

SPEARHEAD



PROFUNDOS IDONETH

CACERÍA ALMANCURSIÓN

Este ejército de Punta de lanza consta de las siguientes unidades:

GENERAL

- ◆ Escudriñaalmas Isharanno

UNIDADES

- ◆ 3 Guardia Morrarsarr Akheliana
- ◆ 1 Alopex Akheliano
- ◆ 5 Siervos Namarti
- ◆ 5 Siervos Namarti



Una Cacería Almancursión se lanza cuando los Profundos Idoneth sienten la presencia de valiosas almas que capturar, y quieren hacerlo tan rápido y sutilmente como puedan. Un Escudriñaalmas Isharanno la lidera, viajando por las corrientes de las masas de agua de los reinos para caer sobre el enemigo sin previo aviso ni misericordia. Bandas de Siervos Namarti se mueven en círculos en torno a sus blancos, como depredadores oceánicos guiando a bancos de peces. Los golpean con sus espadas lanmari, sin dar importancia a las bajas que sufren ellos mismos cuando las comparan con la gran causa Idoneth.

Una vez el enemigo ha sido acorralado, corresponde a los nobles Akhelianos propinar el golpe definitivo. El Mar Aetérico se ondula mientras esbeltas formas surgen de él y cruzan el aire, avanzando hacia el enemigo con una avidez siniestra. La Guardia Morrarsarr carga a lomos de sus monturas Anguilas Colmimora, sus lanzas crepitando con energía voltaica al atravesar armaduras y carne. Tras esa caballería llega la pesadilla de aletas afiladas cual cuchillas que se conoce con el nombre de Alopex, que despedaza a sus presa a dentelladas mientras un jinete Akheliano les dispara con su lanzaarpones. Enseguida el Mar Aetérico queda manchado de rojo por la sangre de los muertos, y los aelfos de las profundidades pueden iniciar el proceso de cosechar las preciadas almas.

“El océano conoce todos los secretos.”

– Lagaeous, Escudriñaalmas Isharanno





RASGOS DE BATALLA

MAREAS DE MUERTE

Los Profundos Idoneth destruyen a sus enemigos como las implacables mareas de un mar peligroso, sus ataques ganando fuerza poco a poco hasta asestar un golpe devastador y luego retirarse dejando solo un rastro de muerte y devastación.

En cada ronda de batalla, todas las unidades amigas ganan la habilidad pasiva **Mareas de muerte** que se corresponda con el **número de la ronda de batalla** actual, tal como muestra la tabla de abajo.

RONDA HABILIDAD

- | RONDA | HABILIDAD |
|-------|--|
| 1 |  MAREA BAJA: <i>Los Idoneth se mueven hacia el enemigo, con una apariencia fantasmagóricamente distorsionada.</i>
Efecto: Resta 1 a las tiradas para impactar en los ataques de disparo que tomen como blanco a esta unidad. |
| 2 |  PLEAMAR: <i>Los Idoneth atacan súbitamente, arremolinándose en torno al enemigo y atrapando a los desprevenidos.</i>
Efecto: Esta unidad puede usar una habilidad de CORRER y aún así usar habilidades de DISPARO y/o habilidades de CARGA más tarde durante el turno. |
| 3 |  MAREA ALTA: <i>Los Idoneth aplastan al enemigo con la velocidad y la furia del oleaje durante una galerna.</i>
Efecto: Esta unidad tiene ATACAR PRIMERO . |
| 4 |  BAJAMAR: <i>Los Idoneth se retiran, dejando a los muertos enemigos tras de sí, como restos en una playa tras una tormenta.</i>
Efecto: Esta unidad puede usar una habilidad de RETIRARSE y aún así usar habilidades de DISPARO y/o CARGA más tarde durante el mismo turno. |

HABILIDADES DE REGIMIENTO: Elige 1 de las siguientes habilidades de regimiento.

✕ Pasiva

SENDA DE LA CRESTA DE LA OLA: *Los Siervos de esta banda de incursores están entrenados en técnicas para golpear como un maremoto.*

Efecto: Suma 1 al atributo Perforar de las armas de combate usadas por unidades **Siervos Namarti** amigas que hayan cargado durante el mismo turno.

U Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno

DEPREDADORES DEL MAR AETÉRICO: *Las bestias de las profundidades que montan estos guerreros entran en un frenesí devorador en batalla.*

Efecto: Designa una unidad **CABALLERÍA** amiga que haya usado una habilidad de **COMBATE** durante este turno. **Cura (1D3)** a esa unidad.

MEJORAS: Da a tu general 1 de las siguientes mejoras.

⊙ Pasiva

ARCHIRITUALISTA: *Este general es un maestro en manipular el Mar Aetérico para camuflar el avance de sus fuerzas.*

Efecto: Suma 1 a las tiradas para la habilidad “Ritual de la Niebla insidiosa” de tu general.

U Pasiva

ARMADURA DE VALVACERO: *Esta armadura perlada ofrece una protección asombrosa contra cualquier golpe, sin importar su fuerza.*

Efecto: Ignora todos los modificadores a las tiradas de salvación de tu general (positivos y negativos).

U Una vez por batalla, Cualquier fase de combate

BENGALA MENTAL: *Un latido bioluminiscente ilumina súbitamente la penumbra del Mar Aetérico, cegando a aquellos que están desprevenidos.*

Declara: Designa una unidad enemiga trabada con tu general.

Efecto: Hasta el final de la fase, los ataques realizados por esa unidad solo logran impactos con tiradas para impactar de 6 sin modificar.

U Tu fase de héroe

BOCADOS DELICIOSOS: *Este general lleva consigo extraños crustáceos que son un banquete exquisito para los Alopexes y las Anguilas Colmimora.*



Efecto: **Cura (1)** a cada unidad de **CABALLERÍA** amiga que se encuentre dentro de la zona de combate de tu general.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

ESCUDRIÑA ALMAS ISHARANNO



Solitarios y misteriosos incluso para los estándares de la casta Isharanna, los Escudriñaalmas son capaces de percibir las fuentes más ricas en almas de todos los reinos. Utilizan sus extrañas magias para navegar en la oscuridad total de las profundidades y cubrir las tierras con nieblas que se extienden para desorientar al enemigo. Sus sentidos sobrenaturales les permiten guiar a otros Idoneth a lo largo de senderos ocultos en los océanos y ríos de los reinos, a fin de atacar al enemigo desde ángulos inesperados.

	ARMAS A DISTANCIA	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
	Banco de oteopayaras	10"	8	5+	5+	-	1	A bocajarro, Acompañante
	ARMAS DE COMBATE		Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
	Toque abisal		3	3+	4+	-	ID3	-

Tu fase de héroe

RITUAL DE LA NIEBLA INSIDIOSA: *Este ritual llama a las heladas nieblas del Mar Aetérico para cegar al enemigo.*

Declara: Designa como blanco una unidad amiga completamente a 12" o menos de esta unidad y visible para ella, y a continuación tira un dado.

Efecto: Con 3+, hasta el inicio de tu siguiente turno, resta 1 a las tiradas para herir de ataques que tomen como blanco esa unidad.



CLAVES

HÉROE, INFANTERÍA

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

GUARDIA MORRSARR AKHELIANA

⚔	ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
	Lanza voltaica	2	3+	4+	1	1	Carga (+1 Daño)
	Colmillos y cola azotadora de Colmimora	3	4+	3+	1	1D3	Acompañante

⚔ Una vez por batalla, Cualquier fase de carga

DESCARGA BIOVOLTAICA: *La energía biovoltaica producida por las Anguilas Colmimora es almacenada por la Guardia Morrsarr, lista para ser descargada como un rayo de energía en el momento adecuado.*

Declara: Si esta unidad ha cargado durante esta fase, designa como blanco una unidad enemiga a 1" o menos de ella, y a continuación tira tantos dados como el número de miniaturas en esta unidad.

Efecto: Por cada 4-5, inflige 1 daño mortal al blanco. Por cada 6+, inflige 1D3 daños mortales al blanco. Suma 1 a cada tirada si hay más miniaturas en la unidad blanco que en esta unidad.



CLAVES

CABALLERÍA, VOLAR

MOV.

14"

SALUD

4

4+

SALVACIÓN

1

CONTROL

Rápida y contundente, la Guardia Morrsarr es la caballería de choque de la casta de guerreros Akhelianos.

Montados sobre veloces Anguilas Colmimora, estos jinetes de élite golpean con sus lanzas, liberando devastadoras descargas de energía biovoltaica con cada impacto.



• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

ALOPEX AKHELIANO



MOV. 12"


SALUD 8

4+ SALVACIÓN

2 CONTROL

Los Alopexes son salvajes depredadores de las profundidades, famosos por su apetito voraz. Como bestias unidas a los Akhelianos son aún más peligrosos, al haber sido equipados con lanzaarpones y aletas cortantes como guadañas. Hasta los enemigos más valerosos los temen, y con razón, pues tan pronto como detectan la presencia de sangre fresca entran en un estado de frenesí que les hace despedazar por completo a cualquier presa a la que atrapen.

 ARMAS A DISTANCIA	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Lanzaarpones Valvaguda	18"	2	3+	2+	1	3	Anti MONSTRUO (+1 Perforar)
 ARMAS DE COMBATE		Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Filos y garfios dentados		4	3+	4+	1	1	-
Mordedura feroz de Alopex		3	4+	2+	2	2	Acompañante

 **Pasiva**

DEPREDADORES SEDIENTOS DE SANGRE: *Los Alopexes se ven atraídos hacia el olor de la sangre fresca.*

Efecto: Suma 1 al atributo Ataques de la **Mordedura feroz de Alopex** de esta unidad si se encuentra a 6" o menos de alguna unidad enemiga dañada, o si se encuentra a 6" o menos de alguna unidad a la que le hayan matado miniaturas durante ese mismo turno.



CLAVES CABALLERÍA, REFUERZOS, VOLAR



• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

SIERVOS NAMARTI

SALUD	MOV.	SALVACIÓN
	6"	
1		5+
CONTROL	1	

La infantería de base de los Profundos Idoneth está formada por Siervos Namarti, que avanzan a la batalla portando enormes armas a dos manos conocidas como lanmari.

Pese a su ceguera y al peso de dichos filos, maniobran y golpean con la típica gracia aéfica, adaptando sus ataques al tipo de enemigo al que se están enfrentando.

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Lanmari	2	3+	4+	1	1	Anti INFANTERÍA (+1 Perforar)

✂ Pasiva

GOLPES DE BARRIDO:

Los Lanmari pueden abatir a los oponentes más débiles mientras un Alopex se dedica a atravesar un banco de oteopayaras, o pueden ser usados para infligir heridas graves a enemigos mayores.

Efecto: Suma 1 al atributo Daño de los Lanmari de esta unidad en los ataques que tomen como blanco a un MONSTRUO enemigo.



CLAVES

INFANTERÍA, REFUERZOS