



PATRULLA: AELDARI

LOS ROMPEDESTINOS

Los Asuryani de los Mundos Astronave siempre intentan alterar el flujo del destino para garantizar la supervivencia de su gente. La Vidente Iraneth es una veterana de esta interminable campaña. Ha librado innumerables batallas por toda la galaxia para desviar y neutralizar amenazas, y sabe que una hueste de guerra rápida y versátil es su mejor herramienta para garantizar el cumplimiento de su voluntad. Con este fin, lidera una fuerza que puede atacar rápido y con fuerza y destacar tanto en cuerpo a cuerpo como en rápidas incursiones de asalto.

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

A Vidente Iraneth (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: Tormenta Ancestral; pistola shuriken; lanza bruja.

B Guardianes de Defensa (11 miniaturas)

- 10 Guardianes de Defensa equipados con: catapulta shuriken; arma de combate.
- 1 Plataforma de Arma Pesada equipada con: cañón estelar; arma de combate.

C Jinetes del Viento (6 miniaturas)

- 4 Jinetes del Viento equipados con: catapulta shuriken doble; arma de combate.
- 2 Jinetes del Viento equipados con: láser multitubo; arma de combate.

D Señor Espectral (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: lanza brillante; 2 catapultas shuriken; archa fantasmal.



Láser multitubo



Catapulta shuriken doble



Catapulta shuriken



Jinetes del Viento

Guardián de Defensa



B

C

A

D

PATRULLA: AELDARI

LOS ROMPEDESTINOS

HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar Los Rompedestinos en las siguientes páginas, diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad lista todas las habilidades que tiene, incluidas una habilidad de Facción (Hebras del Destino) mencionada en la hoja de datos de cada unidad y descrita a continuación.

HEBRAS DEL DESTINO

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.

Al inicio de la batalla, haz una tirada de Hebras del destino tirando 12D6.

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 Datos 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

MEJORAS

Tu miniatura **VIDENTE** tiene la mejora Clarividencia. Puedes sustituirla por Poder arcano.

MEJORA POR DEFECTO

CLARIVIDENCIA (PSÍQUICA)

Percibir las hebras del destino y la red fracturada que tejen en el futuro forma parte del don de los Videntes Aeldari. Los verdaderamente dotados pueden manipular la trama del patrón, percibiendo lo que sucederá y dirigiendo a sus seguidores en consecuencia.

Una vez por turno, puedes tomar la unidad del portador como blanco de la estrategia Disparos preventivos por OPM. Si la unidad del portador está dentro del alcance de un marcador de objetivo que controlas, se causarán impactos con toda tirada para impactar sin modificar de 4+ al resolver esa estrategia. Si no, los impactos se causarán con tirada para impactar sin modificar de 5+ al resolver esa Estrategia.

0

MEJORA OPCIONAL

PODER ARCANO (PSÍQUICA)

El poder psíquico de este guerrero es especialmente grande, y se ve incrementado por la fría rabia que siente hacia todos aquellos que buscan acelerar la extinción de los pueblos Aeldari, por lo que desata estos prodigiosos poderes sobre sus enemigos sin piedad ni vacilación, lanzándoles rayos esmeralda o llevándoles a la locura con alucinaciones fantasmales.

Cada vez que el portador realice un ataque Psíquico, repite las tiradas para impactar de 1, repite las tiradas para herir de 1 y repite las tiradas de daño de 1.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Plan inevitable. Puedes sustituirlo por Un destino mayor.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

PLAN INEVITABLE

Los planes de batalla de los Asuryani se basan en las visiones proféticas de sus Videntes y se perfeccionan con su sabiduría alienígena. Aunque sus acciones puedan parecer una locura para sus enemigos, en realidad cada movimiento aeldari los acerca a la victoria.

Al final de tu turno, obtienes 3PV si controlas uno o más marcadores de objetivo que no estén en tu zona de despliegue y que no controlabas al inicio del turno.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

UN DESTINO MAYOR

La batalla que se libra aquí no es más que un paso en un camino más largo, que se adentra en las sombras de un futuro aún por forjar. Los enemigos no son más que obstáculos que hay que neutralizar o sortear.

Al final de la batalla, obtienes 10PV si una o más unidades de tu ejército (salvo unidades acobardadas) están completamente en la zona de despliegue de tu oponente.

ESTRATAGEMAS

Puedes usar las siguientes estratagemas:



RÁPIDOS COMO EL RELÁMPAGO

ESTRATAGEMA LOS ROMPEDESTINOS – TÁCTICA DE BATALLA

Tan rápidas son las reacciones de los Aeldari que pueden esquivar balas, ráfagas y cuchilladas enemigas con insultante facilidad.

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

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA AELDARI** o **MONTADA AELDARI** de tu ejército que fue elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

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



1PM



TORMENTA DE DISPAROS

ESTRATAGEMA LOS ROMPEDESTINOS – TÁCTICA DE BATALLA

Con una sincronía espeluznante, los Aeldari concentran sus disparos en una tormenta punzante que, de repente y por completo, erradica a su desafortunado objetivo.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: Hasta 2 unidades **MONTADA AELDARI** de tu ejército, o 1 unidad **INFANTERÍA AELDARI** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en una de esas unidades realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar.



1PM



COMO CÉFIROS

ESTRATAGEMA LOS ROMPEDESTINOS – ARDID ESTRATÉGICO

Intentar luchar contra los Aeldari es como hacerlo contra el humo y el aire. Se mueven con una rapidez y agilidad increíbles y atacan y se desvanecen antes de que sus enemigos se percaten de su presencia.

CUÁNDO: Al final de tu fase de disparo.

BLANCO: Hasta 2 unidades **MONTADA AELDARI** de tu ejército que no tienen ninguna unidad enemiga en su zona de amenaza, o 1 unidad **INFANTERÍA AELDARI** de tu ejército que no tenga ninguna unidad enemiga en su zona de amenaza.

EFEECTO: Cada una de esas unidades puede hacer un movimiento normal de hasta 6".

RESTRICCIONES: Hasta el final del turno, esas unidades no son elegible para declarar una carga.



1PM

VIDENTE IRANETH

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



Hoja de datos de Patrulla

Los seguidores de Iraneth buscan su liderazgo en batalla. Sus habilidades psíquicas le permiten descubrir las intenciones del enemigo y calcular los efectos de sus ataques. Su mente es su mejor arma, pues con un pensamiento puede invocar terribles tormentas arcana y abrasadora energía o manipular las probabilidades del propio destino.

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

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

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a la siguiente unidad: **GUARDIANES DE DEFENSA**

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Hebras del Destino

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.

CLAVES: PERSONAJE, INFANTERÍA, PSÍQUICO, VIDENTE, IRANETH

CLAVES DE FACCIÓN:
AELDARI

GUARDIANES DE DEFENSA

M	R	S	H	L	CO
7"	3	4+	1	6+	2
7"	3	4+	2	6+	0

GUARDIÁN DE DEFENSA

PLATAFORMA DE ARMA PESADA



Hoja de datos de Patrulla

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.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Catapulta shuriken [ASALTO]	18"	2	3+	4	-1	1
Cañón estelar	36"	2	3+	8	-3	2

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

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, GUARDIANES, GUARDIANES DE DEFENSA

CLAVES DE FACCIÓN:
AELDARI

JINETES DEL VIENTO

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



Hoja de datos de Patrulla

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.

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

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

ESCUADRAS DE PATRULLA

Al inicio del paso Declarar formaciones de batalla, antes de que se haya desplegado ninguna unidad, esta unidad puede dividirse en dos unidades, cada una de las cuales constará de tres miniaturas. Si lo haces así, cada una de esas unidades debe contener una miniatura equipada con un láser multitubo.

HABILIDADES

FACCIÓN: **Hebras del Destino**

Matanza rauda: Cada vez que una miniatura en 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 está 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

SEÑOR ESPECTRAL

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



Hoja de datos de Patrulla

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.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanza brillante	36"	1	4+	12	-3	106+2
Catapulta shuriken [ASALTO]	18"	2	4+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Archa fantasmal – golpe	Combate	4	4+	10	-3	106+1
Archa fantasmal – barrido	Combate	8	4+	7	-2	2

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

CLAVES: MONSTRUO, BÍPODE, CONSTRUCTO ESPECTRAL, SEÑOR ESPECTRAL

HABILIDADES

BÁSICA: **Final Violento 1**

CLAVES DE FACCIÓN:
AELDARI