hechicero con Báculo de Hechicero tendría un total de +2 a dispersar.

Báculo de Árbol Estelar (40). El portador tiene un +1 a todos sus intentos de lanzar un hechizo.

Sello de Asuryan (40). Un solo uso. Actúa como un Pergamino de Dispersión. Además, cuando se usa, lanza 1D6; si lo lanzó un hechicero, con 4+ el hechicero olvida ese hechizo y no puede volver a lanzarlo en toda la batalla. Si fue un objeto portahechizos, no hay ningún efecto adicional.

Báculo de Solidez (20). Un solo uso. Cuando el portador sufra su primera Disfunción, el hechizo falla pero no es necesario tirar en la tabla de disfunciones.

Piedra de energía (20). Un solo uso. Declara su uso antes de tirar los dados para intentar lanzar un hechizo. Añade +2 dados a la tirada. Debes declarar usar al menos un dado para poder usar la Piedra de Energía.

Pergamino de Dispersión (20). Un solo uso. Dispersa un hechizo automáticamente (que no haya sido lanzado con Fuerza Irresistible).

Rubí Crepuscular (15). El portador gana +1 dado de energía en cada fase de magia. Ese dado sólo lo puede usar él.

Vara de Plata (10). El portador conoce un hechizo más de los que toca por su nivel (por ejemplo, un hechicero de nivel 4 conocerá 5 hechizos).

OBJETOS HECHIZADOS

Un personaje puede llevar hasta un Objeto Hechizado.

Piedra de la Anulación (80). Ningún hechicero (ni siquiera los amigos) a 15cm o menos del portador puede lanzar hechizos. Todos los objetos mágicos (o rúnicos) pierden sus efectos secundarios y pasan a ser objetos mundanos (por ejemplo, un Arco del Navegante sería un arco largo común y un Estandarte de Guerra no daría +1 a resolución del combate).

Poción de Curación (50). Un solo uso. El personaje recupera tantas heridas como tenía al inicio de la partida. Obviamente, no puede usarlo si está muerto.

Gema Radiante de Hoeth (45). El personaje pasa a ser hechicero de nivel 1 y gana el tipo Hechicero. El portador podrá lanzar hechizos aunque lleve Armadura. Este objeto no tiene ningún efecto en un personaje que ya fuera Hechicero.

Capa de las Barbas (35). Las miniaturas de tipo Enano sienten odio y miedo hacia el portador. Además, mientras el portador esté en contacto peana con peana con miniaturas con objetos rúnicos, uno de esos objetos rúnicos pierde sus efectos mágicos y pasará a ser objeto mundano (si tiene más de un objeto rúnico, determina cuál al azar). Por ejemplo, un hacha a dos manos con runas se consideraría una simple hacha a dos manos.

Anillo de Corin (35). Objeto portahechizos de nivel de energía 4. Un solo uso por turno. Contiene el hechizo Anulación de Vaul.

Anillo de la Ira (30). Objeto portahechizos de nivel de energía 3. Un solo uso por turno. Contiene el hechizo Furia de Khaine. Además, tras usar lo lanza 1D6, con un 1 el poder del Anillo se ha agotado y no puede usarse más en toda la partida.

Libro del Valor y la Gloria (25). Todas las unidades y personajes de Altos Elfos a 15cm o menos del portador suman +1 al Liderazgo (hasta un máximo de 10). Esto significa que si el General está a 15cm o menos, todas las miniaturas a 30cm del General se beneficiarán de su liderazgo modificado. Si el General está a más de 15cm, una unidad que esté cerca del Libro puede usar el Liderazgo del General sin modificar o bien el suyo modificado por el Libro. Esto afecta sólo a Altos Elfos; no a Mercenarios o Aliados ni a otros jugadores del mismo bando que no sean Altos Elfos, y sí afectará a Altos Elfos enemigos (por ejemplo en una batalla de Altos Elfos vs Altos Elfos).

Amuleto del Fuego Purificador (15). Todos los hechizos que se lancen al portador o la unidad donde esté sufren un -3 a la tirada para lanzarlo (aunque si se obtiene Fuerza Irresistible tiene efecto automático). No tiene efecto si el hechizo no usa tirada para lanzarse (como objetos portahechizos). Sí que afecta contra el Arca de las Almas de los Reyes Funerarios (ya que se usa como si fuera un cántico, que a su vez funciona como si fuera un hechizo).

ESTANDARTES MÁGICOS

Algunas unidades, así como el Portaestandarte de Batalla, pueden elegir un único Estandarte Mágico.

Estandarte de Batalla (80). La unidad gana +1D6 puntos en cada Resultado de Combate (lanza 1D6 cada vez).

Estandarte del Dragón (60). La unidad es inmune a todos los efectos de todos los hechizos y nunca puede ser objetivo de un hechizo. Esto incluye objetos portahechizos, hechizos que afectan a "todas las unidades", hechizos lanzados a una unidad enemiga y que tengan área de efecto, etc. La unidad no es inmune a armas mágicas que no lancen hechizos o a elementos del campo de batalla que sean generados a través de un hechizo (como un Muro de Fuego).

Estandarte de Saphery (50). El jugador Alto Elfo gana +1D3 dados de energía en cada fase de magia propia.

Estandarte de la Templanza (45). El portador y la unidad donde esté, así como cualquier unidad enemiga (y/o personaje enemigo) en contacto con el portador, son inmunes a psicología (incluyendo Miedo, Terror, Furia asesina, Estupidez...); las miniaturas con Furia asesina se tratan como si hubieran perdido un combate (pierden la Furia Asesina para siempre).

Estandarte de Protección Arcana (40). El portador y la unidad donde esté obtienen Resistencia a la Magia (2). Además, todas las miniaturas de tipo Demonio o No Muerto que estén al principio de la fase de magia del portador en contacto peana con peana con el portador, sufren 1 herida (se permiten salvaciones de la forma habitual). Esto no cuenta como ataque cuerpo a cuerpo ni ataque de proyectiles, sino como un ataque mágico.

Estandarte del León (25). El portador y la unidad donde esté son inmunes al miedo y al terror.

Estandarte de Guerra (20). +1 a la Resolución de Combate.

Estandarte de Ellyrion (15). El portador y la unidad donde esté tienen la regla Cruzar (Terreno difícil).

ARMERÍA DE LOS ALTOS ELFOS

Los Elfos de Ulthuan cuentan con magníficos artesanos y herreros, por lo que, cuando sus ejércitos marchan a la guerra, van equipados con las mejores armas y armaduras. Para representar esta característica, las unidades y personajes Altos Elfos pueden equiparse con objetos específicos que no se encuentran en el Reglamento de Warhammer. Las reglas de estos objetos se muestran a continuación. Ten en cuenta que estos objetos son piezas de artesanía, pero no son Objetos mágicos a ningún efecto.

Armadura de Dragón. Actúa como una Armadura pesada (proporciona una Tirada de salvación por armadura de 5+) pero, además, el portador es Inmune a Ataques flamígeros.

Capa de León Blanco. Proporciona una tirada de salvación por armadura de 5+ a los ataques a distancia (proyectiles o magia); se puede combinar con escudo y con las armaduras habituales (armadura ligera, pesada o de Dragón) así como montura y barda. La Capa se considera un tipo especial de armadura, así que un personaje con Capa de León Blanco NO puede lanzar hechizos.

Barda de Ithilmar. La miniatura obtiene un +1 a su tirada de salvación por armadura, igual que una barda normal, pero no debe aplicarse la penalización habitual al movimiento de la miniatura.

HONORES

Los Elfos son prácticamente inmortales y, a lo largo de sus dilatadas vidas, dedican un tiempo considerable a perfeccionar sus conocimientos y habilidades. Entre los Elfos se valoran considerablemente los logros cosechados, por lo que un Elfo que posea muchas habilidades distintas se verá reconocido mediante la concesión de varios títulos honoríficos, conocidos genéricamente con el nombre de Honores.

Cada personaje Alto Elfo puede elegir un único Honor (aunque varios personajes pueden elegir el mismo Honor). Estos Honores no son objetos mágicos así que no se pueden anular de ninguna forma, aunque cuentan para el máximo de objetos mágicos que pueden llevar.

Puro de corazón (gratis y obligatorio). El personaje y la unidad donde esté son inmunes al pánico. Si el personaje Puro de Corazón muere, el oponente obtiene 100 puntos adicionales de victoria. Si tienes algún o algunos Personajes Especiales con el honor Puro de Corazón, todos ellos tendrán el honor (y no puede darse el honor a otro personaje). Si no tienes ningún Personaje Especial con este honor, DEBES darlo a un personaje a tu elección (y sólo uno).

Guardia del León (+45 puntos). El personaje obtiene una Capa de León Blanco. El personaje y la unidad donde esté son Tozudos. Los Leones Blancos de Cracia dejan de ser 0-1 y pasan a ser Especiales. Recuerda que la unidad de Leones Blancos de Cracia es Tozuda si está el General aunque no tenga un personaje con Guardia del León. Sólo los personajes con el Honor Guardia del León puede montar un Carro de Leones Blancos de Cracia.

Señor del Saber (+40 puntos). El personaje pasa a ser hechicero de nivel 1 y gana el tipo Hechicero. Recuerda que un Hechicero con armadura no puede lanzar hechizos (la barda del corcel no afecta). Este Honor no tiene ningún efecto en un personaje que ya fuera Hechicero.

Maestro de la Espada (+40 puntos). Sólo Infantería. El personaje está equipado con Arma a dos Manos y no puede llevar ninguna arma mágica. El personaje ignora el efecto de atacar en último lugar al llevar arma a dos manos (ver p.68 del reglamento). El personaje gana la regla Golpe letal. El Portaestandarte de Batalla no puede tener este Honor. Los Maestros de la Espada de Hoeth dejan de ser 0-1.

Mago Vidente (+30 puntos). Sólo personajes de tipo Hechicero. El personaje puede elegir los hechizos en vez de determinarlos aleatoriamente.

Ungido de Asuryan (+25). Inmune a ataques flamígeros. Causa Miedo. Por último, la Guardia del Fénix se considera opción Especial en vez de Singular y deja de ser 0-1. Sólo los personajes con el Honor Ungido de Asuryan puede montar en Fénix.

Doncella de la Reina Eterna (+15 puntos). Las Doncellas de la Reina Eterna se consideran unidad Especial en la lista de ejército y dejan de ser 0-1. Además, si Alarielle la Reina Eterna y un personaje con el honor Doncella de la Reina Eterna están en la misma unidad, cualquier herida que fuera a sufrir la Reina Eterna (después de tirada para herir, pero antes de salvaciones y de heridas múltiples) la sufrirá un personaje con el honor Doncella de la Reina Eterna.

Canalizador de Magia (+10 puntos). Sólo personajes de tipo Hechicero. Al lanzar un hechizo, puede usar un dado más de su límite habitual (por ejemplo, un hechicero de nivel 3 puede lanzar hasta 5 dados cuando normalmente sólo podría lanzar hasta 4). Este Honor no genera ningún dado de magia adicional.

Yelmo del Mar de Lothern (+10).Todas las unidades de Guardia del Mar a 30cm o menos de un personaje con este Honor son Inmunes a Pánico. Además, la Guardia del Mar deja de ser 0-1. Sólo los personajes con el honor Yelmo del Mar de Lothern puede montar en un Escolta Celeste.

MONTURAS

Algunos personajes Altos Elfos pueden elegir ciertas Monturas. En esta sección se detallan las reglas para dichas monturas.

Monturas y tipo de personaje

Todos los personajes Elfos se consideran siempre Infantería (incluyendo Personajes Especiales), salvo si llevan Corcel élfico (en cuyo caso pasan a ser Caballería).

Mientras un personaje Elfo esté montado en Carro, se considera de tipo Carro en vez de Infantería. Mientras un personaje Elfo esté montado en Monstruo pierden la categoría Infantería y gana la categoría Monstruo. Si el carro es destruido o el monstruo muere (y el personaje sobrevive) pasan a ser Infantería. Mientras estén montados en Carro o Monstruo NO se consideran Infantería, así que un efecto contra infantería NO afectaría a un personaje mientras esté montado en monstruo (pero si el monstruo muere, sí).

En algunos casos, las Monturas ocupan una opción adicional (por ejemplo, un personaje montado en Dragón ocupa una opción adicional de Héroe). Esto es para las monturas opcionales; en los casos en que ya esté incluido en la entrada del ejército ya está indicado qué opciones adicionales ocupa (por ejemplo, un Mago Dragón ya indica que ocupa una opción de Comandante más una de Héroe).

Personajes montados en carro

Algunos personajes tienen la opción de montar en Carro. Los Carros tomados como monturas deben contarse exactamente como si fueran un carro independiente; por ejemplo, un Carro de Leones Blancos usado como montura ocupa una opción de unidad Especial. En el caso de un personaje montado en Carro de Tiranoc (que tiene la regla que permite 1-2 Carros como una única opción de unidad Especial), el Carro usado de montura cuenta como un Carro (así que podría usarse un segundo carro como unidad independiente ¡o como montura de otro personaje!) ocupando una única opción de unidad Especial.

En todos los casos, el personaje sustituye uno de los Elfos de la tripulación.

Corcel Élfico

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Corcel Élfico	22	3	-	3	-	-	4	1	5	+1

Tipo de unidad: Caballería.
Reglas especiales: Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete.

Unicornio

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Unicornio	25	5	0	4	4	3	5	2	8	-

Tipo de unidad: Monstruo, Animal.
Reglas especiales: *Ataques mágicos*. *Resistencia a la Magia* (2). *Empalar*. Obtiene un bonificador de F+2 en el turno en que carga.

Pegaso

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Pegaso	20	3	0	4	4	3	4	2	6	-

Tipo de unidad: Monstruo, Animal.
Reglas especiales: *Volar*.

Grifo

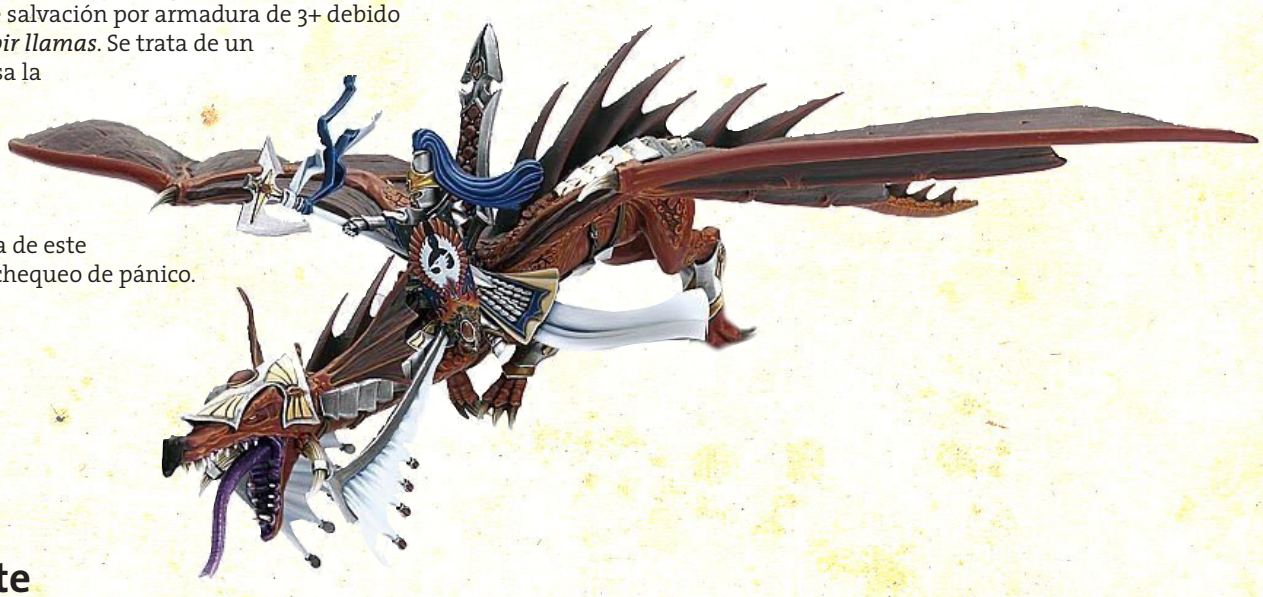
	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Grifo	15	5	0	5	5	4	5	4	7	-

Tipo de unidad: Monstruo, Grifo.
Reglas especiales: *Volar. Terror. Objetivo Grande.*

Dragón

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Dragón	15	6	0	6	6	6	3	5	8	3+

Tipo de unidad: Monstruo, Dragón.
Inclusión: Un personaje montado en Dragón ocupa una opción adicional de Héroe en el ejército.
Reglas especiales: *Volar. Terror. Objetivo grande. Piel escamosa.* Dispone de una tirada de salvación por armadura de 3+ debido a su piel escamosa. ***Escupir llamas***. Se trata de un Ataque de Aliento que usa la plantilla de lágrima; causa impactos de F4, con la regla Ataques flamígeros. Cualquier unidad enemiga que reciba 1 o más bajas a causa de este ataque deberá hacer un chequeo de pánico.



Águila Gigante

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Águila Gigante	5	5	0	4	4	3	4	2	8	-

Tipo de unidad: Monstruo, Animal.
Inclusión: Una Águila Gigante no ocupa ninguna opción adicional en el ejército (por lo que puedes montar todos los personajes que desees en Águilas, y aún así incluir Águilas como unidades Singulares.
Coste: 50 puntos
Armas: Garras (arma de mano).
Reglas especiales: *Estoico. Volar.*

Fénix

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Fénix	5	5	0	5	5	4	5	4	7	-

Tipo de unidad: Monstruo, Fénix.
Inclusión: Un Fénix usado como montura ocupa una opción de unidad Singular.
Coste: 270 puntos.
Armas: Garras (arma de mano).
Reglas especiales: *Estoico. Inmune a ataques flamígeros. Ataques flamígeros. Terror. Objetivo grande. Volar. Regeneración* (4+).

COMANDANTES

Príncipe Élfico

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Príncipe Élfico	12	7	6	4	3	3	8	4	10	-

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo.
Coste: 125 puntos.
Armas: Arma de mano. Por +6 puntos, puede llevar lanza, lanza de caballería (sólo si va montado), arma a dos manos, alabarda o arma de mano adicional.
Armas de proyectiles: Puede llevar arco largo (+15 puntos).
Armadura: Puede llevar armadura ligera (+3), pesada (+6) o Armadura de dragón (+8). Puede llevar escudo (+3).
Montura: Puede ir montado en un Corcel élfico (+18), Corcel élfico con barda de Ithilmar (+26), Carro de Tiranoc (+85), Pegaso (+50), Águila gigante (+50), Grifo (+200) o Dragón (+320). Si tiene el Honor Ungido de Asuryan puede montar en Fénix (+270). Si tiene el honor Yelmo del Mar de Lothern puede montar en un Escolta Celeste (+115). Si tiene el Honor Guardia del León puede montar un Carro de Leones Blancos de Cracia (+140).
Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos u honores.
Reglas especiales: *Estoico*. *Intrigas en la Corte*.

Archimago

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Archimago	12	4	4	3	3	3	5	1	9	-

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo, Hechicero.
Coste: 220 puntos.
Armas: Arma de mano.
Magia: Es un hechicero de nivel 3 que puede usar cualquier Saber de la Magia del reglamento o Alta Magia. Puede ser de nivel 4 por +35 puntos..
Montura: Puede ir montado en un Corcel élfico (+18), Corcel élfico con barda de Ithilmar (+26), Pegaso (+50), Águila gigante (+50), Unicornio (+65), Grifo (+200) o Dragón (+320).
Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos u honores.
Reglas especiales: *Estoico*. *Intrigas en la Corte*. *Expertos hechiceros*.

Mago Dragón de Caledor

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Mago Dragón de Caledor	12	5	5	4	3	3	7	3	10	-
Dragón	15	6	0	6	6	6	3	5	8	3+

Tipo de unidad: Mago Dragón: Infantería, Elfo, Alto Elfo, Hechicero. Dragón: Monstruo, Dragón.
Inclusión: Cada Mago Dragón de Caledor ocupa una opción de Comandante más una de Héroe de tu ejército.
Coste: 400 puntos (180 puntos por el Mago Dragón + 320 puntos por el Dragón).
Armas: Arma de mano. Por +6 puntos, puede llevar lanza, lanza de caballería, arma a dos manos o arma de mano adicional.
Armas de proyectiles: Puede llevar arco largo (+15 puntos).
Magia: Es un hechicero de nivel 1 que usa siempre Saber del Fuego.
Montura: El Mago Dragón de Caledor siempre monta un Dragón.
Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos u honores.
Reglas especiales (Mago): *Estoico*. *Intrigas en la Corte*. *Mago de Batalla*. El Mago Dragón de Caledor ha dedicado sus esfuerzos a estudiar las opciones más ofensivas de la magia, por lo que no tiene el +1 a dispersar (no tiene la regla Expertos hechiceros), sino que tiene un +1 a lanzar hechizos.
Reglas especiales (Dragón): *Volar*. *Terror*. *Objetivo grande*. *Piel escamosa* (3+). *Escupir llamas*. Se trata de un Ataque de Aliento que usa la plantilla de lágrima; causa impactos de F4, con la regla Ataques flamígeros. Cualquier unidad enemiga que reciba 1 o más bajas a causa de este ataque deberá hacer un chequeo de pánico.

HÉROES

Noble Élfico

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Noble Élfico	12	6	6	4	3	2	7	3	9	-

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo.
Coste: 70 puntos.
Armas: Arma de mano. Por +4 puntos, puede llevar lanza, lanza de caballería (sólo si va montado), arma a dos manos, alabarda o arma de mano adicional.
Armas de proyectiles: Puede llevar arco largo (+10 puntos).
Armadura: Puede llevar armadura ligera (+2), pesada (+4) o Armadura de dragón (+6). Puede llevar escudo (+2).
Montura: Puede ir montado en un Corcel élfico (+12), Corcel élfico con barda de Ithilmar (+17), Carro de Tiranoc (+85), Pegaso (+50) o Águila gigante (+50). Si tiene el honor Yelmo del Mar de Lothern puede montar en un Escolta Celeste (+115). Si tiene el Honor Guardia del León puede montar un Carro de Leones Blancos de Cracia (+140).
Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos u honores.
Opciones: Puede ser Portaestandarte de Batalla (+25); si lo es, no podrá elegir ninguna Arma común ni montar en Águila Gigante ni Pegaso. Si es el Portaestandarte de Batalla podrá llevar un Estandarte Mágico sin límite de puntos (en ese caso no podrá llevar Objetos mágicos, pero sí Honores); o bien cualquier combinación de objetos mágicos u Honores hasta 50 puntos en total.
Reglas especiales: *Estoico. Intrigas en la Corte.*

Mago

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Mago	12	4	4	3	3	2	5	1	8	-

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo, Hechicero.
Coste: 95 puntos.
Armas: Arma de mano.
Magia: Es un hechicero de nivel 1 que puede usar cualquier Saber de la Magia del reglamento o Alta Magia. Puede ser de nivel 2 por +35 puntos..
Montura: Puede ir montado en un Corcel élfico (+18), Corcel élfico con barda de Ithilmar (+26), Pegaso (+50), Águila gigante (+50) o Unicornio (+65).
Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos u honores.
Reglas especiales: *Estoico. Intrigas en la Corte. Expertos hechiceros.*

UNIDADES BÁSICAS

Lanceros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lancero	12	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Campeón	12	4	4	3	3	1	5	2	8	5+

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 10+
Coste: 11 puntos por miniatura
Armas: Arma de mano. Lanza.
Armadura: Armadura ligera. Escudo.
Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Campeón (+12).
Reglas especiales: *Estoico*. *Fila adicional*. Lucha con una fila más de lo habitual. *Primeros entre iguales*. Una única unidad con esta regla especial en todo el ejército puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Arqueros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Arquero	12	4	4	3	3	1	5	1	8	-
Campeón	12	4	5	3	3	1	5	1	8	-

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 10+
Coste: 12 puntos por miniatura
Armas: Arma de mano.
Arma de proyectiles: Arco largo.
Armadura: Pueden llevar Armadura ligera (+1/m).
Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Campeón (+12).
Reglas especiales: *Estoico*.

UNIDADES BÁSICAS

0-1 Guardia del Mar de Lothern

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Guardia del Mar	12	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Campeón	12	4	4	3	3	1	5	2	8	5+

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 10+
Coste: 15 puntos por miniatura
Armas: Arma de mano. Lanza.
Arma de proyectiles: Arco.
Armadura: Armadura ligera. Escudo.
Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Campeón (+12).
Reglas especiales: *Estoico*. *Fila adicional*. Lucha con una fila más de lo habitual.

Espadachines

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Espadachín	12	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Campeón	12	4	4	3	3	1	5	2	8	5+

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 10+
Coste: 9 puntos por miniatura
Armas: Arma de mano.
Armadura: Armadura ligera. Escudo.
Grupo de mando: Músico (+5), Portaestandarte (+10), Campeón (+10).
Reglas especiales: *Estoico*.

Yelmos Plateados

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Yelmo Plateado	-	4	4	3	3	1	5	1	8	4+
Campeón	-	4	4	3	3	1	5	2	8	4+
Corcel Élfico con barda	20	3	-	3	-	-	4	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 5+
Coste: 19 puntos por miniatura
Armas: Arma de mano. Lanza de Caballería.
Armadura: Armadura ligera. Pueden substituir la Armadura ligera por Armadura pesada (+2/m). Pueden llevar Escudo (+2/m).
Montura: Corcel Élfico con barda. (La reducción de movimiento por barda ya está aplicada en el perfil).
Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Campeón (+14).
Reglas especiales: *Estoico*. *Primeros entre iguales*. Una única unidad con esta regla especial en todo el ejército puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

UNIDADES ESPECIALES

0-1 Maestros de la Espada de Hoeth

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Maestro de la Espada	12	6	4	3	3	1	5	1	8	5+
Señor de la Espada	12	6	4	3	3	1	5	2	8	5+

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 10+
Coste: 13 puntos por miniatura
Armas: Arma de mano. Arma a dos manos.
Armadura: Armadura pesada.
Grupo de mando: Músico (+6), Portaestandarte (+12), Campeón (+12). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Señor de la Espada puede elegir objetos mágicos por un máximo de 25 puntos.
Reglas especiales: *Estoico. Maestro de la Espada*. Ignoran la regla de atacar en último lugar de su arma a dos manos.

Sombríos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Sombrío	12	4	4	3	3	1	5	1	8	-
Maestro Sombrío	12	4	5	3	3	1	5	1	8	-

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 5-15
Coste: 15 puntos por miniatura
Armas: Arma de mano.
Arma de proyectiles: Arco largo.
Armadura: Armadura ligera. Pueden llevar Escudo (+1/m).
Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Campeón (+14).
Reglas especiales: *Estoico. Exploradores. Hostigadores. Odio a Elfos Oscuros.*

UNIDADES ESPECIALES

Leones de Guerra

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
León	20	5	0	5	4	1	4	2	6	6+

Tipo de unidad: Caballería, Animal.
Tamaño de la unidad: 5+
Coste: 25 puntos por miniatura
Armas: Garras (Arma de mano).
Armadura: El duro pellejo le proporciona una tirada de salvación por armadura de 6+ en cuerpo a cuerpo y de 4+ contra ataques de proyectiles y magia.
Reglas especiales: *Estoico*. *Miedo*.

Guardianes de Ellyrion

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Guardián	-	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Heraldo	-	4	5	3	3	1	5	1	8	5+
Corcel Élfico	22	3	-	3	-	-	4	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 5+
Coste: 17 puntos por miniatura
Armas: Arma de mano. Pueden llevar Lanza (+1/m). Deben llevar Lanza si no llevan Arco.
Arma de proyectiles: Pueden llevar Arco (+6/m).
Armadura: Armadura ligera. Pueden llevar Escudo (+2/m), pero si llevan Escudo pierden la regla Caballería rápida.
Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Campeón (+14).
Reglas especiales: *Estoico*. *Caballería rápida*.

0-1 Príncipes Dragón de Caledor

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Príncipe Dragón	-	5	4	3	3	1	6	1	9	2+
Gran Príncipe Dragón	-	5	4	3	3	1	6	2	9	2+
Corcel Élfico c. barda Ithilmar	22	3	-	3	-	-	4	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 5+
Coste: 26 puntos por miniatura
Armas: Arma de mano. Lanza de Caballería.
Armadura: Escudo. *Armadura de Dragón*. Tirada de salvación por armadura de 5+; además, el portador es Inmune a ataques flamígeros.
Montura: Corcel Élfico con barda de Ithilmar (no reduce movimiento por barda).
Grupo de mando: Músico (+9), Portaestandarte (+18), Gran Príncipe Dragón (+18). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Gran Príncipe Dragón puede elegir hasta 25 puntos en Objetos mágicos.
Reglas especiales: *Estoico*.

UNIDADES ESPECIALES

Carro de Tiranoc

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Carro de Tiranoc	-	-	-	5	4	4	-	-	-	5+
2x Elfo	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-
2x Corcel Élfico	22	3	-	3	-	-	4	1	-	-

Tipo de unidad: Carro, Elfo, Alto Elfo.
Inclusión: Puedes incluir 1-2 Carros de Tiranoc como una única opción de unidad Especial (no forman unidad, simplemente ocupan una única opción en el ejército; a 85 puntos cada Carro); se tratan como unidades totalmente independientes.
Tamaño de la unidad: 1. La miniatura está formada por un Carro, dos Elfos de tripulación, y está tirado por dos Corceles élficos.
Coste: 85 puntos por miniatura
Armas: Los Elfos llevan arma de mano y lanza.
Arma de proyectiles: Los Elfos llevan arco.
Armadura: El carro tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.
Opciones: Puedes incluir un tercer o cuarto Corcel élfico por +7 puntos cada uno.
Reglas especiales: *Estoico*. *Carro*.

Carro de Leones Blancos de Cracia

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Carro de Leones Blancos	-	-	-	5	4	4	-	-	-	4+
2x Elfo	-	5	4	4	-	-	5	1	8	-
2x León de Guerra	20	5	-	5	-	-	4	2	-	-

Tipo de unidad: Carro, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 1. La miniatura está formada por un Carro, dos Elfos de tripulación, y está tirado por dos Leones de Guerra
Coste: 140 puntos por miniatura
Armas: Los Elfos llevan arma de mano y arma a dos manos.
Armadura: El carro tiene una tirada de salvación por armadura de 4+.
Reglas especiales: *Estoico*. *Carro*. *Miedo*.

UNIDADES SINGULARES

0-1 Guardia del Fénix

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Guardia del Fénix	12	5	4	3	3	1	6	1	9	5+
Protector de la Llama	12	5	4	3	3	1	6	2	9	5+

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 10+
Coste: 15 puntos por miniatura
Armas: Arma de mano. Alabarda.
Armadura: Armadura pesada.
Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Protector de la Llama (+14). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Protector de la Llama puede elegir hasta 25 puntos en Objetos mágicos.
Reglas especiales: *Estoico*. *Miedo*.

0-1 Leones Blancos de Cracia

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
León Blanco de Cracia	12	5	4	4	3	1	5	1	8	6+
Guardián	12	5	4	4	3	1	5	2	8	6+

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 10+
Coste: 13 puntos por miniatura
Armas: Arma de mano. Arma a dos manos.
Armadura: Armadura ligera .
Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Guardián (+14). El Portaestandarte puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Guardián puede elegir hasta 25 puntos en Objetos mágicos.
Reglas especiales: *Estoico*. *Leñadores*. Los Leones Blancos de Cracia (así como cualquier personaje que se les haya unido) tienen Cruzar(Bosques). *Guardaespaldas*. Los Leones Blancos son Tozudos mientras el General esté incluido en la unidad.

0-1 Doncellas de la Reina Eterna

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Doncella	12	5	5	3	3	1	6	1	8	5+
Dama	12	5	5	3	3	1	6	2	8	5+

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 10+
Coste: 10 Doncellas, incluyendo una Músico, una Portaestandarte y una Dama, cuestan 300 puntos. La unidad puede incluir Doncellas adicionales a un coste de +20 puntos por miniatura.
Armas: Arma de mano. Lanza.
Arma de proyectiles: Arco largo.
Armadura: Armadura pesada.
Grupo de mando: Músico, Portaestandarte y Dama incluidas en el coste básico de la unidad. La Portaestandarte lleva el *Estandarte de Avelorn*, y la Músico lleva el *Cuerno de Isha*.
Reglas especiales: *Inmunes a psicología*. *Fila adicional*.
Objetos mágicos:

- **Estandarte de Avelorn**. Toda unidad que cargue a las Doncellas, después de haberse resuelto las reacciones a la carga pero antes de mover, deberá hacer un chequeo de Liderazgo; si lo fallan no pueden mover. Las unidades inmunes a psicología son inmunes al efecto del Estandarte.
- **Cuerno de Isha**. Objeto hechizado. Un solo uso. El portador y su unidad ganan +1 Ataque o bien pueden disparar dos veces en la fase de disparo. Debe declararse su uso antes de lanzar los dados, y sólo uno de los dos efectos.

UNIDADES SINGULARES

Hermanas de Avelorn

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Hermana	12	4	5	3	3	1	5	1	8	6+
Dama	12	4	5	3	3	1	5	2	8	6+

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 10+
Coste: 16 puntos por miniatura
Armas: Arma de mano.
Arma de proyectiles: *Arco de Avelorn*. Se trata de un Arco largo a todos los efectos, salvo que sus disparos son Ataques flamígeros y Ataques mágicos.
Armadura: Armadura ligera.
Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Campeón (+14).
Reglas especiales: *Estoico*.

Lanzavirotes Garra de Águila

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lanzavirotes Garra de Águila	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
Elfo	12	4	4	3	3	1	5	1	8	6+

Tipo de unidad: Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Elfo, Alto Elfo.
Inclusión: Puedes incluir 1-2 Lanzavirotes de Repetición como una única opción de unidad Singular (a 100 puntos cada Lanzavirotes); se tratan como unidades totalmente independientes.
Tamaño de la unidad: 1 Lanzavirotes, 2 Elfos de dotación.
Coste: 100 puntos por unidad.
Armas: Los Elfos llevan arma de mano.
Armadura: Los Elfos llevan Armadura ligera.
Reglas especiales: *Estoico*. *Lanzavirotes*. Consulta la sección de Máquinas de Guerra del manual. *Andanada*. En cada turno, puede elegir si dispara como un Lanzavirotes normal o dispara una Andanada. Cuando se dispara una Andanada, se pueden hacer 6 disparos (sin penalización por disparos múltiples) a 120cm, con F4 y Poder de Penetración, pero sin aplicar las reglas del disparo normal del Lanzavirotes (así que no atraviesa filas, ni anula armaduras, ni causa heridas múltiples).

Escolta Celeste

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Escolta Celeste	-	-	-	5	4	4	-	-	-	5+
2x Elfo	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-
Roc	5	3	-	4	-	-	4	1	-	-

Tipo de unidad: Carro, Elfo, Alto Elfo.
Tamaño de la unidad: 1. La miniatura está formada por un Carro, dos Elfos de tripulación, y está tirado por un Roc.
Coste: 115 puntos por miniatura
Armas: Los Elfos llevan arma de mano y lanza.
Arma de proyectiles: Los Elfos llevan arco.
Armadura: El carro tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.
Opciones: El Escolta Celeste puede llevar un pequeño Lanzavirotes por +25 puntos; se trata de un arma de proyectiles con un alcance de 60cm que atraviesa filas como un lanzavirotes, tiene F5 (en vez de la F6 habitual de los Lanzavirotes), Heridas múltiples (1D3) y Anula armaduras. Si disparan con el arco no pueden disparar el Lanzavirotes.
Reglas especiales: *Estoico*. *Carro*. *Volar*.

UNIDADES SINGULARES

Águila Gigante

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Águila Gigante	5	5	0	4	4	3	4	2	8	-

Tipo de unidad: Monstruo, Animal.
Inclusión: Puedes incluir 1-2 Águilas Gigantes como una única opción de unidad Singular (a 50 puntos cada Águila); se tratan como unidades totalmente independientes.
Tamaño de la unidad: 1
Coste: 50 puntos
Armas: Garras (arma de mano).
Reglas especiales: *Estoico*. *Volar*.

Merwyrm

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Merwyrm	15	6	0	6	6	5	4	5	7	3+

Tipo de unidad: Monstruo, Lagarto.
Tamaño de la unidad: 1
Coste: 275 puntos
Armas: Garras (arma de mano).
Armadura: El Merwyrm tiene una Tirada de salvación por piel escamosa de 3+.
Reglas especiales: *Estoico*. *Terror*. *Regeneración* (5+). *Ataques envenenados*. *Anfibio*. *Coletazo*. Uno de los ataques del Merwyrm es de Coletazo (usa un dado de otro color); este dado es un ataque de F7, y tiene un +2 a la tirada para impactar contra miniaturas en su retaguardia.

Fénix

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Fénix	5	5	0	5	5	4	5	4	7	-

Tipo de unidad: Monstruo, Fénix.
Tamaño de la unidad: 1
Coste: 270 puntos.
Armas: Garras (arma de mano).
Reglas especiales: *Estoico*. *Inmune a ataques flamígeros*. *Ataques flamígeros*. *Terror*. *Objetivo grande*. *Volar*. *Regeneración* (4+).

AENUR
ESPADA DEL CREPÚSCULO

A Mordheim han llegado muchos espadachines famosos para hacer fortuna, pero pocos pueden igualar la temible reputación del espadachín Élfico Aenur. Este poderoso guerrero fue el responsable de la aniquilación de toda la banda de Poseídos de Karl Zimmeran y limpió él solo Agujero de Rata, un asentamiento que había sido tomado por los Hombres Bestia.

Abundan los rumores sobre los orígenes de Aenur. Los Elfos suelen evitar los asentamientos humanos, y Mordheim en especial, pero por alguna razón el alto y pálido espadachín ha permanecido en las proximidades de la ciudad en ruinas durante meses.

Algunos dicen que Aenur procede de más allá del Gran Océano, de los fabulosos reinos Élficos, y que es el capitán de la legendaria Orden de los Maestros de la Espada. Otros proclaman que es un príncipe Elfo Silvano en el exilio. Aenur habla poco de su pasado, y los que saben lo que les conviene no le hacen preguntas.

A veces, cuando una banda se prepara para una expedición para explorar la ciudad interior, se oye una llamada seca en la puerta de su campamento. Su inesperado visitante es Aenur, que ofrece sus servicios a su jefe.

Si es cierto que Aenur busca algo en las tétricas ruinas de Mordheim, nadie más que él lo sabe. Algunos dicen que desea explorar el propio Pozo y matar al enigmático Señor Oscuro, aunque sin duda una misión de tal calibre está por encima incluso de un guerrero tan poderoso.

Aenur es alto incluso para ser un Elfo, y bajo su delicadamente bordada capa Élfica lleva una armadura de reluciente ithilmar. Está armado con una espada de inmenso tamaño, de la que se dice que tiene arcanas propiedades. Lo que es seguro es que ninguno que ha sido impactado por ella ha vivido para contarlo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Aenur, Espada del Crepúsculo	12	6	6	4	3	2	7	3	9	5+

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial.
Inclusión: Puedes incluir a Aenur, la Espada del Crepúsculo, como una opción de Héroe en tu ejército.
Coste: 120 puntos.

Armas

Lenh-Khain. Arma de mano. Proporciona un +1 a las tiradas para impactar. Además, los impactos exitosos hechos con esta arma se resuelven con F5.

Armadura

Armadura de Dragón. Tirada de salvación por armadura de 5+. Inmune a ataques flamígeros.

Equipo mágico

Capa élfica. *Nadie sabe el origen de esta capa, pero parece fundir a Aenur con su entorno haciendo que sea muy difícil atacarle.* Proporciona una Tirada de salvación especial de 5+.

Reglas especiales

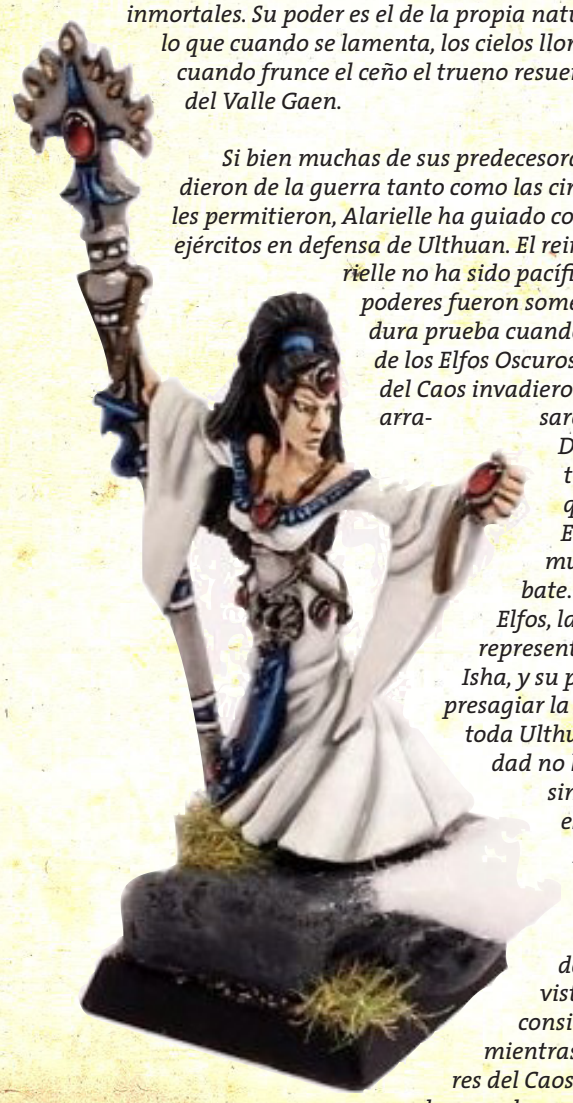
Estoico.

Carácter extraño. *Debido a la larga temporada de exilio que ha vivido Aenur, incluidos muchos años de vivir en los bosques cercanos a Mordheim, se ha forjado en él un carácter menos amable de lo que era, incluso para con los de su propia raza.* Aenur no podrá unirse a ninguna unidad, exceptuando una unidad de Sombríos. Por supuesto, Aenur jamás podrá ser General del ejército.

ALARIELLE
LA REINA ETERNA

Ulthuan está gobernado por el Rey Fénix y la Reina Eterna. La Reina Eterna es la sacerdotisa y representante elegida por Isha, la diosa élfica de la naturaleza, las plantas y los bosques en el mundo mortal desde la Época Dorada.

Alarielle es la decimotercera Reina Eterna en el cargo desde los días de Aenarion y es la actual Reina Eterna. Dicen que es la más bella de las que ha recibido los favores de Isha desde los lejanos días de Astarielle. Por donde camina la Reina Eterna, los campos comienzan a florecer y las flores brotan de la tierra. Los blancos pájaros de Avelorn tienden a posarse en su mano, y su risa plateada resuena a través de los bendecidos claros del Valle Gaen. Su cabello ondulante en el viento como una nube dorada, y se dice que su belleza es tal que puede conmover incluso a los dioses inmortales. Su poder es el de la propia naturaleza, por lo que cuando se lamenta, los cielos lloran con ella y cuando frunce el ceño el trueno resuena a lo largo del Valle Gaen.



Si bien muchas de sus predecesoras se desentendieron de la guerra tanto como las circunstancias les permitieron, Alarielle ha guiado con decisión a ejércitos en defensa de Ulthuan. El reinado de Alarielle no ha sido pacífico, ya que sus poderes fueron sometidos a una dura prueba cuando los ejércitos de los Elfos Oscuros y las legiones del Caos invadieron Ulthuan y arrasaron Avelorn. Durante un tiempo se creyó que la Reina Eterna había muerto en combate. Para los Altos Elfos, la Reina Eterna representa el espíritu de Isha, y su pérdida podría presagiar la destrucción de toda Ulthuan. En realidad no había perecido, sino que estaba escondida y protegida por el Príncipe Tyrion, aunque sus poderes se habían visto reducidos considerablemente, mientras que los poderes del Caos se alimentaban por las matanzas de la batalla. El poder del Caos crecía incesantemente a causa de la devastación que se propagaba por la tierra. Finalmente, la Reina Eterna Alarielle consiguió escapar para tomar parte junto a Tyrion en la Batalla de la Llanura Finuval, donde el Caos fue derrotado y los Druchii expulsados. La Reina Eterna y su guardia de doncellas regresaron a Avelorn, donde vive actualmente junto a su paladín, el Príncipe Tyrion. La Reina siempre va con una guardia de doncellas que la protegen de todo mal, mientras defiende a su pueblo de todos los que intentan amenazar su paz.

Un ejército de Altos Elfos puede contar con su ayuda gloriosa en su hora más oscura. Al despuntar el alba, una de las Doncellas hará sonar el Cuerno de Isha, para que la diosa vea que su suma sacerdotisa está en el campo de batalla. A continuación se iza el Estandarte de Avelorn bien alto, para que sus hebras vivientes reluzcan con el sol. Cuando se propaga la noticia de la llegada de Alarielle, el desánimo desaparece como las sombras a plena luz del día, y crece una nueva determinación. Entonces, el Cuerno de Isha volverá a sonar para incitar a los Elfos a hazañas legendarias.

A pesar de las muchas victorias de Alarielle desde la Batalla de la Llanura Finuval, hay Elfos que se escandalizan por sus acciones. Según la tradición, la Reina Eterna se encarga de la defensa espiritual y el bienestar de los Elfos y deja al Rey Fénix las hazañas bélicas de sangre y fuego, y los Altos Elfos valoran la tradición sobre todas las cosas. Hay quien ve en ello un indicio de que la propia Isha se ha vuelto más belicosa en esta época desesperada, de que la miseria y destrucción del mundo mortal incitan a la guerra incluso a los dioses.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Alarielle, la Reina Eterna	12	4	5	3	3	3	8	1	10	-

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial, Hechicero.
Inclusión: Puedes incluir a Alarielle, la Reina Eterna, como una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército. No puede ser el General del ejército, a no ser que sea el único personaje (o que los demás personajes no puedan ser General).
Coste: 515 puntos.
Magia: Alarielle es una hechicera de nivel 4.
Honor: Alarielle tiene el honor Puro de Corazón. No puedes otorgar voluntariamente este Honor a otro personaje (pero puedes incluir a Alarielle y otros personajes especiales Puros de Corazón como Tyrion o Teclis).

Armas

Arma de mano.

Equipo mágico

Estrella de Avelorn. *La diadema de puro ithilmar en su noble frente lleva una gema que, se dice, lleva una estrella, y fue entregada por Aenarion para Astarielle, la primera Reina Eterna. No es una simple joya; se dice que es una estrella tomada de los cielos y encerrada en un cristal mágico por la diosa Isha*. Al inicio de turno, Alarielle puede usar la Estrella para hacer que un personaje a 30cm o menos de Alarielle recupere heridas. Si no hay personajes heridos a 30cm o menos, puede usar la Estrella para curarse ella misma. Cuando se use, tira tantos dados como heridas a recuperar; se recuperan con 4+.

Piedra de Isha. *La joya que lleva Alarielle en su pecho es de una belleza indescriptible. Tan vieja como Ulthuan misma, la Piedra de Isha parpadea con luz y puede llegar a desconcentrar al enemigo*. Alarielle tiene una tirada de salvación especial de 4+.

Báculo de Avelorn. *El símbolo de la Reina Eterna, de su condición sobre los Elfos. Es un objeto que ha sido transmitido como herencia de generación en generación desde los tiempos de Aenarion; no obstante, ha perdido gran parte de su poder debido al Gran Vórtice creado al final de la primera invasión del Caos*. Objeto portahechizos de nivel de energía 5. Una vez por fase de magia, elige un hechizo que Alarielle haya invocado este turno. El Báculo lo lanza de nuevo con un nivel de energía 5.

Reglas especiales

Estoico.

Expertos hechiceros.

Alta Maga. Alarielle usa la Alta Magia, y conoce todos los hechizos de dicho saber (los 7). Además, conoce todos los hechizos del saber de la Vida. Puede usar cualquier hechizo de cualquiera de estos dos Saberes, en el orden que quiera.

Bendición de Isha. *Alarielle es la Reina Eterna, heredera de una línea ancestral que proviene, según la leyenda, de la propia diosa Isha. La Reina Eterna posee la Bendición de Isha, por ello la Reina Eterna es sagrada para los Altos Elfos, y su mera visión inspira hazañas de heroísmo y valor*. Al inicio de tu fase de disparo y de tu fase de combate, nombra una unidad Alto Elfo a 30cm o menos de Alarielle. Dicha unidad tiene un bonificador de +1 a sus tiradas para impactar, tanto en cuerpo a cuerpo como con disparos. Además, dicha unidad contará como si tuviera armas mágicas esa fase (puede herir criaturas etéreas, demonios, etc.).

Protección del Caos. *La Reina Eterna es la encarnación de la armonía de la naturaleza, y el mismo Caos retrocede ante su presencia. Alarielle no pelea en el sentido estricto de la palabra, puesto que ella es la representación de la paz y no de la guerra. No obstante, el más ligero de sus toques puede acabar con un enemigo al desorientarlo con un cegador rayo de luz*. Al inicio de la fase de magia, toda unidad o miniatura de tipo Demonio (incluyendo personajes, monstruos y monturas) a 15cm o menos de Alarielle es afectada por el aura de ley y armonía que la envuelve. Dichas unidades reciben 1D6 impactos de F5 que cuentan como ataques mágicos. Además, al inicio de la fase de magia, el oponente debe decir todas las miniaturas de tipo Caos, Skaven o No Muerto a 15cm o menos que tengan algún tipo de objeto mágico (incluyendo estandarte mágico en una unidad). Tira 1D6 por cada uno de esos objetos mágicos; con un 6 en dicha tirada, el objeto queda destruido (si era arma, recuerda que toda miniatura puede luchar siempre con arma de mano, aunque no tenga).

El Toque de la Reina Eterna. *Alarielle nunca lucha, ya que es la personificación de la paz y no de la Guerra. A pesar de eso, su toque puede cegar a su enemigo*. Alarielle Siempre ataca primero. Si impacta en combate cuerpo a cuerpo, no causa heridas, pero la miniatura enemiga impactada perderá todos sus ataques ese turno y será impactada automáticamente en combate cuerpo a cuerpo (ya que está ciego). En el caso de miniaturas montadas (en un carro o monstruo, por ejemplo) Alarielle debe tirar contra el jinete o la montura, lo que tenga más HA, pero si impacta, tanto jinete como monstruo quedan cegados (incluidos ataques especiales, etc.). Este ataque especial no puede evitar impactos por carga, pero sí ataques especiales (como los ataques de un Gigante).

Guardia de Doncellas. Si Alarielle está incluida en una unidad de Doncellas de la Reina Eterna, ambas son inmunes a desmoralización.

ALITH ANAR
EL REY SOMBRÍO

"Nada está olvidado. Nada está perdonado."
—Alith Anar, el Rey Sombrío.

Alith Anar, conocido como el Rey Sombrío, fue el sucesor de Malekith como soberano de los Elfos de Nagarythe que permanecieron fieles a Caledor I el Conquistador en la época de la Secesión de los Elfos Oscuros.

Después de la destrucción de su reino, los Nagarythe que se mantuvieron leales a Caledor I se convirtieron en un pueblo vagabundo e inquieto. Actualmente son desterrados incluso dentro de Ulthuan, manchados por su relación con sus traidores parientes, un alarmante recuerdo del potencial para el mal que existe en el corazón de los Elfos. De los antiguos Nagarythe se decía que eran crueles y no mostraban piedad alguna, y actualmente los siniestros Guerreros Sombríos son los Altos Elfos más despiadados de todo Ulthuan. Se dice que están "tocados por el Rey Brujo" y muchos llevan una vida llena de peligros lejos de Ulthuan.

Hay muchas historias de héroes élficos de Nagarythe de la época de la Secesión, de guerreros gallardos y valientes, de hechos extraordinarios y de batallas contra los enemigos más oscuros. Las historias más populares son las que centran su atención en Alith Anar, El Rey Sombrío.

Según las leyendas, los Nagarythe decidieron elegir un nuevo gobernante tras la huida de Malekith con su madre, Morathi, hacia al Oeste. De todas las grandes familias que quedaban, tan sólo una permanecía impoluta por la corrupción de la corte de Nagarythe a pesar de la persecución durante años a manos de Morathi y su estirpe. Alith Anar era el heredero de esa familia: su padre Eothlir había muerto en combate siendo muy joven, y su abuelo Eolaran el Orgulloso fue asesinado en las mazmorras de Anlec. En los arrasados bosques bajo la Puerta del Dragón, los Nagarythe decidieron obedecer a Alith Anar y efectuaron un juramento de sangre que consagrarían sus vidas a la destrucción de Malekith y sus seguidores.

En aquellos días todavía quedaban muchos Elfos Oscuros ocultos en las tierras de Ulthuan, y los Guerreros Sombríos se dedicaron a destruir todos los vestigios de esta maldad. Alith Anar llevó a cabo todas las misiones como una venganza personal, y pronto hubo pocos bandidos Elfos Oscuros que no conocieran o temieran su nombre. Cada vez que atacaba y quemaba un campamento, su fama crecía. No dejaba a nadie con vida. Aquellos enemigos que sobrevivían a la batalla eran crucificados en los árboles, para que aquellos que pasaran pudieran comprobar su horrible destino.

Las aventuras de Alith Anar son compartidas en las cortes de los Asur, ya que en ellas se narra la historia de un desafío valeroso frente a Malekith y los Druchii. Las historias del Rey Sombrío datan de los tiempos que siguieron a la destrucción de Anlec y, por tanto, son indudablemente una mezcla de fábula y realidad. Es imposible afirmar con seguridad cuáles son ciertas y cuáles pura invención, puesto que los Nagarythe son bastante reservados en lo que se refiere a su historia desde la época de la Secesión.

La historia de las Tierras Sombrías es la más siniestra de todas las ocurridas en Ulthuan. Durante la Secesión, la raza élfica luchó entre sí y la isla natal de los Elfos se vio convulsionada por el asesinato y la traición. Pero, de todos los lugares de Ulthuan, fue en las Tierras Sombrías donde la división se hizo más evidente y la traición más dolorosa, ya que Nagarythe era la mayor fortaleza de los rebeldes y todo el que no apoyó la rebelión de Malekith fue atacado sin piedad.

Después del matrimonio de Aenarion con Morathi, la corte del Rey Fénix se convirtió en un lugar corrupto y fue aquí donde el Culto del Placer se extendió por el reinado de Bel Shanaar. Cuando los de Nagarythe decidieron unirse a Malekith, fueron los nobles decadentes y perversos los que le dieron más poder. La mayoría eran veteranos de las guerras contra los demonios del Caos y muchos hechiceros poderosos también se unieron a sus filas. Pero no todos los de Nagarythe quisieron formar parte de la rebelión de Malekith contra el verdadero Rey Fénix. Muchos Altos Elfos

se habían quedado atónitos ante los actos depravados realizados por Morathi y todavía más por la magnitud de la traición de Malekith. Estos Elfos valientes fueron los primeros en sufrir la brutalidad del asalto del Rey Brujo y sus hogares y sus vidas fueron destruidas rápidamente.

El mayor héroe de Nagarythe fue Alith Anar, el Rey Sombrío. Alith Anar era hijo de una de las familias más nobles de Nagarythe, por lo que su familia se unió de inmediato al combate para proteger al verdadero Rey Fénix y muchos otros súbditos leales pasaron a formar parte de sus filas en poco tiempo.

En la Batalla de los Pantanos Negros, los leales de Nagarythe permanecieron leales ante las poderosas huestes de Elfos Oscuros. Esta fue una de las primeras batallas de la rebelión de Malekith y en ella los Elfos leales eran superados en número en una proporción de 3 a 1, ante un enemigo cruel y veterano en batallas. Eothlir, el padre de Alith Anar, era un gran estratega y los regimientos de arqueros que lucharon junto a él superaron a los Elfos Oscuros durante largas horas. Cientos de Elfos Oscuros murieron cruzando el pantano, atravesados por flechas negras sin tener tiempo de alcanzar las líneas de batalla. Los guerreros elfos oscuros, enloquecidos, se lanzaron sobre los regimientos de Eothlir, pero incluso entonces parecía que los Elfos leales lograrían imponerse. Gracias al apoyo de su bando, Eothlir logró resistir. El estandarte altivo de los Anars ondeó durante un momento, justo antes de que fuese aplastado bajo el peso inmenso del dragón negro del general elfo oscuro. Mientras Eothlir era atacado por la enorme bestia, un estremecimiento de pánico se extendió por todo el ejército alto elfo. Mientras caía al suelo, la sangre le salió a borbotones por los labios y Eothlir solo pudo exhalar un último grito de advertencia a su hijo: "Alith, huye".

Pocos guerreros de Alith Anar sobrevivieron a aquella batalla y fueron además perseguidos por los pantanos y ciénagas durante largas semanas, hasta que los Elfos Oscuros abandonaron la búsqueda. Cuando al final salieron de su escondite, Alith Anar y sus guerreros comprobaron que su hogar ancestral había quedado convertido en ruinas y se apilaban por doquier los cadáveres de viejos y jóvenes. Allí supo que su abuelo, Eolara, había sido llevado a las mazmorras de Anlec y nunca más se le volvió a ver.

Ese día, Alith Aanar y sus guerreros profirieron juramentos terribles de venganza. Tras ello, tendieron emboscadas brutales a los ejércitos de Malekith, mataron a mensajeros, destruyeron cadenas de suministros y cortaron el envió de tropas de refuerzo. Libraron muchas de las batallas más poderosas de aquella era y, al parecer, Caledor, el Conquistador dio las gracias a Alith Anar en persona tras la Segunda Batalla de las Llanuras de Ellyrion. Allí el ejército elfo oscuro había reunido decenas de lanzavirotes y la carnicería que desataron sobre los Altos Elfos fue terrible. Mientras el ejército del Rey Brujo avanzaba, los lanzavirotes destripadores se fueron silenciando uno tras otro, ya que Alith Anar y sus guerreros leales emergían de repente y mataban a su dotación. El combate fue breve, pues los sombríos en poco tiempo habían destruido todas las máquinas de guerra.

Cuando el Rey Brujo y su madre, Morathi, huyeron de Ulthuan hacia el Oeste, los nobles restantes de Nagarythe buscaron a Alith Anar para que los liderase. En el bosque arrasado bajo el Paso del Dragón juraron un pacto de obediencia a Alith Anar. Su tierra había quedado en ruinas, inundada por la locura que supuso la Secesión, y su reputación estaba hecha jirones. Los Elfos de otros reinos los veían ahora como parias, escasamente mejores que los Elfos Oscuros con los que habían luchado tan valientemente. Esa noche los Elfos de las grandes familias de Nagarythe hicieron un juramento de sangre por el que no descansarían hasta que no hubiesen destruido a Malekith y a todos sus seguidores. Se convirtieron en los sombríos y Alith Anar en su señor, el Rey Sombrío.

Como consecuencia de la Secesión, hubo muchos Elfos Oscuros que se ocultaron en Ulthuan, así que los sombríos estuvieron bastante ocupados erradicando estos restos de maldad. Alith Anar y sus guerreros emprendieron esta tarea como si se tratara de una venganza personal y en poco tiempo quedaban pocos corsarios elfos oscuros que no conociesen y temieran su nombre. Cada vez que los guerreros de Alith Anar masacraban un campamento elfo oscuro, su notoriedad crecía. Nadie se salvaba, puesto que los que sobrevivían al combate y eran lo suficientemente locos para rendirse o huir, eran capturados y masacrados como señal del paso del Rey Sombrío. Tras la Batalla del Paso del Grifo, Alith Anar capturó a 700 Elfos Oscuros y, a continuación, los arrojó por los acantilados blancos que daban a un estrecho valle y allí los dejó colgados hasta que murieron; después, sus cadáveres colgaron

durante años hasta que su carne se pudrió y sus huesos quedaron convertidos en un montón de ceniza junto a la carretera. Tal es el poder oscuro del lugar que los huesos pueden verse hoy en día junto a las marcas rojas de los clavos de hierro en los acantilados.

Después, Alith Anar lideró a sus seguidores contra las fortalezas recién construidas de Naggaroth. En las tierras del norte del Nuevo Mundo, los sombríos se convirtieron en la espina clavada del Rey Brujo, ya que hostigaban sus barcos, emboscaban a sus guerreros y saqueaban sus convoyes. No había nada a lo que el Rey sombrío no se atreviera. Se dice que Alith Anar se disfrazó y bailó con Morathi en la corte del Rey Brujo y después le robó la Piedra de la Medianoche de sus tesoros. Después, burló a las Elfas Brujas que Morathi envió en su persecución dándoles de beber veneno mezclado con sangre y escapó hacia la espesura.

Nadie conoce el destino final de Alith Anar. Sus herederos han gobernado al pueblo errante de Nagarythe desde entonces, aunque ninguno ha asumido el título de rey sombrío, que permanece vacío. Son los Aesanar, los hijos de Anar, y ni siquiera el Rey Fénix los conoce o ha hablado con ellos. Estos descendientes del Rey Sombrío todavía luchan su guerra eterna contra el Rey Brujo y sus seguidores por los votos que juraron sus ancestros hace miles de años. Alrededor de las hogueras de los sombríos, los verdaderos hijos e hijas de Nagarythe continúan hablando de Alith Anar como un guerrero vivo, un Elfo de las sombras, un espíritu mortal de venganza, condenado a vagar por la tierra hasta que el Rey Brujo desaparezca.

Dicen que en la noche más oscura de la Estación de la Helada, se puede ver a una figura vestida de gris arrodillada ante la tumba de Eothlir, reflexionando cabizbaja y en silencio sobre los sangrientos actos que vendrán con el próximo año. Otros Altos Elfos se burlan de esos cuentos, pero hay pocos entre ellos que no desearían que alguien los desmintiera. Por su parte el Rey Brujo ha trascendido las preocupaciones de los mortales, pero si Malekith aún siente temor por algo, temerá la venganza de Alith Anar.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Alith Anar, el Rey Sombrío	12	7	6	4	3	3	8	4	10	6+

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial.
Inclusión: Puedes incluir a Alith Anar, el Rey Sombrío, como una opción de Comandante en tu ejército.
Coste: 285 puntos.
Honor: Alith Anar tiene el honor Puro de Corazón. No puedes otorgar voluntariamente este Honor a otro personaje (pero puedes incluir a Alith Anar y otros personajes especiales Puros de Corazón como Tyrion o Alarielle).

Armas

Arma de mano.

Arma de proyectiles

Arco lunar. *Este gran Arco Largo está fabricado con un pálido metal que brilla a la luz de la luna. Los Guerreros Sombríos afirman que la diosa Lileath se lo entregó a Alith Anar. Este arco ha representado la muerte para innumerables Elfos Oscuros, y el mero silbido de las flechas disparadas por el Arco Lunar provoca el miedo en el corazón de los Druchiis*. Arco largo. F6, penetra filas como un lanzavirotes, alcance 90cm, puede aguantar y disparar, puede marchar y disparar (con un -1 a la tirada para impactar por haber movido). Las unidades de Elfos Oscuros que reciban al menos una baja deben realizar un chequeo de pánico.

Armadura

Armadura ligera.

Equipo mágico

Corona Sombría. *Este es el símbolo de los legítimos gobernantes de Nagarythe, una sencilla corona con un único diamante. El Rey Brujo lo codicia enormemente, ya que sin la corona sus aspiraciones a ocupar el trono de Nagarythe son vanas. Al pronunciar el Elfo antiguo "Soy el verdadero rey de Nagarythe". Alith Anar puede congelar el tiempo durante unos instantes, lo que le permite evitar su captura*. El portador nunca sufre penalizadores al movimiento. El portador siempre puede mover aunque esté trabado en cuerpo a cuerpo; efectivamente, puede destrabarse de combate cuerpo a cuerpo y moverse a cualquier punto que le permita su Movimiento (siempre que tenga espacio donde mover).

Piedra de Medianoche. *Esta piedra fue un regalo para Morathi de Aenarion, el primero y más poderoso de todos los Reyes Fénix. Fue robada de su palacio por Alith Anar, que burló todas las defensas mágicas y las guardianas de la Reina Bruja. Morathi ha prometido el don de la eterna juventud, una habitación llena por completo de oro y una noche con la más bella de sus Elfas Brujas a cualquiera que recupere su tesoro. Pero ni siquiera el más valiente de los Elfos Oscuros se atreve a dar caza al Rey Sombrío*. El oponente debe repetir todas las tiradas con éxito para impactar y para herir a Alith Anar.

Reglas especiales

Estoico.

Odio a Elfos Oscuros.

Explorador. Es más, Alith Anar puede desplegar dentro de una unidad de Sombríos.

Detector de Asesinos. Si un Asesino aparece en la unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo con Alith Anar, el Asesino pierde su regla Siempre Ataca Primero.

BELANNAER

SEÑOR DEL SABER DE HOETH

"La vida es una chispa de luz en medio de una oscuridad infinita. Nos agarramos al amor y al odio, a la alegría y al dolor, a la fe y al miedo, porque nos hacen sentir vivos. Algunos de nosotros somos individuos poderosos y gloriosos que forjamos leyendas, brillamos como estrellas en la oscuridad y traemos un rayo de esperanza a la vida en este mundo.
Pero, al final, tenemos que entregar todo lo que tenemos y descender a la oscuridad infinita para ser olvidados para siempre."
—Belannaer el Sabio

En la Torre Blanca de Hoeth se encuentra Belannaer el Sabio, Señor del Saber de Hoeth, solo superado en poder por el Guardián de la Torre Blanca, el Gran Señor del Conocimiento, Teclis.

Nota. Nunca ha habido miniatura de Belannaer, pero si hay que buscar una miniatura con libro y báculo de Altos Elfos, ésta es una buena opción.

Belannaer buscó por primera vez la Torre de Hoeth cuando era un joven príncipe bajo el reinado de Bel-Hathor. La primera vez que se dirigió hacia la Torre encontró un sendero que giraba y giraba hasta llevarle de vuelta al punto de partida de su fatigoso viaje. Negándose a rendirse, se esforzó aun más en alcanzar la Torre, y volvió al punto de partida aún más rápido y más cansado. Resignándose a no alcanzar nunca la Torre, decidió encontrar la sabiduría en el interior de su corazón y dio la espalda a la Torre Blanca. Pero para su sorpresa, ahora, hiciera lo que hiciera, veía la alta torre espiral alzándose frente a él. Éste fue el primer paso de Belannaer en el sendero de la sabiduría.

En la época en la que los Norses empezaron a saquear Ulthuan, Belannaer fue uno de los magos cuya magia cubrió las costas de Ulthuan con un laberinto de hechizos, prácticamente impidiendo que los atacantes alcanzaran los Reinos Élficos. Más tarde acompañó a Finubar, El Navegante en sus viajes hacia el Este, hacia el Viejo Mundo, y compartió el redescubrimiento de la estirpe perdida de los Elfos Silvanos y los primeros contactos con los reinos humanos.

Belannaer se convirtió en un gran mago y un maestro de hechicería para los auténticos buscadores del saber. El propio Teclis, cuando era un joven enfermizo, estudió bajo su tutela, aprendiendo, y finalmente superando los conocimientos de su maestro. Cuando Teclis decidió abandonar la Torre Blanca para partir en busca de su hermano Tyrion, fue Belannaer quien persuadió al entonces Gran Señor del Conocimiento Cyeos para que le diera a Teclis la Corona de Guerra de Saphery y le eximiera de sus votos de obediencia.

Actualmente Belannaer se sienta en la Torre Blanca, reflexionando sobre toda una vida de estudios. Belannaer es dolorosamente consciente de que sus obligaciones no han terminado. Siente que aún le queda un gran desafío por delante, y que sus poderes serán duramente puestos a prueba antes de poder retirarse en paz. Entre sus numerosas obligaciones se encuentra recoger información por medio de los Maestros de la Espada que recorren las tierras de Ulthuan en busca de espías y descubrir sus destructivos planes. Cuando los enemigos de la Torre Blanca ataquen él estará preparado, y los Maestros de la Espada le acompañarán a la batalla.

Su última tarea fue entrenar a Eltharion tras su suceso con Malekith y perder su visión, ya que es el líder de los Maestros de la Espada y es quien aceptó a Eltharion como uno de sus miembros tras probar su valor en un combate cuerpo a cuerpo con él.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Belannaer, Señor del Saber de Hoeth	12	4	4	3	3	3	5	1	9	-

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo, Hechicero, Personaje especial.
Inclusión: Puedes incluir a Belannaer, Señor del Saber de Hoeth, como una opción de Comandante en tu ejército.
Coste: 440 puntos.
Magia: Es un hechicero de nivel 4 que siempre utiliza Alta Magia.

Armas

Espada de Bel-Korhadris. *Esta espada era el arma de Bel-Korhadris, el Rey Fénix que ordenó la construcción de la Torre Blanca de Hoeth. La Espada de Bel-Korhadris normalmente está guardada en el pináculo más alto de la Torre de Hoeth, donde el sol poniente se refleja en su punta en la Hora del Dragón. La magia de la espada captura y atrapa los rayos del sol y hace que brille a lo largo de la noche. Cuando los Maestros de la Espada van a la guerra, Belannaer toma la espada, y jura empuñarla sólo para defender el Bien, fiel a los principios del gran Rey Sabio*. Arma de mano. Anula armaduras. Además, una vez por partida, Belannaer puede liberar el fuego de la estrella capturada; anuncia su uso al inicio de una fase cualquiera de combate cuerpo a cuerpo; hasta final de turno, su portador tiene +1D6 ataques.

Equipo mágico

Capa de estrellas. *Belannaer posee una capa hechizada. Las runas tejidas en ella hablan de las virtudes de la sabiduría, la paciencia y el autocontrol. Advierten que la violencia no es el camino hacia la sabiduría. Aquellos que ataquen al portador de la capa sentirán el peso del mundo sobre sus hombros, y sus golpes perderán fuerza y motivación*. Resistencia a la Magia (1). Todos los ataques dirigidos contra Belannaer verán su Fuerza reducido en 1.

El Libro del Fénix. *Este libro relata la antigua leyenda de Asuryan, un relato alegórico del destino de todas las civilizaciones, de su nacimiento, crecimiento, gloria, declive y destrucción final*. Objeto portahechizos de nivel de energía 4. Un solo uso por turno. Contiene el hechizo Llamas del Fénix.

El Báculo de Cyreos. *El viejo Gran Señor del Conocimiento dejó únicamente un poderoso artefacto como herencia a su pupilo más amado, Belannaer; un báculo mágico creado por el propio Cyeos*. Proporciona a Belannaer un dado de magia extra cada turno (ese dado sólo lo puede usar el propio Belannaer).

Reglas especiales

Estoico.

Expertos hechiceros.

Aura de Hoeth. El ejército debe incluir al menos una unidad de Grandes Espaderos de Hoeth. Belannaer debe desplegar en una unidad de Grandes Espaderos de Hoeth, y no puede abandonarla voluntariamente en toda la partida (son su guardia personal). Además, cualquier unidad cargando a Belannaer o la unidad donde estén cargan 1D6cm menos.

CARADRYAN

CAPITÁN DE LA GUARDIA DEL FÉNIX

Caradryan es un buen guerrero, capaz de desbaratar la energía mágica del enemigo. Caradryan lleva la marca de Asuryan. Aunque Caradryan ha jurado un voto de silencio, tiene el privilegio de conocer las palabras secretas que desatarían la furia de Asuryan. En el caso de sufrir un golpe mortal, Caradryan llamará al Señor de los Dioses para vengarse. Caradryan lleva al combate la Alabarda Fénix que es una alabarda ancestral que fue encantada para el capitán de la Guardia del Fénix Kor-Baelan.

Caradryan fue un señor arrogante en su juventud. Era un joven atractivo, rico, poderoso y vanidoso que podía considerarse el arquetipo de un aristócrata hastiado Alto Elfo. No había rumor que no ayudase a extender, o intriga a la que no se rebajase. En realidad su banalidad era tal que su familia le hubiera repudiado de no ser porque ese acto habría contravenido toda tradición.

La vida de Caradryan cambió cuando hizo una peregrinación al Templo de Asuryan, un viaje que todos los nobles altos elfos emprenden al menos una vez en su vida. Allí, en la peor muestra de arrogancia de toda su vida, Caradryan dejó que la curiosidad nublara su juicio y se deslizó sigilosamente hasta la Cámara de los Días. Se desconoce lo que vio, pero cuando emergió de allí había cambiado. En su frente lucía la runa brillante de Asuryan, que le convertía en sirviente del Dios Creador. No se sabe la razón por la que Asuryan eligió a Caradryan como instrumento de su voluntad, pero el noble renunció a todas sus posesiones mundanas y juró los votos de la guardia del fénix ese mismo día, y desde entonces no ha pronunciado una sola palabra.

Caradryan pasa sus días meditando en la Cámara de los Días, leyendo las cartas que relatan el pasado, el presente y el futuro. En ocasiones, se yergue sobre los muros del Templo y escruta las tierras de Ulthuan con su mirada penetrante. Se dice que no hay ningún suceso irrelevante para su vista, y que no hay sonido tan leve que escape a su oído. Algunos le han acusado de usar profecías de Asuryan para alterar el futuro, una ofensa al Dios Creador, que es una de las peores blasfemias. Lo cierto es que Caradryan sencillamente percibe cosas que el resto no puede, y además no deja que los parloteos innecesarios le distraigan de asuntos de mayor importancia.

A lo largo de todos sus años de estudio y contemplación, Caradryan se ha acercado cada vez más a los pensamientos de Asuryan. Fue nombrado capitán de la Guardia del Fénix en el 2384 del Calendario Imperial, cuando Moralier el capitán anterior de la Guardia del Fénix le cedió el puesto por voluntad del Dios Asuryan. Ahora lidera a la guardia del fénix durante las épocas de guerra y paz, sin recibir órdenes de ningún maestro terrenal y apareciendo en el campo de batalla solo por la voluntad de Asuryan. Sirve el propósito y al plan de los dioses. La fuerza está en su mano y la sabiduría de Asuryan se asienta en su frente.

Caradryan suele combatir en la vanguardia de la Guardia del Fénix, como corresponde a su rango, pero a veces va a la batalla sobre Ashtari, el más sabio y anciano de todos los Fénix de los Picos Llameantes. Su vínculo data de hace siglos, de los primeros días de servicio de Caradryan. Durante la batalla de la Llanura Finuval, Ashtari libró un combate desigual contra el Dragón Negro Korzarandar, y la intervención de Caradryan le rescató de un final aciago. Hace ya tiempo que las llamas y el ímpetu de Ashtari se han extinguido, pero su lealtad hacia Caradryan arde más que nunca.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Caradryan, Capitán de la Guardia del Fénix	12	6	6	4	3	2	7	3	9	5+

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial.
Inclusión: Puedes incluir a Caradryan, Capitán de la Guardia del Fénix, como una opción de Héroe en tu ejército.
Coste: 226 puntos.
Honores: Ungido de Asuryan.

Armas

Alabarda Fénix. *Esta alabarda ancestral fue encantada para el capitán de la Guardia del Fénix Kor-Baelan*. Alabarda (F+1, requiere ambas manos). Ataques flamígeros. Heridas múltiples (1D3).

Armadura

Armadura pesada.

Montura

Caradryan puede montar un Fénix, (+270 puntos), ocupando una opción adicional de unidad Singular.

Reglas especiales

Estoico.

Marca de Asuryan. *Aunque Caradryan ha jurado un voto de silencio, tiene el privilegio de conocer las palabras secretas que desatarán la furia de Asuryan. En el caso de sufrir un golpe mortal, Caradryan llamará al Señor de los Dioses para vengarse*. Si Caradryan muere en combate cuerpo a cuerpo, la unidad responsable de su muerte recibe 1d6 heridas (no impactos) sin derecho a tirada de salvación por armadura. Distribuye las heridas como si se tratase de proyectiles.

ELDROTH

SEÑOR DE TOL ELDROTH

En los remotos tiempos del reinado de Caledor II, durante la Cuarta Era de Ulthuan, el Señor Alto Elfo Eldroth se hizo a la mar desde Lothern con un gran séquito, navegando hacia las costas del Viejo Mundo. Allí descubrieron un puerto natural perfecto, dominado por una cadena de altas montañas. Eldroth y los suyos pronto establecieron una colonia comercial a la que denominaron Tol Eldroth. Los aventureros Elfos pronto exploraron las cumbres montañosas que se vislumbraban en el horizonte. Regresaron con historias sobre sus encuentros con metales preciosos y con gemas ocultas entre las rocas. También encontraron a los Enanos. Los emisarios Elfos enviados a la corte de Krag Bryn quedaron sorprendidos al ser recibidos por una Reina Enana, la Reina Helgar Trenzaslargas, última descendiente con vida de Bronn el Audaz. La llegada de los elfos fue una inesperada bendición para Krag Bryn, ya que de repente se abrió una nueva ruta comercial hacia el fabuloso imperio élfico de occidente. La Reina rápidamente estableció un tratado comercial con los Elfos, y su popularidad entre los Enanos de Krag Bryn aumentó espectacularmente. Eldroth reconoció a Helgar como Reina Suprema. Así, Eldroth aceptaba simbólicamente su autoridad. De esta forma, el orgullo enano quedaría satisfecho. Además, representaría reconocer también a Helgar como heredera legítima. Las mercancías élficas llegarían a Krag Bryn como "obsequios" procedentes del propio Rey Fénix, lo que contribuiría a incrementar el prestigio de Helgar. Los tesoros de las minas enanas serían enviadas a Tol Eldroth como "subsidios" a los leales vasallos de la reina.

El clan vecino de Kazad Thrund no se tomó a bien la alianza élfica, pues eran rivales del Clan Bryn. Las tensiones crecieron, y el ejército de Eldroth se enfrentó a los Enanos de Kazad Thrund en más de una ocasión. En la Batalla de Krag Bryn, Eldroth desafió a Drong a combate singular, y murió a causa de un mortífero golpe del ancestral martillo rúnico de Drong.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Eldroth, Señor de Tol Eldroth	12	7	6	4	3	3	8	4	10	3+
Corcel Élfico con Barda de Ithilmar	22	3	-	3	-	-	4	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial.
Inclusión: Puedes incluir a Eldroth, Señor de Tol Eldroth, como una opción de Comandante en tu ejército.
Coste: 182 puntos.

Armas

Espada de Tor Eldroth. *Eldroth ordenó que los herreros Elfos de Tol Eldroth forjaran esta espada especialmente para él. Forjada con metales excepcionales y arcanos que tan sólo pueden hallarse en las montañas próximas a la ciudad.* Arma de mano. Su portador repite las tiradas fallidas para impactar.

Armadura

Armadura ligera.
Escudo.

Montura

Eldroth monta un Corcel élfico con barda de Ithilmar (no reduce movimiento por barda).

Reglas especiales

Estoico.

ELTHARION EL IMPLACABLE

GUARDIÁN DE TOR YVRESSE

Eltharion el Implacable o el Sombrío es uno de los más grandes señores élficos, descendiente de la más noble de las estirpes y un guerrero excepcional. Se trata del único comandante alto elfo capaz de lanzar un ataque exitoso contra la mismísima ciudad de Naggarond, acto que le granjeó el rencor eterno del Rey Brujo. En la cúspide de su gloria, Eltharion lideró a un poderoso ejército y derrotó finalmente al ¡Whaaagh! de Grom. Por su valor en esa batalla, Eltharion fue elegido como Guardián de Tor Yvresse, y aunque es un gobernante estricto y severo, las gentes de aquella hermosa ciudad aman a su sombrío guardián.

Eltharion el Implacable es uno de los Señores élficos más importantes. En muchas ocasiones hizo cosas que se creían imposibles. Eltharion, hijo mayor de Moranion de Yvresse, fue el primer general de Ulthuan que se atrevió a atacar la misma Naggarond y vivió para contarlo. Atacó por sorpresa a muchas guarniciones de los Elfos Oscuros y las aniquiló, asegurándose de que ningún Druchii quedaba con vida para poder avisar al rey Brujo.

Cuando al fin el ejército de Eltharion llegó a Naggarond, los Elfos más audaces se disfrazaron con las vestimentas de los Elfos Oscuros y abrieron las puertas de la ciudad desde el interior. El resto de Altos Elfos que esperaba en el exterior entró en la ciudad y se dedicó a arrasar y matar todo cuanto encontraron a su paso. Pero cuando se disponían a retirarse, Eltharion fue herido en el costado por la hoja envenenada de una Elfa bruja. Él le devolvió el golpe decapitándola, pero el daño ya estaba hecho; la hoja envenenada había vertido el veneno en su sangre. La incursión había resultado un éxito y la fuerza de los Altos Elfos había escapado a Ulthuan sufriendo pérdidas mínimas, pero para cuando llegaron a Cracia, Eltharion estaba al borde de la muerte. Ninguno de ellos sabía cómo contrarrestar el veneno de la Elfa Bruja, por lo que los tenientes más queridos de Eltharion sabían que estaría muerto por la mañana.

Mientras yacía en su lecho de muerte, una inmensa invasión de goblins, liderada por el temible señor de la guerra Grom el Panzudo, alcanzó el hogar de sus ancestros. Durante el ataque, la mayor parte de su familia fue asesinada. Justo en aquel momento, una aparición fantasmal de su padre visitó a Eltharion. Mientras el héroe se encontraba postrado en estado febril, El espíritu le dijo que su hogar ancestral de Athel Tamarha había sido destruido y sus tierras profanadas. Advirtió a su hijo de que el Señor de la Guerra Grom el Panzudo estaba en Ulthuan. En su ignorancia, los goblins habían destruido numerosos monolitos liberando las energías mágicas que solían contener y que ahora estaban arrasando la tierra. Si la piedra vigía de Tor Yvresse caía también, se desataría una devastación sólo comparable a la provocada durante la Secesión. El fantasma le pidió que buscan al señor de la guerra goblin y vengara su muerte.

Eltharion despertó y descubrió que se le había curado el veneno milagrosamente y que a su lado descansaba la espada mágica de su padre, la Espada Colmillo. La aparición del fantasma de su padre le hizo ponerse en pie para buscar venganza y salvar Tor Yvresse de la destrucción. Tan fuerte era la fuerza de voluntad de Eltharion, que regresó de las puertas de la muerte para tomarse cumplida venganza de los goblins que habían matado a su familia y destruido las tierras de sus antepasados.

Para cuando las fuerzas de Eltharion llegaron a la ciudad de Tor Yvresse, esta ardía pasto de las llamas y los goblins de Grom inundaban las calles. El Guardián de la ciudad había sido asesinado por la malvada magia verde y las energías del monolito habían sido desestabilizadas por el chamán goblin Piñoz Negroz. En la hora final de la ciudad, Eltharion descendió de los cielos, montado en su leal grifo Ala de Tormenta. En una batalla de proporciones épicas, logró acabar con el chamán y derrotar a Grom el Panzudo, el señor de la guerra goblin, en el interior de Tor Yvresse vengando así la muerte de su familia. Tras la batalla, él y un grupo de guerreros corrieron a estabilizar las energías del monolito que afianzaban el vórtice

Después de aquello, como el anterior Guardián había muerto durante un duelo mágico con el Chaman Goblin, Eltharion fue elegido como nuevo Guardián de Tor Yvresse, pero sus amigos cercanos pudieron observar un cambio en el siempre noble guerrero. Su personalidad se había vuelto oscura, por lo que pronto pasó a conocerse como Eltharion el Implacable. Residía en una alta torre que domina la antigua metrópolis. Muchas veces podía vérsele sobrevolando la ciudad montado en su feroz y leal Grifo Ala de Tormenta. Mientras él mantuviera su vigilancia sobre estas tierras, ningún mal podrá amenazar a los Elfos de Yvresse. y, aunque es un regente duro, las gentes de esa bella ciudad lo veneran.

En sus primeros años de gobierno, Eltharion estuvo tan ocupado erradicando a los pieles verdes de sus dominios como reparando el entramado de monolitos. Para la primera tarea, Eltharion contó con los nobles del reino, reunidos bajo su pabellón con un entusiasmo desconocido durante muchas generaciones. Para la segunda, buscó la ayuda del Señor del Conocimiento Belannaer. Aunque Eltharion había estabilizado el monolito de Tor Yvresse, creía que la buena fortuna, y no el buen criterio habían guiado su mano, y no quería ver Ulthuan destruida por su mala suerte ni su imprudencia.

Una vez su reino estuvo seguro, Eltharion llevó su ira al otro lado del océano; pero no a las orillas heladas de Naggaroth en el oeste, sino al este, a las tierras del Viejo Mundo y más allá. Yvresse había resistido a duras penas un ¡Whaaagh! y Eltharion juró que ningún otro alcanzaría las costas de Ulthuan.

A lomos de su Grifo, Ala de Tormenta, Eltharion azotó las Tierras Yermas como un vendaval de espadas. Masacró Kaudillos y desbandó a sus ejércitos. Derribó fortalezas Orcas que habían sobrevivido a terremotos, cruzadas de Bretonia y a la venganza de los Enanos. Pero siempre parecía haber más pieles verdes a los que combatir. Finalmente, Eltharion se dio cuenta de lo que ocurría. Su reputación había alcanzado tales proporciones que los Kaudillos iban al encuentro de su ejército porque el "orejotaz zeria una buena pelea".

Eso puso fin a la campaña de Eltharion en las Tierras Yermas. Ahora sabía que continuar no acabaría con la amenaza piel verde. Al regresar a Yvresse, Eltharion entrenó a sus ejércitos y fortificó sus ciudades aún mejor que antes. Cuando otro ¡Whaaagh! llegase a las orillas de Ulthuan, el pueblo de Yvresse y su implacable Guardián, estarían preparados.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Eltharion el Implacable, Guardián de Tor Yvresse	12	8	6	4	3	3	9	4	10	4+
Ala de Tormenta	15	5	0	5	5	4	5	4	8	-

Tipo de unidad: Eltharion es Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial, Hechicero. Ala de Tormenta es Monstruo, Grifo.
Inclusión: Puedes incluir a Eltharion el Implacable, Guardián de Tor Yvresse, como una opción de Comandante en tu ejército. Eltharion el Implacable y Eltharion Señor de la Espada no pueden estar en el mismo ejército. Debe ser General; excepto si Tyrion también está presente, en cuyo caso Eltharion se someterá a los mayores conocimientos y habilidades de Tyrion (salvo este caso, no puede haber dos personajes que deban ser el General juntos).
Coste: 490 puntos (280 por Eltharion, 210 por Ala de Tormenta).

Armas

Lanza de caballería.
Espada Colmillo. *Eltharion siempre blande la Espada Colmillo en combate, con la que derriba a sus enemigos a lomos de su montura leal, Ala de Tormenta. La Espada Colmillo es un arma de hoja larga, con runas incrustadas y que ha pasado durante generaciones por la familia de Elharion.* Arma de mano. Arma de mano; todas las heridas provocadas por esta espada sufren un penalizador adicional de -3 a la tirada de salvación por armadura (por lo que, añadiendo su Fuerza, los ataques de Eltharion modifican la armadura enemiga en -4). Además, toda tirada para impactar a Eltharion tiene un penalizador de -1 (hasta un máximo de impactar a 6; los 6 siempre impactan).

Arma de proyectiles

Arco largo.

Armadura

Armadura pesada.
Yelmo de Yvresse. *El Yelmo es el símbolo del Guardián de Yvresse. De resplandeciente ithilmar y oro, está decorado con plumas majestuosas y proporciona protección, además de imbuir a su portador de una claridad de pensamiento insuperable por simples mortales*. +1 a la Tirada de salvación por armadura. Tirada de salvación especial de 5+.

Montura

Eltharion siempre monta su fiel grifo, Ala de Tormenta. Ala de Tormenta es un Grifo así que tiene las reglas especiales de los Grifos (Volar, Terror, Objetivo grande).

Equipo mágico

Gema Radiante de Hoeth. *Creado por el primer guardián de Tor Yvresse, un hechicero poderoso y sabio, esta gema permite a su portador disponer de una parte del conocimiento del guardián original. Todo el que lleva la Gema Radiante de Hoeth se ve imbuido de unos poderes mágicos increíbles, capaz de dirigir los vientos de la magia como si hubiera nacido para ello.* Eltharion es hechicero de nivel 1, usa Alta Magia, y puede lanzar hechizos aún llevando armadura.

Reglas especiales

Estoico.
Archienemigo de Grom. Eltharion odia a todas las miniaturas de tipo Goblin. Además, contra Grom el Panzudo tiene un +1 a las tiradas para impactar y un +1 a las tiradas para herir.
Carga furiosa. En el turno en que carga, usa Lanza de caballería; en los demás turnos, usa la Espada Colmillo.

ELTHARION
SEÑOR DE LA ESPADA

Cuando Malekith atacó de nuevo Ulthuan, Eltharion ansiaba entrar en combate. Montado en Ala de Tormenta, fue volando hacia Anlec, donde se había reunido la fuerza de Malekith. Sabía que el Rey Brujo trataría de recuperar su antiguo trono en el palacio en ruinas, así que, en lugar de dirigir al ejército en la defensa del reino, Eltharion esperó en el interior de las ruinas. El ejército de los Altos Elfos fue destruido y, cuando Eltharion se enfrentó a Malekith, el Rey Brujo lanzó sus oscuros poderes contra aquel Elfo impetuoso, que acabó sucumbiendo a la magia de Malekith.

El Rey Brujo trató de obligar a Eltharion que le jurase lealtad eterna amenazando a los supervivientes del ejército de los Altos Elfos. Eltharion se opuso y los verdugos de Malekith decapitaron a los Altos Elfos que habían sobrevivido a la batalla en el exterior del palacio. Como castigo por su desafío, Malekith entregó a Eltharion a sus mejores torturadores para que se divirtieran con él todo lo que quisieran, pero tenían prohibido matarlo, pues quería enviar su cuerpo roto y destrozado como mensaje de advertencia al Rey Fénix.

El cuerpo maltratado del Guardián de Yvresse fue devuelto a Ulthuan, cegado y apenas con vida. Belannaer se ocupó de sus heridas y Eltharion pronto se recuperó, aunque sus cicatrices mentales tenían surcos profundos. Belannaer adiestró a Eltharion en el camino de los maestros de la espada y el diestro Elfo aprendió de forma excepcionalmente rápida, de modo que en muy poco tiempo se convirtió en un adversario digno del mismo Maestro. Belannaer cedió a Eltharion el liderazgo sobre los maestros de la espada, tarea que satisfizo enormemente a Eltharion.

Volvió a enfrentarse con el Rey Brujo de nuevo cuando la invasión de este penetró la Puerta del Dragón y avanzó hasta el Reino Interior. Los maestros de la espada habían recibido la orden de defender a las doncellas que tenían el deber de proteger a la Reina Eterna. Cuando sus bosques se vieron amenazados, los maestros de la espada acudieron veloces en ayuda de la Reina Eterna y, en la batalla que se sucedió momentos después, Eltharion logró herir al Rey Brujo. Fue una hazaña que ningún mortal había logrado hasta entonces, pero eso no fue suficiente para Eltharion, que ahora quiere destruir a Malekith y ha llevado la guerra a Naggaroth.

Ni siquiera las palabras sosegadas de Belannaer son capaces de contener sus ansias de venganza, y el Rey Fénix ha accedido a esas ansias como favor especial. Belannaer se aferra a la débil esperanza de que Eltharion conseguirá superar la amargura que arde en su corazón, pero también sabe que se trata de una guerra que su discípulo debe luchar a solas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Eltharion, Señor de la Espada	12	8	6	4	3	3	8	4	10	6+

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial.
Inclusión: Puedes incluir a Eltharion, Señor de la Espada, como una opción de Comandante en tu ejército. Eltharion el Implacable y Eltharion Señor de la Espada no pueden estar en el mismo ejército. Debe ser General; excepto si Tyrion también está presente, en cuyo caso Eltharion se someterá a los mayores conocimientos y habilidades de Tyrion (salvo este caso, no puede haber dos personajes que deban ser el General juntos).
Coste: 255 puntos.

Armas

Arma de mano. El arma en sí es arma de mano, los modificadores son debidos a estilos de combate, así que los objetos y reglas que anulen objetos mágicos no afectan a Eltharion, dado que usa arma de mano común. Esto significa, también, que los ataques de Eltharion no son ataques mágicos.

Armadura

Armadura ligera.

Reglas especiales

Estoico.

Psicología. Eltharion odia a los Orcos y los Goblins y a los Elfos Oscuros, pero por lo demás es inmune a psicología. Además, si Eltharion se une a una unidad de Maestros de la Espada, ésta pasa a ser tozuda.

Gran Salto. *Eltharion posee unas impresionantes habilidades acrobáticas y es capaz de saltar por los aires para alcanzar a sus enemigos*. Al inicio de cualquier turno de combate, antes de que se produzca ningún ataque o de que se lance ningún desafío, Eltharion puede desplazarse al punto que desee del mismo combate (puede incluso abandonar una unidad y unirse a otra en el mismo combate, o convertirse en un personaje independiente). No puede utilizar esta habilidad para situarse fuera del combate y no podrá utilizarla en caso de ya estar trabado en un desafío.

Señor de Hoeth. *En la Torre Blanca, Eltharion sólo responde ante el mismo Belannaer y, a menudo, se encuentra al mando del ejército de Hoeth*. Si Eltharion es tu general, los Maestros de la Espada dejan de ser unidad 0-1.

Defensa Impenetrable. *Los sentidos y la previsión de Eltharion son tan agudos que ahora puede reaccionar todavía más rápido que cuando podía ver, lo que le permite predecir los ataques del enemigo y hasta detener las flechas*. Eltharion cuenta con una tirada de salvación especial de 5+. Inmune a Golpe Letal.

La Oscuridad Interior. *Eltharion es un ser atormentado y su sed de venganza puede conducirlo a cometer actos de gran temeridad*. Eltharion y la unidad en la que esté incluido están obligados a declarar una carga siempre que tengan un enemigo dentro de alcance. Además, siempre deben perseguir a los enemigos que hayan derrotado y huyan como consecuencia de ello.

Espada Blanca de Hoeth. *Eltharion ha sido últimamente instruido por el Maestro de la Torre Blanca de Hoeth y blande una de las espadas largas de doble puño de los maestros de la espada. Al ir vestido con la túnica de blanco puro de la orden y al atravesar a los enemigos con facilidad, los Elfos Oscuros que han visto a Eltharion ahora lo llaman La Espada Blanca. Tal es la habilidad de Eltharion, que es capaz de utilizar un gran número de estilos de combate, cada uno de los cuales posee un efecto diferente*. Al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo, Eltharion debe declarar qué estilo de combate utilizará para el resto del turno. Hay que tener en cuenta que La Espada Blanca no es un arma mágica ni un arma a dos manos normal. Los únicos modificadores que se aplican a los ataques de Eltharion son las reglas que aparecen a continuación:

El Camino de la Rama de Sauce. *Eltharion gira y contorsiona el cuerpo como si fuera un junco agitado por el viento y su espada detiene los golpes de sus enemigos con una velocidad sorprendente, haciendo que sea casi imposible impactarle*. Todos los ataques cuerpo a cuerpo realizados contra Eltharion necesitarán resultados de 6 para impactar, antes de aplicar cualquier otro tipo de modificador y sin tener en cuenta Habilidades de Armas relativas ni ninguna otra regla especial o hechizo, así que impactarán a 6 aunque en sus reglas digan que siempre impactan a 3+ o tienen un +1 a impactar

El Camino de la Brisa Invernal. *Trazando un asombroso torbellino zigzagueante con su espada, Eltharion es capaz de guiarla a través de la más firme de las defensas*. Los ataques de Eltharion reciben un modificador de +1 para impactar en combate cuerpo a cuerpo.

El Camino de las Garras del Águila. *Eltharion concentra toda su destreza y fuerza en unos pocos golpes mortíferos*. Los ataques de Eltharion se resuelven con un +2 a su Fuerza.

El Camino de la Tormenta Rugiente. *Al utilizar toda su velocidad y fuerza en un aluvión de ataques devastadores, Eltharion descarga golpe tras golpe contra el enemigo*. Eltharion gana +2 ataques adicionales esta fase de combate cuerpo a cuerpo..

FENDAR

CAMPEÓN DE TOL ELDROTH

Fendar es un veterano guerrero de Tol Eldroth, famoso por su determinación y valentía en combate. Este Elfo es el embajador de Eldroth en la corte de la Reina Helgar. Dio su palabra de honor de Noble Elfo de defender el trono de la Reina Helgar como aliada de su señor, Eldroth.

Cuando las tensiones entre los clanes Bryn y Thrund crecieron, los Enanos se sublevaron en las minas. "¿Por qué una riqueza por la que se trabaja tan duro tiene que ir a parar al señor del clan equivocado, o lo que es peor, entregada a los arrogantes elfos? ¡Lo sensato sería negociar sólo con Enanos honestos!". Ante tal sublevación, la Reina Helgar no tenía guerreros, por lo que envió un mensajero a Tol Eldroth.

Allí, Eldroth respondió rápidamente, enviando un contingente de sus tropas más rápidas al mando de Fendar, un veterano capitán. Los elfos se movieron con mayor rapidez que la turba de borrachos rebeldes, interceptándolos cuando los Enanos atravesaban el Paso del Agravio en dirección a Krag Bryn. Fendar desplegó sus tropas bloqueando el paso para impedir el avance de los rebeldes enanos. Desenfundó su espada, y trazó entre los dos ejércitos una línea en el suelo polvoriento del desfiladero, a un tiro de flecha de sus tropas, que estaban desplegándose en la línea de batalla.
Cuando los rebeldes se aproximaron a la línea, Fendar les advirtió que no la cruzaran, o provocarían una guerra con los Elfos. Los Enanos hicieron caso omiso de las advertencias y cruzaron la línea mientras lanzaban un ensordecedor grito de borrachera. En silencio, los elfos tensaron sus arcos y apuntaron, esperando la señal de Fendar. Y así empezó la batalla del Paso del Agravio.

Los arqueros de Fendar causaron numerosas bajas entre los rebeldes Enanos mientras estos avanzaban hacia ellos. A pesar de ello, los Enanos no se amedrentaron a causa de su estado de embriaguez. En mitad de la batalla, Fendar se encontró con Krudd, quien le derribó con el primer golpe de su pico y pasó sobre su cuerpo inmóvil. La línea de batalla de los elfos empezó a ceder, pero los últimos rayos de sol y el cansancio de los enanos (por no mencionar sus colosales resacas) salvaron a los elfos de ser aniquilados. Al caer la noche, los elfos se retiraron hacia Tol Eldroth, llevando consigo a su malherido comandante. Fendar había confiado demasiado en sus arqueros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Fendar, Campeón de Tol Eldroth	-	6	6	4	3	2	7	3	9	3+
Corcel Élfico con Barda de Ithilmar	22	3	-	3	-	-	4	1	5	-

Tipo de unidad: Caballería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial.
Inclusión: Puedes incluir a Fendar de Tor Eldroth, como una opción de Héroe en tu ejército.
Coste: 150 puntos.

Armas

Espada de Hierro Punzante. *Fendar está equipado con un arma mágica que es una ancestral herencia familiar.* Arma de mano. El portador Siempre ataca primero. Todos los ataques impactan automáticamente.

Armadura

Armadura ligera.
Escudo.

Montura

Fendar monta un Corcel élfico con barda de Ithilmar (no reduce movimiento por barda).

Reglas especiales

Estoico.

IMRIK

PRÍNCIPE DRAGÓN DE CALEDOR

Caledor es ahora un reino silencioso. Ya no resuenan en el cielo los gritos de los dragones y el rugir de sus alientos de fuego. Ya no retumban las cuevas con sus sonidos y la tierra tampoco tiembla con sus fuertes pisadas. Solo resuena el eco de los pasos de los Altos Elfos caminando por los salones ancestrales.

El más noble de los Príncipes Dragón es Imrik, el último de la estirpe del Rey Fénix Caledor. Imrik es uno de los pocos que pueden despertar a los dragones de su reposo en tiempos de necesidad; y, aun así, solo a unos pocos. Ya han quedado atrás los días en que sus seguidores marchaban a la batalla montados sobre estas criaturas que escupían fuego. Ahora, únicamente Imrik lucha de esta forma tradicional.

En defensa de su hogar natal y de todo el reino de Ulthuan, Imrik es un fornido bastión de fuerza. Junto con Tyrion y Teclis, los descendientes de la gran estirpe de Aenarion, es considerado un muro indestructible entre muchos de los enemigos de los Altos Elfos y la isla mística de Ulthuan. El Príncipe Imrik es el guerrero Alto Elfo más poderoso de su era. Los habitantes de Ulthuan dicen que la nobleza del Rey Fénix Caledor y la fuerza en combate del Rey Fénix Tethlis han renacido en el Señor de los Dragones. Dirige su Dragón al ataque, picando sobre los enemigos de los Altos Elfos con la furia destructora de un relámpago. La gran bestia escamosa agarra a sus víctimas y las despedaza miembro a miembro, mientras el Príncipe Imrik atraviesa un enemigo tras otro con su devastadora Lanza Estelar. Pocos pueden resistir su ataque, y ningún ser vivo puede sostener su ardiente mirada o igualar la fuerza de su brazo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Imrik, Príncipe Dragón de Caledor	12	8	6	4	3	3	9	4	10	2+
Minaithnir	15	7	0	6	6	7	3	5	8	3+

Tipo de unidad: Imrik es Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial. Minaithnir es Monstruo, Dragón.
Inclusión: Puedes incluir a Imrik, Príncipe Dragón de Caledor, como una opción de Comandante más dos opciones de Héroe en tu ejército.
Coste: 675 puntos (335 puntos por Imrik, 340 puntos por Minaithnir).
Honor: Imrik tiene el honor Puro de Corazón. No puedes otorgar voluntariamente este Honor a otro personaje (pero puedes incluir a Imrik y otros personajes especiales Puros de Corazón como Alith Anar o Alarielle).

Armas

Lanza estelar. *La punta de esta mortífera arma se forjó con el corazón de una estrella fugaz. Su filo es tan afilado que puede atravesar las armaduras de los enemigos de Imrik*. Lanza de caballería (F+2 en carga). En carga, recibe un F+1 adicional (para un total de F+3) y Anula armadura.

Armadura

Armadura de Caledor. *Durante más de cuatro mil años, los maestros de la casa de Caledor han llevado puesta esta armadura al librar sus batallas*. Armadura de dragón, que proporciona Tirada de salvación por armadura de 2+ en vez de Tirada de salvación por armadura de 5+, además de Inmune a ataques flamígeros.

Montura

Imrik monta en Minaithnir, un Dragón. Si Imrik muere, en vez de hacer una tirada en la tabla de reacción de monstruos Minaithnir adquiere la regla Furia Asesina y sigue bajo el control del jugador Alto Elfo.

Equipo mágico

Cuerno del Dragón. *Este cuerno de guerra fue tallado del cuerno de un dragón ancestral y regalado a un antepasado de Imrik hace mucho tiempo. El moribundo dragón de fuego reunió todos los poderes que le quedaban para encantar el cuerno que conservaba entero mientras se desangraba tras la Batalla de la Llanura de las Lágrimas*. Un sólo uso. Todas las unidades de Altos Elfos del ejército pueden repetir todos los chequeos basados en Liderazgo hasta que termine el turno (incluyendo miedo, pánico, reagrupamiento, desmoralización, etc).

Reglas especiales

Estoico.

Señor de Dragones. *Durante milenios, Imrik ha aprendido el saber y el lenguaje de los dragones. Ha entrado en las cavernas más profundas, donde esas enormes bestias reposan y sueñan, e incluso el más poderoso y altivo de los dragones obedecerá sus órdenes.*Ninguna miniatura de tipo Dragón puede designar a Imrik como objetivo, ya sea para ataques, magia, etc. Si no se designa como objetivo, por ejemplo porque esté bajo plantilla de aliento, esta regla no tiene efecto.

Reglas especiales (Minaithnir)

Volar. Terror. Objetivo grande. Tirada de salvación por armadura (piel escamosa) de 3+.

Escupir llamas. Se trata de un Ataque de Aliento que usa la plantilla de lágrima; causa impactos de F4, con la regla Ataques flamígeros. Cualquier unidad enemiga que reciba 1 o más bajas a causa de este ataque deberá hacer un chequeo de pánico.

KORHIL

CAPITÁN DE LOS LEONES BLANCOS DE CRACIA

Cuando el anterior Capitán de los Leones Blancos encontró su muerte en combate singular a manos del Asesino Elfo Oscuro Urian Poisonblade, la escolta personal del Rey Fénix se reunió para elegir un nuevo líder de entre sus filas. Su elección, aprobada y bendecida por el Rey Fénix, recayó en el guerrero Korhil.

Korhil ya era famoso antes incluso de su ascenso a capitán. Años antes, fue Korhil el que cazó y mató al gran león Charandis. Este león era una criatura particularmente peligrosa, enorme y feroz, que había sufrido mutaciones debido a los poderes del Caos que se filtran a través de las mágicas montañas Annulii, otorgándole un pellejo impenetrable, volviéndolo una bestia poderosa hasta para ser un gran león blanco. Innumerables Elfos inocentes habían sido aniquilados por la poderosa bestia y docenas de cazadores de Cracia habían intentando abatir a Charandis, pero el león los había matado a todos.

El joven Korhil no se asustó por ello, y se dirigió a los montes de Cracia en busca de su presa. No le fue difícil seguir el rastro de Charandis, pues estaba marcado por los cuerpos ensangrentados de quienes habían intentado detenerle. Cuando Korhil le encontró, Charandis estaba fuera de sí por la sed de sangre y mostraba un salvajismo increíble. Pero ese día Kurnous estaba de parte del joven cazador. Gracias a su sabiduría y habilidad, logró sobrevivir a los ataques de la bestia el suficiente tiempo para darse cuenta de que sus hachazos propinados con su arma no hacían mella en el pellejo mágico del león, y Korhil cambió de estrategia. En una hazaña de fuerza física inconcebible para un elfo, sometió a la bestia con sus propias manos hasta tumbarla en el suelo y la estranguló hasta matarla.

El triunfo de Korhil le valió una invitación inmediata para unirse a la escolta de Leones Blancos del Rey Fénix. Solo en dos ocasiones anteriores un guerrero tan joven había recibido esa oferta, y Korhil aceptó al punto. Su primera batalla vino poco después. Una banda de incursores Elfos Oscuros devastó Cracia hasta que llegaron al pueblo de Korhil, donde el joven Elfo derrotó a su jefe, Saurios Nightblade, en combate singular. Esto fue celebrado como una gran gesta de armas, ya que Saurios era un magnífico espadachín, entrenado por los Asesinos de Naggaroth, mientras que Korhil no era más que un muchacho. En la décadas siguientes, el joven cazador se convirtió en un curtido veterano de los Leones Blancos que demostró su valía una y otra vez contra Asesinos Elfos Oscuros y las terribles bestias de las Annulii.

Korhil ha servido a su Señor, el Rey Fénix Finubar el Navegante, demostrando una lealtad inquebrantable durante muchos años, permaneciendo decididamente a su lado para protegerlo sin flaquear en muchas batallas, y salvandole la vida en numerosas ocasiones. Aunque este es su deber, y no espera por ello otra recompensa que marchar junto a su Señor en la batalla, el cinturón enjoyado de Korhil fue un regalo de Finubar tras la Batalla de Tor Achare, en la que Korhil salvó la vida de Finubar al plantarse delante de la Mantícora montada por Morech el Negro. La bestia vapuleó a Korhil, pero éste devolvió con creces el daño, y destripó a la fiera con un potente hachazo antes de perder el conocimiento.

Los Leones Blancos sostienen que Korhil es el Elfo más poderoso de todo Ulthuan, lo que puede que sea cierto, ya que sin duda su fuerza y su talla son legendarias, siendo uno de los más

altos de su raza. Aún así, Korhil no es un gigantón torpe, sino que blande su gran hacha con una destreza y una gracia que hacen que sus compañeros Leones Blancos parezcan pesados y torpes. Su conducta honesta y su apariencia noble le han granjeado muchos amigos entre los Señores de Ulthuan, además de entre los héroes de otras razas. Korhil siempre ha honrado esa amistad con la misma lealtad que ofrece a su señor, y acudirá de buen grado en su ayuda, siempre que el Rey Fénix acceda a prescindir de sus servicios. Así, el hacha de Korhil ha derramado sangre en muchos lugares y en defensa de muchos pueblos ajenos al suyo.

Tal es la integridad de Korhil y la confianza que Finubar ha depositado en él, que el capitán de los Leones Blancos ha liberado a los ejércitos del Rey Fénix en un buen número de ocasiones actuando como campeón y general de Finubar.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Korhil, Capitán de los Leones Blancos de Cracia	12	7	6	4	3	2	8	3	9	4+

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial.
Inclusión: Puedes incluir a Korhil como una opción de Héroe en tu ejército.
Coste: 180 puntos.
Honor: Korhil tiene el honor Puro de Corazón. No puedes otorgar voluntariamente este Honor a otro personaje (pero puedes incluir a Korhil y otros personajes especiales Puros de Corazón como Alith Anar o Imrik).

Armas

Chayal. *Chayal, que significa Uña de León en élfico, es el arma del Capitán de los Leones Blancos*. Arma a dos manos. Da un +3 a la Fuerza de quien la empuña en vez del habitual F+2 (dejando a Korhil con F7), y es tan ligera que quien la empuña no tiene la regla Ataca en último lugar. (Si este objeto mágico se ve anulado, pasará a ser un arma a dos manos común, con F+2 y que ataca en último lugar).

Armadura

Armadura ligera.
Piel de Charandis. *Cuando Korhil derrotó a Charandis, lo despellejó y llevó la piel a su Rey. Hicieron una capa encantada con esa piel, que el propio Rey Fénix le dió*. La Piel se considera una Capa de León Blanco, pero en vez de sus efectos habituales da a Korhil un +3 en la Tirada de salvación por armadura de contra proyectiles y un +2 en Cuerpo a Cuerpo, lo que queda en 3+ para proyectiles y 4+ en Cuerpo a Cuerpo. Además, las runas que lleva grabadas la capa con la piel de Charandis hacen que Korhil sea Inmune a Ataques Envenenados. Adicionalmente es inmune a los efectos adicionales de los Venenos de los Asesinos Elfos Oscuros.

Reglas especiales

Estoico.
Leñador. Korhil tiene la regla Cruzar(Bosques).
Maestro del Hacha. Tal es la precisión de Korhil que tiene Golpe letal.
Guardaespaldas. Korhil se despliega con los Leones Blancos al inicio de la batalla. Si otro personaje se coloca con los Leones Blancos, lo hará al lado de Korhil, que será su guardaespaldas (Korhil sólo puede ser guardaespaldas de un personaje). Mientras ese personaje siga en la unidad y al lado de Korhil, ningún enemigo podrá atacarlo; en vez de eso, todos los ataques que fueran hacia el personaje se dirigirán hacia Korhil. Los desafíos pueden hacerse de la manera usual. Nótese que si el General se pone con la unidad de Leones Blancos, será imposible atacarlo mientras Korhil viva (a no ser que el General acepte un desafío).

LIANDRA ATHINOL
ÚLTIMA HEREDERA

Liandra Athinol fue una guerrera memorable y muy fuerte que luchó con un profundo odio contra los Enanos cuando el último de su familia fue asesinado en la Guerra de la Barba. Liandra fue la única chica y el último hijo que tuvo la desgraciada familia de los Athinol de Caledor. Tanto su padre como su hermano murieron en la guerra contra los Enanos, lo que dejo a Liandra como la última heredera de la saga de los Athinol. Trastornada y llena de rabia por lo ocurrido, se vistió con la armadura de dragón finamente decorada de su hermano y se fue a la batalla disfrazada de Príncipe Dragón a lomos del poderoso dragón Borgash, la montura de su padre. Desgraciadamente, el linaje de los Athinol murió con ella, ya que sacrificó su vida por defender al Rey Fénix. Un inmenso virote atravesó el corazón de su dragón y el cuerpo de Liandra fue despedazado por un sinfín de hachas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Liandra Athinol, Última Heredera	12	6	6	4	3	2	7	3	9	3+
Borgash	15	6	0	6	6	6	4	5	8	3+

Tipo de unidad: Liandra es Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial. Borgash es Monstruo, Dragón.
Inclusión: Puedes incluir a Liandra Athinol como tres opciones de Héroe en tu ejército.
Coste: 575 puntos (215 puntos por Liandra + 360 puntos por Borgash).

Armas

Lanza de caballería (F+2 en carga).

Armadura

Armadura de dragón.

Escudo de Ithilmar. *El Escudo de Ithilmar es una antigua herencia familiar llevada a la batalla por el padre de Liandra y después por su hermano. El dragón grabado en su superficie parece estar en constante movimiento, enroscándose y retorciéndose, lo que desorienta a los oponentes de Liandra.* Escudo (Tirada de salvación por armadura de 6+). Proporciona un +1 adicional a la tirada de salvación por armadura (o sea, 5+ en vez de 6+, +3 en total). Además, el oponente tiene un -1 para impactar a Liandra en cuerpo a cuerpo).

Montura

Liandra siempre monta en Borgash, su dragón.

Equipo mágico

Sello de los Athinol. *Al ser la última del linaje Athinol, Liandra porta el Sello de Athinol, una enorme e impresionante gema. Un muro de fuerza se proyecta desde la joya, reduciendo el poder de los ataques lanzados contra Liandra.* Todos los ataques dirigidos contra Liandra que tengan un atributo de Fuerza contarán que tienen F-2 hasta un mínimo de 1.

Reglas especiales

Estoico.

Reglas especiales (Borgash)

Volar. Terror. Objetivo grande. Tirada de salvación por armadura (piel escamosa) de 3+.

Escupir llamas. Se trata de un Ataque de Aliento que usa la plantilla de lágrima; causa impactos de F4, con la regla Ataques flamígeros. Cualquier unidad enemiga que reciba 1 o más bajas a causa de este ataque deberá hacer un chequeo de pánico.

SALENDOR

PRÍNCIPE DE TOR ACHARE

Orgulloso y noble, Salendor, príncipe de Tor Achare, era Además de ser una persona imponente y con un carácter muy noble, Salendor fue un gran espadachín, con una gran habilidad a la hora de hacer que sus ataques atravesaran las defensas de los oponentes, además estaba muy versado en las artes mágicas. Poseía un poder premonitorio natural y era un estratega nato e inteligente, aparte de tener unos reflejos sobrenaturales. Al ser el único general élfico que estaba a la altura de Brok Puño Pétreo en el que a estrategia y combate personal se refiere, los dos sentían un respeto mutuo el uno por el otro y lucharon entre sí con gran ferocidad en numerosas ocasiones a lo largo de la Guerra de la Barba.

Su último enfrentamiento tuvo lugar durante la destrucción de Athel Maraya, donde se negaron a retroceder a pesar de que el incendio los rodeaba y ambos bandos se retiraban de las ruinas, y se dice que siguieron luchando hasta que el fuego los mató a ambos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Salendor, Príncipe de Tor Achare	12	8	6	4	3	3	9	5	10	-

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial, Hechicero.
Inclusión: Puedes incluir a Salendor de Tor Achare como una opción de Comandante en tu ejército. Debe ser General. No puede haber dos personajes que deban ser el General juntos.
Coste: 305 puntos.
Magia: Es un Hechicero de nivel 2 que usa Alta Magia.

Armas

Dos armas de mano (con lo que, en total, hace seis ataques).

Reglas especiales

Estoico.
Expertos Hechiceros.
Reflejos Rápidos. *Sus reflejos son tan rápidos que puede esquivar muchos ataques mientras su cuerpo se transforma en un torbellino de movimientos*. Salendor Siempre ataca primero, y tiene una Tirada de salvación especial de 4+.
Golpe Crítico. *Salendor posee una gran habilidad a la hora de hacer que sus ataques atraviesen la defensa del oponente*. Por esta razón, sus ataques tienen Poder de penetración.
Experto estratega. Tras el despliegue de ambos jugadores (incluyendo exploradores), el jugador que controla a Salendor puede tomar una unidad cualquiera propia y colocarla en otro lugar de su área de despliegue. Obviamente la unidad debe poder moverse hacia dicho lugar (por ejemplo no puedes colocar una unidad en terreno impasable).

Nota. Oficialmente Salendor es la conversión que veis a la izquierda. Sin embargo, no me he podido resistir a incluir la fantástica miniatura **High Elf Ranger** de Warhammer Quest, que queda idónea para representar a Salendor.

TECLIS

GRAN SEÑOR DEL CONOCIMIENTO

Teclis es el Gran Señor del Conocimiento de los Altos Elfos, por lo que es el señor de la Torre Blanca de Hoeth. Es el más poderoso de todos los magos y Archimagos de los Altos Elfos. Él es uno de los usuarios de la magia más poderosos del mundo y mientras algunos dicen que es el mago más poderoso de todos los tiempos, otros dicen que está al menos a la altura con el mismísimo Nagash. Teclis es, además, el hermano gemelo del famoso Tyrion, el que posiblemente sea el guerrero vivo más poderoso de los Altos Elfos.

A pesar de que en la actualidad sea uno de los elfos más poderosos no tuvo unos inicios fáciles.

La maldición ancestral en la línea de Aenarion, su antepasado, afectó a Teclis el doble que a Tyrion, el hermano con más fuerza y vitalidad. Donde su hermano era fuerte, él era débil. Donde Tyrion era de piel dorada y rubia melena, Teclis era pálido, oscuro y demacrado. Desde que nació Teclis, se encontraba enfermo y carente de vitalidad constantemente , hasta el punto de que necesitaba tomar pociones para mantenerse en un estado normal.

A pesar de su carga, Teclis se preocupaba profundamente por su hermano y encontrarse a su altura. Teclis era consciente de que jamás estaría a la altura marcial de su hermano (aunque ya tenía habilidades superiores a sus congéneres elfos en el manejo de la espada), por lo que se dedicó a estudiar profundamente la magia y a saber cómo utilizarla y dominarla.

Durante la última gran incursión de Malekith contra los Altos Elfos, coincidiendo con la Gran Incursión del Caos en el Viejo Mundo, fue cuando ambos hermanos destacaron en sus respectivos campos y se forjaron su reputación luchando junto a las fuerzas del Rey Fénix. Teclis tras la batalla de la Llanura Finuval partió junto con Finreir e Yrtle hacia el Viejo Mundo para combatir al

Caos en el año 2301 del Calendario Imperial. Cuando terminó el conflicto en Ulthuan, Teclis ya era un gran archimago poseedor de objetos mágicos muy poderosos, y fue él quien se propuso voluntario para comandar las huestes de los altos elfos en el Viejo Mundo para ayudar al Imperio en su lucha contra el Caos. Su ayuda fue de vital importancia no solo en el campo de batalla, ya que cuando el Emperador Magnus le pidió que enseñara sus conocimientos mágicos a los humanos. Los magos que acompañaban a Teclis le aconsejaron que rechazara la idea, ya que al enseñarle la magia a los humanos les daría una nueva arma que podrían utilizar en el futuro contra los propios elfos, pero este les hizo entrar en razón.

Él sabía que los elfos no se bastaban solos para combatir a las fuerzas de la oscuridad, y sabía que si el Imperio caía, más tarde caería todo el Viejo Mundo, y sería Ulthuan el último gran bastión de las fuerzas de la luz. Por lo que aceptó en crear los Colegios de la Magia de Altdorf en el año 2304 del Calendario Imperial, que son los que actualmente siguen existiendo. Fue Teclis en persona quien adiestró a los primeros magos humanos, reclutando a Hechiceros de Batalla para luchar en la Gran Guerra.

Cuando se terminó el conflicto, Teclis permaneció en el Imperio durante muchos años y cuando planeaba su regreso a su hogar, le llegó la noticia de que el Gran Señor del Conocimiento de los altos elfos había muerto. A su regreso le ofrecieron ocupar este puesto y no dudó en aceptar este prestigioso y honorable cargo en el año 2326 del Calendario Imperial.

Teclis es el actual Gran Señor del Conocimiento, y por lo tanto líder de los magos Altos Elfos. Es el mago más poderoso de todos los tiempos según muchos elfos y sus actos se podría decir que ayudan a entender este argumento. Teclis ha utilizado su dominio de la magia para luchar contra las fuerzas del Caos innumerables veces, a realizado viajes por todo el mundo para el estudio de la magia y ha salvado de la destrucción a Ulthuan en muchas ocasiones.

Actualmente sigue estudiando la magia en la Torre de Hoeth y ayudando a combatir al mal en todas sus formas, demostrando que los enemigos de Ulthuan han de enfrentarse a otro poderoso defensor de su tierra. Teclis es sin duda uno de los héroes más importantes de los Altos Elfos y sus actos han cambiado el transcurso de la historia y lo seguirá haciendo para salvar el mundo de la oscuridad.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Teclis (Sariour)	12	3	3	2	3	3	5	1	10	-
Teclis (Charoi)	12	6	4	3	3	3	6	3	10	-

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial, Hechicero.
Inclusión: Puedes incluir a Teclis, Gran Señor del Conocimiento de la Torre Blanca, como una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército.
Coste: 640 puntos.
Magia: Es un Hechicero de nivel 4. (Ver regla Gran Señor del Conocimiento).
Honor: Teclis tiene el honor Puro de Corazón. No puedes otorgar voluntariamente este Honor a otro personaje (pero puedes incluir a Teclis y otros personajes especiales Puros de Corazón como Tyrion o Imrik). Adicionalmente, Teclis tiene el honor Canalizador de Magia (puede usar un dado de energía adicional al lanzar hechizos).

Armas

La Espada de Teclis. *Esta espada la forjó el propio Teclis para defenderse durante la búsqueda de su hermano Tyrion y la Reina Eterna*. Arma de mano. Su portador siempre hiere con 2+ independientemente de la Fuerza y la Resistencia del objetivo. La Espada de Teclis es tan poderosa que puede incluso con la magia enemiga; si el enemigo tiene alguna regla que modifique también la tirada para herir (p.e. que sólo pueda ser herido con 5+), ignora dicha regla, la Espada de Teclis siempre hiere a 2+. Además, todas las heridas causadas por la Espada de Teclis Anulan armadura. Ten en cuenta que la Espada hace que Teclis hiera a 2+, pero no se modifica su atributo de Fuerza.

Equipo mágico

Pociones de energía vital. *Desde su enfermiza niñez, Teclis siempre ha llevado consigo estas pociones revitalizantes. Ambas brillan a la luz, como si el Señor del Conocimiento hubiese capturado estrellas y las hubiese destilado para hacer estas pociones. No obstante, mientras que Sariour es dorada como los rayos del sol, Charoi es del color azul intenso de la noche.* Teclis posee dos perfiles de atributos en lugar del perfil habitual. El perfil que utilizará Teclis dependerá de cuál haya sido la última poción que haya bebido. Teclis sólo puede tomar dos sorbos, uno de cada poción, durante la batalla; Es decir, sólo puede utilizar una poción Charoi y una poción Sariour en cada partida. Al inicio de la batalla, Teclis se encontrará bajo los efectos de la poción Sariour. En cualquier momento puede beber la poción Charoi. Si Teclis bebe la poción Charoi, su perfil de atributos cambiará al que se indica y su nivel de magia bajará a 1 (pero no olvidará hechizos, seguirá conociendo todos los hechizos del Saber que haya elegido). Los efectos de la poción (el cambio en el perfil y el nivel de magia) se mantendrán vigentes hasta que Teclis beba su segunda poción, la poción Sariour, momento en que volverá a tener su perfil inicial y volverá a considerarse un Hechicero de nivel 4. Nótese que Teclis tiene 3 heridas en total, no 3 heridas como Charoi y 3 como Sariour; si sufre dos heridas y bebe la poción Charoi, no se "cura" las dos heridas.

Báculo Lunar de Lileath. *Un resistente báculo de madera es el símbolo tradicional de un mago y, a menudo, el propio mago le añade hechizos para que le ayuden en su trabajo. Este elaborado báculo canaliza la energía de la diosa de la luna y robustece a Teclis y lo imbuye de energía mágica.* +1 dado de magia por fase de magia. +1 dado de dispersión por fase de magia del oponente. Una vez por batalla, al inicio de la fase de magia propia, puede decidir tener +1D6 dados de magia en vez de +1; tras ese uso el objeto se agota y deja de proporcionar dados de magia y dispersión.

Pergamino de Hoeth. *Aunque ancestral y de aspecto frágil, este pergamino herencia de sus antepasados ha sido testigo de miles de batallas y lo será de otras tantas.* Trátalo como un Pergamino de Dispersión a todos los efectos. Además, si el hechizo ha sido lanzado por un hechicero (no por un objeto portahechizos), el lanzador y Teclis deberán lanzar 1D6; si Teclis obtiene un resultado mayor, ese hechicero no puede volver a usarlo en toda la partida.

Corona de Saphery. *La Corona de Guerra es considerada un símbolo ancestral del reino mágico de Saphery que raramente suele verse fuera de los muros de la Torre Blanca, excepto en épocas de peligro. Fue un regalo hecho a Telis por el Gran Señor del Conocimiento en la víspera de la partida de Teclis en busca de su hermano Tyrion.* Todos los hechizos que están limitados a una distancia máxima de lanzamiento pasan a ser hechizos de alcance ilimitado. Los hechizos que sólo afectan al

lanzador, a todas las unidades dentro de un radio a partir del lanzador, o que puedan lanzarse sin restricciones de alcance no se ven afectados. Ten en cuenta que esto no quiere decir que pueda lanzarse un hechizo contra un objetivo que se encuentre fuera del ángulo de visión del mago si el hechizo habitualmente requiere esta línea de visión para poder ser lanzado.

Reglas especiales

Estoico.

Expertos Hechiceros.

Maldición de Aenarion. *Teclis es un descendiente del primero de los Reyes Fénix: Aenarion el Maldito. Por ello, sufre la misma maldición que su ancestro. La maldición debilita a Teclis físicamente y es muy probable que no hubiese alcanzado la madurez de no ser por los poderes curativos de las pócimas mágicas que ha de beber a diario. Sin embargo, la línea hereditaria de Aenarion está destinada a cumplir grandes proezas y ha sido marcada por la mano del destino. Aunque el destino de Tyrion y su hermano Teclis es un secreto oculto incluso para la mayoría de videntes, sus gloriosas hazañas en defensa de su reino son legendarias*. Cada tirada para herir contra Teclis debe resolverse una por una. Cuando sólo le quede 1 herida, tiene una tirada de salvación especial de 2+ para todas las demás heridas. Esto sólo se activa si llega a tener una única herida; si, por ejemplo, le quedaban 2 heridas y recibe un Golpe Letal o un Heridas Múltiples que le causa 2 heridas, no tiene dicha tirada.

Gran Señor del Conocimiento. *Teclis es el mago más poderoso que existe. Es el mentor de los magos Altos Elfos más poderosos y ha estudiado en sus bibliotecas secretas durante el equivalente de toda una vida humana*. Teclis puede elegir al principio de la partida si usa Alta Magia o cualquiera de los ocho Saberes de la Magia del Reglamento de Warhammer. Una vez elegido un Saber, Teclis conoce TODOS los hechizos de ese Saber. Además, Teclis puede repetir cualquier tirada relativa a los efectos de los hechizos (pero no para lanzarlos); así, podría repetir el número de impactos de un proyectil mágico (y, además, las tiradas para herir de esos impactos), o bien los efectos de Llamas del Fénix. Además, Teclis puede mantener todos los hechizos "Permanece en juego" que desee en juego (en vez de sólo uno como es lo habitual); sin embargo, no puede mantener más de una copia del mismo hechizo activa a la vez (si lanza un hechizo de tipo Permanece en juego que ya ha lanzado anteriormente, el primero queda dispersado).

TETHAN

MAESTRO DE LA MAGIA DE TOL ELDROTH

Tethan es un Maestro de la Magia de Tol Eldroth, de la estirpe de Eldroth. Fue uno de los miembros durante el conflicto conocido como la Venganza de Drong. Drong empezó a hacer preparativos para lanzar una guerra para vengar agravios contra la colonia élfica. Eldroth conocía los planes de Drong, por lo que se preparó para la lucha. Confiaba en uno de sus puntos fuertes, la magia; por lo que llamó a Tethan, el Maestro de la Magia que había en Tol Eldroth, para encomendarle una misión secreta.

Al día siguiente, Grung se hallaba recorriendo con algunas de sus tropas la Carretera Enana cerca de Krag Bryn, sin duda con la intención de terminar atacando la colonia élfica de Tol Eldroth. Sin embargo, en cierto lugar de la carretera, Grung y sus enanos fueron emboscados por los elfos, a las órdenes del propio Tethan. Los elfos atacaron desde la parte superior de las colinas, atrapando a los enanos a enfrentarse a ellos o caer por el precipicio que había al otro lado.

Los Matatrolls reaccionaron inmediatamente avanzando con rapidez, pero fueron acribillados por los arcos élficos. Por si eso no era suficiente, fueron diezmados por los hechizos de Tethan, que hicieron que incluso las rocas rodasen por encima de los enanos y se abriera un gran abismo bajo sus pies. ¡Parecía que la propia montaña estuviera luchando contra ellos!

Un temerario Matagigantes, viendo cómo sus compañeros caían a su alrededor, cargó en solitario contra los elfos, donde encontró una heroica muerte. Mientras tanto, la totalidad de los ballesteros formó una línea de defensa para proteger a Grung el Desagraviador. A pesar de ser atacados por águilas, los ballesteros enanos mantuvieron a raya a los elfos, que fueron incapaces de acercarse al Herrero Rúnico, hasta que el anochecer puso fin a sus esfuerzos. Grung aprovechó la oportunidad de escapar bajo la protección de la oscuridad. Tethan fue herido por un proyectil de ballesta disparado en la oscuridad, y fue llevado de vuelta a Tol Eldroth por sus tropas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Tethan	12	4	4	3	3	2	5	1	8	-

Tipo de unidad: Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial, Hechicero.
Inclusión: Puedes incluir a Tethan como una opción de Héroe en tu ejército.
Coste: 180 puntos.
Magia: Es un Hechicero de nivel 3 que usa Alta Magia. Es nivel 3 pese a ser Héroe.

Armas

Arma de mano.

Equipo mágico

Amuleto oscuro. *Se trata de un ancestral amuleto negro como el azabache, capaz de engullir la luz y las heridas por igual.* Tirada de salvación especial de 4+. Por cada tirada de salvación especial superada por un impacto en cuerpo a cuerpo, la miniatura que había causado el impacto sufre una herida con la regla Anulan armaduras. Tira 1D6 tras aplicar la herida al enemigo; con un 1 el poder del Amuleto se agota.

Reglas especiales

Estoico.
Expertos Hechiceros.

THAINDON

SEÑOR ÉLFICO DE CALEDOR

Entre los Señores Dragón de los Elfos el nombre de Thaindon es dicho con profundo respeto, ya que fue él quien domó al Dragón de Fuego Kargos, destructor de centenares de castillos, y le doblegó a su deseo.

Thaindon ganó una pelea con el dragón y se ganó el respeto y derecho del mismo a montarlo. Juntos, son justamente temidos en los Reinos Elfos. Desde las costas de Naggaroth hasta los bosques de Loren, se cuentan historias sobre como aparece en momentos de extrema necesidad. Por ello, Thaindon dedica su vida a ayudar a cualquier comunidad elfa que pida ayuda. Entra en batalla con un antiguo estandarte de batalla de Caledor, su presencia otorga coraje a cualquiera en el campo de batalla. Su sombra sobre el campo de batalla es una visión esperanzadora para cualquier Elfo, sabiendo que con él de su lado tienen posibilidades de darle la vuelta a la batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Thaindon	12	7	6	4	3	3	8	4	10	5+
Kargos	15	6	0	6	6	6	3	5	8	3+

Tipo de unidad: Thaindon es Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial. Kargos es Monstruo, Dragón, Hechicero.
Inclusión: Puedes incluir a Thaindon como una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército.
Coste: 591 puntos (231 puntos por Thaindon, 360 puntos por Kargos).
Magia: Kargos (no Thaindon) es, a todos los efectos, un hechicero de nivel 1 que usa siempre Saber del Fuego. (Nota: Kargos NO es Experto Hechicero, esa regla se aplica solamente a los Elfos).

Armas

Rompelunas. *Thaindon va armado con una poderosa lanza, famosa en Caledor por proporcionar parte de la fuerza de un dragón a su portador.* Lanza de caballería (F+2 en carga). A diferencia de las lanzas de caballería normales, esta lanza mágica proporciona a Thaindon (no a Kargos) F+2 en todos los turnos, no sólo en el turno en que carga.

Armadura

Armadura pesada. (Tirada de salvación por armadura de 5+).

Montura

Thaindon siempre monta en Kargos el Expoliador, un poderoso dragón rojo.

Equipo mágico

Estandarte del Dragón Rojizo. *La visión del estandarte de Thaindon llena de coraje los corazones de todos los Asur.* Todas las unidades amigas a 30cm o menos de Thaindon son inmunes a miedo..

Reglas especiales

Estoico.

Reglas especiales (Kargos)

Volar. Terror. Objetivo grande. Tirada de salvación por armadura (piel escamosa) de 3+.
Escupir llamas. Se trata de un Ataque de Aliento que usa la plantilla de lágrima; causa impactos de F4, con la regla Ataques flamígeros. Cualquier unidad enemiga que reciba 1 o más bajas a causa de este ataque deberá hacer un chequeo de pánico.

TIELINDRION
EN CARRO DE GUERRA

El príncipe Iolair Gilandiril, más conocido como Tielindrion, conducía por el bosque en aquella gélida mañana de invierno. La escarcha hacía joyas en las ramas y hojas de los árboles, y el sol pálidamente se filtraba entre las nieblas matinales para colorear el paisaje con delicadas sombras de color pastel. Toda esta belleza no fue inadvertida por el príncipe élfico, pero no se paró a contemplarla como habría hecho cualquier otra mañana.

Estaba observando los músculos de los cuatro corceles élficos mientras Eponandilas, el conductor del carro, los guiaba con celeridad entre los enormes árboles, al mismo tiempo que escuchaba la rítmica respiración de las bestias de tiro y el viento en su cabello. Alzó la vista al oir un batir de alas por encima de los árboles, y sus ojos vieron con claridad la tenue silueta de un gran halcón volando alrededor de los árboles.

- ¿Y ahora? -preguntó a Aesilanan, el hechicero a su derecha.
- Por el pequeño valle tras ese monte -respondió. Sus ojos estaban distantes, pues no veían lo que tenía alrededor sino lo que veía su halcón-. Dos manos, puede que tres.

A la izquierda del Príncipe, Fildrigar el arquero tomó una flecha de su carcaj y la colocó sobre el arco, sin tensar la cuerda pero presto a hacerlo.

El carro se paró en la cima del monte. En el valle inferior, una docena de pielesverdes se preparaban para comer. Formaban un tosco círculo, en cuyo centro estaba un asustado ciervo. Cada vez que el ciervo intentaba huir, los orcos se movían y agitaban sus lanzas, riendo y burlándose de su presa. Como un macabro juego, clavaban lanzas en el ciervo, sin matarlo, sólo como una cruel diversión. Cada vez que una de las lanzas se clavaba en su piel, la vida del ciervo se escapaba un poco más.

- He tenido suficiente -dijo el Príncipe-. Es nuestro turno. Vamos a hacerles una sorpresa.

Los demás asintieron silenciosamente. No eran Asrai pero la crueldad porque sí no era precisamente de su agrado. La palabra élfica para "sorpresa" coincide con "celebración" o "fiesta inesperada", por lo que la frase no estaba carente de ironía.

Eponandilas levantó una mano; el conductor había nacido con el don de poder comunicarse con los caballos, y sin mediar palabra el carro avanzó.

El halcón de Aesilanan se posó en su hombro, mientras del otro brazo se ponía en llamas y empezaba a lanzar pequeñas bolas de fuego a los orcos mientras el enorme carro bajaba. El arco de Fildrigar empezó a sonar con un zumbido casi musical, mientras las flechas volaban en dirección del círculo de orcos. Tres orcos cayeron antes de que el carro estuviera literalmente encima suyo; Iolair demostró su habilidad con la lanza y un cuarto orco cayó cuando ésta se clavó en su abdomen.

Dos orcos más cayeron por el impacto del carro, pero el que parecía más grande (y menos idiota) esquivó el carro mientras preparaba una enorme hacha a dos manos. Eponandila, con una agilidad felina, saltó desde el yugo hacia la retaguardia con sus dos hojas élficas; efectuó un par de tajos al aire en un destello, y el orco pareció no inmutarse; sin embargo sus golpes habían sido certeros y la enorme mole verde cayó al suelo con la garganta cercenada.

Los demás orcos empezaron a huir, pero dos más cayeron por las flechas de Fildrigar y un tercero se desmayó. El príncipe ordenó a Eponandilas que detuviera el carro para encargarse de los últimos orcos, y saltó hacia ellos moviendo velozmente su lanza de guerra. El que se había desmayado empezó a recobrar la conciencia, y se encontró con un Príncipe y una lanza apuntándole al cuello, otro elfo apuntándole con una flecha, un tercero con dos brillantes cuchillos y un hechicero con un halcón en su hombro y la mano levantada.

- Y ahora -espetó Tielindrion, en la ruda lengua de los orcos-, vamos a probar este juego de una forma distinta...

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Tielindrion	12	7	6	4	3	3	8	4	10	6+
Aesilanan	12	4	4	3	3	2	5	1	9	-
Carro de Guerra	-	-	-	5	4	4	-	-	-	5+
Elfo	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-
Corcel élfico	22	3	-	3	-	-	4	1	-	-

Tipo de unidad: Tielindrion y Aesilanan son Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial. Aesilanan es, además, Hechicero. El Carro es Carro.
Inclusión: Puedes incluir a Tielindrion como una opción de Comandante más una opción de Héroe y una opción de Unidad Especial en tu ejército.
Tamaño de unidad: La unidad es un Carro conducido por dos elfos (Eponandilas y Fildrigar) con cuatro Corceles élficos como bestias de tiro. En el carro van tanto el Príncipe Tielindrion como Aesilanan; se trata de un carro excepcional, no sólo porque ignora la regla que dos personajes no pueden ir en una misma montura, sino porque los personajes no sustituyen a miembros de la tripulación.
Coste: 495 puntos (175 puntos por Tielindrion, 220 puntos por Aesilanan y 100 puntos por el carro).
Magia: Aesilanan es un hechicero de nivel 2 que usa Saber del Fuego.

Armas
Todos van armados con lanza (incluido Aesilanan).

Armas de proyectiles
Todos van con arco (incluido Aesilanan).

Armadura
Tielindrion lleva Armadura ligera (Tirada de salvación por armadura de 6+). Aesilanan no lleva armadura. El Carro tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.

Montura
Personajes en carro. Tielindrion y Aesilanan deben ir siempre en el carro, salvo si éste es destruido (en ese caso pasarán a ser personajes independientes. En disparo, distribuye de la forma habitual entre personaje y carro, pero divide al azar los impactos de personaje entre Tielindrion y Aesilanan (si están vivos, claro). En combate el enemigo puede elegir si pega al carro o a cualquiera de los dos personajes.

Reglas especiales
Estoico.
Carro.
Maestro de la lanza. Tielindrion es un maestro con el uso de la lanza, por lo que tiene Golpe Letal.
Maestro de hechicería. Aesilanan tiene la regla Expertos Hechiceros. Además, siempre lanza conjuros defensivos sobre el carro, por lo que, mientras Aesilanan esté con vida, dispone de una tirada de salvación especial de 5+; esa tirada se aplica también al carro (si Aesilanan está en el carro) y a Tielindrion (si ambos están en el carro).
Halcón. Mientras Aesilanan siga con vida, puede ordenar a su Halcón que sobrevuele el terreno, así que tanto él como la dotación del carro como Tielindrion pueden ignorar, a efectos de línea de visión, las unidades y los elementos de escenografía para disparar o lanzar hechizos. Es decir, pueden disparar a unidades detrás de otras.

TYRION
DEFENSOR DE ULTHUAN

"Convertiré cada costa, cada bosque y cada montaña en un reducto. Nunca conquistarán nuestra isla."

—Tyrion, Defensor de Ulthuan.

El Príncipe Tyrion es, según la mayoría de los Altos Elfos, el mayor guerrero vivo y general de Ulthuan, y posiblemente del mundo entero. Su hermano gemelo, Teclis, es justo lo contrario de Tyrion, sin embargo. Mientras que Tyrion es fuerte, alto, valiente y atractivo, Teclis es débil, pequeño, sarcástico y demacrado. Pero que nadie se deje engañar, ya que es uno de los magos más poderosos del mundo. Los gemelos jugaron un papel muy importante en la Gran Incursión del Caos (200 años antes de la Tormenta del Caos), especialmente en la batalla de las Llanuras de Finuval. Actualmente Tyrion es el campeón de la Reina Eterna y su consorte.

Tyrion es descendiente de Morelion, hijo de Astarielle, una antigua Reina Eterna, y de Aenarion, el primer Rey Fénix. También es familiar lejano de Malekith, el Rey Brujo de los Elfos Oscuros (hijo de la segunda esposa de Aenarion, Morathi) y de Alarielle, la Reina Eterna actual, que es descendiente de Yvraine, hija de Aenarion y hermana gemela de Morelion.

Debido a sus prestigiosos antepasados, la familia de Tyrion era rica y poderosa pero se decía que portaba una maldición heredada desde el mismísimo Aenarion por haber empuñado el arma maldita de la Isla Marchita, la Espada de Khaine. Pero esta maldición parece que recae de una forma diferente dependiendo de las generaciones y los propios individuos. El ejemplo más evidente de esta maldición fue el nacimiento del mismo Tyrion, que naciendo junto a su hermano gemelo Teclis fue este último quien dio muestras de esta maldición, siendo débil y escuálido, mientras que Tyrion era fuerte y de aspecto más imponente.

Durante su infancia los dos hermanos emprendieron caminos diferentes en sus estudios. Mientras que Teclis decidió convertirse en un poderoso mago, Tyrion se preparaba para ser un gran comandante y guerrero por igual, ejercitando mente y cuerpo en el estudio de la estrategia y en el manejo de todo tipo de armas (en especial en el de la espada). Cuando N'Kari se volvió loco en Ulthuan, se especuló que quería destruir el linaje de Aenarion. Fue derrotado en el Altar de Asuryan. En la batalla, Tyrion y Teclis lucharon y empezaron a ganarse su fama.

En el año 138 de Finubar, el Navegante (2301 IC), los Elfos Oscuros, acompañados de aliados del Caos, invadieron Ulthuan. Los Altos Elfos no estaban preparados para una guerra tan grande, y los Elfos Oscuros quemaron y saquearon todo lo que encontraron hasta la corte de la Reina Eterna en Avelorn. Mientras las hordas

enemigas se acercaban, Tyrion fue a por su reina, y abrió un camino para poder evacuar a su reina. Mientras abría su sangriento camino, fue herido con una espada envenenada de una elfa bruja. Finalmente consiguieron esconderse en los bosques de Avelorn, perseguidos por asesinos y, después de caer derrotados ante Tyrion, por el mismísimo N'Kari, un Guardián de los Secretos de Slaanesh para capturarlos. Pero la noticia que se expandió entre los altos elfos era que los dos habían desaparecido tras el ataque y se les daba por muertos.

Teclis, al escuchar esto, salió de la Torre Blanca con una espada forjada por sí mismo a por su hermano. El Demonio por fin les encontró y, valerosamente, Tyrion se interpuso para defender a la Reina Eterna. De un golpe fue apartado y cuando el Demonio iba a matar a la Reina, fue desterrado por un hechizo de Teclis. Al ver a su hermano se acercó a él, y tras unos susurros, le apartó de la muerte.

Cuando los elfos se enteraron de que la Reina Eterna seguía viva, entre ellos renació la esperanza y recobraron fuerza para combatir a los Elfos Oscuros. A pesar de todo, Ulthuan estaba perdida... Únicamente la Torre de Hoeth y la ciudad capital de Lothern resistían

al invasor a pesar de estar bajo asedio. El Rey Fénix estaba arrinconado en la capital comandando a sus fuerzas como podía, pero el resto de las fuerzas de la isla estaban a su suerte. Parecía que el fin estaba próximo.

En la Llanura Finuval, en algún lugar al norte de Lothern, las fuerzas de los Altos Elfos se reorganizaban como podían, y cuando los dos hermanos y la Reina Eterna llegaron al campamento, en el horizonte se divisó al ejército del Rey Brujo. Ambas fuerzas acamparon esa noche para la batalla del día siguiente. En los preparativos a la inminente batalla, Tyrion recibió presentes de muchos comandantes para prepararse, incluso de su propio padre, Arathion. Tyrion poseía ahora la Armadura de Dragón de Aenarion (la misma que antaño portase Aenarion), el mejor de los

caballos de los elfos, Malhandir, y la espada rúnica Colmillo Solar. A partir de ese día los llevaría siempre a la batalla. Aun con semejantes objetos, el propio Tyrion sabía que sería una dura batalla.

A la mañana siguiente ambos ejércitos estaban preparados en la llanura. Las fuerzas de Malekith eran mucho más numerosas en la llanura y tenía como aliados a guerreros humanos del Caos. De pronto, mientras los dos ejércitos permanecían en formación, se adelantó un individuo desde las filas de los elfos oscuros hasta la mitad del campo de batalla y retó a cualquier guerrero a un combate singular que tuviera el valor suficiente. Él era Urian Hojaenvenenada, el paladín personal del mismísimo Rey Brujo y el mejor de sus asesinos. El primero en responder a su llamada fue un capitán veterano y poderoso de una unidad de lanceros de Yvresse, y a Urian solo le bastó un único golpe para matarlo, sin darle tiempo siquiera a atacar. El siguiente fue Korhian Ironglaive, el que era en ese momento el capitán de la guardia del Fénix, y se entrechocaron algunas veces las armas, pero no duró apenas unos segundos para ser decapitado por el elfo oscuro. La horda de la oscuridad gritaba de exaltación ante el resultado del combate, entonces, se produjo el silencio nuevamente... Tyrion había desmontado y se dispuso a combatir al asesino.

El combate entre ambos fue épico, los movimientos de ambos eran difíciles de seguir incluso para un elfo, eran como dos dioses peleando entre sí. Ambos guerreros combatían en un silencio fúnebre. La duración empezaba a mermar la fuerza de ambos pero no lo suficiente como para decantar un vencedor en el duelo. En el aire se olía la magia, ya que el Rey Brujo lanzaba de forma muy disimulada hechizos para ayudar a Urian pero eran dispersados rápidamente (y con mucho esfuerzo) por Teclis. Súbitamente, Tyrion resbaló y cayó al suelo, y cuando Urian se abalanzó rápidamente con la espada en alto para matarlo, el alto elfo le clavó su espada en el corazón. Sin tiempo siquiera para celebrarlo, Malekith ordenó la carga del ejército y los altos elfos se sumaron ellos también a la carga. El primero en llegar al centro del campo de batalla fue Malhandir para recoger a Tyrion, quien de un rápido salto se montó y cargó contra las huestes de la oscuridad sin dudarlo.

La batalla había comenzado, cientos de miles de flechas volaban de un lado a otro del campo de batalla, miles de guerreros peleaban frenéticamente contra el bando contrario. En el centro del campo de batalla se encontraba Tyrion rodeado de cadáveres de sus oscuros rivales. Ciertamente, el guerrero valía por un ejército entero, pero el peso de la superioridad numérica comenzó a decantar el resultado de la batalla en contra de los Asur... Desde el comienzo de la batalla se estaba dando lugar un duelo mágico entre Teclis y el Rey Brujo y, este último se vio obligado a salir del propio reino material para seguir con vida. Entonces Teclis, sin nadie que le hiciera frente, comenzó a lanzar poderosos hechizos a los elfos oscuros y sus aliados que los aniquilaban a docenas. Tyrion se abrió paso entre las tropas enemigas hasta llegar al estandarte personal del Malekith y lo lanzó al suelo para luego ser pisoteado por su montura. Entre los dos hermanos haciendo presión, la ausencia de su comandante y la baja moral de las tropas, el ejército de la oscuridad se batió en retirada, siendo perseguido hasta ser completamente aniquilado.

Después de la batalla, Tyrion lideró a la hueste hacia el Sur para liberar a la capital del asedio. Cuando sus fuerzas cogieron por la retaguardia a los atacantes y totalmente desprevenidos, los defen-

sores liderados por el Rey Fénix en persona salieron a su encuentro y los elfos oscuros fueron derrotados con facilidad. En los 20 años posteriores, Ulthuan fue liberada tras una serie de batallas victoriosas, hasta echar a sus parientes oscuros una vez más del hogar de los Asur. Los Altos Elfos habían ganado la guerra.

Algunos bardos cantan que Tyrion es la resurrección de Aenarion. Desde su meteórica ascensión de fama, muchos han dicho que el destino de Tyrion es liderar a los Altos Elfos hacia un nuevo y glorioso futuro, y quizás un día, tomar la Corona del Fénix. Cuando Tyrion escucha estos rumores, no les hace caso, ya que su única preocupación es defender Ulthuan y a la Reina Eterna. También tiene una lealtad inquebrantable al Rey Fénix, Finubar, el Navegante.

Años después de la Gran Incursión, Tyrion se ha encargado de reforzar los ejércitos de Ulthuan. Todo lo que saben los enemigos es que cuando ataquen la isla hogar de los Altos Elfos, al primero que encontraran será a Tyrion. Él es el protector de la Reina Eterna y de todo Ulthuan.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Tyrion	12	9	7	4	3	4	10	4	10	1+
Malhandir	25	4	0	4	3	3	5	2	7	5+

Tipo de unidad: Tyrion es Infantería, Elfo, Alto Elfo, Personaje especial. Malhandir se considera Monstruo, Animal.
Inclusión: Puedes incluir a Tyrion, Defensor de Ulthuan como una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército.
Coste: 585 puntos (550 puntos Tyrion + 35 Malhandir).
Honor: Tyrion tiene el honor Puro de Corazón. No puedes otorgar voluntariamente este Honor a otro personaje (pero puedes incluir a Tyrion y otros personajes especiales Puros de Corazón como Teclis o Imrik).

Armas

Colmillo Solar. *La Espada Rúnica de Tyrion es un arma temible, ya que puede atravesar con facilidad cualquier armadura. Es llamada Colmillo Solar por las runas que tiene inscritas, que brillan con el fulgor de los rayos del sol*. Arma de mano. Los impactos hechos con Colmillo Solar se resuelven con F+3. Además, es un objeto portahechizos de nivel de energía 6 con el hechizo Ira de Khaine que sólo puede activarse una vez por partida.

Armadura

Armadura de Dragón de Aenarion. *Esta poderosa armadura fue forjada hace muchísimo tiempo en el Yunque de Vaul para proteger a Aenarion, el primer Rey Fénix de Ulthuan, en las grandes guerras contra el Caos*. Armadura de Dragón (Tirada de salvación por armadura de 5+, Inmune a ataques flamígeros). Tyrion siempre tiene una tirada de salvación por armadura de 1+ en vez del 5+ habitual (y es inmune a ataques flamígeros, pero no Malhandir). Adicionalmente, Tyrion tiene una tirada de salvación especial de 4+.

Montura

Malhandir está considerado el más grande y noble de los corceles élficos, el último descendiente directo del padre de los caballos. Tyrion va montado en Malhandir, que tiene una tirada de salvación por armadura de 5+ gracias a su barda.

Equipo mágico

Corazón de Avelorn. *Este rubí brilla con una suave luc interior y es cálido al tacto. Fue un regalo de la Reina Eterna a Tyrion por su gran valor.* Un solo uso. En el momento en que tengas que retirar a Tyrion como baja a causa de un ataque, disparo o hechizo, devuélvelo a la vida con 1 herida. Ten en cuenta que esto funciona si Tyrion es aniquilado de forma directa (un golpe, un hechizo); si Tyrion huye y es atrapado en la huida el Corazón no funciona. Ten en cuenta que Tyrion tiene 4 heridas y además puede "resucitar" por el Corazón, no es que el Corazón le de +1 herida y por eso tenga 4 en su perfil.

Reglas especiales

Estoico.

Maldición de Aenarion. *Tyrion es un descendiente del primero de los Reyes Fénix: Aenarion el Maldito. Por ello, sufre la misma maldición que su ancestro, la cual ha proporcionado a Tyrion una habilidad sin parangón en el campo de batalla, pero también le ha transmitido algo de su locura incipiente. Sin embargo, la línea hereditaria de Aenarion está destinada a cumplir grandes proezas y ha sido marcada por la mano del destino. Aunque el destino de Tyrion y su hermano Teclis es un secreto oculto incluso para la mayoría de videntes, sus gloriosas hazañas en defensa de su reino son legendarias*. Cada tirada para herir contra Tyrion debe resolverse una por una. Cuando sólo le quede 1 herida, tiene una tirada de salvación especial de 2+ para todas las demás heridas. Esto sólo se activa si llega a tener una única herida; si, por ejemplo, le quedaban 2 heridas y recibe un Golpe Letal o un Heridas Múltiples que le causa 2 heridas, no tiene dicha tirada.

Estocada de contragolpe. *Tyrion es un experto desviando los ataques de sus enemigos, evitando los golpes y contraatacando antes de que sus enemigos puedan siquiera reaccionar*. En combate cuerpo a cuerpo, el primer impacto causado por un ataque normal de cada miniatura enemiga que designe sus ataques a Tyrion es anulado no tiene ningún efecto, no hace falta tirar para herir. Ten en cuenta que se habla de ataques normales, realizados con el atributo de Ataques (aunque sean "dados de otro color"), pero no afectará a ataques como los de un Gigante. Además, Tyrion puede efectuar un ataque adicional por cada impacto anulado en cada fase de combate cuerpo a cuerpo.

Finta. *Tyrion es ágil y ligero, lo que le permite evitar fácilmente la guardia del enemigo para atacar de repente desde ángulos impredecibles*. Tyrion puede repetir todas las tiradas para impactar falladas el primer turno de cada combate.

LISTAS DE EJÉRCITO ALTERNATIVAS

En esta sección se presenta una Lista de Ejército Alternativa para los Altos Elfos, la Patrulla Marina. Estas listas han sido creadas por Games Workshop y podemos suponer que estarán bien equilibradas, pero ofrecen unos desafíos estratégicos distintos a la lista habitual. Así que, a no ser que tu oponente y tú decidáis no usar Listas de Ejército Alternativas (o porque así lo dicten las normas de un torneo), siempre se pueden usar en cualquier partida en vez de la lista detallada anteriormente en este libro (la "lista normal"). Para ello, se especifican las Reglas especiales de cada Lista Alternativa, Opciones de ejército y demás.

A todos los efectos, las Listas de Ejército Alternativas se consideran siempre una lista de su ejército (en este caso, son una lista de Altos Elfos) y siguen todas las reglas del ejército "normal", con las excepciones aquí indicadas. Por ejemplo, si se detalla que se pueden usar Sombríos, pues tienen el perfil, coste, opciones y reglas especiales indicados anteriormente.

Hay dos excepciones. La primera es que, a no ser que se indique lo contrario, las Listas de Ejército Alternativas NO permiten Personajes Especiales, y NO permiten la inclusión de Mercenarios, Regimientos de Renombre o Contingentes Aliados (Consulta el libro de ejército de Mercenarios para más información).

PATRULLA MARINA

Reglas especiales

Señor de las Nieblas. Si incluyes un Señor de los Mares, adquiere este Honor de forma automática y no puede elegir otro Honor adicional. Ningún otro personaje puede tener Señor de las Nieblas (ni un Capitán, ni un Archimago, ni un Mago).

Inmediatamente después de que los dos ejércitos hayan desplegado todo (incluyendo Exploradores), pero después de los efectos de inicio de batalla (como por ejemplo si el oponente lleva Bretonia y decide rezar a la dama), todas las miniaturas que puedan disparar (incluyendo personajes, arqueros, Guardia del Mar, lanzavirotes, etc) puede efectuar un disparo inicial. En caso de que se enfrenten dos ejércitos Alto Elfo con la lista Patrulla Marina, determina aleatoriamente qué ejército efectúa los disparos primero.

Durante este disparo inicial, todas las unidades ignoran los modificadores negativos para impactar, y pueden disparar a CUALQUIER unidad enemiga que haya en el tablero; para este disparo inicial puedes ignorar línea de visión, distancia, incluso reglas especiales de disparo como los Camaleones de los Hombres Lagarto. Ninguna unidad enemiga podrá recibir dos disparos más que cualquier otra unidad enemiga durante este turno especial. Es decir, que sólo puedes disparar por segunda vez a una unidad si todas las demás unidades ya han sido objetivo de disparo al menos una vez (ni por tercera a no ser que todas las demás ya hayan recibido al menos dos, etc.).

Estos disparos iniciales nunca causan pánico.

El ejército

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Altos Elfos descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

Monturas

Los personajes sólo pueden elegir como montura miniaturas con la regla Volar (Escolta Celeste, Águila Gigante, etc).

Comandantes

- 0-1 Señor de los Mares. Tiene el perfil y opciones de un Príncipe Élfico, salvo que no puede llevar ningún Honor ya que es el Señor de las Nieblas. Sólo una miniatura puede tener este Honor. Además, ignora la regla Intrigas en la corte; si está un Señor de los Mares, es automáticamente el General.
- Archimago

Héroes

- Capitán (Noble élfico a todos los efectos, así que puede ser Portaestandarte de Batalla, etc.)
- Mago élfico

Unidades básicas

- Guardia del Mar de Lothern
- Espadachines
- Compañía del Barco (se consideran Lanceros a todos los efectos, así que Luchan en tres filas, etc).
- Arqueros

Unidades especiales

- 2+ Sombríos
- Águilas Gigantes (1-2 Águilas Gigantes se consideran una única opción de unidad Especial).
- Escolta Celeste

Unidades singulares

- Lanzavirotes Garra de Águila (1-2 Lanzavirotes Garra de Águila se consideran una única opción de unidad Singular).
- Merwyrm

Hechizos especiales

Los Archimagos y Magos de este ejército sustituyen Disipación de Magia por uno de estos dos hechizos (puedes elegir distintos hechizos para distintos hechiceros), NO pueden elegir Disipación de Magia. Los personajes no hechiceros (Capitán, Señor de los Mares) de este ejército que sean hechiceros por otros medios, como el honor Señor del Saber o la Gema Radiante de Hoeth, siguen usando Alta Magia de la forma habitual (y, por tanto, conocen Disipación de Magia).

Dama de las Profundidades (9+):El hechizo Permanece en juego y sus efectos están activos hasta que el hechizo sea dispersado por el enemigo; o el mago decida ponerle fin (puede hacerlo en cualquier momento), intente lanzar otro hechizo o muera

Brumas de Lothern (7+)

Una bruma de aroma salino se desliza por todo el campo de batalla y envuelve a los Asur bajo su etéreo manto.

Objetivo: Unidad amiga a 60cm o menos, esté o no trabado en combate; el hechicero necesita tener línea de visión hacia esa unidad.

Efecto: Todas las tiradas para impactar a esa unidad (sea con armas a distancia o sea en combate cuerpo a cuerpo) tienen un -1 a la tirada para impactar. En cambio, las brumas no tienen efecto alguno sobre los ataques de la unidad a la que está protegiendo.

Duración: El hechizo Permanece en juego y sus efectos están activos hasta que el hechizo sea dispersado por el enemigo; o la unidad objetivo se mueve (puede reorganizarse y cambiar de formación sin que el hechizo se desvanezca); o el mago decida ponerle fin (puede hacerlo en cualquier momento), intente lanzar otro hechizo o muera.

Dama de las Profundidades (9+)

Incluso en el fragor de la batalla, la evocadora e hipnótica melodía del canto de la oceánida es capaz de distraer a los enemigos de los elfos y confundirlos con visiones de ominosa belleza, distintas para cada observador.

Objetivo: Elige un punto del campo de batalla a 15cm o menos del mago; ahí emerge la Oceánida (puedes usar una miniatura de tamaño infantería para representarla, pero no se considera miniatura; no puede moverse, ni ser atacada, ni bloquea línea de visión...).

Efecto: El hechizo afecta a todas las unidades enemigas del campo de batalla que NO sean inmunes a psicología, y afecta en las cargas y en el disparo, cuando es posible que las unidades enemigas se sientan tentadas y olviden sus intenciones.

1. En carga. Al terminar la subfase de declaración de cargas del oponente, toda unidad que esté más cerca de la Oceánida que de su objetivo de carga deberá superar un chequeo de Liderazgo para poder mover (puedes medir para comprobar distancias); si no lo supera no podrá moverse por carga y se considerará carga fallida (así que, por ejemplo, no podrá disparar). Si está más cerca de su objetivo que de la Oceánida puede efectuar la carga de la forma habitual.

Ten en cuenta que si la unidad ha declarado carga pero finalmente no puede cargar (por ejemplo, si se carga a un Merwyrm y se falla el chequeo de Terror, o si la unidad que recibe la carga huye y la unidad enemiga no redirige) no deberá hacerse el chequeo por Oceánida.

Ten en cuenta que aunque la unidad enemiga falle el chequeo de Liderazgo debido a la Oceánida y se quede quieta, deberás resolver la reacción a la carga; si es Aguantar y disparar recibirá los impactos (y podrá verse sujeto a pánico).

Ten en cuenta que el efecto por fallar el chequeo de Liderazgo por Oceánida es no poder mover por carga; no dice nada de mover en subfase de magia, y el efecto es que no mueve, no es que mueva "la mitad" por carga fallida. Las miniaturas que no declaren carga pero se muevan y si chocan se considera carga (movimientos obligatorios, hechizos, habilidades o reglas especiales) no se verán sujetos a la Oceánida, ya que realmente no declaran carga.

Ten en cuenta que una unidad que falle el chequeo de Liderazgo por Oceánida no efectuará ningún movimiento de carga en subfase de movimiento de unidades que cargan, pero podría verse sujeto a un movimiento obligatorio (por ejemplo, si falla el pánico por un Aguantar y disparar), y podrá mover en la fase de magia debido a hechizos, efectos o habilidades (como podría ser el Tótem Sagrado de Huanchi de los Hombres Lagarto)

2. En disparo. Tras declarar todos los objetivos de disparo (pero antes de empezar a disparar), toda unidad enemiga que haya declarado disparar y esté más cerca de la Oceánida que de su objetivo deberá superar un chequeo de Liderazgo para poder realizar el disparo; si lo fallan no pueden disparar este turno. Como en el anterior caso, si están más cerca de la unidad objetivo que de la Oceánida podrán disparar de forma normal.

Las unidades enemigas que superen un chequeo de Liderazgo a causa de la Oceánida, a efectos de este hechizo se considerarán Inmunes a psicología (así que una vez superado un chequeo de Liderazgo por la Oceánida, los superan todos automáticamente).

Duración: El hechizo Permanece en juego y sus efectos están activos hasta que el hechizo sea dispersado por el enemigo; o el mago decida ponerle fin (puede hacerlo en cualquier momento), intente lanzar otro hechizo o muera.

Gracias...

Hay mucha gente a quien agradecer que esto sea realidad.

Gracias a Ferran Pascual y Sergio Suarez, mis dos primeros contrincantes en Warhammer. Fue por su culpa que nacieron los primeros Manuscritos de Nuth.

Gracias a Paco Rico, sin él no tendría este aspecto tan bonito. Paco, eres un p#to crack, que lo sepas.

Gracias a Mathy (Xavier Macías) por todo el apoyo, revisiones, discusiones y horas trabajando en este proyecto.

Gracias al equipo de ¡Cargad! por estar ahí y aportar su granito de arena, pero muy especialmente a Undomain (Moisés Rosa) y Pater Zeo (José Guitart), por mediar en los interminables chats con Mathy.

Gracias a Marta, por aguantar mis "es que tengo que maquetar".

Gracias a los creadores de Warhammer: Rick Priestley, Richard Halliwell y Bryan Ansell. Gracias a todos aquellos que continuaron su obra, especialmente Tuomas Pirinen, quien hizo la mejor edición de Warhammer que ha existido.

Gracias a Jake Thornton y Space McQuirk, por crear el libro de Altos Elfos de 6ª Edición.

Gracias a los que crearon los otros libros de Altos Elfos: Andy Chambers, Bill King, Jes Goodwin, Tuomas Pirinen, Rick Priestley, Adam Troke y Matt Ward.

Gracias al equipo de Games Workshop España por traducir, revisar, maquetar y coordinar lo mejor que pudieron (con todas las prisas que había) y editar los libros en español, o contribuir a la mejor época del hobby. Un abrazo para Oriol Nin, Mª José López, Olga Giménez, Jordi Ferré, Elvira Navarro, Bittor García, Xavi Llobet, Jaime Molina, Felipe Ubeda, Robert Soro, Héctor Madroñero, Carlos Santos, Nacho Candil, Juan Pascual, Vanessa Carballo, Joan Batet, Vanessa Pina, Miriam Martínez, Hernán Ortuño, Dani Julivert, Agustín Membrilla y Chema Pamundi, además de todos los Trolls (¡hola Ramonet!) y al Gran Germinal. Y perdón por los que me dejo que serán unos cuantos...

Por último, pero no menos importante, muchas gracias a todos los que habéis aportado vuestro granito de arena en Cargad.