

Altos Elfos 1500 Disparo (Warhammer Reforged) [1,497pts]

Ejército estándar (Altos elfos) [1,497pts]

Uncategorised

Extra reforged

Selections: No

Categories: TAMAÑO EJÉRCITO

Personajes especiales

Selections: No

Categories: TAMAÑO EJÉRCITO

Regimientos de renombre

Selections: No

Categories: TAMAÑO EJÉRCITO

Tamaño ejército

Selections: Hasta 2.999 puntos

Categories: TAMAÑO EJÉRCITO

Héroes [625pts]

Doncella de Avelorn [130pts]

Selections: Doncella de Avelorn [70pts]

Categories: HÉROES, PERSONAJES

Rules: Destreza marcial, Infantería, Valor familiar

Modelo: Doncella de Avelorn

Equipo

Selections: Arco de Avelorn, Arma de mano, Armadura pesada

Arma: Arco de Avelorn, Arma de mano, **Armadura:** Armadura pesada

Objetos mágicos [40pts]

Selections: Arco de Ellyrion [40pts]

Rules: Disparos múltiples (3)

Arma: Arco élfico, **Arma mágica:** Arco de Ellyrion

Sendas [20pts]

Selections: Ojo de águila [20pts]

Rules: Francotirador

Senda: Ojo de águila

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arco de Avelorn	30"	4	Lluvia de flechas, Poder de penetración, Ataques mágicos, Ataques flamígeros	
Arco élfico	30"	3	Lluvia de flechas, Poder de penetración	
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Arma mágica	Propiedades mágicas	Ref
Arco de Ellyrion	Arco Élfico. Sus disparos se resuelven con F5 y dispone de Disparos Múltiples (3).	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Doncella de Avelorn	5	5	8	4	3	2	7	2	9	5		Infantería	

Senda	Reglas especiales	Ref
Ojo de águila	El personaje obtiene la regla especial Francotirador.	

Mago alto elfo [140pts]

Selections: Mago alto elfo [70pts], Nivel de magia 2 [35pts], Objetos mágicos

Categories: HÉROES, PERSONAJES

Rules: *Infantería, Magia mago alto elfo, Valor familiar*

Modelo: *Mago alto elfo*

Equipo

Selections: Arma de mano

Arma: *Arma de mano*

Sendas [35pts]

Selections: Maestro arcano [35pts]

Senda: *Maestro arcano*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Mago alto elfo	5	4	4	3	3	2	5	1	8	7		Infantería	

Senda	Reglas especiales	Ref
Maestro arcano	Sólo hechiceros. El hechicero genera un dado de magia adicional (de energía o dispersión) cada fase de magia.	

Mago alto elfo [130pts]

Selections: Mago alto elfo [70pts], Nivel de magia 2 [35pts], Sendas

Categories: HÉROES, PERSONAJES

Rules: *Infantería, Magia mago alto elfo, Valor familiar*

Modelo: *Mago alto elfo*

Equipo

Selections: Arma de mano

Arma: *Arma de mano*

Objetos mágicos [25pts]

Selections: Pergamino de dispersión [25pts]

Artefacto arcano: *Pergamino de dispersión*

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Artefacto arcano	Propiedades mágicas	Ref
Pergamino de dispersión	Un sólo uso. Puedes declarar que usas el Pergamino cuando el oponente lance exitosamente un hechizo, pero antes de efectuar la tirada para dispersar. Dispersa automáticamente el hechizo, no es necesario que lances dados. Ten en cuenta que no funciona contra hechizos lanzados con Fuerza Irresistible.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Mago alto elfo	5	4	4	3	3	2	5	1	8	7		Infantería	

Noble alto elfo [225pts]

Selections: Armadura pesada [3pts], Escudo [2pts], Grifo [150pts], Noble alto elfo [70pts], Objetos mágicos

Categories: HÉROES, PERSONAJES

Rules: Destreza marcial, Monstruo, Valor familiar, Volar

Armadura: Armadura pesada, Escudo, **Modelo:** Grifo, Noble alto elfo (Montura, Armadura pesada, Escudo)

Equipo

Selections: Arma de mano

Arma: Arma de mano

General del ejército

Selections: General del ejército

Rules: General del ejército, Presencia inspiradora

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	
Escudo	6+	Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras. Además, un guerrero luchando con un arma de mano y un escudo (sean o no mágicos cualquiera de ellos) tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto se denomina Parada, y sólo podrá aplicarse contra ataques provenientes del frontal, nunca contra enemigos que atacan por el flanco o la retaguardia.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Grifo	6	5	0	6	5	5	3	5	8			Monstruo	
Noble alto elfo (Montura, Armadura pesada, Escudo)	5	6	6	4	3	2	7	3	9	3		Infantería	

Unidades básicas [494pts]

Arqueros elfos [216pts]

Selections: Armadura ligera [18pts], 18x Arqueros elfos [198pts]

Categories: UNIDADES BÁSICAS

Rules: Destreza marcial, Disciplina de Ulthuan, Infantería, Valor familiar

Armadura: Armadura ligera, **Modelo:** Arquero elfo (Armadura ligera)

Equipo

Selections: Arco largo élfico, Arma de mano

Arma: Arco largo élfico, Arma de mano

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arco largo élfico	36"	3	Lluvia de flechas, Poder de penetración	
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura ligera	6+	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Arquero elfo (Armadura ligera)	5	4	4	3	3	1	5	1	8	6		Infantería	

Guardia del mar [278pts]

Selections: Armadura pesada [19pts], 19x Guardia del mar [247pts], Músico [6pts], Portaestandarte [6pts]

Categories: UNIDADES BÁSICAS

Rules: Destreza marcial, Infantería, Valor familiar

Armadura: Armadura pesada, **Modelo:** Guardia del mar (Armadura pesada)

Equipo

Selections: Arco élfico, Escudo, Lanza

Arma: Arco élfico, Lanza (infantería), **Armadura:** Escudo

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arco élfico	30"	3	Lluvia de flechas, Poder de penetración	
Lanza (infantería)	Combate	Usuario	Luchar con filas adicionales (1), Muro de acero	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	
Escudo	6+	Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras. Además, un guerrero luchando con un arma de mano y un escudo (sean o no mágicos cualquiera de ellos) tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto se denomina Parada, y sólo podrá aplicarse contra ataques provenientes del frontal, nunca contra enemigos que atacan por el flanco o la retaguardia.	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Guardia del mar (Armadura pesada)	5	4	4	3	3	1	5	1	8	4		Infantería	

Unidades especiales [75pts]

Guerreros sombríos [75pts]

Selections: 5x Guerreros sombríos [75pts]

Categories: UNIDADES ESPECIALES

Rules: Exploradores, Hostigadores, Infantería, Odio (Elfos oscuros), Puntería letal, Valor familiar

Modelo: Guerrero sombrío

Equipo

Selections: Arco élfico, Arma de mano, Armadura ligera

Arma: Arco élfico, Arma de mano, **Armadura:** Armadura ligera

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arco élfico	30"	3	Lluvia de flechas, Poder de penetración	
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura ligera	6+	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Guerrero sombrío	5	5	5	3	3	1	5	1	8	6		Infantería	

Unidades singulares [303pts]

Guardia de hermanas de Avelorn [198pts]

Selections: 12x Guardia de hermanas de Avelorn [192pts], Oficial [6pts]

Categories: UNIDADES SINGULARES

Rules: Destreza marcial, Infantería, Inmune a la psicología, Valor familiar

Modelo: Hermana de Avelorn, Oficial

Equipo

Selections: Arco de Avelorn, Arma de mano, Armadura pesada

Arma: Arco de Avelorn, Arma de mano, **Armadura:** Armadura pesada

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arco de Avelorn	30"	4	Lluvia de flechas, Poder de penetración, Ataques mágicos, Ataques flamígeros	
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura pesada	5+	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Hermana de Avelorn	5	5	5	3	3	1	6	2	9	5		Infantería	
Oficial	5	5	5	3	3	1	6	3	9	5		Infantería	

Lanzavirotes de repetición [70pts]

Selections: Lanzavirotes de repetición [70pts]

Categories: UNIDADES SINGULARES

Rules: Lanzavirotes de repetición, Máquina de guerra, Valor familiar

Modelo: Lanzavirotes de repetición

Dotación

Modelo: Dotación guardia del mar (2)

Equipo dotación

Selections: Arma de mano, Armadura ligera

Arma: Arma de mano, **Armadura:** Armadura ligera

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Armadura	Salvación	Reglas especiales	Ref
Armadura ligera	6+	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Dotación guardia del mar (2)	5	4	4	3	3	1	5	1	8	6			
Lanzavirotes de repetición	-	-	-	-	7	-	-	-	-			Máquina de guerra	

Águilas gigantes de las Anulii [35pts]

Selections: Águilas gigantes de las Anulii [35pts]

Categories: UNIDADES SINGULARES

Rules: Bestia monstruosa, Hostigadores, Miedo, Poder de penetración, Volar

Modelo: Águila gigante de las Anulii

Equipo

Selections: Garras y pico

Arma: Arma de mano

Arma	Rango	Fuerza	Reglas especiales	Ref
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna	

Modelo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	TSE	Tipo	Ref
Águila gigante de las Anulii	2	5	0	4	4	3	4	2	8			Bestia Monstruosa	