



HUESTE GUERRERA ACORAZADA

Los vehículos aeldari pueden desplegar una aterradora potencia de fuego a una velocidad excepcional. Mientras las aeronaves suprimen al enemigo con disparos y bombardeos, elegantes cazas barren a baja altura el terreno, persiguiendo y aniquilando enemigos con fulgurantes descargas. Les siguen oleadas de transportes, cuyos escudos y cascos de hueso espectral rechazan disparos mientras descienden para arrojar al combate oleadas de Guerreros de Senda y Guardianes. Según la infantería aeldari avanza para alcanzar sus objetivos y aniquilar al enemigo, ágiles bípedes esprintan hacia los flancos del abrumado enemigo, sus cañones escupen vibrantes ráfagas contra los enemigos en masa y se aseguran de que ninguno escape a la ira de los Asuryani.

REGLA DE DESTACAMENTO



TRIPULACIONES HABILIDOSAS

Las tripulaciones de vehículos Asuryani se encuentran 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 25 PTOS.

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, cada vez que esa miniatura ataque, suma 1 a las tiradas para impactar.

MATRIZ DE ARMONIZACIÓN 30 PTOS.

Este dispositivo 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 RAELYTH 20 PTOS.

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.

ESTRATEGA ASTUTO 15 PTOS.

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, puedes elegir hasta 3 unidades **VEHÍCULO AELDARI** de tu ejército y red desplegarlas. 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

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

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

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 de la fase, puedes elegir tu unidad para disparar en un turno en el que haya retrocedido.



ATAQUE DESDE LAS NUBES

ESTRATEGEMA HUESTE GUERRERA ACORAZADA –
ARDID ESTRATÉGICO

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" horizontalmente 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" horizontalmente de toda unidad enemiga y, hasta el final del turno, no puede ser elegida para declarar cargas.



AVISTAALMAS

ESTRATEGEMA HUESTE GUERRERA ACORAZADA –
ARDID ESTRATÉGICO

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

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