



EJÉRCITO ALTO ELFO

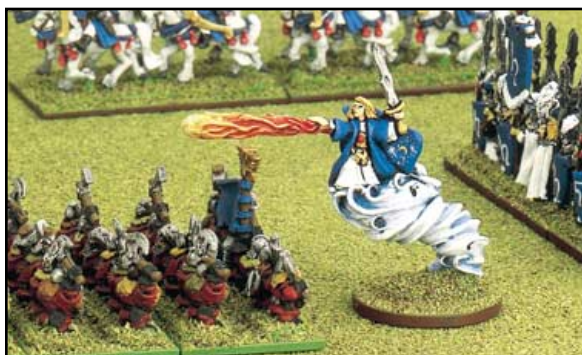
Estas páginas muestran el ejército Alto Elfo de la colección de Games Workshop pintado por el famoso Equipo 'Eavy Metal.



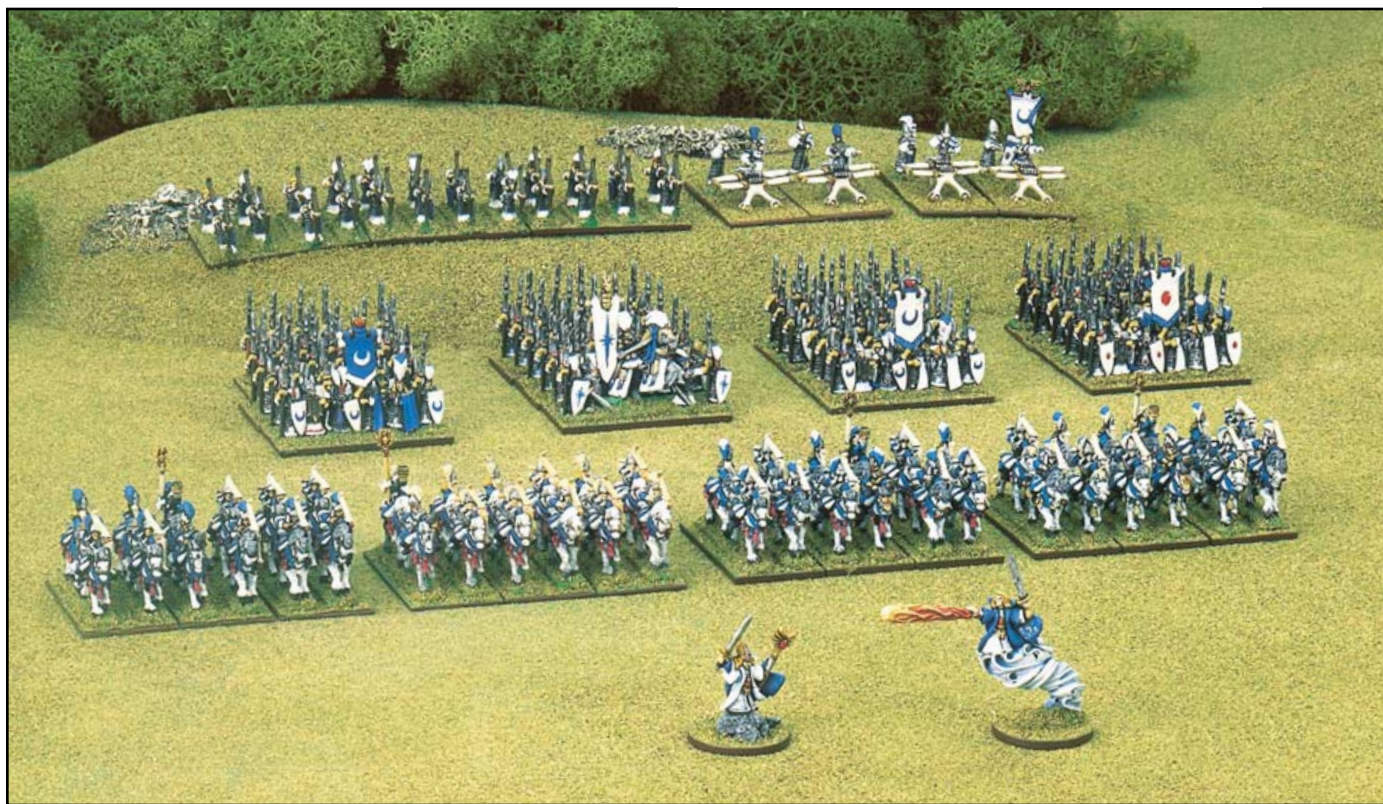
El General Alto Elfo marcha al combate sobre una poderosa Águila Gigante



Los carros son unidades poderosas en un ejército Alto Elfo



Una peana de personaje de un Mago Alto Elfo montada sobre una moneda pequeña



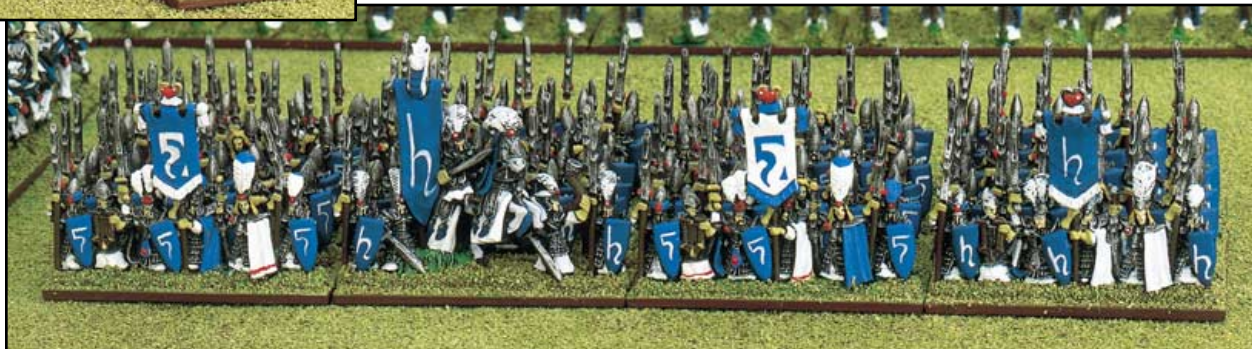


Otra moneda es una gran base para una peana de Héroe



Izquierda: un Mago en un carro

Arriba: una brigada de Yelmos Plateados y una batería de Lanzavirotes



Arriba: una brigada de Lanceros es una visión impresionante. Las unidades individuales se distinguen por los diseños de los estandartes y de los escudos.





EL IMPERIO



Existen dos tipos de caballería Imperial: los Caballeros y los Herrerueros. Los primeros disponen de una buena armadura, mientras que los segundos tienen una armadura más ligera pero pueden disparar con sus pistolas y carabinas. Los Herrerueros pueden disparar en cualquier dirección, por lo que no tienen que encararse hacia el enemigo.



El General del Imperio monta un Grifo espléndido, incrementando así su movilidad y potencia de combate.



Es mejor desplegar a los Flagelantes en línea para que todas las peanas entren en combate (es la formación de lucha ideal para la mayoría de las tropas), y colocar a la infantería Imperial con tanto apoyo de unidades a retaguardia y en los flancos como se pueda.



Despliega las tropas con armas de proyectiles en línea para que todas las miniaturas puedan disparar



Las tropas con armas de proyectiles no pueden disparar a través de peanas propias, por lo que es mejor colocarlas al frente del ejército.



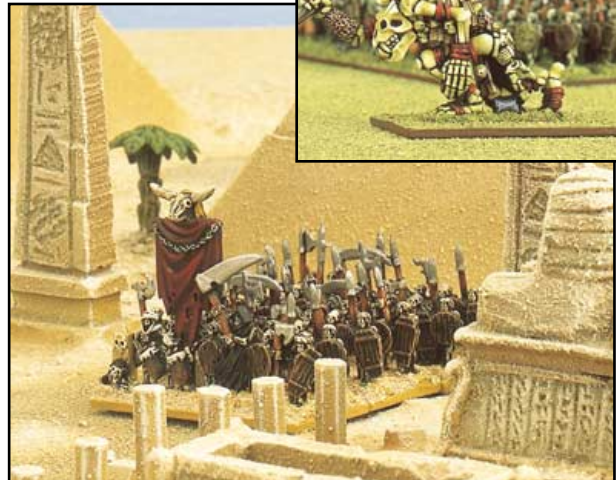
Las brigadas pueden estar compuestas por hasta cuatro unidades, con cualquier combinación de tropas dispuestas en cualquier tipo de formación.



LOS NO MUERTOS



Caballería Esquelética



Lanceros Esqueletos (en el recuadro: Gigante de Hueso)



Los Carroñeros no pueden utilizar su iniciativa como el resto de las unidades de No Muertos, pero pueden regresar hacia cualquier personaje al inicio de la fase de mando.



El Rey Funerario puede incrementar en +1 el atributo de Ataques de cualquier unidad a 20 cm o menos de él una vez por batalla.



Los No Muertos no pueden utilizar su iniciativa para cargar; ¡ya que están muertos! Por otro lado, ¡no le tienen miedo a nada!