WARHAMMER
AGE OF SIGMAR

HIGH ELVES



WARSCROLLS
COMPENDIUMS

INTRODUCCIÓN

Antaño, los aelf Highborn fueron poderosos. Gobernaron las ciudades más resplandecientes y maravillas más allá de lo indecible. Todo eso ahora se ha ido. En lugar de sus tierras perdidas, los Highborn tienen solamente la guerra sin fin contra el Chaos.

Aunque defienden enclaves a través de los reinos mortales, la mayor concentración de Highborn reside en Azyrheim. Aquí luchan por la alianza de Sigmar, reuniendo huestes de milicianos para contener las mareas del ejército de las tinieblas.

Los warscrolls de este compendium te permiten utilizar tu colección de Miniaturas Citadel en batallas fantásticas, tanto para historias épicas ambientadas durante la Era de Sigmar como para recrear las guerras del mundo pretérito.

PARTES DEL WARSCROLL

1. **Título:** El nombre de la miniatura descrita en el warscroll.

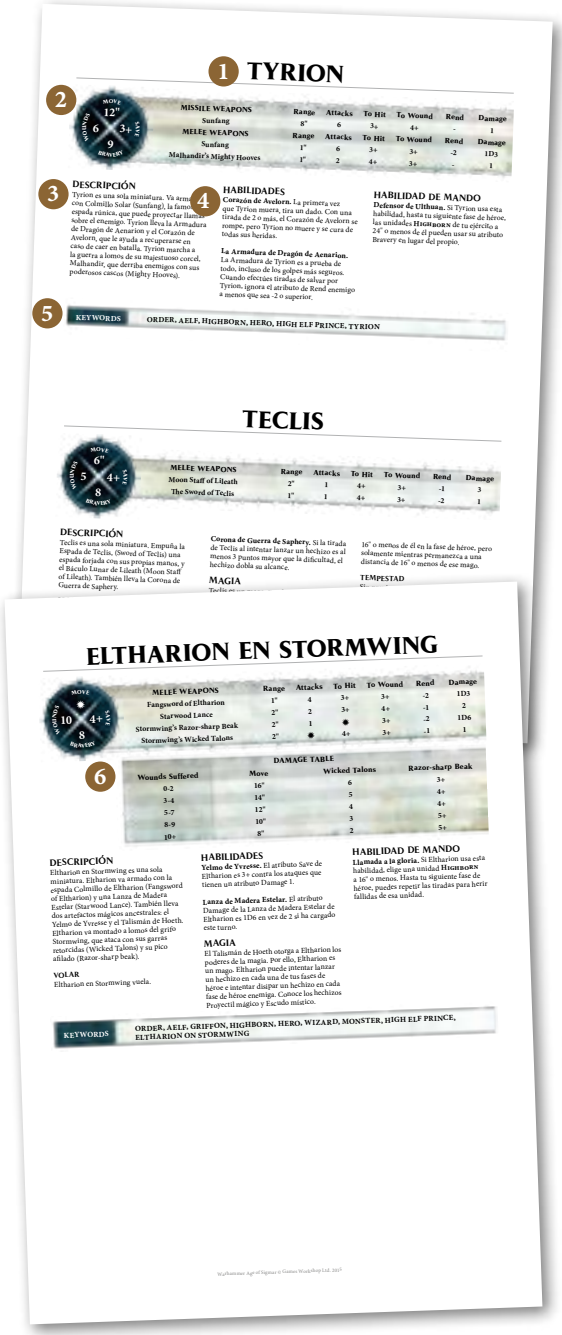
2. **Atributos:** Este conjunto de características te detalla lo rápida, poderosa y valiente que es la miniatura, así como lo efectivas que son sus armas.

3. **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).

4. **Habilidades:** Las habilidades son cosas que la miniatura puede hacer durante la partida y que no quedan cubiertas por las reglas normales del juego.

5. **Keywords:** Todas las miniaturas tienen una lista de keywords. Ciertas reglas solo se aplican a miniaturas con una keyword específica.

6. **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.



Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

TYRION



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sunfang	8"	6	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Sunfang	1"	6	3+	3+	-2	1D3
Malhandir's Mighty Hooves	1"	2	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Tyrion es una sola miniatura. Va armado con Colmillo Solar (Sunfang), la famosa espada rúnica, que puede proyectar llamas sobre el enemigo. Tyrion lleva la Armadura de Dragón de Aenarion y el Corazón de Avelorn, que le ayuda a recuperarse en caso de caer en batalla. Tyrion marcha a la guerra a lomos de su majestuoso corcel, Malhandir, que derriba enemigos con sus poderosos cascos (Mighty Hooves).

HABILIDADES

Corazón de Avelorn. La primera vez que Tyrion muera, tira un dado. Con una tirada de 2 o más, el Corazón de Avelorn se rompe, pero Tyrion no muere y se cura de todas sus heridas.

La Armadura de Dragón de Aenarion. La Armadura de Tyrion es a prueba de todo, incluso de los golpes más seguros. Cuando efectúes tiradas de salvar por Tyrion, ignora el atributo de Rend enemigo a menos que sea -2 o superior.

HABILIDAD DE MANDO

Defensor de Ulthuan. Si Tyrion usa esta habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe, las unidades **Highborn** de tu ejército a 24" o menos de él pueden usar su atributo Bravery en lugar del propio.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, HIGH ELF PRINCE, TYRION

TECLIS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moon Staff of Lileath	2"	1	4+	3+	-1	3
The Sword of Teclis	1"	1	4+	3+	-2	1

DESCRIPCIÓN

Teclis es una sola miniatura. Empuña la Espada de Teclis, (Sword of Teclis) una espada forjada con sus propias manos, y el Báculo Lunar de Lileath (Moon Staff of Lileath). También lleva la Corona de Guerra de Saphery.

HABILIDADES

Bendiciones de Lileath. Puedes sumar 2 a las tiradas de lanzar y disipar de Teclis.

Corona de Guerra de Saphery. Si la tirada de Teclis al intentar lanzar un hechizo es al menos 3 puntos mayor que la dificultad, el hechizo dobla su alcance.

MAGIA

Teclis es un mago. Puede intentar lanzar tres hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar tres hechizos en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Tempestad. Teclis también conoce todos los hechizos de cualquier **Highborn Wizard** que esté a 16" o menos de él en la fase de héroe, pero solamente mientras permanezca a una distancia de 16" o menos de ese mago.

TEMPESTAD

Sin previo aviso, Teclis invoca una tormenta de ocho vientos para desatarla sobre el enemigo. Tempestad tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad visible a 18" o menos. Esa unidad sufre una herida mortal y reduce a la mitad la distancia que sus miniaturas mueven, corren y cargan hasta tu siguiente fase de héroe.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, WIZARD, HIGH ELF MAGE, TECLIS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

ELTHARION EN STORMWING



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fangsword of Eltharion	1"	4	3+	3+	-2	1D3
Starwood Lance	2"	2	3+	4+	-1	2
Stormwing's Razor-sharp Beak	2"	1	✹	3+	-2	1D6
Stormwing's Wicked Talons	2"	✹	4+	3+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Wicked Talons	Razor-sharp Beak
0-2	16"	6	3+
3-4	14"	5	4+
5-7	12"	4	4+
8-9	10"	3	5+
10+	8"	2	5+

DESCRIPCIÓN

Eltharion en Stormwing es una sola miniatura. Eltharion va armado con la espada Colmillo de Eltharion (Fangsword of Eltharion) y una Lanza de Madera Estelar (Starwood Lance). También lleva dos artefactos mágicos ancestrales: el Yelmo de Yvresse y el Talismán de Hoeth. Eltharion va montado a lomos del grifo Stormwing, que ataca con sus garras retorcidas (Wicked Talons) y su pico afilado (Razor-sharp beak).

VOLAR

Eltharion en Stormwing vuela.

HABILIDADES

Yelmo de Yvresse. El atributo Save de Eltharion es 3+ contra los ataques que tienen un atributo Damage 1.

Lanza de Madera Estelar. El atributo Damage de la Lanza de Madera Estelar de Eltharion es 1D6 en vez de 2 si ha cargado este turno.

MAGIA

El Talismán de Hoeth otorga a Eltharion los poderes de la magia. Por ello, Eltharion es un mago. Eltharion 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 y Escudo místico.

HABILIDAD DE MANDO

Llamada a la gloria. Si Eltharion usa esta habilidad, elige una unidad **HIGHBORN** a 16" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, puedes repetir las tiradas para herir fallidas de esa unidad.

KEYWORDS **ORDER, AELF, GRIFFON, HIGHBORN, HERO, WIZARD, MONSTER, HIGH ELF PRINCE, ELTHARION ON STORMWING**

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

PRINCE IMRIK, DRAGONLORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Imrik's Star Lance	2"	3	3+	3+	-1	2
Minaithnir's Claws	2"	✹	4+	3+	-1	2
Minaithnir's Fearsome Jaws	3"	3	4+	✹	-2	1D6

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Claws	Fearsome Jaws
0-3	14"	6	2+
4-6	12"	5	3+
7-9	10"	4	3+
10-12	8"	3	4+
13+	6"	2	4+

DESCRIPCIÓN

El Prince Imrik es una sola miniatura. Va armado con una Lanza Estelar (Star Lance) y marcha a la guerra con el Cuerno del Dragón. El Prince Imrik monta a lomos de su Dragón Minaithnir, que devora enemigos con su mandíbula temible (Fearsome Jaws) y a los que despedaza con sus garras (Claws). Minaithnir también puede desatar un torrente letal de Fuego de dragón para inmolar a sus enemigos.

VOLAR

El Prince Imrik vuela.

HABILIDADES

Lanza estelar. Suma 1 a las tiradas para herir y al atributo Damage de la Lanza estelar si el Prince Imrik ha cargado este turno.

El Cuerno de Dragón. Los trompetazos de este cuerno encantado obligan a agacharse y esconderse incluso a los monstruos más poderosos. Una vez por partida, en tu fase de héroe, el Prince Imrik puede soplar el Cuerno de Dragón. Si lo hace, todos los **Monsters** enemigos a 10" o menos de él se amedrentan por el temible sonido; tu oponente resta 1 a todas sus tiradas para golpear y al determinar el alcance de carga hasta tu siguiente fase de héroe.

Fuego de Dragón. Un Dragon puede desatar un rayo de Fuego de Dragón en tu fase de disparo. Si lo hace, elige una unidad visible a 12" o menos y tira un dado; con un 1 o 2 esa unidad sufre una herida mortal, con un 3 o 4 esa unidad sufre 1D3 heridas mortales y con un 5 o 6 esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

HABILIDAD DE MANDO

Señor de los Dragones. Si el Prince Imrik usa esta habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe puedes repetir las tiradas para golpear fallidas con la mandíbula temible de cualquier **Dragon** de tu ejército, incluido Minaithnir.

KEYWORDS ORDER, AELF, DRAGON, HIGHBORN, HERO, MONSTER, HIGH ELF PRINCE, PRINCE IMRIK

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

PRINCE ALTHRAN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Stormrider's Sword	1"	4	3+	4+	-	2

DESCRIPCIÓN

El Prince Althran es una sola miniatura. Lleva la espada del Jinete de la Tormenta (Stormrider's Sword) y un Escudo encantado. También lleva la Armadura de la Fortuna.

HABILIDADES

Armadura de la Fortuna. En tu fase de héroe, elige un número del 1 al 6. Hasta tu siguiente fase de héroe, tira un dado cada vez que el Prince Althran sufra una herida o herida mortal; si la tirada es el número que elegiste en tu fase de héroe, la Armadura de la Fortuna habrá desviado el golpe; ignora esa herida o herida mortal.

Escudo encantado. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas del Prince Althran.

HABILIDAD DE MANDO

Gloria de los Elfos. Si el Prince Althran usa esta habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe puedes repetir las tiradas de 1 para golpear de todas las unidades **Highborn** de tu ejército que estén a 8" o menos de él al atacar en la fase de combate.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, HIGH ELF PRINCE, PRINCE ALTHRAN

HIGH ELF PRINCE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reaver Bow	20"	3	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Purebreed's Ithilmar-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1
Star Lance	2"	3	3+	4+	-1	2
Enchanted Polearm	1"	3	3+	3+	-1	1D3
Starblade	1"	6	3+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Algunos Príncipes van armados con una Espada estelar mágica (Starblade), mientras que otros llevan un arma de asta encantada (Enchanted Polearm), como una alabarda o una lanza. Si va montado a la guerra, un Príncipe puede matar a sus enemigos con una poderosa Lanza estelar (Star Lance). Muchos High Elf Princes luchan con un Escudo encantado (Enchanted Shield) para protegerse, mientras que otros prefieren llevar un arma mágica como un Arco de Ellyrion (Reaver Bow) para disparar a sus enemigos a distancia. En ocasiones, un Prince tendrá el honor de llevar un Estandarte del Fénix.

PURASANGRE ÉLFICO

Algunos Princes van a la batalla a lomos de Purasangres élficos; en tal caso su atributo Move es 12" en vez de 6" y ganan el ataque de los cascos de Ithilmar del Purasangre (Purebreed's Ithilmar-shod Hooves).

HABILIDADES

Escudo encantado. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de un High Elf Prince con Escudo encantado.

Estandarte del Fénix. Un Prince con un Estandarte del Fénix gana la keyword **Totem** Puedes repetir los chequeos de acobardamiento por las unidades **Highborn** de tu ejército a 20" o menos de un Estandarte del Fénix en la fase de acobardamiento.

Lanza estelar. Suma 1 a las tiradas para herir y al atributo Damage de la Lanza estelar si el High Elf Prince ha cargado este turno.

HABILIDAD DE MANDO

Poder de los Asur. Si un Prince usa esta habilidad, elige una unidad **Highborn** que esté a 16" o menos. Puedes repetir todas las tiradas para golpear por esa unidad hasta tu siguiente fase de héroe.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, HIGH ELF PRINCE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HIGH ELF PRINCE EN GRIFFON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starwood Lance	2"	2	3+	4+	-1	2
Starblade	1"	4	3+	4+	-	1
Griffon's Razor-sharp Beak	2"	1	✹	3+	-1	1D6
Griffon's Wicked Talons	2"	✹	4+	3+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Wicked Talons	Razor-sharp Beak
0-2	16"	6	3+
3-4	14"	5	4+
5-7	12"	4	4+
8-9	10"	3	5+
10+	8"	2	5+

DESCRIPCIÓN

Un High Elf Prince en Griffon es una sola miniatura. El Prince va armado con una Lanza de Madera Estelar (Starwood Lance) y una Espada Estelar (Starblade). Va montado en un ágil grifo que ataca con su pico afilado (Razor-sharp Beak) y garras retorcidas (Wicked Talons).

VOLAR

Un High Elf Prince en Griffon vuela.

HABILIDADES

Lanza de Madera Estelar. Suma 1 a las tiradas para herir y al atributo Damage de la Lanza de Madera Estelar si esta miniatura ha cargado este turno.

Salto de depredador. El Griffon del Prince puede llevarlo sobrevolando la línea de batalla directamente hasta su enemigo elegido. Esta miniatura puede agruparse hasta 6" y mover por encima de miniaturas enemigas. Además, no tiene porqué mover hacia la miniatura enemiga más cercana siempre que finalice su movimiento a ½" o menos de una unidad enemiga.

HABILIDAD DE MANDO

Carga reluciente. Si un High Elf Prince en Griffon usa esta habilidad hasta tu siguiente fase de héroe puedes repetir cualquier dado al determinar la distancia de carga para las unidades **Highborn** de tu ejército si están a una distancia de 16" o menos de esta miniatura cuando cargan.

KEYWORDS ORDER, AELF, GRIFFON, HIGHBORN, HERO, MONSTER, HIGH ELF PRINCE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HIGH ELF PRINCE EN DRAGON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reaver Bow	20"	3	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Dragon Lance	2"	3	3+	3+	-1	2
Dragon Blade	2"	4	3+	3+	-1	1D3
Dragon's Claws	2"	✹	4+	3+	-1	2
Dragon's Fearsome Jaws	3"	3	4+	✹	-2	1D6

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	**Move**	**Claws**	**Fearsome Jaws**
0-3	14"	6	2+
4-6	12"	5	3+
7-9	10"	4	3+
10-12	8"	3	4+
13+	6"	2	4+

DESCRIPCIÓN

Un High Elf Prince en Dragon es una sola miniatura. Muchos Princes van a la guerra armados con una Espada de Dragón (Dragon Blade) y un Escudo encantado. Algunos Princes rehúsan la protección del escudo y en su lugar llevan un Arco de Ellyrion (Reaver Bow) junto a su Espada de Dragón (Dragon Blade) o Lanza de Dragón (Dragon Lance), de modo que pueden disparar a su presa a distancia. Algunos Princes nobles llevan un Cuerno de Guerra élfico en vez de un escudo o un arco, para hacer sonar la llamada a las armas.

Su Dragon devora a sus enemigos con su Mandíbula temible (Fearsome Jaws) y los desgarra con sus garras (Dragon's Claws). El Dragón también puede desatar un torrente letal de Fuego de dragón con el que inmolar a sus enemigos.

VOLAR

Un High Elf Prince en Dragon vuela.

HABILIDADES

Cuerno de guerra élfico. Una vez por partida, en tu fase de héroe, un High Elf Prince en Dragon con un Cuerno de guerra élfico puede soplarlo para iniciar un ataque. Si lo hace, las miniaturas **Highborn** de tu ejército que estén a 10" o menos de esta miniatura al atacar en tu siguiente fase de combate efectúan un ataque adicional con cada una de sus melee weapons.

Escudo encantado. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de un High Elf Prince en Dragon con Escudo encantado.

Fuego de Dragón. Un Dragon puede desatar un rayo de Fuego de Dragón en tu fase de disparo. Si lo hace, elige una unidad visible a 12" o menos y tira un dado; con un 1 o 2 esa unidad sufre una herida mortal, con un 3 o 4 esa unidad sufre 1D3 heridas mortales y con un 5 o 6 esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

Lanza de Dragón. Suma 1 a las tiradas para herir y al atributo Damage de la Lanza de Dragón si esta miniatura ha cargado este turno.

HABILIDAD DE MANDO

Primeros entre iguales. Si un High Elf Prince en Dragon usa esta habilidad, elige hasta tres **Highborn Héroes** de tu ejército que estén a 16" o menos de él. Estos pueden usar de inmediato una habilidad de mando indicada en su warscroll, aunque ninguno de ellos sea tu general.

KEYWORDS	ORDER, AELF, DRAGON, HIGHBORN, HERO, MONSTER, HIGH ELF PRINCE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HIGH ELF ARCHMAGE EN DRAGON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Magestaff	2"	1	4+	3+	-1	1D3
Sword of Saphery	1"	3	4+	4+	-	1
Dragon's Claws	2"	✹	4+	3+	-1	2
Dragon's Fearsome Jaws	3"	3	4+	✹	-2	1D6

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Claws	Fearsome Jaws
0-3	14"	6	2+
4-6	12"	5	3+
7-9	10"	4	3+
10-12	8"	3	4+
13+	6"	2	4+

DESCRIPCIÓN

Un High Elf Archmage en Dragon es una sola miniatura. Los Archmages llevan un báculo de mago (Magestaff). Algunos también llevan un Libro de Hoeth (Book of Hoeth), para que les ayude a lanzar hechizos, mientras que otros prefieren empuñar una Espada de Saphery (Sword of Saphery) junto a su Báculo de mago (Magestaff) con los que aniquilar a sus enemigos en combate. Casi todos los Archmages también llevan un Talismán de poder arcano que les ayuda a disipar los hechizos de sus enemigos.

Su montura devora sus enemigos con su mandíbula temible (Fearsome Jaws) y las desgarra con sus garras (Claws). El Dragón también puede desatar un torrente letal de fuego de dragón con el que inmola a sus enemigos.

VOLAR

Un High Elf Archmage en Dragon vuela.

HABILIDADES

Fuego de Dragón. Un Dragon puede desatar un rayo de Fuego de Dragón en tu fase de disparo. Si lo hace, elige una unidad visible a 12" o menos y tira un dado; con un 1 o 2 esa unidad sufre una herida mortal, con un 3 o 4 esa unidad sufre 1D3 heridas mortales y con un 5 o 6 esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

Talismán de poder arcano. Puedes sumar 1 a las tiradas de disipar de un High Elf Archmage en Dragon con un Talismán de poder arcano.

MAGIA

Un High Elf Archmage en Dragon es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe e intentar disipar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga. Un Archmage con un Libro de Hoeth puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe en vez de uno, e intentar disipar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga. Un High Elf Archmage en Dragon conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Disipación de magia.

DISIPACIÓN DE MAGIA

El Archmage conjura un vórtice de antimagia, que disipa conjuros enemigos y destierra a los demonios del campo de batalla. Disipación de magia tiene dificultad de lanzamiento 4. Si se lanza con éxito, elige una unidad visible a 18" o menos. Los hechizos que estén afectando a esa unidad cesan de inmediato. Además, si esa unidad es **Daemon** sufre 1D3 heridas mortales cuando el vórtice erradica y disipa la magia que sustenta sus cuerpos.

KEYWORDS ORDER, AELF, DRAGON, HIGHBORN, HERO, WIZARD, MONSTER, HIGH ELF ARCHMAGE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HIGH ELF MAGE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Seerstaff	2"	1	4+	3+	-1	1
Elven Steed's Swift Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un High Elf Mage es una sola miniatura. Lleva un báculo de vidente (Seerstaff) que le ayuda a canalizar sus habilidades arcanas. Casi todos los High Elf Mages también llevan un Talismán de poder arcano, sea en forma de libro de hechizos o amuleto mágico, para ayudarles a disipar los hechizos de sus enemigos.

CORCEL ÉLFICO

Un High Elf Mage puede ir montado en corcel élfico (Elven Steed). En tal caso su atributo Move es 14" y gana el ataque pezuñas rápidas (Swift Hooves).

HABILIDADES

Talismán de poder arcano. Puedes sumar 1 a las tiradas de disipar de un High Elf Mage con un Talismán de poder arcano.

MAGIA

Un High Elf Mage 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. Un High Elf Mage conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Escudo de Saphery.

ESCUDO DE SAPHERY

El Mage teje una cúpula de energía mágica alrededor de sí mismo y de sus aliados. Escudo de Saphery tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, hasta tu siguiente fase de héroe, puedes tirar un dado cada vez que el High Elf Mage, o una miniatura de tu ejército a 18" o menos de él, sufra una herida o herida mortal. Con una tirada de 6, la barrera mágica que rodea al Mage desvía el golpe; ignora esa herida o herida mortal.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, WIZARD, HIGH ELF MAGE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

DRAGON MAGE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Mage's Sunstaff	2"	1	4+	3+	-1	1D3
Dragon's Claws	2"	✹	4+	3+	-1	2
Dragon's Fearsome Jaws	3"	3	4+	✹	-2	1D6

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Claws	Fearsome Jaws
0-3	14"	6	2+
4-6	12"	5	3+
7-9	10"	4	3+
10-12	8"	3	4+
13+	6"	2	4+

DESCRIPCIÓN

Un Dragon Mage es una sola miniatura. El jinete Dragon Mage lleva un Báculo solar (Sunstaff) que arde con llamas mágicas, mientras su montura Dragon devora a los enemigos con su mandíbula temible (Fearsome Jaws) y los destroza con ayuda de sus garras (Claws). El Dragon también puede desatar un torrente letal de fuego de dragón con el que inmolar a sus enemigos.

VOLAR

Un Dragon Mage vuela.

HABILIDADES

Fuego de dragón. Un Dragon puede lanzar una ráfaga de fuego de dragón en tu fase de disparo. Cuando lo haga, elige una unidad visible a 12" o menos y tira un dado. Con un resultado de 1 o 2 esa unidad sufre una herida mortal, con un 3 o 4 esa unidad sufre 1D3 heridas mortales, y con 5 o 6 esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

Mago guerrero. Un Dragon Mage efectúa 3 ataques con su Báculo solar en vez de 1 si ha cargado este turno.

MAGIA

Un Dragon Mage 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. Un Dragon Mage conoce los hechizos Proyectil mágico, escudo místico y Llamas del Fénix.

LLAMAS DEL FÉNIX

Un Dragon Mage invoca llamas en el cielo con las que inmolar a los indignos y, a cada segundo que pasa, están más candentes. Llamas del Fénix tiene dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad visible a 18" o menos. Esa unidad sufre una herida mortal y arde en llamas. A continuación, tira otro dado. Si la tirada es 3 o menos, las llamas se apagan y el hechizo deja de tener efecto. Sin embargo, con un 4 o más, la unidad sufre 2 heridas mortales adicionales y sigue ardiendo. Tira otro dado; si el resultado es 3 o menos, el fuego se extingue, pero con 4 o más, la unidad sufre 3 heridas mortales adicionales y la conflagración continúa. Sigue tirando dados de este modo, infligiendo 1 herida mortal más que la tirada anterior hasta que las llamas se extingan o la unidad muera.

KEYWORDS ORDER, AELF, DRAGON, HIGHBORN, HERO, WIZARD, MONSTER, DRAGON MAGE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HIGH ELF SPEARMEN



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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de High Elf Spearmen tiene 10 miniaturas o más. Combaten con lanzas de Árbol Plateado (Silverwood Spears) y llevan escudos élficos.

SENTINEL

El líder de esta unidad es un Sentinel. El Sentinel efectúa 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 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de otra unidad **Highborn** de tu ejército que incluya un Standard Bearer.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower puedes repetir las tiradas de 1 al determinar la distancia que corre o carga.

HABILIDADES

Escudo élfico. Puedes repetir las tiradas de salvar de 1 de una unidad con escudos élficos. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de 1 o 2 de esta unidad en la fase de disparo.

Falange de lanzas. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de un High Elf Spearman si no ha movido en su fase de movimiento anterior.

Milicia. Los High Elf Spearmen efectúan 1 ataque adicional si su unidad tiene 20 miniaturas o más.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HIGH ELF SPEARMEN

HIGH ELF ARCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Silverwood Longbow	20"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Silverwood Longbow	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de High Elf Archers tiene 10 miniaturas o más. Disparan flechas de sus arcos largos de Árbol Plateado (Silverwood Longbows) y se defienden de los atacantes en combate usando sus arcos como bastones improvisados.

HAWKEYE

El líder de esta unidad es un Hawkeye. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear del Hawkeye en la fase de disparo.

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. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de otra unidad **Highborn** de tu ejército que incluya un Standard Bearer.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower puedes repetir las tiradas de 1 al determinar la distancia que corre o carga.

HABILIDADES

Arco élfico. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear de un High Elf Archer en la fase de disparo si su unidad tiene 20 miniaturas o más y no hay miniaturas enemigas a 3" o menos.

Tormenta de flechas. Una vez por batalla esta unidad puede disparar una Tormenta de flechas en su fase de disparo. Cuando lo hagan, dobla el atributo Attacks de sus arcos largos de Árbol Plateado. Esta unidad no puede disparar una Tormenta de flechas si hay miniaturas enemigas a 3" o menos.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HIGH ELF ARCHERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SILVER HELMS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Lance and Sword	1"	1	4+	4+	-	1
Elven Purebreed's Swift Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Silver Helms tiene 5 miniaturas o más. Llevan lanzas y espadas de Ithilmar (Ithilmar Lances and Swords) y también escudos élficos. Sus corceles son robustos Purasangre élficos (Elven Purebreeds) que atacan con sus pezuñas rápidas (Swift Hooves).

HIGH HELM

El líder de esta unidad es un High Helm. El High Helm efectúa 2 ataques en vez de 1 con su Lanza y Espada de Ithilmar.

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. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de otra unidad **Highborn** de tu ejército que incluya un Standard Bearer.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower puedes repetir las tiradas de 1 al determinar la distancia que corre o carga.

HABILIDADES

Carga de lanzas. Suma 1 a las tiradas para herir y al atributo Damage de las Lanzas y Espadas de Ithilmar de esta unidad si ha cargado este turno.

Caballeros de Ulthuan. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear con las Lanzas y Espadas de Ithilmar de esta unidad si tiene 10 miniaturas o más.

Escudo élfico. Puedes repetir las tiradas de salvar de 1 de una unidad con escudos élficos. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de 1 o 2 de esta unidad en la fase de disparo.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, SILVER HELMS

ELLYRIAN REAVERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reaver Cavalry Bow	16"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Starwood Spear	1"	1	4+	4+	-	1
Ellyrian Purebreed's Swift Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Ellyrian Reavers tiene 5 miniaturas o más. Van armados con flexibles arcos de caballería de Ellyrion (Reaver Cavalry Bows), mortíferas lanzas de Árbol Estelar (Starwood Spears) y montan Purasangres de Ellyrion que atacan con sus pezuñas rápidas (Swift Hooves).

HARBINGER

El líder de esta unidad es un Harbinger. El Harbinger efectúa 2 ataques en vez de 1 con su Lanza de Madera Estelar.

HABILIDADES

Andanadas rápidas. Las miniaturas de esta unidad efectúan 3 ataques con sus arcos de Caballería de Ellyrion si no hay unidades enemigas a 3" o menos.

Purasangres de Ellyrion. En la fase de disparo, antes o después de atacar con esta unidad, puedes tirar 2 dados y mover todas las miniaturas de esta unidad hasta ese número de pulgadas. Las miniaturas no pueden empezar ni acabar el movimiento a 3" o menos de una unidad enemiga.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, ELLYRIAN REAVERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

DRAGON PRINCES OF CALEDOR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drake Lance and Sword	1"	2	3+	4+	-	1
Purebreed's Ithilmar-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Dragon Princes of Caledor tiene 5 miniaturas o más. Van armados con Lanzas y Espadas Dragón (Drake Lances and Swords) y llevan Escudos Dragón (Drake Shields). Sus corceles son los gráciles Purasangres de Caledor (Caledorian Purebreeds) que golpean al enemigo con sus pezuñas herradas con Ithilmar (Ithilmar-shod Hooves).

DRAKEMASTER
El líder de esta unidad es un Dragonlord. Un Dragonlord efectúa 3 ataques en vez de 2 con su Lanza y Espada Dragón.

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. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de otra unidad **Highborn** de tu ejército que incluya un Standard Bearer.

HORNBLOWER
Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower puedes repetir las tiradas de 1 al determinar la distancia que corre o carga.

HABILIDADES

Carga de lanzas. Suma 1 a las tiradas para herir y al atributo Damage de las Lanzas y Espadas de Dragón de esta unidad si ha cargado este turno.

Escudo Dragón. Puedes repetir las tiradas de salvar de 1 de una unidad con Escudos Dragón. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de 1 o 2 de esta unidad en la fase de disparo.

Orgullo arrogante. Esta unidad no efectúa chequeos de acobardamiento si alguna miniatura **Highborn** de tu ejército ha huido este turno.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, DRAGON PRINCES OF CALEDOR

TIRANOC CHARIOTS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Charioteer's Bows	18"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Tiranoc Spears	2"	2	4+	4+	-	1
Ellyrian Purebreeds' Swift Hooves	1"	4	4+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Tiranoc Chariots tiene cualquier número de miniaturas. Cada Chariot está tripulado por dos Aurigas élficos que luchan con arcos y lanzas de Tiranoc (Bows and Tiranoc Spears), y es tirado por un par de Purasangres de Ellyrion que atacan al enemigo con sus pezuñas rápidas (Swift Hooves).

HABILIDADES

Carga grácil. Puedes repetir todas las tiradas para herir fallidas de un Tiranoc Chariot en la fase de combate si ha cargado este turno.

Rápido y letal. Si un Tiranoc Chariot corre, siempre puede mover hasta 6" adicionales, sin necesidad de tirar un dado. Además, los Tiranoc Chariots pueden Agruparse hasta 6", en lugar de 3".

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, TIRANOC CHARIOTS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HIGH ELF REPEATER BOLT THROWER

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Bolt	36"	1	3+	3+	-2	1D3
Repeating Bolts	36"	6	4+	3+	-1	1

WAR MACHINE CREW TABLE			
Crew a 1" o menos	Move	Ithilmar Bolt	Repeating Bolts
2 miniaturas	4"	2	12
1 miniatura	2"	1	6
Ninguna miniatura	0"	0	0

CREW



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Blade	1"	1	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un High Elf Repeater Bolt Thrower es una máquina elegante que puede disparar devastadores Proyectiles de Ithilmar (Ithilmar Bolts) o andanadas de pequeños proyectiles de repetición (Repeating Bolts) sobre el enemigo. Su dotación está formada por una unidad de dos High Elves armados con espadas de Ithilmar (Ithilmar Blades).

HABILIDADES

Máquina de guerra con dotación. Un Repeater Bolt Thrower solo puede moverse si su **Crew** está aa 1" o menos de él al inicio de su fase de movimiento. Si su **Crew** está a 1" o menos del Repeater Bolt Thrower en la fase de disparo, pueden disparar la máquina de guerra. El Repeater Bolt Thrower no puede cargar, no efectúa chequeos de acobardamiento y no le afecta ningún ataque ni habilidad que utilice el atributo Bravery. La **Crew** está en cobertura cuando se encuentre a 1" o menos de su máquina de guerra.

Selección de proyectil. Cada vez que un High Elf Repeater Bolt Thrower dispara en la fase de disparo, la dotación puede cargarle y disparar proyectiles de Ithilmar o andanadas de proyectiles de repetición. La máquina no puede cargar y disparar ambos tipos de proyectil en el mismo turno.

WAR MACHINE

KEYWORDS	ORDER, WAR MACHINE, REPEATER BOLT THROWER

CREW

KEYWORDS	ORDER, AELF, HIGHBORN, CREW

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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 a sus enemigos con sus picos y garras afilados (sharp Beaks and Talons).

VOLAR

Las Great Eagles vuelan.

HABILIDADES

Elevarse. Al término de la fase de combate, las Great Eagles pueden retirarse del combate y elevarse si hay miniaturas enemigas a 3" o menos de su unidad. Si lo hacen, tira 3 dados; el resultado obtenido es la distancia la que puedes mover a las Great Eagles al retirarse. Las Great Eagles deben acabar este movimiento a más de 3" de cualquier unidad enemiga. Si no pueden mover lo suficiente para ello, no se retiran.

Muerte desde el cielo. Una Great Eagle efectúa 6 ataques en vez de 4 si ha cargado este turno.

KEYWORDS ORDER, GREAT EAGLES

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

ALITH ANAR, THE SHADOW KING



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Moonbow	24"	1D3	3+	3+	-1	1D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Ithilmar Longsword	1"	4	3+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Alith Anar, the Shadow King, es una sola miniatura. Va armado con el legendario arco lunar (Moonbow) y una espada larga de Ithilmar (Ithilmar Longsword). Además, lleva la Piedra de Medianoche, cuya magia lo envuelve en la sombra, y la Corona Sombría, que le permite ralentizar el paso del tiempo.

HABILIDADES

La Corona Sombría. Una vez por partida, Alith Anar puede usar la magia de la Corona Sombría para ralentizar el paso del tiempo. Cuando lo haga puede o bien mover dos veces en esa fase de movimiento, disparar dos veces en esa fase de disparo, o apilarse y atacar dos veces en esa fase de combate.

La Piedra de Medianoche. Tu oponente resta 1 a las tiradas para golpear de cualquier ataque en la fase de disparo cuyo objetivo sea Alith Anar.

Uno con las sombras. Una vez acabado el despliegue, puedes mover a Alith Anar a 12" o menos. No puedes moverlo a menos de 3" de una miniatura enemiga.

HABILIDAD DE MANDO

Venganza desde lejos. Si Alith Anar usa esta habilidad, en tu siguiente fase de disparo puedes repetir las tiradas de 1 para golpear de las unidades **Highborn** que estén a 16" o menos de él.

KEYWORDS	ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, ALITH ANAR

SHADOW WARRIORS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Nagarythe Bow	18"	1	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Shadow Blade	1"	2	3+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Shadow Warriors tiene 5 miniaturas o más. Van armados con Arcos de Nagarythe (Nagarythe Bows) y Espadas Sombrías (Shadow Blades).

SHADOW-WALKER

El líder de esta unidad es un Shadow Walker. El Shadow Walker efectúa 2 ataques en vez de 1 con su Arco de Nagarythe.

HABILIDADES

Ataque invisible. Si todas las miniaturas de esta unidad están tras cobertura y a más de 6" de cualquier unidad enemiga, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas con sus Arcos de Nagarythe

Los Guerreros del Rey Sombrío. Un Shadow Warrior efectúa 2 Ataques con su Arco de Nagarythe mientras **Alith Anar** esté a 16" o menos de su unidad.

Uno con las sombras. Una vez acabado el despliegue, puedes mover esta unidad hasta 12", siempre que ninguna miniatura de la unidad mueva a 3" o menos de una miniatura enemiga.

KEYWORDS	ORDER, AELF, HIGHBORN, SHADOW WARRIORS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

ALARIELLE THE RADIANT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Stave of Avelorn	2"	1	4+	3+	-	1D3

DESCRIPCIÓN

Alarielle the Radiant es una sola miniatura. Va armada con el Báculo de Avelorn (Stave of Avelorn), y lleva la Estrella de Avelorn en su frente.

HABILIDADES

Azote del Caos. El Báculo de Avelorn tiene un atributo Damage 1D6 contra unidades del **Chaos.**

Estrella de Avelorn. Alarielle the Radiant se cura 1 herida en cada una de tus fases de héroe.

La Reina Eterna. Las unidades **Highborn** de tu ejército que estén a 16" o menos de Alarielle the Radiant en la fase de acobardamiento no efectúan chequeos de acobardamiento.

MAGIA

Alarielle the Radiant es una maga. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe e igualmente puede intentar disipar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Bendición de la vida.

BENDICIÓN DE LA VIDA

Con un gesto, Alarielle infunde de energía mágica a sus aliados, sanando sus heridas y lesiones en un instante. Bendición de la vida tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad a 20" o menos. Una miniatura de la unidad se cura de 1D6 heridas. Además, las energías de este hechizo persisten hasta tu siguiente fase de héroe; tira un dado cada vez que una miniatura de la unidad sufra una herida o herida mortal. Con un 6 sana al instante, ignora esa herida o herida mortal.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, WIZARD, ALARIELLE THE RADIANT

HANDMAIDEN OF THE EVERQUEEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bow of Isha	18"	2	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Guardian Spear	2"	4	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una Handmaiden of the Everqueen es una sola miniatura. Lleva una lanza de guardiana (Guardian Spear) y un arco de Isha (Bow of Isha) que dispara flechas encantadas que arden con una llama mágica.

HABILIDADES

Disparo de mercurio. Una Handmaiden of the Everqueen puede atacar dos veces en la fase de disparo si no movió en su fase de movimiento.

El Favor de la Reina Eterna. Las Handmaidens han sido bendecidas con una protección mística. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de una Handmaiden of the Everqueen.

Flechas de Isha. Las criaturas del Chaos no pueden soportar las llamas mágicas de estas flechas encantadas. Puedes sumar 1 a cualquier tirada para herir con el Arco de Isha de una Handmaiden of the Everqueen que tenga como objetivo a una unidad del **Chaos**

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, HANDMAIDEN OF THE EVERQUEEN

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SISTERS OF AVELORN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bow of Avelorn	18"	1	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Ithilmar Sword	1"	1	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Sisters of Avelorn tiene 5 miniaturas o más. Van armadas con arcos de Avelorn (Bows of Avelorn) que disparan flechas encantadas de fuego que arden con una llama mágica. Las Sisters of Avelorn también van armadas con espadas de Ithilmar (Ithilmar Swords).

HIGH SISTER

La líder de esta unidad es una High Sister. Una High Sister efectúa 2 ataques en vez de 1 con su Arco de Avelorn (Bow of Avelorn).

HABILIDADES

Disparo de mercurio. Una unidad de Sisters of Avelorn puede atacar dos veces en la fase de disparo si no movió en su fase de movimiento.

Flechas de Isha. Las criaturas del Chaos no pueden soportar las llamas mágicas de estas flechas encantadas. Puedes sumar 1 a cualquier tirada para herir con el Arco de Avelorn de una Sister of Avelorn que tenga como objetivo a una unidad del **Chaos**

Disparar hasta el último momento. Una vez por turno, si una unidad enemiga finaliza su movimiento de carga a ½" de esta unidad, las Sisters of Avelorn pueden disparar inmediatamente con sus Arcos de Avelorn contra la unidad que carga.

Modelo de la Guardia de Doncellas. Puedes repetir las tiradas para golpear de 1 de las Sisters of Avelorn si su unidad está a 8" o menos de una **Handmaiden of the Everqueen** al atacar en la fase de disparo.

KEYWORDS	ORDER, AELF, HIGHBORN, SISTERS OF AVELORN

CARADRYAN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Phoenix Blade	2"	4	3+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Caradryan es una sola miniatura. En él recae el honor de blandir en batalla la poderosa Espada del Fénix (Phoenix Blade). Además, Caradryan lleva la destellante Marca de Asuryan en su frente, una runa que destruirá a quienes se atrevan a dañar a su campeón elegido.

HABILIDADES

Marca de Asuryan. Si Caradryan muere, la unidad que le infligió la última herida sufre de inmediato 1D3 heridas mortales.

Testigo del destino. Siempre que Caradryan sufra una herida o herida mortal, tira un dado. Si la tirada es 4 o más, ignora esa herida o herida mortal.

HABILIDAD DE MANDO

Capitán de la Guardia del Fénix. Si Caradryan usa esta habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe puedes repetir las tiradas para herir fallidas de 1 de unidades **Highborn** de tu ejército si están a una distancia de 8" o menos de él cuando atacan en la fase de combate; en vez de eso, puedes repetir las tiradas para herir fallidas de unidades de la Phoenix Guard.

KEYWORDS	ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, ANOINTED OF ASURYAN, CARADRYAN

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

ANOINTED OF ASURYAN



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

DESCRIPCIÓN

Un Anointed of Asuryan es una sola miniatura. Lleva una Gran Alabarda del Fénix (Great Phoenix Halberd), un arma llena de adornos pero letal.

HABILIDADES

Bendición de Asuryan. Un Anointed of Asuryan puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga como si fuera un mago.

Testigo del destino. Siempre que un Anointed de Asuryan sufra una herida o herida mortal, tira un dado. Si la tirada es 4 o más, ignora esa herida o herida mortal.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, ANOINTED OF ASURYAN

PHOENIX GUARD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Phoenix Halberd	2"	2	3+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Phoenix Guard tiene 5 miniaturas o más. Van armados con Alabardas del Fénix (Phoenix Halberds) finamente talladas.

KEEPER OF THE FLAME

El líder de esta unidad es un Flamekeeper. El Flamekeeper efectúa 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 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de otra unidad **Highborn** de tu ejército que incluya un Standard Bearer.

DRUMMER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Drummers. Si la unidad incluye algún Drummer puedes repetir las tiradas de 1 al determinar la distancia que corre o carga.

HABILIDADES

Alentada. Esta unidad no efectúa chequeos de acobardamiento si está a 8" o menos de un **Anointed of Asuryan** de tu ejército.

Aura de terror. Si una unidad enemiga a 3" o menos de un Phoenix Guard falla un chequeo de acobardamiento, huye de ella una miniatura adicional .

Testigo del destino. Siempre que un Phoenix Guard sufra una herida o herida mortal, tira un dado. Si la tirada es 4 o más, ignora esa herida o herida mortal.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, PHOENIX GUARD

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

FLAMESPYRE PHOENIX



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Flaming Talons	2"	✹	4+	3+	-1	2
Great Phoenix Halberd	2"	4	3+	3+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Flaming Talons	Wake of Fire
0-2	16"	6	1D6 heridas mortales
3-4	14"	5	1D3 heridas mortales
5-7	12"	4	1D3 heridas mortales
8-9	10"	3	1 herida mortal
10+	8"	2	1 herida mortal

DESCRIPCIÓN

Un Flamespyre Phoenix es una sola miniatura. Ataca con sus garras flamígeras (Flaming Talons) mientras los enemigos arden bajo su Estela de fuego (Wake of Fire).

ANOINTED OF ASURYAN

Algunos Flamespyre Phoenixes van montados por un Anointed of Asuryan. Los Flamespyre Phoenixes montados por un Anointed of Asuryan ganan la Gran Alabarda del Fénix y la habilidad Testigo del destino.

VOLAR

Un Flamespyre Phoenix vuela.

HABILIDADES

Estela de fuego. Un Flamespyre Phoenix puede atacar a sus enemigos con una Estela de fuego mientras los sobrevuela. Para hacerlo, elige una unidad enemiga que el Flamespyre Phoenix haya sobrevolado en la fase de movimiento. A continuación, consulta la tabla de arriba para comprobar el número de heridas mortales infligidas a la unidad envuelta por las llamas.

Fénix renacido. Si esta miniatura muere, tira un dado en tu próxima fase de héroe. Con una tirada de 4 o más, la miniatura renace con su atributo Wounds recuperado por completo. Despliega la miniatura en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" del enemigo. Este es el movimiento de la miniatura durante su fase de movimiento ese turno.

Testigo del destino. Siempre que un Flamespyre Phoenix sufra una herida o herida mortal, tira un dado. Si la tirada es 4 o más, ignora esa herida o herida mortal.

Vínculo con la magia. Tira un dado si una miniatura a 12" o menos de ésta lanza un hechizo con éxito (independientemente de que el sea disipado o no). Si la tirada es 2 o más, suma 1 a todas las tiradas de salvar del Flamespyre Phoenix hasta tu siguiente fase de héroe.

FLAMESPYRE PHOENIX

KEYWORDS	ORDER, MONSTER, FLAMESPYRE PHOENIX

ANOINTED OF ASURYAN ON FLAMESPYRE PHOENIX

KEYWORDS	ORDER, AELF, FLAMESPYRE PHOENIX, HIGHBORN, HERO, MONSTER, ANOINTED OF ASURYAN

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

FROSTHEART PHOENIX



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ice-hard Talons	2"	✹	3+	3+	-1	2
Great Phoenix Halberd	2"	4	3+	3+	-1	1
The Phoenix Blade	2"	4	3+	3+	-1	1D3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Ice-cold Talons	Blizzard Aura
0-2	16"	8	9"
3-4	14"	6	6"
5-7	12"	5	3"
8-9	10"	4	2"
10+	8"	3	1"

DESCRIPCIÓN

Un Frostheart Phoenix es una sola miniatura. Ataca con sus garras duras como el hielo (Ice-hard Talons) mientras congela a sus enemigos con su Aura de ventisca (Blizzard Aura).

ANOINTED OF ASURYAN

Algunos Anointed of Asuryan montan en Frostheart Phoenixes. Los Frostheart Phoenixes montados por Anointed of Asuryan ganan la Gran Alabarda del Fénix (Great Phoenix Halberd) y la habilidad Testigo del destino.

CARADRYAN

Un Frostheart Phoenix de tu ejército puede ser la montura de Caradryan. Este Phoenix gana la Espada del Fénix (Phoenix Blade), las habilidades Testigo del destino y Marca de Asuryan y la habilidad de mando Capitán de la Guardia del Fénix.

VOLAR

Un Frostheart Phoenix vuela.

HABILIDADES

Aura de ventisca. El Aura de Ventisca de esta miniatura congela a las miniaturas enemigas. El Aura de Ventisca abarca las pulgadas indicadas en la tabla superior. Tu oponente resta 1 a las tiradas para herir de miniaturas que estén dentro del alcance de algún Aura de Ventisca al atacar.

Marca de Asuryan. Si el Frostheart Phoenix montado por Caradryan muere, la unidad que le infligió la última herida sufre de inmediato 1D3 heridas mortales.

Testigo del destino. Siempre que un Frostheart Phoenix montado por Caradryan o un Anointed of Asuryan sufra una herida o herida mortal, tira un dado. Si la tirada es 4 o más, ignora esa herida o herida mortal.

Vínculo con la magia. Tira un dado si una miniatura a 12" o menos de ésta lanza un hechizo con éxito (independientemente de que el sea disipado o no). Si la tirada es 2 o más, suma 1 a todas las tiradas de salvar del Frostheart Phoenix hasta tu siguiente fase de héroe.

HABILIDAD DE MANDO

Capitán de la Guardia del Fénix. Si Caradryan usa esta habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe puedes repetir las tiradas para herir fallidas de 1 de unidades **Highborn** de tu ejército si están a una distancia de 8" o menos de esta miniatura cuando ataca en la fase de combate. En vez de eso, puedes repetir las tiradas para herir fallidas de unidades de la Phoenix Guard.

FROSTHEART PHOENIX

KEYWORDS	ORDER, MONSTER, FROSTHEART PHOENIX

ANOINTED OF ASURYAN ON FROSTHEART PHOENIX

KEYWORDS	ORDER, AELF, FROSTHEART PHOENIX, HIGHBORN, HERO, MONSTER, ANOINTED OF ASURYAN

CARADRYAN ON FROSTHEART PHOENIX

KEYWORDS	ORDER, AELF, FROSTHEART PHOENIX, HIGHBORN, HERO, MONSTER, ANOINTED OF ASURYAN, CARADRYAN

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

LOREMASTER OF HOETH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Greatsword of Hoeth	1"	2	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Loremaster of Hoeth es una sola miniatura. Va armado con una espada a dos manos de Hoeth (Greatsword of Hoeth).

HABILIDADES

Desviar disparos. Tal es la habilidad de un Loremaster of Hoeth que puede desviar flechas en pleno vuelo. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de esta miniatura en la fase de disparo.

MAGIA

Un Loremaster of Hoeth 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 Mano de gloria.

MANO DE GLORIA

Con un simple gesto, el Loremaster otorga a sus aliados el poder de antaño. Mano de gloria tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una miniatura que esté a 18" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe puedes repetir las tiradas para golpear y herir fallidas de esa miniatura.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, WIZARD, LOREMASTER OF HOETH

HIGH ELF SWORDMASTERS OF HOETH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Greatsword of Hoeth	1"	2	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de High Elf Swordmasters of Hoeth tiene 5 miniaturas o más. Van armados con espadas a dos manos de Hoeth (Greatswords of Hoeth).

BLADELORD

El líder de esta unidad es un Bladelord. El Bladelord efectúa 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 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de otra unidad **Highborn** de tu ejército que incluya un Standard Bearer.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower puedes repetir las tiradas de 1 al determinar la distancia que corre o carga.

HABILIDADES

Desviar disparos. Tal es la habilidad de los Swordmasters of Hoeth que pueden desviar flechas en pleno vuelo. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de esta unidad en la fase de disparo.

Una tormenta de espadas. Los Swordmasters manejan y giran sus espadas tan hábilmente que casi siempre asestan un golpe fatal. Puedes repetir las tiradas de 1 para golpear al atacar con un Swordmaster of Hoeth.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HIGH ELF SWORDMASTERS OF HOETH

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

KORHIL



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Woodsman's Axe	1"	3	4+	3+	-	1
Chayal	1"	2	3+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Korhil es una sola miniatura. Lleva un hacha de leñador (Woodsman's Axe); Chayal, un hacha a dos manos mágica y el Pellejo de Charandris.

HABILIDADES

Pellejo de Charandis. Puedes sumar 2 a las tiradas de salvar de Korhil en la fase de disparo.

Protector supremo. Cada vez que un **Highborn Hero** de tu ejército a 3" o menos de Korhil sufra una herida o herida mortal, éste puede interponerse a ese ataque. Si lo hace, el **Highborn Hero** ignora esa herida o herida mortal, pero Korhil sufre una herida mortal en su lugar.

HABILIDAD DE MANDO

Matar a las bestias. Si Korhil usa esta habilidad, hasta tu siguiente fase de héroe puedes sumar 1 a todas las tiradas para herir de las miniaturas **Highborn** de tu ejército que tengan como objetivo a un **Monster**.

KEYWORDS	ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, WHITE LION, KORHIL

WHITE LIONS OF CHRACE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chracian Great Axe	1"	2	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de White Lions of Chrace tiene 5 miniaturas o más. Van armados con pesadas hachas a dos manos de Cracia (Chracian Great Axes) y llevan capas León encantadas (Lion Cloaks) que les protegen de las lluvias de flechas enemigas.

GUARDIAN

El líder de esta unidad es un Guardian. El Guardian efectúa 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 al atributo Bravery de sus miniaturas. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de otra unidad **Highborn** de tu ejército que incluya un Standard Bearer.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower puedes repetir las tiradas de 1 al determinar cuánto corre o carga.

HABILIDADES

Capa de león. Puedes repetir las tiradas de salvar de 1 de los White Lions en la fase de disparo.

Capitán de los Leones Blancos. Puedes repetir las tiradas de 1 para golpear de esta unidad si está a 8" o menos de Korhil al atacar en la fase de combate.

Valor inquebrantable. Tira un dado cada vez que un White Lion huya; con un 4 o más, la miniatura recupera el valor y regresa a la batalla, no huye.

KEYWORDS	ORDER, AELF, HIGHBORN, WHITE LIONS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

WHITE LION CHARIOTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chracian Great Axes	1"	4	3+	3+	-1	1
War Lions' Fangs and Claws	1"	4	4+	3+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de White Lion Chariots tiene cualquier número de miniaturas. Cada Chariot es manejado por un par de White Lions armados con pesadas hachas a dos manos de Cracia (Chracian Great Axes) que llevan capas León encantadas (Lion Cloaks) que les protegen de las lluvias de flechas enemigas. Cada Chariot es tirado por dos feroces War Lions que atacan salvajemente a sus desventuradas víctimas con sus colmillos y garras (Fangs and Claws).

HABILIDADES

Capa de león. Puedes repetir las tiradas de salvar de 1 de los White Lions en la fase de disparo.

Capitán de los Leones Blancos. Puedes repetir las tiradas de 1 para golpear de esta unidad si está a 8" o menos de Korhil al atacar en la fase de combate.

Ferocidad incontrolable. Los War Lions de un White Lion Chariot efectúan 8 ataques con sus colmillos y garras en vez de 4 si esta miniatura ha cargado este turno.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, WHITE LION CHARIOTS

LOTHERN SEA HELM



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Seaspear Trident	2"	2	4+	3+	-	2
Ithilmar Blade	1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Lothern Sea Helm es una sola miniatura armada con una espada de Ithilmar (Ithilmar Blade) y un Escudo encantado. Algunos Sea Helms también asaltan a sus enemigos con un largo Tridente Lanzamarina (Seaspear Trident), mientras que otros portan un Pendón de Dragón Marino (Sea Drake Pennant) para inspirar a sus guerreros.

HABILIDADES

Escudo encantado. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas del Lothern Sea Helm.

Pendón de Dragón Marino. Un Lothern Sea Helm con Pendón de Dragón Marino gana la keyword **Totem.** Puedes sumar 1 a todas las tiradas para herir de unidades **Highborn** de tu ejército que estén a 8" o menos de un Pendón de Dragón Marino al atacar, y puedes sumar 1 a todas las tiradas para herir de **Lothern Sea Guard** y **Lothern Skycutters** de tu ejército que estén a 16" o menos.

HABILIDAD DE MANDO

¡Manténganse firmes! Si un Lothern Sea Helm usa esta habilidad, elige una unidad **Highborn** que esté a 16" o menos. Esa unidad no puede mover ni cargar este turno, pero puede repetir las tiradas para golpear, herir y salvar fallidas hasta tu siguiente fase de héroe.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, LOTHERN SEA HELM

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

LOTHERN SEA HELM EN SKYCUTTER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Seaspear Trident	2"	2	4+	3+	-	2
Sea Helm's Ithilmar Blade	1"	3	4+	4+	-	1
Sea Guard's Sea Blade	1"	1	4+	4+	-	1
Swiftfeather Roc's Raking Talons	3"	3	3+	4+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Lothern Sea Helm en Skycutter es una sola miniatura. El Sea Helm va armado con una espada de Ithilmar (Ithilmar Blade) y un Escudo encantado. Algunos Sea Helms también llevan un Tridente Lanzamarina (Seaspear Trident), mientras que otros llevan un pendón de Dragón Marino. El Skycutter está tripulado por un Sea Guard armado con una espada marina (Sea Blade), y tira de él un Roc Plumaveloz con garras rastrilladas (Raking Talons) con las que destripa al enemigo.

VOLAR

Un Lothern Sea Helm en Skycutter vuela.

HABILIDADES

Ala veloz. Si esta miniatura corre, tira dos dados y súmalos para determinar cuánto puede mover.

Escudo encantado. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de esta miniatura.

Jinete del viento. El atributo Save de un Lothern Sea Helm en Skycutter es 4+ en vez de 5+ en la fase de disparo.

Pendón de Dragón Marino. Un Lothern Sea Helm con Pendón de Dragón Marino gana la keyword **Totem.** Puedes sumar 1 a todas las tiradas para herir de unidades **Highborn** de tu ejército que estén a 8" o menos de esta miniatura al atacar, y puedes sumar 1 a todas las tiradas para herir de **Lothern Sea Guard** y **Lothern Skycutters** de tu ejército que estén a 16" o menos.

HABILIDAD DE MANDO

¡Ataque en picado! Si un Lothern Sea Helm on Skycutter usa esta habilidad, las unidades de tu ejército que vuelan pueden cargar en tu siguiente fase de carga incluso si han corrido este turno.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, LOTHERN SEA HELM

LOTHERN SEA GUARD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lothern Sea Bow	16"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Silverwood Spear	2"	1	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Lothern Sea Guard tiene 10 miniaturas o más. Van armadas con Lanzas de Árbol Plateado (Silverwood Spears), arcos marinos de Lothern (Lothern Sea Bows), y llevan Escudos élficos.

SEA MASTER

El líder de esta unidad es un Sealord. Un Sealord tiene 2 Ataques en vez de uno con una lanza de árbol plateado.

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. Suma 2 en vez de 1 si la unidad está a 8" o menos de otra unidad **Highborn** de tu ejército que incluya un Standard Bearer.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower puedes repetir las tiradas de 1 al determinar la distancia que corre o carga.

HABILIDADES

Disciplina naval. Si esta unidad falla un chequeo de acobardamiento a 16" o menos de un **Lothern Sea Helm**, reduce a la mitad el número de miniaturas que huyen (redondeando hacia arriba).

Escudo élfico. Puedes repetir las tiradas de salvar de 1 de una unidad con escudos élficos. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de 1 o 2 de esta unidad en la fase de disparo.

Soldadesca de la Guardia del Mar. Puedes repetir las tiradas de 1 para golpear de un Lothern Sea Guard si su unidad tiene 20 miniaturas o más.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, LOTHERN SEA GUARD

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

LOTHERN SKYCUTTERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lothern Sea Bows	16"	3	4+	4+	-	1
Eagle Eye Bolt Thrower	16"	1	4+	3+	-1	1D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Crew's Sea Blades and Spears	2"	2	4+	4+	-	1
Swiftfeather Roc's Raking Talons	3"	3	3+	4+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Lothern Skycutters tiene cualquier número de miniaturas. Cada uno es tirado por un Roc Plumaveloz (Swiftfeather Roc) que desgarra al enemigo con sus garras rastrilladas (Raking Talons). La tripulación de algunos Skycutters es de tres Sea Guards que disparan al enemigo con sus arcos marinos de Lothern (Lothern Sea Bows) y la de otros es de dos Sea Guards que disparan un lanzavirotes de repetición Ojo de águila (Eagle Eye Bolt Thrower). La tripulación también está armada con espadas y lanzas marinas (Sea Blades and Spears), y Escudos élficos.

VOLAR

Los Lothern Skycutters vuelan.

HABILIDADES

Ala veloz. Si esta miniatura corre, tira dos dados y súmalos para determinar cuánto puede mover.

Carro de los cielos. Los Lothern Skycutters pueden disparar incluso si han corrido en su fase de movimiento.

Disciplina naval. Si esta unidad falla un chequeo de acobardamiento a 16" o menos de un **Lothern Sea Helm**, reduce a la mitad el número de miniaturas que huyen (redondeando hacia arriba).

Escudo élfico. Puedes repetir las tiradas de salvar de 1 de una unidad con escudos élficos. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de 1 o 2 de esta unidad en la fase de disparo.

Espadas y lanzas marinas. Si la tripulación de un Lothern Skycutter es de tres Sea Guards, efectúa 3 ataques con espadas y lanzas marinas en vez de 2.

KEYWORDS ORDER, AELF, HIGHBORN, LOTHERN SKYCUTTERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HIGH ELVES
GLITTERING HOST

ORGANIZACIÓN

Una Glittering Host consta de las siguientes unidades:

- 1 High Elf Prince
- 2 unidades de High Elf Archers
- 2 unidades de High Elf Spearmen
- 1 unidad de Silver Helms

HABILIDADES

Destreza marcial. La destreza marcial de una Glittering Host va más allá de toda comparación. Una vez por turno, cuando una unidad de la Glittering Host haya efectuado sus ataques en la fase de combate, puedes elegir una segunda unidad de este batallón para que se agrupe y ataque. No puedes elegir una unidad que ya haya efectuado sus ataques, y la unidad que elijas no puede efectuar ataques posteriormente en la fase.

Valor familiar. La Glittering Host obtiene el coraje del valor y la nobleza de sus señores nobles. Puedes tirar dos dados en vez de uno y descartar la tirada más alta al efectuar chequeos de acobardamiento por una unidad de la Glittering Host si está a 16" o menos de su High Elf Prince en la fase de acobardamiento.

HIGH ELVES
DRAGON HOST

ORGANIZACIÓN

Una Dragon Host consta de 3 miniaturas cualquiera elegidas de entre las siguientes.

- High Elf Prince en Dragon
- High Elf Archmage en Dragon
- Dragon Mage

HABILIDADES

Conflagración de fuego de dragón. El infierno combinado de una Dragon Host puede incinerar ejércitos enteros. Si las 3 miniaturas que la componen están a 12" o menos de la misma unidad enemiga y el objetivo es visible para todos los Dragones pueden combinar su Fuego de Dragón para inmolarlo; si lo hacen, en lugar de usar las reglas normales del Fuego de Dragón, tira un dado; con un 1 o 2 el objetivo sufre 1D6 heridas mortales, con un 3 o 4 sufre 2D6 heridas mortales y con 5 o 6 sufre 4D6 heridas mortales.

Dignidad ancestral. Los dragones son criaturas ancestrales y orgullosas, los Elfos que las montan no les van a la zaga, y de esa nobleza y dignidad deriva una fuerza interior. Si puedes mantener una compostura digna (incluso arrogante) y no hacer muecas, sonreír ni reír a pesar de las payasadas de tu oponente durante toda tu fase de héroe, puedes repetir las tiradas de para golpear de las miniaturas de tu Dragon Host hasta tu siguiente fase de héroe.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

WARSCROLLS SUSTITUTIVOS

Las siguientes unidades no tienen warscrolls. En su lugar, usa los siguientes warscrolls sustitutivos.

Unidad	**Warscroll**
Anointed of Asuryan en Flamespyre/Frostheart Phoenix	Flamespyre/Frostheart Phoenix
Archmage	High Elf Mage
Archmage en Great Eagle	Glade Lord en Great Eagle (ver compendium Wood Elves)
Caradryan en Ashtari	Frostheart Phoenix
Eagle Claw Bolt Thrower	Repeater Bolt Thrower
Eltharion a pie	High Elf Prince
Korhil on Lion Chariot	White Lion Chariot
Lion Chariot of Chrace	White Lion Chariot
Mage en Great Eagle	Glade Lord en Great Eagle (ver compendium Wood Elves)
Mage en Tiranoc Chariot	Tiranoc Chariot
Noble	High Elf Prince
Prince en Tiranoc Chariot	Tiranoc Chariot
Prince en Great Eagle	Glade Lord en Great Eagle (ver compendium Wood Elves)

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015