



HUESTES DE LOS ASURYANI

Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas Asuryani. Cada hoja de datos incluye el perfil de atributos de la unidad que describe así como cualquier equipo y habilidades especiales que posea.

CLAVES

En estas hojas de datos encontrarás la clave <CRAFTWORLD>. Es una abreviatura para la clave de tu elección, tal y como se describe a continuación.

<CRAFTWORLD>

La mayor parte de unidades Asuryani pertenece a un craftworld. Algunas unidades especifican a qué craftworld pertenecen la unidad, pero si una hoja de datos no lo especifica, tendrá la clave <CRAFTWORLD>. Cuando incluyes una unidad como esa en tu ejército debes asignar a qué craftworld pertenece. Luego sólo tienes que reemplazar la clave <CRAFTWORLD> en todos los lugares donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad con el nombre de tu craftworld elegido.

Por ejemplo, si fueras a incluir un Spiritseer en tu ejército y decidieras que pertenece al Craftworld Iyanden, su clave <CRAFTWORLD> cambiaría por **IYANDEN**, y su habilidad "Marca espiritual" diría "Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **HUESTE ESPECTRAL IYANDEN** amigas a 6" o menos de esta unidad."

ELDRAD ULTHRAN



8



Eldrad Ulthran es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Ejecutora, Báculo de Ulthamar. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Eldrad Ulthran	7"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ejecutora	Pesada	18"	1	8+	9+	Fuego brujo
Báculo de Ulthamar	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

Runas del Farseer. Si esta unidad es un **SEÑOR DE LA GUERRA**, una vez por batalla, al final de la fase de órdenes, puedes revisar tu mazo de Recursos de mando, robar una carta de Recurso de mando Asuryani a tu elección y añadirla a tu mano. A continuación baraja el mazo de Recursos de mando y sitúalo boca abajo.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, ULTHWÉ

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, FARSEER, ELDRAD ULTHRAN

FARSEER



4



Un Farseer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: espada bruja.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Farseer	7"	2+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espada bruja	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una moto a reacción Skyrunner (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene una moto a reacción Skyrunner:
 - Tiene un atributo Movimiento de 17".
 - Tiene un atributo Salvación de 5+.
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **MOTORISTA**, **VOLAR**, **FARSEER SKYRUNNER**.
 - Pierde las siguientes Claves: **INFANTERÍA**.

HABILIDADES

Runas del Farseer. Si esta unidad es un **SEÑOR DE LA GUERRA**, una vez por batalla, al final de la fase de órdenes, puedes revisar tu mazo de Recursos de mando, robar una carta de Recurso de mando Asuryani a tu elección y añadirla a tu mano. A continuación baraja el mazo de Recursos de mando y sitúalo boca abajo.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, FARSEER

WARLOCK CONCLAVE



3



Un Warlock Conclave es una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 5 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) o 10 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: destructor, espadas, lanzas brujas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Warlock Conclave (1 miniatura)	7"	3+	3+	1	1	6	6+
Warlock Conclave (5 miniaturas)	7"	3+	3+	2	2	6	6+
Warlock Conclave (10 miniaturas)	7"	3+	3+	3	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Destructor	Armas ligeras	12"	Port.	10+	10+	Fuego brujo
Catapulta shuriken doble	Armas ligeras	12"	x2	8+	11+	-
Espadas y lanzas brujas	Combate	Combate	x2	10+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener motos a reacción Skyrunners (**Potencia de unidad +3**). Si esta unidad tiene motos a reacción Skyrunners:
 - Tiene un atributo Movimiento de 17".
 - Tiene un atributo Salvación de 5+.
 - También está equipada con Catapulta shuriken doble.
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **MOTORISTA, VOLAR, WARLOCK SKYRUNNER CONCLAVE**.
 - Pierde las siguientes Claves: **WARLOCK CONCLAVE, INFANTERÍA**.

HABILIDADES

Cónclave de poder. Si esta unidad contiene 5 o más miniaturas, suma 2 a las tiradas para herir en los ataques realizados por esta unidad. Si esta unidad contiene 10 miniaturas, en su lugar suma 4 a las tiradas para herir en los ataques realizados por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, WARLOCK, WARLOCK CONCLAVE

PRINCE YRIEL



5



El Prince Yriel es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Lanza del Crepúsculo. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Prince Yriel	7"	2+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanza del Crepúsculo	Combate	Combate	Port.	3+	3+	-

HABILIDADES

El Ojo de la Furia. Una vez por batalla, después de que esta unidad realice una acción de movimiento, elige una unidad enemiga a 3" o menos de ella y tira 1D12; con un 4+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

Senda del Estratega. Si esta unidad es un **SEÑOR DE LA GUERRA**, puedes elegir en secreto dos órdenes que dar al Destacamento de esta unidad en lugar de una, situando un marcador de orden por cada una. Después de que todas las órdenes se rebelen, descarga uno de esos marcadores de órdenes; se considera que el Destacamento no ha recibido la orden en cuestión.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, IYANDEN

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, AUTARCH, PRINCE YRIEL

ILLIC NIGHTSPEAR



Illic Nightspear es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Portador del vacío, espada de energía. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Illic Nightspear	7"	2+	2+	1	1	7	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Portador del vacío	Pesada	48"	1	4+	6+	Francotirador
Espada de energía	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad, Sigilo

Portador de la auténtica muerte. Repite los resultados para impactar y herir de 1 en los ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco a unidades **NECRONS**.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, ALAITOC

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, RANGER, ILLIC NIGHTSPEAR

AUTARCH



5



Un Autarch es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de Autarch.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Autarch	7"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Autarch	Combate	Combate	Part.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una de las siguientes:
 - Moto a reacción Skyrunner (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una moto a reacción Skyrunner:
 - Tiene un atributo Movimiento de 17".
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **MOTORISTA, VOLAR.**
 - Pierde la Clave: **INFANTERÍA**
 - Generador de salto warp (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un generador de salto warp:
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad, Generador de salto warp.**
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO.**
 - Alas de Swooping Hawk (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene alas de Swooping Hawk:
 - Tiene un atributo Movimiento de 14".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad, Alzar el vuelo.**
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR.**

HABILIDADES

Alzar el vuelo. Si esta unidad tiene alas de Swooping Hawk, cuando realice una acción de movimiento, puede Alzar el vuelo en lugar de mover. Si lo hace, se retira del campo de batalla y se sitúa en la Reserva táctica. Cuando esta unidad llegue como refuerzo, desplégala en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de cualquier unidad enemiga. Una unidad no puede Alzar el vuelo si ha sido desplegada en el campo de batalla este turno, si hay alguna unidad enemiga en contacto de peana con ella o si hay algún marcador de explosión junto a ella.

Generador de salto warp. Si esta unidad tiene un generador de salto warp, en lugar de realizar una acción de movimiento, esta unidad puede realizar un salto warp. Si tiene algún marcador de explosión junto a ella, primero deberás resolver el daño como si fuera la fase de daño. Si no es destruida, retira esta unidad del campo de batalla, desplégala en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de cualquier unidad enemiga y luego tira 1D12; con un 1, sitúa un marcador de explosión junto a esta unidad.

Senda del Estratega. Si esta unidad es un SEÑOR DE LA GUERRA, puedes elegir en secreto dos órdenes que dar al Destacamento de esta unidad en lugar de una, situando un marcador de orden por cada una. Después de que todas las órdenes se revelen, descarga uno de esos marcadores de órdenes; se considera que el Destacamento no ha recibido esa orden.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, AUTARCH

AVATAR OF KHAINE



10



El Avatar of Khaine es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Condenación aullante (disparo), Condenación aullante (combate). Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Avatar of Khaine	7"	2+	2+	2	2	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Condenación aullante (disparo)	Pesada	12"	1	9+	5+	Destructor
Condenación aullante (combate)	Combate	Combate	Port.	5+	5+	Destructor

HABILIDADES

Ignorar daño (5+)

Despertar de Khaine. Los chequeos de moral realizados por unidades **ASURYANI** amigas se superan automáticamente mientras se encuentren a 12" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PERSONAJE, DAEMON, AVATAR OF KHAINE

ASURMEN



Asurmen es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: catapultas shuriken Avenger, La Espada de Asur. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Asurmen	7"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Catapultas shuriken Avenger	Armas ligeras	18"	Port.	9+	10+	-
La Espada de Asur	Combate	Combate	Port.	6+	9+	-

HABILIDADES

Mano de Asuryan. Suma 1 a las tiradas de salvación realizadas por unidades **GUERRERO DE LA SENDA** amigas a 6" o menos de esta unidad. Suma 1 más a las tiradas de salvación realizadas por unidades **DIRE AVENGERS** amigas a 6" o menos de esta unidad. No se puede mejorar una tirada de salvación por encima de 4+.

Tormenta de fillos. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por esta unidad y por las unidades **DIRE AVENGERS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PHOENIX LORD, ASURMEN

BAHARROTH



9



Baharroth es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Garra de halcón, La Espada Brillante. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Baharroth	14"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garra de halcón	Armas ligeras	24"	Port.	9+	10+	-
La Espada Brillante	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Alzar el vuelo. Si esta unidad tiene alas de Swooping Hawk, cuando realice una acción de movimiento, puede Alzar el vuelo en lugar de mover. Si lo hace, se retira del campo de batalla y se sitúa en la Reserva táctica. Cuando esta unidad llegue como refuerzo, desplégala en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de cualquier unidad enemiga. Una unidad no puede Alzar el vuelo si ha sido desplegada en el campo de batalla este turno, si hay alguna unidad enemiga en contacto de peana con ella o si hay algún marcador de explosión junto a ella.

Fulgor del sol. Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades **GUERRERO DE LA SENDA** amigas a 6" o menos de esta unidad. Suma 1 más al atributo Liderazgo de las unidades **SWOOPING HAWKS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Furia ardiente. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por esta unidad y por las unidades **SWOOPING HAWKS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PERSONAJE, PROPULSOR DE SALTO, PHOENIX LORD,

BAHARROTH

FUEGAN



Fuegan es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: pica ígnea, hacha ígnea. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Fuegan	7"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pica ígnea	Pesada	1	1	10+	4+	-
Hacha ígnea	Combate	Combate	Port.	8+	4+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Concentración imperturbable. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por esta unidad y por las unidades **FIRE DRAGON** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Destrucción asegurada. Repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco a unidades **PESADAS** o **SUPER-PESADAS**.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PHOENIX LORD, FUEGAN

JAIN ZAR



8



Jain Zar es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Muerte Silenciosa, Espada de Destrucción. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Jain Zar	12"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Muerte Silenciosa	Pesada	12"	1	7+	8+	-
Espada de Destrucción	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

HABILIDADES

Tropas de terror

Aullido de guerra sin fin. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por esta unidad y por las unidades **HOWLING BANSHEE** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Máscara de espectro. Resta 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades enemigas que tengan como blanco a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PHOENIX LORD, JAIN ZAR

KARANDRAS



9



Karandras es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: pinza de escorpión, picadura del escorpión. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Karandras	7"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Picadura del escorpión	Combate	Combate	Port.	6+	10+	-
Pinza de escorpión	Combate	Combate	Port.	5+	6+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad, Infiltradores

El Cazador Sombrío. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por esta unidad y por las unidades **STRIKING SCORPION** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Golpear en las sombras. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por esta unidad que tengan como blanco a unidades guarnecidas en rasgos de Terreno defendibles.

Muerte por un millar de picaduras. Por cada ataque realizado por esta unidad que tenga como blanco a una unidad **LIGERA**, realiza dos ataques en lugar de uno.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PHOENIX LORD, KARANDRAS

SPIRITSEER



4



Un Spiritseer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Báculo brujo.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Spiritseer	7"	2+	2+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Báculo brujo	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

HABILIDADES

Marca espiritual. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades <CRAFTWORLD> HUESTE ESPECTRAL amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE ESPECTRAL, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, SPIRITSEER

MAUGAN RA



8



Maugan Ra es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: El Maugetar (disparo), El Maugetar (combate). Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Maugan Ra	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
El Maugetar (disparo)	Pesada	36"	2	6+	9+	-
The Maugetar (combate)	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

El Cosechador. Puedes repetir los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por esta unidad y unidades **DARK REAPER** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Legado de Altansar. Repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados por esta unidad contra unidades blancos **CHAOS**.

Muerte inevitable. Los resultados para impactar no modificados de 2+ en los ataques realizados con las armas de distancia de esta unidad siempre tienen éxito.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PHOENIX LORD, MAUGAN RA

HOWLING BANSHEES



6



Unas Howling Banshees son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: pistolas shuriken, espada de energía.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Howling Banshees (5 miniaturas)	9"	3+	3+	1	1	6	8+
Howling Banshees (10 miniaturas)	9"	3+	3+	2	2	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas shuriken	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Espada de energía	Combate	Combate	x2	5+	9+	-

HABILIDADES

Tropas de terror

Máscara de espectro. Resta 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades enemigas que tengan como blanco a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, HOWLING BANSHEES

STRIKING SCORPIONS



7



Unos Striking Scorpions son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 14**). Está equipada con: pistolas shuriken, mandiblásteres, espadas escorpión.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Striking Scorpions (5 miniaturas)	7"	3+	3+	1	1	6	6+
Striking Scorpions (10 miniaturas)	7"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas shuriken	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Mandiblásteres	Combate	Combate	Port.	7+	12+	-
Espadas escorpión	Combate	Combate	x3	7+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad, Infiltrators

Golpear en las sombras. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por esta unidad que tengan como blanco a unidades guarnecidas en rasgos de Terreno defendibles.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, STRIKING SCORPIONS

FIRE DRAGONS



5



Unos Fire Dragons son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 9**). Está equipada con: rifles fundidores, bombas de fusión.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Fire Dragons (5 miniaturas)	7"	3+	3+	1	1	6	6+
Fire Dragons (10 miniaturas)	7"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles fundidores	Armas ligeras	12"	x2	9+	2+	-
Bombas de fusión	Combate	Combate	Port.	10+	2+	-

HABILIDADES

Destrucción asegurada. Repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco a unidades **PESADAS** o **SUPER-PESADAS**.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, FIRE DRAGONS

WRAITHBLADES



7



Unos Wraithblades son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 14**). Está equipada con: espadas espectrales.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wraithblades (5 miniaturas)	5"	3+	3+	1	3	7	5+
Wraithblades (10 miniaturas)	5"	3+	3+	2	6	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Hachas espectrales	Combate	Combate	x2	6+	5+	-
Espadas espectrales	Combate	Combate	x4	6+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de espadas espectrales, esta unidad puede estar equipada con hachas espectrales y tener escudos de energía. Si esta unidad tiene escudos de energía, tiene un atributo Salvación de 4+.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE ESPECTRAL, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CONSTRUCTO ESPECTRAL, WRAITHBLADES

WRAITHGUARD



8



Una Wraithguard es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: cañones espectrales, puños de Wraithguard.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wraithguard (5 miniaturas)	5"	3+	3+	1	3	7	5+
Wraithguard (10 miniaturas)	5"	3+	3+	2	6	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Guadañas D	Armas ligeras	8"	x2	4+	6+	Inferno
Cañones espectrales	Armas ligeras	12"	Port.	6+	4+	Destructor
Puños de Wraithguard	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de cañones espectrales, esta unidad puede estar equipada con guadañas D.

HABILIDADES

Implacable. Esta unidad sigue pudiendo realizar una acción de disparo en un turno en el que se haya Retirado.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE ESPECTRAL, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CONSTRUCTO ESPECTRAL, WRAITHGUARD

GUARDIAN DEFENDERS



4



Unos Guardian Defenders son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Por cada 10 miniaturas que formen esta unidad, también puede incluir 1 miniatura Heavy Weapon Platform (**Potencia de unidad +1** por miniatura). Está equipada con: catapultas shuriken, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Guardian Defenders (10-11 miniaturas)	7"	3+	3+	2	2	5	10+
Guardian Defenders (20-22 miniaturas)	7"	3+	3+	4	4	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles Aeldari	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Lanza brillante	Pesada	36"	1	10+	5+	-
Láser multitubo	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón shuriken	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Cañón estelar	Pesada	36"	1	8+	6+	-
Catapultas shuriken	Armas ligeras	12"	Port.	6+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura Heavy Weapon Platform que forme parte de esta unidad, también puede estar equipada con una de las siguientes armas: 1 lanzamisiles Aeldari, 1 lanza brillante, 1 láser multitubo, 1 cañón shuriken y 1 cañón estelar.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, GUARDIAN, GUARDIAN DEFENDERS

STORM GUARDIANS



3



Unos Storm Guardians son una unidad formada por 8 miniaturas. Puede estar formada por 16 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) or 24 models (**Potencia de unidad 9**). Está equipada con: pistolas shuriken, filos Aeldari.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Storm Guardians (8 miniaturas)	7"	3+	3+	2	2	5	10+
Storm Guardians (16 miniaturas)	7"	3+	3+	4	4	5	10+
Storm Guardians (24 miniaturas)	7"	3+	3+	6	6	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas shuriken	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Filos Aeldari	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, GUARDIAN, STORM GUARDIANS

DIRE AVENGERS



4



Unos Dire Avengers son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: catapultas shuriken Avenger, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Dire Avengers (5 miniaturas)	7"	3+	3+	1	1	6	8+
Dire Avengers (10 miniaturas)	7"	3+	3+	2	2	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Catapultas shuriken Avenger	Armas ligeras	18"	Port.	6+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Tácticas defensivas. Una vez por fase de daño, tira 1D12 en lugar de 1D6 al realizar una tirada de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño del marcador de explosión.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, DIRE AVENGERS

RANGERS



5



Unos Rangers son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: rifles largos de Ranger, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Rangers (5 miniaturas)	7"	3+	3+	1	1	5	10+
Rangers (10 miniaturas)	7"	3+	3+	2	2	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles largos de Ranger	Armas ligeras	36"	Port.	7+	9+	Francotirador
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad, Sigilo

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, RANGERS

WINDRIDERS



5



Unos Windriders son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 10**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Windriders (3 miniaturas)	17"	3+	3+	1	1	5	8+
Windriders (6 miniaturas)	17"	3+	3+	2	2	5	8+
Windriders (9 miniaturas)	17"	3+	3+	3	3	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Láser multitubo	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón shuriken	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Catapulta shuriken doble	Pesada	12"	2	8+	11+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 láser multitubo, 1 cañón shuriken, 1 catapulta shuriken doble.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, VOLAR, WINDRIDERS

VYPERS



5



Unos Vypers son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 10**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Vypers (1 miniatura)	16"	6+	3+	1	1	6	6+
Vypers (2 miniaturas)	16"	6+	3+	2	2	6	6+
Vypers (3 miniaturas)	20"	6+	3+	3	3	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles Aeldari	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Lanza brillante	Pesada	36"	1	10+	5+	-
Láser multitubo	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón shuriken	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Cañón estelar	Pesada	36"	1	8+	6+	-
Catapulta shuriken doble	Pesada	12"	2	8+	11+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 lanzamisiles Aeldari, 1 lanza brillante, 1 láser multitubo, 1 cañón shuriken, 1 cañón estelar.
- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañón shuriken, 1 catapulta shuriken doble.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PESADA, MOTORISTA, VOLAR, VEHÍCULO, VYPERS

SWOOPING HAWKS



6



Unos Swooping Hawks son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: láseres de asalto, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Swooping Hawks (5 miniaturas)	14"	3+	3+	1	1	6	8+
Swooping Hawks (10 miniaturas)	14"	3+	3+	2	2	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Láseres de asalto	Armas ligeras	24"	x3	8+	10+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Alzar el vuelo. Si esta unidad tiene alas de Swooping Hawk, cuando realice una acción de movimiento puede Alzar el vuelo en lugar de mover. Si lo hace, se retira del campo de batalla y se sitúa en la Reserva táctica. Cuando esta unidad llegue como refuerzo, desplégala en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de cualquier unidad enemiga. Una unidad no puede Alzar el vuelo si ha sido desplegada en el campo de batalla este turno, si hay alguna unidad enemiga en contacto de peana con ella o si hay algún marcador de explosión junto a ella.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, SWOOPING HAWKS

WARP SPIDERS



Unas Warp Spiders son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 14**). Está equipada con: rifles monofilamento, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Warp Spiders (5 miniaturas)	7"	3+	3+	1	1	6	6+
Warp Spiders (10 miniaturas)	7"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles monofilamento	Armas ligeras	12"	x2	6+	8+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Generador de salto warp. Si esta unidad tiene un generador de salto warp, en lugar de realizar una acción de movimiento puede realizar un salto warp. Si tiene algún marcador de explosión junto a ella, primero deberás resolver el daño como si fuera la fase de daño. Si no es destruida, retira esta unidad del campo de batalla, desplégala en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de cualquier unidad enemiga y luego tira 1D12; con un 1, sitúa un marcador de explosión junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, WARP SPIDERS

SHINING SPEARS



8



Unas Shining Spears son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 16**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 24**). Está equipada con: lanzas láser (disparo), catapulta shuriken doble, lanzas láser (combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Shining Spears (3 miniaturas)	17"	3+	3+	1	1	6	5+
Shining Spears (6 miniaturas)	17"	3+	3+	2	2	6	5+
Shining Spears (9 miniaturas)	17"	3+	3+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzas láser (disparo)	Armas ligeras	6"	Port.	10+	5+	-
Catapulta shuriken doble	Armas ligeras	12"	x2	7+	9+	-
Laser Lances (combate)	Combate	Combate	Port.	7+	5+	-

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, VOLAR, SHINING SPEARS

WAR WALKERS



6



Unos War Walkers son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 11**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 17**). Está equipada con: pies blindados.

	M	HA	HP	A	H	L	S
War Walkers (1 miniatura)	10"	3+	3+	1	1	6	7+
War Walkers (2 miniaturas)	10"	3+	3+	2	2	6	7+
War Walkers (3 miniaturas)	10"	3+	3+	3	3	6	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles Aeldari	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Lanza brillante	Pesada	36"	1	10+	5+	-
Láser multitubo	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón shuriken	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Cañón estelar	Pesada	36"	1	8+	6+	-
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que forme parte de esta unidad, puede estar equipada también con dos de las siguientes armas en cualquier combinación: 1 lanzamisiles Aeldari, 1 lanza brillante, 1 láser multitubo, 1 cañón shuriken, 1 cañón estelar.

HABILIDADES

Infiltradores

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, WAR WALKERS

WRAITHLORD



5



Un Wraithlord es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 puños de hueso espectral.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wraithlord	8"	3+	3+	2	2	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles Aeldari	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Lanza brillante	Pesada	36"	1	10+	5+	-
Láser multitubo	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón shuriken	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Cañón estelar	Pesada	36"	1	8+	6+	-
Mandoble espectral	Combate	Combate	Port.	6+	5+	-
Puños de hueso espectral	Combate	Combate	Port.	5+	6+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 puño de hueso espectral, esta unidad puede estar equipada con 1 mandoble espectral.
- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 lanzamisiles Aeldari, 1 lanza brillante, 1 láser multitubo, 1 cañón shuriken, 1 cañón estelar.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE ESPECTRAL, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, CONSTRUCTO ESPECTRAL, WRAITHLORD

SUPPORT WEAPON



4



Una Support Weapon es una unidad formada por 2 miniaturas. Está equipada con: tejedora de sombras, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Support Weapon (2 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón D	Pesada	24"	1	6+	4+	Destructor, Barrera artillera
Tejedora de sombras	Pesada	48"	2	6+	9+	Barrera artillera
Cañón de vibración	Pesada	48"	1	5+	5+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 tejedora de sombras, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes:
1 cañón D, 1 cañón de vibración.

HABILIDADES

Batería de artillería. Cada casilla de Apoyo pesado en un Destacamento te permite añadir hasta tres unidades como esta en tu ejército, en lugar de una. Todas las unidades elegidas para una única casilla de Apoyo pesado deben situarse a la vez, y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida de la misma casilla la primera vez que se despliegan.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, ARTILLERY, GUARDIAN, SUPPORT WEAPON

DARK REAPERS



6



Unos Dark Reapers son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (Potencia de unidad 12). Está equipada con: lanzamisiles segadores, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Dark Reapers (5 miniaturas)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Dark Reapers (10 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles segadores	Armas ligeras	48"	x2	6+	6+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Muerte inevitable. Los resultados para impactar no modificados de 3+ en los ataques realizados con las armas a distancia de esta unidad siempre tienen éxito.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, DARK REAPERS

FALCON



10



Un Falcon es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: láser de pulso, cañón shuriken, catapulta shuriken doble, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Falcon	16"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles Aeldari	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Lanza brillante	Pesada	36"	1	10+	5+	-
Láser de pulso	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Láser multitubo	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón shuriken	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Cañón estelar	Pesada	36"	1	8+	6+	-
Catapulta shuriken doble	Pesada	12"	2	8+	11+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón shuriken, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes:
1 lanzamisiles Aeldari, 1 lanza brillante, 1 láser multitubo, 1 cañón estelar.
- En lugar de 1 catapulta shuriken doble, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón shuriken.

HABILIDADES

Gravítico. Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad incluso aunque tenga peana.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **PHOENIX LORD** o **INFANTERÍA <CRAFTWORLD>**. Cada miniatura **WRAITHGUARD** y **WRAITHBLADE** ocupa la casilla de otras dos miniaturas. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, FALCON

NIGHT SPINNER



9



Un Night Spinner es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: tejedora de muerte, catapulta shuriken doble, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Night Spinner	16"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Tejedora de muerte	Pesada	48"	4	6+	8+	Barrera artillera
Cañón shuriken	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Catapulta shuriken doble	Pesada	12"	2	8+	11+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 catapulta shuriken doble, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón shuriken.

HABILIDADES

Gravítico. Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad incluso aunque tenga peana.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, NIGHT SPINNER

FIRE PRISM



9



Un Fire Prism es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de prisma, catapulta shuriken doble, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Fire Prism	16"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de prisma	Pesada	60"	2	6+	6+	Destructor
Cañón shuriken	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Catapulta shuriken doble	Pesada	12"	2	8+	11+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 catapulta shuriken doble, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón shuriken.

HABILIDADES

Gravítico. Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad incluso aunque tenga peana.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, FIRE PRISM

WAVE SERPENT



10



Un Wave Serpent es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón shuriken doble, catapulta shuriken doble, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wave Serpent	16"	6+	3+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón shuriken	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Lanzamisiles Aeldari doble	Pesada	48"	2	7+	7+	-
Lanza brillante doble	Pesada	36"	2	10+	5+	-
Láser multitubo doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañón shuriken doble	Pesada	24"	2	6+	8+	-
Catapulta shuriken doble	Pesada	12"	2	8+	11+	-
Cañón estelar doble	Pesada	36"	2	8+	6+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón shuriken doble, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes:
1 lanzamisiles Aeldari doble, 1 lanza brillante doble, 1 láser multitubo doble, 1 cañón estelar doble.
- En lugar de 1 catapulta shuriken doble, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón shuriken.

HABILIDADES

Gravítico. Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad incluso aunque tenga peana.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 miniaturas **PHOENIX LORD** o **INFANTERÍA <CRAFTWORLD>**. Cada miniatura **WRAITHGUARD** y **WRAITHBLADE** ocupa la casilla de otras dos miniaturas. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, WAVE SERPENT

CRIMSON HUNTER



11



Un Crimson Hunter es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 lanzas brillantes, láser de pulso, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Crimson Hunter	20"-60"	6+	2+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanza brillante	Pesada	36"	1	10+	5+	-
Láser de pulso	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener un Piloto Exarch (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Piloto Exarch, tiene las siguientes habilidades adicionales: **Ojo de halcón**.

HABILIDADES

Supersónico

Cazadores de los cielos. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco a unidades que puedan **VOLAR**.

Ojo de halcón. Si esta unidad tiene un Piloto Exarch, repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados con armas a distancia por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, AERONAVE, CRIMSON HUNTER

HEMLOCK WRAITHFIGHTER



11



Un Hemlock Wraithfighter es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 guadañas D pesadas, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hemlock Wraithfighter	20"-60"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Guadaña D pesada	Pesada	16"	1	3+	5+	Inferno
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+), Supersónico, Tropas de terror

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE ESPECTRAL, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PESADA, PSÍQUICO, VOLAR, AERONAVE, VEHÍCULO, CONSTRUCTO ESPECTRAL,

HEMLOCK WRAITHFIGHTER

WRAITHKNIGHT



21



Un Wraithknight es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones espectrales pesados, 2 puños de hueso espectral titánicos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wraithknight	12"	3+	3+	4	5	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón espectral pesado	Pesada	36"	1	7+	3+	Destructor
Láser multitubo	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón shuriken	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Cañón estelar	Pesada	36"	1	8+	6+	-
Cañón solar	Pesada	48"	4	6+	6+	-
Mandoble espectral titánico	Combate	Combate	Port.	4+	4+	Destructor
Puño de hueso espectral titánico	Combate	Combate	2	4+	4+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 2 cañones espectrales pesados y 1 puño de hueso espectral titánico, esta unidad puede tener un escudo dispersor y estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón solar, 1 mandoble espectral titánico. Si esta unidad tiene un escudo dispersor, tiene un atributo Salvación de 5+.
- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes armas en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): láser multitubo, cañón shuriken, cañón estelar.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE ESPECTRAL, <CRAFTWORLD>

CLAVES: SUPER-PESADA, TITANIC, CONSTRUCTO ESPECTRAL, WRAITHKNIGHT

WEBWAY GATE



6



Una Webway Gate es una unidad formada por 1 miniatura formada por dos piezas separadas. Al desplegarlas, sitúalas formando un arco con las peanas separadas 5".

	M	HA	HP	A	H	L	S
Webway Gate	-	-	-	-	3	-	5+

HABILIDADES

Golpe desde la Telaraña. Después de que esta unidad esté desplegada en el campo de batalla, cualquier unidad **AELDARI** amiga, excepto Fortificaciones, que no se haya desplegado puede situarse en la Telaraña como Reservas tácticas en lugar de desplegarla en el campo de batalla. En el paso Desplegar refuerzos, una unidad de la Telaraña puede emerger desde cada Webway Gate amiga como refuerzos. Una unidad que emerge de una Webway Gate debe desplegarse completamente a 3" o menos de esa Webway Gate y a más de 9" de cualquier unidad enemiga. No puedes desplegar más de la mitad de tus unidades totales como Reservas tácticas.

Llegada brillante. Cuando despliegas esta unidad en el campo de batalla, puedes desplegarla en cualquier punto que esté a más de 12" de la zona de despliegue de tu oponente y de cualquier unidad enemiga y a más de 3" de cualquier otro rasgo de terreno o del centro de cualquier marcador de objetivo.

Portal a la Telaraña. Esta unidad nunca está Fuera de mando: nunca coloques un Marcador de Fuera de mando junto a ella. Al medir distancias desde y hasta esta unidad, mide desde y hasta el punto más cercano de esta unidad. Esta unidad no se ve afectada por Recursos de mando u otras habilidades de unidad. Si una Webway Gate es destruida, retira ambas piezas del campo de batalla.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, EDIFICIO, WEBWAY GATE

BONESINGER



3



Un Bonesinger es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: psitrónomo modelador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Bonesinger	7"	3+	3+	1	1	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Psitrónomo modelador	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

HABILIDADES

Senda del modelador. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar curar a una unidad **VEHÍCULO** o **WRAITH CONSTRUCT <CRAFTWORLD>** amiga en contacto de peana con ella. Si lo hace, tira 1D6; con un 4+ retira un marcador de daño de esa unidad **VEHÍCULO** o **WRAITH CONSTRUCT <CRAFTWORLD>**. Sólo se puede realizar un intento de curar cada unidad cada turno.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: LIGERA, PERSONAJE, INFANTERÍA, PSÍQUICO, BONESINGER