



EXARCA VENGADOR IMPLACABLE

LPA
▼ 3MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Catapulta shuriken	4	3+	3/4	Desgarradora
🔥 Catapulta shuriken doble	4	3+	3/4	Desgarradora, Incesante
🔥 Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
⚡ Arma de energía	5	3+	4/6	Letal 5+
⚡ Culatas	3	4+	2/3	-
⚡ Espada implacable	5	3+	4/5	Desgarradora, Letal 5+
⚡ Puños	4	3+	2/4	-

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

FILOS DE KHAINE®, AELDARI, ASURYANI, LÍDER, VENGADOR IMPLACABLE, EXARCA

28

EXARCA VENGADOR IMPLACABLE

LPA
▼ 3MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 9

Tácticas defensivas: Siempre que este agente dispute un marcador de objetivo o uno de tus marcadores de misión, o siempre que dispare contra un agente enemigo que haga tal cosa, las armas de este agente tienen la regla de armas Equilibrada.

Exarca: Este agente puede realizar dos acciones de **Combatir** o dos acciones de **Disparar** durante su activación.

Escudo iridiscente: Siempre que un agente dispare contra un agente **FILOS DE KHAINE®** amigo que esté a 2" o menos de este agente y sea visible para él, ignora la regla de armas Penetración. Este agente solo dispone de esta regla si eliges la opción de arma Escudo iridiscente.

COMBATIENTE VENGADOR IMPLACABLE

LPA
▼ 3MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 4+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Catapulta shuriken	4	3+	3/4	Desgarradora
⚡ Puños	4	3+	2/4	-

Tácticas defensivas: Siempre que este agente dispute un marcador de objetivo o uno de tus marcadores de misión, o siempre que dispare contra un agente enemigo que haga tal cosa, las armas de este agente tienen la regla de armas Equilibrada.

FILOS DE KHAINE®, AELDARI, ASURYANI, VENGADOR IMPLACABLE, COMBATIENTE

28

EXARCA ESPECTRO AULLANTE

LPA
▼ 3MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Pistola shuriken	4	3+	3/4	Alcance 8", Desgarradora
🔥 Triskelión (arrojadizo)	4	3+	2/3	Alcance 8", Desgarradora, Ráfaga 2"
⚡ Arma de energía	5	3+	4/6	Letal 5+
⚡ Ejecutora	5	3+	3/7	Letal 5+
⚡ Espadas gemelas	5	3+	4/6	Incesante, Letal 5+
⚡ Triskelión (rebanador)	5	3+	4/5	Desgarradora

Máscara de espectro: Siempre que esta agente combata, empeora en 1 el atributo Impactar de las armas de combate del agente enemigo. Esto no se acumula con estar lesionado.

Exarca: Esta agente puede realizar dos acciones de **Combatir** o dos acciones de **Disparar** durante su activación.

FILOS DE KHAINE®, AELDARI, ASURYANI, LÍDER, ESPECTRO AULLANTE, EXARCA

28



COMANDO DE FILOS DE KHAINE

ARQUETIPOS: VER REVERSO

AGENTES

➤ 1 agente **FILOS DE KHAINE** elegido de la siguiente lista:

- **EXARCA VENGADOR IMPLACABLE** con una de las siguientes opciones:
 - Catapulta shuriken; puños
 - Catapulta shuriken doble; culatasO una opción de cada una de estas categorías:
 - Espada implacable o arma de energía
 - Pistola shuriken o Escudo iridiscente
- **EXARCA ESPECTRO AULLANTE** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola shuriken; triskelión
 - Pistola shuriken; ejecutora
 - Pistola shuriken; arma de energía
 - Arma de energía; triskelión
 - Espadas gemelas

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

- **EXARCA ESCORPIÓN ASESINO** con una de las siguientes opciones:

- Pistola shuriken; sable mordedor
- Pistola shuriken; pinza de escorpión y espada sierra
- Pistolas shuriken dobles; espadas sierra dobles

➤ 7 agentes **FILOS DE KHAINE** elegidos de la siguiente lista:

- **COMBATIENTE VENGADOR IMPLACABLE**
- **COMBATIENTE ESPECTRO AULLANTE**
- **COMBATIENTE ESCORPIÓN ASESINO**

ARQUETIPOS

Buscar y destruir, o el arquetipo asociado a la clave de Senda más común en tu comando (si hay dos claves empatadas por la más común, puedes decidir cuál de ellas usar). Las claves de Senda y sus arquetipos asociados son las siguientes:

- **VENGADOR IMPLACABLE:** Seguridad
- **ESPECTRO AULLANTE:** Reconocimiento
- **ESCORPIÓN ASESINO:** Infiltración

FILOS DE KHAINE REGLA DE FACCIÓN

TÉCNICAS DE SENDA

Los Guerreros de Senda están entrenados en un millar de técnicas letales, golpes defensivos y movimientos acrobáticos. Son tan sobrecogedoras de contemplar como letales para sus adversarios.

Cada **TÉCNICA DE SENDA** pertenece a una categoría: Vengadores Implacables, Espectros Aullantes y Escorpiones Asesinos. Cada **TÉCNICA DE SENDA** solo puede usarse con un agente amigo con la clave de Senda correspondiente, y cada una específica cuándo puede usarse y qué efectos tiene. Además:

- No puedes usar más de una **TÉCNICA DE SENDA** por activación o reacción.
- No puedes usar cada **TÉCNICA DE SENDA** más de una vez por punto de inflexión.
- Si cada agente **FILOS DE KHAINE** amigo elegido para su despliegue tiene la misma clave de Senda (p. ej. **ESCORPIÓN ASESINO**), no puedes usar cada **TÉCNICA DE SENDA** más de dos veces por punto de inflexión (en lugar de una).

LAS OPCIONES DE TÉCNICAS DE SENDA SE PRESENTAN EN CARTAS PROPIAS

FILOS DE KHAINE REGLA DE FACCIÓN



TÉCNICA DE SENDA ESPECTROS AULLANTES

LA AFLICCIÓN

Los Espectros Aullantes son la aflicción encarnada. Emitiendo alaridos sónicos desde sus yelmos, se lanzan contra el enemigo aturdido, y la velocidad cegadora de su esgrima les permite cercenar enemigos antes que estos puedan responder.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** durante la activación de una agente **ESPECTRO AULLANTE** amiga, después de que haya realizado una acción de **Cargar** y haya incapacitado a un agente enemigo durante la acción de **Combatir**, y no se encuentre ya en la zona de control de agentes enemigos. Esa agente amiga puede realizar inmediatamente una acción libre de **Cargar** usando la distancia de movimiento que le quedase de esa primera acción de **Cargar**. Esa agente puede realizar dos acciones de **Cargar** durante su activación para hacerlo. La agente no puede haber realizado ninguna otra acción durante esta activación (pero sí puede hacerlo tras resolver esta **TÉCNICA DE SENDA**).



FILOS DE KHAINE REGLA DE FACCIÓN

TÉCNICA DE SENDA ESPECTROS AULLANTES

LLUVIA DE LÁGRIMAS

Los Espectro Aullante entran y salen del combate con una destreza y una velocidad asombrosas, con lo que es casi imposible para los supervivientes de sus brutales ataques devolver el golpe.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** cuando una agente **ESPECTRO AULLANTE** amiga combate, después de que golpees con un éxito crítico. Termina esa secuencia (cualquier dado de ataque restante se descarta) y realiza inmediatamente una acción libre de **Correr** o **Retroceder** de hasta 3" con esa agente (tras lo cual, la acción de **Combatir** termina). Esa agente puede hacer tal cosa aunque haya realizado una acción que le impide realizar acciones de **Correr** o **Retroceder**.

FILOS DE KHAINE REGLA DE FACCIÓN

TÉCNICA DE SENDA ESPECTROS AULLANTES

ACRÓBATAS

Cuando los Espectros Aullantes recorren el campo de batalla, pocos obstáculos pueden frenarles. Con gracia y facilidad, brincan y hacen piruetas sobre obstáculos, hundiéndose sus espadas en el enemigo al aterrizar con gran elegancia.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** cuando una agente **ESPECTRO AULLANTE** amiga realice una acción en la que se mueva. Hasta el final de la acción, esa agente:

- Puede ignorar cualquier distancia vertical cuando se deje caer o trepe.
- Puede mover a través de agentes enemigos, mover por su zona de control, y durante una acción de **Cargar** puede abandonar su zona de control (aun así debe terminar el movimiento siguiendo todos los requisitos de ese movimiento).
- No puede moverse más que su atributo Movimiento si es la acción de **Cargar**.

FILOS DE KHAINE REGLA DE FACCIÓN

TÉCNICA DE SENDA ESPECTROS AULLANTES

EL GRITO LADRÓN

Cualquier esperanza que puedan tener los enemigos de los Espectros Aullantes de arrebatárselos la iniciativa se pierde en el momento en que estos Guerreros de Senda brincadores activan sus máscaras de espectro. Los sentidos del enemigo se ven abrumados, y se ven incapaces de responder a sus ataques despiadados.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** cuando una agente **ESPECTRO AULLANTE** amiga combate o contraataque, al inicio del paso de Resolver dados de ataque. Puedes resolver uno de tus éxitos antes del orden normal. Si lo haces, ese éxito debe usarse para bloquear.

FILOS DE KHAINE REGLA DE FACCIÓN

TÉCNICA DE SENDA ESPECTROS AULLANTES

ALARIDO MORTÍFERO

Esos Espectros Aullantes que han aprendido a concentrar sus cuerdas vocales correctamente pueden emitir un grito tan penetrante y ensordecedor que no solo puede aturdir a un enemigo, puede incluso matarlo.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** cuando una agente **ESPECTRO AULLANTE** amiga realice una acción de **Disparar**. Hasta el final de esa acción, esa agente puede usar las siguientes armas a distancia:

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
 Alarido mortífero	6	3+	1/2

REGLAS DE ARMAS

Alcance 6", Aturdidora, Buscadora (ligera), Ráfaga 1", Saturación



FILOS DE KHAINE☠ REGLA DE FACCIÓN

⚔ TÉCNICA DE SENDA VENGADORES IMPLACABLES

HURACÁN CORTANTE

Entrenados para aprovechar su suprema flexibilidad táctica, los Vengadores Implacables desatan nubes de afiladísimos shuriken mientras se mueven para ocupar terreno o salir del alcance del adversario.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** cuando un agente **VENGADOR IMPLACABLE** amigo realice una acción de **Reposicionarse**. Ese agente puede realizar una acción de **Disparar** durante esa acción (debe hacer tal cosa en una locación en la que pueda ser colocado, y después de ello puede usar la distancia de movimiento que le quedase de esa acción de **Reposicionarse**). Debes seleccionar su catapulta shuriken, pistola shuriken o catapulta shuriken doble para esa acción de **Disparar**.

FILOS DE KHAINE☠ REGLA DE FACCIÓN

⚔ TÉCNICA DE SENDA VENGADORES IMPLACABLES

MUERTE POR MIL FILOS

Los Vengadores Implacables pueden desatar grandes lluvias de shuriken monomoleculares de sus armas. Esas ráfagas letales emulan la Muerte por un millar de cortes, el castigo que Khaine asestaba a traidores, tramposos y otros que consideraba indignos de una muerte limpia.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** cuando un agente **VENGADOR IMPLACABLE** amigo realice una acción de **Disparar** y elijas una catapulta shuriken o catapulta shuriken doble. Hasta el final de esa acción, esa arma tiene la regla de armas **Ráfaga 2"**, pero no puedes elegir más de un blanco secundario.

FILOS DE KHAINE☠ REGLA DE FACCIÓN

⚔ TÉCNICA DE SENDA VENGADORES IMPLACABLES

VIGILANCIA DEL VENGADOR

El noble guerrero encargado de castigar a los injustos y los criminales nunca puede baja la guardia. Su vista debe ser aguda y su puntería debe ser infalible.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** cuando un agente **VENGADOR IMPLACABLE** amigo realice una acción de **Disparar** y elijas una catapulta shuriken o catapulta shuriken doble. Hasta el final de esa acción, esa arma tiene la regla de armas **Letal 5+**.

FILOS DE KHAINE☠ REGLA DE FACCIÓN

⚔ TÉCNICA DE SENDA VENGADORES IMPLACABLES

INSENSIBLE, INAMOVIBLE

Los Vengadores Implacables llevan armaduras hechas de escamas de termoplás psicosenibles que reaccionan a los impactos, y se endurecen al recibir un golpe para distribuir la energía a través del portador. Encima de ese traje flexible, estos Guerreros de Senda llevan placas óseas que protegen sus zonas más vulnerables.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** cuando un agente dispare contra un agente **VENGADOR IMPLACABLE** amigo, y hayas sacado dos o más fallos. Puedes descartar uno de esos fallos para guardar el otro como éxito normal en su lugar.



FILOS DE KHAINE👤 REGLA DE FACCIÓN

⚔️ TÉCNICA DE SENDA VENGADORES IMPLACABLES

CALOR FURIOSO DE LA LLAMA QUE SE APAGA

Las llamas en los santuarios de Asuryan emiten un calor abrasador y nunca se extinguen, por mucho que mengüen. Los Vengadores Implacables aspiran a ser como esas llamas, igual de peligrosos para el enemigo por muchas heridas que sufran.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** durante la activación de un agente **VENGADOR IMPLACABLE** amigo. Hasta el inicio de la siguiente activación de ese agente, puedes ignorar cualquier cambio a sus atributos por estar lesionado (incluyendo los atributos de sus armas).

FILOS DE KHAINE👤 REGLA DE FACCIÓN

🦂 TÉCNICA DE SENDA ESCORPIONES ASESINOS

ESPERA PACIENTE, ATAQUE SÚBITO

Ocultos en las sombras o tras cobertura, los Escorpiones Asesinos acechan a sus presas sin que estas lo sepan, maniobrando en total silencio alrededor de sus blancos para elegir la posición óptima desde la que lanzar un ataque mortal.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** cuando un agente **ESCORPIÓN ASESINO** amigo que tenga una orden de ocultarse realice una acción de **Reposicionarse**. Durante dicha acción, ese agente puede mover a través de la zona de control de agentes enemigos (pero no terminar ahí el movimiento), y en cuanto haya terminado de mover, puedes infligir 1D3+2 daños a un agente enemigo a través de cuya zona de control se haya movido.

FILOS DE KHAINE👤 REGLA DE FACCIÓN

🦂 TÉCNICA DE SENDA ESCORPIONES ASESINOS

GOLPEAR Y DESVANECERSE

Maestros del ataque furtivo, los Escorpiones Asesinos se retiran del combate tan súbitamente como han llegado, desvaneciéndose entre las sombras como fantasmas homicidas.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** cuando un agente **ESCORPIÓN ASESINO** amigo incapacite a un agente enemigo al combatir o contraatacar, si ya no se encuentra a 3" o menos de agentes enemigos. Cambia la orden de ese agente amigo a ocultarse, y este puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr**, aunque haya realizado una acción que le impide realizar acciones de **Correr**.

FILOS DE KHAINE👤 REGLA DE FACCIÓN

🦂 TÉCNICA DE SENDA ESCORPIONES ASESINOS

OJO DEL ESCORPIÓN

La pistola shuriken de un Escorpión Asesino tiene un buscavidas vinculado psíquicamente a su portador. Con él, el Guerrero de Senda puede ver a través de múltiples espectros visuales e identificar rápidamente amigos de enemigos.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** cuando un agente **ESCORPIÓN ASESINO** amigo realice una acción de **Disparar** y elijas una pistola shuriken. Hasta el final de esa acción, esa arma tiene la regla de armas Buscadora (Ligero).



FILOS DE KHAINE👤 REGLA DE FACCIÓN

👤 TÉCNICA DE SENDA ESCORPIONES ASESINOS

GOLPES DESPIADADOS

Cuando los Escorpiones Asesinos lanzan su asalto, atacan con una ferocidad implacable, acertando golpe tras golpe para no darle al enemigo ni un instante de respiro.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** cuando un agente **ESCORPIÓN ASESINO** amigo combata, la primera vez que golpees con un éxito crítico durante esa secuencia. Hasta el final de dicha secuencia, el arma de combate de ese agente tiene la regla de armas Choque.

FILOS DE KHAINE👤 REGLA DE FACCIÓN

👤 TÉCNICA DE SENDA ESCORPIONES ASESINOS

UNO CON LA PENUMBRA

Años de prácticas estrictas vuelven a los Escorpiones Asesinos capaces de fundirse con las sombras de forma inquietante, y de golpear contra enemigos desprevenidos con una precisión terrorífica.

Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** durante la activación de un agente **ESCORPIÓN ASESINO** amigo. Hasta el inicio de su siguiente activación, si ese agente tiene una orden de ocultarse y está a cubierto, no puede ser elegido como blanco válido, y esto tiene preferencia sobre todas las demás reglas (p. ej. Buscadora, terreno Aventajado) salvo estar a 2" o menos.

FILOS DE KHAINE👤 GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de
Talismán
de hueso
espectral



Ficha de Runa
de escudo



Ficha de Runa
de profecía

FILOS DE KHAINE👤 ARDID DE ESTRATEGIA

ADVERTIDOS

Los Guerreros de Senda van a la batalla armados con la presciencia de los Videntes de su mundo astronave.

Siempre que un agente dispare contra un agente **FILOS DE KHAINE👤** amigo apostado, puedes repetir cualesquiera de tus dados de defensa de un mismo resultado (p. ej., los resultados de 2).



FILOS DE KHAINE☠ ARDID DE ESTRATEGIA

APLOMO IMPLACABLE

Siglos de experiencia en combate combinados con reacciones relámpago y una elegancia excepcional hacen que los Guerreros de Senda sean altamente letales.

Siempre que un agente **FILOS DE KHAINE☠** amigo combata contra un agente enemigo apostado, las armas de combate de ese agente amigo tienen la regla de armas Incesante.

FILOS DE KHAINE☠ ARDID DE ESTRATEGIA

VENGANZA DE KHAINE

Los Guerreros de Senda siguen el ejemplo despiadado del Dios de la Mano Ensangrentada al deshacerse de sus enemigos.

Siempre que un agente **FILOS DE KHAINE☠** amigo dispare contra un agente enemigo usado, las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de armas Incesante.

FILOS DE KHAINE☠ ARDID DE ESTRATEGIA

DANZA DE LA MUERTE

Ágiles, acrobáticos y mortíferos, los Guerreros de Senda Aeldari intercambian posiciones tácticas con una elegancia inmaculada.

Elige dos agentes **FILOS DE KHAINE☠** amigos a 6" o menos uno del otro y visibles entre sí. Retíralos a ambos de la zona de aniquilación y desplégalos de nuevo a cada uno en la ubicación anterior del otro (o, dicho de otro modo, intercámbalos de lugar).

FILOS DE KHAINE☠ ARDID DE TIROTEO

VIENTO AFILADO

Los Guerreros de Senda golpean con velocidad y precisión, sus relucientes filos rebanan al enemigo en una tormenta de acero.

Usa este ardido de tiroteo durante la activación de un agente **FILOS DE KHAINE☠** amigo. Durante esa activación, ese agente puede realizar dos acciones de **Combatar**.



FILOS DE KHAINE☠ ARDID DE TIROTEO

CAÍDA DE ESTRELLA

Con descargas castigadoras de precisos disparos shuriken, los Guerreros de Senda abaten a sus enemigos.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **FILOS DE KHAINE☠** amigo. Durante esa activación, ese agente puede realizar dos acciones de **Disparar**.

FILOS DE KHAINE☠ ARDID DE TIROTEO

LUZ QUE SE APAGA

El Guerrero de Senda se desvanece en las tinieblas, y el enemigo lo único que logra golpear es su sombra.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **FILOS DE KHAINE☠** amigo, antes o después de que realice una acción. Durante esa activación, ese agente puede realizar una acción de **Retroceder** por 1 PA menos.

FILOS DE KHAINE☠ ARDID DE TIROTEO

DESPRECIO

La superioridad marcial de la especie Aeldari se expresa a través de sus Guerreros de Senda, que danzan a través de los disparos y golpes enemigos con una facilidad insultante.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **FILOS DE KHAINE☠** amigo contraataque o un agente enemigo dispara contra él, después de que tu oponente tire sus dados de ataque, pero antes de repetir tiradas. Hasta el final de la secuencia, tu oponente no puede repetir sus dados de ataque (si tu oponente ha declarado el uso de algún ardid de tiroteo durante esa secuencia que le permitiría repetir tiradas, ese ardid se cancela y los PM gastados en él se recuperan).

FILOS DE KHAINE☠ EQUIPO DE FACCIÓN

RUNA DE PROFECÍA

Fijada a la armadura de un Guerrero de Senda por un poderoso Vidente, esta runa cargada por la disformidad proporciona al portador una porción de las visiones proféticas de su creador.

Una vez por batalla, tras desempatar para determinar la iniciativa, puedes añadir o restar 1D3 a tu resultado.



FILOS DE KHAINE☠ EQUIPO DE FACCIÓN

RUNA DE ESCUDO

Reluciendo con energía empírea, esta runa produce un destello al recibir un impacto de un arma enemiga, y desvía cualquier bala, rayo o golpe.

Una vez por batalla, cuando un dado de ataque inflige Daño normal a un agente **FILOS DE KHAINE☠** amigo, puedes ignorar ese daño infligido.

FILOS DE KHAINE☠ EQUIPO DE FACCIÓN

RUNA DE ADIVINACIÓN

El portador tiene visiones de la inminente batalla, anticipando movimientos enemigos y posicionando a sus guerreros con una astucia antinatural.

Cuando se revele este equipo, tira 1D3. En la fase de estrategia del punto de inflexión cuyo número es igual al resultado, obtienes 1 PM adicional.

FILOS DE KHAINE☠ EQUIPO DE FACCIÓN

TALISMÁN DE HUESO ESPECTRAL

Este talismán ha crecido a partir de hueso espectral viviente, y proporciona al portador fuerza y determinación en mitad de la batalla.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **FILOS DE KHAINE☠** amigo dispare, combata o contraataque, si sacas dos o más fallos puedes descartar uno de ellos para guardar otro como un éxito normal en su lugar.

EQUIPO UNIVERSAL

1 DEPÓSITO DE MUNICIÓN

Ya sean cajas abandonadas por los muertos o dispuestas expresamente para acceder a ellas de manera fácil, estos depósitos de munición pueden ser vitales para recargar armas rápidamente en plena batalla.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de Depósito de munición completamente dentro de tu territorio. Los agentes amigos pueden realizar la siguiente misión durante la batalla:

RECARGA DE MUNICIÓN OPA

- ▶ Uno de tus marcadores de Depósito de munición controlado por el agente activo es usado este punto de inflexión.
- ▶ Hasta el inicio del siguiente punto de inflexión, cuando este agente dispare con un arma de su tarjeta de datos, puedes repetir uno de tus dados de ataque.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, si ese marcador no es tuyo o si ese marcador ha sido usado durante este punto de inflexión.



EQUIPO UNIVERSAL

1 ALAMBRE DE PÚAS

El alambre de púas se puede extender rápidamente y fijarse a cualquier saliente para actuar como una barrera instantánea que frenará dolorosamente a los agentes enemigos que intenten atacar por esa ruta concreta.

El alambre de púas es terreno Expuesto y Obstructor. Antes de la batalla, lo puedes desplegar completamente dentro de tu territorio en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de equipo, puntos de acceso y terreno Accesible.

Obstructor: Cuando un agente vaya a cruzar por encima de este elemento de terreno estando a 1" o menos del mismo, trata la distancia como 1" adicional.

EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

Los aparatos de comunicaciones pueden ser empleados para coordinar operaciones o pedir apoyo durante un tiroteo.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de aparato de comunicaciones completamente dentro de tu territorio. Mientras un agente amigo controle este marcador, suma 3" a los requisitos de distancia de sus reglas **APOYO** que se refieran a agentes amigos (p.ej., "elige a un agente amigo a 6" o menos" sería "a 9" o menos" en su lugar). Ten en cuenta que no puedes beneficiarte de los marcadores de aparato de comunicaciones de tu oponente.

EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

Los campos de batalla del 41.^{er} Milenio están plagados de muchos tipos de minas, desde simples cargas frag hasta redes monofilamento y cargas de microplasma. Al final, todas cumplen la misma horrible función.

Antes de la batalla, puedes desplegar hasta 1 de tus marcadores de Minas completamente dentro de tu territorio y a más de 2" todo otro marcador, punto de acceso y terreno Accesible. La primera vez que ese marcador quede dentro de la zona de control de un agente, retira el marcador e inflige 1D3+3 puntos de daño al agente.

EQUIPO UNIVERSAL

2X BARRICADAS LIGERAS

Estas barreras, diseñadas para arrastrarse hasta la posición y ser desplegadas por agentes e ingenieros de combate, ofrecen una buena protección contra los disparos de armas de pequeño y mediano calibre.

Las barricadas ligeras son terreno Ligero, excepto los pies, que son Insignificantes y Expuestos. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas completamente dentro de tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

1X BARRICADAS PESADAS

Esta barrera protectora, un imponente bloque de platiacero y adamantita, ofrece cobertura durante los tiroteos más fieros.

Una barricada pesada es terreno Pesado. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente a 4" o menos de tu zona de descenso, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.



EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

Estos compactos modelos de escalera de combate se despliegan rápidamente para crear una ruta de entrada a las fortalezas, o un acceso rápido a vitales puntos aventajados.

Las escaleras son terreno Expuesto. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas tal como se indica a continuación:

- Completamente dentro de tu territorio.
- En vertical contra terreno que tenga una altura de al menos 2".
- A más de 2" de otros elementos de terreno de equipo.
- A más de 1" de puertas y puntos de acceso.

Además, un agente puede o bien mover a través de escaleras como si no estuvieran ahí (pero no puede terminar el movimiento sobre ellas), o trepar por ellas. Una vez por acción, cuando un agente trepe por este elemento de terreno, trata la distancia vertical como 1". Ten en cuenta que si un agente sigue a continuación trepando por otro elemento de terreno durante esa acción (incluyendo otra escalera), esa distancia se determina de manera normal.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Al elegir este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única para tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

GRANADA ATURDIDORA 1PA

▶ Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente y cada otro agente a 1" o menos de él hace un chequeo de aturdimiento. Para que un agente haga un chequeo de aturdimiento, tira un D6: si el resultado es 3+, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.

◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

Las fuerzas del 41.º Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros artilugios aún más exóticos que se utilizan para perforar las armaduras enemigas.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas explosivas (2 frag, 2 perforantes, o 1 frag y 1 perforante). Cada selección es un arma a distancia que pueden usar tus agentes, pero tu comando solo podrá usar esa arma durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
🔥 Granada frag	4	4+	2/4

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
🔥 Granada perforante	4	4+	4/5

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación

EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

Estas barricadas, poco más que un escudo de supresión con pies acorazados, pueden transportarse para ofrecer cobertura en movimiento.

Una barricada portátil es terreno Ligeró, Protector y Portátil. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente en tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

Protector: Mientras un agente se encuentre a cubierto tras este elemento de terreno, mejora en 1 su atributo Salvación (hasta un máximo de 2+).

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

NOTAS:



FILOS DE KHAINE: REGISTRO DE ACTUALIZACIONES

Las reglas se actualizarán periódicamente para mantener un equilibrio y una interacción más fluida en juego. Los cambios en las reglas se actualizarán directamente en los documentos en línea y se enumerarán a continuación. Cualquier cambio menor para igualar la redacción que no tenga ningún impacto práctico en la regla se actualizará directamente en los documentos en línea, pero no se listará aquí.

FE DE ERRATAS

JUNIO 2025

Esta sección recoge las modificaciones a las reglas. El texto modificado para aclaraciones y ediciones se muestra en [azul](#), mientras que el texto modificado para actualizaciones de equilibrio se muestra en [magenta](#).

TÉCNICAS DE SENDA ESCORPIONES ASESINOS, GOLPEAR Y DESVANECERSE

Cambia la primera frase a:

“Usa esta **TÉCNICA DE SENDA** cuando un agente **ESCORPIÓN ASESINO** amigo incapacite a un agente enemigo [al combatir o contraatacar](#), si ya no se encuentra a 3" o menos de agentes enemigos.”

COMENTARIOS DE REGLAS

JUNIO 2025

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: ¿Qué ocurre si uso la **TÉCNICA DE SENDA Lluvia de lágrimas de los Espectros Aullantes** pero no puedo realizar una acción libre de **Retroceder** como consecuencia de las reglas de mi oponente (p.ej. Gancho colgante de **GARRA NÉMESIS**)?

R: La **TÉCNICA DE SENDA** se usa igualmente. La secuencia de combate termina, pero ese agente **ESPECTRO AULLANTE FILOS DE KHAINE** permanece en su ubicación actual.

P: Si uso la **TÉCNICA DE SENDA Golpear y desvanecerse de los Escorpiones Asesinos**, ¿puede un oponente interrumpir mi activación (p.ej. como resultado de una acción de **Ponerse en guardia**) antes de que yo cambie a **Ocultarse** esa orden del agente **ESCORPIÓN ASESINO FILOS DE KHAINE**?

R: No, pero puede interrumpir antes de que ese agente **ESCORPIÓN ASESINO** realice la acción libre de **Correr**.

ERRATAS ANTERIORES

TÉCNICAS DE SENDA DE ESCORPIONES ASESINOS, UNO CON LA PENUMBRA

Cambia la segunda frase a:

“Hasta el inicio de su siguiente activación, si ese agente tiene una orden de ocultarse y está a cubierto, no puede ser elegido como blanco válido, y esto tiene preferencia sobre todas las demás reglas (p. ej. [Buscadora](#), terreno Aventajado) [salvo estar a 2" o menos.](#)”

AGENTES EXARCA VENGADOR IMPLACABLE Y COMBATIENTE VENGADOR IMPLACABLE, REGLA TÁCTICAS DEFENSIVAS

Cambiar la parte relevante a:

“[...] las armas de este agente tienen la regla de arma [Equilibrada](#)”.

ARDIDES DE TIROTEO, LUZ QUE SE APAGA

Cambia la primera frase a:

“Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente

[FILOS DE KHAINE](#)  amigo, [antes o después de que realice una acción.](#)”

COMENTARIOS DE REGLAS ANTERIORES

P: *Si un agente puede realizar dos acciones de **Disparar** en una activación y usa la **TÉCNICA DE SENDA** Huracán cortante de los Vengadores implacables, ¿puede realizar ambas acciones de **Disparar** durante la misma acción de **Reposicionarse**?*

R: Sí.

AGENTES FILOS DE KHAINE

2

Atléticos, gráciles y completamente letales, los guerreros Aeldari que integran los comandos de Filos de Khaine llevan a cabo misiones de la mayor importancia en nombre de sus mundos astronave. Son enviados a cortar hebras del destino específicas para asegurar que ciertos eventos terribles que han sido predecidos no lleguen a ocurrir jamás.



EXARCA DE LOS ESCORPIONES ASESINOS

Estas siniestras figuras son aún más hábiles que los Guerreros de Senda a su cargo. Con la gigantesca espada sierra conocida como sable mordedor, un Exarca Escorpión Asesino puede partir enemigos en dos, o desgarrar una servoarmadura de Marine Espacial con su pinza de escorpión.

COMBATIENTE ESCORPIÓN ASESINO

Con una paciencia infinita, tras acechar a su presa durante horas o aguardar en posición durante días, los Escorpiones Asesinos golpean de pronto. Con espadas sierra rugiendo y mandibláteres escupiendo agujas de fuego blanco, su armadura verde esmeralda pronto se empaña de rojo.

“¿QUÉ DESASTRES HAN PREVENIDO?
¿CUÁNTAS VIDAS AELDARI HAN SALVADO?
¿A CUÁNTOS ENEMIGOS NUESTROS HAN
CONDENADO AL VACÍO? ENTRE TODOS
LOS MUNDOS ASTRONAVE, NO PODEMOS
SABERLO. PERO LO QUE SÍ SÉ, SIN UN
ATISBO DE DUDA, ES QUE SI NO FUERA POR
LOS FILOS DE KHAINE, LOS ASURYANI NO
EXISTIRÍAN YA. LOS GUERREROS BAJO
MIS ÓRDENES HAN IMPEDIDO MÚLTIPLES
INCURSIONES EN LA TELARAÑA QUE
HABRÍAN CORTADO LAZOS VITALES CON
MUNDOS EXODITAS Y COMPAÑÍAS DE
ARLEQUINES. SOLO PUEDO IMAGINAR
LO QUE OTROS HABRÁN HECHO POR
NUESTRO PUEBLO.”

- Vidente Liurth, del mundo astronave
Lugganath



EXARCA DE LOS VENGADORES IMPLACABLES

Estos guerreros son maestros de su Senda y están entregados a su mundo astronave. Como corresponde a la flexibilidad táctica de su Senda, son expertos tiradores y espadachines, y desgarran enemigos con ráfagas shuriken con igual facilidad que se baten con héroes enemigos en duelo.

COMBATIENTE VENGADOR IMPLACABLE

Esos agentes son conocidos por ser tan letales en ataque con inamovibles en defensa, y se les considera la Senda más tácticamente flexible. Usan sus catapultas shuriken para crear una tormenta de cuchillas monomoleculares.

EXARCA DE LOS ESPECTROS AULLANTES

Un Exarca Espectro Aullante no solo demuestra un talento para la espada que supera al de sus tropas, sino que además sus gritos son tan penetrantes y acongojadores que sus ecos reverberantes atormentan a quienes los oyen mucho después que el aullido termine.

COMBATIENTE ESPECTRO AULLANTE

El penetrante aullido psicodélico que precede el asalto de estos agentes con armaduras óseas deja indefensos a quienes lo escuchan. Esas ondas de choque dan a los Espectros Aullantes tiempo para golpear, y cada uno toma una cabeza con un golpe de su arma de energía.

“DESDE HACE MILENIOS, NUESTRA FORMA DE VIDA ES SACRIFICAR EL PRESENTE PARA PODER TENER UN FUTURO. MIS HERMANAS ESPECTROS Y YO SABEMOS QUE CADA BATALLA PUEDE SER LA ÚLTIMA. NOS ENFRENTAMOS A ESA VERDAD SIN MIEDO, PUES CON NUESTROS ESFUERZOS MUCHOS DE LOS NUESTROS VIVIRÁN PARA VER TIEMPOS MEJORES PARA LOS AELDARI. LLEGARÁ UN DÍA EN QUE LAS ESTRELLAS SE INCLINEN DE NUEVO ANTE NUESTRO PUEBLO, Y ESE DESENLAZ SE LOGRARÁ BATALLA A BATALLA, MUERTE A MUERTE.”

- Osinell Ciaradh, Espectro Aullante del mundo astronave Biel-Tan

COMANDO DE FILOS DE KHAINE

4

FILOS DE KHAINE » SELECCIÓN DE COMANDO



A continuación encontrarás una lista de los agentes que componen un comando **FILOS DE KHAINE**, incluidas, donde sea relevante, las armas que se especifiquen para cualquier agente.

AGENTES

➤ 1 agente **FILOS DE KHAINE** elegido de la siguiente lista:

- **EXARCA VENGADOR IMPLACABLE** con una de las siguientes opciones:

- Catapulta shuriken; puños
- Catapulta shuriken doble; culatas

O una opción de cada una de estas categorías:

- Espada implacable o arma de energía
- Pistola shuriken o escudo iridiscente

- **EXARCA ESPECTRO AULLANTE** con una de las siguientes opciones:

- Espadas gemelas
- Pistola shuriken; ejecutora
- Pistola shuriken; arma de energía
- Pistola shuriken; triskelión
- Triskelión; arma de energía

- **EXARCA ESCORPIÓN ASESINO** con una de las siguientes opciones:

- Pistola shuriken; sable mordedor
- Pistola shuriken; pinza de escorpión y espada sierra
- Pistolas shuriken dobles; espadas sierra dobles

➤ 7 agentes **FILOS DE KHAINE** elegidos de la siguiente lista:

- **COMBATIENTE VENGADOR IMPLACABLE**
- **COMBATIENTE ESPECTRO AULLANTE**
- **COMBATIENTE ESCORPIÓN ASESINO**

“LOS AELDARI HEMOS CAÍDO MUY BAJO. AQUELLOS QUE NO SON DE NUESTRA ESPECIE Y HAN OÍDO NUESTRA HISTORIA INCLUSO PUEDEN COMPADECERNOS. CUANDO NO DESPRECIARNOS POR NUESTRA LOCURA. ESCUPO SOBRE SU DISPLICENCIA. NUESTRO TIEMPO NO HA TERMINADO, NI MUCHO MENOS. HEMOS SIDO MAESTROS DE LA GUERRA DESDE QUE LOS ANTEPASADOS DE NUESTROS ENEMIGOS NO ERAN MÁS QUE AMEBAS, FLOTANDO SIN DESTINO EN MARES ESTÉRILES. ANTAÑO, LA GALAXIA TEMBLÓ DE TERROR ANTE LA SIMPLE MENCIÓN DE NUESTRO NOMBRE, Y UN DÍA VOLVERÁ A HACERLO.”

- Maur Saim-Ingrelli, Exarca del Templo de la Garra de Ónice de los Escorpiones Asesinos, mundo astronave Biel-Tan

ARQUETIPOS



**BUSCAR Y
DESTRUIR**

Buscar y destruir, o el archetype asociado a la clave de Senda más común en tu comando (si hay dos claves empatadas por la más común, puedes decidir cuál de ellas usar). Las claves de Senda y sus arquetipos asociados son las siguientes:



SEGURIDAD

**VENGADOR
IMPLACABLE**



**RECONO-
CIMIENTO**

**ESPECTRO
AULLANTE**



INFILTRACIÓN

**ESCORPIÓN
ASESINO**

Los arquetipos se utilizan en ciertos packs de misiones, p.ej. Operaciones aprobadas. La secuencia de juego especificará cómo.

La versión más reciente de estas reglas puede encontrarse online.
Escanea el código QR o visita warhammer-community.com.



EXARCA DE LOS VENGADORES IMPLACABLES

Arma de energía

Escudo iridiscente



COMBATIENTE VENGADOR IMPLACABLE

Catapulta shuriken



EXARCA DE LOS ESPECTROS AULLANTES

Espadas gemelas



COMBATIENTE ESPECTRO AULLANTE

Pistola shuriken

Arma de energía



EXARCA DE LOS ESCORPIONES ASESINOS

Pinza de escorpión
y espada sierra



COMBATIENTE ESCORPIÓN ASESINO

Pistola shuriken

Espada sierra

