

# SPEARHEAD



## LUMINETH SOBERANOS

### FALANGE RESPLANDECIENTE

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

#### GENERAL

◆ Cathallar Scinari

#### UNIDADES

- ◆ 5 Centinelas Auralanos Vanari
- ◆ 5 Centinelas Auralanos Vanari
- ◆ 10 Guardianes Auralanos Vanari
- ◆ 5 Filoseñores Vanari



La cultura de los Lumineth consagra la sutileza por encima de la fuerza aplastante. Mientras que los aelfos de Hysh pueden reunir huestes realmente vastas cuando lo dicta la necesidad, eso suele verse como un desperdicio innecesario y grosero de vidas. Consideran mucho mejor enviar pequeñas falanges de guerreros a esos lugares en los que sus habilidades pueden tener el mayor impacto, ya sea erradicando a una banda peligrosa o marcando la tierra con una gran runa de fuego purificador en un nexo clave.

Los Guardianes Auralanos, armados con picas de ardiente metal solar, son la roca contra la que los enemigos se rompen; no cumplen este deber mediante una resistencia tosca y sanguinaria, sino lanzando ataques preventivos mediante las energías del aetercuarzo. Su uso incauto ha llevado al desastre en el pasado, y por lo tanto cada una de esas brillantes formaciones de guerreros va acompañada de una única mota de oscuridad: un Cathallar Scinari, especializado en volver contra el enemigo las emociones negativas almacenadas en el aetercuarzo. Los Cathallar están protegidos por los sabios guerreros de los Filoseñores, cada uno de ellos dispuesto a dar su vida por el bien de los reinos.

---

*“Hemos mirado en la oscuridad del alma. Nuestro deber no nos infunde ningún miedo, solo más determinación.”*

– Asa'nai, el Sabio Velado

---

## RASGOS DE BATALLA

⦿ Una vez por ronda de batalla, Inicio de ronda de batalla

**FACETAS DE LA GUERRA:** *Las artes de la guerra de los Lumineth son sutiles, precisas y devastadoras.*

**Efecto:** Debes usar esta habilidad al inicio de la ronda de batalla. Elige 1 habilidad de **FACETA DE LA GUERRA**. Dicha habilidad de **FACETA DE LA GUERRA** puede ser usada en esta ronda de batalla, pero las otras dos no.

🛡️ Una vez por fase (Ejército), Reacción: El oponente ha declarado una habilidad de **ATAQUE**

**COMPAÑÍA BRILLANTE:** *Esta formación aelfa emana una numinosa luz que deslumbra al enemigo.*

**Efecto:** Resta 1 a las tiradas para impactar de ataques que tomen como blanco unidades amigas.

CLAVES

FACETA DE LA GUERRA

⚔️ Una vez por turno (Ejército), Tu fase de héroe

**PODER DE HYSH:** *Los Vanari usan sus habilidades arcanas innatas para mejorar las armas de metal solar.*

**Declara:** Designa una unidad amiga.

**Efecto:** Tira un dado. Con 2+, hasta el inicio de tu siguiente turno, los ataques de esa unidad logran impactos críticos con tiradas para impactar de 5+ sin modificar.

CLAVES

FACETA DE LA GUERRA

⚔️ Pasiva

**REACCIONES RELÁMPAGO:** *Los Lumineth poseen un entusiasmo natural que supera el de muchos rivales.*

**Efecto:** Cuando los jugadores se estén turnando en elegir unidades para usar una habilidad de **COMBATE**, en tu turno de elegir unidad puedes elegir 2 en lugar de 1. Resuelve la segunda habilidad de **COMBATE** inmediatamente después de la primera.

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

⚙ Pasiva

**PERICIA ARCANA:** *El Cathallar de esta Falange Resplandeciente mantiene una reserva oculta de aetercuarzo para potenciar su hechicería en batalla.*

**Efecto:** Suma 1 a las tiradas de lanzamiento de tu general.

U Pasiva

**REFLEJOS AGUDIZADOS:** *Los sentidos avanzados de estos guerreros no tienen parangón.*

**Efecto:** Hasta el final de la fase, suma 1 a las tiradas de salvación para unidades amigas que usen una habilidad de **COMBATE** inmediatamente después de otra unidad amiga debido a la habilidad "Reacciones relámpago".

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

⚙ Tu fase de héroe

**CALOR ABRUMADOR:** *El Cathallar invoca un calor opresivo para minar la fuerza de su enemigo.*

**Declara:** Designa una unidad enemiga visible a 24" o menos de tu general, y a continuación haz una tirada de lanzamiento de 2D6.

**Efecto:** Con 7+, reduce a la mitad el atributo Movimiento de esa unidad hasta el inicio de tu siguiente turno y tira un dado. Si el resultado iguala o excede el atributo Salvación de esa unidad, le inflige 1D3 daños mortales.

U Tu fase de héroe

**PROTECCIÓN DE HYSH:** *El lanzador abre sus brazos por completo, creando un campo de energía brillante que protege a todos sus aliados cercanos.*

**Declara:** Designa como blanco una unidad amiga visible completamente a 12" o menos de tu general, y a continuación haz una tirada de lanzamiento de 2D6.

**Efecto:** Con 7+, el blanco tiene **SALVAGUARDA (5+)** hasta el inicio de tu siguiente turno.

➤ Tu fase de movimiento

**PIEDRA GUÍA:** *Este fragmento de roca oscura ilumina senderos ocultos en torno al portador con un escueto relieve.*

**Efecto:** Retira a tu general del campo de batalla y vuelve a desplegarlo en cualquier punto del campo de batalla a más de 6" de todas las unidades enemigas.

➤ Tu fase de héroe

**VELOCIDAD DE HYSH:** *El Cathallar empodera mágicamente a sus aliados para que se muevan con una velocidad relámpago.*

**Declara:** Designa una unidad amiga visible y completamente a 18" o menos de tu general, y a continuación haz una tirada de lanzamiento de 2D6.

**Efecto:** Con 5+, dobla el atributo Movimiento de esa unidad hasta el inicio de tu siguiente turno.

CLAVES

BÁSICA

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

# CATHALLAR SCINARI



Es el noble deber de un Cathallar Scinari tomar la angustia espiritual atrapada en el interior del aetercuarzo y redirigirla contra sus enemigos.

Representan el único punto de oscuridad en el brillo de una línea Lumineth, capaces de esgrimir la desesperación como un arma. Las cargas de un Cathallar los distinguen para siempre de sus camaradas, ya que los Lumineth son un pueblo que reprime las emociones en la medida de lo posible. Es una tarea que los Cathallars aceptan sin quejarse; pocos conocen mejor que ellos los peligros de usar fragmentos de aetercuarzo que no han sido comprobados.

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Toque desesperante	3	3+	4+	-	1D3	-

● Tu fase de héroe

**OSCURIDAD DEL ALMA:** *Los Cathallars utilizan como un arma la energía negativa atrapada en el interior del aetercuarzo.*

**Declara:** Designa como blanco una unidad enemiga a 12" o menos de esta unidad, y a continuación tira un dado.

**Efecto:** Con 3+, resta 1D6 de la puntuación de control de la unidad blanco durante este turno.



CLAVES

HÉROE, MAGO, INFANTERÍA

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

# FILOSEÑORES VANARI



Los Filoseñores se cuentan entre los guerreros Lumineth más de élite. Cada uno ha establecido una conexión profunda con la esencia de su arma y ve el combate como una serie de ecuaciones elegantes e ingeniosas. Matar de un corte o con un grado de fuerza perfectamente calculados se considera la mayor de las virtudes, no por un sentimiento de egolatría, según dicen, sino porque los acerca a la verdadera iluminación. Los Filoseñores sirven como guardianes de los magos de los Scinari, almas que comparten su búsqueda de la perfección mental y están dispuestos a dar sus vidas en honorable acto de servicio.

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Mandoble de metal solar: Golpe perfecto	1	Ver abajo				-
Mandoble de metal solar: Lluvia de golpes	3	3+	4+	1	1	Crit. (Mortal), Anti INFANTERÍA (+1 Perforar)

✂ Pasiva

**MAESTROS DE ESPADAS:** *Los Filoseñores Vanari adoptan diferentes estilos de lucha según cuál sea la naturaleza de sus oponentes.*

**Efecto:** Siempre que esta unidad utilice una habilidad de **COMBATE**, debes elegir o bien los atributos de arma **Golpe perfecto** o bien los atributos de arma **Lluvia de golpes** para todos los ataques que realice con sus Mandobles de metal solar. Además:

No utilices la secuencia de ataque normal en un ataque realizado usando **Golpe perfecto**. En lugar de eso, tira un dado. Con 2+, inflige 1 daño mortal a la unidad blanco.

🛡 Pasiva

**GUARDIANES:** *Los Filoseñores tratan de proteger a los Scinari de todo mal.*

**Efecto:** Mientras tu general esté completamente dentro de la zona de combate de esta unidad, tanto esta unidad como tu general tienen **SALVAGUARDA (5+)**.



CLAVES

INFANTERÍA



El arco se considera un arma noble en la sociedad Lumineth, pues su capacidad de disparar flechas que vuelan a través de los cielos radiantes casa muy bien con la sensibilidad de los aelfos, como también lo hace el poder evitar tener que acercarse a sus adversarios. Los Centinelas son los arqueros de los Vanari, entrenados hasta que son capaces de acertar a un enemigo en el ojo desde una gran distancia. Sus arcos usan una serie compleja de cuerdas que les permiten moderar el alcance y la potencia de los disparos, y su armadura brilla con el poder de Hysh, capaz de cegar temporalmente a cualquier enemigo que resista su tormenta de flechas con puntas de metal solar.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

# CENTINELAS AURALANOS VANARI



ARMAS A DISTANCIA	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Arco auralano	18"	2	3+	4+	1	1	Crít. (herida automática)
ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad	
Daga vanari	1	3+	4+	-	1	-	

## Tu fase de disparo

**DISPAROS ELEVADOS:** *Para impactar a blancos muy distantes, estos guerreros apuntan sus arcos hacia el cielo antes de lanzar una andanada a gran altura.*

**Efecto:** Hasta el final de la fase, suma 6" al atributo Alcance de los **Arcos auralanos** de esta unidad, pero resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de disparo de esta unidad.



CLAVES

INFANTERÍA, REFUERZOS



• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

# GUARDIANES AURALANOS VANARI

MOV. 6"

SALUD 1

SALVACIÓN 4+

CONTROL 1

Los Guardianes Auralanos son el eje de las fuerzas militares Vanari. Estas falanges de talentosos guerreros aelfos encarnan las tradiciones tyrionicas de su pueblo; no se inmutan ante el peligro, ni dudan en empuñar sus picas para empalar a los enemigos que se aproximan. El poder de los Guardianes se basa en mantener un objetivo común y una disciplina que solo aquellos tan longevos como los aelfos pueden aspirar a dominar. Fortalecidos por las energías del aetercuarzo y por el arcano fuego lunar confiado a su Alto Guardián, son el orgulloso muro de bastión contra el que chocan y se quiebran las fuerzas del desorden.

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Pica de guardián	2	3+	4+	-	1	Crít. (mortal), Anticarga (+1 Perforar)

✂ Una vez por batalla, Cualquier fase de combate

**FRASCO DE FUEGO LUNAR:** *El Alto Guardián lleva un recipiente lleno de un ardiente líquido plateado que puede lanzarse contra los enemigos que se acercan.*

**Declara:** Designa como blanco una unidad enemiga trabada con esta unidad y que haya cargado este turno, y a continuación tira un dado.

**Efecto:** Con 2+, inflige 1D3 daños mortales al blanco.



CLAVES

INFANTERÍA, REFUERZOS