DRUKHARI

REGLA DE EJÉRCITO

Los Drukhari son expertos en torturas precisas, filos afilados, crueles venenos y abominaciones sortílegas. Usando la laberíntica red de hebras de la telaraña, pueden golpear prácticamente en cualquier lugar. Las bandas incursoras del espacio real depredan mundos por toda la galaxia. Surgen de portales ocultos, desconocidos para aquellos a los que ven meramente como ganado o como juguetes. A medida que los Drukhari se alimentan de las almas de los asesinados, se imbuyen de poder sobrenatural, hasta acabar convirtiéndose en máquinas de matar.

PODER DEL DOLOR

Si tu facción de ejército es **Drukhari**, las unidades de tu ejército con esta habilidad pueden Empoderarse desde el dolor. Esto se hace usando marcadores de Dolor.

GANAR MARCADORES DE DOLOR

Si tu Facción de ejército es **Drukhari**, ganas marcadores de Dolor tal como se indica a continuación:

- Al inicio de la partida, dependiendo del tamaño de la batalla:

PATRULLA	1 MARCADOR DE DOLOR
INCURSIÓN	2 MARCADORES DE DOLOR
FUERZA DE CHOQUE	3 MARCADORES DE DOLOR
CONQUISTA	4 MARCADORES DE DOLOR

- Cada vez que una unidad enemiga es eliminada, ganas 1 marcador de Dolor.
- Cada vez que una unidad enemiga falla un chequeo de Acobardamiento, ganas 1 marcador de Dolor.

Cada vez que ganes un marcador de Dolor, apártalo: será tu reserva de marcadores de Dolor.

EMPODERARSE DESDE EL DOLOR

Al inicio de cualquier fase, puedes gastar uno o más marcadores de Dolor de tu reserva de marcadores de Dolor. Cada vez que hagas esto, elige una unidad de tu ejército con la habilidad Poder del dolor. Hasta el final de la fase, dicha unidad se considera Empoderada, y gana las habilidades listadas abajo, dependiendo de la fase.

O BIEN

- Empoderada en la fase de movimiento o de carga:
  - Puedes repetir las tiradas de Avanzar o de Cargar realizadas para esa unidad.

O BIEN

- Empoderada en la fase de disparo o de combate:
  - Siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, puedes repetir la tirada para Impactar.

DRUKHARI – INCURSORES AL ESPACIO REAL

REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu Facción de ejército es **Drukhari**, puedes usar la siguiente regla de destacamento Incursores al espacio real:

INCURSORES AL ESPACIO REAL

Las tres facciones de los Drukhari están constantemente compitiendo por la supremacía, cada una de ellas convencida más allá de toda duda de su superioridad innata. Esta lucha se manifiesta durante sus incursiones al espacio real como una enloquecida competición de sádicos asesinatos.

Al inicio de la partida, ganas 1 marcador de Dolor adicional por cada una de las siguientes opciones que incluya tu ejército:

- Una o más miniaturas **Arconte**
- Una o más miniaturas **Súcubo**
- Una o más miniaturas **Homúnculo**

Nota del diseñador: *Este efecto es acumulativo, de modo que si tu ejército contiene al menos un Arconte, al menos un Súcubo y al menos un Hemónculo, empezarás la batalla con 3 marcadores de Dolor adicionales.*

ESTRATAGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Incursores al espacio real, puedes usar estas estratagemas de Incursores al espacio real.

CAZA A LOS DÉBILES

INCURSORES AL ESPACIO REAL – ESTRATAGEMA DE TÁCTICA DE BATALLA

1PM

El aroma de un enemigo que sufre atrae a los Drukhari como si fueran depredadores rondando a una bestia herida, con sus sentidos agudizándose debido a su olor.

CUÁNDO: Tu fase de disparo.

BLANCO: Una unidad **KÁBALA** de tu ejército y una unidad enemiga que esté bajo mitad de efectivos.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura de tu unidad realice un ataque que tome como blanco a dicha unidad enemiga, puedes repetir la tirada para herir.

GOLPEAR Y DESAPARECER

INCURSORES AL ESPACIO REAL – ESTRATAGEMA DE HAZAÑA ÉPICA

2PM

Los Drukhari son maestros de las tácticas de "atacar y huir", desatando una lluvia de disparos contra un blanco antes de maniobrar rápidamente para colocarse en cobertura o fuera de la línea de visión enemiga.

CUÁNDO: Final de tu fase de disparo.

BLANCO: Una unidad **DRUKHARI** de tu ejército (excepto unidades **AERONAVE**).

EFECTO: Tu unidad puede realizar de inmediato un movimiento normal.

RESTRICCIONES: Hasta el final del turno, tu unidad no es elegible para declarar una carga y no puede embarcarse en un **TRANSPORTE** al final de dicho movimiento.

ALARDE ACROBÁTICO

INCURSORES AL ESPACIO REAL – ESTRATAGEMA DE HAZAÑA ÉPICA

1PM

Muchos Cultos de Brujas priorizan espectaculares despliegues gimnásticos. Sus guerreros nunca paran quietos, saltando constantemente de un pie a otro a una velocidad cegadora.

CUÁNDO: Tu fase de carga.

BLANCO: Una unidad **CULTO DE BRUJAS** de tu ejército.

EFECTO: Hasta el final de la fase, tu unidad es elegible para declarar una carga incluso si este turno ha Retrocedido o ha Avanzado.

DRUKHARI – INCURSORES AL ESPACIO REAL

ESTRATAGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Incursores al espacio real, puedes usar estas estratagemas de Incursores al espacio real.

REACCIONES RELÁMPAGO

INCURSORES AL ESPACIO REAL – ESTRATAGEMA DE TÁCTICA DE BATALLA

Los reflejos hiperrápidos de los Drukhari les permiten agacharse y esquivar para evitar incluso los golpes enemigos más rápidos.

1PM

CUÁNDO: Fase de disparo de tu oponente o la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: Una unidad **Drukhari** de tu ejército que haya sido seleccionada como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que un ataque tome como blanco a tu unidad, resta 1 a la tirada para impactar.

RESTRICCIONES: No puedes tomar como blanco a una unidad **Cónclaves Hemónculos** de tu ejército para esta estratagema.

INSENSIBLE AL DOLOR

INCURSORES AL ESPACIO REAL – ESTRATAGEMA DE TÁCTICA DE BATALLA

Las retorcidas creaciones de los Cónclaves Hemónculos son insensibles incluso a las heridas más mortíferas.

1PM

CUÁNDO: Fase de disparo de tu oponente o la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: Una unidad **Cónclaves Hemónculos** de tu ejército que haya sido seleccionada como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que un ataque tome como blanco a tu unidad, resta 1 a la tirada para herir.

ALIANZA DE AGONÍA

INCURSORES AL ESPACIO REAL – ESTRATAGEMA DE TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Hasta los Drukhari más sanguinarios dejan a un lado sus diferencias para trabajar juntos contra un enemigo común, para cumplir los mismos objetivos espantosos.

CUÁNDO: Inicio de cualquier fase.

BLANCO: Un **Arconte**, un **Súcubo** y un **Hemónculos** de tu ejército.

EFECTO: Descarta un marcador de Dolor de tu reserva de marcadores de Dolor. Hasta el final de la fase, las tres unidades son Empoderadas este turno.

RESTRICCIONES: Solo puedes usar esta estratagema si eres capaz de seleccionar las tres miniaturas blanco que se indican arriba.

MEJORAS

Si estás usando la regla de destacamento Incursores al espacio real, puedes usar estas mejoras de Incursores al espacio real.

CRISOL DE LA MALDICIÓN

Cuando quedan liberadas, las almas de los psíquicos torturados se esparcen haciendo enloquecer a los usuarios de energía disforme cercanos.

Solo miniatura **Hemónculo**. Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase de disparo, el portador puede usar esta mejora. Al hacerlo, cada unidad enemiga a 12" o menos deberá realizar un chequeo de Acobardamiento, restando 1 al resultado si la unidad del portador está actualmente Empoderada. Cada vez que una unidad **Psíquico** falle este chequeo, sufrirá 1D3 heridas mortales.

ASTUCIA RETORCIDA

Este Arconte tiene una mente analítica capaz de asimilar hasta el último detalle de cada situación.

Solo miniatura **Arconte**. Cada vez que elijas la unidad del portador como blanco de una Estratagema, tira 1D6, sumando 3 al resultado si la Estratagema que se está usando es Alianza de agonía: con un 4+, ganas 1PM.

BAILARÍN DE LA SANGRE

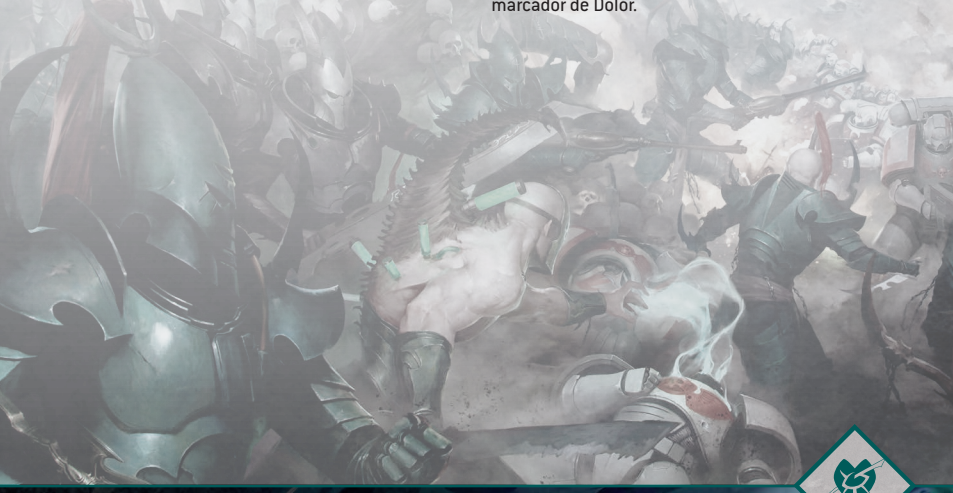
Este Súcubo es reconocido por su experiencia en los combates cerrados en las arenas de Commorragh. Las habilidades que despliegan ante esas rugientes masas de espectadores son igual de letales en el campo de batalla.

Solo miniatura **Súcubo**. Mejora en 1 los atributos Ataques y Factor de Penetración de las armas de combate del portador. Mientras el portador esté Empoderado, en lugar de eso mejora en 2 los atributos Ataques y Factor de Penetración de las armas del portador.

EL ARTE DEL DOLOR

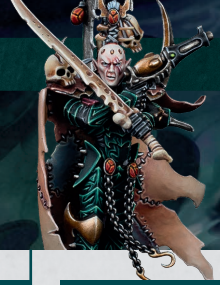
Algunos Drukhari llevan sus planes de batalla a otro nivel, al crear un espectáculo de tormento que mutila y lisia concienzudamente a cada uno de sus enemigos, aumentando así el placer antes de propinarles el golpe de gracia.

Solo miniatura **Drukhari**. En tu fase de mando, si el portador está en el campo de batalla, ganas 1 marcador de Dolor.



ARCONTE

M	R	S	H	L	CO
8"	3	4+	4	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bláster [PISTOLA]	6"	1	2+	8	-3	1D3
Pistola cristalina [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	2	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Marchitador [ANTIINFANTERÍA 3+]	Combate	5	2+	3	-2	2

HABILIDADES

BÁSICAS: **Líder**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Genio maquiavélico: Una vez por batalla, después de que tu oponente use una estratagema, si esta miniatura es tu **Señor de la guerra** y está en el campo de batalla puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la batalla incrementa en 1 el coste de esa estratagema para tu oponente.

Líder indiscutible: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, cada vez que una miniatura de dicha unidad ataque, repite una tirada para herir de 1. Mientras la unidad esté Empoderada, en lugar de eso, cada vez que una miniatura de dicha unidad ataque puedes repetir la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE 2+

No puedes repetir las tiradas de salvación invulnerables de esta miniatura. A partir de que se falle por primera vez una salvación invulnerable para esta miniatura, hasta el final de la batalla dejará de tener salvación invulnerable.

CLAVES: **Infantería, Kábala, Personaje, Aeldari, Arconte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

ARCONTE

Los Arcontes aplican a sus enemigos en el campo de batalla la misma malicia con la que gobiernan a las fracturadas Kábalas. A la cabeza de las incursiones en el espacio real, los Arcontes desafían arrogantes al enemigo a encarar su experiencia marcial, su sobrenatural arsenal armamentístico y la laberíntica astucia que les ha permitido ascender al poder.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola cristalina de esta miniatura puede reemplazarse por 1 pistola bláster.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Arconte**

Esta miniatura está equipada con: pistola cristalina; Marchitador.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Corte del Arconte**
- **Guerreros Kabalistas**

CLAVES: **Infantería, Kábala, Personaje, Aeldari, Arconte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

SEÑOR DE LAS BESTIAS

	M	R	S	H	L	CO
SEÑOR DE LAS BESTIAS	12"	4	6+	3	6+	1
BESTIA GARRÁPODA	12"	4	6+	5	8+	1
KYMERAS	12"	4	6+	2	8+	1
BANDADA DE FILOPLUMAS	12"	4	6+	3	8+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cápsulas cristalinas [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO]	18"	2	3+	2	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Agonizador [ANTIINFANTERÍA 3+]	Combate	3	3+	3	-1	1
Espolones de Kymera [IMPACTOS LETALES]	Combate	4	4+	5	0	1
Plumas de Filoplumas [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	6	4+	3	0	1
Puños de Bestia Garrápoda [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	5	4+	5	-1	2

HABILIDADES

BÁSICAS: **Avanzadilla 9"**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Señor de las bestias: Mientras esta unidad contenga una miniatura Señor de las bestias, puedes repetir las tiradas de Carga de esta unidad, y cada vez que una miniatura **Bestia** de esta unidad ataque, repite una tirada para impactar de 1.

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Bestias, Aeldari** | BANDADAS DE FILOPLUMAS: **Volar** | SEÑOR DE LAS BESTIAS: **Montada, Personaje, Volar, Señor de las bestias**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

SEÑOR DE LAS BESTIAS

Montados en aeropatines que escupen cristales llenos de veneno, los Señores de las Bestias incitan con crueles latigazos de agonizador a sus bestias esclavas hasta inflamarlas. Muchos usan máscaras chamánicas que potencian la autoridad natural del usuario con emisiones subvocales y subyugantes feromonas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 SEÑOR DE LAS BESTIAS**
- **1 Bestia Garrápoda**
- **2 Kymeras**
- **3 Bandadas de Filoplumas**

El Señor de las Bestias está equipado con: cápsulas cristalinas; agonizador.

Cada Bestia Garrápoda está equipada con: puños de Bestia Garrápoda.

Cada Kymera está equipada con: espolones de Kymera.

Cada bandada de Filoplumas está equipada con: plumas de Filoplumas.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Bestias, Aeldari** | BANDADAS DE FILOPLUMAS: **Volar** | SEÑOR DE LAS BESTIAS: **Montada, Personaje, Volar, Señor de las Bestias**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

CORTE DEL ARCONTE

M	R	S	H	L	CO
8"	3	5+	2	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Carabina cristalina [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO]	18"	3	3+	2	0	1
Mirada paralizante [PISTOLA, TORRENTE]	12"	1D6	N/A	6	-2	1
Pistola cristalina [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	2	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de combate cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1
Cuchilla de guerra Sslyth	Combate	3	3+	5	-2	2
Espada shaimeshi [ANTIINFANTERÍA 2+]	Combate	4	3+	4	-2	1
Garras de Ur-ghul [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	6	3+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Lhamaeanas: Mientras esta unidad incluya una o más miniaturas Lhamaeanas, las armas equipadas en miniaturas de esta unidad tendrán la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.

Medusas: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, si cualquiera de dichos ataques realizados con Mirada paralizante logra un impacto contra una unidad **INFANTERÍA** enemiga, dicha unidad **INFANTERÍA** debe realizar un chequeo de acobardamiento.

Sslyth: Mientras esta unidad incluya una o más miniaturas Sslyth, cada vez que un ataque tome como blanco a esta unidad, resta 1 a la tirada para herir.

Ur-ghul: Mientras esta unidad incluya una o más miniaturas Ur-ghul, esta unidad tiene la habilidad Combatir primero.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **INFANTERÍA, KÁBALA, AELDARI, CORTE DEL ARCONTE**

CLAVES DE FACCIÓN: **DRUKHARI**

CORTE DEL ARCONTE

Solo la astucia manipuladora de un Arconte puede lograr la lealtad de sus variopintas Cortes. Provenientes de diversas facciones mercenarias que habitan en Commorragh, estos Drukhari, alienígenas y otros horrores protegen a su señor con todo tipo de armas retorcidas, venenos carnívoros, colmillos con forma de agujas y drenaje empático.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Lhamaeanas**
- **1 Medusas**
- **1 Sslyth**
- **1 Ur-ghul**

Una Lhamaeana está equipada con: espada shaimeshi.

Una Medusa está equipada con: mirada paralizante; arma cuerpo a cuerpo.

Un Sslyth está equipado con: carabina cristalina; pistola cristalina; cuchilla de guerra Sslyth.

Un Ur-ghul está equipado con: garras de Ur-ghul.

CORTE DEL ARCONTE

En el paso de Declarar formaciones de batalla, esta unidad puede unirse a una unidad **Guerreros Kabalistas** de tu ejército liderada por un **Arconte** (a una unidad **Guerreros Kabalistas** no se le puede unir más de una Corte del Arconte). Si lo hace, hasta el final de la batalla, estas miniaturas cuentan como parte de esa unidad de **Guerreros Kabalistas** a todos los efectos de reglas, y sus efectivos iniciales se incrementan de manera acorde.

CLAVES: **Infantería, Kábala, Aeldari, Corte del Arconte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

CRONOS

M	R	S	H	L	CO
7"	7	3+	7	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Drenaje espiritual [IGNORA COBERTURA, TORRENTE]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Vórtice espiritual [ÁREA, IGNORA COBERTURA]	18"	1D6	3+	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Tentáculos drenaespíritu	Combate	4	4+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICAS: **Final violento 1, No hay dolor 5+**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Parásito del dolor (Aura): Cada vez que se retire un marcador de Dolor de tu reserva de marcadores de Dolor para Empoderar a una unidad, si dicha unidad Empoderada se encuentra a 9" o menos de esta unidad, tira un D6: con un 4+, ganas 1 marcador de Dolor.

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Monstruo, Cónclaves Hemónculos, Volar, Aeldari, Cronos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

CRONOS

El Cronos es una amalgama de carne alimentada con estímulos e implantes biomecánicos protegidos por un reluciente caparazón. Los Hemónculos crean los Cronos para que actúen como parásitos. Su drenaje espiritual absorbe la esencia vital de la víctima, dejándola como un cascarón vacío antes de proyectar la vitalidad robada a otros Drukhari.

OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier número de miniaturas pueden ser equipadas con 1 vórtice espiritual cada una.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1-2 Cronos**

Cada Cronos está equipado con: drenaje espiritual; tentáculos drenaespíritu.

CLAVES: **Monstruo, Cónclaves Hemónculos, Volar, Aeldari, Cronos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

DRAZHAR

M	R	S	H	L	CO
7"	3	2+	5	6+	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Bracamarte compuesto de El Ejecutor – Un filo [ARMA ACOPLADA]	Combate	7	2+	5	-2	2
Bracamarte compuesto de El Ejecutor – Dos filos [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	5	2+	6	-2	3

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICAS: **Líder**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Ejecución vil: Una vez por batalla, cuando la unidad de esta miniatura sea elegida para combatir, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase las armas de combate cuerpo a cuerpo que tenga equipadas esta miniatura tienen la habilidad **[PRECISIÓN]**, y cada vez que una miniatura **PERSONAJE** enemiga sea eliminada por esta miniatura ganas 1D3 marcadores de Dolor. Si esa miniatura **PERSONAJE** eliminada era el **SEÑOR DE LA GUERRA** enemigo, en lugar de eso ganas 3 marcadores de Dolor.

Maestro de filos: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, siempre que una miniatura de dicha unidad realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, AELDARI, DRAZHAR**

CLAVES DE FACCIÓN: **DRUKHARI**

DRAZHAR

Drazhar es el siniestro y silencioso Ejecutor de los Íncubos. Maestro de espadas despiadado, sus asaltos relámpago practican un surco visible en líneas de guerreros inferiores antes de abrir en canal a sus campeones. Aquellos a quienes Drazhar escoge como presa tienen los segundos contados.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Drazhar – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: bracamarte compuesto de El Ejecutor.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

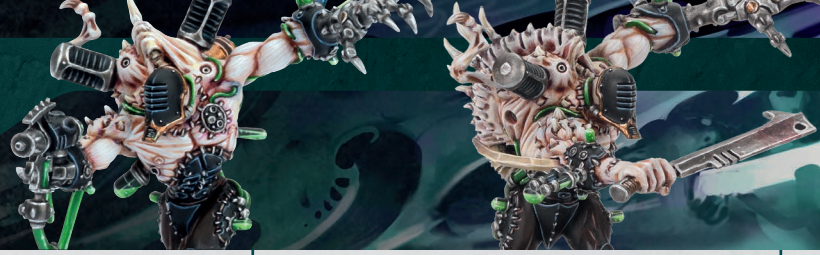
- **Íncubos**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Aeldari, Drazhar**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

GROTESCOS

M	R	S	H	L	CO
7"	5	6+	4	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rifle licuador [TORRENTE]	12"	1D6	N/A	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Armas monstruosas	Combate	4	3+	5	-1	2

HABILIDADES

BÁSICAS: **No hay dolor 5+**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Máquinas asesinas sin mente: Cada vez que una miniatura de esta unidad sea eliminada por un ataque de combate, si dicha miniatura no ha combatido en esa fase, tira 1D6. Con 4+, no la retires del juego; la miniatura eliminada en cuestión puede combatir después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques. Tras esto, la miniatura es retirada del juego.

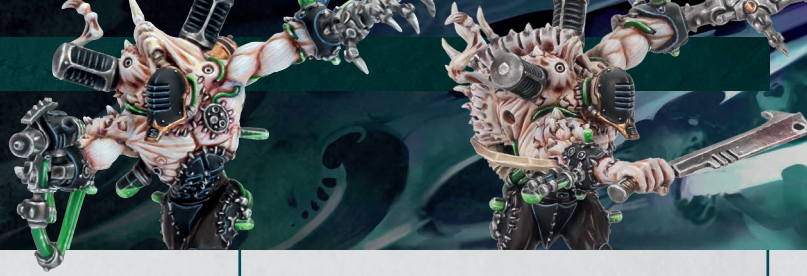
SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Infantería, Cónclaves Hemónculos, Aeldari, Grotescos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

GROTESCOS

Estos amasijos de carne modificados están llenos de sustancias químicas dolorosas, elixires de crecimiento y macroesteroides. Con los músculos hinchados, destrozan a los enemigos de su amo, y de sus brutales cuchillas y garras injertadas gotean toxinas. Son obedientes e insensibles al dolor, y a instancias de su creador persiguen a las presas que huyen.



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier número de miniaturas pueden ser equipadas con 1 rifle licuador cada una.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3-6 Grotescos**

Cada miniatura está equipada con: armas monstruosas.

CLAVES: **Infantería, Cónclaves Hemónculos, Aeldari, Grotescos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

HEMÓNCULO

M	R	S	H	L	CO
7"	4	6+	5	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola aguijón [ANTIINFANTERÍA 2+, PISTOLA, PRECISIÓN]	12"	1	2+	2	-1	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Herramientas y manostijeras de Hemónculo [ANTIINFANTERÍA 2+, PRECISIÓN]	Combate	5	2+	3	-1	1D3

HABILIDADES

BÁSICAS: **No hay dolor 5+, Líder**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Amo del dolor: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las miniaturas de dicha unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+.

Encarnación del miedo (Aura): Mientras una unidad enemiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que se haga un chequeo de acobardamiento o de liderazgo por dicha unidad enemiga, resta 1 a ese chequeo.

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Infantería, Cónclaves Hemónculos, Personaje, Aeldari, Hemónculo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

HEMÓNCULO

Empuñando conjuntos de horribles implantes de sus mazmorras y laboratorios personales, los Hemónculos se manejan en batalla como siniestros depredadores. Dirigen a sus cónclaves de retorcidas monstruosidades y adeptos al dolor mientras buscan con avidez nuevos sujetos para sus horribles obras de moldeado de carne.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hemónculo**

Esta miniatura está equipada con: pistola aguijón; herramientas y manostijeras de Hemónculo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

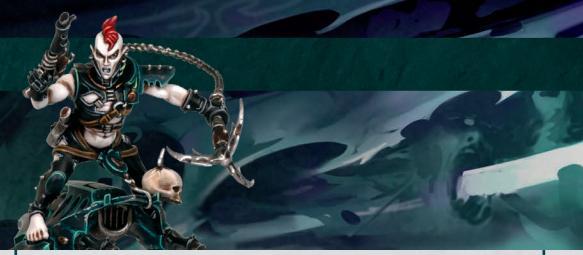
- **Atormentados**

CLAVES: **Infantería, Cónclaves Hemónculos, Personaje, Aeldari, Hemónculo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

INFERNALES

M	R	S	H	L	CO
14"	4	5+	2	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cápsulas cristalinas [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, ARMA ACOPLADA]	18"	2	3+	2	0	1
Pistola cristalina [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	2	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de Avernarca [ANTIINFANTERÍA 3+, GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	5	3+	3	-1	1
Espadón infernal [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	3	3+	4	-1	2

HABILIDADES

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Atacar y huir: Esta unidad es elegible para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya Retrocedido.

HABILIDADES DE EQUIPO

Lanzagranadas fantasma: La unidad del portador tiene la clave **Granadas**.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES: **Montada, Volar, Aeldari, Culto de Brujas, Infernales**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

INFERNALES

Cuando las bandas de Infernales montan sus aeropatines junto con los grupos de asalto Drukhari, siembran el terror en los campos de batalla del espacio real. Arrogantes y ágiles, los Infernales manejan sus espadones con tal destreza que la brega se convierte en una competición por ver quién realiza los más ostentosos actos de carnicería.

OPCIONES DE EQUIPO

- El Avernarca puede ser equipado con 1 lanzagranadas fantasma.
- El espadón infernal del Avernarca puede reemplazarse por 1 pistola cristalina y 1 arma de Avernarca.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Avernarca**
- **4-9 Infernales**

Cada miniatura está equipada con: cápsulas cristalinas; espadón infernal.

CLAVES: **Montada, Volar, Aeldari, Culto de Brujas, Infernales**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

ÍNCUBOS

	M	R	S	H	L	CO
ÍNCUBOS	7"	3	3+	1	6+	1
MÁRTEX	7"	3	3+	2	6+	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espadones compuestos – Un filo	Combate	3	3+	4	-2	2
Espadones compuestos – Dos filos [ARMA ACOPLADA]	Combate	6	3+	4	-1	1
Bracamarte	Combate	3	3+	4	-2	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Torturadores: Al inicio de la fase de combate, cada unidad enemiga dentro de la zona de amenaza de una o más unidades que tengan esta habilidad debe hacer un chequeo de acobardamiento.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Aeldari, Íncubos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

ÍNCUBOS

Los Íncubos son guerreros perfeccionistas. Protegidos por las placas ornamentadas de sus antiguos atavíos de guerra, se mueven con rapidez para matar, haciendo barridos con sus bracamartes gigantes. Se abren paso a través de la élite enemiga, desmoralizando al rival con dispositivos de tortura psíquica llamados torturadores.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bracamarte del Mártex puede reemplazarse por 1 bracamarte compuesto.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Mártex**
- **4-9 Íncubos**

Cada miniatura está equipada con: bracamarte.

CLAVES: **Infantería, Aeldari, Íncubos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

GUERREROS KABALISTAS

M	R	S	H	L	CO
8"	3	4+	1	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bláster [ASALTO]	18"	1	3+	8	-4	1D6+1
Cañón cristalino [ANTIINFANTERÍA 3+, PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	3	-1	2
Desgarrador [ASALTO, TORRENTE]	18"	1D6	N/A	6	0	1
Lanza oscura [PESADA]	36"	1	4+	12	-3	1D6+2
Pistola bláster [PISTOLA]	6"	1	3+	8	-3	1D3
Pistola cristalina [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	2	0	1
Rifle cristalino [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO]	24"	2	3+	2	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de combate cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1
Arma de Sibarita [ANTIINFANTERÍA 3+]	Combate	3	3+	3	-1	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Incursores sádicos: Si controlas un marcador de objetivo al final de tu fase de mando, y esta unidad (o cualquier **Transporte** en el que esta unidad esté embarcada) se encuentra dentro del Alcance de dicho marcador de objetivo, entonces ese marcador de objetivo permanecerá bajo tu control, incluso aunque no tengas miniaturas dentro de su Alcance, hasta que tu oponente lo controle al inicio o al final de cualquier turno.

HABILIDADES DE EQUIPO

Lanzagranadas fantasma: La unidad del portador tiene la clave **Granadas**.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES: **Infantería, Kábala, Línea de batalla, Aeldari, Guerreros Kabalistas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

GUERREROS KABALISTAS

Ataviados de pies a cabeza con armaduras de bordes afilados, la presencia arácnida de los Guerreros Kabalistas es muy intimidante. Son crueles ejecutores y proyectan salvas de fragmentos cubiertos de toxinas en sus avances rápidos, empujando a la retirada a presas aterrorizadas según la voluntad de su amo.

OPCIONES DE EQUIPO

- El arma cuerpo a cuerpo del Sibarita puede reemplazarse por 1 arma de Sibarita.
- El Sibarita puede ser equipado con 1 lanzagranadas fantasma.
- El rifle cristalino del Sibarita puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Pistola bláster.
  - 1 Pistola cristalina.
- El rifle cristalino de 1 Guerrero Kabalista puede reemplazarse por 1 bláster.
- El rifle cristalino de 1 Guerrero Kabalista puede reemplazarse por 1 lanza oscura.
- El rifle cristalino de 1 Guerrero Kabalista puede reemplazarse por 1 desgarrador.
- El rifle cristalino de 1 Guerrero Kabalista puede reemplazarse por 1 cañón cristalino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sibarita**
- **9 Guerreros Kabalistas**

Cada miniatura está equipada con: rifle cristalino; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Kábala, Línea de batalla, Aeldari, Guerreros Kabalistas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

LELITH HESPERAX

M	R	S	H	L	CO
8"	3	6+	4	6+	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filos de Lelith [ANTIINFANTERÍA 2+, GOLPES SOSTENIDOS 2]	Combate	8	2+	3	-2	1

HABILIDADES

BÁSICAS: **Combatir primero, Líder**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Espectáculo electrizante: Una vez por batalla, al inicio de la fase de combate, esta miniatura puedes usar esta habilidad. En tal caso, hasta el final de la fase el atributo Ataques de los filos de Lelith aumenta a 12 y la salvación invulnerable de esta miniatura aumenta a 3+.

Novias de la muerte: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad Combatir primero. Además, cada vez que una miniatura de dicha unidad realice un ataque de combate suma 1 al atributo Fuerza de ese ataque y mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Culto de Brujas, Personaje, Héroe épico, Aeldari, Súcubo, Lelith Hesperax**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

LELITH HESPERAX

El ágil atletismo de Lelith Hesperax trasciende a las demás Brujas. Ha elevado la muerte a un arte supremo, empuñando nada más que simples filos. Asesta a sus víctimas heridas cuya precisión hace de ellas una exótica mancha fruto de la cuchilla y la carne, y remata con un final de lo más cruento. Una delicia.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Lelith Hesperax – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: filos de Lelith.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Brujas**

CLAVES: **Infantería, Culto de Brujas, Personaje, Héroe épico, Aeldari, Súcubo, Lelith Hesperax**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

MANDRÁGORAS

M	R	S	H	L	CO
8"	3	7+	1	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rayo castigador [ASALTO, HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	2	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filo de acero	Combate	3	3+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICAS: **Infiltradores, Sigilo**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Desvanecerse: Al final del turno de tu oponente, si esta unidad no se encuentra en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puedes retirar esta unidad del campo de batalla. En el paso de Refuerzos de tu siguiente fase de movimiento, despliégalo en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" horizontalmente de todas las miniaturas enemigas. Si la batalla termina y esta unidad no está en el campo de batalla, es eliminada.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Aeldari, Mandrágoras**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

MANDRÁGORAS

Criaturas espantosas que se arrastran a medianoche, viajando de su reino sombrío hasta los lugares más seguros, las Mandrágoras irradian un aura de gélida maldad. Runas siniestras talladas en su carne resplandecen con poder, enfriando el alma del enemigo antes de que las hojas y garras heladas de estas segadoras sin rostro despojen de piel a sus víctimas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Nocturno**
- **4-9 Mandrágoras**

Cada miniatura está equipada con: rayo castigador; filo de acero.

CLAVES: **Infantería, Aeldari, Mandrágoras**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

INCURSOR

M	R	S	H	L	CO
14"	8	4+	10	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón desintegrador	36"	3	3+	5	-2	2
Lanza oscura	36"	1	3+	12	-3	1D6+2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cuchillas veleta	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICAS: **Final violento 1D3, Despliegue rápido, Cubierta de disparo 11**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Etervelas: Cada vez que esta miniatura avance, no hagas una tirada de avanzar para ella. En lugar de eso, hasta el final de la fase suma 6" al atributo Movimiento de esta miniatura.

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte dedicado, Volar, Aeldari, Incursor**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

INCURSOR

El Incursor es el patrullero de transporte favorito de los Drukhari. Sus pasajeros disparan desde la cubierta engalanada con siniestros trofeos mientras acelera con sus turbinas antigraviticas. Cuando suelta a los guerreros en la refriega, el Incursor descarga su armamento pesado y desuella a los adversarios situados en la superficie con aspilleras cristalinas y cuchillas veleta.

OPCIONES DE EQUIPO

- La lanza oscura de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón desintegrador.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Incursor**

Esta miniatura está equipada con: lanza oscura; cuchillas veleta.

TRANSPORTE

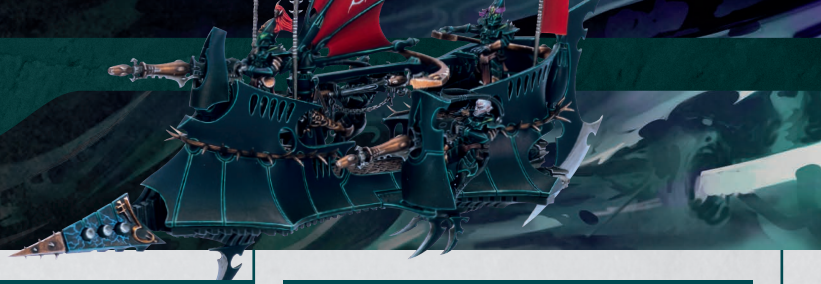
Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 11 miniaturas **Infantería Drukhari**. Cada miniatura **Grotesco** ocupa el espacio de 3 miniaturas. Esta miniatura no puede transportar a miniaturas que puedan **Volar**.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte dedicado, Volar, Aeldari, Incursor**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

EXPOLIADOR

M	R	S	H	L	CO
14"	9	4+	11	6+	3



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón desintegrador	36"	3	3+	5	-2	2
Lanza oscura	36"	1	3+	12	-3	1D6+2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cuchillas veleta	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICAS: **Final violento 1D3, Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Erradicar al enemigo: Cada vez que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco una unidad enemiga que aún tenga sus efectivos iniciales, repite una tirada para impactar de 1. Si una unidad tiene unos efectivos iniciales de 1, esta habilidad solo se aplica en caso de que el blanco tenga su número de heridas iniciales.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, cada vez que realice un ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Vehículo, Kábala, Volar, Aeldari, Expoliador**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

EXPOLIADOR

Estas cañoneras cumplen el papel de apoyo blindado en las incursiones Drukhari, pero estos esquifes gravíticos poseen también la velocidad y soltura para superar a los burdos homólogos del enemigo. Son asesinos móviles que artillan la potencia de fuego suficiente para destripar tanques enemigos y erradicar tropas de élite, para luego trasladarse a nuevos cotos de caza.

OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier número de estas miniaturas pueden reemplazar sus lanzas oscuras por 1 cañón desintegrador cada una.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Expoliador**

Esta miniatura está equipada con:
3 lanzas oscuras; cuchillas veleta.

CLAVES: **Vehículo, Kábala, Volar, Aeldari, Expoliador**

CLAVES DE FACCIÓN:
Drukhari

CAZA ESTILETE

M	R	S	H	L	CO
20+"	8	4+	10	6+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón cristalino [ANTIINFANTERÍA 3+, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	3	-1	2
Desintegrador	36"	3	3+	5	-2	2
Lanza oscura	36"	1	3+	12	-3	1D6+2
Misiles Estilete – misiles de doble núcleo [ÁREA]	48"	1D6	3+	7	-1	1
Misiles Estilete – misiles de neurotoxinas [ANTIINFANTERÍA 2+, ÁREA]	48"	1D6+3	3+	2	0	1
Misiles Estilete – misiles Monoguadaña [ÁREA]	48"	1D6	3+	6	-1	2
Rifle cristalino doble [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, FUEGO RÁPIDO 1, ACOPLADA]	24"	1	3+	2	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filoalas	Combate	3	4+	6	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICAS: **Final violento 1D3, Sigilo**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Aeronave de ataque a tierra: Siempre que esta miniatura realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad enemiga (excepto unidades que pueden **Volar**) suma 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Vehículo, Volar, Aeronave, Aeldari, Caza Estilete**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

CAZA ESTILETE

Estas ultrarrápidas naves de ataque aire-tierra causan una masacre generalizada y desatan el caos con sus dispersas ráfagas de misiles. Los Arcontes los utilizan para fracturar los focos de resistencia de las razas inferiores. Sus pilotos adictos a la velocidad también se dedican a la caza de grandes tanques y otros monstruos con sus múltiples cañones pesados.

OPCIONES DE EQUIPO

- Las 2 lanzas oscuras de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 cañones desintegradores.
- El rifle cristalino doble de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón cristalino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Caza Estilete**

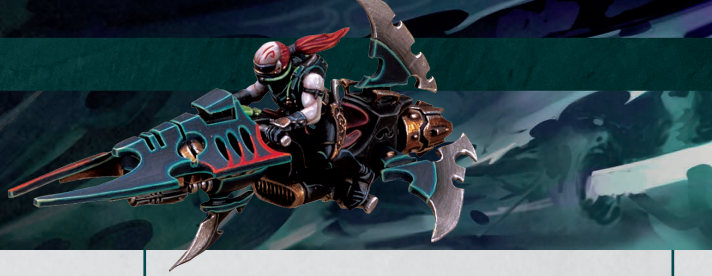
Esta miniatura está equipada con: 2 lanzas oscuras; misiles estilete; rifle cristalino doble; filoalas.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Aeronave, Aeldari, Caza Estilete**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

GUADAÑAS

M	R	S	H	L	CO
16"	4	4+	2	6+	2



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bláster [ASALTO]	18"	1	3+	8	-4	1D6+1
Lanza incandescente [ASALTO, FUSIÓN 3]	18"	1	3+	14	-4	1D6
Pistola cristalina [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	2	0	1
Rifle cristalino [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO]	24"	2	3+	2	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Agonizador [ANTIINFANTERÍA 3+]	Combate	4	3+	3	-1	1
Cuchillas veleta	Combate	3	3+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Maniobra evisceradora: Siempre que esta unidad termine un movimiento normal, puedes elegir a una unidad enemiga (excepto unidades **Monstruo** y **Vehículo**) sobre la que haya pasado durante ese movimiento. En tal caso, tira 1D6 por cada miniatura de esta unidad: por cada 4+, dicha unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

HABILIDADES DE EQUIPO

Racimo de abrojos: Siempre que hagas una tirada para infligir heridas usando la habilidad maniobra evisceradora de esta unidad, puedes repetir un D6 por cada miniatura de esta unidad que esté equipada con racimo de abrojos.

Espolones gravitatorios: Las armas de combate del portador tienen la habilidad **[LANZA]**.

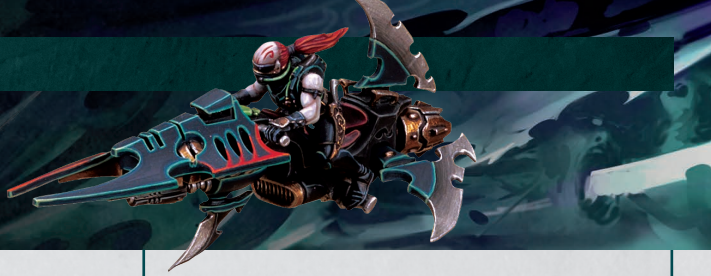
SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Montada, Culto de Brujas, Volar, Aeldari, Guadañas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

GUADAÑAS

Las motos a reacción Guadañas surcan el campo de batalla con igual velocidad y agilidad que durante sus letales carreras en las arenas commorritas. Ya sea brincando ante el fuego enemigo, decapitando al enemigo con feroces cuchillas veleta o sacrificando a sus víctimas con su feroz potencia de fuego, estos asesinos de alta velocidad son mortíferos.



OPCIONES DE EQUIPO

- El Campeón de la Arena puede ser equipado con 1 agonizador.
- Por cada 3 miniaturas que incluya esta unidad, puede reemplazarse 1 rifle cristalino de una miniatura por una de las siguientes opciones:
  - 1 Bláster
  - 1 lanza incandescente
- Por cada 3 miniaturas que incluya esta unidad, 1 miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 espolón gravitatorio
  - 1 racimo de abrojos

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Campeón de la Arena**
- **2-5 Guadañas**

Cada miniatura está equipada con: pistola cristalina; rifle cristalino; cuchillas veleta.

CLAVES: **Montada, Culto de Brujas, Volar, Aeldari, Guadañas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

AZOTES

M	R	S	H	L	CO
14"	3	4+	1	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bláster [ASALTO]	18"	1	3+	8	-4	1D6+1
Bláster disruptor Drukhari [ANTIVEHÍCULO 4+, PESADA, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	2	4+	3	-1	3
Cañón cristalino [ANTIINFANTERÍA 3+, PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	3	-1	2
Carabina cristalina [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO]	18"	3	3+	2	0	1
Desgarrador [ASALTO, TORRENTE]	18"	1D6	N/A	6	0	1
Lanza incandescente [ASALTO, PESADA, FUSIÓN 3]	18"	1	4+	14	-4	1D6
Lanza oscura [PESADA]	36"	1	4+	12	-3	1D6+2
Pistola bláster [PISTOLA]	6"	1	3+	8	-3	1D3
Pistola cristalina [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	2	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de combate cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1
Arma solarita [ANTIINFANTERÍA 3+]	Combate	3	3+	3	-1	1

HABILIDADES

BÁSICAS: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Ataque alado: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, si no se encuentra en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga puede hacer un movimiento normal de hasta 6". En tal caso, hasta el final del turno esta unidad no será elegible para declarar una carga.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Volar, Granadas, Propulsor de salto, Aeldari, Azotes**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

AZOTES

Mensajeros y mercenarios aerotransportados, viajan por las corrientes térmicas entre las torres más altas de Commorragh. Los Azotes, modificados físicamente para volar, desplazan sus cuerpos grotescos con el mismo orgullo que empuñan sus enormes lanzas oscuras y cañones cristalinos, muy valorados dada su combinación de velocidad y potencia de fuego.

OPCIONES DE EQUIPO

- El Solarita puede ser equipado con 1 arma solarita.
- La carabina cristalina del Solarita puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Pistola bláster
  - 1 Pistola cristalina
- Pueden reemplazarse las carabinas cristalinas de hasta 4 Azotes por una de las siguientes opciones:
  - 1 Bláster
  - 1 Lanza oscura
  - 1 Bláster disruptor Drukhari
  - 1 Lanza incandescente
  - 1 Desgarrador
  - 1 Cañón cristalino

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Solarita**
- **4-9 Azotes**

Cada miniatura está equipada con: carabina cristalina; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Volar, Granadas, Propulsor de salto, Aeldari, Azotes**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

SÚCUBO

M	R	S	H	L	CO
8"	3	6+	4	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bláster [PISTOLA]	6"	1	2+	8	-3	1D3
Pistola cristalina [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	2	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Armas de Súcubo [ANTIINFANTERÍA 3+]	Combate	6	2+	3	-2	1

HABILIDADES

BÁSICAS: **Líder**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Drogas de combate: Si esta miniatura está Empoderada en la fase de combate, hasta el final de dicha fase las miniaturas en su unidad ganan la habilidad Combatir primero.

Tormenta de espadas: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las armas de combate cuerpo a cuerpo que tenga equipadas esa unidad ganan la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Culto de Brujas, Personaje, Aeldari, Súcubo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

SÚCUBO

Las Súcubos son líderes de los Cultos de Brujas y maestras de la arena de combates. Poseedoras de un arte sublime y cruento, están versadas en innumerables formas de matar y lo demuestran con acrobática letalidad. Con reacciones ultrarrápidas y una variedad de armas extravagantes, disfrutan ante enemigos imponentes y se deleitan con su propia superioridad.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 Pistola bláster
  - 1 Pistola cristalina

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Súcubo**

Esta miniatura está equipada con: armas de Súcubo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Brujas**

CLAVES: **Infantería, Culto de Brujas, Personaje, Aeldari, Súcubo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

TALOS

M	R	S	H	L	CO
7"	7	3+	7	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Aguijón camuflado	24"	2D6	4+	5	0	1
Bláster disruptor Drukhari doble [ANTIVEHÍCULO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, ACOPLADA]	24"	2	4+	3	-1	3
Cañón cristalino doble [ANTIINFANTERÍA 3+, GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	4+	3	-1	2
Lanza incandescente doble [ASALTO, FUSIÓN 3, ACOPLADA]	18"	1	4+	14	-4	1D6
Rifle licuador doble [TORRENTE, ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Flagelos encadenados	Combate	8	3+	6	0	1
Guantelete Talos	Combate	5	4+	8	-2	3
Inyector de ícor Talos [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1	3+	7	-1	2
Macroescalpelo	Combate	5	3+	7	-1	2

HABILIDADES

BÁSICAS: **Final violento 1, No hay dolor 5+**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Artefacto del dolor: Si esta unidad elimina a una unidad enemiga, hasta el final de la batalla se considera que esta unidad está Empoderada.

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Monstruo, Cónclaves Hemónculos, Volar, Aeldari, Talos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

TALOS

El artefacto del dolor Talos es una macabra fusión de carne arrugada y artificio blindado que cuenta con una gran resistencia y una variedad de armas de pesadilla. Todos son la orgullosa creación de los Hemónculos Drukhari, quienes los emplean indistintamente como dispositivos de tortura, auxiliares quirúrgicos y máquinas asesinas blindadas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puede reemplazarse el cañón cristalino doble de cualquier número de miniaturas por una de las siguientes opciones:
  - 1 Bláster disruptor Drukharis doble
  - 1 Lanza incandescente doble
  - 1 Aguijón camuflado
- Puede reemplazarse el macroescalpelo de cualquier número de miniaturas por una de las siguientes opciones:
  - 1 Inyector de ícor Talos
  - 1 Rifle licuador doble
- Puede reemplazarse el macroescalpelo de cualquier número de miniaturas por una de las siguientes opciones:
  - 1 Flagelos encadenados
  - 1 Guantelete Talos

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1-2 Talos**

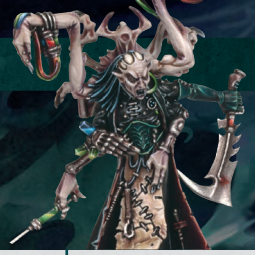
Cada miniatura está equipada con: cañón cristalino doble; 2 macroescalpelos.

CLAVES: **Monstruo, Cónclaves Hemónculos, Volar, Aeldari, Talos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

URIEN RAKARTH

M	R	S	H	L	CO
7"	4	6+	5	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Urna desolladora [HERIDAS DEVASTADORAS, DISPARO ÚNICO, TORRENTE]	12"	3D6	N/A	3	-1	1

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Herramientas y manostijeras de Hemónculo [ANTIINFANTERÍA 2+, PRECISIÓN]	Combate	5	2+	3	-1	1D3

HABILIDADES

BÁSICAS: **No hay dolor 4+, Líder**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Moldeado de carne: Al final de tu fase de Movimiento, esta miniatura puede curar a una unidad **Cronos**, **Talos**, **Grotescos** o **Atormentados** amiga a 6" o menos. Si lo hace, una miniatura de dicha unidad recupera hasta 3 heridas perdidas (si has elegido a una unidad **Atormentados**, en lugar de eso se devuelven a dicha unidad hasta 3 miniaturas eliminadas).

Regeneración horrible: la primera vez que esta miniatura resulte eliminada, tira 1D6 al final de la fase. Con un 2+, vuelve a colocar a esta miniatura en el campo de batalla, tan cerca como sea posible del punto en el que ha sido eliminada y fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga, con todas sus heridas iniciales.

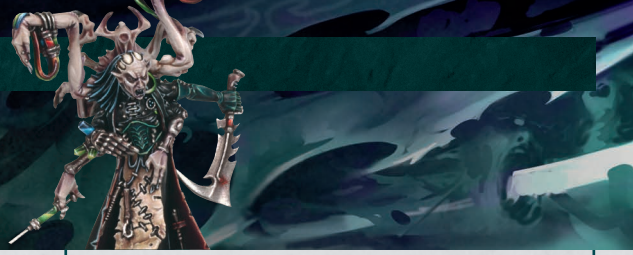
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Cónclaves Hemónculos, Personaje, Héroe épico, Aeldari, Hemónculo, Urien Rakarth**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

URIEN RAKARTH

Urien Rakarth es el más ingenioso de los maestros Hemónculos. Es el Escultor de Tormentos, cuyas repugnantes creaciones desafían la cordura del enemigo. Una vez su urna de espíritus colmilludos y sus espadas impregnadas de toxinas terminan el trabajo, un nido de Hemóvoros devora lo que quede de los enemigos de su amo.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Urien Rakarth – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con: urna desolladora; herramientas y manostijeras de Hemónculo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Atormentados**

CLAVES: **Infantería, Cónclaves Hemónculos, Personaje, Héroe Épico, Aeldari, Hemónculo, Urien Rakarth**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

PONZOÑA

M	R	S	H	L	CO
14"	6	4+	6	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón cristalino [ANTIINFANTERÍA 3+, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	3	-1	2
Rifle cristalino doble [ANTIINFANTERÍA 3+, ASALTO, FUEGO RÁPIDO 1, ACOPLADA]	24"	2	3+	2	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cuchillas veleta	Combate	3	4+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICAS: **Final violento 1, Despliegue rápido, Cubierta de disparo 6, Sigilo**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Atletas aéreos: Al final de la fase de combate, si no hay miniaturas embarcadas en este **Transporte**, puedes elegir una unidad **Infantería Drukhari** amiga que conste de 6 miniaturas o menos y esté completamente a 6" o menos de este **Transporte** (no puedes elegir una unidad **Grotescos** ni una unidad que pueda **Volar**). A menos que esa unidad se encuentre en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puede embarcarse en este **Transporte**.

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Vehículo, Transporte, transporte dedicado, Volar, Aeldari, Ponzoña**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

PONZOÑA

La velocidad permite a los transportes ligeros Ponzoña asaltar las defensas del rival, dar caza a sus rezagados o rodear a sus refuerzos. Para los guerreros que viajan a bordo, las Ponzoñas son a la vez bases de fuego móvil y carruajes salpicados de sangre, y están protegidos por escudos que confunden cualquier intento de derribarlos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puede reemplazarse el rifle cristalino doble de esta miniatura por 1 cañón cristalino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Ponzoña**

Esta miniatura está equipada con: cañón cristalino; rifle cristalino doble; cuchillas veleta.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas **Infantería Drukhari**. Esta miniatura no puede transportar miniaturas **Grotescas** ni miniaturas que puedan **Volar**.

Antes de la batalla, al inicio del paso de Declarar formaciones de batalla, puedes elegir a una unidad **Guerreros Kabalistas** o **Brujas** de tu ejército. Si lo haces, dicha unidad se divide en dos unidades, ambas con un número de miniaturas lo más equitativo posible (al dividir una unidad así, anota qué miniaturas forman cada una de las dos nuevas unidades). Una de estas unidades debe empezar la batalla embarcada en este **Transporte**; la otra puede empezar la batalla embarcada en otro **Transporte**, o puede ser desplegada como unidad separada.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte dedicado, Volar, Aeldari, Ponzoña**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

BOMBARDERO CUERVO

M	R	S	H	L	CO
20+"	9	4+	12	6+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Guadaña oscura	24"	6	3+	8	-4	2
Lanza de vacío	36"	2	3+	14	-4	1D6+2
Misiles Cuervo – misiles de implosión [ÁREA]	48"	1D3	3+	9	-2	3
Misiles Cuervo – misiles de doble núcleo [ÁREA]	48"	1D6	3+	7	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filoalas	Combate	3	4+	6	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICAS: **Final violento 1D3, Sigilo**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Mina de vacío: Una vez por batalla, después de que esta unidad termine un movimiento normal, puedes elegir a una miniatura enemiga sobre la que haya pasado durante ese movimiento y tirar 1D6 por cada unidad enemiga a 1D6" o menos de dicha miniatura enemiga: con un 4+, la unidad enemiga en cuestión sufre 1D6 heridas mortales.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Aeldari, Bombardero Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

BOMBARDERO CUERVO

Armado con algunos de los cañones más potentes del arsenal Drukhari, las guadañas oscuras y lanzas de vacío del Bombardero Cuervo pueden quebrar fortificaciones y blancos acorazados. Pero palidecen ante el arma principal de esta silenciosa aeronave: la mina de vacío. Cuando este obús arcano es disparado, la implosión de luz oscura resultante borra todo el que atrapa en su área de efecto.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misiles cuervo.
- Las dos 2 lanzas de vacío pueden reemplazarse por 2 guadañas oscuras.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Bombardero Cuervo**

Esta miniatura está equipada con: 2 lanzas de vacío; filoalas.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Aeldari, Bombardero Cuervo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

ATORMENTADOS

M	R	S	H	L	CO
7"	4	6+	1	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Osificador [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	1	3+	2	-2	2
Pistola aguijón [ANTIINFANTERÍA 2+, PISTOLA]	12"	1	3+	2	0	1
Rifle licuador [TORRENTE]	12"	1D6	N/A	4	-1	1
Rifle maléfico [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	3+	6	-2	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filos de atormentado [ANTIINFANTERÍA 4+]	Combate	2	3+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICAS: **No hay dolor 5+**

FACCIÓN: **Poder del dolor**

El arte del torturador: Siempre que esta unidad elimine a una unidad enemiga, ganas 1 marcador de Dolor. Cuando esta unidad sea eliminada, ganas 1 marcador de Dolor.

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Cónclaves Hemónculos, Aeldari, Atormentados**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

ATORMENTADOS

La piel nudosa de los Atormentados es una masa correosa de viejas cicatrices, habituada al dolor. Estos adeptos del moldeado de carne sirven a los amos de los cónclaves, y son a partes iguales experimentos y aprendices. Se les otorgan herramientas horripilantes, cuchillas de carnicero y armas biológicas arcanas con las que infligir el máximo dolor.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que incluya la unidad:
  - 1 miniatura puede ser equipada con 1 rifle maléfico.*
  - 1 miniatura puede ser equipada con 1 rifle licuador.*
  - 1 miniatura puede ser equipada con 1 osificador.*
  - 1 miniatura puede ser equipada con 1 pistola aguijón.*

** Cada miniatura no puede equiparse con más de 1 arma a distancia.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Mártir**
- **4-9 Atormentados**

Cada miniatura está equipada con: filos de atormentado.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Cónclaves Hemónculos, Aeldari, Atormentados**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

BRUJAS

M	R	S	H	L	CO
8"	3	6+	1	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bláster [PISTOLA]	6"	1	3+	8	-4	1D3
Pistola cristalina [ANTIINFANTERÍA 4+, ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	2	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filo de Hekatarii	Combate	3	3+	3	-1	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Poder del dolor**

Sin escapatoria: Siempre que una unidad enemiga (excepto **Monstruos** y **Vehículos**) en la zona de amenaza de una o más unidades de tu ejército con esta habilidad sea elegida para Retroceder, las miniaturas de esa unidad enemiga deben hacer chequeos de huida desesperada como si su unidad estuviera acobardada. Al hacerlo, si dicha unidad enemiga también está acobardada por otros motivos, resta 1 de cada uno de esos chequeos de huida desesperada.

HABILIDADES DE EQUIPO

Lanzagranadas fantasma: La unidad del portador tiene la clave **Granadas**.

SALVACIÓN INVULNERABLE* 6+

*La salvación invulnerable que tengan las miniaturas de esta unidad mejora a 4+ contra ataques de Combate.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Culto de Brujas, Aeldari, Brujas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**

BRUJAS

Bailarinas de la muerte, las Brujas son asesinas acrobáticas que hacen gala de sus increíbles habilidades en la arena para matar con entusiasmo y precisión. Manejan armas exóticas (ganchos, cadenas con púas o espadas flexibles) que requieren de una habilidad superior. Estas son mortíferas en manos de las Brujas mientras se vuelven un borrón en torno a los torpes ataques de sus enemigos.

OPCIONES DE EQUIPO

- La Hekatriz puede ser equipada con 1 lanzagranadas fantasma.
- La pistola cristalina de la Hekatriz puede reemplazarse por 1 pistola bláster.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hekatriz**
- **9 Brujas**

Cada miniatura está equipada con: pistola cristalina; filo de Hekatarii.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Culto de Brujas, Aeldari, Brujas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Drukhari**