

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS ELДАР OSCUROS DE LA CÁBALA DE LA SENDA DEL DOLOR

En las profundidades de la Ciudad Oscura, en el oscuro vacío del abismo entre las estrellas y en lo más hondo de la Telaraña, los Señores de la Familia Oscura moran en sus cortes. Acompañados por los insidiosos Íncubos, los Señores cumplen con sus obligaciones: cuidar con delicadeza de los coros de almas torturadas, deleitarse maltratando a sus innumerables esclavos, las masacres de poblaciones enteras... su dedicación es incansable.

Fuerzas

La lista de ejército de los Eldar Oscuros de la Cábalas de la Senda del Dolor emplea la lista de fuerzas de la siguiente sección:

- Eldar Oscuros

Utilizando la lista de ejército

Las formaciones de los Eldar Oscuros de la Cábalas de la Senda del Dolor son de tres tipos. Los dos primeros son las *cábalas* y las *partidas*. Cada cábala que incluyas te permitirá adquirir hasta dos partidas. Aunque sólo puedes adquirir partidas si primero adquieres una cábala, durante la batalla se tratan como formaciones totalmente independientes.

Además, las formaciones pueden recibir *mejoras*. Las mejoras que puede recibir cada formación se detallan en la columna “mejoras”. Las unidades de cada mejora se añaden a la formación, no son formaciones independientes. Cada mejora tiene un coste que se añadirá a la formación, y que se detalla en la tabla. Como máximo puede haber ocho unidades de infantería por formación.

Los ejércitos Eldar Oscuros pueden estar apoyados por formaciones de aeronaves, naves espaciales y otros horrores. Como máximo, la tercera parte del valor total en puntos del ejército puede destinarse a estas formaciones.

Por último, tenemos a los *individuales* Eldar Oscuros, 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”.

Reglas Especiales

Las reglas especiales *Tácticas de ataque y retirada* y *Flota a pie* se aplican a todas las formaciones de Eldar Oscuros. Ciertas unidades tienen acceso a las reglas descritas en *Tecnología de los Eldar Oscuros*.

Además, también se aplicarán las siguientes reglas especiales:

REGLA ESPECIAL

Reglas especiales de torneo de la Cábalas de la Senda del Dolor

No pueden patrullar

Los ejércitos Eldars Oscuros son incursores consumados y difícilmente tendrán interés en batallas de desgaste. Sus víctimas sufrirán el mortal ataque de sus ágiles formaciones, y los Eldar Oscuros desaparecerán tan rápido como aparecieron. Para representar estas tácticas, los Eldar Oscuros tienen prohibido hacer *patrullas* en las batallas de torneo.

Naves Espaciales

Las Naves Escolta Clase Corsario forman un escuadrón único, como si fueran una única nave espacial. Pueden combinar sus bombardeos orbitales en un solo ataque, o hacerlos por separado (las plantillas nunca pueden superponerse).

REGLA ESPECIAL

Transportes Eldar Oscuros

Cualquier formación de Eldar Oscuros que incluya “más transporte” puede elegir entre la sección de Transportes Eldar Oscuros. Puedes elegir sólo las unidades de transportes necesarios para todas las unidades de la formación, incluyendo las mejoras, dejando los mínimos espacios libres que sea posible (no se puede incluir transportes de sobra para cubrir posibles bajas). Puedes no elegir ningún transporte, si lo deseas.

Las Naves Esclavizadoras son máquinas de guerra independientes que deben asignarse a una formación Eldar Oscura específica durante la creación del ejército

REGLA ESPECIAL

Kashnarak¹

El Kashnarak es un enorme y rabioso animal que emerge a través de un *portal a la telaraña* para sembrar la devastación en el campo de batalla al comienzo del turno que desee el jugador Eldar Oscuro (antes de la *tirada de estrategia*), y actúa como un “tercer jugador”. Siempre intentará lanzarse al combate cuerpo a cuerpo contra la formación (o formaciones) más cercana, ¡incluso formaciones de los Eldar Oscuros! Si le resulta imposible alcanzar el contacto peana con peana, la bestia Marchará hacia la formación más cercana. En cada turno subsiguiente, tendrá la primera activación del turno, antes de la *tirada de estrategia* y de los *teletransportes*. Un Kashnarak desmoralizado permanecerá inmóvil en el campo de batalla hasta que se reorganice.

La excepción es cuando esté presente una unidad de Brujas. Si el Kashnarak está a 15cm o menos de una unidad de Brujas al comienzo de su activación, su asalto o movimiento podrá ser dirigido por el jugador Eldar Oscuro. Esto también se cumplirá si hay una unidad de Brujas a 15cm o menos del *portal a la telaraña* a través del que el Kashnarak va a entrar en juego. Además, el Kashnarak nunca saltará ni moverá hacia una formación de Brujas; en lugar de eso, deberá elegirse la siguiente formación más cercana. Estas acciones dirigidas tendrán también tendrán lugar antes de la *tirada de estrategia* del turno.

Sin importar qué acciones realice, el Kashnarak no se considera parte del ejército Eldar Oscuro a efectos de desplegar formaciones, controlar objetivos, calcular el fuego cruzado, o determinar condiciones de victoria o desempate. Tampoco cuenta como una activación de formación de los Eldar Oscuros, ni para el uso del *portal a la telaraña*. No se beneficia de la regla *tácticas de ataque y retirada*. El Kashnarak puede disputar *objetivos*, tanto los del jugador Eldar Oscuro (salvo que esté a 15cm o menos de una unidad de Brujas) como los de su oponente.

¹ *Kashnarak*

P: ¿Es necesario tirar el chequeo de acción del Kashnarak?

R: Sí. Tiene una Iniciativa de 2+.

P: ¿Qué pasa si el Kashnarak falla su chequeo de acción?

R: Continúa con su ansia asesina, y elegirá moverse hacia la formación más cercana como parte de su acción de Aguantar.

P: El Kashnarak, ¿puede rodear el terreno difícil?

R: No, a no ser que se encuentre cerca de una unidad de Brujas que pueda dirigirlo. De lo contrario siempre moverá en línea recta.

P: ¿Y qué pasa con el terreno intransitable?

R: Tomará el camino más corto posible que le permita bordear dicho terreno hacia la formación más cercana. Si ambos caminos son equidistantes, el jugador controlador de la formación perseguida por el Kashnarak puede decidir cuál de los dos tomará la bestia.

P: ¿Puede intentar evitar el Fuego de Supresión?

R: No, a no ser que esté dirigido por una unidad de Brujas.

P: ¿Puede el Kashnarak atacar a formaciones entremezcladas?

R: Sólo si su movimiento está siendo dirigido por el jugador Eldar Oscuro. De otra forma, las formaciones sólo se considerarán entremezcladas si el Kashnarak entra en contacto con unidades de todas ellas.

P: ¿Puedo dirigir un Kashnarak con una unidad de Brujas que pertenezca a una formación desmoralizada?

R: Sí.

LISTA DE EJÉRCITO DE LA CÁBALA DE LA SENDA DEL DOLOR

Factor de Estrategia: 3

Valores de Iniciativa:

Formaciones de Cábalas de Eldar Oscuros, Atormentador y Ejecutor: 1+

Resto de formaciones: 2+

INDIVIDUALES ELDAR OSCUROS

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

TIPO	NOTAS	COSTE
0-1 Arconte	Reemplaza un PJ Draconte por un PJ Arconte. El Arconte debe incluirse en la Camarilla de la Cábalas, si hay una en el ejército.	+50 pts
0-1 Kashnarak	En la Fase de Estrategia, sitúa al Kashnarak a 5cm o menos de un Portal a la Telaraña. Ver regla especial 6.13.3.	+50 pts
0-1 Portal a la Telaraña	Al principio del juego, designa un objetivo de tu mitad de la mesa como Portal, antes del despliegue de naves espaciales y patrullas. A efectos de reglas, funcionará como un portal a la telaraña, y como un objetivo. No puede ser destruida. Sólo las formaciones compuestas íntegramente por infantería, vehículos ligeros y vehículos blindados que sean bípedos pueden emplear este portal para entrar en juego.	+50 pts

CÁBALAS DE ELDAR OSCUROS

(ninguna formación puede tener más de ocho unidades de infantería)

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS	COSTE
0-1 Camarilla de la Cábalas	4 unidad de Íncubos, 1 de ellos con un PJ Draconte, más transporte	Hemónculos, Íncubos, Mandrágoras, Devastador, Azotes, Sibarita, Guerreros, Brujas	250 pts
Flotilla de la Cábalas	4 Devastadores, o 6 Devastadores	Draconte, Sibarita, Barcaza del Dolor	250 pts, o 350 pts
Sindicato de la Cábalas	6 unidad de Guerreros más transporte	Draconte, Hemónculos, Mandrágoras, Devastador, Azotes, Sibarita, Guerreros, Brujas	200 pts

PARTIDAS DE ELDAR OSCUROS

(pueden incluirse hasta dos partidas por cada cábalas presente en el ejército; ninguna formación puede tener más de ocho unidades de infantería)

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS	COSTE
Aquelarre de Hemónculos	2 unidad de Hemónculos, 4 unidad de Grotescos, más transporte	Hemónculos, Perditores, Sibarita, Talos	250 pts
Barcazas Pesadas	Hasta 2 Barcazas del Dolor	Ninguna	250 pts c/u
Asesinato Infernal	6 unidad de Infernales	Infernales, Sibarita	200 pts
Tropel de Mandrágoras	6 unidad de Mandrágoras	Mandrágoras	225 pts
Bandada de Azotes	6 unidad de Azotes	Azotes, Sibarita	225 pts
Banda de Guadañas	6 unidad de Motocicletas Guadaña	Guadañas, Sibarita	200 pts
Enjambre Talos	4 Talos más transporte	Perditores, Talos	200 pts
Culto de Brujas	6 unidad de Brujas más transporte	Infernales, Guadañas, Sibarita, Kymeras, Brujas	200 pts

MEJORAS DE LOS ELDAR OSCUROS

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Draconte	Añade 1 PJ Draconte a cualquier unidad (sólo puede elegirse una vez por formación)	+50 pts
Hemónculo	Añade 1 unidad de Hemónculo y 1 unidad de Grotescos, más transporte	+150 pts
Infernales	Añade 2 unidad de Infernales	+100 pts
Íncubos	Añade 2 unidad de Íncubos más transporte	+125 pts
Mandrágoras	Añade 2 unidad de Mandrágoras	+125 pts
Perditores	Añade hasta 2 Perditores	+150 pts c/u
Devastador	Añade 1 Devastador	+50 pts
Azotes	Añade 2 unidad de Azotes	+125 pts
Guadañas	Añade 2 unidad de Motocicletas Guadaña	+100 pts
Sibarita	Añade 1 PJ Sibarita a cualquier unidad (sólo puede elegirse una vez por formación)	+50 pts
Talos	Añade hasta 2 Talos	+50 pts c/u
Barcaza del Dolor	Añade 1 Barcaza del Dolor (sólo puede elegirse una vez por formación)	+250 pts
Kymeras	Añade 2 unidad de Kymeras	+100 pts
Guerreros	Añade 2 unidad de Guerreros más transporte	+100 pts
Brujas	Añade 2 unidad de Brujas más transporte	+100 pts

TRANSPORTES ELDAR OSCUROS

TIPO	UNIDADES	COSTE
Barcazas del Placer	Añade hasta 2 Barcazas del Placer	+125 pts c/u
Incursores	Añade hasta 4 Incursores	Gratis
Nave Esclavizadora	1 Nave Esclavizadora	200 pts

AERONAVES, NAVES ESPACIALES Y OTROS HORRORES ELDAR OSCUROS

(hasta la tercera parte del valor total en puntos del ejército puede destinarse a estas formaciones)

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Ejecutor	1 Módulo de Atterrizaje Ejecutor	750 pts
Ravens	2 o 3 Cazas Raven	100 pts c/u
Razorwings	2 o 3 Bombardeiros Razorwing	125 pts c/u
0-1 Nave Espacial	1 Crucero Clase Tortura, o hasta 3 Naves Escolta Clase Corsario	300 pts, o 150 pts c/u
Atormentador	1 Titán Atormentador	500 pts

5.13. FUERZAS DE LOS ELDAR OSCUROS

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Arconte	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Agonizador	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Inspirador, Salvación invulnerable, Comandante en jefe</i>
Draconte	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Agonizador	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Comandante, Salvación invulnerable, Líder</i>
Sibarita	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Castigador	(peana)	Arma de asalto, AE+1	<i>Líder</i>
Azotes	INF	30cm	6+	6+	4+	Lanza Oscura Rifles Cristalinos	30cm (15cm)	AT5+, L Arma ligera, AE+1	<i>Retrorreactores, Teletransporte</i>
Brujas	INF	15cm	(5+)	3+	6+	Pistolas Cristalinas	(15cm)	Arma ligera	<i>Dañan primero, Infiltradoras. En un asalto cuentan como si tuvieran Blindaje 5+</i>
Grotescos	INF	15cm	5+	3+	-	-	-	-	<i>Coraje</i>
Guerreros	INF	15cm	-	5+	4+	Cañón Cristalino	15cm	AP5+	
Hemónculo	INF	15cm	4+	3+	5+	Terrores Arcanos	15cm	AP3+, D	<i>Coraje, Líder</i>
Íncubos	INF	15cm	4+	3+	6+	Yelmos Atormentadores Castigadores	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, AE+1	
Infernales	INF	30cm	5+	4+	5+	Cuchillas Infernales	(15cm)	Arma ligera	<i>Retrorreactores, Exploradores</i>
Kymeras	INF	15cm	(5+)	3+	-	Garras y colmillos	(peana)	Arma de asalto, AE+1	<i>Dañan primero, Infiltradoras. En un asalto cuentan como si tuvieran Blindaje 5+</i>
Mandrágoras	INF	15cm	5+	4+	6+	Pistolas Cristalinas	(15cm)	Arma ligera	<i>Dañan primero, Infiltradores, Teletransporte</i>
Motocicletas Guadaña	INF	40cm	4+	4+	5+	Rifles Cristalinos	(15cm)	Arma ligera	<i>Montados, Gravitatorios</i>
Devastador	VL	35cm	4+	6+	3+	2 x Lanza Oscura Desintegrador Horrorfex	30cm 30cm 15cm	AT5+, L AP4+/AT6+ AP6+, D	<i>Gravitatorio</i>
Incursor	VL	35cm	4+	6+	5+	Lanza Oscura Horrorfex	30cm 15cm	AT5+, L AP6+, D	<i>Gravitatorio, Transporte (una de Mandrágoras, más dos unidades de infantería no montada ni con Retrorreactores, excepto Kymeras), Vehículo descubierto (las unidades transportadas pueden disparar).</i>
Talos	VB	15cm	4+	4+	5+	Paralizador Garras de Talos	15cm (peana)	AP5+, D Arma de asalto, MA	<i>Coraje, Blindaje reforzado, Bípode</i>
Barcaza del Dolor	MG(3)	30cm	4+	5+	4+	2 x Lanza Fantasma 2 x Cañón Largo Cristalino Desolador	45cm 45cm 30cm	MA3+, MT AP5+ 2PA, D	<i>2 Pantallas de sombras, Gravitatoria</i> <i>Daños críticos: La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm sufren un ataque AP5+</i>
Barcaza del Placer	MG(3)	30cm	5+	5+	4+	2 x Lanza Oscura Cañón Largo Cristalino Desolador	30cm 45cm 30cm	AT5+, L AP5+ 2PA, D	<i>2 Pantallas de sombras, Gravitatoria, Transporte (dos de Mandrágoras, más cuatro unidades de infantería no montada ni con Retrorreactores, excepto Kymeras), Vehículo descubierto (las unidades transportadas pueden disparar).</i> <i>Daños críticos: La unidad pierde todas sus armas y ya no puede disparar, ni tiene valores de CC ni TT. Daños críticos subsiguientes la destruirán.</i>
Kashnarak	MG(4)	20cm	4+	3+	-	Garras y colmillos monstruosos	(peana)	Arma de asalto, AE+2, MA	<i>Coraje, Infiltrador, Inspirador, Explorador, Bípode</i> <i>Daños críticos: La unidad es destruida.</i>

Módulo de Aterrizaje Ejecutor	MG(6)	25cm	5+	6+	4+	Rayo Desintegrador Lanza Pesada Fantasma Desoladores acoplados Ristra de Cañones Cristalinos	60cm 60cm 30cm 45cm	2 x AA4+ MA3+, MT(D3), FxF 4PA, D, FxF 3 x AP4+/AT6+	(15cm)	Arma ligera, AE+2	4 Pantallas de sombras, Coraje, Blindaje reforzado, Auto-caída orbital, Nave de apoyo, Transporte (ocho vehículos blindados, vehículos ligeros o máquinas de guerra; las máquinas de guerra ocupan tanto espacio como factor de daños inicial tengan; más dieciséis unidades de infantería) <i>Daños críticos:</i> La unidad pierde todas sus armas, no puede disparar, y su TT queda reducido a 6+. Subsiguientes daños críticos causarán 1 punto de daño adicional.
Perditor	MG(2)	15cm	4+	3+	4+	Hacedor de Viudas Garras de Perditor	30cm (peana)	2PA, D, Ind Arma de asalto, AE+1, MA		Coraje, Blindaje reforzado. <i>Daños críticos:</i> La unidad es destruida	
Titán Atormentador	MG(4)	35cm	5+	3+	4+	2 x Lanza Fantasma Ristra de Cañones Cristalinos Cuchillas Atormentadoras	45cm 45cm (peana)	MA3+, MT 3 x AP4+/AT6+ Arma ligera, AE+2	(15cm)	Arma de asalto, AE+3, MT	3 Pantallas de sombras, Coraje, Retrorreactor, Blindaje reforzado, Bípode <i>Daños críticos:</i> La unidad pierde su retrorreactor, y su VEL se reduce a 25cm. Subsiguientes daños críticos producirán 1 punto de daño adicional
Bombardero Razorwing	AN	CazBom	4+	n/a	n/a	Lanzas Razor 2 x Cañón Largo Cristalino Horrorfex	30cm 30cm 15cm	MA3+, Baj, MT, FxF AP5+/AA5+, FxF AP6+, D			
Caza Raven	AN	Caz	4+	n/a	n/a	Lanzas Oscuras acopladas Cañón Largo Cristalinos	30cm 30cm	AT4+/AA5+, L, FxF AP5+/AA5+, FxF			
Nave Esclavizadora	AN/MG(2)	Bom	4+	6+	5+	2 x Lanzas Oscuras acopladas Torreta de Cañones Cristalinos	30cm 30cm	AT4+/AA5+, L, FxF AP5+/AA5+			1 Pantalla de sombras, Caída orbital, Transporte (cuatro de Mandrágoras, más ocho Talos o unidades de infantería no Montada; los Talos ocupan el doble de espacio). <i>Daños críticos:</i> La unidad y todas las unidades transportadas son destruidas.
Crucero Clase Tortura	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital 0-1 x Ataques localizados	- -	6PA, MA 2 x MA2+, MT(D3)			Transporte (seis Naves Esclavizadoras y un Módulo de Aterrizaje Ejecutor, más las unidades transportadas en ellos). Los Ataques localizados pueden cambiarse por la capacidad de transportar otras cuatro Naves Esclavizadoras y dos Módulos de Aterrizaje Ejecutor, más las unidades transportadas en ellos.
Nave Escolta Clase Corsario	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital 0-1 x Ataque localizado	- -	2PA, MA MA2+, MT(D3)			Puede cambiarse el Ataque localizado por la habilidad de Transporte (tres Naves Esclavizadoras y un Módulo de Aterrizaje Ejecutor, más las unidades transportadas en ellos)
REGLA ESPECIAL						REGLA ESPECIAL					
Flota a pie						Tácticas de ataque y retirada					
Después de eones de práctica en las tácticas de pirateo a los mon-keigh de la galaxia, los Eldar Oscuros han dominado la habilidad de explotar las ventajas del estilo de ataque relámpago. Para representarlo, las formaciones de Eldar Oscuros no se ven afectadas por las típicas penalizaciones que las formaciones de otras razas tienen por llevar a cabo acciones de Marcha. Las formaciones Eldar que hayan Marchado pueden prestar fuego de apoyo en un asalto, cuentan para el fuego cruzado, e incluso pueden realizar disparos antiaéreos.						Los Eldar Oscuros no disponen de grandes números, y no pueden asumir el desgaste de las batallas largas. 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. Las formaciones de Eldar Oscuros que realicen acciones Dobles o de Avanzar pueden elegir disparar antes o después de cualquier <i>movimiento</i> . Por supuesto, sólo podrán disparar una vez durante la acción. Es decir: si realiza una acción de Avanzar, una formación Eldar Oscura 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 de Eldar Oscuros 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 de los Eldar Oscuros

Portal a la telaraña: Los *portales a la telaraña* son empleados por los Eldar Oscuros tanto como por los Eldar. Cada *portal a la telaraña* que se incluya en el ejército permitirá al jugador Eldar Oscuro elegir hasta otras tres formaciones y dejarlas atrás en Commorragh. Cualquiera de estas formaciones 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*. Sólo una formación puede entrar por el mismo *portal* en el mismo turno. El uso de estas puertas espectrales está limitado a formaciones compuestas únicamente por infantería, vehículos ligeros y vehículos blindados que sean bípodes (el temido Kashnarak es la única excepción a la regla).

Pantallas de Sombras: Las máquinas de guerra de los Eldar Oscuros se protegen con *pantallas de sombras* que ocultan su imagen y son una poderosa defensa contra las armas de las razas menos sofisticadas. Cada *pantalla de sombras* absorberá un impacto exitoso antes de desactivarse; no se colocan marcadores de explosión por estos impactos. Pueden usarse también contra ataques TT, pero no CC. Una máquina de guerra que conserve al menos una *pantalla de sombras* al final de la Fase de Finalización reactivará automáticamente una de ellas. Si la máquina de guerra ha perdido todas sus *pantallas de sombras* no podrá volver a reactivarlas durante el resto de la batalla. Una máquina de guerra nunca podrá reactivar *pantallas de sombras* por encima de su número original. Adicionalmente, las máquinas de guerra que tengan al menos una *pantalla de sombras* activa se considerarán a cubierto (se benefician del -1 para impactar), pero este efecto no podrá emplearse contra ataques realizados en un asalto (sean CC o TT).

Fuerzas de los Eldar Oscuros

P: El valor especial de Blindaje de las Brujas y las Kymeras, ¿puede emplearse cuando un movimiento de *carga* provoca un disparo en Fuego de Supresión?

R: No. Este valor de Blindaje sólo vale para el asalto propiamente dicho, no para el movimiento de *carga*.