

# LISTA DE EJÉRCITO DE LOS KORPS DE LA MUERTE DE KRIEG DE LA GUARDIA IMPERIAL

“Caeremos sobre ellos en oleadas interminables. Se abogarán sobre el peso de nuestros muertos”.

Mayor General Jeridan, del 5897º Regimiento de los Korps de la Muerte

## Fuerzas

La lista de ejército de los Korps de la Muerte de Krieg de la Guardia Imperial emplea los perfiles de atributos de las siguientes secciones:

- Korps de la Muerte de Krieg
- La Armada Imperial
- Legiones de Titanes

## Utilizando la lista de ejército

La siguiente lista de ejército te permitirá representar a un ejército de la Guardia Imperial basado en un regimiento de asedio de los Korps de la Muerte de Krieg.

Las formaciones de los Korps de la Muerte de Krieg son de dos tipos: *compañías* y *formaciones de apoyo*. Cada compañía que incluyas en el ejército te permitirá incluir hasta dos formaciones de apoyo, más un conjunto de Atrincheramientos. Aunque sólo puedes elegir formaciones de apoyo si primero eliges una compañía, durante la batalla se considerarán formaciones totalmente independientes. Como máximo puedes incluir una Compañía de Jinetes de Muerte por cada 1500 ptos de ejército.

Además, cada compañía puede recibir hasta tres *mejoras*. Cada mejora sólo puede elegirse una vez por compañía. Las mejoras se añadirán a la compañía, y no son formaciones independientes. Las formaciones de apoyo no pueden elegir mejoras. Cada mejora tiene un coste que se añadirá al de la compañía para la que se eligió. Nótese que cualquier mejora está disponible para cualquier compañía.

Los Pelotones y Escuadrones de Tanques pueden estar compuestos por diferentes *variantes* de Leman Russ. El número de variantes se detalla en la columna “unidades”. Las propias variantes están descritas en la Tabla de Variantes de Leman Russ. El coste de cada variante elegida se suma al total de la formación o mejora.

Los ejércitos de los Korps de la Muerte de Krieg pueden estar apoyados por aeronaves de la Armada Imperial y Grupos de Batalla de las Legiones de Titanes. Un máximo de la cuarta parte del valor total en puntos del ejército podrá invertirse en estas formaciones aliadas.

## Reglas Especiales

Se aplicarán las siguientes reglas especiales:

### REGLA ESPECIAL

#### Comisarios

Un ejército de la Guardia Imperial puede incluir un personaje Comisario por cada 500 puntos completos del ejército. Los Comisarios no cuestan ningún punto.

Los Comisarios pueden ser añadidos al ejército al comienzo de la batalla, antes de que ningún bando inicie el despliegue. Si el ejército incluye un Comandante en Jefe, el primer Comisario debe ser añadido a la formación del Comandante en Jefe. Los demás Comisarios pueden añadirse a otras formaciones.

No puedes incluir más de un Comisario en cada formación. No puedes añadir Comisarios a las formaciones de Aliados Imperiales. Si tienes más Comisarios que formaciones, el exceso se pierde.

### REGLA ESPECIAL

#### Posiciones fortificadas<sup>1</sup>

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.

<sup>1</sup> Posiciones Fortificadas

**P:** ¿Tengo que desplegar todas las *posiciones fortificadas* que adquiriera?  
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 desplegar en ellos?

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

# LISTA DE EJÉRCITO DE LOS KORPS DE LA MUERTE DE KRIEG

Factor de Estrategia: 2 Valores de Iniciativa: Formaciones de las Legiones de Titanes: 1+; Resto de formaciones: 2+

## COMPAÑÍAS DE LOS KORPS DE LA MUERTE DE KRIEG

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
0-1 Compañía de Jinetes de Muerte por cada 1500 pts de ejército	12 unidad de Jinetes de Muerte	250 pts
Compañía de Infantería	1 unidad de Comandante y 19 unidad de Infantería	300 pts
0-1 Cuartel General Regimental	1 unidad de Comandante en Jefe y 19 unidad de Infantería	400 pts

## MEJORAS DE LAS COMPAÑÍAS DE LOS KORPS DE LA MUERTE DE KRIEG

(hasta tres mejoras pueden elegirse una vez por compañía)

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Batería de Fuego de Apoyo	Añade 4 unidad de Escuadra de Apoyo	+75 pts
Transportes de Asedio Gorgon	Añade 2 Gorgons (no pueden ser añadidos a Compañías de Jinetes de Muerte) (añade 1 PJ Mortero Gorgon a cada Gorgon)	+200 pts (+25 pts)
Tanque Pesado	Añade 1 Macharius	+125 pts
Escuadrón Hellhound	Añade 3 Hellhounds	+100 pts
Pelotón de Infantería	Añade 10 unidad de Infantería	+175 pts
Escuadrón de Tanques	Añade 3 variantes de Leman Russ cualesquiera, que no sean Leman Russ Vanquisher	+140 pts

## FORMACIONES DE APOYO DE LOS KORPS DE LA MUERTE DE KRIEG

(pueden incluirse hasta dos formaciones de apoyo por cada compañía presente en el ejército)

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Compañía de Apoyo Artillero	9 Plataformas Estremecedor, más 9 de las siguientes unidad: Emplazamiento de Armas, Troyano	600 pts
0-1 Silo Deathstrike	1 Silo Deathstrike	250 pts
Pelotón Explorador de Jinetes de Muerte	6 unidad de Jinetes de Muerte (Nota: todas las unidades de la formación obtienen la habilidad de <i>explorador</i> )	150 pts
Pelotón de Ingenieros	8 unidad de Ingenieros, 1 Taladrador Hades	250 pts
Pelotón de Granaderos	8 unidad de Granaderos (añade 1 Gorgon u 8 Centauros) (Nota: si se añade el Gorgon, todas las unidades de la formación pierden la habilidad de <i>explorador</i> )	225 pts (+75 pts)
Batería de Apoyo Pesado	3 Emplazamientos de Armas, y una de las siguientes opciones:  (reemplaza 3 Emplazamientos de Armas por 3 Troyanos)	3 de las siguientes: Plataforma Antiaérea, Plataforma Hydra 3 Plataforma Estremecedor 3 Plataforma Medusa  (+25 pts)
Pelotón de Tanques Pesados	1 Macharius Comandante, 2 Macharius	325 pts
Batería de Apoyo Ligero	4 Morteros Pesados o Cañones Quad, y 4 Centauros o 20cm de Trincheras	200 pts
Apoyo Pesado Autopropulsado	3 Bombards	250 pts
Pelotón de Tanques Súper Pesados	1 de las siguientes unidad: Baneblade, Shadowsword, Stormblade, Stormsword	200 pts
Compañía de Apoyo de Tanques Súper Pesados	3 de las siguientes unidad: Baneblade, Shadowsword, Stormblade, Stormsword	500 pts
Pelotón de Tanques	6 variantes de Leman Russ cualesquiera, una de las cuales puede ser Leman Russ Vanquisher	280 pts

### VARIANTES DE LEMAN RUSS

UNIDAD	COSTE
Leman Russ	+20 pts
Leman Russ Demolisher	+20 pts
Leman Russ Vanquisher	+50 pts
Leman Russ Thunderer	Gratis

### POSICIONES FORTIFICADAS DE LOS KORPS DE LA MUERTE DE KRIEG

(puede colocarse uno por cada Compañía de Infantería o Cuartel General Regimental que haya en el ejército)

TIPO	NOTAS	COSTE
Atrincheramiento	4 Búnkeres y 80cm de Trincheras	+75 pts

## FORMACIONES DE ALIADOS IMPERIALES

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

### AERONAVES DE LA ARMADA IMPERIAL

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Marauder Pesado	1 Marauder Pesado	150 pts
Escuadrón Thunderbolt	2 Cazas Thunderbolt	150 pts

### GRUPOS DE BATALLA DE TITANES IMPERIALES

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Warhound	1 Titán Explorador Warhound	275 pts
Grupo Warhound	2 Titanes Exploradores Warhound	500 pts
Reaver	1 Titán de Batalla Reaver	650 pts
Warlord	1 Titán de Batalla Warlord	825 pts

## FUERZAS DE LOS KORPS DE LA MUERTE DE KRIEG

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Comisario	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Arma de Energía	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Coraje, Inspirador, Líder</i>
Mortero Gorgon	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Mortero Gorgon	30cm	2PA, Ind, DU, Fro	<i>Reemplaza los 2 x Bólter Pesados acoplados, y reduce el TT de la unidad a 6+</i>
Cañón Quad	INF	5cm	-	6+	5+	Cañón Quad	45cm	2 x AP4+, Ind	
Comandante	INF	15cm	6+	4+	5+	Morteros acoplados	30cm	AP5+	<i>Comandante</i>
Comandante en Jefe	INF	15cm	5+	4+	5+	Morteros acoplados Arma de Energía	30cm (peana)	AP5+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Comandante en jefe</i>
Escuadra de Apoyo	INF	15cm	-	5+	4+	Morteros acoplados Cañón Automático	30cm 45cm	AP5+ AP5+/AT6+	
Granaderos	INF	15cm	5+	5+	4+	Lanzallamas Pesado	15cm y (15cm)	AP4+, IC Arma ligera, IC	<i>Exploradores</i>
Ingenieros	INF	15cm	5+	4+	5+	Mortero Mole	30cm	AP5+, IC	
Infantería	INF	15cm	-	5+	5+	Rifles Láser	(15cm)	Arma ligera	
Jinetes de Muerte	INF	20cm	5+	4+	6+	Pistolas Láser Lanzas de Energía	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, DP	<i>Infiltradores, Montados, Bípode</i>
Mortero Pesado	INF	5cm	-	6+	6+	Mortero Pesado	30cm	1PA, Ind	
Centauro	VL	35cm (20cm)	6+	6+	6+	Mortero	30cm	AP6+	<i>Transporte (una unidad de infantería sin Restrorreactores ni Montada). Si transporta un Mortero Pesado o un Cañón Quad, su VEL se reduce a 20cm</i>
Plataforma Antiaérea	VL	0cm	6+	6+	6+	Cañón Antiaéreo Pesado	60cm	AP5+/AT5+/AA5+	
Plataforma Estremecedor	VL	0cm	6+	6+	6+	Cañón Estremecedor	120cm o 120cm	AP4+/AT4+ 1PA, Ind	
Plataforma Hydra	VL	0cm	6+	6+	6+	Cañón Antiaéreo Hydra	45cm	2 x AP4+/AT5+/AA5+	
Plataforma Medusa	VL	0cm	6+	6+	6+	Cañón de Asedio Medusa	30cm	MA4+, IC	
Bombard	VB	20cm	6+	6+	5+	Mortero de Asedio Bólter Pesado	45cm 30cm	2PA, IC, Ind, Baj AP5+	
Hellhound	VB	30cm	4+	6+	3+	Cañón Infierno Bólter Pesado	30cm 30cm	AP3+, IC AP5+	
Leman Russ	VB	20cm	4+	6+	4+	Cañón de Batalla Cañón Láser 2 x Bólter Pesado	75cm 45cm 30cm	AP4+/AT4+ AT5+ AP5+	<i>Blindaje reforzado</i>
Leman Russ Demolisher	VB	20cm	4+	6+	3+	Cañón Demolisher Cañón Láser 2 x Cañón de Plasma	30cm 45cm 30cm	AP3+/AT4+, IC AT5+ AP5+/AT5+	<i>Blindaje reforzado</i>
Leman Russ Thunderer	VB	20cm	4+	6+	5+	Cañón Demolisher	30cm	AP3+/AT4+, IC	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior</i>
Leman Russ Vanquisher	VB	20cm	4+	6+	4+	Cañón Vanquisher Cañón Láser 2 x Bólter Pesado	75cm 45cm 30cm	AP4+/AT2+ AT5+ AP5+	<i>Blindaje reforzado</i>

Troyano	VB	20cm	6+	6+	6+	Bólter Pesado	30cm	AP5+	<i>Transporte (una de las siguientes: Plataforma Estremeceador, Plataforma Antiaérea, Plataforma Hydra, Plataforma Medusa)</i>
Baneblade	MG(3)	15cm	4+	6+	4+	Cañón de Batalla Baneblade	75cm	AP3+/AT3+	<i>Blindaje reforzado</i>
						Cañón Automático	45cm	AP5+/AT6+	<i>Daños críticos: La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto con un 6+</i>
						Cañón Demolisher	30cm	AP3+/AT4+, IC, FxF	
						2 x Cañón Láser	45cm	AT5+	
						3 x Bólter Pesados acoplados	30cm	AP4+	
Gorgon	MG(3)	20cm	4+	6+	5+	2 x Morteros acoplados	30cm	AP5+	<i>Blindaje reforzado, Bípode, Transporte (diez unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas).</i>
						2 x Bólter Pesados acoplados	30cm	AP4+	<i>Daños críticos: La unidad queda inmobilizada, y 1D6 unidades transportadas sufren un impacto. Otro daño crítico causará la destrucción del Gorgon.</i>
Macharius	MG(2)	15cm	4+	6+	4+	2 x Cañón de Batalla	75cm	AP4+/AT4+	<i>Blindaje reforzado</i>
						2 x Bólter Pesado	30cm	AP5+	<i>Daños críticos: La unidad es destruida</i>
						Morteros acoplados	30cm	AP5+	
Macharius de Comando	MG(2)	15cm	4+	6+	4+	0-1 x (2 x Vanquisher)	75cm	AP4+/AT2+	<i>Blindaje reforzado. Puede equiparse con 2 Vanquishers, o bien con 1 Megabólter Vulcan.</i>
						0-1 x Megabólter Vulcan	45cm	4 x AP3+/AT5+	<i>Daños críticos: La unidad es destruida</i>
						2 x Bólter Pesado	30cm	AP5+	
						Morteros acoplados	30cm	AP5+	
Shadowword	MG(3)	15cm	4+	6+	5+	Cañón Volcano	90cm	MA2+, MT(D3), FxF	<i>Blindaje reforzado</i>
						2 x Bólter Pesado	30cm	AP5+	<i>Daños críticos: La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto con un 6+</i>
Silo Deathstrike	MG(2)	Inmóvil	4+	6+	4+	Mísiles Deathstrike	Ilimitado	2 x MA2+, DU, Ind, MT(D6)	<i>Blindaje reforzado</i>
									<i>Daños críticos: La unidad es destruida. Cada unidad a 5cm sufre un ataque MA4+</i>
Stormblade	MG(3)	15cm	4+	6+	5+	Megacañón de Plasma	45cm	2 x MA2+, Baj, FxF	<i>Blindaje reforzado</i>
						Bólter Pesado	30cm	AP5+	<i>Daños críticos: La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto con un 6+</i>
						2 x Cañón Láser	45cm	AT5+	
						2 x Bólter Pesados acoplados	30cm	AP4+	
Stormsword	MG(3)	15cm	4+	6+	4+	Cañón de Asedio	45cm	3PA, D, IC, FxF	<i>Blindaje reforzado</i>
						Bólter Pesado	30cm	AP5+	<i>Daños críticos: La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto con un 6+</i>
						2 x Lanzallamas Pesado	15cm	AP4+, IC	
							y (15cm)	Arma ligera, IC	
						2 x Bólter Pesados acoplados	30cm	AP4+	
Bombardero Pesado Marauder	AN/MG(2)	Bom	5+	n/a	n/a	Cañones Láser acoplados	45cm	AT4+, FxF	<i>Daños críticos: La unidad es destruida</i>
						Bombas	15cm	3PA, FxF	
						2 x Bólter Pesados acoplados	15cm	AP4+/AA5+	
Taladrador Hades	Especial	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Tunelador, Transporte (ocho unidades de Ingenieros). Nótese que el Taladrador Hades no es una unidad; debe tratarse como un simple marcador (igual que una Cápsula de Desembarco)</i>

## REGLA ESPECIAL

### Posiciones Fortificadas de los Korps de la Muerte de Krieg

**Búnker:** Cuenta como una *fortificación* (ver efectos del terreno). Puede contener hasta tres unidades. Una unidad en un búnker no podrá ser *arrollada* por una máquina de guerra.

**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 podrá 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 una trinchera no podrá ser *arrollada* por una máquina de guerra.

**TABLA DE EFECTOS DE LAS POSICIONES FORTIFICADAS**

Terreno	Infantería	Vehículos	Máquinas de Guerra
Búnker	Salvación por cobertura 3+	Peligroso	Peligroso
Emplazamiento para armas	Salvación por cobertura 4+	Salvación por cobertura 5+	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)	

## FUERZAS DE LAS LEGIONES DE TITANES IMPERIALES

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Titán de Batalla Reaver	MG(6)	20cm	4+	3+	3+	2 x Destructor Turboláser Lanzamisiles	60cm 60cm	4 x AP5+/AT3+, Fro 3PA, FxF	<p>4 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.</p> <p><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:</p> <p>1: La unidad es destruida y todas las unidades a 5cm sufrirán un impacto con un 4+</p> <p>2-3: La reparación no es exitosa, y la fuga sigue activa.</p> <p>4-6: La reparación es exitosa.</p>
Titán de Batalla Warlord	MG(8)	15cm	4+	2+	3+	Bláster Gátling Cañón Volcano 2 x Destructor Turboláser	60cm 90cm 60cm	4 x AP4+/AT4+, Fro MA2+, MT(D3), Fro 4 x AP5+/AT3+, FxF	<p>6 Pantallas de vacío, Coraje, Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Bípode. Puede pasar por encima de obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho.</p> <p><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:</p> <p>1: La unidad es destruida y todas las unidades a 5cm sufrirán un impacto con un 4+</p> <p>2-3: La reparación no es exitosa, y la fuga sigue activa.</p> <p>4-6: La reparación es exitosa.</p>
Titán Explorador Warhound	MG(3)	30cm	5+	4+	4+	Megabólder Vulcan Megacañón de Plasma	45cm 45cm	4 x AP3+/AT5+, Fro 2 x MA2+, Baj, Fro	<p>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.</p> <p><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.</p>

### 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.