

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

HIGH ELVES



WARSCROLLS
COMPENDIUM

INTRODUCCIÓN

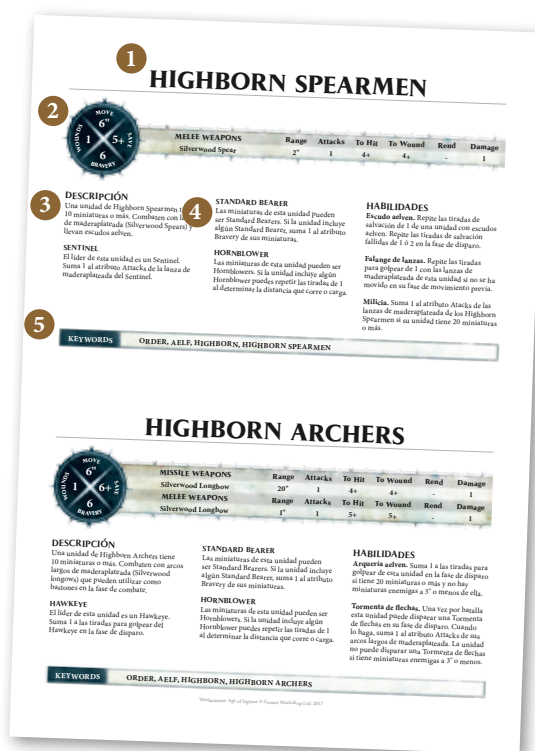
Antaño, los aelf Highborn fueron poderosos. Poseían las ciudades más resplandecientes y maravillas indecibles. Ahora, todo se ha perdido. En lugar de sus tierras, los Highborn sólo tienen la guerra sin fin contra el Chaos. Aunque

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

Los warscrolls de este compendium 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 DE UN 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.



HIGHBORN SPEARMEN



MELEE WEAPONS

Silverwood Spear

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	1	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Highborn Spearmen tiene 10 miniaturas o más. Combaten con lanzas de maderaplateada (Silverwood Spears) y llevan escudos aelven.

SENTINEL

El líder de esta unidad es un Sentinel. Suma 1 al atributo Attacks de la lanza de maderaplateada del Sentinel.

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.

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 aelven. Repite las tiradas de salvación de 1 de una unidad con escudos aelven. Repite las tiradas de salvación fallidas de 1 ó 2 en la fase de disparo.

Falange de lanzas. Repite las tiradas para golpear de 1 con las lanzas de maderaplateada de esta unidad si no se ha movido en su fase de movimiento previa.

Milicia. Suma 1 al atributo Attacks de las lanzas de maderaplateada de los Highborn Spearmen si su unidad tiene 20 miniaturas o más.

KEYWORDS

ORDER, AELF, Highborn, Highborn Spearmen

HIGHBORN ARCHERS



MISSILE WEAPONS

Silverwood Longbow

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
20"	1	4+	4+	-	1

MELEE WEAPONS

Silverwood Longbow

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Highborn Archers tiene 10 miniaturas o más. Combaten con arcos largos de maderaplateada (Silverwood longbows) que pueden utilizar como bastones en la fase de combate.

HAWKEYE

El líder de esta unidad es un Hawkeye. Suma 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.

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

Arquería aelven. Suma 1 a las tiradas para golpear de esta unidad en la fase de disparo si tiene 20 miniaturas o más y no hay miniaturas enemigas a 3" o menos de ella.

Tormenta de flechas. Una vez por batalla esta unidad puede disparar una Tormenta de flechas en su fase de disparo. Cuando lo haga, suma 1 al atributo Attacks de sus arcos largos de maderaplateada. La unidad no puede disparar una Tormenta de flechas si tiene miniaturas enemigas a 3" o menos.

KEYWORDS

ORDER, AELF, Highborn, Highborn Archers

HIGHBORN SILVER HELMS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Lance and Sword	1"	1	4+	4+	-	1
Aelven 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 aelven. Sus corceles son robustos Purasangre aelven que cocean con sus veloces cascos (Aelven Purebreeds's Swift Hooves).

HIGH HELM

El líder de esta unidad es un High Helm. Suma 1 al atributo Attacks de la lanza y espada de Ithilmar del High Helm.

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.

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 aelven. Repite las tiradas de salvación de 1 de una unidad con escudos aelven. Repite las tiradas de salvación fallidas de 1 ó 2 en la fase de disparo.

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.

KEYWORDS

ORDER, AELF, Highborn, Highborn Silver Helms

HIGHBORN REPEATER BOLT THROWER

WAR MACHINE



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

WAR MACHINE CREW TABLE			
Crew Within 1"	Move	Ithilmar Bolt	Repeating Bolts
2 models	4"	2	12
1 model	2"	1	6
No models	0"	0	0

CREW



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

DESCRIPCIÓN

Un Highborn Repeater Bolt Thrower es una máquina elegante que puede disparar devastadores virotes de Ithilmar (Ithilmar Bolts) o andanadas de pequeños virotes de repetición (Repeating Bolts) sobre el enemigo. Su dotación (Crew) la componen dos Highborn armados con espadas de Ithilmar (Ithilmar Blades).

HABILIDADES

Máquina de guerra con dotación. Un Repeater Bolt Thrower sólo puede moverse si su **CREW** de Highborn está a 1" o menos de él al inicio de su fase de movimiento. Si están a 1" o menos del Repeater Bolt Thrower en la fase de disparo, pueden disparar con 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 mientras se encuentre a 1" o menos de su máquina de guerra.

Selección de proyectil. Cada vez que un Highborn Repeater Bolt Thrower dispara en la fase de disparo, la dotación puede armarla y disparar con virotes de Ithilmar o con andanadas de virotes de repetición. La máquina no puede disparar ambos tipos de proyectil en el mismo turno.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, Highborn Repeater Bolt Thrower

CREW

KEYWORDS

ORDER, AElf, Highborn, Crew

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 final de la fase de combate, las Great Eagles pueden zafarse del combate alzando el vuelo si no hay miniaturas enemigas a 3" o menos de su unidad. Si lo hacen, tira 3 dados; el total obtenido es la distancia que pueden mover las Great Eagles de inmediato. Deben acabar este movimiento a más de 3" de cualquier unidad enemiga, si esto no fuese posible, no podrán zafarse y no pueden mover.

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

KEYWORDS

ORDER, GREAT EAGLES

SEAWARDEN ON FOOT



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

DESCRIPCIÓN

Un Seawarden es una sola miniatura armada con una espada de Ithilmar (Ithilmar Blade) y un Escudo encantado. Algunos Seawardens también acometen a sus enemigos con un largo Tridente de céfiro (Zephyr Trident), mientras que otros portan un Pendón de Dragón Marino (Sea Drake Pennant) para inspirar a sus guerreros.

HABILIDADES

Escudo encantado. Repite las tiradas de salvación fallidas de esta miniatura.

Pendón de Dragón Marino. Un Seawarden con Pendón de Dragón Marino gana la keyword **TOTEM**. Suma 1 a todas las tiradas para herir de las unidades **HIGHBORN** de tu ejército que estén a 8" o menos de un Pendón de Dragón Marino amigo al atacar.

HABILIDAD DE MANDO

¡Manteneos firmes! Si un Seawarden usa esta habilidad, elige una unidad **HIGHBORN** a 16" o menos de él. Esa unidad no puede mover ni cargar este turno, pero puedes repetir sus tiradas para golpear, herir y salvar fallidas hasta tu siguiente fase de héroe.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, HERO, SEAWARDEN

WARSCROLLS SUSTITUTOS

Las siguientes unidades carecen de warscroll. En su lugar, usa el warscroll sustituto listado a continuación.

Unidad	Warscroll
Alarielle the Radiant	Archmage
Alith Anar	Dragon Noble
Anointed of Asuryan	Anointed
Anointed on Flamespyre Phoenix	Flamespyre Phoenix
Archmage on Great Eagle	Glade Lord on Great Eagle (ver compendium de Wood Elves)
Caradryan	Anointed
Caradryan on Ashtari	Frostheart Phoenix
Dragon Mage	Drakeseer
Dragon Princes of Caledor	Dragon Blades
Eagle Claw Bolt Thrower	Highborn Repeater Bolt Thrower
Ellyrian Reavers	Reavers
Eltharion on foot	Dragon Noble
Eltharion on Stormwing	High Warden
Handmaiden of the Everqueen	Dragon Noble
High Elf Archers	Highborn Archers
High Elf Archmage on Dragon	Archmage on Dragon
High Elf Mage	Archmage
High Elf Prince	Dragon Noble
High Elf Prince on Dragon	Dragonlord
High Elf Prince on Griffon	High Warden
High Elf Repeater Bolt Thrower	Highborn Repeater Bolt Thrower
High Elf Spearmen	Highborn Spearmen
High Elf Swordmasters of Hoeth	Swordmasters
Korhil	Dragon Noble
Korhil on Lion Chariot	White Lion Chariot
Lion Chariot of Chrace	White Lion Chariot
Loremaster of Hoeth	Loremaster
Lothorn Sea Guard	Spireguard
Lothorn Sea Helm on Skycutter	Skywarden
Lothorn Skycutters	Skycutters
Mage on Great Eagle	Glade Lord on Great Eagle (ver compendium de Wood Elves)
Mage on Tiranoc Chariot	Chariots
Noble	Dragon Noble
Prince Althran	Dragon Noble
Prince Imrik	Dragonlord
Prince on Tiranoc Chariot	Chariots
Prince on Great Eagle	Glade Lord on Great Eagle (ver compendium de Wood Elves)
Silver Helms	Highborn Silver Helms
Sisters of Avelorn	Sisters of the Watch
Teclis	Archmage
Tiranoc Chariots	Chariots
Tyrion	Dragon Noble
White Lions of Chrace	White Lions

PERFILES DE BATALLA CAMPAL

HIGH ELVES	TAMAÑO DE UNIDAD		PUNTOS	ROL EN BATALLA	NOTAS
	MÍN.	MÁX.			
Highborn Repeater Bolt Thrower	1	1	120	Artillería	
Highborn Spearmen	10	40	80	Unidad de línea	
Highborn Silver Helms	5	20	140	Unidad de línea	
Seawarden on Foot	1	1	100	Líder	
Great Eagles	1	3	60		
Highborn Archers	10	30	100		