

LISTA DE EJÉRCITO DE LAS FUERZAS DEFENSIVAS DEL MUNDO CABALLERO DE LA CASA LAKAR

Los Caballeros Imperiales son guerreros poderosos que combaten por el Imperio. Cada una de estas moles blindadas casi invulnerables es pilotada por un noble, y dispone de suficiente potencia de fuego para aniquilar a cualquier enemigo.

Los Caballeros Imperiales provienen de los Mundos Caballero, colonias humanas que datan de la Era Oscura de la Tecnología. Según antiguos juramentos de vasallaje, los Caballeros deben proteger a los ciudadanos de estos mundos, y luchar contra los enemigos del Imperio cuando son llamados a la guerra.

Fuerzas

La lista de ejército de las Fuerzas Defensivas del Mundo Caballero de la Casa Lakar usa las listas de fuerzas de las siguientes secciones:

- Mundos Caballero
- Armada Imperial

Utilizando la lista de ejército

Las formaciones de las Fuerzas Defensivas del Mundo Caballero de la Casa Lakar son de tres tipos: *guarniciones de Caballeros*, *guarniciones de apoyo* y *levas de apoyo*. Cada guarnición de Caballeros que incluyas te permitirá adquirir una guarnición de apoyo y una leva de apoyo.

Los ejércitos de las Fuerzas Defensivas del Mundo Caballero de la Casa Lakar pueden tener apoyo de las aeronaves de la Armada Imperial. Hasta un máximo de la cuarta parte de los puntos disponibles podrán destinarse a estas formaciones.

La lista de ejército incluye la siguiente información:

Formación: El nombre de la formación.

Unidades: Las unidades básicas que componen la formación.

Extras: Una formación puede incluir cualquier unidad que se liste bajo la columna “extras”. Puedes incluir cualquier número de estas unidades, a no ser que se especifique algún límite. Todas estas unidades pasarán a integrar la misma formación, junto con las unidades básicas.

Coste: El valor en puntos de la formación.

Reglas Especiales

Se aplicarán las siguientes reglas especiales:

REGLA ESPECIAL

Valor de Caballero

Las formaciones de Guarniciones de Caballeros y Guarniciones de Apoyo recibirán un +1 a sus *cheques de acción* cuando lleven a cabo acciones de Atacar, y para los *cheques de reorganización*.

REGLA ESPECIAL

Posiciones fortificadas¹

Las *posiciones fortificadas* se colocarán después de los *objetivos*, pero antes de las naves espaciales y patrullas. La única excepción son las *posiciones fortificadas* que vengan listadas como “unidades” que forman parte de una formación. Aunque no son realmente unidades, estas *posiciones fortificadas* deberán desplegarse junto con la formación para la que fueron adquiridas.

Pueden colocarse en cualquier parte donde pudiera desplegarse un vehículo, dentro de la propia mitad de la mesa de juego. No pueden ser transportadas. Cada conjunto de *posiciones fortificadas* (sean parte de una formación o no) debe colocarse a 5cm o menos de otra pieza del mismo conjunto, de manera que formen una “cadena” sin huecos mayores de 5cm. Adicionalmente, si un grupo de *posiciones fortificadas* fue adquirido como parte de una formación, al menos una pieza del conjunto debe desplegarse a 5cm o menos de alguna unidad de dicha formación.

Una vez colocadas, las *posiciones fortificadas* pueden ser usadas por cualquier unidad, incluyendo unidades enemigas.

¹ Posiciones Fortificadas

P: ¿Tengo que desplegar todas las *posiciones fortificadas* que adquiera?

R: No.

P: Las *posiciones fortificadas*, ¿cuentan de alguna forma para propósitos de puntos de victoria, durante el desempate?

R: No.

P: ¿Cuándo se despliegan los “emplazamientos para armas” que vienen con una formación?

R: Estos emplazamientos se despliegan al mismo tiempo que el resto de su formación.

P: Las unidades con mejora de “emplazamientos para armas”, ¿deben desplegarse en ellos?

R: No, aunque hay que cumplir las reglas de *coherencia de formación*.

LISTA DE EJÉRCITO DE LAS FUERZAS DEFENSIVAS DEL MUNDO CABALLERO DE LA CASA LAKAR

Factor de Estrategia: 2

Valores de Iniciativa:

Todas las formaciones: 2+ (aunque las Guarniciones de Caballero y Guarniciones de Apoyo pueden recibir modificadores, ver regla 6.23.1)

GUARNICIONES DE CABALLEROS			
FORMACIÓN	UNIDADES	EXTRAS	COSTE
Guarnición de Caballeros	3 Caballeros Paladines	Añade hasta 3 Caballeros Paladines, por +90 pts c/u. Reemplaza cualquier cantidad de Caballeros Paladines por igual número de Caballeros Andantes, por +10 pts c/u. Añade 1 PJ Senescal a cualquier unidad por +25 pts, o 1 Barón por ejército por +200 pts	300 pts
GUARNICIONES DE APOYO			
<i>(pueden incluirse una guarnición de apoyo por cada guarnición de Caballeros en el ejército)</i>			
FORMACIÓN	UNIDADES	EXTRAS	COSTE
Guarnición de Custodio	3 de las siguientes unid: Caballero Castellano, Caballero Cruzado	Añade 1 Caballero Castellano o Caballero Cruzado por +115 pts Añade 1 PJ Senescal a cualquier unidad por +25 pts	375 pts
Guarnición de Lanceros	3 Caballeros Lanceros	Añade hasta 3 Caballeros Lanceros por +90 pts c/u Añade 1 PJ Senescal a cualquier unidad por +25 pts, o 1 Barón por ejército por +200 pts	300 pts
Guarnición de Guardia	3 Caballeros Guardianes	Añade hasta 3 Caballeros Guardianes por +85 pts c/u Añade 1 PJ Senescal a cualquier unidad por +25 pts	275 pts
LEVAS DE APOYO			
<i>(pueden incluirse una leva de apoyo por cada guarnición de Caballeros en el ejército)</i>			
FORMACIÓN	UNIDADES	EXTRAS	COSTE
Batería de Cañones Antiaéreos	3 Cañones Antiaéreos y 3 Transportes de Armas	Reemplaza los 3 Transportes de Armas por 3 Emplazamientos de Armas, gratis	125 pts
Batería Howitzer	3 Howitzers y 3 Transportes de Armas	Reemplaza los 3 Transportes de Armas por 3 Emplazamientos de Armas, gratis	175 pts
Pelotón de Infantería	1 unid de Leva de Mando y 8 unid de Levas de Infantería	Añade hasta 4 unid de Levas de Infantería, por +25 pts c/2 Añade hasta 3 de las siguientes unid por +25 pts c/u: Destructor Láser Rapiér, Cañón Thudd Añade hasta 2 unid de Francotiradores por +25 pts c/u Añade 1 PJ Aspirante a cualquier unid por +25 pts Añade hasta 52cm de Trincheras y 52cm de Alambre de Espino por +50pts	175 pts
Pelotón Rough Rider	6 unid de Rough Rider	Añade 1 PJ Aspirante a cualquier unid por +25 pts	150 pts
AERONAVES DE LA ARMADA IMPERIAL			
<i>(hasta la cuarta parte del valor en puntos del ejército puede invertirse en estas formaciones)</i>			
FORMACIÓN	UNIDADES		COSTE
Escuadrón Marauder	2 Bombardeos Marauder		250 pts
Escuadrón Thunderbolt	2 Cazas Thunderbolt		150 pts

FUERZAS DE LOS MUNDOS CABALLERO

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Aspirante	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Arma de Energía	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Coraje, Inspirador, Líder</i>
Senescal	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Comandante, Líder</i>
Cañón Thudd	INF	10cm	-	6+	5+	Cañón Thudd	45cm	AP4+/AT6+, Ind	
Destructor Láser Rapier	INF	10cm	-	6+	5+	Destructor Láser Rapier	45cm	AP6+/AT4+	
Francotiradores	INF	15cm	-	6+	5+	Rifles de Agujas	30cm	AP5+	<i>Exploradores, Francotiradores</i>
Mando de la Leva	INF	15cm	6+	5+	5+	Bólter Pesado	30cm	AP5+	<i>Comandante</i>
Leva de Infantería	INF	15cm	-	6+	5+	Bólter Pesado Rifles Láser	30cm (15cm)	AP5+ Arma ligera	<i>Sólo una de cada dos unidades tiene un Bólter Pesado</i>
Rough Riders	INF	20cm	6+	4+	6+	Pistolas Láser Lanzas de Energía	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, AE+1, DP	<i>Infiltradores, Montados, Exploradores</i>
Cañón Antiaéreo	VL	0cm	-	6+	6+	Cañón Antiaéreo	60cm	AP6+/AT5+/AA5+	
Transporte de Armas	VL	15cm	6+	6+	6+	Bólter Pesado	30cm	AP5+	<i>Transporte (una de las siguientes unidades: Cañón Antiaéreo, Howitzer, Destructor Láser Rapier, Cañón Thudd)</i>
Howitzer	VL	0cm	-	6+	6+	Howitzer	90cm	1PA, Ind	
Barón	MG(2)	30cm	4+	4+	4+	Cañón de Batalla de Fuego Rápido 0-1 x Lanza de Energía 0-1 x Guantelete de Energía 0-1 x Lanza de Impacto	45cm (15cm) (peana) (15cm)	2 x AP4+/AT4+, Fro Arma ligera, AE+1, DP, MA Arma de asalto, AE+1, MT Arma ligera, AE+1, DP	<i>Coraje, Inspirador, Escudo iónico de Caballero, Blindaje reforzado, Comandante en jefe, Bípode. Puede armarse con 1 Guantelete de Energía y 1 Lanza de Impacto, o con 1 Lanza de Energía</i> <u><i>Daños críticos:</i></u> La unidad es destruida
Caballero Andante	MG(2)	25cm	5+	4+	5+	Cañón Termal y Guantelete de Energía Lanza de Impacto	30cm (15cm) (peana) (15cm)	MA4+, Fro Arma ligera, MA Arma de asalto, AE+1, MT Arma ligera, AE+1, DP	<i>Escudo iónico de Caballero, Blindaje reforzado, Bípode.</i> <u><i>Daños críticos:</i></u> La unidad es destruida
Caballero Castellano	MG(2)	20cm	4+	5+	4+	Cañón Quake de Caballero o Cañón Automático Múltiple	90cm 90cm 45cm	MA3+, Fro 1PA, Fro 3 x AP5+/AT6+, Fro	<i>Escudo iónico de Caballero, Blindaje reforzado, Bípode.</i> <u><i>Daños críticos:</i></u> La unidad es destruida
Caballero Cruzado	MG(2)	20cm	4+	5+	4+	Cañón Quake de Caballero o 2 x Cañón Láser	90cm 90cm 45cm	MA3+, Fro 1PA, Fro AT5+, Fro	<i>Escudo iónico de Caballero, Blindaje reforzado, Bípode.</i> <u><i>Daños críticos:</i></u> La unidad es destruida
Caballero Guardián	MG(2)	20cm	4+	5+	5+	0-1 x Cañón Demolisher 0-1 x Bólter Pesados 0-1 x Lanzamisiles Antiaéreo 0-1 x Multilásers 0-1 x Cañón Vanquisher	30cm 30cm 45cm 30cm 75cm	AP3+/AT4+, IC, FxF 2 x AP5+, Fro 2 x AP5+/AT6+/AA5+ 2 x AP5+/AT6+, Fro AP4+/AT2+, FxF	<i>Escudo iónico de Caballero, Blindaje reforzado, Bípode. Puede armarse con 1 Cañón Demolisher y 1 Bólter Pesados, o con 1 Lanzamisiles Antiaéreo y 1 Multilásers, o con 1 Cañón Vanquisher</i> <u><i>Daños críticos:</i></u> La unidad es destruida
Caballero Lancero	MG(2)	30cm	5+	5+	5+	Cañón de Batalla Lanza de Energía	75cm (15cm)	AP4+/AT4+, Fro Arma ligera, AE+1, DP, MA	<i>Escudo iónico de Caballero, Blindaje reforzado, Explorador, Bípode.</i> <u><i>Daños críticos:</i></u> La unidad es destruida
Caballero Paladín	MG(2)	25cm	5+	4+	5+	Cañón de Batalla Espada Sierra Segadora Lanza de Impacto	75cm (peana) (15cm)	AP4+/AT4+, Fro Arma de asalto, AE+1, MA Arma ligera, AE+1, DP	<i>Escudo iónico de Caballero, Blindaje reforzado, Bípode.</i> <u><i>Daños críticos:</i></u> La unidad es destruida

REGLA ESPECIAL

Tecnología de los Caballeros

Escudo iónico de Caballero: Las unidades con *escudo iónico de Caballero* podrán realizar una tirada de salvación de 4+ cuando sufran un impacto, en lugar de su salvación normal por Blindaje. No se aplicarán modificadores a esta tirada de salvación por ningún motivo, y no se verá afectada por las habilidades *macro-arma*, *matatitanes* y *lanza*. No obstante, cada punto de daño causado por un arma *matatitanes* deberá ser salvado independientemente. Si la unidad también posee *blindaje reforzado*, tendrá permitido repetir la salvación, si la falla, empleando para ello su valor de Blindaje, siempre que no haya sido impactada por un arma con la habilidad de *macro-arma*, *matatitanes* o *lanza*. Por último, la salvación otorgada por el *escudo iónico de Caballero* no puede emplearse si la unidad está sujeta a Fuego Cruzado, ni para evitar impactos procedentes de fuego de apoyo.

Lanza de Energía y Lanza de Impacto: Estas armas tan sólo podrán emplearse si la formación de la unidad que las posee ha llevado a cabo una acción de Atacar.

REGLA ESPECIAL

Posiciones fortificadas de los Mundos Caballero

Emplazamiento para armas: Proporciona a los vehículos una salvación por cobertura, igual que la salvación por cobertura para infantería. Puede contener hasta una unidad. Una unidad en un emplazamiento para armas no puede ser *arrollada* por una máquina de guerra.

Trincheras: Puede contener hasta una unidad de infantería por cada 4cm de longitud de la trinchera. Una unidad en un emplazamiento para armas no puede ser *arrollada* por una máquina de guerra.

TABLA DE EFECTOS DE LAS POSICIONES FORTIFICADAS

Terreno	Infantería	Vehículos	Máquinas de Guerra
Emplazamiento para armas	Salvación por cobertura 4+	Salvación por cobertura 5+	Sin efecto
Alambre de espino	Peligroso	Sin efecto	Sin efecto
Trincheras	Salvación por cobertura 4+	Peligroso	Sin efecto

FUERZAS DE LA ARMADA IMPERIAL

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Bombardero Marauder	AN	Bom	4+	n/a	n/a	Cañones Láser acoplados Bombas 2 x Bólters Pesados acoplados	45cm 15cm 15cm	AT4+/AA4+, FxF 3PA, FxF AA5+	
Caza Thunderbolt	AN	CazBom	6+	n/a	n/a	Bólters de Asalto Multiláser Cohetes	15cm 30cm 30cm	AP4+/AA5+, FxF AP5+/AT6+/AA5+, FxF AT4+, FxF	
Acorazado Imperial Clase Emperador	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital	n/a	8PA, MA	<i>Lenta y tediosa</i>
Crucero Clase Lunar	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital Ataque localizado	n/a n/a	3PA, MA MA2+, MT(D3)	