

<b>Comandantes</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>Reglas especiales</b>
Príncipe Élfico	12	7	6	4	3	3	8	4	10	Estoicos, Intrigas de la Corte
Archimago	12	4	4	3	3	3	5	1	9	Estoicos, Intrigas de la Corte, Magia
<b>Héroes</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>Reglas especiales</b>
Comandante	12	6	6	4	3	2	7	3	9	Estoicos, Intrigas de la Corte
Mago	12	4	4	3	3	2	5	1	8	Estoicos, Intrigas de la Corte, Magia
<b>Unidades Básicas</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>Reglas especiales</b>
Guerrero	12	4	4	3	3	1	5	1	8	Estoico, Combate en tres filas
Campeón de Arqueros	12	4	5	3	3	1	5	1	8	Estoico
Campeón de Lanceros	12	4	4	3	3	1	5	2	8	Estoico, Combate en tres filas
Campeón Guardia del Mar	12	4	4	3	3	1	5	2	8	Estoico, Combate en tres filas
Yelmos Plateados	12	4	4	3	3	1	5	1	8	Estoico
Campeón Yelmos Plateados	12	4	4	3	3	1	5	2	8	Estoico
<b>Unidades Especiales</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>Reglas especiales</b>
Guardián de Ellyrion	12	4	4	3	3	1	5	1	8	Estoico, Caballería rápida
Heraldo de Ellyrion	12	4	5	3	3	1	5	1	8	Estoico, Caballería rápida
Sombrio	12	4	4	3	3	1	5	1	8	Estoico, Odio hacia los Elfos Oscuros, Explorador, Hostigador
Maestro Sombrio	12	4	5	3	3	1	5	1	8	Estoico, Odio hacia los Elfos Oscuros, Explorador, Hostigador
Carro de Tiranoc	–	–	–	5	4	4	–	–	–	Carro
Príncipe Dragón	12	5	4	3	3	1	6	1	9	Estoico, Armadura de Dragón
Gran Príncipe Dragón	12	5	4	3	3	1	6	2	9	Estoico, Armadura de Dragón
Maestro de la Espada	12	6	4	3	3	1	5	1	8	Estoico, Maestro de la Espada
Señor de la Espada	12	6	4	3	3	1	5	2	8	Estoico, Maestro de la Espada
<b>Unidades Singulares</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>Reglas especiales</b>
Águila Gigante	5	5	0	4	4	3	4	2	8	Puede volar
Guardián del Fénix	12	5	4	3	3	1	6	1	9	Estoico, Causa miedo
Protector de la Llama	12	5	4	3	3	1	6	2	9	Estoico, Causa miedo
León Blanco	12	5	4	4	3	1	5	1	8	Estoico, Leñadores, Capa del León, Guardia Personal
Guardián	12	5	4	4	3	1	5	2	8	Estoico, Leñadores, Capa del León, Guardia Personal
Lanzavirotos de Repetición	–	–	–	–	7	3	–	–	–	–
Dotación	12	4	4	3	3	1	5	1	8	Estoico
<b>Bestias</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>Reglas especiales</b>
Dragón	15	6	0	6	6	6	3	5	8	Puede volar, Causa terror, Objetivo grande, Piel escamosa, Aliento de fuego
Grifo	15	5	0	5	5	4	5	4	7	Puede volar, Causa terror, Objetivo grande
Corcel Élfico	22	3	0	3	3	1	4	1	5	–

## HECHIZOS DE LOS ALTOS ELFOS

Los Magos Altos Elfos pueden sumar +1 a sus intentos de dispersar hechizos. Los Magos que utilizan la Alta Magia conocen el hechizo Disipación de Magia además de los que les corresponden según su nivel.

### Disipación de Magia (5+/7+/9+)

Alcance: 60 cm. Permanece activo hasta el inicio de la siguiente fase de magia del lanzador del hechizo.

Nivel	Dificultad	Resultados que se descartan
1	5+	6
2	7+	5 y 6
3	9+	4, 5 y 6.

### 1) Caminar entre dos Mundos (4+)

El Mago se convierte en una criatura etérea hasta el inicio de su siguiente fase de magia.

### 2) Maldición de la Atracción de las Flechas (6+)

Alcance: 60 cm. Permite repetir, en la siguiente fase de disparo, las tiradas para impactar no superadas de armas de proyectiles dirigidas contra la unidad objetivo. Si la unidad es el objetivo de un ataque de plantilla, permite repetir las tiradas para determinar si se ven afectadas las miniaturas cubiertas parcialmente por la plantilla.

### 3) Caprichosa Fortuna (7+) (permanece en juego)

Alcance: 60 cm. Cualquier resultado de dobles que obtenga el objetivo al efectuar una tirada para lanzar un hechizo implicará un resultado de disfunción mágica. Cualquier resultado de dobles obtenido por el objetivo al intentar dispersar un hechizo significará que ha fallado el intento. Permanece en juego hasta que sea dispersado o hasta que el Mago decida

finalizarlo, intente lanzar un nuevo hechizo o muera.

### 4) Ira de Khaine (8+)

Proyectil mágico con un alcance de 60 cm. Causa 2D6 impactos de Fuerza 4.

### 5) Llamas del Fénix (11+) (permanece en juego)

Alcance: 60 cm. Cada miniatura de la unidad objetivo sufre un impacto de F3. Si el hechizo permanece activo al inicio de las siguientes fases de magia de su lanzador, la Fuerza del impacto aumenta en 1 por cada turno posterior. El hechizo permanece en juego hasta que sea dispersado o hasta que el Mago decida finalizarlo, intente lanzar un nuevo hechizo o muera.

### 6) Anulación de Vault (12+)

Alcance: 60 cm. El propietario de la unidad debe revelar al Mago todos los objetos mágicos que posee la unidad. El Mago elige uno de ellos, cuyos poderes serán anulados. El efecto se mantiene durante el resto de la batalla. La Anulación de Vault afecta a los objetos rúnicos enanos y causa la anulación de todas las runas inscritas en un mismo objeto, no de solo una de ellas.

## LANZAVIROTOS DE REPETICIÓN

El lanzavirotos de repetición es una máquina de guerra y, por tanto, se rige por las reglas aplicables a las máquinas de guerra. Puede disparar un solo proyectil (consulta las reglas descritas en la página 124 del reglamento de Warhammer) o múltiples proyectiles.

Si usas la opción de múltiples proyectiles, el lanzavirotos de repetición dispara 6 proyectiles por fase de disparo. Estos disparos se resuelven como si fueran efectuados por arcos o ballestas, esto es, utilizando la Habilidad de Proyectiles de la dotación para determinar si impactan o no. Todos los disparos deben dirigirse hacia un mismo objetivo. Los disparos múltiples tienen un alcance de 120 cm, Fuerza 4 y modifican en -2 las tiradas de salvación por armadura a las que se recurra para evitarlos.