

# LA PATRULLA MARINA DE LOS ALTOS ELFOS

Las flotas de la guardia de Lothern se dedican a proteger las costas de Eataine, pero también navegan por todos los océanos del mundo recorriendo las rutas marítimas en busca de enemigos de la raza élfica.

La flota del Señor de los Mares Aislinn, a quien sus compañeros llaman "el Pernicioso", ha estado extremadamente activa durante los últimos meses, ya que ha enviado pequeñas patrullas de exploradores del mar de Lothern a realizar sigilosos ataques relámpago por toda la costa sur de Norsca con el objetivo de recuperar artefactos perdidos, rescatar prisioneros e incluso asesinar poderosos líderes enemigos. Los motivos exactos del Señor Aislinn no están del todo claros, pero hasta el momento sus ataques han causado una grandísima confusión entre las tribus que tratan de unirse a la invasión de Archadn.

A continuación, se presentan los personajes y las unidades básicas, especiales o singulares que conforman la lista de ejército de la Patrulla Marina de los Altos Elfos:

**COMANDANTES** 0-1 Señor de los Mares\* (Príncipe Élfico)  
Tejedor de Tormentas\* (Archimago)

**HÉROES** Capitán\* (Comandante)  
Mago de las Nieblas\* (Mago)

**U. BÁSICAS** Guardia del Mar de Lothern (los Campeones pueden elegir un máximo de 25 puntos en objetos mágicos y una unidad puede adquirir un estandarte mágico por un valor máximo de 25 puntos).

Compañía del Barco (no cuenta para el mínimo necesario de unidades básicas).

**U. ESPECIALES** 2+ Exploradores del Mar de Lothern (Sombrios)

## EL SEÑOR DE LOS MARES AISLINN

El Señor de los Mares es un veterano que lleva siglos realizando ataques relámpago desde sus navíos contra la orilla. Disfruta de un modo casi cruel al utilizar las brumas que invocan los magos marinos de Lothern para efectuar ataques desmoralizantes contra sus enemigos antes de que estos puedan llegar a formar una línea de batalla.

**Señor de las nieblas** es un nuevo honor de los Altos Elfos que adquiere el Señor de los Mares de este ejército sin coste en puntos adicional.

Inmediatamente después de que los dos ejércitos hayan desplegado del todo (incluidos los exploradores), cada unidad de la guardia del mar de Lothern, de exploradores del mar de Lothern y de lanzavirotos de repetición obtiene un turno especial de disparo. Durante este turno, esas miniaturas ignoran todos los modificadores negativos para impactar y pueden atacar a cualquier unidad enemiga que haya en el tablero ignorando la distancia, la línea de visión y la proximidad de las tropas amigas (aunque no pueden atacar a un personaje en concreto que se encuentre dentro de un regimiento de miniaturas de más o menos la misma estatura).

Además, Aislinn gobierna sus navíos con mano de hierro, por lo que es automáticamente el general del ejército. Si el ejército incluye al Señor de los Mares, no se verá sujeto a la regla especial intrigas de la corte.

**U. SINGULARES** Lanzavirotos de Repetición  
Serpiente Marina

\* Ningún personaje puede ir montado en corcel élfico; solo pueden montar en criaturas voladoras.

### SERPIENTE MARINA . . . . . 200 pts./miniatura

Los magos de Lothern son capaces de invocar y atar los monstruos de las profundidades controlando las primitivas mentes de estas criaturas. La serpiente marina es un ejemplo poco común de estas criaturas, ya que es capaz de luchar en tierra, y este primo lejano (o, según algunos, antepasado) de los dragones de Caledor es un enemigo verdaderamente mortífero y aterrador.

	M	HA	F	R	H	I	A	L
Serpiente Marina	15	6	5	5	5	3	5	7

### REGLAS ESPECIALES

**Causa terror; objetivo grande; piel escamosa (3+); regeneración.**

**Criatura acuática:** las serpientes marinas no sufren penalizaciones al movimiento por desplazarse a través de elementos de escenografía acuáticos, sino que su Movimiento aumenta hasta 25 y no cuentan como objetivo grande mientras están en el agua.

**Invocada de las profundidades:** se puede contar con tantas serpientes marinas en el ejército como tejedores de tormentas y magos de las nieblas se tenga, siguiendo siempre las restricciones de las unidades singulares. Cada serpiente marina debe "atarse" a un mago en concreto antes de desplegar las tropas (debe anotarse en la lista de ejército a qué mago está atada cada serpiente).

En cualquier turno en el que una serpiente marina falle el chequeo de regeneración, esta deberá efectuar un chequeo de liderazgo usando el Liderazgo del mago que la haya atado. Si no supera este chequeo, deberá hacerse una tirada en la Tabla de Reacción de Monstruos de la página 105 del reglamento de Warhammer (todo resultado de 5-6 se trata como si la criatura no hiciera nada útil en lugar de proteger al jinete caído).

En caso de que muera el mago, la serpiente marina deberá efectuar un chequeo de liderazgo cada turno empleando su propio atributo y, si lo falla, el efecto de la tirada en la Tabla de Reacción de Monstruos durará hasta el final de la partida.

### LA COMPAÑÍA DEL BARCO . . . . . 9 pts./miniatura

La tripulación de los navíos de Aislinn está formada por marineros veteranos que acompañan a la guardia del mar y a los exploradores del mar a tierra cuando no hay suficientes guerreros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marinero	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Cabo	12	4	4	3	3	1	5	2	8

**Tamaño de la unidad:** 10+.

**Armas y armadura:** arma de mano y escudo.

### Opciones

- La unidad puede equiparse con armadura ligera por +1 pto./miniatura.
- La unidad puede equiparse con lanzas por +1 pto./miniatura.
- La unidad puede equiparse con arcos por +2 ptos./miniatura.
- Puedes convertir un Marinero en músico (+6 ptos.).
- Puedes convertir un Marinero en Cabo (+12 ptos.).

## HECHIZOS ESPECIALES

Los magos de la Patrulla Marina se especializan en magia de gran poder con la que pueden invocar la esencia mágica primordial de los profundos océanos. En vez de conocer Disipación de Magia en adición a sus otros hechizos, los magos de las nieblas y los tejedores de tormentas deben elegir uno de los siguientes hechizos en lugar de Disipación de Magia. Cualquier hechizo adicional se elige de acuerdo con las reglas que aparecen en las páginas 20-21 de Ejércitos Warhammer: Altos Elfos.

### Brumas de Lothorn . . . . . Dificultad 7+

#### *Permanece en juego*

Una bruma de aroma salino se desliza por todo el campo de batalla y envuelve a los Asur bajo su etéreo manto.

Este hechizo tiene un alcance de 60 cm y se puede lanzar sobre cualquier unidad amiga dentro del alcance de visión del mago, aunque esté trabada en combate cuerpo a cuerpo.

Todos los disparos enemigos o ataques cuerpo a cuerpo dirigidos contra la unidad sufrirán un modificador de -1 a la tirada para impactar. En cambio, las brumas no tienen efecto alguno sobre los ataques de la unidad a la que están protegiendo.

Una vez lanzado el hechizo, las Brumas de Lothorn permanecen donde están hasta que se disperse el hechizo, hasta que la unidad se mueva (aunque sí puede reorganizarse y cambiar de formación), hasta que el mago decida ponerle fin (cosa que puede hacer en cualquier momento), intente lanzar otro hechizo o muera.

### Dama de las Profundidades . . . . . Dificultad 9+

#### *Permanece en juego*

Incluso entre el fragor de la batalla, la evocadora e hipnótica melodía del canto de la oceánida es capaz de distraer a los enemigos de los Elfos y confundirlos con visiones de ominosa belleza, distintas para cada observador.

Sitúa una miniatura del tamaño apropiado (humano) para representar a la oceánida a 15 cm o menos de distancia del mago. Esta miniatura no podrá moverse ni realizar ninguna acción; es en todos los aspectos un elemento de escenografía (y no una miniatura) y, a efectos de movimiento, se considera terreno abierto.

Siempre que una unidad enemiga desee disparar a una unidad del ejército de Lothorn o declarar una carga contra ella, primero deberá medir la distancia que la separa de la oceánida. Si la oceánida está más cerca que la unidad objetivo, la unidad enemiga deberá realizar un chequeo de liderazgo. Si falla el chequeo, el canto de la oceánida distrae a la unidad enemiga y el ataque o carga no se lleva a cabo. Si se supera el chequeo, la oceánida no podrá afectar más a dicha unidad durante el resto de la partida. Este hechizo no afecta a las unidades que sean inmunes a la psicología.

Una vez invocada, la oceánida permanece donde está hasta que sea dispersada o hasta que el mago decida ponerle fin (cosa que puede hacer en cualquier momento), intente lanzar otro hechizo o muera.