REGLA DE EJÉRCITO

Los Aeldari viven al borde de la extinción. Por ello, sus Videntes se han convertido en expertos en la lectura de los acontecimientos futuros, viendo las muchas hebras del destino que le esperan a su pueblo y las consecuencias de seguir cada uno de ellas. En el momento adecuado, una simple acción puede evitar resultados calamitosos, ayudando a los Aeldari en su lucha por la supervivencia.

HEBRAS DEL DESTINO

Si tu facción de ejército es **AELDARI**, al inicio de la batalla, tira 12D6. Es es tu tirada de Hebras del destino.

Si lo deseas, puedes repetir esta tirada de Hebras del destino, pero, si lo haces, tira 1D6 menos. Puedes repetir la tirada de Hebras del destino tantas veces como quieras, pero tira 1D6 menos cada vez que la repitas. Puedes hacer esto hasta que te guste el resultado (o hasta que solo te quede 1D6).

Cuando decidas quedarte con el resultado, esos dados que queden se convierten en tus dados de Destino para la batalla. Estos resultados no pueden cambiarse ni volver a tirarse salvo que una regla lo especifique. Deja tus dados de Destino a un lado. Esa es tu reserva de dados de Destino.

Antes de hacer una tirada para una miniatura o unidad de tu ejército que tenga la habilidad Hebras del destino, si hay uno o más dados en tu reserva de dados de Destino, puedes usar uno de ellos. Para ello, elige uno de esos dados de Destino para que sustituya a uno de esa tirada. El dado sustituido no se tira, sino que se usa directamente el valor del Dado de destino elegido (esto cuenta como una tirada sin modificar de ese valor a efectos de reglas). Cada dado de Destino solo se puede usar así una vez, y, tras usarlo, retíralo de tu reserva de Dados de destino y tira todos los demás dados que forman parte de dicha tirada (si lo hay). Puedes usar dados de Destino para cualquiera de estas tiradas:

- Tirada de avanzar
- Chequeo de acobardamiento
- Tirada de carga
- Tirada de daño
- Tirada para impactar
- Tirada de salvación
- Tirada para herir

AELDARI – HUESTE DE BATALLA

REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu facción de ejército es **Aeldari**, puedes usar la regla de destacamento Hueste de batalla, que incluye:

CLARIVIDENCIA SIN IGUAL

Cuando los Aeldari van a la batalla, el oponente queda anonadado por su gracilidad, elegancia y habilidad marcial. Donde los seres inferiores vacilan, los Aeldari se mueven con una seguridad digna únicamente de quienes ya saben lo que va a pasar.

Cada vez que una unidad **Aeldari** de tu ejército sea elegida para dispara o combatir, puedes repetir 1 tirada para impactar y puedes repetir 1 tirada para herir al resolver esos ataques.

CORSARIOS E INTÉRPRETES ITINERANTES

La Ciudad Oscura es frecuentada por despiadados mercenarios y guerreros nómadas de diversas ramas de esta antigua raza. Compañías de Arlequines y bandas de Corsarios acompañan muchas Incursiones de los Drukhari, libres de las normas establecidas para perseguir beneficios y agendas predestinadas por la galaxia.

Si tu facción de ejército es **Drukhari**, puedes incluir unidades **Arlequines** y **Anhrathe** en tu ejército, aunque no tengan la clave de facción **Drukhari**. El valor en puntos combinado de las unidades **Arlequines** y/o **Anhrathe** que puedes incluir en tu ejército depende del tamaño de la batalla, de la siguiente manera:

- **Incursión:** Hasta 250 ptos.
- **Fuerza de choque:** Hasta 500 ptos.
- **Conquista:** Hasta 750 ptos.

Ninguna miniatura **Arlequines** o **Anhrathe** incluida en tu ejército de esta manera pueden ser tu **Señor de la Guerra**, y no puede recibir Mejoras.

YNNARI

Yvraine divide tanto como une a los Aeldari, y genera tanto odio como admiración. Para ciertos exaliados, tanto ella como sus ideales se han convertido en una brecha insalvable, pero entre ciertos exenemigos, su influencia ha creado un compañerismo irrompible.

Si tu facción de ejército es **Aeldari** y tu **Señor de la Guerra** es **Yvraine**, puedes incluir unidades **Drukhari** en tu ejército, aunque no tengan la clave de facción **Aeldari**. El valor en puntos combinado de dichas unidades que puedes incluir en tu ejército depende del tamaño de la batalla, de la siguiente manera:

- **Incursión:** Hasta 500 ptos.
- **Fuerza de choque:** Hasta 1000 ptos.
- **Conquista:** Hasta 1500 ptos.

Ninguna miniatura **Drukhari** incluida en tu ejército de esta manera puede recibir Mejoras. No puedes incluir de esta manera en tu ejército unidades que tengan alguna de estas claves: **Señores Fénix**; **Anhrathe**; **Avatar de Khaine**; **Solitario**; **Cónclaves Hemónculo**.

MEJORAS

Si usas la regla de destacamento Hueste de batalla, puedes usar estas mejoras de Hueste de batalla.

LA GEMA DEL FÉNIX

En el punto álgido de la Guerra del Cielo, Isha recogió el calor de cien estrellas en una gema brillante para salvar a Asuryan. Se dice que la gema del Fénix es el único fragmento superviviente de esta antigua piedra, y aún conserva el poder de devolver la vida a los caídos.

Solo miniaturas **Aeldari**. La primera vez que el portador es eliminado, tira 1D6: con 2+, déjalo a un lado. Al final de la fase, despliega al portador de nuevo, lo más cerca posible de su posición previa y fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga, con todas sus heridas recuperadas.

LAS PIEDRAS SUPURANTES

Talladas en rubíes psicoactivos, estas piedras rúnicas se asemejan a las gotas de sangre que gotean de la mano de Khaine. En la batalla, estas piedras se reorganizan y revelan elementos del futuro.

Solo miniaturas **Aeldari**. Cada vez que la unidad del portador elimine una unidad enemiga, tira 1D6 y añádelo a tu reserva de dados de Destino mostrando el resultado que obtuviste.

AQUEL QUE LEE LAS RUNAS

Usando su presciencia para discernir las intenciones del comandante enemigo, este psíquico puede reaccionar antes de que los planes del enemigo entren en acción.

Solo miniaturas **Psíquico Aeldari**. En tu fase de mando, puedes elegir 1 dado en tu reserva de Dados de destino, volver a tirarlo, y después añadirlo otra vez a tu reserva de Dados de destino mostrando el nuevo resultado que obtuviste.

EMISARIO DEL DESTINO

Las hebras del destino se enrollan y retuercen en torno a este guerrero, y los caminos del destino se manipulan para evitarle daños y que pueda devolver el golpe a sus enemigos.

Solo miniaturas **Aeldari**. Una vez por turno, justo después de hacer una tirada para impactar, una tirada para herir o una tirada de salvación para una miniatura en la unidad del portador, puedes tratar el resultado como una tirada de 6 sin modificar en lugar del resultado que obtuviste.

AELDARI – HUESTE DE BATALLA

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Hueste de batalla, puedes usar estas estratagemas de Hueste de batalla.

FALSA RETIRADA

ESTRATAGEMA HUESTE DE BATALLA – ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Los Aeldari son siempre escurridizos, y sus acciones son imprevisibles y engañosas. Lo que parece ser una retirada total en un momento se revela como el preludio de un ataque devastador al siguiente.

CUÁNDO: Tu fase de Movimiento, justo después de que una unidad **AELDARI** de tu ejército haga un movimiento de retirada.

BLANCO: Esa unidad **AELDARI**.

EFECTO: Tu unidad es eligible para disparar y declarar una carga en este turno aunque haya retrocedido.

AGILIDAD SIN PAR

ESTRATAGEMA HUESTE DE BATALLA – TÁCTICA DE BATALLA

1PM

La gracia en la batalla y la eficiencia despiadada son virtudes apreciadas en los ejércitos de los Mundos Astronave. Como las brillantes armas de Khaine, los Asuryani atraviesan las filas de sus enemigos.

CUÁNDO: Tu fase de Movimiento.

BLANCO: 1 unidad **AELDARI** de tu ejército que no haya sido elegida para mover en esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, si tu unidad avanza, no hagas tirada de avanzar para ella. En su lugar, hasta el final de la fase, suma 6" al atributo Movimiento de las miniaturas en tu unidad.

FUEGO Y DESAPARICIÓN

ESTRATAGEMA HUESTE DE BATALLA – ARDID ESTRATÉGICO

2PM

Los Aeldari son maestros de la táctica de golpear y huir, atacando a un objetivo con una ráfaga de disparos antes de maniobrar rápidamente para cubrirse o desaparecer.

CUÁNDO: Final de tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **AELDARI** de tu ejército.

EFECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal. No puede embarcar en un **TRANSPORTE** al final de este movimiento.

RESTRICCIONES: No puedes elegir una unidad **AERONAVE** o una unidad en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, y hasta el final del turno, la unidad que elegiste no es elegible para declarar cargas.

TORMENTA DE FILOS

ESTRATAGEMA HUESTE DE BATALLA – ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Los Aeldari, bien entrenados, pueden lanzar una lluvia de disparos con sus armas, ya que sus reflejos superiores les permiten seguir incluso el movimiento más repentino y realizar cada disparo a la perfección.

CUÁNDO: Tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **AELDARI** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad realice un ataque, con una herida crítica, mejora en 2 el atributo Penetración de Armadura de ese ataque.

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Hueste de batalla, puedes usar estas estratagemas Hueste de batalla.

FANTASMAS

ESTRATAGEMA HUESTE DE BATALLA – ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Los Aeldari son maestros del despiste, y emplean emisores de hologramas y fantasmas psíquicos para engañar a los exploradores enemigos.

CUÁNDO: Final de la fase de Movimiento de tu oponente.

BLANCO: 1 unidad **Aeldari** unidad de tu ejército.

EFECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 7". No puede embarcar en un **Transporte** al final de este movimiento.

RESTRICCIONES: No puedes elegir una unidad en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, y hasta el final del turno, no puedes tomar a esa unidad como blanco de la estratagema Intervención heroica.

RÁPIDO COMO EL RAYO

ESTRATAGEMA HUESTE DE BATALLA – TÁCTICA DE BATALLA

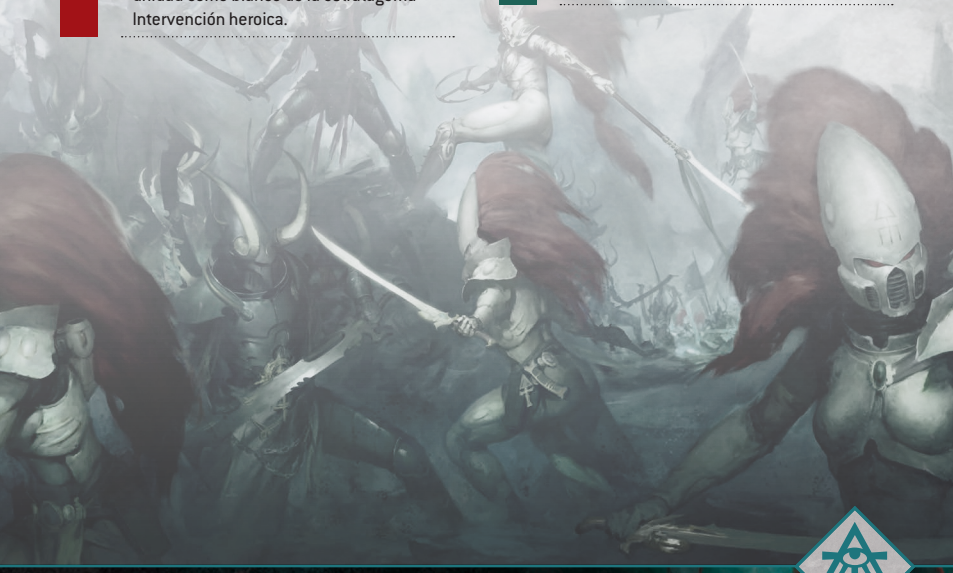
1PM

Los Aeldari procesan los eventos de la batalla a una velocidad desconcertante, lo que hace que sus reacciones sean tan rápidas que son capaces de esquivar ataques que impactarían a cualquier otro blanco.

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

BLANCO: 1 unidad **Aeldari** de tu ejército (salvo unidades **Constructo Espectral**) que haya sido elegida como el blanco de uno o más de los 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.



ASURMEN

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Las Gemelas Sanguinarias [ASALTO, IMPACTOS LETALES, PISTOLA]	24"	6	2+	4	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
La espada de Asur [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	6	2+	6	-3	3

HABILIDADES

BÁSICA: **LÍDER**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Mano de Asuryan: Mientras esta miniatura lidere una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar.

Perspicacia táctica: Una vez por turno, puedes tomar como blanco de la estratagema Disparos preventivos a la unidad de esta miniatura por 0PM, y lo puedes usar aunque ya hayas usado esa estratagema en una unidad diferente en esta fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE 3+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Señor Fénix, Asurmen**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

ASURMEN

La destreza bélica de Asurmen es sobrecogedora, y su presencia heroica es tan grande que los Guerreros de Senda cercanos se ven imbuidos con su incomparable astucia táctica. Además de las catapultas shuriken de muñeca llamadas las Gemelas Sanguinarias, el Señor Fénix porta la Espada de Asur, en cuya empuñadura hay la joya espiritual de Tethesis, el hermano de Asurmen.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Asurmen – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
Las Gemelas Sanguinarias; la espada de Asur.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Vengadores Implacables**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Señor Fénix, Asurmen**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

AUTARCA

M	R	S	H	L	CO
7"	3	3+	4	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzamisiles de Segador – estrella [PESADA]	48"	1	3+	8	-2	2
Lanzamisiles de Segador – pléyade [PESADA]	48"	2	3+	5	-1	2
Pistola fundidora [ASALTO, FUSIÓN 2, PISTOLA]	6"	1	2+	8	-4	1D3
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1
Rifle fundidor de Dragón [ASALTO, FUSIÓN 3]	12"	1	2+	9	-4	1D6
Rifle monofilamento [HERIDAS DEVASTADORAS, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Archa estelar	Combate	5	3+	6	-2	2
Espada sierra de Escorpión [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	6	2+	5	0	1
Filo de Espectro	Combate	5	2+	4	-3	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **LÍDER**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Estratega excepcional: Una vez por turno, puedes tomar como blanco a la unidad de esta miniatura con una estratagema aunque ya la hayas usado en una unidad diferente en esta fase.

Senda de mando: Al inicio de tu fase de mando recibes 1PM si esta miniatura es tu **SEÑOR DE LA GUERRA** y está en el campo de batalla.

HABILIDADES DE EQUIPO

Máscara de Espectro Aullante: La unidad del portador tiene la habilidad Combatir primero.

Mandiblásteres: Las armas de combate con las que esté equipado el portador tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS] al tomar como blanco a unidades que no tengan las claves **MONSTRUO** ni **VEHÍCULO**.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, AUTARCA**

CLAVES DE FACCIÓN: **AELDARI**

AUTARCA

Los Autarcas deben su fama legendaria a su brillantez estratégica, habilidad marcial sublime y voluntad indómita. Han recorrido las sendas del guerrero y jamás han caído en la trampa de la obsesión. Ahora, emplean todo lo aprendido y dominado al mando de las huestes Asuryani.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola shuriken de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 lanzamisiles de Segador
  - 1 rifle fundidor de Dragón
  - 1 rifle monofilamento
- El archa estelar de esta miniatura puede reemplazarse por 1 espada sierra de Escorpión.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 máscara de Espectro Aullante.
- Si esta miniatura no está equipada con 1 máscara de Espectro Aullante, la pistola shuriken y el archa estelar de esta miniatura pueden reemplazarse por todas las siguientes opciones:
  - 1 filo de Espectro
  - 1 mandiblásteres
  - 1 pistola fundidora

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Autarca**

Esta miniatura está equipada con:
pistola shuriken; archa estelar.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guardianes de Defensa**
- **Guardianes de Asalto**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Autarca**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

AUTARCA CAZACIELOS

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzamisiles de Segador – estrella [PESADA]	48"	1	3+	8	-2	2
Lanzamisiles de Segador – pléyade [PESADA]	48"	2	3+	5	-1	2
Pistola fundidora [ASALTO, FUSIÓN 2, PISTOLA]	6"	1	2+	8	-4	1D3
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1
Rifle fundidor de Dragón [ASALTO, FUSIÓN 3]	12"	1	2+	9	-4	1D6
Rifle monofilamento [HERIDAS DEVASTADORAS, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Archa estelar	Combate	5	3+	6	-2	2
Espada sierra de Escorpión [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	6	2+	5	0	1
Filo de Espectro	Combate	5	2+	4	-3	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Agente solitario**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Voluntad indomable (Aura): Mientras una unidad **Aeldari** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, cuando esa unidad haga un chequeo de acobardamiento o liderazgo, suma 1 a ese chequeo.

Senda de mando: Al inicio de tu fase de mando recibes 1PM si esta miniatura es tu **Señor de la guerra** y está en el campo de batalla.

HABILIDADES DE EQUIPO

Máscara de Espectro Aullante: El portador tiene la habilidad Combatir primero.

Mandiblásteres: Las armas de combate con las que esté equipado el portador tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS] al tomar como blanco a unidades que no tengan las claves **Monstruo** ni **Vehículo**.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Propulsor de Salto, Volar, Granadas, Autarca Cazacielos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

AUTARCA CAZACIELOS

Con equipo como una mochila alada o un generador de salto disforme, un Autarca se convierte en un líder guerrero increíblemente maniobrable. Así equipado, puede aparecer donde su hueste de guerra lo necesite en un abrir y cerrar de ojos, aportando un armamento elegante y una estrategia consumada antes de desaparecer del alcance del enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola shuriken de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Lanzamisiles de Segador
  - 1 Rifle fundidor de Dragón
  - 1 Rifle monofilamento
- El archa estelar de esta miniatura puede reemplazarse por 1 espada sierra de Escorpión.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 máscara de Espectro Aullante.
- Si esta miniatura no está equipada con 1 máscara de Espectro Aullante, la pistola shuriken y el archa estelar de esta miniatura pueden reemplazarse por todas las siguiente opciones:
  - 1 Filo de Espectro
  - 1 Mandiblásteres
  - 1 Pistola fundidora

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Autarca Cazacielos**

Esta miniatura está equipada con:
pistola shuriken; archa estelar.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Propulsor de Salto, Volar, Granadas, Autarca Cazacielos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

AUTARCA CORRECIELOS

M	R	S	H	L	CO
14"	4	3+	5	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Catapulta shuriken doble [ASALTO, ACOPLADA]	18"	2	2+	4	-1	1
Lanza láser [ASALTO]	6"	1	2+	6	-3	2
Rifle fundidor de Dragón [ASALTO, FUSIÓN 3]	12"	1	2+	9	-4	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filo de Espectro	Combate	5	2+	4	-3	1
Lanza láser [LANZA]	Combate	4	2+	4	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: **LÍDER**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Senda de mando: Al inicio de tu fase de mando recibes 1PM si esta miniatura es tu **Señor de la guerra** y está en el campo de batalla.

Veloz como el viento: Mientras esta miniatura lidere una unidad, cada vez que esa unidad avance, no hagas tirada de avanzar para ella. En su lugar, hasta el final de la fase, suma 6" al atributo Movimiento de las miniaturas in esa unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Montada, Personaje, Volar, Autarca, Autarca Correcielos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

AUTARCA CORRECIELOS

Los Autarcas son más que capaces de liderar sus huestes desde el frente, lanzándose a la refriega como Correcielos en motos a reacción. Cuando les invade la sed de guerra, recorren a todo lo que han aprendido en los Santuarios de Sendas para encabezar asaltos, batirse contra líderes enemigos y destruir máquinas de guerra.

OPCIONES DE EQUIPO

- La lanza láser de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 filo de Espectro
  - 1 rifle fundidor de Dragón

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Autarca Correcielos**

Esta miniatura está equipada con:
catapulta shuriken doble; lanza láser.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Jinetes del viento**

CLAVES: **Montada, Personaje, Volar, Autarca, Autarca Correcielos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

AVATAR DE KHAINE

M	R	S	H	L	CO
10"	12	2+	14	6+	5

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Condenación aullante [GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	12"	1	2+	16	-4	1D6+2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Condenación aullante – barrido	Combate	12	2+	7	-2	2
Condenación aullante – golpe	Combate	6	2+	14	-4	1D6+2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Forma ardiente: Siempre que se asigne un ataque a esta miniatura, reduce a la mitad el atributo Daño de ese ataque.

La Mano Ensangrentada (Aura): Mientras una unidad **Aeldari** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, suma 1 a las tiradas de avanzar y cargar de esa unidad.

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Héroe épico, Daemon, Avatar de Khaine**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

AVATAR DE KHAINE

El Avatar de Khaine es un antiguo dios de la guerra encarnado, cuya mera presencia incita una furia despiadada en los Asuryani cercanos. En batalla, el Avatar marcha a través de los disparos enemigos sin inmutarse, riendo con crueldad mientras su arma, Condenación aullante, devora carne y sangre con cada golpe.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Avatar de Khaine – Héroe épico**

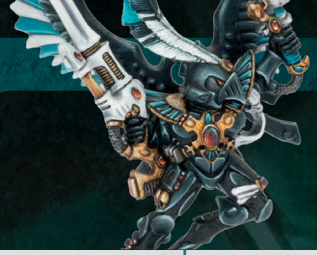
Esta miniatura está equipada con: Condenación aullante

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Héroe épico, Daemon, Avatar de Khaine**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

BAHARROTH

M	R	S	H	L	CO
14"	3	2+	5	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Furia de la Tormenta [ASALTO, IMPACTOS LETALES]	24"	4	2+	6	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
La Espada Brillante [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	6	2+	5	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

La Muerte en el Viento: Mientras esta miniatura lidere una unidad, siempre que una miniatura in esa unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar.

Cruzanubes: En tu fase de disparo, después de que la unidad de esta miniatura haya disparado, si no está en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, esa unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 6" como si fuera tu fase de movimiento. Si lo hace, hasta el final del turno, esa unidad no es elegible para declarar una carga.

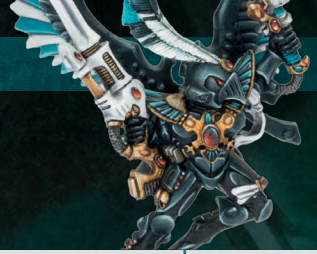
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Propulsor de Salto, Volar, Granadas, Señor Fénix, Baharroth**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

BAHARROTH

Baharroth se mueve con la gracilidad de una brisa y ataca con la fuerza de un huracán. En batalla brilla con luz propia, cayendo en picado para acribillar una presa y remontando para buscar la siguiente. De cerca, corta las cabezas de sus enemigos con el filo curvo de su Espada Brillante.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Baharroth – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
Furia de la Tormenta; La Espada Brillante.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Halcones Cazadores**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Propulsor de Salto, Volar, Granadas, Señor Fénix, Baharroth**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

CORSARIOS SAQUEADORES

M	R	S	H	L	CO
7"	3	4+	1	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bláster de Corsario [ASALTO]	18"	1	3+	8	-4	1D6+1
Cañón espectral [HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	1	3+	14	-4	1D6
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Desgarrador de Corsario [ASALTO, RÁFAGA]	18"	1D6	N/A	6	0	1
Neurodisruptor [ANTIINFANTERÍA 2+, ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
Rifle shuriken [ASALTO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada de energía aeldari	Combate	2	3+	4	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 7"**

Saqueadores del Vacío: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque, repite las tiradas para impactar de 1. Si el blanco de ese ataque es una unidad enemiga dentro del alcance de un marcador de objetivo, en su lugar, puedes repetir todas las tiradas para impactar.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo de la bruma: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Granadas, Anhrathe, Corsarios Saqueadores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

CORSARIOS SAQUEADORES

Los hábiles y ágiles guerreros conocidos como Saqueadores constituyen el grueso de la mayoría de las bandas de corsarios. Con precisas andanadas de letales shuriken pueden atravesar la infantería enemiga, o desenfundar sus espadas de energía y asaltar las posiciones hostiles para entablar una furiosa lucha cuerpo a cuerpo.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola shuriken del Ferarca Saqueador puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 neurodisruptor
  - 1 rifle shuriken
- El Ferarca Saqueador puede ser equipado con:
  - 1 escudo de la bruma
- La pistola shuriken y la espada de energía aeldari de todos los Corsarios Saqueadores en esta unidad pueden reemplazarse por 1 rifle shuriken.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, la espada de energía aeldari o el rifle shuriken de 1 Corsario Saqueador puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bláster de Corsario
  - 1 desgarrador de Corsario
- Si esta unidad consta de 10 miniaturas, el rifle shuriken de 1 Corsario Saqueador puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón espectral
  - 1 cañón shuriken

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Ferarca Saqueador**
- **4-9 Corsarios Saqueadores**

Cada miniatura está equipada con:
pistola shuriken; espada de energía aeldari

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Granadas, Anhrathe, Corsarios Saqueadores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

CORSARIOS DEL VACÍO

M	R	S	H	L	CO
7"	3	4+	1	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Blástер de Corsario [ASALTO]	18"	1	3+	8	-4	1D6+1
Cañón espectral [HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	1	3+	14	-4	1D6
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Desgarrador de Corsario [ASALTO, RÁFAGA]	18"	1D6	N/A	6	0	1
Neurodisruptor [ANTIINFANTERÍA 2+, ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Pistola fundidora [ASALTO, FUSIÓN 2, PISTOLA]	6"	1	3+	8	-4	1D6
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
Rifle largo de Explorador [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	3+	4	-1	2
Rifle shuriken [ASALTO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	-1	1
Verdugo [ANTIINFANTERÍA 2+, PSÍQUICA]	18"	3	3+	6	-2	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Báculo brujo [ANTIINFANTERÍA 2+, PSÍQUICA]	Combate	2	2+	3	0	1D3
Espada de energía aeldari	Combate	3	3+	4	-2	1
Par de filos hekatarii [ACOPLADA]	Combate	4	2+	3	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 7"**

Piratas: Al inicio de la batalla, elige 1 unidad del ejército de tu oponente. Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque que tome como blanco a esa unidad, ese ataque tiene las habilidades [IMPACTOS LETALES] y [PRECISIÓN].

HABILIDADES DE EQUIPO

Piedras canalizadoras: Una vez por turno, la primera vez que la unidad del portador falle una tirada de salvación, cambia el atributo Daño de ese ataque a 0.

Faolchú: Las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad [IGNORA COBERTURA].

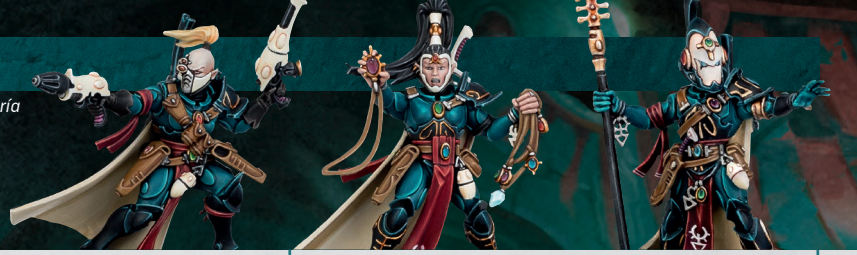
Escudo de la bruma: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Granadas, Anhrathe, Corsarios del Vacío** | TRAZACAMINOS: **Psíquico**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

CORSARIOS DEL VACÍO

Los Corsarios del Vacío son veteranos curtidos en una vida de piratería que han viajado por las estrellas durante siglos, y han visto lo peor y lo mejor que la galaxia puede ofrecer. Muchos han desarrollado habilidades y estilos de lucha únicos a lo largo de los años, y llevan equipo especializado a la batalla.



OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola shuriken y la espada de energía aeldari de cualquier número de Corsarios del Vacío puede reemplazarse por 1 rifle shuriken.
- La Pistola shuriken del Ferarca del Vacío puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 neurodisruptor
  - 1 rifle shuriken
- El Ferarca del Vacío puede ser equipado con 1 escudo de la bruma.
- Por cada 5 miniaturas en esta unidad, el rifle shuriken de 1 Corsario del Vacío puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bláster de Corsario
  - 1 desgarrador de Corsario
- Si esta unidad consta de 10 miniaturas, el rifle shuriken de 1 Corsario del Vacío puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón espectral
  - 1 cañón shuriken
- Si esta unidad consta de 10 miniaturas, el rifle shuriken de 1 Corsario del Vacío puede reemplazarse por 1 rifle largo de Explorador.
- Si esta unidad consta de 10 miniaturas, la espada de energía aeldari de 1 Corsario del Vacío puede reemplazarse por 1 pistola fundidora.
- 1 miniatura Corsario del Vacío equipada con una pistola shuriken y una espada de energía aeldari puede ser equipada con 1 Faolchú.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

Esta unidad puede incluir un máximo de 10 miniaturas.

- **1 Ferarca del Vacío**
- **4-9 Corsarios del Vacío**
- **0-1 Corresombras**
- **0-1 Tejealmas**
- **0-1 Trazacaminos**

Cada Corsario del Vacío y el Ferarca del Vacío están equipados con: Pistola shuriken; espada de energía aeldari.

El Corresombras está equipado con: Pistola shuriken; par de filos hekatarii.

El Tejealmas está equipado con: Pistola shuriken; espada de energía aeldari; piedras canalizadoras.

El Trazacaminos está equipado con: Pistola shuriken; verdugo; báculo brujo.

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **Infantería, Granadas, Anhrathe, Corsarios del Vacío** | TRAZACAMINOS: **Psíquico**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

CAZADOR CARMESÍ

M	R	S	H	L	CO
20+"	8	3+	12	6+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón estelar	36"	2	3+	8	-3	2
Lanza brillante	36"	1	3+	12	-3	1D6+2
Láser de pulso	48"	3	3+	9	-2	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco de hueso espectral	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Cazador de los cielos: Siempre que esta miniatura realiza un ataque a distancia que toma como blanco a una unidad que puede **Volar**, suma 1 a la tirada para impactar y suma 1 a la tirada para herir.

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 5+

CLAVES: **Vehículo, Volar, Aeronave, Cazador Carmesí**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

CAZADOR CARMESÍ

Los Cazadores Carmesíes son sublimes pilotos de formidables cazas aéreos con armamento destinado a la intercepción aérea. Con reflejos sobrehumanos, cazan y derriban aeronaves enemigas con gran soltura, con habilidades pulidas mediante salidas nocturnas de entrenamiento con los compañeros de su santuario de Senda.

OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 cañones estelares de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 lanzas brillantes.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Cazador Carmesí**

Esta miniatura está equipada con:
2 cañones estelares; láser de pulso; casco de hueso espectral.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Aeronave, Cazador Carmesí**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

SEGADORES SINIESTROS

	M	R	S	H	L	CO
SEGADOR SINIESTRO	6"	3	3+	1	6+	1
EXARCA SEGADOR SINIESTRO	6"	3	3+	2	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón shuriken [IGNORA COBERTURA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2
▶ Lanzamisiles aeldari – estrella [IGNORA COBERTURA]	48"	1	3+	10	-2	1D6
▶ Lanzamisiles aeldari – estallido solar [ÁREA, IGNORA COBERTURA]	48"	1D6	3+	4	-1	1
▶ Lanzamisiles de Segador – estrella [IGNORA COBERTURA]	48"	1	3+	8	-2	2
▶ Lanzamisiles de Segador – pléyade [IGNORA COBERTURA]	48"	2	3+	5	-1	1
Lanzamisiles tempestad [ÁREA, FUEGO INDIRECTO]	36"	2D6	3+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.*

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Puntería infalible: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores al atributo Habilidad de Proyectiles de ese ataque y a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Segadores Siniestros**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

SEGADORES SINIESTROS

Los Segadores Siniestros desencadenan tormentas de fuego abrasadoras con sus lanzamisiles de Segador de largo alcance, ya sea con misiles pléyade que destrozan a la infantería o con la variante perforante estrella. Estas salvas son muy precisas gracias a sus avanzados sistemas de puntería pero también al blindaje de los Segadores, que los ancla firmemente al suelo mientras disparan.

OPCIONES DE EQUIPO

- El lanzamisiles de Segador del Exarca Segador Siniestro puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón shuriken
  - 1 lanzamisiles aeldari
  - 1 lanzamisiles tempestad

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Exarca Segador Siniestro**
- **4-9 Segadores Siniestros**

Cada miniatura está equipada con: lanzamisiles de Segador.

CLAVES: **Infantería, Segadores Siniestros**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

BUFÓN DE MUERTE

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón aullador [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	3	2+	6	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filo de Bufón	Combate	4	2+	4	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Agente solitario**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

La muerte no es suficiente: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, si uno o más de esos ataques eliminaron alguna miniatura enemiga, la unidad de esa miniatura enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento.

Diversión cruel: En tu fase de disparo, 1 miniatura de tu ejército con esta habilidad puede usarla. Si lo hace, elige una de las siguientes habilidades, la cual se aplicará al cañón aullador de esa miniatura:

- [IGNORA COBERTURA]
- [PRECISIÓN]
- [GOLPES SOSTENIDOS 3]

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Arlequines, Bufón de Muerte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

BUFÓN DE MUERTE

La llegada de un Bufón de Muerte al campo de batalla es anunciada por una sibilante tormenta de fuego. La infantería enemiga se desgarra en salpicaduras de sangre y carne escaldada cuando las toxinas genéticas de su arma causan una horrible combustión interna. Para colmo de males, el Bufón de Muerte se asegura de que cada muerte sea lo más cruelmente irónica posible.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Bufón de Muerte**

Esta miniatura está equipada con:
cañón aullador; filo de Bufón.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Arlequines, Bufón de Muerte**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

VENGADORES IMPLACABLES

	M	R	S	H	L	CO
VENGADOR IMPLACABLE	7"	3	4+	1	6+	1
EXARCA VENGADOR IMPLACABLE	7"	3	4+	2	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Catapulta shuriken de Vengador [ASALTO, IMPACTOS LETALES]	18"	3	3+	4	-1	1
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Archa de energía	Combate	3	3+	5	-2	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1
Espada implacable [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	3	3+	4	-2	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Tácticas defensivas: Siempre que tomes a esta unidad como blanco de la estratagema Disparos preventivos, al resolver dicha estratagema los impactos se causarán con toda tirada para impactar de 5+ sin modificar, o, en su lugar, con toda tirada para impactar sin modificar de 4+ si esta unidad se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo iridiscente: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Granadas, Vengadores Implacables**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

VENGADORES IMPLACABLES

Furiosos en el ataque e inamovibles en la defensa, los Vengadores Implacables empuñan catapultas shuriken especiales que disparan ráfagas castigadoras de munición monomolecular. Sus intachables instintos de batalla les dicen cuándo lanzar asaltos relámpago y cuándo retroceder para atraer al enemigo a una trampa.

OPCIONES DE EQUIPO

- La catapulta shuriken de Vengador del Exarca Vengador Implacable puede reemplazarse por 1 pistola shuriken y una de las siguientes opciones:
  - 1 archa de energía
  - 1 espada implacable
- Si el Exarca Vengador Implacable de esta unidad está equipado con 1 catapulta shuriken de Vengador, puede ser equipado con 1 catapulta shuriken de Vengador adicional.
- La pistola shuriken del Exarca Vengador Implacable puede reemplazarse por:
  - 1 escudo iridiscente

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Exarca Vengador Implacable**
- **4-9 Vengadores Implacables**

Cada miniatura está equipada con:
catapulta shuriken de Vengador.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Vengadores Implacables**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

ELDRAD ULTHRAN

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Guerra mental [ANTIPERSONAJE 4+, PRECISIÓN, PSÍQUICA]	18"	1	2+	5	-2	1D6
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
El Báculo de Ulthamar y arma bruja [ANTIINFANTERÍA 2+, PSÍQUICA]	Combate	3	2+	5	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: **LÍDER**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Adivinador del futuro: Al inicio de la batalla, al hacer tu primera tirada de Hebras del destino, tira 3D6 adicionales (es decir, esa tirada constará de 15D6).

Fatalidad (Psíquica): Al inicio de tu fase de disparo, puedes elegir 1 unidad enemiga visible para este **Psíquico** y a 18" o menos de él tirar 1D6: con 2+, hasta el final del turno, siempre que una miniatura **Aeldari** amiga realice un ataque que tome como blanco a esa unidad enemiga, suma 1 a la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Psíquico, Vidente, Eldrad Ulthran**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

ELDRAD ULTHRAN

Desde el momento que Eldrad Ulthran, uno de los psíquicos Aeldari más poderosos de todos los tiempos, pisa el campo de batalla, ya sabe los planes de sus enemigos. Su pericia psíquica es tal que puede partir titanes y desterrar los más poderosos daemons, y a lo largo de los milenios ha acabado con innumerables reyes y campeones.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Eldrad Ulthuan – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: guerra mental; pistola shuriken; el Báculo de Ulthamar y arma bruja.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guardianes de Defensa**
- **Guardianes de Asalto**
- **Cónclave de Brujos**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Psíquico, Vidente, Eldrad Ulthran**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

FALCÓN

M	R	S	H	L	CO
14"	9	3+	12	6+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón estelar	36"	2	3+	8	-3	2
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Catapulta shuriken doble [ASALTO, ACOPLADA]	18"	2	3+	4	-1	1
Lanza brillante	36"	1	3+	12	-3	1D6+2
▶ Lanzamisiles aeldari – estallido solar [ÁREA]	48"	1D6	3+	4	-1	1
▶ Lanzamisiles aeldari – estrella	48"	1	3+	10	-2	1D6
Láser de pulso	48"	3	3+	9	-2	1D6
Láser multitubo	36"	6	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco de hueso espectral	Combate	3	4+	6	0	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.*

HABILIDADES

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

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Fuego de apoyo: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, elige 1 unidad enemiga que haya recibido impactos de uno o más de esos ataques. Hasta el final del turno, siempre que una miniatura amiga que desembarcó de este **Transporte** en este turno realice un ataque que tome como blanco a esa unidad enemiga, puedes repetir la tirada para herir.

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.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Volar, Falcón**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

FALCÓN

Los Falcones, que son los principales blindados Asuryani, cuentan con un arsenal variado que hace de ellos la perdición de tropas y máquinas de guerra. También disponen de una cápsula de transporte para acercar a pequeñas escuadras de guerreros a cualquier punto del campo de batalla donde más necesaria sea su presencia.

OPCIONES DE EQUIPO

- El láser multitubo de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón estelar
  - 1 cañón shuriken
  - 1 lanza brillante
  - 1 lanzamisiles aeldari
- La catapulta shuriken doble de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón shuriken.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Falcón**

Esta miniatura está equipada con: catapulta shuriken doble; láser de pulso; láser multitubo; casco de hueso espectral.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas **Infantería Aeldari**. Cada miniatura **Constructo Espectral** ocupa el espacio de 2 miniaturas. No puede transportar miniaturas **Propulsor de Salto**.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Volar, Falcón**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

VIDENTE

M	R	S	H	L	CO
7"	3	6+	4	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanza bruja [ASALTO, PSÍQUICA]	12"	1	2+	9	0	3
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1
Tormenta ancestral [ÁREA, PSÍQUICA]	24"	1D6	3+	6	-2	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma bruja [ANTIINFANTERÍA 2+, PSÍQUICA]	Combate	2	2+	3	0	2
Lanza bruja [PSÍQUICA]	Combate	2	2+	3	0	3

HABILIDADES

BÁSICA: **LÍDER**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Destinos derivados (Psíquica): Una vez por turno, cuando uses un dado de Destino para sustituir una tirada de una miniatura o unidad a 12" o menos de una miniatura **VIDENTE** de tu ejército, 1 miniatura de tu ejército con esta habilidad puede usarla. Si lo hace, cambia el resultado de ese dado de Destino a 6 antes de usarlo.

Fortuna (Psíquica): En tu fase de mando, puedes tirar 1D6: con 2+, elige 1 unidad **AELDARI** amiga a 12" o menos de este **PSÍQUICO**. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, cada vez que un ataque tome como blanco a esa unidad, resta 1 a la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **PERSONAJE, INFANTERÍA, PSÍQUICO, VIDENTE**

CLAVES DE FACCIÓN: **AELDARI**

VIDENTE

Los Asuryani recurren al liderazgo de sus Videntes en batalla. Estos psíquicos pueden desvelar las intenciones del enemigo y adivinar los efectos de sus ataques. Su mente es su mayor arma; con un pensamiento, pueden borrar la memoria a un comandante enemigo, hacer volar tanques por el aire o convocar aterradoras tormentas de energía arcana.

OPCIONES DE EQUIPO

- El arma bruja de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanza bruja.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Vidente**

Esta miniatura está equipada con:
pistola shuriken; tormenta ancestral; arma bruja.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guardianes de Defensa**
- **Guardianes de Asalto**
- **Cónclave de Brujos**

CLAVES: **Personaje, Infantería, Psíquico, Vidente**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

VIDENTE CORRECIELOS

M	R	S	H	L	CO
14"	4	3+	5	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Catapulta shuriken doble [ASALTO, ACOPLADA]	18"	2	3+	4	-1	1
Lanza bruja [ASALTO, PSÍQUICA]	12"	1	3+	9	0	3
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
Tormenta ancestral [ÁREA, PSÍQUICA]	24"	1D6	3+	6	-2	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma bruja [ANTIINFANTERÍA 2+, PSÍQUICA]	Combate	2	2+	3	0	2
Lanza bruja [PSÍQUICA]	Combate	2	2+	3	0	3

HABILIDADES

BÁSICA: **LÍDER**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Destinos derivados (Psíquica): Una vez por turno, cuando uses un dado de Destino para sustituir una tirada de una miniatura o unidad a 12" o menos de una miniatura **Vidente** de tu ejército, 1 miniatura de tu ejército con esta habilidad puede usarla. Si lo hace, cambia el resultado de ese dado de Destino a 6 antes de usarlo.

Guía (Psíquica): En tu fase de mando, puedes tirar 1D6: con 2+, elige 1 unidad **Aeldari** amiga a 12" o menos de este **Psíquico**. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, puedes repetir la tirada para impactar.

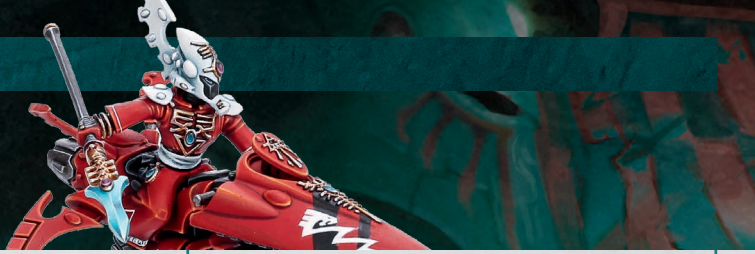
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Montada, Personaje, Volar, Psíquico, Vidente, Vidente Correcielos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

VIDENTE CORRECIELOS

Los Videntes son combatientes expertos además de adivinos. Sus armas y lanzas brujas semiinteligentes tienen engarzados cristales que transmiten el potencial destructivo de la psique del portador. En batalla, evitan disparos y golpes con una elegancia que hace que los oponentes parezcan lentos y predecibles.



OPCIONES DE EQUIPO

- El arma bruja de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanza bruja.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Vidente Correcielos**

Esta miniatura está equipada con:
catapulta shuriken doble; pistola shuriken; tormenta ancestral; arma bruja.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Cónclave de Brujos Correcielos**
- **Jinetes del viento**

CLAVES: **Montada, Personaje, Volar, Psíquico, Vidente, Vidente Correcielos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

DRAGONES LLAMEANTES

M	R	S	H	L	CO	
7"	3	3+	1	6+	1	DRAGÓN LLAMEANTE
7"	3	3+	2	6+	1	EXARCA DRAGÓN LLAMEANTE

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzallamas aliento de dragón [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Pica ígnea [FUSIÓN 3]	18"	1	3+	12	-4	1D6
Rifle fundidor de Dragón [ASALTO, FUSIÓN 3]	12"	1	3+	9	-4	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Destrucción asegurada: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad **Monstruo** o **Vehículo**, repite las tiradas para herir de 1 y las tiradas de daño de 1.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: **Infantería, Granadas, Dragones Llameantes**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

DRAGONES LLAMEANTES

Los Dragones Llameantes son agresivos y belicosos, y no se conforman con menos que la aniquilación total de las máquinas de guerra y fortificaciones enemigas. Pueden identificar los puntos débiles de un blanco de un vistazo, y luego derretirlo con sus rifles fundidores.

OPCIONES DE EQUIPO

- El rifle fundidor de Dragón del Exarca Dragón Llameante puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Lanzallamas aliento de dragón
  - 1 Pica ígnea

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Exarca Dragón Llameante**
- **4-9 Dragones Llameantes**

Cada miniatura está equipada con:
rifle fundidor de Dragón; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Dragones Llameantes**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

PRISMA

M	R	S	H	L	CO
14"	9	3+	12	6+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de prisma – lanzas concentradas [FUEGO COORDINADO]	60"	2	3+	18	-4	6
Cañón de prisma – pulso disperso [ÁREA]	60"	2D6	3+	6	-1	2
Fuego coordinado: Al elegir los blancos de esta arma, puedes medir el alcance y determinar la visibilidad desde otra miniatura **Prisma** visible para el portador.						
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Catapulta shuriken doble [ASALTO, ACOPLADA]	18"	2	3+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco de hueso espectral	Combate	3	4+	6	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Matriz cristalina: Siempre que esta miniatura es elegida para disparar, puedes repetir 1 tirada para impactar y 1 tirada para herir al resolver esos ataques.

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.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Prisma**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

PRISMA

El cañón de prisma de este vehículo es la perdición de los blindados pesados. Al disparar, proyecta un láser de magnitud media sobre un enorme prisma de cristal que amplifica la potencia del disparo. La energía se descarga de dos maneras: como una fina lanza luminosa que destruye vehículos, o como una breve descarga dispersa que masacra a tropas amontonadas.

OPCIONES DE EQUIPO

- La catapulta shuriken doble de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón shuriken.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Prisma**

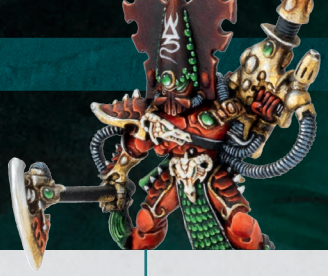
Esta miniatura está equipada con:
cañón de prisma; catapulta shuriken doble; casco de hueso espectral.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Prisma**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

FUEGAN

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cantabrasador – haz [GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	12"	3	2+	8	-3	2
Cantabrasador – lanza [FUSIÓN 6]	18"	1	2+	14	-4	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
El Hacha Ígnea	Combate	6	2+	5	-4	3

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder, No hay Dolor 5+**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Lanza ardiente: Mientras esta miniatura lidere una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar.

Resolución inquebrantable: La primera vez que esta miniatura es eliminada, tira 1D6 al final de la fase. Con 2+, despliega esta miniatura de nuevo en el campo de batalla, lo más cerca posible del punto donde fue eliminada y fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga, con todas sus heridas recuperadas.

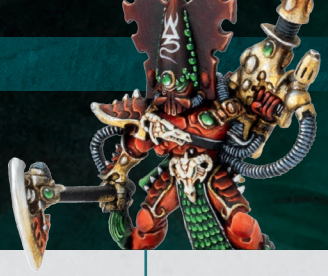
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Señor Fénix, Fuegan**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

FUEGAN

Fuegan ha dedicado su vida a la destrucción total de los enemigos de los Asuryani, y ha dejado un rastro de cadáveres a su paso por toda la galaxia. Aquellos en quienes posa su mirada ardiente acaban erradicados por descargas flamígeras de su pica ígnea Cantabrasador, o partidos en dos de un furioso tajo con el Hacha Ígnea.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Fuegan – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con:
cantabrasador; el Hacha Ígnea.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Dragones Llameantes**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Señor Fénix, Fuegan**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

GUARDIANES DE DEFENSA

	M	R	S	H	L	CO
GUARDIÁN DE DEFENSA	7"	3	4+	1	6+	2
PLATAFORMA DE ARMA PESADA	7"	3	4+	2	6+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón estelar	36"	2	3+	8	-3	2
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Catapulta shuriken [ASALTO]	18"	2	3+	4	-1	1
Lanza brillante	36"	1	3+	12	-3	1D6+2
Lanzamisiles aeldari – estrella	48"	1	3+	10	-2	1D6
Lanzamisiles aeldari – estallido solar [ÁREA]	48"	1D6	3+	4	-1	1
Láser multitubo	36"	6	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	3+	3	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Defensores del destino: Al final de tu fase de mando, por cada marcador de objetivo que controles y que tenga una o más unidades de tu ejército con esta habilidad dentro de su alcance, tira 1D6 y añádelo a tu reserva de Dados de destino mostrando el resultado obtenido.

Tripulación de plataforma: Cuando la última miniatura de Guardián de Defensa en esta unidad sea eliminada, también son eliminadas todas las miniaturas de Plataforma de arma pesada en esta unidad.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Granadas, Guardianes, Guardianes de Defensa**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

GUARDIANES DE DEFENSA

Los Guardianes de Defensa son versátiles tropas de apoyo capaces de desatar lluvias de disparos con sus catapultas shuriken. También operan plataformas antigravitatorias de armas pesadas en las que pueden montar diversas armas poderosas para perforar blindados o diezmar grupos de infantería.

OPCIONES DE EQUIPO

- La Plataforma de arma pesada puede reemplazar su cañón shuriken por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón estelar
  - 1 lanza brillante
  - 1 lanzamisiles aeldari
  - 1 láser multitubo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **10 Guardianes de Defensa**
- **1 Plataforma de arma pesada**

Cada Guardián de Defensa está equipado con: catapulta shuriken; arma cuerpo a cuerpo.

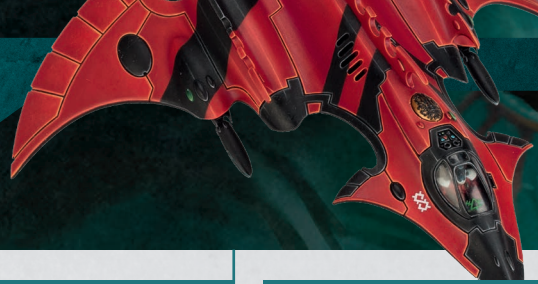
La Plataforma de arma pesada está equipada con: cañón shuriken; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Granadas, Guardianes, Guardianes de Defensa**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

CAZA ESPECTRAL BELLADONA

M	R	S	H	L	CO
20+"	8	3+	12	6+	0



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Guadaña D pesada [ÁREA]	18"	1D6	4+	12	-4	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco de hueso espectral	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Módulo de asalto mental (Aura, Psíquica): Mientras una unidad enemiga se encuentre a 9" o menos de esta miniatura, resta 1 a los chequeos de acobardamiento y liderazgo de esa unidad.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Aeronave, Psíquico, Constructo Espectral, Caza Espectral Belladona**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

CAZA ESPECTRAL BELLADONA

Los Belladonas son armas de puro terror, capaces de mezclar las destrezas psíquicas de sus pilotos Guardianes de las Almas con la energía gestáltica de los Aeldari muertos, que pueden pilotarlo si el Guardián queda incapacitado. Su módulo de asalto mental descarga ondas negativas para infundir miedo en el enemigo, y las guadañas D arrojan a las víctimas a la disformidad.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Caza Espectral Belladona**

Esta miniatura está equipada con:
2 guadañas D pesadas; casco de hueso espectral.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Aeronave, Psíquico, Constructo Espectral, Caza Espectral Belladona**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

ESPECTROS AULLANTES

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
Triskelión [ASALTO]	12"	3	3+	4	-2	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Ejecutora	Combate	4	3+	5	-2	2
Espadas gemelas	Combate	6	3+	4	-3	1
Filo de Espectro	Combate	3	3+	4	-3	1
Triskelión	Combate	5	3+	3	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Combatir primero**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Acróbatas: Esta unidad es elegible para declarar una carga en un turno en el que avanzó o retrocedió.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

Mejora esta salvación invulnerable a 4+ contra ataques de combate.

CLAVES: **Infantería, Espectros Aullantes**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

ESPECTROS AULLANTES

Las Espectros Aullantes son letales en el cuerpo a cuerpo y famosas por sus ataques veloces. Sus máscaras de Espectro contienen amplificadores psicosónicos que convierten los agudos gritos de guerra del portador en una ola de choque destructora de mentes. Su asalto provoca terror y parálisis entre el enemigo, lo que estos Guerreros de Senda aprovechan para matar.

OPCIONES DE EQUIPO

- El filo de Espectro de la Exarca Espectro Aullante puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 ejecutora
  - 1 triskelión
- La pistola shuriken y el filo de Espectro de la Exarca Espectro Aullante pueden reemplazarse por 1 Espadas gemelas.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Exarca Espectro Aullante**
- **4-9 Espectros Aullantes**

Cada miniatura está equipada con:
pistola shuriken; filo de Espectro.

CLAVES: **Infantería, Espectros Aullantes**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

ILLIC LANZANOCTURNA

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1
Portador del vacío [HERIDAS DEVASTADORAS, PESADA, PRECISIÓN]	48"	1	2+	6	-3	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada de energía aeldari	Combate	4	2+	4	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Infiltradores, Líder, Sigilo**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Portador de la Muerte verdadera: Mientras esta miniatura lidere una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, puedes repetir la tirada para herir.

Cazador invisible: La unidad de esta miniatura solo puede ser elegida como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante se encuentra a 12" o menos de ella.

SALVACIÓN INVULNERABLE* 5+

** Esta miniatura tiene salvación invulnerable 5+ contra ataques a distancia.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Illic Lanzanocturna**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

ILLIC LANZANOCTURNA

Hay pocos Aeldari más avezados en el sigilo y la puntería que Illic Lanzanocturna, cuyo número de víctimas sobrepasa las cien mil. El arma favorita de Illic es el rife largo Portador del vacío; cada disparo de esta terrorífica arma abre un pequeño agujero disforme en el blanco, el cual se desgarra desde dentro o es engullido por la disformidad.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Illic Lanzanocturna – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con:
pistola shuriken; portador del vacío;
espada de energía aeldari.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

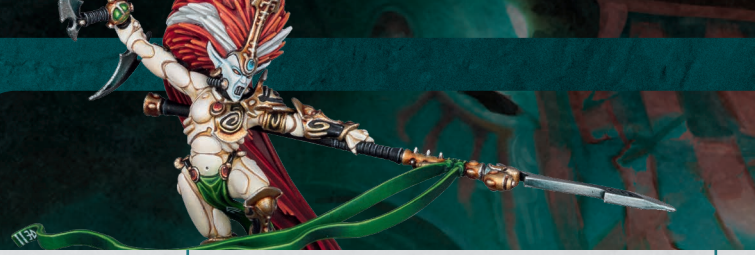
- **Exploradores**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Illic Lanzanocturna**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

JAIN ZAR

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
La Muerte Silenciosa [ASALTO]	12"	6	2+	6	-2	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
El Filo de la Destrucción – barrido	Combate	12	2+	4	-3	1
El Filo de la Destrucción – golpe	Combate	6	2+	6	-3	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Combatir primero, Líder**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Torbellino de muerte: Una vez por turno, puedes tomar como blanco a la unidad de esta miniatura con la estratagema Intervención heroica por 0PM, y la puedes usar aunque ya hayas usado esa estratagema en una unidad diferente en esta fase.

Tormenta silenciosa: Mientras esta miniatura lidere una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar.

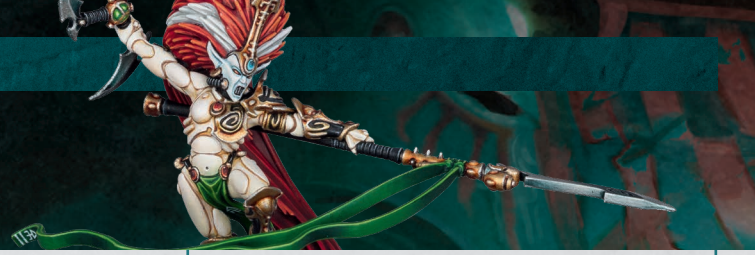
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Señor Fénix, Jain Zar**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

JAIN ZAR

Siempre al frente de una carga y conocida por su velocidad y ferocidad, Jain Zar porta el Filo de la Destrucción, una ejecutora ancestral que hace girar en arcos sangrientos para desmenuzar enemigos mientras salta hacia un nuevo blanco. Con un giro de muñeca hace volar la Muerte Silenciosa, un arma arrojadiza de tres filos que decapita fácilmente a sus enemigos.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Jain Zar – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con:
La Muerte Silenciosa; el Filo de la Destrucción.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Espectros Aullantes**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Señor Fénix, Jain Zar**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

KARANDRAS

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Azote de Arhra [ASALTO, PISTOLA]	12"	2	2+	5	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Azote de Arhra [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	5	2+	8	-3	2
Isirmathil [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	8	2+	6	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Infiltradores, Líder**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Asalto sostenido: Siempre que esta miniatura realice un ataque de combate, toda tirada para impactar exitosa sin modificar de 4+ causa un impacto crítico si hizo un movimiento de carga en este turno.

Cazador en las sombras: Mientras esta miniatura lidere una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar.

HABILIDADES DE EQUIPO

Picadura del escorpión: Las armas de combate con las que esté equipado el portador tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS] cuando tomen como blanco a unidades que no tengan la clave **Titánica**.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Señor Fénix, Karandras**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

KARANDRAS

Karandras es un maestro del sigilo y la paciencia, aproximándose al enemigo sin ser visto antes de golpear en un borrón de actividad. Primero acosa al enemigo con una descarga abrasadora del mandibláster Picadura de escorpión, antes de hacerlo trizas con la espada sierra de punta diamantina Isirmathil, o aplastarlo con su garra de Escorpión personalizada, Azote de Arhra.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Karandras – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
Azote de Arhra; Isirmathil; picadura del escorpión.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Escorpiones Asesinos**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Señor Fénix, Karandras**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

MAUGAN RA

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
El Maugetar [HERIDAS DEVASTADORAS, IGNORA COBERTURA]	36"	6	2+	7	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
El Maugetar	Combate	5	2+	6	-2	2

HABILIDADES

FACCIÓN: **LÍDER, Hebras del destino**

Cosechador de almas: Mientras esta miniatura lidere una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar.

Faz de la muerte: Siempre que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco a una unidad que esté bajo la mitad de efectivos, puedes repetir la tirada para impactar y puedes repetir la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Señor Fénix, Maugan Ra**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

MAUGAN RA

Un maestro en matar desde lejos, Maugan Ra empuña el Maugetar, un arma en forma de guadaña que dispara discos shuriken tan grandes como para decapitar a varios enemigos antes de desintegrarse. El enemigo que sobrevive a esas andanadas se gana una muerte rápida ante el filo curvo integrado en el Maugetar.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Maugan Ra**

Esta miniatura está equipada con: El Maugetar.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Segadores Siniestros**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Señor Fénix, Maugan Ra**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

HILADORA NOCTURNA

M	R	S	H	L	CO
14"	9	3+	12	6+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Catapulta shuriken doble [ASALTO, ACOPLADA]	18"	2	3+	4	-1	1
Tejedora de muerte [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO INDIRECTO, ACOPLADA]	48"	1D6+3	3+	7	0	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco de hueso espectral	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Red de monofilamento: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, si uno o más de los ataques de su Tejedora de muerte impactaron a una unidad enemiga, esa unidad enemiga está atrapada hasta el final del próximo turno de tu oponente. Mientras una unidad está atrapada, resta 2 al atributo Movimiento de esa unidad, y esa unidad no puede avanzar.

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.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Hiladora Nocturna**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

HILADORA NOCTURNA

La tejedora de muerte que artilla la Hiladora Nocturna es un arma esotérica que teje grandes extensiones de alambre monofilamento en una red letal que proyecta a gran altura. Esta sustancia es tan fuerte que nada detiene su descenso, y los enemigos que se encuentren bajo ella se enfrentan a una muerte horrible cuando los hilos caen sobre ellos y los atraviesan.

OPCIONES DE EQUIPO

- La catapulta shuriken doble de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón shuriken.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hiladora Nocturna**

Esta miniatura está equipada con:
tejedora de muerte; catapulta shuriken doble; casco de hueso espectral.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Hiladora Nocturna**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

PRÍNCIPE YRIEL

M	R	S	H	L	CO
7"	3	3+	4	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
El Ojo de la Furia [ASALTO]	6"	1	2+	6	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
La lanza del crepúsculo	Combate	5	2+	6	-3	3

HABILIDADES

BÁSICA: **LÍDER**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Héroe de Iyanden: Mientras esta miniatura lidere una unidad, suma 1 al atributo Control de Objetivo de las miniaturas en esa unidad.

Príncipe de los Corsarios: Si tu ejército incluye esta miniatura, después de que ambos jugadores hayan desplegado sus ejércitos, elige hasta 3 unidades **AELDARI** de tu ejército y redespliégalas. Al hacerlo, puedes desplegar esas unidades en las reservas estratégicas si lo deseas, independientemente de cuántas unidades estén ya en las reservas estratégicas.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PRÍNCIPE YRIEL**

CLAVES DE FACCIÓN: **AELDARI**

PRÍNCIPE YRIEL

El Príncipe Yriel, un gran héroe de Iyanden, es un comandante excepcional tanto de poderosas flotas como de grandes huestes. La pericia en combate de Yriel es igual de asombrosa, y en batalla blande la Lanza del crepúsculo con tal rapidez y maestría que sus oponentes no tienen forma de saber de dónde vendrá su siguiente golpe.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Príncipe Yriel – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
El Ojo de la Furia; La lanza del crepúsculo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Corsarios Saqueadores**
- **Corsarios del Vacío**
- **Guardianes de Defensa**
- **Guardianes de Asalto**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Príncipe Yriel**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

EXPLORADORES

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1
Rifle largo de Explorador [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	3+	4	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	3+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Infiltradores, Sigilo**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Senda del proscrito: Una vez por turno, cuando una unidad enemiga termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceder a 9" o menos de esta unidad, si esta unidad no se encuentra en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, puede llevar a cabo un movimiento normal de hasta 1D6" como si fuera tu fase de movimiento.

SALVACIÓN INVULNERABLE* 5+

** Las miniaturas en esta unidad tienen salvación invulnerable 5+ contra ataques a distancia.*

CLAVES: **Infantería, Exploradores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

EXPLORADORES

Estos guerreros proscritos son adeptos en las artes de la guerra sigilosa, el tiro y el rastreo de enemigos a través del terreno más abrupto. Ocultos por capas camaleónicas y generadores de campos de oscurecimiento, pueden ocultarse de sus rivales a plena vista mientras los eliminan uno a uno desde distancias extremas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Exploradores**

Cada miniatura está equipada con:
pistola shuriken; rifle largo de Explorador; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Exploradores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

VIDENTE DE SOMBRAS

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Neurodisruptor [ANTIINFANTERÍA 2+, ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Vara de Bruma [PSÍQUICA]	Combate	4	2+	5	-1	1D3

HABILIDADES

BÁSICA: **LÍDER, Sigilo**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Niebla de sueños (Psíquica): Mientras esta miniatura lidere una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad Sigilo.

Senderos crepusculares (Psíquica): Al inicio de tu fase de movimiento, 1 miniatura de tu ejército con esta habilidad puede usarla. Si lo hace, hasta el final del turno, puedes repetir las tiradas de avanzar de la unidad de esa miniatura y la unidad de esa miniatura es elegible para declarar una carga en un turno en el que avanzó.

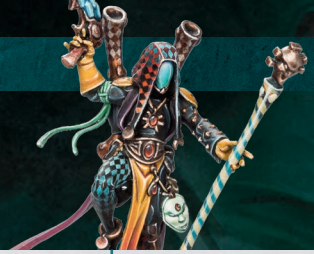
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Granadas, Arlequines, Vidente de Sombras**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

VIDENTE DE SOMBRAS

Los Videntes de Sombras pueden cegar a sus enemigos y enloquecerlos con sus poderes psíquicos. Mientras protegen a sus aliados con velos de ilusión, disparan cargas alucinógenas con sus lanzagranadas creidann que causan desorientación o muerte. En los combates a cara de perro, los Videntes de Sombras aplastan huesos a golpe de vara de bruma, que alteran también la percepción de aquellos a quienes alcanzan.



OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola shuriken de esta miniatura puede reemplazarse por 1 neurodisruptor.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Vidente de Sombras**

Esta miniatura está equipada con:
pistola shuriken; Vara de Bruma.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Compañía**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Granadas, Arlequines, Vidente de Sombras**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

LANZAS BRILLANTES

M	R	S	H	L	CO	
14"	4	3+	2	6+	2	LANZA BRILLANTE
14"	4	3+	3	6+	2	EXARCA LANZA BRILLANTE

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Catapulta shuriken doble [ASALTO, ACOPLADA]	18"	2	3+	4	-1	1
Lanza estelar [ASALTO]	6"	1	2+	9	-3	2
Lanza láser [ASALTO]	6"	1	3+	6	-2	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Lanza estelar [LANZA]	Combate	4	2+	4	-3	2
Lanza láser [LANZA]	Combate	3	3+	4	-2	2
Sable ejemplar	Combate	6	3+	4	-2	2

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Gráciles acrobacias aéreas: Siempre que un ataque tome como blanco a esta unidad, resta 1 a la tirada para impactar.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo iridiscente: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

Mejora esta salvación invulnerable a 4+ hasta el inicio de tu siguiente turno si esta unidad avanza o hace un movimiento de carga.

CLAVES: **Montada, Volar, Lanzas Brillantes**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

LANZAS BRILLANTES

Las Lanzas Brillantes viven para competir, y lo hacen a velocidades impresionantes a lomos de su moto a reacción. Su arma preferida es la larga y formidable lanza láser, que practica una brecha en el blanco con una potente ráfaga de energía un instante antes de que la parte principal del arma se estampe con un impacto devastador y perforador.

OPCIONES DE EQUIPO

- La lanza láser del Exarca Lanza Brillante puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 lanza estelar
  - 1 sable ejemplar
- La catapulta shuriken doble del Exarca Lanza Brillante puede reemplazarse por 1 cañón shuriken.
- El Exarca Lanza Brillante puede ser equipado con 1 escudo iridiscente.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Exarca Lanza Brillante**
- **2-5 Lanzas Brillantes**

Cada miniatura está equipada con:
catapulta shuriken doble; lanza láser.

CLAVES: **Montada, Volar, Lanzas Brillantes**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

CAZADORAS SUDARIO

M	R	S	H	L	CO
14"	4	4+	3	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Láser multitubo	36"	6	3+	5	0	1
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1
Rifle largo de Explorador [PRECISIÓN]	36"	1	3+	4	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	3+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 9", Sigilo**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Adquisición de blancos: Al inicio de tu fase de disparo, elige 1 unidad enemiga visible para esta unidad y a 12" o menos de ella. Hasta el final de la fase, las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas **AELDARI** amigas tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]** al tomar como blanco a esa unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE* 5+

** Las miniaturas en esta unidad tienen salvación invulnerable 5+ contra ataques a distancia.*

CLAVES: **MONTADA, VOLAR, CAZADORAS SUDARIO**

CLAVES DE FACCIÓN: **AELDARI**

CAZADORAS SUDARIO

Las Cazadoras Sudario parecen meros borrones y superan a sus enemigos con maniobras mientras los hostigan con fuego de francotirador. Cada moto a reacción sirve de montura a un par de hábiles Exploradores Aeldari; el que va sentado detrás suele entrar en un trance de tirador para apuntar y disparar a pesar de la velocidad extrema que alcanzan.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3-6 Cazadoras sudario**

Cada miniatura está equipada con:
láser multitubo; pistola shuriken; rifle largo de Explorador; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Montada, Volar, Cazadoras sudario**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

TEJECIELOS

M	R	S	H	L	CO
14"	4	4+	3	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Boleadoras de estrella	12"	1D3	3+	7	-2	2
Cañón de disrupción de Tejecielos [ANTIVEHÍCULO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	2	3+	3	-1	3
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	4	3+	3	0	1
Filocéfiro	Combate	4	3+	5	-1	2

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Pasada de guadaña: Siempre que esta unidad termine un movimiento normal, puedes elegir 1 unidad enemiga (excepto unidades **Monstruo** y **Vehículo**) sobre la que movió durante ese movimiento. Si lo haces, tira 1D6 por cada miniatura en esta unidad: por cada 4+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Montada, Volar, Humo, Arlequines, Tejecielos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

TEJECIELOS

Los Tejecielos atraviesan el aire como prismas de luz y de color. Mientras que los jinetes, los Príncipes del Cielo, pilotan las motos a reacción y manejan sus armas, los llamados Grandes Halcones van de copiloto, listos para abatir al enemigo con sus boleadoras de estrella o cortarlos en dos con los filocéfiros.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón shuriken de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 cañón de disrupción de Tejecielos.
- Las boleadoras de estrella de cualquier número de miniaturas pueden reemplazarse por 1 filocéfiro.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **2-4 Tejecielos**

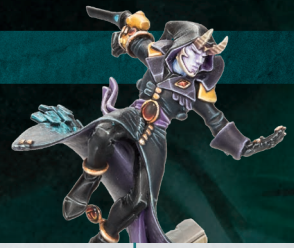
Cada miniatura está equipada con:
boleadoras de estrella; cañón shuriken; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Montada, Volar, Humo, Arlequines, Tejecielos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

SOLITARIO

M	R	S	H	L	CO
12"	3	6+	3	6+	1



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Armas de Solitario [PRECISIÓN]	Combate	9	2+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Combatir primero, Agente solitario**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Acometida: Una vez por batalla, en tu fase de movimiento, esta miniatura puede usar esta habilidad antes de hacer un movimiento normal. Si lo hace, hasta el final del turno, suma 2D6" al atributo Movimiento de esta miniatura y suma 3 al atributo Ataques de esta miniatura.

Borrón a toda velocidad: Esta miniatura es elegible para declarar una carga en un turno en el que avanzó.

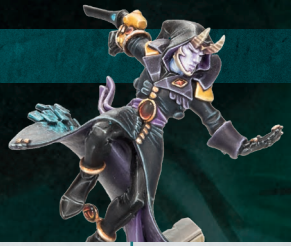
SALVACIÓN INVULNERABLE 3+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Arlequines, Solitario**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

SOLITARIO

Los Solitarios equivalen cada uno a un tropel de guerreros menores, y se mueven a velocidades que la vista no registra. En combate, sus golpes demoledores son tan rápidos que sus enemigos mueren antes de saber qué está pasando. Decapitan, degüellan y perforan corazones con rápidos movimientos, y la sangre que derraman cae como lluvia tropical.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Solitario – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con: armas de Solitario.

SENDA DE LA PERDICIÓN

Esta miniatura no puede ser tu **Señor de la Guerra**.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Arlequines, Solitario**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

GUARDIÁN DE LAS ALMAS

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Báculo brujo [ANTIINFANTERÍA 2+, PSÍQUICA]	Combate	2	2+	3	0	1D3

HABILIDADES

BÁSICA: **LÍDER**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Marca espiritual: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las armas en esa unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES] y siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar.

Lágrimas de Isha (Psíquica): Mientras esta miniatura lidere una unidad, puedes devolver a esa unidad 1 miniatura Guardaespaldas en la fase de mando.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Personaje, Infantería, Psíquico, Guardián de las Almas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

GUARDIÁN DE LAS ALMAS

En batalla, los Guardianes de las Almas guían a los guerreros espectrales y los ayudan a luchar mejor. También apoyan a la hueste, ocultando tropas Asuryani en niebla arcana o derribando enemigos con descargas de energía. Sus báculos canalizan poder psíquico y pueden prender fuego al alma de un enemigo de un solo golpe.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Guardián de las Almas**

Esta miniatura está equipada con:
pistola shuriken; báculo brujo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Filos Espectrales**
- **Guardia Espectral**
- **Señor Espectral**

CLAVES: **Personaje, Infantería, Psíquico, Guardián de las Almas**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

TEJEESTRELLAS

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	4	3+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1, Cubierta de disparo 6**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Embarque rápido: Al final de la fase de combate, si no hay miniaturas embarcadas en este **Transporte**, puedes elegir 1 unidad **Infantería Arlequines** amiga que conste de 6 o menos miniaturas y que esté completamente a 6" o menos de este **Transporte**. Esa unidad puede embarcar en este **Transporte** si no está en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte Dedicado, Humo, Volar, Arlequines, Tejeestrellas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

TEJEESTRELLAS

Estas ágiles naves de transporte antigravedad se abren paso cayendo en espiral a través del fuego enemigo, y sus parpadeantes hologramas les confieren un camuflaje policromático. Armados con múltiples armas pesadas, aportan un importante volumen de fuego de apoyo a las tropas que transportan, y acaban con el enemigo con fulminantes descargas shuriken.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tejeestrellas**

Esta miniatura está equipada con:
2 cañones shuriken; arma cuerpo a cuerpo.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas **Infantería Arlequines**.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte Dedicado, Humo, Volar, Arlequines, Tejeestrellas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

GUARDIANES DE ASALTO

	M	R	S	H	L	CO
GUARDIÁN DE ASALTO	7"	3	4+	1	6+	2
PLATAFORMA ESCAMA DE SERPIENTE	7"	3	4+	2	6+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzallamas aeldari [ASALTO, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1
Rifle fundidor de Guardián [ASALTO, FUSIÓN 2]	12"	1	3+	8	-4	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de combate de Guardián	Combate	2	3+	3	0	1
Espada de energía aeldari	Combate	2	3+	4	-2	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Filos de asalto: Al final de tu fase de mando, si esta unidad se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo que controlas, ese marcador de objetivo seguirá bajo tu control, incluso si no tienes miniaturas dentro de su alcance, hasta que tu oponente lo controle al inicio o al final de cualquier turno.

Tripulación de plataforma: Cuando la última miniatura de Guardián de Asalto de esta unidad sea eliminada, también son eliminadas todas las miniaturas de Plataforma escama de Serpiente de esta unidad.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo serpentino: Las miniaturas de la unidad del portador tienen salvación invulnerable 5+.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Granadas, Guardianes, Guardianes de Asalto**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

GUARDIANES DE ASALTO

Los Guardianes de Asalto suelen apoyar a los Guerreros de Senda en combate cuerpo a cuerpo, blandiendo sus pistolas y espadas con toda la gracia y habilidad de su especie. Otros Guardianes de Asalto utilizan armas especiales, quemando a los enemigos con ráfagas de fuego o derritiendo los búnkeres blindados con sus armas fundidoras.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola shuriken y el arma de combate de Guardián de hasta 2 Guardianes de Asalto pueden reemplazarse por 1 Lanzallamas aeldari.
- La pistola shuriken y el arma de combate de Guardián de hasta 2 Guardianes de Asalto pueden reemplazarse por 1 Rifle fundidor de Guardián.
- El arma de combate de Guardián de hasta 2 Guardianes de Asalto puede reemplazarse por 1 espada de energía aeldari.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **10 Guardianes de Asalto**
- **1 Plataforma escama de Serpiente.**

Cada guardián de Asalto está equipado con:
pistola shuriken; arma de combate de Guardián.

La Plataforma escama de Serpiente está equipada con:
arma de combate de Guardián; escudo serpentino.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Granadas, Guardianes, Guardianes de Asalto**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

ESCORPIONES ASESINOS

	M	R	S	H	L	CO
ESCORPIÓN ASESINO	7"	3	3+	1	6+	1
EXARCA ESCORPIÓN ASESINO	7"	3	3+	2	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pinza de Escorpión [ASALTO, PISTOLA]	12"	2	3+	4	-1	1
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada sierra de Escorpión [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	4	3+	4	0	1
Pinza de Escorpión [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	4	4+	8	-2	2
Sable mordedor [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	5	3+	5	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Infiltradores**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

HABILIDADES DE EQUIPO

Mandiblásteres: Las armas de combate con las que esté equipado el portador tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS] al tomar como blanco a unidades que no tengan las claves **Monstruo** ni **Vehículo**.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Escorpiones Asesinos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

ESCORPIONES ASESINOS

Los Escorpiones Asesinos son los Guerreros de Senda más sigilosos, pues se hacen uno con las sombras para acercarse sigilosamente al enemigo antes de caer sobre él con intenciones despiadadas. Pueden esperar días sin moverse antes de golpear con la fuerza de un rayo, lanzando ráfagas de fuego de mandibláster y asestando estocadas con su espada sierra de Escorpión.

OPCIONES DE EQUIPO

- La espada sierra de Escorpión del Exarca Escorpión Asesino puede reemplazarse por 1 Pinza de Escorpión.
- La pistola shuriken y espada sierra de Escorpión del Exarca Escorpión Asesino puede reemplazarse por 1 sable mordedor.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Exarca Escorpión Asesino**
- **4-9 Escorpiones Asesinos**

Cada miniatura está equipada con:
pistola shuriken; espada sierra de Escorpión; mandiblásteres.

CLAVES: **Infantería, Escorpiones Asesinos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

ARMAS DE APOYO

M	R	S	H	L	CO
3"	6	4+	5	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón D [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS, PESADA, FUEGO INDIRECTO]	24"	1D3	3+	16	-4	1D6+2
Cañón de vibración [PESADA]	48"	1D6	3+	8	-1	2
Catapulta shuriken [ASALTO]	18"	2	3+	4	-1	1
Tejedora de sombras [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS, PESADA, FUEGO INDIRECTO]	48"	1D6+2	3+	6	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Barrera de artillería: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, elige 1 unidad enemiga (excepto unidades **Monstruo** y **Vehículo**) que haya sido impactada por uno o más de esos ataques. Hasta el inicio de tu siguiente turno, mientras esta unidad este en el campo de batalla, esa unidad enemiga está bajo fuego de artillería. Mientras una unidad está bajo fuego de artillería, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Armas de apoyo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

ARMAS DE APOYO

Estas grandes pero gráciles piezas de artillería flotan a la batalla gracias a motores antigravitatorios, portando enormes y diversos cañones. La tejedora de sombras dispara redes de cables de monofilamento que destrozan a los enemigos vulnerables. El cañón de vibración proyecta ondas sónicas aplastantes, y las explosiones del cañón D hacen que la materia se derrumbe sobre sí misma

OPCIONES DE EQUIPO

- La tejedora de sombras de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón D
  - 1 cañón de vibración

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Armas de apoyo**

Esta miniatura está equipada con: catapulta shuriken; tejedora de sombras; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Vehículo, Armas de apoyo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

HALCONES CAZADORES

	M	R	S	H	L	CO
HALCÓN CAZADOR	14"	3	4+	1	6+	1
EXARCA HALCÓN CAZADOR	14"	3	4+	2	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Garra de Halcón [ASALTO, IMPACTOS LETALES]	24"	4	3+	5	0	1
Láser de asalto [ASALTO, IMPACTOS LETALES]	24"	4	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1
Espada de energía aeldari	Combate	3	3+	4	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Alzar el vuelo: Al final del turno de tu oponente, si esta unidad no está en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, puedes retirar esta unidad del campo de batalla y colocarla en reservas estratégicas.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Propulsor de Salto, Volar, Granadas, Halcones Cazadores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

HALCONES CAZADORES

Los Halcones Cazadores sobrevuelan el campo de batalla con agilidad y elegancia inimitables, desplazándose a tal velocidad que parecen un borrón multicolor. Son maestros de la guerra de acoso, idóneos para frustrar los contraataques enemigos o eliminar formaciones vulnerables con una lluvia de fuego láser y granadas de plasma.

OPCIONES DE EQUIPO

- El láser de asalto del Exarca Halcón Cazador puede reemplazarse por 1 Garra de Halcón.
- El Exarca Halcón Cazador puede ser equipado con 1 espada de energía aeldari.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Exarca Halcón Cazador**
- **4-9 Halcones Cazadores**

Cada miniatura está equipada con:
láser de asalto; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Propulsor de Salto, Volar, Granadas, Halcones Cazadores**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

EL VISARCA

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

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Asu-var, la Espada de los Gritos Mudos [PRECISIÓN]	Combate	5	2+	5	-4	2

HABILIDADES

BÁSICA: **LÍDER**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

La Senda de la Espada: Mientras esta miniatura lidere una unidad, esa unidad tiene la habilidad Combatir primero.

Campeón de Ynnead: Siempre que esta miniatura sea elegida para combatir, elige una de las habilidades siguientes. Asu-var, la Espada de los Gritos Mudos, la tendrá hasta el final de la fase:

- [GOLPES SOSTENIDOS 2]
- [HERIDAS DEVASTADORAS]
- [IMPACTOS LETALES]

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Ynnari, El Visarca**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

EL VISARCA

El Visarca se lanza sobre el enemigo, arrancando miembros y cabezas con la espada ancestral Asu-var, la Espada de los Gritos Mudos. Los múltiples rostros que adornan su antigua armadura Bel-Anshoc representan las personalidades que puede adoptar en batalla, que abarcan desde el filo certero de un Exarca a la destreza acrobática de una Bruja Drukhari.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Visarch – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con:
Asu-var, la Espada de los Gritos Mudos.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Corsarios Saqueadores**
- **Corsarios del Vacío**
- **Guardianes de Defensa**
- **Guerreros Kabalistas (ver Drukhari)**
- **Guardianes de Asalto**
- **Compañía**
- **Brujas (ver Drukhari)**

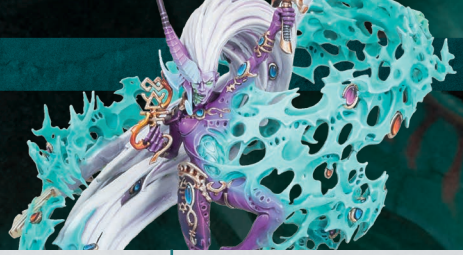
Puedes anexar esta unidad a una de las unidades anteriores aunque **Yvraine** *ya esté anexada a ella. Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Ynnari, El Visarca**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

EL YNCARNADO

M	R	S	H	L	CO
10"	10	2+	12	6+	3



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Remolino de energía anímica [IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA, RÁFAGA]	12"	1D6+3	N/A	7	-1	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Vilith-zhar, la Espada de las Almas – barrido	Combate	10	2+	6	-4	1
Vilith-zhar, la Espada de las Almas – golpe	Combate	5	2+	12	-4	1D6+1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Muerte inevitable: Una vez por fase, si esta miniatura está en el campo de batalla, cuando otra unidad sea eliminada, justo después de retirar la última miniatura en esa unidad, puedes retirar esta miniatura del campo de batalla y desplegarla de nuevo lo más cerca posible del punto en el que estaba esa miniatura eliminada y fuera de la zona de amenaza toda miniatura enemiga.

Forma de muerte: Siempre que se asigne un ataque a esta miniatura, reduce a la mitad el atributo Daño de ese ataque.

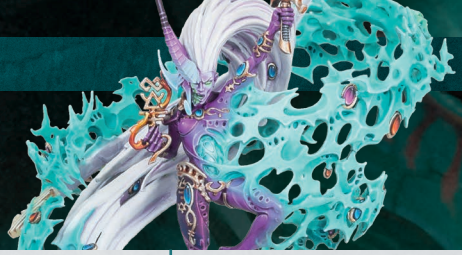
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Héroe épico, Volar, Psíquico, Daemon, Ynnari, El Yncarnado**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

EL YNCARNADO

Una vez irrumpe en el espacio real, el Yncarnado avanza sobre el enemigo cual vórtice de susurros letales. Es un huracán psíquico capaz de arrancar la vida de quienes se granjeen su ira. Los Ynnari cercanos se ven enardecidos por su poder escalofriante, mientras que el enemigo se vuelve polvo ante su mirada si no acaba rebanado por Vilith-zhar, la Espada de las Almas, la más poderosa de las espadas ancestrales Aeldari.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Yncarne – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con:
Remolino de energía anímica;
Vilith-zhar, la Espada de las Almas.

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Héroe épico, Volar, Psíquico, Daemon, Ynnari, El Yncarnado**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

COMPAÑÍA

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

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

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma especial de Arlequín	Combate	4	3+	4	-1	1
Espada de energía aeldari	Combate	5	3+	4	-2	1
Filo de Arlequín	Combate	5	3+	3	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Asalto Arlequín: Siempre que esta unidad haga un movimiento de carga, hasta el final del turno, siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Granadas, Arlequines, Compañía**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

COMPAÑÍA

Los Intérpretes de las Compañías de Arlequines actúan con asombrosa habilidad, tanto si su escenario es un anfiteatro bañado en luz cristalina, como un infierno iluminado por el fragor de la batalla. Corren y saltan con gran agilidad, y cada presión sobre el gatillo y cada tajo que dan causan una baja.

OPCIONES DE EQUIPO

- El filo de Arlequín de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 arma especial de Arlequín.
- El filo de Arlequín de la Primadonna puede reemplazarse por 1 espada de energía aeldari.
- Si esta unidad consta de 10 o menos miniaturas:
  - La pistola shuriken de hasta 2 miniaturas puede reemplazarse por 1 neurodisruptor
  - La pistola shuriken de hasta 2 miniaturas puede reemplazarse por 1 pistola fundidora
- Si esta unidad consta de 11 o más miniaturas:
  - La pistola shuriken de hasta 4 miniaturas puede reemplazarse por 1 neurodisruptor
  - La pistola shuriken de hasta 4 miniaturas puede reemplazarse por 1 pistola fundidora

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Primadonna**
- **4-11 Intérpretes**

Cada miniatura está equipada con:
pistola shuriken; filo de Arlequín.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Arlequines, Compañía**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

DIRECTOR DE COMPAÑÍA

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Neurodisruptor [ANTIINFANTERÍA 2+, ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
Pistola fundidora [ASALTO, FUSIÓN 2, PISTOLA]	6"	1	2+	8	-4	1D3
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	2+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma especial de Arlequín	Combate	5	2+	4	-1	1
Filo de Director de Compañía	Combate	6	2+	4	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **LÍDER**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Coreógrafo de guerra: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad **[HERIDAS DEVASTADORAS]** .

Favor de Cegorach: Una vez por turno, cuando uses un dado de Destino con esta miniatura para sustituir una de sus tiradas para impactar, una de sus tiradas para herir, o una de sus salvaciones, puedes cambiar antes a 6 el resultado de ese dado de Destino.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Arlequines, Director de Compañía**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

DIRECTOR DE COMPAÑÍA

Coreógrafos del conflicto, los Directores de Compañía dirigen las reacciones de sus camaradas en plena batalla, garantizando que su actuación en el teatro de la guerra sea lo más perfecta posible. Son guerreros rapidísimos y mortíferos, y con el respaldo de sus compañeros ejercen de punto central de sus Compañías.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola shuriken de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Neurodisruptor
  - 1 Pistola fundidora
- El filo de Director de Compañía de esta miniatura puede reemplazarse por 1 Arma especial de Arlequín.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Director de Compañía**

Esta miniatura está equipada con:
pistola shuriken; filo de Director de Compañía.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Compañía**

DIRECTOR DE COMPAÑÍA

Si esta miniatura es tu **Señor de la guerra**, las unidades **Compañía** de tu ejército tienen la clave **Línea de Batalla**.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Arlequines, Director de Compañía**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

TEJEVACÍOS

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de disrupción de Tejevacíos [ANTIVEHÍCULO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	3	3+	4	-1	3
▶ Cañón prismático – lanza concentrada	36"	2	3+	12	-3	4
▶ Cañón prismático – pulso disperso [ÁREA]	36"	2D6	3+	4	0	1
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	4	3+	3	0	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Asalto devastador: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, elige 1 unidad enemiga que haya sido impactada por alguno de esos ataques. Esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: **Vehículo, Volar, Humo, Arlequines, Tejevacíos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

TEJEVACÍOS

La potente combinación de armas versátiles, blindaje psicoplástico ligero, hipervelocidad y camuflaje policromático del Tejevacíos la convierten en una nave de ataque muy peligrosa. Un escuadrón completo de Tejevacíos puede destrozar un blindado enemigo o masacrar escuadras de infantería con devastadoras emboscadas.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de disrupción de Tejevacíos de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón prismático.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tejevacíos**

Esta miniatura está equipada con:
2 cañones shuriken; cañón de disrupción de Tejevacíos; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Humo, Arlequines, Tejevacíos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

VÍBORAS

M	R	S	H	L	CO
14"	6	3+	6	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón estelar	36"	2	3+	8	-3	2
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Catapulta shuriken doble [ASALTO, ACOPLADA]	18"	2	3+	4	-1	1
Lanza brillante	36"	1	3+	12	-3	1D6+2
Lanzamisiles aeldari – estrella	48"	1	3+	10	-2	1D6
Lanzamisiles aeldari – estallido solar [ÁREA]	48"	1D6	3+	4	-1	1
Láser multitubo	36"	6	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco de hueso espectral	Combate	3	4+	6	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Fuego de hostigamiento: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, elige 1 unidad enemiga que haya sido impactada por uno o más de esos ataques. Esa unidad enemiga no puede beneficiarse de cobertura hasta el final de la fase.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Víboras**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

VÍBORAS

Estos elegantes gravíticos ofrecen el compromiso ideal entre la velocidad de una moto a reacción y el armamento más pesado de un tanque gravitatorio. Los escuadrones de Víboras se mueven a velocidades vertiginosas, mostrando una soltura increíble mientras sus artilleros disparan contra el blindaje posterior y vulnerable de los tanques, u hostigan los flancos de las escuadras de infantería.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón shuriken de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Cañón estelar
  - 1 Lanza brillante
  - 1 Lanzamisiles aeldari
  - 1 Láser multitubo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Víboras**

Esta miniatura está equipada con: cañón shuriken; catapulta shuriken doble; casco de hueso espectral.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Víboras**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

BÍPODES DE COMBATE

M	R	S	H	L	CO
10"	7	3+	6	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón estelar	36"	2	3+	8	-3	2
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Lanza brillante	36"	1	3+	12	-3	1D6+2
Lanzamisiles aeldari – estrella	48"	1	3+	10	-2	1D6
Lanzamisiles aeldari – estallido solar [ÁREA]	48"	1D6	3+	4	-1	1
Láser multitubo	36"	6	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Pies de bípode de combate	Combate	3	3+	5	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 9"**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Pantalla de energía: Siempre que un ataque a distancia tome como blanco a esta unidad, resta 1 a la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Bípodes de combate**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

BÍPODES DE COMBATE

Los elegantes Bípodes de combate suelen salir al campo de batalla a la vanguardia de los ejércitos Asuryani. De gran agilidad y fuertemente armados, llevan dos armas pesadas para eliminar a los enemigos antes de que puedan responder al golpe. Un formidable e invisible campo de energía protege a cada Bípode de combate, distorsionando su contorno y protegiendo al piloto.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón shuriken de cada miniatura puede reemplazar por una de las siguientes opciones:
  - 1 Cañón estelar
  - 1 Lanza brillante
  - 1 Lanzamisiles aeldari
  - 1 Láser multitubo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Bípodes de combate**

Esta miniatura está equipada con:
2 cañones shuriken; pies de Bípode de combate.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Bípodes de combate**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

BRUJO CORRECIELOS

M	R	S	H	L	CO
14"	4	3+	3	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Catapulta shuriken doble [ASALTO, ACOPLADA]	18"	2	3+	4	-1	1
Destructor [PSÍQUICA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Lanza bruja [ASALTO, PSÍQUICA]	12"	1	3+	9	0	3
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma bruja [ANTIINFANTERÍA 2+, PSÍQUICA]	Combate	2	3+	3	0	2
Lanza bruja [PSÍQUICA]	Combate	2	3+	3	0	3

HABILIDADES

FACCIÓN: **Líder, Hebras del destino**

Runas de batalla (Psíquica): En tu fase de mando, elige una de las siguientes opciones, la cual tendrá efecto hasta el inicio de tu siguiente fase de mando:

- **Ocultar:** Las miniaturas de la unidad de esta miniatura tienen la habilidad Sigilo.
- **Revelar:** Las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas de la unidad de esta miniatura tienen la habilidad [IGNORA COBERTURA].

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Montada, Personaje, Volar, Psíquico, Brujo, Brujo Correcielos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

BRUJO CORRECIELOS

Las motos a reacción añaden una gran velocidad al formidable abanico de poderes de los Brujos. Muchos mundos astronave despliegan cónclaves enteros de Correcielos, aunque esas formaciones son especialmente habituales en los clanes de Jinetes salvajes de Saim-Hann.

OPCIONES DE EQUIPO

- El arma bruja de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanza bruja.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Brujo Correcielos**

Esta miniatura está equipada con: destructor; catapulta shuriken doble; pistola shuriken; arma bruja.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Jinetes del viento**

Puedes anexar esta unidad a la unidad anterior aunque otra unidad líder (excepto unidades **Brujo***) se haya anexado ya a ella. Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Montada, Personaje, Volar, Psíquico, Brujo, Brujo Correcielos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

BRUJO

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Destructor [PSÍQUICA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Lanza bruja [ASALTO, PSÍQUICA]	12"	1	3+	9	0	3
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma bruja [ANTIINFANTERÍA 2+, PSÍQUICA]	Combate	2	3+	3	0	2
Lanza bruja [PSÍQUICA]	Combate	2	3+	3	0	3

HABILIDADES

BÁSICA: **LÍDER**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Runas de la Fortuna (Psíquica): En tu fase de mando, elige una de las siguientes opciones, la cual tendrá efecto hasta el inicio de tu siguiente fase de mando:

- **Apresurar:** Siempre que la unidad de esta miniatura avance, no hagas tirada de avanzar. En su lugar, hasta el final de la fase, suma 6" al atributo Movimiento de las miniaturas en esa unidad.
- **Frenar:** Siempre que una unidad enemiga declare una carga, si la unidad de esta miniatura es elegida como blanco de esa carga, resta 2 a la tirada de carga. La misma unidad enemiga solo puede ser afectada de esta manera una vez por fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Brujo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

BRUJO

A los Videntes que se han entrenado como Guerreros de Senda les resulta más fácil desarrollar poderes psíquicos destructivos. A esos Aeldari se les llama Brujos. En batalla suelen agruparse en cónclaves para acumular sus poderes arcanos, o lideran otras escuadras Aeldari como los Guardianes. Mediante las runas de batalla, potencian sus huestes y devastan a los enemigos por igual.

OPCIONES DE EQUIPO

- El arma bruja de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanza bruja.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Brujo**

Esta miniatura está equipada con:
destructor; pistola shuriken; arma bruja.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guardianes de Asalto**
- **Guardianes de Defensa**

Puedes anexar esta unidad a una unidad de las listadas justo arriba aunque otra unidad líder (excepto unidades **Brujo***) se haya anexado ya a ella. Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Brujo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

ARAÑAS DE DISFORMIDAD

	M	R	S	H	L	CO
ARAÑA DE DISFORMIDAD	12"	3	3+	1	6+	1
EXARCA ARAÑA DE DISFORMIDAD	12"	3	3+	2	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rifle monofilamento [HERIDAS DEVASTADORAS, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1
Cuchillas de energía	Combate	3	3+	4	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Parpadeo de fase: En tu fase de movimiento, cuando esta unidad haga un movimiento normal, puede hacer un Parpadeo de fase. Si lo hace, hasta el final de la fase, su atributo Movimiento cambia a 24" pero debes tirar 1D6 después de que esta unidad termine ese movimiento: con un 1, esta unidad sufre 1 herida mortal. Esta unidad no es elegible para declarar una carga en el mismo turno en que hizo un Parpadeo de fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Propulsor de Salto, Volar, Arañas de Disformidad**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

ARAÑAS DE DISFORMIDAD

Las Arañas de Disformidad atacan sin previo aviso desde puntos invisibles gracias a sus generadores de salto, dispositivos dimensionales arcanos que les permiten dar saltos cortos pero peligrosos a través del immaterium. Cuando regresan a la realidad, disparan nubes de afiladísimo alambre monofilamento contra el enemigo, que se despedaza entre forcejeos.

OPCIONES DE EQUIPO

- El Exarca Araña de Disformidad puede ser equipado con 1 rifle monofilamento adicional y 1 cuchillas de energía.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Exarca Araña de Disformidad**
- **4-9 Arañas de Disformidad**

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

CLAVES: **Infantería, Propulsor de Salto, Volar, Arañas de Disformidad**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

SERPIENTE

M	R	S	H	L	CO
14"	9	3+	13	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón estelar doble [ACOPLADA]	36"	4	3+	8	-3	2
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Cañón shuriken doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	24"	3	3+	6	-1	2
Catapulta shuriken doble [ASALTO, ACOPLADA]	18"	2	3+	4	-1	1
Lanza brillante doble [ACOPLADA]	36"	1	3+	12	-3	1D6+2
▶ Lanzamisiles aeldari doble – estrella [ACOPLADA]	48"	1	3+	10	-2	1D6
▶ Lanzamisiles aeldari doble – estallido solar [ÁREA, ACOPLADA]	48"	1D6	3+	4	-1	1
Láser multitubo doble [ACOPLADA]	36"	6	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco de hueso espectral	Combate	3	4+	6	0	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Escudo de serpiente: Una vez por batalla, puedes elegir 1 unidad enemiga visible para esta miniatura y que se encuentre a 12" o menos de ella y tirar 1D6: con 2+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales y debe hacer un chequeo de acobardamiento.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte Dedicado, Volar, Serpiente**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

SERPIENTE

Las Serpientes son los principales transportes de tropas de un mundo astronave. Llevan a los guerreros a cualquier punto del campo de batalla a gran velocidad y los protegen mediante un potente campo de energía, que también puede proyectarse al frente como arma, en caso de ser necesario, además de aportar fuego de cobertura con su considerable arsenal de armas pesadas.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón shuriken doble de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón estelar doble
  - 1 lanza brillante doble
  - 1 lanzamisiles aeldari doble
  - 1 láser multitubo doble
- La catapulta shuriken doble de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón shuriken.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Serpiente**

Esta miniatura está equipada con: cañón shuriken doble; catapulta shuriken doble; casco de hueso espectral.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **Infantería Aeldari**. Cada miniatura **Constructo Espectral** ocupa el espacio de 2 miniaturas. No puede transportar miniaturas **Propulsor de Salto**.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte Dedicado, Volar, Serpiente**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

PORTAL A LA TELARAÑA

M	R	S	H	L	CO
-	12	3+	14	6+	0

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Cobertura arcana: Cuando se asigne un ataque a distancia a una miniatura, si esa miniatura no es totalmente visible para toda miniatura en la unidad atacante debido a esta **Fortificación**, esa miniatura se beneficia de cobertura contra ese ataque.

Ataque desde la telaraña: Siempre que una unidad **Aeldari** amiga llegue desde las reservas estratégicas, puedes elegir desplegarla donde quieras en el campo de batalla completamente a 6" o menos de esta **Fortificación**. Si lo haces, esa unidad **Aeldari** puede desplegarse a 9" o menos de miniaturas enemigas, y puede desplegarse en la zona de amenaza de miniaturas enemigas. Si una unidad **Aeldari** es desplegada en la zona de amenaza de alguna miniatura enemiga de esta manera, se considera que ha hecho un movimiento de carga en este turno y es elegible para combatir en este turno.

Fortificación: Mientras una unidad enemiga esté solo en la zona de amenaza de una o más Fortificaciones de tu ejército:

- Esa unidad puede seguir siendo tomada como blanco de ataques a distancia, pero resta 1 a la tirada para impactar de dichos ataques, a menos que se realicen con una Pistola.
- Las miniaturas de esa unidad no necesitan hacer chequeos de huida desesperada debido a retroceder mientras están acobardados, excepto aquellas que se moverán a través de miniaturas enemigas al hacerlo.

CLAVES: **Fortificación, Portal a la Telaraña**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

PORTAL A LA TELARAÑA

Los Portales a la Telaraña permiten a los Aeldari acceder a los ilimitados corredores de la dimensión laberinto. Vestigios del perdido imperio Aeldari, hay millones de estos portales esparcidos por la galaxia, y cada mundo astronave tiene un nexo con ellos para permitir a sus gentes viajar a donde sea necesario.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **2 Arcadas de hueso espectral**

Esta unidad está equipada con: nada.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

DESPLIEGUE

Ambas arcadas de hueso espectral de esta **Fortificación** deben desplegarse con sus puntas a no más de 1" la una de la otra y con ambas estatuas mirando en direcciones totalmente opuestas de tal manera que se forme un arco completo, como se muestra a la derecha. Ambas arcadas se tratan como una única miniatura a efectos de toda regla.

CLAVES: **Fortificación, Portal a la Telaraña**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

JINETES DEL VIENTO

M	R	S	H	L	CO
14"	4	3+	2	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Catapulta shuriken doble [ASALTO, ACOPLADA]	18"	2	3+	4	-1	1
Láser multitubo	36"	6	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	3	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

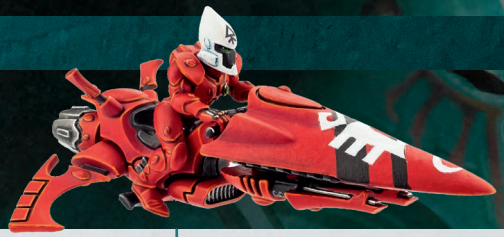
Matanza rauda: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco al blanco más cercano posible, repite las tiradas para impactar de 1. Si el blanco de ese ataque se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo que controla tu oponente, en su lugar, puedes repetir todas las tiradas para impactar.

CLAVES: **Montada, Volar, Jinetes del viento**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

JINETES DEL VIENTO

Las motos a reacción de los Jinetes del Viento cruzan kilómetros en un suspiro, y para dominar unas máquinas tan increíbles se necesita de gran habilidad. Es lo que se espera de los Jinetes del Viento, y mucho más, ya que en la batalla deben rebasar toda resistencia que encuentren con devastadoras ráfagas de fuego del arma acoplada a su moto a reacción.



OPCIONES DE EQUIPO

- La catapulta shuriken doble de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón shuriken
  - 1 láser multitubo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3-9 Jinetes del viento**

Cada miniatura está equipada con:
catapulta shuriken doble; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Montada, Volar, Jinetes del viento**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

FILOS ESPECTRALES

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

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada fantasmal	Combate	5	4+	6	-2	1
Hacha fantasmal	Combate	3	4+	7	-2	2

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Almas malévolas: Siempre que una miniatura de esta unidad sea eliminada por un ataque de combate, si esa miniatura no ha combatido en esta fase, tira 1D6. Con 4+, no la retires aún del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques, y después es retirada del juego.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo de fuerza: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

CLAVES: **Infantería, Constructo Espectral, Filos Espectrales**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

FILOS ESPECTRALES

Los Filos Espectrales están habitados por espíritus iracundos que anhelan enfrentarse al enemigo. Armados con espadas o hachas fantasmales, despedazan a sus enemigos con golpes impulsados por las joyas espirituales engastadas en las armas. Esas joyas están a su vez habitadas por almas malévolas enfurecidas por su confinamiento.

OPCIONES DE EQUIPO

- La espada fantasmal de todas las miniaturas en esta unidad puede reemplazarse por 1 hacha fantasmal y 1 escudo de fuerza.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Filos Espectrales**

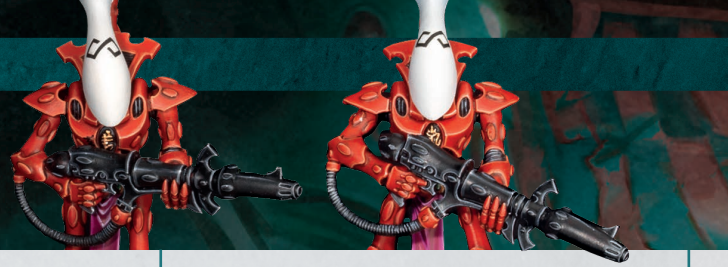
Cada miniatura está equipada con: espada fantasmal.

CLAVES: **Infantería, Constructo Espectral, Filos Espectrales**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

GUARDIA ESPECTRAL

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



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón espectral [HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	1	4+	14	-4	1D6
Guadaña D	12"	1D6	4+	10	-4	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	4+	5	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

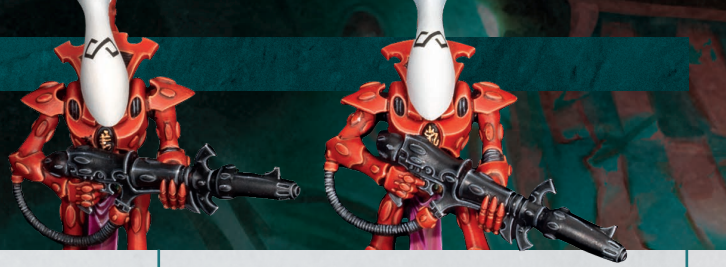
Constructo bélico: Una vez por ronda de batalla, cuando una unidad enemiga tome como blanco a esta unidad, después de que esa unidad haya terminado de realizar sus ataques, esta unidad puede disparar como si fuera tu fase de disparo. Al hacerlo, las armas a distancia de esta unidad tienen la habilidad [PISTOLA].

CLAVES: **Infantería, Constructo Espectral, Guardia Espectral**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

GUARDIA ESPECTRAL

La Guardia Espectral es increíblemente dura y casi insensible al dolor. Esto es de vital importancia, ya que sus guadañas D y cañones espectrales son de corto alcance y requieren estar cerca del enemigo. Estas armas inmensamente potentes disparan rayos arcanos que abren una brecha momentánea entre el espacio real y la disformidad, y son capaces de destrozar cualquier blanco.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón espectral de todas las miniaturas en esta unidad puede reemplazarse por 1 guadaña D.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Guardia Espectral**

Cada miniatura está equipada con:
cañón espectral; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Constructo Espectral, Guardia Espectral**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

CABALLERO ESPECTRAL

M	R	S	H	L	CO
10"	12	2+	18	6+	10

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón espectral pesado [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS]	36"	1D3	3+	20	-4	2D6
Cañón estelar	35"	2	3+	8	-3	2
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Cañón solar	48"	2D6	3+	8	-3	3
Láser multitubo	36"	6	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Archa fantasmal titánica – barrido	Combate	15	3+	8	-2	2
Archa fantasmal titánica – golpe	Combate	5	3+	16	-3	6
Pies titánicos	Combate	5	3+	8	-1	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Ágil: Siempre que esta miniatura hace un movimiento normal, de avanzar, o de retirada, puede mover sobre otras miniaturas (excepto miniaturas **Titánica**) y elementos de terreno cuya altura sea 4" o menos como si no estuviesen allí.

Cuerpo de hueso espectral: Siempre que se asigne un ataque a esta miniatura, resta 1 al atributo Daño de ese ataque.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo dispersor: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

DAÑADO: 1-6 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-6 heridas restantes, resta 5 a su atributo Control de Objetivo y cada vez que esta miniatura realice un ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Monstruo, Titánica, Gigantesca, Bípode, Constructo Espectral, Caballero Espectral**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

CABALLERO ESPECTRAL

Pocos enemigos pueden hacer frente al asombroso poder de un Caballero Espectral. Su cañón espectral pesado arroja a sus blancos a la disformidad, mientras que el igualmente potente cañón solar arrasa masas de soldados con descargas de plasma. Además, al empuñar un archa fantasmal y un escudo dispersor están ampliamente equipados para batirse en duelo incluso con titánicas máquinas de guerra..

OPCIONES DE EQUIPO

- El archa fantasmal titánica de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón espectral pesado
  - 1 cañón solar
- El escudo dispersor de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón espectral pesado.
- Esta miniatura puede ser equipada con hasta 2 de las siguientes opciones:
  - 1 cañón estelar
  - 1 cañón shuriken
  - 1 láser multitubo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Caballero Espectral**

Esta miniatura está equipada con:
archa fantasmal titánica; pies titánicos; escudo dispersor.

CLAVES: **Monstruo, Titánica, Gigantesca, Bípode, Constructo Espectral, Caballero Espectral**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

SEÑOR ESPECTRAL

M	R	S	H	L	CO
8"	11	2+	10	6+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón estelar	36"	2	4+	8	-3	2
Cañón shuriken [GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	4+	6	-1	2
Catapulta shuriken [ASALTO]	18"	2	4+	4	-1	1
Lanza brillante	36"	1	4+	12	-3	1D6+2
Lanzamisiles aeldari – estallido solar [ÁREA]	48"	1D6	4+	4	-1	1
Lanzamisiles aeldari – estrella	48"	1	4+	10	-2	1D6
Lanzallamas aeldari [ASALTO, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Láser multitubo	36"	6	4+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Archa fantasmal – barrido	Combate	8	4+	7	-2	2
Archa fantasmal – golpe	Combate	4	4+	10	-3	1D6+1
Puños de hueso espectral	Combate	4	4+	7	-2	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Héroe predestinado: Siempre que esta miniatura elimine a una unidad enemiga, tira 1D6 y añádelo a tu reserva de Dados de destino mostrando el resultado obtenido.

CLAVES: **Monstruo, Bípode, Constructo Espectral, Señor Espectral**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

SEÑOR ESPECTRAL

Los Señores Espectrales son ágiles e imponentes constructos de hueso espectral impulsados por el espíritu de un héroe Aeldari caído. Estos poderosos guerreros espectrales pueden blandir una variedad de armamento, desde cimitarras vivientes hasta armas pesadas capaces de destruir a distancia blindados o escuadras de infantería.

OPCIONES DE EQUIPO

- Cada catapulta shuriken de esta miniatura puede reemplazarse por 1 lanzallamas aeldari.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 archa fantasmal.
- Esta miniatura puede ser equipada con hasta 2 de las siguientes opciones:
  - 1 cañón estelar
  - 1 cañón shuriken
  - 1 lanza brillante
  - 1 lanzamisiles aeldari
  - 1 láser multitubo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Señor Espectral**

Esta miniatura está equipada con:
2 catapultas shuriken; puños de hueso espectral.

CLAVES: **Monstruo, Bípode, Constructo Espectral, Señor Espectral**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

YVRAINE

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Tormenta de susurros [ANTIINFANTERÍA 2+, HERIDAS DEVASTADORAS, PSÍQUICA]	12"	1D6+3	2+	2	-2	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Kha-vir, la espada de los Pesares [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	5	2+	4	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Heraldo de Ynnead: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay Dolor 5+.

Palabra del Fénix (Psíquica): Mientras esta miniatura lidere una unidad, en tu fase de mando, puedes tirar 1D6: con 2+, devuelve 1D3 miniaturas Guardaespaldas eliminadas a esa unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Ynnari, Psíquico, Yvraine**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

YVRAINE

Yvraine empuña la espada ancestral Kha-vir, la Espada de los Pesares, capaz con un leve roce de convertir al enemigo en ceniza. El poder de Ynnead se manifiesta en ella cuando entra en combate hasta el punto de que los guerreros Renacidos que luchan a su lado se transforman en sangrientos, y violentos, borrones.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Yvraine – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con:
Tormenta de susurros; Kha-vir, la espada de los Pesares.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Brujas (ver Drukhari)**
- **Compañía**
- **Corsarios del Vacío**
- **Corsarios Saqueadores**
- **Guardianes de Defensa**
- **Guardianes de Asalto**
- **Guerreros Kabalistas (ver Drukhari)**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Ynnari, Psíquico, Yvraine**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari

CÓNCLAVE DE BRUJOS CORRECIELOS

M	R	S	H	L	CO
14"	4	3+	3	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Catapulta shuriken doble [ASALTO, ACOPLADA]	18"	2	3+	4	-1	1
Destructor [PSÍQUICA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Lanza bruja [ASALTO, PSÍQUICA]	12"	1	3+	9	0	3
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma bruja [ANTIINFANTERÍA 2+, PSÍQUICA]	Combate	2	3+	3	0	2
Lanza bruja [PSÍQUICA]	Combate	2	3+	3	0	3

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Proteger (Psíquica): Mientras una miniatura **Vidente** lidere esta unidad, cada vez que un ataque tome como blanco a esta unidad, resta 1 a la tirada para herir.

Cónclave de Brujos: Las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad No hay Dolor 4+ contra ataques Psíquicos.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Montada, Volar, Psíquico, Brujos, Cónclave de Brujos Correcielos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

CÓNCLAVE DE BRUJOS CORRECIELOS

Las motos a reacción añaden una gran velocidad al ya formidable conjunto de poderes de los Brujos. Muchos mundos astronave despliegan cónclaves enteros de Correcielos, aunque estas formaciones son especialmente comunes en los clanes de Jinetes Salvajes de Saim-Hann.

OPCIONES DE EQUIPO

- El arma bruja de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 lanza bruja.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **2-3 Brujos Correcielos**

Cada miniatura está equipada con:
catapulta shuriken doble; destructor; pistola shuriken; arma bruja.

CLAVES: **Montada, Volar, Psíquico, Brujos, Cónclave de Brujos Correcielos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

CÓNCLAVE DE BRUJOS

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Destructor [PSÍQUICA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Lanza bruja [PSÍQUICA, ASALTO]	12"	1	3+	9	0	3
Pistola shuriken [ASALTO, PISTOLA]	12"	1	3+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma bruja [ANTIINFANTERÍA 2+, PSÍQUICA]	Combate	2	3+	3	0	2
Lanza bruja [PSÍQUICA]	Combate	2	3+	3	0	3

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del destino**

Cónclave de Brujos: Las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad No hay Dolor 4+ contra ataques Psíquicos.

Proteger (Psíquica): Mientras una miniatura **Vidente** lidere esta unidad, cada vez que un ataque tome como blanco a esta unidad, resta 1 a la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: **Infantería, Psíquico, Brujos, Cónclave de Brujos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Aeldari**

CÓNCLAVE DE BRUJOS

A los videntes que se han entrenado como Guerreros de la Senda les resulta más fácil desarrollar poderes psíquicos destructivos. Estos Aeldari se llaman Brujos. En batalla, a menudo se agrupan en cónclaves para aunar su poder arcano, o bien dirigen a otras escuadras aeldari, como los Guardianes, desde el frente. Llamando al poder de las runas de batalla, causan estragos en el enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

- El arma bruja de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 lanza bruja.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **2-4 Brujos**

Cada miniatura está equipada con:
destructor; pistola shuriken; arma bruja.

CLAVES: **Infantería, Psíquico, Brujos, Cónclave de Brujos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Aeldari