



ASALTANTES DE COMMORRAGH

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

CLAVES

En estas hojas de datos encontrarás la clave <KÁBALA>, <CULTO WYCH> y <CÓNCLAVE HAEMONCULUS>. Son una abreviatura para las claves de tu elección, tal y como se describe a continuación.

<KÁBALA>, <CULTO WYCH> Y <CÓNCLAVE HAEMONCULUS>

La mayor parte de los Drukhari en el campo de batalla pertenecerán a una Kábala, un Culto Wych o un Cónclave Haemonculus. Algunas hojas de datos especificaran a qué Kábala, Culto Wych o Cónclave Haemonculus pertenece la unidad, pero si la hoja de datos no lo especifica tendrá la clave <KÁBALA>, <CULTO WYCH> o <CÓNCLAVE HAEMONCULUS>. Cuando incluyes una unidad como esa en tu ejército debes asignar a qué Kábala, Culto Wych o Cónclave Haemonculus pertenece. Luego sólo tienes que reemplazar la clave <KÁBALA>, <CULTO WYCH> o <CÓNCLAVE HAEMONCULUS>, en todos los lugares en los que aparezca en la hoja de datos de esa unidad con el nombre elegido.

Por ejemplo, si fueras a incluir un Archon en tu ejército y decides que el Archon pertenece a la Kábala del Corazón Negro, su clave de facción <KÁBALA> cambiaría a **KÁBALA DEL CORAZÓN NEGRO** y su habilidad Líder indiscutible diría "Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **KÁBALA DEL CORAZÓN NEGRO** amigas a 6" o menos de esta unidad."



ARCHON



4



Un Archon es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Marchitador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Archon	8"	2+	2+	1	1	7	3+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Marchitador	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Líder indiscutible. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades <KÁBALA> amigas a 6" o menos de esta unidad.

Pantalla de sombras. Las tiradas de salvación realizadas por esta unidad no pueden ser repetidas por ningún motivo. La primera vez que el resultado de una tirada de salvación realizada por esta unidad sea un 1 o 2, durante el resto de la batalla el atributo Salvación de esta unidad será 8+.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ARCHON

DRAZHAR



Drazhar es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: espadones compuestos. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espadones compuestos	Combate	Combate	x2	7+	7+	-

HABILIDADES

Maestro de filos. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades **INCUBI** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, INCUBI

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, DRAZHAR

LELITH HESPERAX



5



Lelith Hesperax es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: filos penetrantes. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lelith Hesperax	10"	2+	2+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Filos penetrantes	Combate	Combate	Port.	6+	9+	-

HABILIDADES

Novias de la muerte. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados con armas de combate por unidades **CULTO DEL CONFLICTO** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Sin escapatoria. Si una unidad **INFANTERÍA** a 1" o menos de cualquier unidad enemiga con esta habilidad desea Retirarse, los jugadores deben tirar un dado. La unidad sólo puede Retirarse si el jugador que la controla obtiene el resultado más alto en la tirada.

Superioridad manifiesta. Puedes repetir las tiradas para impactar y para herir en los ataques realizados con armas de combate por esta unidad que tengan como blanco a unidades **PERSONAJE**.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, CULTO DEL CONFLICTO

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SUCCUBUS, LELITH HESPERAX

SUCCUBUS



4



Una Succubus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de Culto Wych.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Succubus	9"	2+	2+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Culto Wych	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Novias de la muerte. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados con armas de combate por unidades <CULTO WYCH> amigas a 6" o menos de esta unidad.

Sin escapatoria. Si una unidad INFANTERÍA a 1" o menos de cualquier unidad enemiga con esta habilidad desea Retirarse, los jugadores deben tirar un dado. La unidad sólo puede Retirarse si el jugador que la controla obtiene el resultado más alto en la tirada.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <CULTO WYCH>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SUCCUBUS

URIEN RAKARTH



5



Urien Rakarth es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Urna desolladora, herramientas de Haemonculus. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Urna desolladora	Pesada	12"	2	9+	9+	One Use Only
Herramientas de Haemonculus	Combate	Combate	Port.	6+	12+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Desdén por la muerte. Al inicio de la fase de daño, puedes retirar la mitad de marcadores de explosión, redondeando hacia abajo, de esta unidad. Se deben retirar los marcadores de explosión pequeños antes que los marcadores de explosión grandes.

Escultor de tormentos. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados por unidades **PROPHETS OF FLESH** amigas cuando usen armas de combate a 6" o menos de esta unidad.

Maestro del dolor. Suma 1 a las tiradas de salvación realizadas por unidades **PROPHETS OF FLESH** amigas mientras se encuentren a 6" o menos de cualquier unidad **PROPHETS OF FLESH** de tu ejército con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, PROPHETS OF FLESH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, HAEMONCULUS, URIEN RAKARTH

HAEMONCULUS



5



Un Haemonculus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: herramientas de Haemonculus.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Haemonculus	7"	2+	2+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Herramientas de Haemonculus	Combate	Combate	Port.	6+	12+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Maestro del dolor. Suma 1 a las tiradas de salvación realizadas por unidades <CÓNCLAVE HAEMONCULUS> amigas mientras se encuentren a 6" o menos de cualquier unidad <CÓNCLAVE HAEMONCULUS> de tu ejército con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <CÓNCLAVE HAEMONCULUS>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, HAEMONCULUS

KABALITE WARRIORS



2



Unos Kabalite Warriors son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 4**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: rifles cristalinos, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Kabalite Warriors (5 miniaturas)	7"	3+	3+	1	1	6	10+
Kabalite Warriors (10 miniaturas)	7"	3+	3+	2	2	6	10+
Kabalite Warriors (15 miniaturas)	7"	3+	3+	3	3	6	10+
Kabalite Warriors (20 miniaturas)	7"	3+	3+	4	4	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanza oscura	Pesada	36"	1	10+	5+	-
Cañón cristalino	Pesada	36"	1	5+	12+	Fuego rápido
Rifles cristalinos	Armas ligeras	24"	Port.	5+	12+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 10 miniaturas que formen esta unidad, también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1 por arma**): 1 lanza oscura, 1 cañón cristalino

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, KABALITE WARRIORS

WYCHES



2



Unas Wyches son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 4**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: pistolas cristalinas, armas de Wyches.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wyches (5 miniaturas)	9"	3+	3+	1	1	6	8+
Wyches (10 miniaturas)	9"	3+	3+	2	2	6	8+
Wyches (15 miniaturas)	9"	3+	3+	3	3	6	8+
Wyches (20 miniaturas)	9"	3+	3+	4	4	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas cristalinas	Armas ligeras	12"	Port.	5+	12+	-
Armas de Wyches	Combate	Combate	x2	6+	8+	-

HABILIDADES

Sin escapatoria. Si una unidad **INFANTERÍA** a 1" o menos de cualquier unidad enemiga con esta habilidad desea Retirarse, los jugadores deben tirar un dado. La unidad sólo puede Retirarse si el jugador que la controla obtiene el resultado más alto en la tirada.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <CULTO WYCH>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, WYCHES

WRACKS



3



Unos Wracks son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (Potencia de unidad 5). Está equipada con: herramientas de Haemonculus.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wracks (5 miniaturas)	7"	3+	3+	2	1	6	9+
Wracks (10 miniaturas)	7"	3+	3+	4	2	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Herramientas de Haemonculus	Combate	Combate	Port.	6+	12+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <CÓNCLAVE HAEMONCULUS>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, WRACKS

LHAMAEAN



1



Una Lhamaean es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: espada shaimeshi.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lhamaean	8"	3+	3+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espada shaimeshi	Combate	Combate	Port.	6+	12+	-

HABILIDADES

Corte del Archon. Puedes repetir los resultados para impactar en los ataques realizados por esta unidad mientras se encuentre a 3" o menos de cualquier unidad **ARCHON <KÁBALA>** amiga. Esta unidad no ocupa una casilla en un Destacamento que incluya alguna unidad **ARCHON <KÁBALA>**.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CORTE DEL ARCHON, LHAMAEAN

MEDUSAE



2



Una Medusae es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: mirada paralizante (disparo), mirada paralizante (combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Medusae	8"	3+	3+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mirada paralizante (disparo)	Pesada	9"	1	10+	10+	-
Mirada paralizante (combate)	Combate	Combate	Port.	10+	12+	-

HABILIDADES

Corte del Archon. Puedes repetir los resultados para impactar en los ataques realizados por esta unidad mientras se encuentre a 3" o menos de cualquier unidad **ARCHON <KÁBALA>** amiga. Esta unidad no ocupa una casilla en un Destacamento que incluya alguna unidad **ARCHON <KÁBALA>**.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CORTE DEL ARCHON, MEDUSAE

SSLYTH



2



Un Sslyth es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cuchilla de guerra Sslyth.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sslyth	8"	3+	3+	1	1	4	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cuchilla de guerra Sslyth	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Corte del Archon. Puedes repetir los resultados para impactar en los ataques realizados por esta unidad mientras se encuentre a 3" o menos de cualquier unidad **ARCHON <KÁBALA>** amiga. Esta unidad no ocupa una casilla en un Destacamento que incluya alguna unidad **ARCHON <KÁBALA>**.

Guardaespaldas de sangre fría. Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **ARCHON <KÁBALA>** amiga que tenga al menos un marcador de explosión junto a ella y esté a 3" o menos de esta unidad. Retira hasta 1D3 marcadores de explosión de esa unidad **ARCHON** y sitúalos junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CORTE DEL ARCHON, SSLYTH

UR-GHUL



1



Un Ur-Ghul es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garras y espolones.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ur-Ghul	8"	3+	-	2	1	4	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras y espolones	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

HABILIDADES

Corte del Archon. Puedes repetir los resultados para impactar en los ataques realizados por esta unidad mientras se encuentre a 3" o menos de cualquier unidad **ARCHON** <KÁBALA> amiga. Esta unidad no ocupa una casilla en un Destacamento que incluya alguna unidad **ARCHON** <KÁBALA>.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CORTE DEL ARCHON, UR-GHUL

INCUBI



4



Una Incubi es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: espadones.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espadones	Combate	Combate	x3	5+	9+	-

HABILIDADES

Torturadores. Si el resultado de un chequeo de moral realizado por una unidad enemiga a 6" o menos de cualquier unidad **INCUBI** de tu ejército es igual al valor de Liderazgo de esa unidad enemiga, el chequeo de moral falla.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, INCUBI

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, INCUBI

MANDRAKES



4



Unos Mandrakes son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (Potencia de unidad 7). Está equipada con: rayos castigadores, fillos de acero.

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

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rayos castigadores	Armas ligeras	18"	Port.	6+	9+	-
Filos de acero	Combate	Combate	Port.	6+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad, Sigilo

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, MANDRAKES

BEASTMASTER



2



Un Beastmaster es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: agonizador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Beastmaster	12"	3+	3+	1	1	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Agonizador	Combate	Combate	Port.	6+	12+	-

HABILIDADES

Señor de las bestias. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **BESTIA DRUKHARI** amigas a 6" o menos de esta unidad. Las unidades **BESTIA DRUKHARI** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad. Las unidades **BESTIA DRUKHARI** no ocupan casillas en un Destacamento que contenga alguna unidad con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <CULTO WYCH>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, AEROPATÍN, BEASTMASTER

GROTESQUES



5



Unos Grotesques son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 12**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 18**) o 10 miniaturas (**Potencia de unidad 20**). Está equipada con: brazales quirúrgicos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Grotesques (3 miniaturas)	7"	3+	6+	2	2	6	8+
Grotesques (6 miniaturas)	7"	3+	6+	4	4	6	8+
Grotesques (9 miniaturas)	7"	3+	6+	6	6	6	8+
Grotesques (10 miniaturas)	7"	3+	6+	7	7	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifle licuador	Pesada	8"	1	7+	9+	Infierno
Brazales quirúrgicos	Combate	Combate	Port.	6+	10+	-
Cuchilla monstruosa	Combate	Combate	2	5+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cuchilla monstruosa, 1 rifle licuador.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <CÓNCLAVE HAEMONCULUS>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, GROTESQUES

CLAWED FIENDS



2



Unos Clawed Fiends son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 3 miniaturas (**Potencia de unidad 5**) 6 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: puños con garras.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Clawed Fiends (1 miniatura)	10"	4+	-	1	1	4	9+
Clawed Fiends (3 miniaturas)	10"	4+	-	3	3	4	9+
Clawed Fiends (6 miniaturas)	10"	4+	-	6	6	4	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Puños con garras	Combate	Combate	x2	6+	9+	-

HABILIDADES

Rabia bersérker. Esta unidad no sufre el penalizador por ser herida de forma crítica. Mientras esta unidad tenga algún marcador de año junto a ella, suma 1 a su atributo Ataques.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI

CLAVES: LIGERA, BESTIA, CLAWED FIENDS

KHYMERAE



1



Unas Khymerae son una unidad formada por 2 miniaturas. Puede estar formada por 4 miniaturas (**Potencia de unidad 2**), 6 miniaturas (**Potencia de unidad 3**), 8 miniaturas (**Potencia de unidad 4**), 10 modelos (**Potencia de unidad 5**) o 12 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: Garras y espolones.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Khymerae (2 miniaturas)	10"	3+	-	1	1	4	9+
Khymerae (4 miniaturas)	10"	3+	-	2	2	4	9+
Khymerae (6 miniaturas)	10"	3+	-	3	3	4	9+
Khymerae (8 miniaturas)	10"	3+	-	4	4	4	9+
Khymerae (10 miniaturas)	10"	3+	-	5	5	4	9+
Khymerae (12 miniaturas)	10"	3+	-	6	6	4	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras y espolones	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI

CLAVES: LIGERA, BESTIA, DAEMON, KHYMERAE

RAZORWING FLOCKS



2



Unas Razorwing Flocks son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 4**), 9 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) o 12 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: plumas afiladas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Razorwing Flocks (3 miniaturas)	12"	4+	-	2	1	4	10+
Razorwing Flocks (6 miniaturas)	12"	4+	-	4	2	4	10+
Razorwing Flocks (9 miniaturas)	12"	4+	-	6	3	4	10+
Razorwing Flocks (12 miniaturas)	12"	4+	-	8	4	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Plumas afiladas	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI

CLAVES: LIGERA, BESTIA, VOLAR, ENJAMBRE, RAZORWING FLOCKS

REAVERS



4



Unos Reavers son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 8**), 9 miniaturas (**Potencia de unidad 12**) o 12 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: rifles cristalinos, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Reavers (3 miniaturas)	20"	3+	3+	1	1	6	8+
Reavers (6 miniaturas)	20"	3+	3+	2	2	6	8+
Reavers (9 miniaturas)	20"	3+	3+	3	3	6	8+
Reavers (12 miniaturas)	20"	3+	3+	4	4	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bláster	Pesada	18"	1	10+	5+	-
Lanza incandescente	Pesada	18"	1	9+	6+	-
Rifles cristalinos	Armas ligeras	24"	Port.	5+	12+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 3 miniaturas que formen esta unidad, también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 bláster, 1 lanza incandescente.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <CULTO WYCH>

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, VOLAR, REAVERS

HELLIONS



5



Unos Hellions son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 9**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 13**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 17**). Está equipada con: cápsulas cristalinas, espadones infernales.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hellions (5 miniaturas)	14"	3+	3+	1	1	6	9+
Hellions (10 miniaturas)	14"	3+	3+	2	2	6	9+
Hellions (15 miniaturas)	14"	3+	3+	3	3	6	9+
Hellions (20 miniaturas)	14"	3+	3+	4	4	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cápsulas cristalinas	Armas ligeras	18"	x2	5+	12+	-
Espadones infernales	Combate	Combate	x2	6+	8+	-

HABILIDADES

Atacar y huir. Mientras esta unidad se Retira, dobla su atributo Movimiento. Cuando esta unidad se Retira, puede acabar esa acción de movimiento en contacto de peana con miniaturas enemigas.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <CULTO WYCH>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, AEROPATÍN, HELLIONS

SCOURGES



4



Unas Scourges son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Scourges (5 miniaturas)	14"	3+	3+	1	1	6	7+
Scourges (10 miniaturas)	14"	3+	3+	2	2	6	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bláster	Pesada	18"	1	10+	5+	-
Lanza oscura	Pesada	36"	1	10+	5+	-
Bláster de disrupción	Pesada	24"	1	12+	4+	-
Lanza incandescente	Pesada	18"	1	9+	6+	-
Desgarrador	Pesada	12"	2	6+	8+	-
Cañón cristalino	Pesada	36"	1	5+	12+	Fuego rápido
Carabinas cristalinas	Armas ligeras	18"	x2	5+	12+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta cuatro de las siguientes armas en cualquier combinación (**Potencia de unidad +2** por desgarrador o cañón cristalino; **Potencia de unidad +1** por cualquier otra arma), 1 bláster, 1 lanza oscura, 1 bláster de disrupción, 1 lanza incandescente, 1 desgarrador, 1 cañón cristalino.
- Si esta unidad está formada por 10 miniaturas o no está equipada con ninguna arma Pesda, estará equipada con carabinas cristalinas.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, SCOURGES

TALOS



Un Talos es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones cristalinos y 2 armas de combate atroz.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Talos	8"	3+	4+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bláster de disrupción	Pesada	24"	1	12+	4+	-
Lanza incandescente	Pesada	18"	1	9+	6+	-
Cañón cristalino	Pesada	36"	1	5+	12+	Fuego rápido
Aguijón camuflado	Pesada	18"	3	5+	12+	-
Rifle licuador doble	Pesada	8"	2	7+	10+	Infierno
Arma de combate atroz	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 2 cañones cristalinos, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 2 blásteres de disrupción, 2 lanzas incandescentes, 1 aguijón camuflado.
- En lugar de 1 arma de combate atroz, esta unidad puede estar equipada con 1 rifle licuador doble.

HABILIDADES

Artefacto del dolor. Cada casilla de Apoyo Pesado en un Destacamento te permite elegir hasta tres de estas unidades en tu ejército, en lugar de una. Cada unidad elegida en una misma casilla de Apoyo Pesado debe situarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida para ocupar esa casilla la primera vez que se despliegan.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <CÓNCLAVE HAEMONCULUS>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, VOLAR, TALOS

CRONOS



5



Un Cronos es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: drenaje espiritual, tentáculos dreñaespíritu.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Cronos	8"	4+	3+	2	2	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Drenaje espiritual	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Vórtice espiritual	Pesada	18"	1	6+	9+	-
Tentáculos dreñaespíritu	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 vórtice espiritual (**Potencia de unidad +1**).

HABILIDADES

Artefacto del dolor. Cada casilla de Apoyo Pesado en un Destacamento te permite elegir hasta tres de estas unidades en tu ejército, en lugar de una. Cada unidad elegida en una misma casilla de Apoyo Pesado debe situarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida para ocupar esa casilla la primera vez que se despliegan.

Sonda espiritual. Repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados con armas de combate por unidades **DRUKHARI** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <CÓNCLAVE HAEMONCULUS>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, VOLAR, CRONOS

RAVAGER



Un Ravager es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 3 lanzas oscuras, cuchillas veleta.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ravager	14"	4+	3+	1	2	5	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanza oscura	Pesada	36"	1	10+	5+	-
Cañón desintegrador	Pesada	36"	1	5+	10+	-
Cuchillas veleta	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 lanza oscura esta unidad puede estar equipada con 1 Cañón desintegrador.
- En lugar de 2 lanzas oscuras esta unidad puede estar equipada con 2 cañones desintegradores.
- En lugar de 3 lanzas oscuras esta unidad puede estar equipada con 3 cañones desintegradores.

HABILIDADES

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

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, RAVAGER

RAIDER



6



Un Raider es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lanza oscura, cuchillas veleta.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Raider	14"	4+	3+	1	2	5	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanza oscura	Pesada	36"	1	10+	5+	-
Cañón desintegrador	Pesada	36"	1	5+	10+	-
Cuchillas veleta	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 lanza oscura, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón desintegrador.

HABILIDADES

Descubierto

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

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA DRUKHARI** amigas. Cada miniatura **GROTESQUE** ocupa la casilla de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**. No puede transportar unidades **SCOURGE** o **AEROPATÍN**.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA> o <CULTO WYCH> o <CÓNCLAVE HAEMONCULUS>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, RAIDER

VENOM



6



Un Venom es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón cristalino, rifle cristalino doble, cuchillas veleta.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Venom	16"	4+	3+	1	1	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón cristalino	Pesada	36"	1	5+	12+	Fuego rápido
Rifle cristalino doble	Armas ligeras	24"	Port.	5+	12+	Fuego rápido
Cuchillas veleta	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 rifle cristalino doble, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón cristalino.

HABILIDADES

Descubierto

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

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 5 miniaturas **INFANTERÍA DRUKHARI** amigas. No puede transportar unidades **GROTESQUE**, **SCOURGE** o **AEROPATÍN**.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA> o <CULTO WYCH> o <CÓNCLAVE HAEMONCULUS>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, VENOM

RAZORWING JETFIGHTER



10



Un Razorwing Jetfighter es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones desintegradores, misiles Razorwing, rifle cristalino doble, alas afiladas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Razorwing Jetfighter	20-72"	6+	3+	1	2	5	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanza oscura	Pesada	36"	1	10+	5+	-
Cañón desintegrador	Pesada	36"	1	5+	10+	-
Misiles Razorwing	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Cañón cristalino	Pesada	36"	1	5+	12+	Fuego rápido
Rifle cristalino doble	Armas ligeras	24"	Port.	5+	12+	Fuego rápido
Alas afiladas	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 2 cañones desintegradores, esta unidad puede estar equipada con 2 lanzas oscuras.
- En lugar de 1 rifle cristalino doble, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón cristalino.

HABILIDADES

Supersónico

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA> o <CULTO WYCH>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, AERONAVE, RAZORWING JETFIGHTER

VOIDRAVEN BOMBER



9



Un Voidraven Bomber es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 lanzas de vacío, alas afiladas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Voidraven Bomber	20-72"	6+	3+	1	2	5	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Guadaña oscura	Pesada	24"	1	4+	9+	-
Lanza de vacío	Pesada	36"	1	9+	4+	-
Misiles Voidraven	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Alas afiladas	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 2 lanza de vacío esta unidad puede estar equipada con 2 guadañas oscuras.
- Esta unidad también puede estar equipada con misiles Voidraven (**Potencia de unidad +1**).

HABILIDADES

Supersónico

Mina de vacío. Una vez por batalla, después de que esta unidad realice una acción de movimiento, elige una unidad enemiga que junto a la que haya pasado a 1" o menos durante esta fase de movimiento. Tira 2D6; por cada 2+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, DRUKHARI, <KÁBALA> o <CULTO WYCH>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, AERONAVE, VOIDRAVEN BOMBER

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 sea 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 hacerlo 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