

LISTA DE EJÉRCITO DEL MUNDO ASTRONAVE ELДАР SAİM-HANN

“El viento golpeando en tu cara mientras tu cuchilla corta los cuellos de los enemigos. Es una melodía sangrienta”.

Hrythar Dreamweave, Jinete Salvaje de Saim-Hann.

Fuerzas

La lista de ejército del Mundo Astronave Saim-Hann emplea la lista de fuerzas de la siguiente sección:

- Saim-Hann

Utilizando la lista de ejército

Las formaciones Eldar del Mundo Astronave de Saim-Hann son de tres tipos. Los dos primeros son las *huestes* y las *troupe*s. 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 Saim-Hann. Como máximo, la tercera parte del valor total en puntos del ejército puede destinarse a estas formaciones.

Por último, tenemos a los *individuales* de Saim-Hann, 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 especial *Tácticas de ataque y retirada* se aplica a todas las formaciones Eldar. Ciertas unidades se aprovechan de las reglas *Videncia* y *Tecnología Eldar*.

Además, también se aplicará la siguiente regla especial:

REGLA ESPECIAL

Reglas Especiales de Torneo de Saim-Hann

Movilidad

Todas las unidades de infantería en formaciones de Guerreros Especialistas (excepto Halcones Cazadores y Arañas de Disformidad) deben ir transportadas en Serpientes y/o Falcones, o entrar en juego vía Portal a la Telaraña.

Patrullas

Tan sólo las troupes de Jinetes Exploradores tienen permitido patrullar en el escenario de batalla de torneo.

LISTA DE EJÉRCITO DEL MUNDO ASTRONAVE ELДАР SAIM-HANN

Factor de Estrategia: 4

Valores de Iniciativa: Avatar, Especialistas, Lanzas Brillantes y Revenants: 1+
Resto de formaciones: 2+

INDIVIDUALES DE SAIM-HANN

(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 haya 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 patrullas. 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, vehículos ligeros y vehículos blindados que sean <i>bípodos</i> pueden emplear este <i>portal a la telaraña</i> para entrar en juego.	+50 pts

HUESTES DE SAIM-HANN

FORMACIÓN	UNIDADES	EXTRAS	COSTE
0-1 Hueste de Lanzas Brillantes por cada Clan de Jinetes Salvajes en el ejército	8 Lanzas Brillantes	Añade hasta 2 PJ Exarca a una unidad, por +25 pts c/u	300 pts
Clan de Jinetes Salvajes	1 unidad de Jinetes Salvajes y 6 unidad de Motocicletas a Reacción de Saim-Hann	Añade 3 unidad de Motocicletas a Reacción de Saim-Hann por +75 pts, o 6 por +150 pts. Reemplaza cualquier número de unidad de Motocicletas a Reacción de Saim-Hann por igual número de Vypers de Saim-Hann, gratis. Añade 1PJ Vidente a cualquier unidad, por +25 pts Añade 1PJ Jefe de los Jinetes Salvajes a cualquier unidad, por +75 pts (máximo uno por ejército)	250 pts

TROUPES DE SAIM-HANN

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

FORMACIÓN	UNIDADES	EXTRAS	COSTE
Guerreros Especialistas	6 de las siguientes unidad: Segadores Siniestros, Vengadores Implacables, Dragones Lameantes, Espectros Aullantes, Escorpiones Asesinos, Halcones Cazadores, Arañas de Disformidad	Añade justo los Serpientes y/o Falcones necesarios para transportar a todas las unidad, excepto Halcones Cazadores y Arañas de Disformidad, por +50 pts c/u Añade hasta 1 PJ Exarca a cualquier unidad, por +25 pts	225 pts
Ingenios de Vault	1 de las siguientes unidad: Cobra, Escorpión, Serpiente de la Tormenta	Añade hasta 2 de las siguientes unidad: Cobra, Escorpión, Serpiente de la Tormenta, por +250 pts c/u	250 pts
Guardianes	6 unidad de Guardianes y 3 Serpientes	Reemplaza hasta 3 unidad de Guardianes por igual número de unidad de Plataformas de Arma Pesada, gratis Reemplaza 2 unidad de Guardianes por 2 unidad de Guardia Espectral y 1 Serpiente, por +125 pts Añade 1PJ Vidente a cualquier unidad de infantería, por +25 pts	250 pts
Hornets	4 Hornets	Añade 1 Hornet por +50 pts	200 pts
Night Spinner	3 Night Spinners	Ninguno	175 pts
0-1 Jinetes Exploradores por cada Clan de Jinetes Salvajes en el ejército	6 unidad de Motocicletas a Reacción de Saim-Hann Nota: todas las unidad de la formación obtienen la habilidad de <i>explorador</i> .	Reemplaza hasta 2 unidad de Motocicletas a Reacción de Saim-Hann por igual número de Vypers de Saim-Hann, gratis.	200 pts
Espadas de Vault	5 Falcones	Añade 1 Falcón por +50 pts Reemplaza hasta 2 Falcones por igual número de Firestorms, gratis Reemplaza cualquier número de Falcones por igual número de Cañones de Prisma, por +15 pts c/u	250 pts

AERONAVES, NAVES ESPACIALES Y TITANES DE SAIM-HANN

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

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE	
Nightwing	3 Interceptores Nightwing	300 pts	
Fénix	3 Bombarderos Fénix	325 pts	
Revenant	2 Titanes Revenant	650 pts	
0-1 Nave Espacial	1 de las siguientes unidad:	Nave Espectro Nave Dragón	150 pts 300 pts
Vampire	1 Vampire Hunter		275 pts

FUERZAS DE SAIM-HANN

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
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 Llameantes, Halcones Cazadores o Arañas de Disformidad tiene un Arma a distancia de Exarca.</i>
Jefe de los Jinetes Salvajes	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 ligera, AE+1, MA	<i>Comandante en Jefe</i>
Vidente	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Espada Bruja	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Comandante, Videncia, Salvación invulnerable</i>
Arañas de Disformidad	INF	15cm	4+	5+	4+	Rifles Monofilamento	(15cm)	Arma ligera	<i>Dañan primero, Infiltradores, Retroreactores</i>
Dragones Llameantes	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>
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>
Jinetes Salvajes	INF	35cm	5+	5+	4+	Catapultas Shuriken acopladas Armas de asalto	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, AE+1	<i>Salvación invulnerable, Montados, Gravitatorios</i>
Motocicletas a Reacción de Saim-Hann	INF	35cm	5+	6+	4+	Catapultas Shuriken acopladas	(15cm)	Arma ligera	<i>Salvación invulnerable, Montados, Gravitatorios</i>
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	
Hornet	VL	40cm	4+	6+	5+	Púlsars Láser Hornet acoplados	30cm	2 x AT4+	<i>Explorador, Gravitatorio</i>
Vyper de Saim-Hann	VL	35cm	4+	6+	5+	Láser Eldar	30cm	AP5+/AT5+	<i>Salvación invulnerable, 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+	Púlsar 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+	<i>Gravitatorio, Transporte (una unidad de infantería sin Retroreactores ni Montada, excepto Guardia Espectral y Plataformas de Arma de Apoyo)</i>

Night Spinner	VB	35cm	5+	6+	5+	Night Spinner	45cm	1PA, D, Ind	<i>Gravitatorio, Transporte (una unidad de infantería sin Retrorreactores ni Montada, excepto Guardia Espectral y Plataformas de Arma de Apoyo)</i>
Serpiente	VB	35cm	5+	6+	4+	Cañones Shuriken acoplados	30cm	AP4+	<i>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)</i>
Avatar	MG(3)	15cm	3+	2+	4+	Muerte Lastimera	30cm	MA5+	<i>Comandante, Coraje, Inspirador, Salvación invulnerable, Bípode</i>
						y (peana)	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	<i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las formaciones Eldar con línea de visión hasta el Avatar reciben un marcador de explosión.</i>
Cobra	MG(3)	25cm	5+	6+	5+	Cañón de Disformidad Cobra	30cm	3PA, IC, MA, FxF	<i>Gravitatorio, Blindaje reforzado.</i>
							o 30cm	MA3+, IC, MT(D3+1), FxF	<i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm sufren un impacto con un 6+</i>
						Lanzamisiles Eldar	45cm	AP5+/AT6+/AA6+	
						Cañón Shuriken	30cm	AP5+	
Escorpión	MG(3)	25cm	5+	6+	5+	Púlsares Escorpión acoplados	75cm	2 x MA2+	<i>Gravitatorio, Blindaje reforzado</i>
						Cañón Shuriken	30cm	AP5+	<i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm sufren un impacto con un 6+</i>
Serpiente de la Tormenta	MG(3)	25cm	5+	6+	4+	Púlsar Serpiente de la Tormenta	45cm	2 x AT3+	<i>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)</i>
						Láser Eldar	30cm	AP5+/AT5+	<i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm sufren un impacto con un 6+</i>
Titán Revenant	MG(3)	35cm	5+	4+	4+	2 x Púlsar Láser Revenant	45cm	2 x MA3+	<i>Coraje, Holopantalla, Retrorreactor, Bípode. Puede pasar por encima de obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho.</i>
						2 x Lanzamisiles Eldar	45cm	AP5+/AT6+/AA6+	<i><u>Daños críticos:</u> La unidad pierde su Holopantalla para el resto del juego. Subsiguientes daños críticos destruirán la unidad.</i>
Bombardero Fénix	AN	CazBom	5+	n/a	n/a	Cañones Shuriken acoplados	30cm	AP4+/AA5+, FxF	<i>Blindaje reforzado</i>
						Púlsar Láser	45cm	2 x AT4+, FxF	
						Night Spinner	15cm	1PA, D, FxF	
Interceptor Nightwing	AN	Caz	4+	n/a	n/a	Cañones Shuriken acoplados	30cm	AP4+/AA5+, FxF	
						Lanzas Brillantes acopladas	30cm	AT4+/AA5+, L, FxF	
Vampire Hunter	AN/MG(2)	Bom	5+	-	-	Púlsars Vampire Hunter acop.	30cm	2 x MA2+, FxF	<i>Blindaje reforzado</i>
						Láser Eldar	30cm	AP5+/AT5+/AA5+, FxF	<i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida.</i>
						Lanzamisiles Eldar acoplados	45cm	AP4+/AT5+/AA5+, FxF	
Nave Espectro	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	0-1 x Bombardeo orbital	-	4PA, MA	<i>Puede equiparse con 1 bombardeo orbital o con 1 ataque localizado</i>
						0-1 x Ataque localizado	-	MA2+, MT(D3)	
Nave Dragón	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	0-1 x Bombardeo orbital	-	8PA, MA	<i>Transporte (doce Lanzaderas Vampire, y todas las unidades transportadas en ellas). Puede equiparse con 1 bombardeo orbital o con 1 ataque localizado</i>
						0-1 x Ataque localizado	-	2 x MA2+, MT(D3)	

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.