

## LISTA DE EJÉRCITO DEL MUNDO ASTRONAVE ELДАР ALAITOC

“No existe rincón en la galaxia que quede oculto a los ojos de águila de Alaitoc”.

*Elarique Espada Veloz, Antarca de Alaitoc.*

### Fuerzas

La lista de ejército del Mundo Astronave Alaitoc emplea la lista de fuerzas de la siguiente sección:

- Alaitoc

### Utilizando la lista de ejército

Las formaciones Eldar del Mundo Astronave de Alaitoc son de tres tipos. Los dos primeros son las *huestes* y las *troupes*. Cada hueste que incluyas te permitirá adquirir hasta tres troupes. Aunque sólo puedes adquirir troupes si primero adquieres una hueste, durante la batalla se trata de formaciones totalmente independientes. El tercer tipo de formación es el de las aeronaves, naves espaciales y Titanes de Alaitoc. Como máximo, la tercera parte del valor total en puntos del ejército puede destinarse a estas formaciones.

Por último, tenemos a los *individuales* de Alaitoc, que incluyen personajes, formaciones y opciones de objetivos especiales. Cada individual sólo puede elegirse una vez en el ejército. Las reglas para cada uno de estos individuales se detallan en la columna “notas”.

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 Eldar 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

La regla *Tácticas de ataque y retirada* se aplica a todas las formaciones de Alaitoc. Algunas unidades se benefician de las reglas especiales *Videncia* y *Tecnología Eldar*.

Además, se aplicará la siguiente regla especial:

#### REGLA ESPECIAL

##### Avanzadilla

En un ejército de Alaitoc, sólo los Pioneros, Exploradores y los Bípodes de Combate tienen permitido formar *patrullas* en las batallas de torneo.

# LISTA DE EJÉRCITO DEL MUNDO ASTRONAVE ELДАР ALAITOC

Factor de Estrategia: 4

Valores de Iniciativa:

Avatar, Hueste Especialista, Phantom, Revenants y Warlock: 1+

Resto de formaciones: 2+

## INDIVIDUALES DE ALAITOC

(puedes elegir cada tipo de individual una vez por ejército)

TIPO	NOTAS	COSTE
0-1 Avatar	Al comienzo de cualquier turno coloca al Avatar a 15cm o menos de una formación que incluya una unidad con <i>videncia</i> , antes de realizar la <i>tirada de estrategia</i> . El Avatar contará como parte de la formación, y sólo puede entrar en juego de esta manera. En la Fase de Finalización de ese turno, retira al Avatar (antes de reorganizar formaciones). Una vez ha abandonado el campo de batalla, el Avatar no podrá regresar.	Gratis
0-1 Puerta Fantasmal	Al principio del juego, designa un <i>objetivo</i> de tu mitad de la mesa como Puerta Fantasmal, antes del despliegue de naves espaciales y <i>patrullas</i> . Para propósitos de reglas, la Puerta Fantasmal funciona como un <i>portal a la telaraña</i> , y como un <i>objetivo</i> . No puede ser destruida. Sólo las formaciones compuestas íntegramente por infantería, <i>vehículos ligeros</i> y vehículos blindados que sean <i>bípodas</i> pueden emplear este <i>portal a la telaraña</i> para entrar en juego.	+50 ptos

## HUESTES DE ALAITOC

FORMACIÓN	UNIDADES	EXTRAS	COSTE
Guardianes	1 unidad de Vidente y 7 unidades de Guardianes	Reemplaza hasta 3 unidades de Guardianes por igual número de unidades de Plataformas de Arma Pesada, gratis Añade 3 unidades de Plataformas de Arma de Apoyo por +50 ptos Añade entre 2 y 3 unidades de Guardia Espectral por +50 ptos c/u Añade 3 Señores Espectrales por +175 ptos Añade 4 Serpientes a una formación que sólo incluya unidades de Vidente, Guardianes y Plataformas de Armas Pesadas, por +200 ptos	150 ptos
Exploradores	8 unidades de Exploradores	Reemplaza 4 unidades de Exploradores por 3 Bípodas de Combate, gratis, o por 4 Falcones, por +200 ptos	200 ptos

## TROUPES DE ALAITOC

(pueden incluirse hasta tres troupes por cada hueste presente en el ejército)

FORMACIÓN	UNIDADES	EXTRAS	COSTE
Guerreros Especialistas	6 de las siguientes unidades: Segadores Sinistros, Vengadores Implacables, Dragones Llameantes, Espectros Aullantes, Lanzas Brillantes, Escorpiones Asesinos, Halcones Cazadores, Arañas de Disformidad	Añade justo los Serpientes o Falcones necesarios para transportar a todas las unidades, excepto las unidades <i>Montadas</i> o con <i>Retroreactores</i> , por +50 ptos c/u Añade hasta 1 PJ Exarca a cualquier unidad de infantería, por +25 ptos Reemplaza hasta 1 PJ Exarca del ejército por un PJ Autarca por +50 ptos	225 ptos
Ingenio de Vault	1 de las siguientes unidades: Cobra, Escorpión, Serpiente de la Tormenta	Añade hasta 2 unidades de las siguientes: Cobra, Escorpión, Serpiente de la Tormenta, por +250 ptos c/u	250 ptos
Night Spinner	3 Night Spinners	Ninguno	175 ptos
Pioneros	4 unidades de Pioneros	Añade hasta una unidad de 2 Pioneros, por +50 ptos c/u	200 ptos
Espadas de Vault	5 Falcones	Añade 1 Falcón por +50 ptos Reemplaza hasta 2 Falcones por igual número de Firestorms, gratis Reemplaza cualquier número de Falcones por igual número de Cañones de Prisma, por +15 ptos c/u	250 ptos
Bípodas de Combate	4 Bípodas de Combate	Añade hasta 2 Bípodas de Combate, por +25 ptos c/u	150 ptos
Jinetes del Viento	6 de las siguientes unidades: Motocicletas a Reacción, Vyper	Ninguno	200 ptos

## AERONAVES, NAVES ESPACIALES Y TITANES DE ALAITOC

(hasta la tercera parte del valor en puntos del ejército puede invertirse en estas formaciones)

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Nightwing	3 Interceptores Nightwing	300 ptos
Phantom	1 Titán Phantom	750 ptos
Fénix	3 Bombarderos Fénix	325 ptos
Revenant	2 Titanes Revenant	650 ptos
0-1 Nave Espacial	1 de las siguientes unidades: Nave Espectro Nave Dragón	150 ptos 300 ptos
Vampire	1 Lanzadera Vampire	200 ptos
0-1 Warlock	1 Titán Warlock	850 ptos

## FUERZAS DEL MUNDO ASTRONAVE ELДАР DE ALAITOC

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Autarca	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Arma a distancia de Autarca Arma de asalto de Autarca	(15cm) (peana)	Arma ligera, AE+1 Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Inspirador, Salvación invulnerable, Comandante en jefe</i>
Exarca	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	0-1 x Arma a distancia de Exarca 0-1 x Arma de asalto de Exarca	(15cm) (peana)	Arma ligera, AE+1 Arma de asalto, AE+1	<i>Inspirador. Un Exarca añadido a Vengadores Implacables, Espectros Aullantes, Lanzas Brillantes o Escorpiones Asesinos tiene un Arma de asalto de Exarca. Un Exarca añadido a Segadores Siniestros, Dragones Llamantes, Halcones Cazadores o Arañas de Disformidad tiene un Arma a distancia de Exarca.</i>
Arañas de Disformidad	INF	15cm	4+	5+	4+	Rifles Monofilamento	(15cm)	Arma ligera	<i>Dañan primero, Infiltradores, Retroreactores</i>
Dragones Llamantes	INF	15cm	5+	5+	4+	Rifles Ígneos	15cm y (15cm)	MA5+ Arma ligera, MA	
Escorpiones Asesinos	INF	15cm	4+	4+	5+	Pistolas Shuriken Mandilásers	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, AE+1	
Espectros Aullantes	INF	15cm	5+	2+	5+	Pistolas Shuriken Máscara de Espectro	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, DP	<i>Infiltradoras</i>
Exploradores	INF	15cm	5+	6+	5+	Rifles de Agujas	30cm	AP5+	<i>Exploradores, Francotiradores</i>
Guardia Espectral	INF	15cm	4+	4+	4+	Cañones Espectrales	15cm y (15cm)	2 x MA5+ Arma ligera, AE+1, MA	<i>Coraje, Blindaje reforzado</i>
Guardianes	INF	15cm	-	6+	4+	Catapultas Shuriken	(15cm)	Arma ligera	
Halcones Cazadores	INF	35cm	5+	5+	4+	Láseres de Asalto	(15cm)	Arma ligera	<i>Retroreactores, Exploradores, Teletransporte</i>
Lanzas Brillantes	INF	35cm	4+	4+	5+	Catapultas Shuriken acopladas Lanzas de Energía	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, L	<i>Montados, Gravitatorios</i>
Motocicletas a Reacción	INF	35cm	5+	6+	4+	Catapultas Shuriken acopladas	(15cm)	Arma ligera	<i>Montados, Gravitatorios</i>
Pioneros	INF	20cm	5+	6+	5+	Rifles de Agujas	30cm	AP5+	<i>Salvación invulnerable, Exploradores, Francotiradores, Teletransporte</i>
Plataforma de Arma de Apoyo	INF	15cm	-	6+	6+	Cañón de Disformidad	30cm	MA5+	
Plataforma de Arma Pesada	INF	15cm	-	6+	5+	Láser Eldar	30cm	AP5+/AT5+	
Segadores Siniestros	INF	15cm	5+	6+	3+	Lanzamisiles Segador	45cm	2 x AP5+	
Vengadores Implacables	INF	15cm	5+	5+	4+	Catapultas Shuriken	(15cm)	Arma ligera, AE+1	
Vidente	INF	15cm	4+	4+	5+	Pistolas Shuriken Espada Bruja	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Comandante, Videncia, Salvación invulnerable</i>
Bípode de Combate	VL	20cm	6+	5+	5+	Láser Eldar Lanza Brillante	30cm 30cm	AP5+/AT5+ AT5+, L	<i>Blindaje reforzado, Explorador, Bípode</i>
Vyper	VL	35cm	4+	6+	5+	Láser Eldar	30cm	AP5+/AT5+	<i>Gravitatoria</i>
Cañón de Prisma	VB	35cm	5+	6+	5+	Cañón de Prisma	60cm	AP4+/AT2+, L	<i>Gravitatorio</i>
Falcón	VB	35cm	5+	6+	4+	Pulsar Láser Láser Eldar	45cm 30cm	2 x AT4+ AP5+/AT5+	<i>Gravitatorio, Transporte (una unidad de infantería sin Retroreactores ni Montada, excepto Guardia Espectral y Plataformas de Arma de Apoyo)</i>

Firestorm	VB	35cm	5+	6+	4+	Batería Tormenta de Fuego	45cm	2 x AP5+/AT5+/AA4+	Gravitatorio, Transporte (una unidad de infantería sin Retrorreactores ni Montada, excepto Guardia Espectral y Plataformas de Arma de Apoyo)
Night Spinner	VB	35cm	5+	6+	5+	Night Spinner	45cm	1PA, D, Ind	Gravitatorio, Transporte (una unidad de infantería sin Retrorreactores ni Montada, excepto Guardia Espectral y Plataformas de Arma de Apoyo)
Serpiente	VB	35cm	5+	6+	4+	Cañones Shuriken acoplados	30cm	AP4+	Blindaje reforzado, Gravitatorio, Transporte (dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas, excepto Plataformas de Arma de Apoyo; las unidades de Guardia Espectral ocupan el doble de espacio)
Señor Espectral	VB	15cm	4+	3+	4+	Lanza Brillante Puños de Energía	30cm (peana)	AT5+, L Arma de asalto, AE+1, MA	Coraje, Blindaje reforzado, Bípode
Avatar	MG(3)	15cm	3+	2+	4+	Muerte Lastimera	30cm y (peana)	MA5+ Arma de asalto, AE+1, MA	Comandante, Coraje, Inspirador, Salvación invulnerable, Bípode <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las formaciones Eldar con línea de visión hasta el Avatar reciben un marcador de explosión.
Cobra	MG(3)	25cm	5+	6+	5+	Cañón de Disformidad Cobra Lanzamisiles Eldar Cañón Shuriken	30cm o 30cm 45cm 30cm	3PA, IC, MA, FxF MA3+, IC, MT(D3+1), FxF AP5+/AT6+/AA6+ AP5+	Gravitatorio, Blindaje reforzado. <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm sufren un impacto con un 6+
Escorpión	MG(3)	25cm	5+	6+	5+	Púlsares Escorpión acoplados Cañón Shuriken	75cm 30cm	2 x MA2+ AP5+	Gravitatorio, Blindaje reforzado <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm sufren un impacto con un 6+
Serpiente de la Tormenta	MG(3)	25cm	5+	6+	4+	Púlsar Serpiente de la Tormenta Láser Eldar	45cm 30cm	2 x AT3+ AP5+/AT5+	Gravitatorio, Blindaje reforzado, Portal a la telaraña (sólo las formaciones compuestas íntegramente por infantería, vehículos ligeros o vehículos blindados que sean Bípodes pueden utilizar este Portal a la telaraña) <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm sufren un impacto con un 6+
Titán Revenant	MG(3)	35cm	5+	4+	4+	2 x Púlsar Láser Revenant 2 x Lanzamisiles Eldar	45cm 45cm	2 x MA3+ AP5+/AT6+/AA6+	Coraje, Holopantalla, Retrorreactor, Bípode. Puede pasar por encima de obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho. <u>Daños críticos:</u> La unidad pierde su Holopantalla para el resto del juego. Subsiguientes daños críticos destruirán la unidad.
Titán Phantom	MG(6)	25cm	5+	3+	3+	1-2 x Púlsar de Titán 0-1 x Puño de Energía y (15cm) o (peana) 2 x Lanzamisiles Eldar acoplad.	75cm 30cm 45cm	2 x MA2+, MT 6 x AP4+/AT4+ Arma ligera, AE+3 Arma de asalto, AE+2, MT(D3) AP4+/AT5+/AA5+	Coraje, Holopantalla, Líder, Blindaje reforzado, Bípode. Puede pasar por encima de obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho. Puede equiparse con 2 Púlsar de Titán, o con 1 Púlsar de Titán y 1 Puño de energía. <u>Daños críticos:</u> La unidad pierde su Holopantalla para el resto del juego. Subsiguientes daños críticos causarían un punto de daño.
Titán Warlock	MG(6)	25cm	5+	3+	3+	Lanza Psíquica y (15cm) 0-1 x Púlsar de Titán 0-1 x Puño de Energía y (15cm) o (peana) 2 x Lanzamisiles Eldar acoplad.	30cm 75cm 30cm 45cm	3PA, D, IC, MT(D3) Arma ligera, AE+2, MT(D3) 2 x MA2+, MT 6 x AP4+/AT4+ Arma ligera, AE+3 Arma de asalto, AE+2, MT(D3) AP4+/AT5+/AA5+	Videncia, Coraje, Holopantalla, Inspirador, Líder, Blindaje reforzado, Bípode. Puede pasar por encima de obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho. Puede equiparse con 1 Púlsar de Titán o con 1 Puño de energía. <u>Daños críticos:</u> La unidad pierde su Holopantalla para el resto del juego. Subsiguientes daños críticos causarían un punto de daño.

Bombardero Fénix	AN	CazBom	5+	n/a	n/a	Cañones Shuriken acoplados Pulsar Láser Night Spinner	30cm 45cm 15cm	AP4+/AA5+, FxF 2 x AT4+, FxF 1PA, D, FxF	<i>Blindaje reforzado</i>
Interceptor Nightwing	AN	Caz	4+	n/a	n/a	Cañones Shuriken acoplados Lanzas Brillantes acopladas	30cm 30cm	AP4+/AA5+, FxF AT4+/AA5+, L, FxF	
Lanzadera Vampire	AN/MG(2)	Bom	5+	6+	4+	2 x Pulsar Láser Láser Eldar	45cm 30cm	2 x AT4+, FxF AP5+/AT5+/AA5+, FxF	<i>Caida orbital, Blindaje reforzado, Transporte (ocho unidades de infantería no Montadas; las unidades de Guardia Espectral ocupan el doble de espacio). Daños críticos: La unidad y todas las unidades transportadas son destruidas.</i>
Nave Espectro	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	0-1 x Bombardeo orbital 0-1 x Ataque localizado	- -	4PA, MA MA2+, MT(D3)	<i>Puede equiparse con bombardeo orbital, o con ataque localizado</i>
Nave Dragón	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	0-1 x Bombardeo orbital 0-1 x Ataques localizados	- -	8PA, MA 2 x MA2+, MT(D3)	<i>Transporte (doce Lanzaderas Vampire, y todas las unidades transportadas en ellas). Puede equiparse con bombardeo orbital o con ataques localizados.</i>

### REGLA ESPECIAL: Videncia

Los Videntes Eldar son capaces de desentrañar los misterios del tiempo, permitiéndoles prever los eventos que están por venir, y contrarrestarlos. Para representarlo, cualquier formación Eldar que incluya una unidad con *videncia* puede ignorar el -1 en su chequeo de acción por retener la iniciativa.

Además, una vez por turno, el jugador Eldar podrá intentar retener la iniciativa dos veces seguidas (aclaración: debe haber tenido éxito en su primer intento de retener la iniciativa). Puede elegirse a cualquier formación Eldar, incluso las que no tengan ninguna unidad con *videncia*, pero al menos debe quedar una unidad con *videncia* en el campo de batalla. La formación aún debe superar su chequeo de Iniciativa, al que deberá aplicar un -1 por retener la iniciativa (a no ser que tenga una unidad con *videncia*). Una vez realizada la acción, la iniciativa pasará al jugador oponente.

### REGLA ESPECIAL: Tácticas de ataque y retirada

Los Eldar son una raza en decadencia, y cada baja es muy importante para ellos. Por ello, han desarrollado una serie de tácticas de ataque y retirada que, en conjunción con su avanzada tecnología, les permiten esquivar los ataques del enemigo. Estas habilidades se representan con esta regla especial.

Las formaciones Eldar que realicen acciones Dobles o de Avanzar pueden elegir disparar antes o después de cualquier *movimiento*. Por supuesto, sólo podrán disparar una vez durante la acción. Es decir: si realiza una acción de Avanzar, una formación Eldar podrá disparar y luego mover, o mover y luego disparar, mientras que si realiza una acción Doble podrá mover dos veces y disparar, o disparar y mover dos veces, o mover, disparar y volver a mover.

Además, las formaciones Eldar que ganen un asalto pueden mover toda su Velocidad cuando se *consolidan*, en vez de estar limitados a 5cm, como normalmente ocurriría.

### REGLA ESPECIAL: Tecnología Eldar

**Holopantalla:** Los Titanes Eldar están protegidos con una *holopantalla* especial. Actúan emborronando la imagen y proyectando una nube de colores que hace muy difícil localizarlos con los sistemas de puntería de las armas normales. La Holopantalla proporciona a la unidad que la posee una salvación especial de 3+ que puede realizarse contra cualquier impacto sufrido en lugar de la salvación normal por Blindaje o *cobertura*. Esta salvación siempre puede realizarse, incluso contra ataques realizados durante un asalto, o que tengan las habilidades de *macro-arma* o *matatitanes*. Realiza una única tirada contra las armas *matatitanes*, y todo el daño será ignorado si la tirada se supera. Si la unidad con *holopantalla* tiene también *blindaje reforzado*, podrá repetir la salvación si normalmente le hubiera estado permitido (es decir, si no ha sido impactada por una *macro-arma*, una *lanza* o un arma *matatitanes*), pero deberá emplear su valor normal de Blindaje en vez de la *holopantalla*. No se colocan marcadores de explosión por los ataques anulados por la *holopantalla*.

**Lanza:** Una *lanza* es un haz muy concentrado de energía. Una unidad que sea impactada por un arma con esta habilidad no puede repetir su salvación si tiene la habilidad de *blindaje reforzado*.

**Portal a la telaraña:** Los *portales a la telaraña* son empleados por los Eldar para viajar de manera segura a través de la disformidad. Cada *portal a la telaraña* que se incluya en el ejército permitirá al jugador Eldar elegir hasta otras tres formaciones y dejarlas atrás en el Mundo Astronave. Cualquier formación dejada en el Mundo Astronave podrá entrar en el campo de batalla a través del *portal a la telaraña*, realizando una acción que les permita mover, y midiendo su primer movimiento desde el mismo *portal*. La formación podrá entrar por cualquier *portal*, no sólo por aquel para el que se “escogió”. Sólo una formación puede entrar por el mismo portal en el mismo turno. En batallas de torneo, cada formación debe elegir su modo de despliegue antes de la batalla (por ejemplo: *portal a la telaraña*, transporte aéreo o *teletransporte*).

#### Tácticas de Ataque y Retirada

**P: Si una formación Eldar mueve-dispara-mueve (acción Doble), ¿puedo desembarcar a la infantería transportada al final del primer movimiento, disparar, y luego volverla a embarcar como parte del segundo movimiento?**

R: Sí, siempre que los transportes no estén en *vuelo alto* en el momento de embarcar.

**P: Si una formación Eldar comienza su turno en una ZdC enemiga y lleva a cabo una acción de Avanzar o Doble, ¿pueden disparar antes de mover?**

R: Sí.

#### Tecnología Eldar

**P: La tirada de salvación otorgada por la holopantalla, ¿puede ser modificada por la regla del fuego cruzado o por la habilidad de francotirador?**

R: Sí.

**P: Si un portal está cubierto por la ZdC de una unidad enemiga, ¿es posible entrar a través de él?**

R: Sí, pero será necesario que la formación que va a entrar a través de ese *portal* lleve a cabo una acción de Atacar.

**P: Entonces, si una formación Eldar quiere entrar por el portal que está cubierto por ZdC enemigas, y falla el chequeo de acción, ¿qué ocurrirá?**

R: Recibe un marcador de explosión, y se verá obligada a elegir una acción de Aguantar, lo que, a efectos prácticos, significa que perderá su acción.