

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

WOOD ELVES



WARSCROLLS
COMPENDIUM

INTRODUCCIÓN

Al abrigo de las arboledas de los Reinos Mortales, los pueblos aelves vagan a su antojo. Viajan en partidas de guerra lideradas por héroes y magos poderosos y, allí dónde encuentran un enemigo, le dan pronta muerte.

Los aelves de los más profundo bosques sirven al orden y mantienen un extraño vínculo con los sylvaneth, pero son también seres caprichosos, montaraces letales prestos a cobrarse un diezmo de sangre de aquellos que los agravien.

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

PARTES DEL WARSCROLL

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



ARALOTH



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bow of Loren	20"	3	3+	4+	-1	1
Skaryn's Sharp Beak	18"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starlight Spear	2"	4	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Araloth es una sola miniatura. Está armada con una lanza de luz estelar (Starlight Spear) y el arma mágica Arco de Loren (Bow of Loren). Lo acompaña su fiel halcón Skaryn, capaz de cegar a los enemigos de Araloth con su pico afilado (Sharp Beak).

HABILIDADES

El favor de la diosa. Araloth goza del amor y la bendición de su diosa. Puedes repetir todas las tiradas de salvar fallidas de Araloth.

Y te sacarán los ojos. Si una miniatura enemiga sufre heridas causadas por el pico afilado de Skaryn y no muere, Skaryn le habrá sacado un ojo. Durante el resto de la batalla, tu oponente resta 1 a las tiradas para golpear de esa miniatura.

HABILIDAD DE MANDO

Audaz entre audaces. Si Araloth usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe, los **WANDERERS** de tu ejército que estén a 18" o menos de él en la fase de acobardamiento pueden usar el atributo Bravery de Araloth en vez del suyo. Adicionalmente, si sacas un 1 en los chequeos de acobardamiento de alguna de esas unidades, pueden agruparse inmediatamente y atacar como si estuvieran en la fase de combate.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, HERO, GLADELORD, ARALOTH

GLADE CAPTAIN BATTLE STANDARD BEARER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sword of Loren	1"	4	3+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Glade Captain Battle Standard Bearer es una sola miniatura. Está armada con una espada de Loren (Sword of Loren) y lleva el estandarte de Athel Loren (Banner of Athel Loren), tejido por la Reina Hechicera Ariel en persona.

HABILIDADES

Estandarte de Athel Loren. Un mechón del cabello de Ariel entretrejado en el estandarte le otorga parte de su protección mágica. Tira un dado cada vez que una

unidad **WANDERER** de tu ejército a 8" o menos del Estandarte de Athel Loren sufra una herida o herida mortal a causa de un hechizo; con un 4 o más, el estandarte los protege y la herida se ignora. En tu fase de héroe, un Glade Captain puede plantar su estandarte. Si lo hace, no puedes mover el Glade Captain hasta tu próxima fase de héroe, pero hasta entonces la protección mágica del Estandarte de Athel Loren se extiende a todas las unidades **WANDERER** de tu ejército que estén a 18" o menos de él.

Hasta el último aliento. Los Glade Captains juraron defender el reino hasta su último aliento. Si un Glade Captain muere en la fase de combate, inmediatamente antes de retirar la miniatura como baja puede agruparse y atacar a una unidad enemiga que esté a su alcance aunque ya haya atacado en esa fase.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, HERO, TOTEM, GLADE CAPTAIN BATTLE STANDARD BEARER

GLADE LORD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hunting Falcon's Beak	18"	1	4+	4+	-	1
Bow of Loren	20"	3	3+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Kindred Blade	1"	3	3+	4+	-	1
Starlight Greatblade	1"	3	3+	3+	-1	1D3
Starlight Spear	2"	3	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Glade Lord es una sola miniatura. Algunos Glade Lords van a la guerra con un arco de Loren mágico (Bow of Loren) y un mandoble de luz estelar (Starlight Greatblade) a dos manos, capaz de partir por la mitad a un guerrero de un solo golpe. Otros luchan con un filo de la estirpe (Kindred Blade) en una mano y una lanza de luz estelar en la otra. También los hay que prefieren el arco de Loren (Bow of Loren) y llevan consigo una flecha lluvia de muerte, así como un pequeño filo de la estirpe para defenderse en el cuerpo a

cuerpo. Estos últimos van acompañados de un Hunting Falcon que ataca a los enemigos con su pico (Beak).

HABILIDADES

Flecha de Kurnous. Tras completar el despliegue, tira un dado si el general enemigo está en línea de visión con al menos un Glade Lord de tu ejército; con un 5 o más ese general sufre una herida mortal.

Flecha Lluvia de Muerte. Un Glade Lord con una Flecha Lluvia de Muerte puede dispararla una vez por partida en tu fase de disparo. Si lo hace, en esa fase efectúa 3D6 ataques con su arco de Loren en vez de 3.

HABILIDAD DE MANDO

Señor de la Deepwood Host. Si un Glade Lord usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir todas las tiradas de 1 para golpear de las unidades **WANDERER** de tu ejército que estén a 8" o menos de él al atacar.

KEYWORDS

ORDER, AELEF, WANDERER, HERO, GLADE LORD

GLADE LORD EN GREAT EAGLE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bow of Loren	20"	3	3+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Glade Lord's Spirit Blade	1"	4	3+	3+	-1	2
Great Eagle's Beak and Talons	2"	4	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Glade Lord on Great Eagle es una sola miniatura. Algunos Glade Lords van armados con un filo del espíritu (Spirit Blade) mientras que otros prefieren desatar tormentas de flechas usando el arco de Loren (Bow of Loren). El Glade Lord va a lomos de una Great Eagle, que castiga a sus adversarios con su pico y garras (Beak and Talons).

VOLAR

Un Glade Lord on Great Eagle vuela.

HABILIDADES

Muerte voladora. Un Glade Lord on Great Eagle hace 6 ataques con su pico y garras en vez de 4 si cargó durante este turno.

HABILIDAD DE MANDO

Señor de la cetrería. Si un Glade Lord on Great Eagle usa esta habilidad, elige una unidad **WANDERER** a 16" o menos. Puedes sumar 2 a las tiradas de carga de esa unidad en tu próxima fase de carga. Si eliges una unidad de **WARHAWK RIDERS**, puedes sumar 4 a las tiradas de carga de esa unidad en tu próxima fase de carga en vez de 2.

KEYWORDS

ORDER, AELEF, GREAT EAGLE, WANDERER, HERO, GLADE LORD

GLADE LORD EN GREAT STAG



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bow of Loren	20"	3	3+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Kindred Blade	1"	3	3+	4+	-	1
Starlight Spear	2"	3	3+	3+	-1	1
Great Stag's Mighty Antlers	1"	3	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Glade Lord en Great Stag es una sola miniatura. Un Glade Lord empuña un filo de la estirpe (Kindred Blade) y una lanza de luz estelar (Starlight Spear). Algunos Glade Lords también llevan un arco de Loren (Bow of Loren) para herir al enemigo desde la distancia. El Glade Lord va a lomos de un majestuoso Great Stag, que embiste a los enemigos con su poderosa cornamenta (Mighty Antlers).

HABILIDADES

Carga empaladora. La poderosa cornamenta causa el doble de daño si el Great Stag ha cargado durante este turno.

HABILIDAD DE MANDO

Señor de la cacería salvaje. Si un Glade Lord en Great Stag usa esta habilidad, elige una unidad **WANDERER** a 16" o menos. Puedes sumar 2 a la tirada de carga de esa unidad en tu próxima fase de carga. Si eliges una unidad de **WILD RIDERS**, puedes sumar 4 a la tirada de carga de esa unidad en tu próxima fase de carga en vez de 2.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, HERO, GLADE LORD

GLADE LORD EN FOREST DRAGON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starlight Spear	2"	4	3+	4+	-1	1
Dragon's Gaping Maw	3"	2	4+	*	-2	1D6
Dragon's Dagger-like Talons	2"	*	4+	3+	-1	2

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Gaping Maw	Dagger-like Talons
0-2	14"	2+	6
3-4	12"	3+	5
5-7	10"	3+	4
8-9	8"	4+	3
10+	6"	4+	2

DESCRIPCIÓN

Un Glade Lord en Forest Dragon es una sola miniatura. El Glade Lord blande una lanza de luz estelar (Starlight Spear) y lleva un escudo de la estirpe. Su Forest Dragon se defiende con sus fauces y garras afiladas (Gaping Maw and Dagger-like Talons), además de con su aliento letárgico (Soporific Breath) que confunde y adormece al enemigo.

VOLAR

Un Glade Lord en Forest Dragon vuela.

HABILIDADES

Aliento letárgico. Las unidades enemigas a 3" o menos de un Forest Dragon no pueden ser elegidas para atacar en la fase de combate hasta que todas las demás unidades hayan atacado.

Escudo de la Estirpe. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas del Glade Lord en Forest Dragon.

HABILIDAD DE MANDO

Highborn Lord. Si un Glade Lord en Forest Dragon usa esta habilidad, elige una unidad **WANDERER** a 16" o menos. Puedes repetir todos los resultados de 1 para golpear y herir de esa unidad hasta tu próxima fase de héroe.

KEYWORDS

ORDER, AELE, DRAGON, WANDERER, HERO, MONSTER, GLADE LORD

MOUNTED GLADE LORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starlight Hunting Spear	2"	4	3+	3+	-1	1
Mount's Stamping Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Mounted Glade Lord es una sola miniatura. Está armada con una jabalina de luz estelar (Starlight Hunting Spear) y un escudo de la estirpe. Va a lomos de un imponente Asrai Purebreed que aplasta cráneos bajo su Trote letal (Stamping Hooves).

HABILIDADES

Escudo de la estirpe. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de un Mounted Glade Lord.

Golpe de cazador. Una jabalina de luz estelar tiene un atributo Damage de 1D3 en vez de 1 si el Mounted Glade Lord cargó ese turno.

HABILIDAD DE MANDO

Señor de la caza. Si un Mounted Glade Lord usa esta habilidad, elige una unidad **WANDERER** a 16" o menos. Puedes sumar 2 a la tirada de carga de esa unidad en tu próxima fase de carga. Si eliges una unidad de **GLADE RIDERS**, puedes sumar 4 a la tirada de carga de esa unidad en tu próxima fase de carga en vez de 2.

KEYWORDS

ORDER, AELE, WANDERER, HERO, GLADE LORD

ORION, KING IN THE WOODS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hawk's Talon	24"	6	3+	3+	-1	1
Spear of Kurnous	12"	1	3+	3+	-2	1D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spear of Kurnous	3"	4	3+	3+	-2	3

DESCRIPCIÓN

Orion, King in the Woods es una sola miniatura. Está armada con su gran arco, Garra de Halcon (Hawk's Talon), y blande la Lanza de Kurnous (Spear of Kurnous), que siempre vuelve a su mano. Además, viste la Capa de Isha y porta el Cuerno de la Cacería Salvaje.

HABILIDADES

Capa de Isha. En cada una de tus fases de héroe, una de las heridas de Orion se cura. Adicionalmente, Orion puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga como si fuera un wizard.

Cuerno de la Cacería Salvaje. Puedes repetir la tirada al determinar la distancia de carga de Orion y cualquier otra unidad **WANDERER** que esté a 8" o menos de él al inicio de la fase de carga.

HABILIDAD DE MANDO

Rey del Bosque. Si Orion emplea esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir los 1 para herir de las unidades **WANDERER** de tu ejército que estén a 16" o menos de Orion cuando ataquen en la fase de combate.

KEYWORDS

ORDER, AELE, WANDERER, HERO, MONSTER, ORION

HUNTING HOUNDS



MELEE WEAPONS

Savage Teeth

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Hunting Hounds puede tener cualquier número de miniaturas. Muerden al enemigo usando sus colmillos salvajes (Savage Teeth).

HABILIDADES

Perros de la Cacería Salvaje. Los Hunting Hounds hacen 3 ataques en vez de 2 si están a 6" o menos de **ORION** cuando atacan en la fase de combate.

MAGIA

Los **WANDERER WIZARDS** conocen el hechizo Invocar a los perros además de cualquier otro que conozcan. **ORION** puede intentar lanzar este hechizo en cada una de sus fases de héroe como si fuera un wizard.

INVOCAR A LOS PERROS

Invocar a los Perros tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 5 Hunting Hounds en cualquier punto a 8" o menos del invocador. Esta unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en tu próxima fase de movimiento.

KEYWORDS

ORDER, HUNTING HOUNDS

WILD RIDERS



MELEE WEAPONS

Hunting Spear

Steed's Horns and Hooves

Range

2"

1"

Attacks

2

2

To Hit

3+

4+

To Wound

4+

4+

Rend

-

-

Damage

1

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Wild Riders tiene 5 o más miniaturas. Los Wild Riders caen sobre el enemigo con sus jabalinas (Hunting Spears). Montan Steeds of Kurnous armados con cuernos y pezuñas (Horns and Hooves).

WILD HUNTER

El líder de esta unidad es un Wild Hunter. El Wild Hunter hace 3 ataques con su Jabalina en vez de 2.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de sus miniaturas. Si además la unidad está tras cobertura, en vez de 1 suma 2.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si una unidad incluye algún Hornblower, puedes repetir las tiradas para determinar la distancia que puede correr esa unidad.

HABILIDADES

Furia de Kurnous. Los Wild Riders pueden correr y cargar en el mismo turno. Puedes sumar 1 a cualquier tirada para herir de una Jabalina de Wild Rider si este cargó durante el mismo turno.

Llamada de la Cacería Salvaje. Los Wild Riders no hacen chequeos de acobardamiento si están a 18" o menos de **ORION**.

KEYWORDS

ORDER, AELE, WANDERER, WILD RIDERS

SISTERS OF TWILIGHT EN FOREST DRAGON



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Talon of Dawn		20"	1	3+	3+	-1	1D6
Talon of Dusk		20"	2D6	3+	5+	-1	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sisters' Twilight Spears		2"	6	3+	4+	-1	1
Dragon's Gaping Maw		2"	2	4+	*	-2	1D6
Dragon's Dagger-like Talons		2"	*	4+	3+	-1	2

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Gaping Maw	Dagger-like Talons
0-2	14"	2+	6
3-4	12"	3+	5
5-7	10"	3+	4
8-9	8"	4+	3
10+	6"	4+	2

DESCRIPCIÓN

Las Sisters of Twilight en Forest Dragon son una sola miniatura que consiste en las hermanas gemelas Naestra y Arahan, y su temperamental Forest Dragon, Ceithin-Har. Cada hermana empuña una Lanza del Crepúsculo (Twilight Spear). Naestra dispara flechas con su arco Garra del Amanecer (Talon of Dawn) y Arahan lo hace con la Garra del Anochecer (Talon of Dusk). Ceithin-Har masacra a sus enemigos con sus fauces (Gaping Maw) y garras afiladas (Dagger-like Talons), además de con su Aliento Letárgico que confunde y adormece al enemigo.

VOLAR

Las Sisters of Twilight en Forest Dragon vuelan.

HABILIDADES

Aliento letárgico. Las unidades enemigas a 3" o menos de un Forest Dragon no pueden ser elegidas para atacar en la fase de combate hasta que todas las demás unidades hayan atacado.

Bestia impetuosa. Si esta miniatura está a 12" o menos de cualquier miniatura enemiga al inicio de tu fase de carga, debe intentar cargar.

Destino entrelazado. Tira un dado en cada una de tus fases de héroe. Si el resultado es impar no pasa nada; si el resultado es par, esta miniatura se cura tantas heridas como indique el resultado del dado.

Garra del Amanecer. Puedes sumar 1 a la tirada para herir al atacar con la Garra del Amanecer si el objetivo sigue al **CHAOS**.

Garra del Anochecer. Puedes sumar 1 a la tirada para herir al atacar con la Garra del Anochecer si el objetivo sigue al **ORDER**.

KEYWORDS

ORDER, AELE, DRAGON, WANDERER, HERO, MONSTER, SISTERS OF TWILIGHT

SPELLWEAVER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blows of Arcane Power	1"	3	4+	3+	-	1
Heartwood Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Steed's Stamping Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Spellweaver es una sola miniatura. Algunos Spellweavers llevan una Vara de Roble (Heartwood Staff), otros golpean al adversario con Ondas de Poder Arcano (Blows of Arcane Power).

PUREBRED STEED

Algunos Spellweavers cabalgan en Purebred Steeds; estos tienen Move 14" en vez de 6" y el ataque de Trote letal (Stamping Hooves).

HABILIDADES

Bendiciones arcanas. Una vez por partida, al intentar disipar un hechizo, la miniatura puede invocar estas bendiciones. Cuando lo hace, lo disipa con éxito automáticamente.

MAGIA

Un Spellweaver es un wizard. Un Spellweaver puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Un Spellweaver

conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Bendición de Vida.

BENDICIÓN DE VIDA

El Spellweaver entona cánticos olvidados y devuelve la vida a los caídos. Bendición de vida tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad **WANDERER** a 16" o menos. Puedes devolver 1D3 miniaturas muertas a esa unidad.

KEYWORDS

ORDER, AELE, WANDERER, HERO, WIZARD, SPELLWEAVER

SHADOWDANCER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
War Stave	2"	2	3+	4+	-1	1
Weaving Blade	1"	2	3+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Shadowdancer es una sola miniatura. El Shadowdancer lucha con un filo tejedor (Weaving Blade) en una mano y un báculo de guerra (War Stave) en la otra.

HABILIDADES

Tatuajes talismánicos. Tira un dado cada vez que un Shadowdancer sufra una herida o herida mortal. Con un 6, el golpe ha sido desviado por sus tatuajes talismánicos y la herida o herida mortal se ignora.

Danza de Loec. Al inicio de tu fase de héroe, un Shadowdancer puede ejecutar una de las Danzas de Loec. Un mismo Shadowdancer no puede ejecutar la misma danza en rondas de batalla consecutivas, y los efectos de cada danza duran hasta tu próxima fase de héroe:

Torbellino de muerte: El atributo To Wound del Filo Tejedor pasa a ser 3+ en vez de 4+ y Rend para a ser -1 en vez de "-".

Tormenta de espadas: La miniatura hace 4 ataques con su Filo Tejedor en vez de 2.

Remolino de sombras: El atributo Save de esta miniatura pasa a ser 4+ en vez de 6+.

MAGIA

Un Shadowdancer es un wizard. Un Shadowdancer puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Un Shadowdancer conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Puente de Sombras.

PUENTE DE SOMBRAS

Puente de sombras tiene una dificultad de lanzamiento de 5+. Si se lanza con éxito, elige una unidad **WANDERER** de tu ejército a 18" o menos. La unidad elegida puede doblar la distancia que puede mover y vuela durante su siguiente fase de movimiento.

KEYWORDS

ORDER, AELE, WANDERER, HERO, WIZARD, SHADOWDANCER

WARDANCERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bladesinger's War Stave	2"	1	3+	4+	-1	1
Weaving Blades	1"	2	3+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Wardancers tiene 5 o más miniaturas. Luchan con filos tejedores (Weaving Blades)

DRUMMER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Drummers. Si una unidad incluye algún Drummer, puedes repetir las tiradas para determinar cuánto corre esa unidad.

BLADESINGER

El líder de esta unidad es un Bladesinger. El Bladesinger lucha con filos tejedores y un báculo de guerra (War stave).

HABILIDADES

Danza de Loec. Al inicio de tu fase de héroe, la unidad puede ejecutar una de las Danzas de Loec. No puede ejecutar la misma danza en rondas de batalla consecutivas, y los efectos de cada danza duran hasta tu próxima fase de héroe:

Torbellino de muerte: El atributo To Wound del Filo Tejedor pasa a ser 3+ en vez de 4+ y Rend para a ser -1 en vez de "-".

Tormenta de espadas: La miniatura hace 3 ataques con su Filo Tejedor en vez de 2.

Remolino de sombras: El atributo Save de esta miniatura pasa a ser 4+ en vez de 6+.

Tatuajes talismánicos. Tira un dado cada vez que un Wardancer sufra una herida o herida mortal. Con un 6, el golpe ha sido desviado por sus tatuajes talismánicos y la herida o herida mortal se ignora.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, WARDANCERS

WAYWATCHER LORD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Waystalker Bow	20"	3	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Waystalker Blade	1"	3	3+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Waywatcher Lord es una sola miniatura. Lleva un arco de guardacaminos (Waystalker Bow) con el que puede realizar Disparos rápidos o un Disparo Preciso. También lleva un filo de guardacaminos (Waystalker Blade) con el que rematar a su presa.

HABILIDADES

Arquero certero: Cuando un Waywatcher Lord dispara su arco de guardacaminos puede elegir entre efectuar Disparos rápidos o un Disparo preciso. No puede efectuar ambos en la misma fase de disparo:

Disparos rápidos: Un Waywatcher Lord que efectúe Disparos rápidos hace un ataque adicional con su arco de guardacaminos. Además, cada vez que saques un 6 o más para golpear con un Waywatcher Lord que efectúa Disparos rápidos, hace un ataque adicional con su arco.

Disparo preciso: El arco de guardacaminos de un Waywatcher Lord que efectúe Disparo preciso dobla su atributo Damage. Adicionalmente, cada vez que saques un 6 o más en una tirada para herir de un Waywatcher que efectúa Disparo preciso, resuelve ese disparo con un atributo Rend de -2 en vez de "-".

Cazador invisible. Tu oponente resta 1 a las tiradas para golpear que tengan como objetivo a un Waywatcher Lord en la fase de disparo si esta miniatura está tras cobertura.

Tirador solitario. Suma 1 a las tiradas para golpear de los ataques de disparo de un Waywatcher Lord que no se haya movido en su fase de movimiento anterior y esté disparando a un **HERO** o **MONSTER**.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, HERO, WAYWATCHER LORD

WAYWATCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Asrai Longbow	20"	1	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Glade Knives	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Waywatchers tiene 5 miniaturas o más. Pueden ejecutar Disparos rápidos o Disparos precisos con sus arcos largos Asrai (Asrai Longbows) y llevan un par de cuchillos del claro (Glade Knives) para batirse en cuerpo a cuerpo.

WAYWATCHER SENTINEL

El líder de esta unidad es un Waywatcher Sentinel. El Waywatcher Sentinel hace 2 ataques en vez de 1 con su arco largo Asrai.

HABILIDADES

Arquero certero. Cuando un Waywatcher dispara su arco largo Asrai puede elegir entre efectuar Disparos rápidos o un Disparo preciso. No puede efectuar ambos en la misma fase de disparo:

Disparos rápidos: Un Waywatcher que efectúe Disparos rápidos hace un ataque adicional con su arco largo Asrai. Además, cada vez que obtenga un 6 o más para golpear con un Waywatcher que efectúa Disparos rápidos, hace un ataque adicional con su arco largo.

Disparo preciso: El arco largo Asrai de un Waywatcher que efectúe Disparo preciso dobla su atributo Damage. Adicionalmente, cada vez que saques un 6 o más en una tirada para herir de un Waywatcher que efectúa Disparo preciso, resuelve ese disparo con un atributo Rend de -2 en vez de "-".

Cazador invisible. Tu oponente resta 1 a las tiradas para golpear que tengan como objetivo a los Waywatchers en la fase de disparo si esta unidad está tras cobertura.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, WAYWATCHERS

GLADE GUARD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Asrai Longbow	20"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Glade Blade	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Glade Guard tiene 10 miniaturas o más. Están armadas con filos del claro (Glade Blades) y disparan mortíferas nubes de flechas con sus arcos largos Asrai (Asrai Longbows).

LORD'S BOWMAN

El líder de esta unidad es un Lord's Bowman. El Lord's Bowman efectúa 2 ataques en vez de 1 con su arco largo Asrai.

PENNANT BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Pennant Bearers. Si la unidad incluye algún Pennant Bearer, suma 1 a la Bravery de sus miniaturas. Si además la unidad está tras cobertura, en vez de 1 suma 2.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si una unidad incluye algún Hornblower, puedes repetir las tiradas para determinar la distancia que puede correr esa unidad.

HABILIDADES

Arquería Asrai. Puedes sumar 1 a todas las tiradas para golpear de una unidad de Glade Guard en la fase de disparo si tiene 20 miniaturas o más y no hay miniaturas enemigas a 3" o menos.

Espadillas arcanas. Una vez por partida, esta unidad puede disparar las flechas encantadas llamadas espadillas arcanas tu fase de disparo, en lugar de flechas normales. Si lo hace, el atributo Rend de sus arcos largos Asrai es de -3 hasta el final de esa fase.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, GLADE GUARD

GLADE RIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Asrai Longbow	20"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Asrai Spear	2"	1	4+	4+	-	1
Steed's Stamping Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Glade Riders tiene 5 miniaturas o más. Disparan flechas con sus arcos largos Asrai (Asrai Longbow) y ensartan a sus enemigos con lanzas Asrai (Asrai Spear). Montan en Asrai Purebred Steeds que pelean con su Trote letal (Stamping Hooves).

GLADE KNIGHT

El líder de esta unidad es un Glade Knight. El Glade Knight hace 2 ataques en vez de 1 con su lanza Asrai.

PENNANT BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Pennant Bearers. Si la unidad incluye algún Pennant Bearer, suma 1 a la Bravery de sus miniaturas. Si además la unidad está tras cobertura, en vez de 1 suma 2.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si una unidad incluye algún Hornblower, puedes repetir las tiradas para determinar la distancia que puede correr esa unidad.

HABILIDADES

Disparar en movimiento. Los Glade Riders pueden correr y disparar en el mismo turno.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, GLADE RIDERS

ETERNAL GUARD



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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Eternal Guard tiene 10 miniaturas o más. Luchan con largos y elegantes bastones lanza Asrai (Asrai Spear-staves). Algunas unidades de Eternal Guard también portan escudos del claro (Glade Shields).

ETERNAL WARDEN

El líder de esta unidad es un Eternal Warden. El Eternal Warden hace 2 ataques en vez de 1.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 a la Bravery de sus miniaturas. Si además la unidad está tras cobertura, en vez de 1 suma 2.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si una unidad incluye algún Hornblower, puedes repetir las tiradas para determinar la distancia que puede correr esa unidad.

HABILIDADES

Fortaleza de ramas. En tu fase de héroe, esta unidad puede formar una fortaleza de ramas. Si lo hace, no puede mover hasta tu próxima fase de héroe, pero hasta entonces puedes sumar 1 a todas las tiradas para golpear, herir y salvar que hagan las miniaturas de esta unidad.

Escudos del claro. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas con un 1 de una unidad con escudos del claro. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas con un 1 o 2 si esa unidad está en cobertura.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, ETERNAL GUARD

WILDWOOD RANGERS



MELEE WEAPONS

Ranger's Draich

Range

2"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Wildwood Rangers tiene 5 miniaturas o más. Blanden elegantes draich de Ranger (Rangers' Draichs).

WILDWOOD WARDEN

El líder de esta unidad es un Wildwood Warden. El Wildwood Warden hace 3 ataques en vez de 2.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 a la Bravery de sus miniaturas. Si además la unidad está tras cobertura, en vez de 1 suma 2.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si una unidad incluye algún Hornblower, puedes repetir las tiradas para determinar la distancia que puede correr esa unidad.

HABILIDADES

Guardianes del Wildwood. Los Wildwood Rangers son maestros en el arte de cazar las criaturas monstruosas que merodean en sus dominios. Los draichs de los Rangers tienen un atributo Damage de 1D3 contra **MONSTERS** en vez de 1.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, WILDWOOD RANGERS

WARHAWK RIDERS



MISSILE WEAPONS

Asrai Longbow

Range

20"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

MELEE WEAPONS

Asrai Hunting Spear

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

Warhawk's Beak and Talons

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Warhawk Riders tiene cualquier número de miniaturas. Cada Rider lleva una jabalina Asrai (Asrai Hunting Spear) y un arco largo Asrai (Asrai Longbow). Sus monturas Warhawk se lanzan sobre su presa con su pico y garras (Beak and Talons).

VOLAR

Los Warhawk Riders vuelan.

HABILIDADES

Alas veloces. Cuando esta unidad corre, suma 6" a su atributo Move en lugar de tirar un dado.

Barre sus filas. Si no hay miniaturas enemigas a 3" o menos de esta unidad después de que haya hecho todos sus ataques durante la fase de combate, puede agruparse hasta 6" inmediatamente y volver a atacar.

El depredador se cierne. Puedes sumar 1 a todas las tiradas para herir que hagan los Warhawk Riders en la fase de combate si han cargado durante ese mismo turno.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, WARHAWK RIDERS

SISTERS OF THE THORN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blackbriar Javelin	9"	2	4+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deepwood Coven Staff	2"	1	4+	4+	-	1
Steeds' Antlers and Thrashing Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Sisters of the Thorn tiene 5 miniaturas o más. Portan báculos del cónclave (Deepwood Coven Staffs) y arrojan jabalinas zarzanegra (Blackbriar Javelins) montadas a lomos de sus corceles de Isha. Estas gráciles criaturas atacan con sus cornamentas (Antlers) y cascos golpeadores (Thrashing Hooves).

HANDMAIDEN OF THE THORN

La líder de esta unidad es una Handmaiden of the Thorn. La Handmaiden of the Thorn hace 2 ataques en vez de 1 con su báculo del cónclave.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye

algún Hornblower, puedes repetir las tiradas para determinar la distancia que puede correr esa unidad.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 a la Bravery de sus miniaturas. Si además la unidad está tras cobertura, en vez de 1 suma 2.

MAGIA

Una unidad de Sisters of the Thorn puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Puedes sumar 1 a cualquier tirada de lanzamiento o de disipar de esta unidad si

tiene 10 miniaturas o más. Las Sisters of the Thorn conocen los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Escudo de espinas.

ESCUDO DE ESPINAS

Las Sisters hacen brotar zarzas del suelo para formar una barrera viviente en torno a sus aliados. Escudo de espinas tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad a 18" o menos. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de esa unidad hasta tu próxima fase de héroe. Además, cada vez que esa unidad haga una salvación exitosa con una tirada de 6 o más en la fase de combate, la unidad atacante sufre una Mortal Wound después de haber hecho todos sus ataques.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, WIZARD, SISTERS OF THE THORN

GREAT EAGLES



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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Great Eagles tiene cualquier número de miniaturas. Atacan al enemigo con sus afilados picos y garras (Beaks and Talons).

VOLAR

Las Great Eagles vuelan.

HABILIDADES

Muerte voladora. Una Great Eagle efectúa 6 ataques en lugar de 4 si cargó durante este turno.

Remontar el vuelo. Al final de la fase de combate, las Great Eagles se pueden retirar de un combate si hay miniaturas enemigas a 3" o menos de su unidad. Si lo hacen, tira tres dados. El resultado total es la distancia en pulgadas que pueden retirarse las Great Eagles. Deben terminar este movimiento a más de 3" de cualquier unidad enemiga; si no pueden mover lo suficiente para lograrlo, no se retiran.

KEYWORDS

ORDER, GREAT EAGLES

BRANCHWRAITH



MELEE WEAPONS

Piercing Talons

Range

2"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una Branchwraith es una sola miniatura. Está armada con terribles garras penetrantes (Piercing Talons).

HABILIDADES

Bendiciones del bosque. Resta 1 a todas las tiradas para golpear a esta unidad si está a 3" o menos de un SYLVANETH WYLDWOOD.

MAGIA

Una Branchwraith es una maga. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Alzar a la ira.

ALZAR A LA IRA

Alzar a la ira tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, despliega una unidad de 2D6 Dryads a más de 3" del enemigo y completamente dentro de un SYLVANETH WYLDWOOD que esté a 12" o menos del lanzador.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, HERO, WIZARD, BRANCHWRAITH

DRYADS



MELEE WEAPONS

Wracking Talons

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Dryads tiene 5 miniaturas o más. Están armadas con peligrosas garras destructoras (Wracking Talons).

BRANCH NYMPH

La líder de esta unidad es una Branch Nymph. La Branch Nymph hace 3 ataques en vez de 2.

HABILIDADES

Bendiciones del bosque. Resta 1 a todas las tiradas para golpear a esta unidad si está a 3" o menos de un SYLVANETH WYLDWOOD.

Canción embelesadora. En tu propia fase de combate, puedes embelesar a una unidad enemiga que esté a 3" o menos de esta unidad. Suma 1 a las tiradas para golpear de los ataques hechos por esta unidad contra la unidad embelesada en esta fase de combate.

Matorral impenetrable. Cuando las Dryads se reúnen en grandes números sus miembros retorcidos y ramas forman un escudo de espinas que las protege contra los golpes enemigos. Puedes sumar 1 al resultado de las tiradas para salvar de esta unidad si incluye al menos 12 miniaturas.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, DRYADS

TREE KIN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bludgeoning Branches	2"	3	4+	3+	-	2

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Tree Kin tiene 3 miniaturas o más. Luchan con sus fuertes ramas (Bludgeoning Branches).

HABILIDADES

Incitados a la guerra. Puedes repetir las tiradas de 1 para golpear de los Tree Kin si su unidad está a 18" o menos de un **SYLVANETH HERO**.

MAGIA

Los **SYLVANETH WIZARDS** conocen el hechizo Rebotar, además de cualquier otro hechizo que conozcan, mientras haya algún Tree Kin en el campo de batalla.

REBOTAR

Las energías místicas de la magia de la vida bañan a los Sylvaneth, remendando la vida bañan a los Sylvaneth, remendando la corteza agrietada y haciendo rebotar las ramas quebradas. Rebotar tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una miniatura Tree Kin a 18" o menos. Esa miniatura se cura de 1D3 Wounds.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, TREE KIN

DURTHU



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lamentations of Despair	10"	✱	3+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Elder Wrath Sword	3"	3	3+	3+	-2	✱
Massive Impaling Talons	1"	1	3+	✱	-2	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Lamentations of Despair	Elder Wrath Sword	Massive Impaling Talons
0-2	12	6	2+
3-4	10	1D6	2+
5-7	8	1D6	3+
8-9	6	1D6	3+
10+	4	1D3	4+

DESCRIPCIÓN

Durthu es una sola miniatura. Está armada con enormes garras empaladoras (Massive Impaling Talons) y también puede atacar con su Filo del Espíritu Ancestral (Elder Wrath Sword). Además, Durthu puede desatar sus Quejidos de Desesperación (Lamentations of Despair) sobre el enemigo, arrojándole un enjambre de hadas etéreas que son la encarnación del pesar infinito de Durthu.

HABILIDADES

Empalar. Si las enormes garras empaladoras de esta miniatura infligen una herida a una miniatura enemiga, tira un dado y resta 1 a la tirada. Si el resultado es igual o mayor que las heridas que le quedan al enemigo, este muere.

Filo del Espíritu Ancestral. Durthu efectúa 1D3 ataques adicionales con el Filo del Espíritu Ancestral si está a 3" o menos de un SYLVANETH WYLDWOOD cuando ataque en la fase de combate.

Pisotón terremoto. Al inicio de la fase de combate esta miniatura da un pisotón; tira un dado por cada unidad enemiga a 3" o menos de ella. Con una tirada de 4 o más la unidad es derribada por el impacto y debe restar 1 a todas sus tiradas para golpear de esa fase de combate mientras recupera la verticalidad.

Senda espiritual. Si esta miniatura está a 3" o menos de un SYLVANETH WYLDWOOD al inicio de tu fase de movimiento, puede viajar a través de las sendas espirituales. Si lo hace, retírala del campo de batalla y desplégala a 3" o menos de un SYLVANETH WYLDWOOD diferente y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Este es su movimiento para esa fase de movimiento.

HABILIDAD DE MANDO

Cantor de árboles. Si Durthu usa esta habilidad, puedes invocar un SYLVANETH WYLDWOOD en el campo de batalla. Desplégalo en cualquier punto del campo de batalla que esté a 30" o menos de esta miniatura y a más de 6" de cualquier otra miniatura.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, HERO, MONSTER, DURTHU

TREEMAN



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Strangleroots		12"	5	*	3+	-1	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sweeping Blows		3"	*	3+	3+	-1	D6
Massive Impaling Talons		1"	1	3+	*	-2	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Strangleroots	Sweeping Blows	Massive Impaling Talons
0-2	2+	4	2+
3-4	3+	3	2+
5-7	4+	2	3+
8-9	5+	2	3+
10+	6+	1	4+

DESCRIPCIÓN

Un Treeman es una sola miniatura. Está armada con enormes garras empaladoras (Massive Impaling Talons) y también puede atacar con grandes barridos (Sweeping Blows) o a distancia con sus raíces enredadoras (Strangleroots).

HABILIDADES

Empalar. Si las enormes garras empaladoras de esta miniatura infligen una herida a una miniatura enemiga, tira un dado y resta 1 a la tirada. Si el resultado

es igual o mayor que las heridas que le quedan al enemigo, este muere.

Pisotón terremoto. Al inicio de la fase de combate esta miniatura da un pisotón; tira un dado por cada unidad enemiga a 3" o menos de ella. Con una tirada de 4 o más la unidad es derribada por el impacto y debe restar 1 a todas sus tiradas para golpear de esa fase de combate mientras recupera la verticalidad.

Senda espiritual. Si esta miniatura está a 3" o menos de un **SYLVANETH WYLDWOOD** al inicio de tu fase de movimiento, puede viajar a través de las sendas espirituales. Si lo hace, retírala del campo de batalla y desplégala a 3" o menos de un **SYLVANETH WYLDWOOD** diferente y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Este es su movimiento para esa fase de movimiento.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, MONSTER, TREEMAN

TREEMAN ANCIENT



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doom Tendril Staff	18"	1	*	3+	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sweeping Blows	3"	*	3+	3+	-1	D6
Massive Impaling Talons	1"	1	3+	*	-2	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Doom Tendril Staff	Sweeping Blows	Massive Impaling Talons
0-2	2+	3	2+
3-4	3+	2	2+
5-7	4+	2	3+
8-9	5+	1	3+
10+	6+	1	4+

DESCRIPCIÓN

Un Treeman Ancient es una sola miniatura. Está armada con enormes garras empaladoras (Massive Impaling Talons) y también puede atacar con grandes barridos (Sweeping Blows) o a distancia con su báculo de tentáculos de perdición (Doom Tendril Staff).

HABILIDADES

Empalar. Si las enormes garras empaladoras de esta miniatura infligen una herida a una miniatura enemiga, tira un dado y resta 1 a la tirada. Si el resultado es igual o mayor que las heridas que le quedan al enemigo, este muere.

Pisotón terremoto. Al inicio de la fase de combate esta miniatura da un pisotón; tira un dado por cada unidad enemiga a 3" o menos de ella. Con una tirada de 4 o más la unidad es derribada por el impacto y debe restar 1 a todas sus tiradas para golpear de esa fase de combate mientras recupera la verticalidad.

Senda espiritual. Si esta miniatura está a 3" o menos de un **SYLVANETH WYLDWOOD** al inicio de tu fase de movimiento, puede viajar a través de las sendas espirituales. Si lo hace, retírala del campo de batalla y desplégala a 3" o menos de un **SYLVANETH WYLDWOOD** diferente y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Este es su movimiento para esa fase de movimiento.

MAGIA

Un Treeman Ancient es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Despertar al bosque.

DESPERTAR AL BOSQUE

Despertar al bosque tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito elige un **SYLVANETH WYLDWOOD** que esté a 24" o menos del lanzador. Cada unidad enemiga a 3" o menos de ese **SYLVANETH WYLDWOOD** sufre 1D3 heridas mortales cuando los árboles cobran vida y atacan con sus ramas retorcidas y sus pinchos.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, MONSTER, WIZARD, TREEMAN ANCIENT

SYLVANETH WYLDWOOD

DESCRIPCIÓN

Un Sylvaneth Wyldwood es una pieza de escenografía formado por dos o más Citadel Woods. Para los habitantes del bosque, se trata de un lugar que ofrece protección y descanso. No obstante, los espíritus que habitan en el interior de sus árboles se soliviantan fácilmente contra las demás criaturas que traspasan sus límites, y desde luego el despliegue de energías mágicas hará que un Wyldwood entre en estado de furia.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Esta miniatura tiene las siguientes reglas de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Bosque salvaje. Tira un dado por cada miniatura que corra o cargue a través de, o acabando en, un Sylvaneth Wyldwood. Con un 1 dicha miniatura muere. No tires por las miniaturas con las keywords **SYLVANETH, MONSTER, o HERO.**

Enfurecido por la magia: Tira un dado cuando se lance con éxito un hechizo a 6" o menos de un Sylvaneth Wyldwood (incluso si es disipado). Con un resultado de 5 o más el bosque se pone realmente furioso ante la presencia de energías mágicas y ataca. Si esto ocurre, todas las unidades a 1" o menos del **SYLVANETH WYLDWOOD** sufren 1D3 heridas mortales. Un Wyldwood enfurecido de este modo no ataca a las unidades **SYLVANETH.**

KEYWORDS

SCENERY, SYLVANETH WYLDWOOD

WOOD ELVES

GUARDIANS OF THE DEEPWOOD

ORGANIZACIÓN

Guardians of the Deepwood consta de las siguientes unidades y elementos de escenografía:

- 3 Treemen y/o Treeman Ancients
- 2 unidades de Dryads
- 2 Sylvaneth Wyldwoods

HABILIDADES

Arboledas sagradas. Despliega los Sylvaneth Wyldwoods de este batallón después de haber desplegado el resto de elementos de escenografía, pero antes de que ningún bando despliegue sus ejércitos y comience la batalla. Puedes situarlos en cualquier punto del campo de batalla.

Espíritus forestales. En vez de desplegar un Treeman, Treeman Ancient o unidad de Dryads de este batallón en el campo de batalla, puedes dejarla aparte y declarar que ha desplegado en los santuarios ocultos como parte de tu ejército. En cualquiera de tus fases de movimiento puedes transportar dicha unidad al campo de batalla. Al hacerlo, despliégala de modo que todas las miniaturas estén a 3" o menos de un SYLVANETH WYLDWOOD y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Este es su movimiento para esa fase de movimiento.

WOOD ELVES

WANDERER HOST

ORGANIZACIÓN

Una Wanderer Host consta de las siguientes unidades y piezas de escenografía:

- 1 Glade Lord
- 1 Spellweaver
- 2 unidades de Glade Guard
- 1 unidad de Glade Riders
- 1 unidad de Eternal Guard
- 1 unidad de Wardancers, Waywatchers o Wildwood Rangers

HABILIDADES

Hostigadores de paso firme. Los guerreros de una Wanderer Host son duchos en reconocer los peligros de su entorno y evitarlos. Si una miniatura de este batallón fuese a morir a resultas de una regla de escenografía, tira un dado. Con un 4 o más, la miniatura elude el peligro grácilmente y no muere.

Nómadas del reino. Las Wanderer Hosts llevan largos años viajando por los reinos y conocen caminos secretos. En lugar de desplegar las unidades de una Wanderer Host en el campo de batalla, puedes dejarlas aparte. Despliega todas estas unidades en tu primera fase de movimiento a 6" o menos de los bordes del campo de batalla y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Este es el movimiento de la unidad para esa fase de movimiento..

WARSCROLLS SUSTITUTIVOS

Las siguientes no tienen warscroll. Usa los Warscrolls sustitutivos indicados a continuación.

Unidad	Warscroll
Ariel	Spellweaver
Deepwood Scouts.....	Glade Guard
Drycha.....	Branchwraith
Glade Captain.....	Glade Lord
Sisters of Twilight en Gwindalor.....	Glade Lord en Great Eagle con arco de Loren
Spellsinger.....	Spellweaver
Spellweaver en Unicorn	Spellweaver en Purebred Steed
Spellweaver en Great Eagle	Glade Lord en Great Eagle
Waystalker	Waywatcher Lord
Wood Elf Chariot.....	Tiranoc Chariot (consulta el High Elves Compendium)