

LISTA DE EJÉRCITO DE LA LEGIÓN DE TITANES DE LOS GRIFOS DE GUERRA

Adeptus Mechanicus es el nombre oficial imperial que el Adeptus Terra le da al Culto Mechanicus, o Culto a la Máquina. El Adeptus Mechanicus tiene sus propias y oscuras creencias religiosas basadas en una deidad llamada el Dios Máquina, el Omnissiah. Creen que el conocimiento es la verdadera manifestación de esta divinidad, y que todos los seres vivos o mecánicos que lo poseen son sagrados. El Emperador es la encarnación del Omnissiah, pues yaciendo en su Trono Dorado atesora más conocimientos que cualquier otro ser existente.

El Adeptus Mechanicus también cree en reemplazar la debilidad de la carne por órganos biónicos y cibernéticos mejorados. Gran parte de los Tecnosacerdotes más veteranos han reemplazado la mayoría de su cuerpo por estas mejoras corporales, con lo que ya no pueden seguir considerándose humanos, sino más bien máquinas.

El Adeptus Mechanicus tiene su base en Marte, el primer Mundo Forja del Imperio, y son los únicos señores del planeta rojo. Proporcionan expertos técnicos y científicos al Imperio, y el apoyo de los masivos Titanes, los Tecnosacerdotes, los Skitarii y los Servidores de Combate.

Fuerzas

La lista de ejército de la Legión de Titanes de los Grifos de Guerra emplea los perfiles de atributos de las siguientes secciones:

- Legiones de Titanes del Adeptus Mechanicus
- Armada Imperial

Utilizando la lista de ejército

La siguiente lista de ejército te permitirá representar a un ejército basado en la Legión de Titanes de los Grifos de Guerra, aunque también te servirá como “estándar” para representar a un ejército de otras Legiones de Titanes del Adeptus Mechanicus.

Las formaciones de las Legiones de Titanes de los Grifos de Guerra son de tres tipos: *Titanes de Batalla*, *Titanes Exploradores* y *formaciones de apoyo*. Cada Titán de Batalla que incluyas te permitirá incluir hasta dos formaciones de Titanes Exploradores. Además, cada Titán de Batalla o Explorador te permitirá incluir hasta una formación de apoyo. Aunque sólo puedes elegir Titanes Exploradores si primero eliges un Titán de Batalla, y sólo puedes elegir formaciones de apoyo si primero eliges un Titán de Batalla o Titán Explorador, durante la batalla se tratan como formaciones totalmente independientes.

Además, algunas formaciones tienen permitido elegir *mejoras*. Las mejoras permitidas a cada formación se detallan bajo la columna “Mejoras”. Las unidades descritas en cada mejora se añaden a la formación, no se trata de formaciones independientes. El coste de cada mejora se añadirá al de la formación para la que se eligió.

Nota: las mejoras elegidas podrán suponer un coste en puntos adicional, tal y como se describe en el punto 6.22.2. *Reglas especiales de torneo de la Legión de Titanes de los Grifos de Guerra.*

Reglas Especiales

Los Titanes del Adeptus Mechanicus se benefician de *Pantallas de Vacío de los Titanes Imperiales*, y también se les aplica la regla especial *Montura de Armas*. Algunas unidades del ejército son *automatas*.

Además, se aplicarán las siguientes reglas especiales:

REGLA ESPECIAL

Dioses Máquina

Si una formación de Titanes de Batalla o Titanes Exploradores es destruida, todas las formaciones del ejército con, al menos, una unidad con línea de visión hacia ella, recibirán un marcador de explosión.

REGLA ESPECIAL

Reglas especiales de torneo de la Legión de Titanes de los Grifos de Guerra

Todas las *monturas de armas* de los Titanes de Batalla y los Titanes Exploradores deben tener un arma montada. Además, cada Titán Explorador o de Batalla debe elegir, al menos, dos armas diferentes, o pagar un sobrecoste de +25 puntos.

LISTA DE EJÉRCITO DE LA LEGIÓN DE TITANES DE LOS GRIFOS DE GUERRA

Factor de Estrategia: 3

Valores de Iniciativa:

Titanes de Batalla y Titanes Exploradores: 1+

Resto de formaciones: 2+

TITANES DE BATALLA

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Emperador	1 Titán Clase Imperator o Warmonger, más una Cápsula de Asalto Corvus	Multilásers en el Caparazón, Legado, Icono Sagrado, Príncipe Veterano	1250 pts
Reaver	1 Titán Clase Reaver (debe elegir 3 armas de Titán de Batalla o Explorador)	Todas	550 pts
Warlord	1 Titán Clase Warlord (debe elegir 4 armas de Titán de Batalla o Explorador)	Todas	675 pts

TITANES EXPLORADORES

(pueden incluirse hasta dos formaciones de Titanes Exploradores por cada formación de Titanes de Batalla)

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Warhound	1 Titán Clase Warhound (debe elegir 2 armas de Titán Explorador)	Príncipe Veterano	275 pts
Grupo Warhound	2 Titanes Clase Warhound (cada uno debe elegir 2 armas de Titán Explorador)	Príncipe Veterano	500 pts

ARMAS DE TITANES DE BATALLA

ARMA	COSTE
Lanzamisiles Apocalipsis	+25 pts c/u
Pista de Aterrizaje en el Caparazón (sólo en una <i>montura de armas</i> del Caparazón)	Gratis
Arma de Combate	+25 pts c/u
Cápsula de Asalto Corvus	Gratis
Bláster Gátling	+25 pts c/u
Bláster Láser	+50 pts c/u
Incinerador Láser	Gratis
Megacañón de Fusión	+50 pts c/u
Cañón de Plasma Gatling	+25 pts c/u
Destructor de Plasma (sólo en una <i>montura de armas</i> del Caparazón)	+75 pts c/u
Cañón Quake	+75 pts c/u
Misil de Apoyo (sólo en una <i>montura de armas</i> del Caparazón)	+75 pts c/u
Cañón Volcano	+50 pts c/u

ARMAS DE TITANES EXPLORADORES

ARMA	COSTE
Cañón Infierno	Gratis
Megacañón de Plasma	Gratis
Destructor Turboláser	+25 pts c/u
Megabólder Vulcan	Gratis

MEJORAS DE LOS TITANES

(cada mejora puede elegirse una vez por formación de Titanes)

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Icono Sagrado	Añade un PJ Icono Sagrado a cualquier unidad de la formación	+50 pts
0-1 Legado por ejército	Añade un PJ Legado a cualquier unidad de la formación	+50 pts
Multilásers en el Caparazón	Añade un PJ Multilásers en el Caparazón a cualquier unidad de la formación	+50 pts
Príncipe Veterano	Añade un PJ Príncipe Veterano a cualquier unidad de la formación	+25 pts

FORMACIONES DE APOYO

(puede incluirse hasta una formación de apoyo por cada formación de Titanes de Batalla o Exploradores)

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Manípulo de Caballeros de la Forja	5 Caballeros de la Forja	250 pts
0-1 Caza Lysander por cada Titán Clase Warmonger presente en el ejército	1 Caza Lysander	75 pts
Escuadrón Marauder	2 Bombardeiros Marauder	250 pts
0-1 Apoyo Orbital	1 Nave de Batalla Arca Mechanicus	200 pts
Manípulo de Exploradores Cruzados	4 Robots Cruzados	150 pts
Demicenturia Skitarii	8 unid de Hipatistas y 2 unid de Secutor	250 pts
Escuadrón Thunderbolt	2 Cazas Thunderbolt	150 pts

FUERZAS DE LAS LEGIONES DE TITANES DEL ADEPTUS MECHANICUS

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Icono Sagrado	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Inspirador</i>
Legado	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Comandante en jefe</i>
Multilásers en Caparazón	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	2 x Multiláser	30cm	AP5+/AT6+/AA5+	
Prínceps Veterano	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Comandante, Líder</i>
Hipatistas	INF	15cm	5+	5+	5+	Bólder Pesado	30cm	AP5+	
Secutor	INF	15cm	4+	3+	3+	2 x Cañón de Fusión	15cm	MA5+	<i>Comandante, Líder, Blindaje reforzado</i>
						Mejoras Biónicas	y (15cm) (peana)	Arma ligera, MA Arma de asalto, AE+1, MA	
Robot Cruzado	VL	25cm	6+	4+	6+	Bólder Pesado Cañón de Fusión	30cm 15cm	AP5+ MA5+	<i>Autómata, Explorador, Bípode</i>
						Puño de Energía	y (15cm) (peana)	Arma ligera, MA Arma de asalto, AE+1, MA	
Caballero de la Forja	VB	20cm	4+	4+	5+	Lanza de Arco Manipuladores	30cm (peana)	AT4+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Infiltrador, Salvación invulnerable, Blindaje reforzado, Bípode</i>
Titán Clase Imperator	MG(12)	15cm	4+	4+	3+	Aniquilador de Plasma Cañón Hellstorm Láser Defensivo Cañón Quake 4 x Cañón de Batalla Armas Terciarias	90cm 60cm 90cm 90cm 75cm (15cm)	4 x MA2+, Baj, MT(D3), Fro 10PA, Fro MA2+/AA4+, MT(D3) 3PA, MA AP4+/AT4+ Ara ligera, AE+2	<i>8 Pantallas de vacío, Coraje, Inspirador, Blindaje reforzado, Bípode. Puede superar obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho.</i> <u>Daños críticos:</u> El reactor de plasma del Titán ha sufrido una fuga. Cada fuga no reparada causará 1 punto de daño al final de la Fase de Finalización. Tira 1D6 al comienzo de la Fase de Finalización por cada fuga del reactor que esté activa: 1: La unidad es destruida y todas las unidades a 5cm sufrirán un impacto con un 4+ 2-3: La reparación no es exitosa, y la fuga sigue activa. 4-6: La reparación es exitosa.
Titán Clase Reaver	MG(6)	20cm	4+	3+	3+	1 x (Caparazón) 2 x (Brazo)	- -	Montura de arma, FxF Montura de arma, Fro	<i>4 Pantallas de vacío, Coraje, Blindaje reforzado, Bípode. Puede superar obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho.</i> <u>Daños críticos:</u> El reactor de plasma del Titán ha sufrido una fuga. Cada fuga no reparada causará 1 punto de daño al final de la Fase de Finalización. Tira 1D6 al comienzo de la Fase de Finalización por cada fuga del reactor que esté activa: 1: La unidad es destruida y todas las unidades a 5cm sufrirán un impacto con un 4+ 2-3: La reparación no es exitosa, y la fuga sigue activa. 4-6: La reparación es exitosa.
Titán Clase Warhound	MG(3)	30cm	5+	4+	4+	2 x (Brazo)	-	Montura de arma, Fro	<i>2 Pantallas de vacío, Coraje, Blindaje reforzado, Bípode. Puede pasar por encima de obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho.</i> <u>Daños críticos:</u> Mueve al Titán 1D6cm en una dirección aleatoria. Si mueve hasta otra unidad que no pueda atravesar, o hasta terreno intransitable, se detendrá y será destruido. Las unidades atravesadas sufrirán un impacto con un 6+ en 1D6.
Titán Clase Warlord	MG(8)	15cm	4+	2+	3+	2 x (Caparazón) 2 x (Brazo)	- -	Montura de arma, FxF Montura de arma, Fro	<i>6 Pantallas de vacío, Coraje, Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Bípode. Puede superar obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho.</i> <u>Daños críticos:</u> El reactor de plasma del Titán ha sufrido una fuga. Cada fuga no reparada causará 1 punto de daño al final de la Fase de Finalización. Tira 1D6 al comienzo de la Fase de Finalización por cada fuga del reactor que esté activa: 1: La unidad es destruida y todas las unidades a 5cm sufrirán un impacto con un 4+ 2-3: La reparación no es exitosa, y la fuga sigue activa. 4-6: La reparación es exitosa.

Titán Clase Warmonger	MG(12)	15cm	4+	4+	5+	Cañón Venganza 0-8 x Misil Artillero 0-8 x Misil Deathstrike 0-8 x Misil de Vórtice 0-8 x Misil de Disformidad 4 x Cañones Hydra acoplados Cañón de la Cabeza Armas Terciarias	90cm Ilimitado Ilimitado Ilimitado Ilimitado 45 cm 45cm (15cm)	2 x MA2+, MT(D3), Fro 10PA, D, Ind, DU MA2+, Ind, DU, MT(D6) 3PA, IC, Ind, DU, MT MA2+, Ind, DU, MT(D3) AP4+/AT5+/AA5+ AP4+/AT4+, FxF Arma ligera, AE+2	8 Pantallas de vacío, Coraje, Inspirador, Blindaje reforzado, Bípode. Puede superar obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho. Puede armarse con ocho misiles a elegir entre los siguientes: Artillero, Deathstrike, Vórtice, Disformidad. Los Misiles de Disformidad ignoran las Pantallas de Vacío y las Pantallas de Energía. Sólo puede disparar un misil por turno. El centro de control de fuego del Warmonger permite repetir una tirada para impactar por turno. <u>Daños críticos:</u> El reactor de plasma del Titán ha sufrido una fuga. Cada fuga no reparada causará 1 punto de daño al final de la Fase de Finalización. Tira 1D6 al comienzo de la Fase de Finalización por cada fuga del reactor que esté activa: 1: La unidad es destruida y todas las unidades a 5cm sufrirán un impacto con un 4+ 2-3: La reparación no es exitosa, y la fuga sigue activa. 4-6: La reparación es exitosa.
Caza Lysander	AN	Caz	6+	n/a	n/a	Bólters de Asalto Bólter Pesado	15cm 30cm	AP4+/AA5+, FxF AP5+/AA6+, FxF	
Nave de Batalla Arca Mechanicus	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	0-1 x Ataques localizados 0-1 x Bombardeo orbital	- -	2 x MA2+, MT(D3) 5PA, MA	Puede armarse con Ataques localizados, o con Bombardeo orbital.
ARMAS PARA EQUIPAR EN MONTURAS DE ARMAS									
Arma de Combate	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Arma de Combate	(peana)	Arma de asalto, AE+3, MT(D3)	
Bláster Gátling	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Bláster Gátling	60cm	6 x AP4+/AT4+	
Bláster Láser	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Bláster Láser	60cm	6 x AP5+/AT3+	
Cañón de Plasma Gatling	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Cañón de Plasma Gatling	60cm	3 x MA2+, Baj	
Cañón Infierno	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Cañón Infierno	30cm	3PA, IC	
Cañón Quake	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Cañón Quake	90cm	3PA, MA	
Cañón Volcano	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Cañón Volcano	90cm	MA2+, MT(D3)	
Cápsula de Asalto Corvus	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	Transporte (diez unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas)
Destructor de Plasma	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Destructor de Plasma	75cm	5 x MA2+, Baj	
Destructor Turboláser	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Destructor Turboláser	60cm	4 x AP5+/AT3+	
Incinerador Láser	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Incinerador Láser	(15cm) o (peana)	Arma ligera, AE+2 Arma de asalto, AE+4	
Megabólter Vulcan	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Megabólter Vulcan	45cm	4 x AP3+/AT5+	
Megacañón de Plasma	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Megacañón de Plasma	45cm	2 x MA2+, Baj	
Megacañón de Fusión	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Megacañón de Fusión	30cm y (15cm)	MA2+, MT(D3) Arma ligera, AE+1, MT(D6)	
Misil de Apoyo	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	0-1 x Misil Artillero 0-1 x Misil Deathstrike 0-1 x Misil de Vórtice 0-1 x Misil de Disformidad	Ilimitado Ilimitado Ilimitado Ilimitado	10PA, D, Ind, DU MA2+, Ind, DU, MT(D6) 3PA, IC, Ind, DU, MT MA2+, Ind, DU, MT(D3)	Puede ser uno de los siguientes misiles: Artillero, Deathstrike, Vórtice o Disformidad. El Misil de Disformidad ignora las Pantallas de Vacío o de Energía que tenga el objetivo.
Lanzamisiles Apocalipsis	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Lanzamisiles Apocalipsis	60cm	3PA, D	
Pista de Aterrizaje en el Caparazón	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	Todas las armas con Potencia de Fuego "PA" no necesitan línea de visión para disparar en acciones de Fuego Sostenido, Avanzar o Dobles.

REGLA ESPECIAL

Autómata

Una formación no recibe ningún marcador de explosión por la destrucción de una unidad *autómata*, incluyendo el marcador de explosión adicional por la primera baja sufrida en *fuego cruzado*, o por la destrucción de un *autómata* que quede fuera de *coherencia de formación* al final de un movimiento. Las unidades *autómatas* que sean impactadas por armas con *disrupción* sí recibirán un marcador de explosión.

Si se asigna un impacto a un *autómata* porque su formación acumule un marcador de explosión estando desmoralizada, tendrá permitido realizar una tirada de salvación que tenga disponible (por Blindaje o cobertura).

Los *autómatas* que resulten destruidos durante un asalto cuentan para la resolución, como cualquier otra unidad.

REGLA ESPECIAL

Montura de Armas

Las *monturas de armas* son lugares donde se puede montar un sistema de armas. Cuando una *montura de armas* se equipa con un *arma* (una de las unidades tipo “personaje” que se describen al final de la lista de Fuerzas), ganará todas las habilidades descritas para dicha *arma*, para añadirse a las que estén especificadas en la *montura para armas*.

REGLA ESPECIAL

Pantallas de Vacío de los Titanes Imperiales

Los Titanes Imperiales están protegidos por *pantallas de vacío*. El número de *pantallas de vacío* que tiene cada Titán figura en su perfil de atributos.

Cada *pantalla de vacío* cancelará automáticamente un impacto y se desactivará. No realices tiradas de salvación para estos impactos, ni coloques marcadores de explosión. Una vez todas las *pantallas de vacío* han sido desactivadas, el Titán puede ser dañado normalmente, y deberás realizar salvaciones contra los impactos. Los impactos procedentes de ataques CC ignoran las *pantallas de vacío*, pero las unidades que utilicen ataques TT deberán desactivarlas antes de poder dañar al Titán.

Las *pantallas de vacío* desactivadas pueden ser reparadas. Cada Titán reparará automáticamente una *pantalla de vacío* en la Fase de Finalización de cada turno. Además, si un Titán se reagrupa, puede utilizar el resultado del dado para reparar *pantallas de vacío*, además de para eliminar marcadores de explosión (por ejemplo: si sacas un 2, puedes reparar 2 *pantallas de vacío*, o bien retirar 2 marcadores de explosión, o bien reparar 1 *pantalla de vacío* y retirar 1 marcador de explosión).

Pantallas de vacío de los Titanes Imperiales

P: ¿Cuántas pantallas de vacío serán desactivadas por un arma *matatitanes* que provoque varios impactos?

R: Una por cada impacto, y los impactos sobrantes se aplicarán a la máquina de guerra.

P: Un Titán que no tenga marcadores de explosión, ¿puede reagruparse para reparar pantallas de vacío?

R: Sí

P: Al reparar *pantallas* en una formación de dos Warhounds, ¿cuántos dados tiraré?

R: Tiras normalmente (es decir: dos dados, eligiendo el mayor resultado). Cada punto puede emplearse para reparar una pantalla de un Titán, o para retirar un marcador de explosión de la formación.

P: ¿Se tienen en cuenta las pantallas de vacío al asignar los impactos?

R: No.

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)	