

REGLAS DE FACCIÓN: PROFUNDOS IDONETH

FORMACIONES DE BATALLA

Añade las siguientes formaciones de batalla a las de las reglas de facción de Profundos Idoneth.

ACECHADORES DE LAS PROFUNDIDADES

⚙ Pasiva

FLANQUEAR AL ENEMIGO: *Estos Idoneth son expertos en fundirse con las sombras y usar sendas ocultas para atravesar el campo de batalla.*

Efecto: Mientras una unidad **PROFUNDOS IDONETH** amiga esté completamente a 9" o menos de un borde del campo de batalla:

- Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques que tomen como blanco esa unidad si no ha cargado en este turno.
- Suma 2" al atributo Movimiento de esa unidad.

DEPREDADORES DEL MAR AETÉRICO

🚩 Final de cualquier turno

1

SANGRE EN EL AGUA: *Al diseminarse la sangre de los muertos por el mar aetérico, depredadores ancestrales se ven atraídos a la batalla.*

Declara: Si alguna unidad amiga o enemiga fue eliminada este turno, toma como blanco una unidad **Alopexes Akhelianos** amiga que haya sido eliminada.

Efecto: Sitúa una unidad sustituta idéntica al blanco completamente a 9" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 9" de toda unidad enemiga.

RASGOS HEROICOS

Puedes elegir un rasgo heroico de esta tabla en vez de uno de las tablas de rasgos heroicos disponibles para esta facción.

LÍDERES DE LA INCURSIÓN (Solo HÉROE)

🚩 Cualquier fase de combate

SAQUEADOR DESPIADADO: *Este aelfo no tiene piedad con los enemigos de los Idoneth. Cuando se encuentra cerca de uno herido, se abalanza sobre él para acabar el trabajo.*

Efecto: Si esta unidad está a 6" o menos de una unidad enemiga dañada, esta unidad puede mover 6". Puede atravesar la zona de combate de unidades enemigas, pero debe terminar ese movimiento trabada con una unidad enemiga dañada.

⚙ Una vez por batalla, Cualquier fase de héroe

TORMENTA MARINA SIN FIN: *Este héroe invoca la fuerza del mar aetérico para destruir a sus enemigos con olas de fuerza oceánica.*

Efecto: Si esta unidad es **MAGO**, suma 1 a su nivel de poder durante el resto del turno. Si no lo es, gana **MAGO (1)** durante el resto del turno.

Además, suma 2 a la siguiente tirada de lanzamiento o destierro de esta unidad en este turno.

🚩 Pasiva

SEÑOR DE LOS MARES Y TORMENTAS: *Este héroe es la personificación de la gloria de Mathlann y una inspiración para quienes todavía veneran al Señor de las Profundidades.*

Efecto: Siempre que una habilidad devuelva al menos 1 miniatura muerta a una unidad amiga completamente a 12" o menos de esta unidad, después de resolver esa habilidad, puedes devolverle 1 miniatura muerta más.



AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN • CONTRAMAESTRE AKHELIANO



Muchos Contramaestres Akhelianos sin escrúpulos acosan las costas de la Franja Siempreverde, buscando las ricas acumulaciones de almas que atesoran. Al avanzar, estos maestros de la espada y sus guerreros Namarti, expertos en la guerra de guerrillas, usan el entorno para protegerse contra los ataques enemigos, antes de cargar para dar la estocada final.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Armas esotéricas	6	3+	4+	1	2

🛡️ Pasiva

VÍA DEL VÓRTICE: La resaca de las aguas revueltas aleja a los aliados del peligro, un bastión oculto contra la tormenta furiosa del enemigo. Los Namarti resisten bajo su protección, protegidos por la inquebrantable disposición del Akheliano.

Efecto: Resta 1 al atributo Perforar de las armas usadas en los ataques que tengan como blanco esta unidad y unidades **NAMARTI** amigas mientras estén completamente a 12" o menos de esta unidad.

🚩 Una vez por batalla (Ejército), Fase de despliegue

CAPITÁN INCURSOR: Los Contramaestres suelen ser de las primeras fuerzas Idoneth en llegar al campo de batalla, liderando partidas de exploración Namarti para establecer posiciones avanzadas desde las que lanzar su incursión.

Declara: Toma como blancos esta unidad y hasta 3 unidades **Siervos Namarti** amigas completamente a 12" o menos de esta unidad.

Efecto: Cada blanco puede usar la habilidad "Movimiento normal" como si fuera tu fase de movimiento.



CLAVES

HÉROE, INFANTERÍA

ORDEN, PROFUNDOS IDONETH, AELFO, AKHELIANO

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN • SIERVOS NAMARTI



Las furtivas guerras de guerrillas de los Siervos Namarti son tan eficaces en las junglas de Ghyran como en los bosques de algas de su hogar submarino. Mejorados por el mar aetérico, sus poderes extrasensoriales les permitan aislar a su presa, atacando con sus espadas lanmari antes de retirarse a las sombras bajo el manto de la neblina marina.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Lanmari Anti INFANTERÍA (+1 Perforar), Anti MONSTRUO (+1 Perforar)	2	3+	4+	1	1

⚙️ Cualquier fase de combate

ATACAR Y HUIR: Los Siervos Namarti golpean a sus enemigos antes de usar el mar aetérico para retroceder a un lugar más seguro.

Declara: Si esta unidad está trabada o ha cargado en este turno, puede hacer un movimiento de agruparse. A continuación, si esta unidad está trabada, debes tomar 1 o más unidades enemigas como blancos de los ataques de esta unidad.

Efecto: Resuelve los ataques de combate contra las unidades blanco. Después, si esta unidad está trabada, tira 1D6: con 3+, esta unidad puede mover una distancia de hasta su atributo Movimiento. Puede atravesar las zona de combate de unidades enemigas, pero solo puede terminar ese movimiento trabada con unidades con las que estaba trabada al inicio de ese movimiento. No está obligada a terminar el movimiento trabada.

CLAVES

BÁSICA, ATAQUE, COMBATE



CLAVES

INFANTERÍA, CAMPEÓN

ORDEN, PROFUNDOS IDONETH, AELFO, NAMARTI