



AELDARI

PACK DE FACCIÓN: VERSIÓN 1.1

En las siguientes páginas encontrarás reglas adicionales y aclaraciones que complementan tu Codex, desde nuevos destacamentos y hojas de datos hasta fes de erratas y preguntas frecuentes.

La sección de FAQ y Fe de erratas informa de cambios en productos impresos. El texto nuevo o revisado figura **en rojo**, con un **resaltado** aplicado a revisiones anteriores (salvo en textos completamente nuevos o reemplazados).

Los valores en puntos para tu facción figuran en el Manual de campo Munitorum, y las mejoras grandes al equilibrio de Warhammer 40,000 (que pueden incluir cambios a las reglas de tu facción) figuran en las Actualizaciones de equilibrio. Todos los cambios en valores en puntos y reglas se actualizan también en la aplicación de Warhammer 40,000.

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

- Destacamento Progenie de la serpiente

CONTENIDO:

Destacamentos	2
Hueste guerrera acorazada.....	2
Progenie de la serpiente	4
FAQ y Fe de erratas	6



HUESTE GUERRERA ACORAZADA

En batalla, los aeldari despliegan una aterradora potencia de fuego a velocidad excepcional. Mientras las aeronaves aniquilan enemigos con ametrallamientos y bombardeos, elegantes cazas barren a baja altura el terreno, aniquilando enemigos con fulgurantes descargas. Los siguen oleadas de transportes, cuyos escudos y cascós de hueso espectral rechazan disparos al descender para arrojar oleadas de Guerreros de Senda y Guardianes. Según la infantería aeldari avanza para alcanzar sus objetivos, ágiles bípodes esprintan por los flancos, sus cañones escupen vibrantes ráfagas contra el enemigo y se aseguran de que no escape.

REGLA DE DESTACAMENTO



TRIPULACIONES HABILIDOSAS

Las tripulaciones de vehículos Asuryani se cuentan entre los pilotos y artilleros más dotados de la galaxia, y son capaces de sacar hasta el último ápice de rendimiento de sus formidables máquinas.

Las armas a distancia equipadas a miniaturas **VEHÍCULO AELDARI** de tu ejército tienen la habilidad **[ASALTO]** y puedes repetir las tiradas de avanzar de las unidades **VEHÍCULO VOLAR AELDARI** de tu ejército.

MEJORAS



PRESENCIA GUIADORA

Este vidente está en sintonía con los vehículos de su mundo astronave. La comunicación con las almas de las joyas espirituales del casco agudiza la táctica de espíritus y tripulación.

Solo miniatura **Psíquico Aeldari**. Al inicio de tu fase de disparo, elige 1 miniatura **VEHÍCULO AELDARI** amiga a 9" o menos del portador. Hasta el final de la fase, siempre que esa miniatura ataque, suma 1 a las tiradas para impactar.

MATRIZ DE ARMONIZACIÓN

Cuando su portador lo activa, este dispositivo le permite interactuar con las máquinas aeldari, emitiendo órdenes y recibiendo informes de combate a la velocidad del pensamiento.

Solo miniatura **Aeldari**. En tu fase de mando, si el portador (o cualquier **TRANSPORTE** en el que esté embarcado) está dentro del alcance de un marcador de objetivo que controlas, tira 1D6: con 3+, ganas 1PM.

JOYA ESPIRITUAL DE RAEYTH

Esta joya espiritual contiene la esencia del Aeda Óseo Raelyth. Los Asuryani que lleven este objeto a la batalla podrán aprovechar el talento del artesano caído.

Solo miniatura **Psíquico Aeldari**. El portador tiene la habilidad Agente solitario mientras esté a 3" o menos de alguna unidad **VEHÍCULO AELDARI** amiga. En tu fase de mando, puedes elegir 1 miniatura **VEHÍCULO AELDARI** amiga a 3" o menos del portador. Esa miniatura recupera hasta 1D3 heridas perdidas.

ESTRATEGIA ASTUTO

Experto en guerra con vehículos, este comandante siempre va un paso por delante del enemigo.

Solo miniatura **Aeldari**. Si tu ejército incluye al portador, después de que ambos jugadores hayan desplegado sus ejércitos, elige hasta 3 unidades **VEHÍCULO AELDARI** de tu ejército y redespíégalas. Al hacerlo, puedes situar cualquiera de esas unidades en la reserva estratégica, sin importar cuántas unidades estén ya en ella.



CAPAS DE PROTECCIÓN

ESTRATEGEMA HUESTE GUERRERA ACORAZADA –
ARDID ESTRATÉGICO

1PM

La superestructura de hueso espectral de este vehículo tiene runas de protección grabadas, lo que le permite resistir aún más disparos.

CUÁNDO: En cualquier fase, justo después de que se asigne una herida mortal a una unidad **VEHÍCULO AELDARI** de tu ejército.

BLANCO: Esa unidad **VEHÍCULO AELDARI**.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+ contra heridas mortales.

DESPLIEGUE SÚBITO

ESTRATEGEMA HUESTE GUERRERA ACORAZADA –
ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Con habilidad consumada, las tripulaciones de Guardianes guían sus ágiles transportes por el campo de batalla antes de caer en picado para descargar guerreros.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento.

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

EFFECTO: Hasta el final de la fase, las unidades pueden desembarcar de tu **TRANSPORTE** después de que haya avanzado. Se considera que las unidades que lo hagan han hecho un movimiento normal en esa fase, y no pueden declarar cargas en el mismo turno. Por lo demás, pueden actuar normalmente.

TURBINAS VECTORIALES

ESTRATEGEMA HUESTE GUERRERA ACORAZADA –
ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Fruto de la exquisita ingeniería aeldari, los motores vectoriales permiten a los vehículos gravitatorios evadir al enemigo sin dejar de disparar con precisión.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **VEHÍCULO AELDARI** de tu ejército que pueda **VOLAR** retroceda.

BLANCO: Esa unidad **VEHÍCULO AELDARI**.

EFFECTO: Hasta el final del turno, puedes elegir una unidad para disparar en un turno en el que haya retrocedido.

ATAQUE DESDE LAS NUBES

ESTRATEGEMA HUESTE GUERRERA ACORAZADA –
ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Los Asuryani suelen desplegar sus vehículos en la baja atmósfera en lugar de en tierra. A una señal, atacan antes de que el enemigo pueda reaccionar.

CUÁNDO: Al inicio del paso de refuerzos de tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **VEHÍCULO AELDARI** de tu ejército que pueda **VOLAR** y que esté en la reserva estratégica.

EFFECTO: Tu unidad tiene la habilidad Despliegue rápido hasta el final de la fase. Cuando tu unidad se despliegue en el campo de batalla mediante Despliegue rápido, puede desplegarse en cualquier punto del campo de batalla a más de 6" en horizontal de toda unidad enemiga, pero, si lo hace, hasta el final del turno, no puede ser elegida para declarar cargas. Además, si tu unidad es **TRANSPORTE**, toda unidad que desembarque de ella en este turno debe desplegarse a más de 6" en horizontal de toda unidad enemiga y, hasta el final del turno, no puede ser elegida para declarar cargas.

AVISTA ALMAS

ESTRATEGEMA HUESTE GUERRERA ACORAZADA –
ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Las matrices de puntería de este vehículo muestran joyas espirituales que contienen las almas de videntes cuyas esencias sirven de guía incluso en la muerte.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

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

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que tu unidad sea elegida para disparar, puedes repetir 1 tirada para impactar, 1 tirada para herir, y 1 tirada de daño de las miniaturas de tu unidad. Si usas tiradas de dados rápidas, puedes elegir 1 de esas tiradas para repetirla antes de pasar al siguiente paso de la secuencia de ataque.

REPULSIÓN ANTIGRAVITATORIA

ESTRATEGEMA HUESTE GUERRERA ACORAZADA –
ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Los pilotos aeldari más hábiles usan los campos antigravitatorios de sus vehículos para repeler enemigos.

CUÁNDO: En la fase de carga de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya declarado una carga.

BLANCO: 1 unidad **VEHÍCULO AELDARI** de tu ejército que pueda **VOLAR** y que fue elegida como blanco de esa carga.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, resta 2 a las tiradas de carga de esa unidad enemiga.

PROGENIE DE LA SERPIENTE

Los saedath de los Arlequines son a la vez representaciones guionizadas y planes de batalla, que se entrelazan a un nivel solo comprensible para la profunda psique Aeldari. Algunos saedath son extremadamente especializados: la Progenie de la Serpiente es un ejemplo de esto. Inspirada en los relatos de la Serpiente Cósmica de los mitos Aeldari, se centra en compañías de Arlequines a bordo de transportes Tejeestrellas, apoyados por escuadrones de motos a reacción Tejeciélos y Tejevacíos más fuertemente armados. Cada una de estas unidades lleva el nombre de uno de los hijos de la Serpiente Cósmica, y desempeña dicho rol en el campo de batalla: los Tejeestrellas, leales y obedientes, transportan a sus pasajeros a la refriega; los Tejeciélos vuelan sembrando masacre; y los Tejevacíos son imperiosos y letales por igual.

REGLA DE DESTACAMIENTO

BENDICIONES DE LA PROGENIE

Los Arlequines, perfectos en sus papeles, encarnan los afilados colmillos y los mortales venenos de la progenie de la Serpiente Cósmica, dominando el escenario del campo de batalla con sus rápidas y feroces actuaciones.

Las armas equipadas a miniaturas **MONTADA ARLEQUINES** y **VEHÍCULO ARLEQUINES** de tu ejército tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

Siempre que una unidad **ARLEQUINES** de tu ejército desembarque de un **TRANSPORTE**, hasta el final del turno las armas de dicha unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

ARTISTAS NÓMADAS

- Las unidades **COMPAÑÍA** de tu ejército obtienen la clave **LÍNEA DE BATALLA** y las miniaturas **COMPAÑÍA** de esas unidades tienen un atributo Control de objetivos de 2.
- Puedes incluir hasta tres de cada uno de los tipos de miniaturas siguientes en tu ejército: **BUFÓN DE MUERTE**, **VIDENTE DE SOMBRAS**, **DIRECTOR DE COMPAÑÍA**.

MEJORAS

LLAVE DE FANTASMAS

Este místico instrumento de hueso espectral permite a su portador deslizarse al escenario desde la Telaraña, incluso antes de que se alce el telón, iniciando su actuación a plena fuerza y furia.

Solo miniatura **ARLEQUINES** (excepto miniaturas **SOLITARIO**). Las miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad Avanzadilla 6".

LAMENTO DE TEJEDORES

Se dice que esta cruel arma de mal agüero, que por lo general se mantiene guardada bajo llave, resuena con la consternación de la Serpiente Cósmica y el sufrimiento de su progenie durante la Caída.

Solo miniatura **DIRECTOR DE COMPAÑÍA**. Suma 3 al atributo Fuerza y suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate del portador.

MIRADA COLMILLUDA

Esta máscara cruel se lleva puesta para interpretar la Progenie de la serpiente, y otorga a su portador un grado sobrenatural de veneno ponzoñoso.

Solo miniatura **BUFÓN DE MUERTE**. Al usar la habilidad Diversión cruel del portador, puedes elegir dos habilidades para que las gane su cañón aullador, en lugar de una.

ROPAJES DE PIEL MUDADA

Esta capa brillante proyecta una ilusión que se desvanece cuando su portador se la quita, como la piel desechada de una serpiente, revelando que bajo ella hay una realidad aún más desalentadora.

Solo miniatura **VIDENTE DE SOMBRAS**. Después de que ambos jugadores hayan desplegado sus ejércitos, elige hasta 3 unidades **ARLEQUINES** de tu ejército y redespliégalas. Al hacerlo, si lo deseas puedes desplegar esas unidades en la reserva estratégica, independientemente de cuántas unidades estén ya en la reserva estratégica.



ZANCADA TEJEDORA

PROGENIE DE LA SERPIENTE – ESTRATEGEMA

Manteniendo un ritmo vertiginoso, estos guerreros responden al avance de sus enemigos en el saedath con sus propios movimientos que desafían la gravedad.

CUÁNDO: En la fase de movimiento de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceder.

BLANCO: Una unidad **INFANTERÍA ARLEQUINES** de tu ejército que se encuentre a 9" o menos de esa unidad enemiga.

EFFECTO: Tu unidad puede llevar a cabo un movimiento normal de hasta 6".



IRA VENENOSA

PROGENIE DE LA SERPIENTE – ESTRATEGEMA

Como una la serpiente que lanza su mordisco a velocidad cegadora, este deslizador gravítico se acerca hasta distancia de disparo y desata toda su furia contra el enemigo.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **VEHÍCULO ARLEQUINES** de tu ejército que no se haya elegido para disparar en esta fase.

EFFECTO: Despues de que tu unidad haya disparado, si no tiene unidades enemigas en su zona de amenaza, puede hacer un movimiento normal de hasta 6". Hasta el final del turno no se puede elegir una unidad para declarar cargas.



EMBESTIDA DE IDA Y VUELTA

PROGENIE DE LA SERPIENTE – ESTRATEGEMA

Como una serpiente echando hacia atrás la cabeza justo antes de atacar, los Arlequines se alejan hacia las alturas como si abandonaran el campo de batalla, solo para volver a descender un instante después en una nueva carga furiosa.

CUÁNDO: Al final de la fase de combate del oponente.

BLANCO: Una unidad **VEHÍCULO ARLEQUINES** o **MONTADA ARLEQUINES** de tu ejército.

EFFECTO: Si tu unidad no se encuentra en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, retírala del campo de batalla y colócala en la reserva estratégica.



AVANZAR GOLPEANDO

PROGENIE DE LA SERPIENTE – ESTRATEGEMA

Brincando entre columnas y pilas de escombros, impulsándose como si corrieran por el aire, los Arlequines se lanzan acrobáticamente a la batalla.

CUÁNDO: En tu fase de carga.

BLANCO: una unidad **ARLEQUINES** de tu ejército.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, tu unidad es apta para declarar cargas en un turno en el que haya Avanzado.



ESPIRALES DE LOS TEJEFORES

PROGENIE DE LA SERPIENTE – ESTRATEGEMA

Ineludible pero a la vez imposible de atrapar, esta unidad personifica las espirales incorpóreas en giro constante de los míticos Tejecielos.

CUÁNDO: Al final de tu fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **MONTADA ARLEQUINES** de tu ejército que fuera elegible para combatir en esta fase.

EFFECTO: Si tu unidad no tiene unidades enemigas en su zona de amenaza, puede hacer un movimiento normal de hasta 6". De lo contrario, tu unidad puede hacer un movimiento de retroceder de hasta 6".



COLMILLOS DE LA PROGENIE

PROGENIE DE LA SERPIENTE – ESTRATEGEMA

Muchas son las cabezas de la progenie, y muchos son sus colmillos. A medida que danzan y giran en torno a sus enemigos, las armas de los Arlequines retumban con el aluvión de ataques que propina esta mítica cesta de serpientes.

CUÁNDO: Al inicio de la fase de combate.

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

EFFECTO: Hasta el final de la fase, al usar la habilidad Danza de la muerte de tu unidad, puedes elegir tres habilidades para que las gane tu unidad, en lugar de una.



AELDARI

ACTUALIZACIONES Y FE DE ERRATAS

Pág. 105: Hueste de Jinete del Viento, estrategema Sobrevuelo

Cambiar por:

CUÁNDO: Al final de tu fase de disparo o al final de la fase de combate.

BLANCO: Una unidad **MONTADA ASURYANI** de tu ejército que haya eliminado a alguna unidad enemiga en esta fase.

EFFECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 7".

Pág. 108: Hueste de Guardianes, Aliento de Vaul

Cambiar por:

SOLO MINIATURAS ASURYANI. Mientras el portador lidere una unidad **GUARDIANES DE ASALTO**, puedes repetir la tirada siempre que tires para determinar el número de ataques de un lanzallamas equipado a una miniatura de esa unidad; y puedes repetir la tirada de daño de un **rifle fundidor** equipado a una miniatura de esa unidad.

Pág. 115: Concilio de Videntes, Verdad desnuda, Blanco

Cambiar por:

Blanco: 1 unidad **INFANTERÍA ASURYANI** de tu ejército (salvo unidades **CONSTRUCTO ESPECTRAL**) que no se haya elegido para mover durante esta fase, **no se haya desplegado en el campo de batalla en esta fase**, y esté a 9" o menos de una o más miniaturas **PSÍQUICO ASURYANI** amigas.

Pág. 123: Vidente, sección Líder

Cambia el primer párrafo a:

"Esta miniatura puede adjuntarse a las siguientes unidades:

GUARDIANES DE DEFENSA, GUARDIANES DE ASALTO, CÓNCLAVE DE BRUJOS.

Borra el segundo párrafo

Pág. 127: Baharroth, habilidades, Cruzanubes

Cambia a:

"Mientras esta miniatura lidere una unidad, al final del turno de tu oponente, si dicha unidad no está en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, puedes retirarla del campo de batalla y colocarla en la reserva estratégica. Además, mientras esta miniatura lidere una unidad, cuando se despliegue esa unidad en el campo de batalla usando la habilidad Despliegue rápido, **en tu fase de movimiento**, puede usar esta habilidad. Si lo hace, dicha unidad puede desplegarse en cualquier punto del campo de batalla a más de 6" en horizontal de toda miniatura enemiga, pero hasta el final del turno no podrá declarar cargas".

Pág. 139: Cónclave de Brujos

Borrar "PERSONAJE" de la sección Claves.

Cambiar la sección Líder a:

"Al inicio del paso de Declarar formaciones de batalla, si esta unidad no es una unidad adjunta, puede unirse a una unidad **GUARDIANES DE ASALTO** o **GUARDIANES DE DEFENSA** de tu ejército (a una misma unidad no puede unírsele más de una unidad **CÓNCLAVE DE BRUJOS**). Si lo hace, hasta el final de la batalla, cada miniatura de esta unidad cuenta como parte de esa unidad Guardaespaldas, y los efectivos iniciales de dicha unidad Guardaespaldas aumentan de manera acorde".

Pág. 139: Brujos Correcielos

Borrar "PERSONAJE" de la sección Claves.

Cambiar la sección Líder a:

"Al inicio del paso de Declarar formaciones de batalla, si esta unidad no es una unidad adjunta, puede unirse a una unidad **JINETES DEL VIENTO** de tu ejército (a una misma unidad no puede unírsele más de una unidad **BRUJOS CORRECIELOS**). Si lo hace, hasta el final de la batalla, cada miniatura de esta unidad cuenta como parte de esa unidad Guardaespaldas, y los efectivos iniciales de dicha unidad Guardaespaldas aumentan de manera acorde".

Cambia Runas de batalla a:

Runas de batalla (Psíquica): Las armas equipadas a miniaturas de esta unidad tienen la habilidad **[IGNORA COBERTURA]**.

Pág. 152 – Falcón, sección Transporte

Cambiar por:

"Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas **INFANTERÍA AELDARI**. Cada miniatura **CONSTRUCTO ESPECTRAL** ocupa el espacio de 2 miniaturas. No puede transportar miniaturas **PROPELOR DE SALTO** ni miniaturas **YNNARI** (salvo miniaturas **ASURYANI, YVRAINE** y **EL VISARCA**)".

Pág. 153 – Serpiente, sección Transporte

Cambiar por:

"Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA AELDARI**. Cada miniatura **CONSTRUCTO ESPECTRAL** ocupa el espacio de 2 miniaturas. No puede transportar miniaturas **PROPELOR DE SALTO** ni miniaturas **YNNARI** (salvo miniaturas **ASURYANI, YVRAINE** y **EL VISARCA**)".

Pág. 156: Corsarios Saqueadores, opciones de equipo, tercer punto

Cambiar por:

Puedes reemplazar la pistola shuriken y la espada de energía de **cualquier cantidad** de Corsarios Saqueadores de esta unidad por 1 rifle shuriken.

Pág. 156: Corsarios Saqueadores, Habilidades

Añade "FACCIÓN: Trance de batalla".

Pág. 157: Corsarios del Vacío, Habilidades

Añade “FACCIÓN: Trance de batalla”.

Pág. 158: Vidente de Sombras, Opciones de equipo

Cambiar por:

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

Pág. 168: Íncubos Ynnari, armas de combate, bracamarte compuesto (un filo)

Cambia atributo FP a -2.

Pág. 171: Ponzoña Ynnari, sección Transporte, segundo párrafo

Cambia a:

“Antes de la batalla, al inicio del paso de Declarar formaciones de batalla, puedes elegir 1 unidad **GUERREROS KABALISTAS YNNARI** o **BRUJAS YNNARI** de tu ejército **que no se haya dividido ya**. Si lo haces, esa unidad se divide en 2 unidades, cada una de ellas formada por un número de miniaturas tan equitativo como sea posible (cuando se divida una unidad de este modo, anota qué miniaturas forman cada una de las dos nuevas unidades resultantes). Una de estas unidades debe iniciar la batalla embarcada en este **TRANSPORTE**; la otra puede iniciar la batalla embarcada en otro **TRANSPORTE**, o puede desplegarse como unidad separada”.

FAQ

P: *Tras usar la mejora Torque de Morai-Heg, ¿debe mi oponente seguir usando la estrategema elegida con el coste aumentado si dispone de los PM necesarios?*

R: Sí.

P: *Tras usar la mejora Torque de Morai-Heg, si mi oponente no dispone de los PM necesarios para la estrategema elegida, ¿qué ocurre?*

R: No se gastan PM y los efectos de esa estrategema no se resuelven (pero esa estrategema sigue contando como usada en esta fase).

P: *Si una unidad GUERRERO DE SENDA con fichas de Santuario de senda sin usar es eliminada, ¿los PERSONAJES adjuntos a esa unidad conservan dichas fichas?*

R: No.

P: *Al usar la habilidad Forma Etérica del Yncarnado, ¿puedo elegir que recupere menos heridas perdidas que las generadas por la tirada de 1D3?*

R: No.

P: *¿Los movimientos normales fuera de fase siguen la entrada “movimientos Súbitos” de la actualización de reglas básicas?*

R: No.