

LISTA DE EJÉRCITO DE LA LEGIÓN DE ACERO DE ARMAGEDDON DE LA GUARDIA IMPERIAL

“Atacad rápido y por sorpresa. Atacad sin avisar. Asegurad la victoria antes del que el enemigo sepa que está en peligro. Recordadlo siempre: la victoria es mucho más fácil si el enemigo no sabe que está luchando”.

Comandante General Solar Macharius

Fuerzas

La lista de ejército de la Legión de Acero de Armageddon de la Guardia Imperial emplea los perfiles de atributos de las siguientes secciones:

- Guardia Imperial (Astra Militarum)
- 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 la Legión de Acero de Armageddon. También puede utilizarse como “estándar” para otros regimientos de la Guardia Imperial, tales como las Tropas de Asalto de Cadia, la Guardia de Hierro de Mordia, o los Guerreros de Hielo de Valhalla, además de muchos otros. Nótese que hemos basado las tropas que componen cada formación de infantería en lo que sería normal encontrar en una formación desplegada, más que lo que sería una legión recién alistada.

Las formaciones de la Legión de Acero son de dos tipos: *compañías* y *formaciones de apoyo*. Cada compañía que incluyas en el ejército te permitirá incluir hasta dos formaciones de apoyo. Aunque sólo puedes elegir formaciones de apoyo si primero eliges una compañía, durante la batalla se considerarán formaciones totalmente independientes.

Además, cada compañía puede recibir hasta tres *mejoras*. Cada mejora sólo puede elegirse una vez por compañía (por ejemplo: podrías elegir una de Ogretes y una de Francotiradores, pero no dos de Francotiradores). 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. Por ejemplo: si eliges una Compañía de Tanques y le añades un Pelotón de Infantería Mecanizada, el coste total sería de 650 + 100 + 75 (por los Chimeras) = 825 puntos. Nótese que cualquier mejora está disponible para cualquier compañía.

Los ejércitos de la Legión de Acero de Armageddon pueden estar apoyados por aeronaves de la Armada Imperial, y por grupos de batalla de las Legiones de Titanes Imperiales. Un máximo de la tercera parte del valor total en puntos del ejército podrá invertirse en estas formaciones aliadas.

Reglas Especiales

Se aplicará la siguiente regla especial:

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.

LISTA DE EJÉRCITO DE LA LEGIÓN DE ACERO DE ARMAGEDDON

Factor de Estrategia: 2

Valores de Iniciativa:

Formaciones de Legiones de Titanes: 1+

Resto de formaciones: 2+

COMPAÑÍAS DE LA LEGIÓN DE ACERO

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Compañía de Artillería	9 de las siguientes unidad: Basilisk, Manticore	600 pts
Compañía de Infantería	1 unidad de Comandante y 12 unidades de Infantería	250 pts
Compañía de Infantería Mecanizada	1 unidad de Comandante, 12 unidades de Infantería y 7 Chimeras	400 pts
0-1 Cuartel General Regimental	1 unidad de Comandante en Jefe, 12 unidades de Infantería y 7 Chimeras	500 pts
Compañía de Tanques Súper Pesados	3 de las siguientes unidad: Baneblade, Shadowsword	500 pts
Compañía de Tanques	10 Leman Russ (reemplaza 1 Leman Russ por 1 Leman Russ Vanquisher)	650 pts (gratis)

MEJORAS DE LAS COMPAÑÍAS DE LA LEGIÓN DE ACERO

(hasta tres mejoras pueden elegirse una vez por compañía)

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Pelotón de Fuego de Apoyo*	Añade 4 unidades de Escuadra de Apoyo	+100 pts
Antiaérea	Añade 1 Hydra	+50 pts
Batería Griffon	Añade 3 Griffons	+50 pts
Escuadrón Hellhound	Añade 3 Hellhounds	+100 pts
Pelotón de Infantería*	Añade 6 unidades de Infantería	+100 pts
Ogretes*	Añade 2 unidades de Ogretes	+50 pts
Francotiradores*	Añade hasta 2 unidades de Francotiradores	+25 pts c/u
Escuadrón de Tanques	Añade 3 Leman Russ, o 3 Leman Russ Demolisher	+175 pts

* Estas mejoras pueden incluir hasta 1 Chimera por unidad de la mejora, por +25 pts c/u. Si se hace, debe elegirse un número de Chimeras suficiente para transportar a todas las unidades de la mejora.

FORMACIONES DE APOYO DE LA LEGIÓN DE ACERO

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

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Batería de Artillería	3 Basilisks, o 3 Bombards, o 3 Manticores	250 pts
0-1 Batería Deathstrike	2 Deathstrikes	200 pts
Batería Antiaérea	3 Hydras	150 pts
0-1 Apoyo Orbital	1 de las siguientes unidad: Crucero Clase Lunar Acorazado Clase Emperador	150 pts 200 pts
Pelotón de Rough Riders	6 unidades de Rough Riders	150 pts
Escuadrón Sentinel	4 Sentinels	100 pts
Pelotón de Tropas de Asalto	8 unidades de Tropas de Asalto (añade 4 Valquirias)	200 pts (+150 pts)
Pelotón de Tanques Súper Pesados	1 Baneblade o Shadowsword	200 pts
Escuadrón Buitre	4 Buitres	300 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			GRUPOS DE BATALLA DE TITANES IMPERIALES		
FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE	FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Escuadrón Marauder	2 Bombarderos Marauder	250 pts	Warhound	1 Titán Explorador Warhound	275 pts
Escuadrón Thunderbolt	2 Cazas Thunderbolt	150 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 LA GUARDIA IMPERIAL (ASTRA MILITARUM)

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>
Comandante	INF	15cm	6+	5+	5+	Cañón Automático	45cm	AP5+/AT6+	<i>Comandante</i>
Comandante en Jefe	INF	15cm	5+	4+	5+	Cañón Automático Arma de Energía	45cm (peana)	AP5+/AT6+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Comandante en jefe</i>
Escuadra de Apoyo	INF	15cm	-	6+	4+	2 x Cañón Automático	45cm	AP5+/AT6+	
Francotiradores	INF	15cm	-	6+	5+	Rifles de Francotirador	30cm	AP5+	<i>Francotiradores, Exploradores</i>
Infantería	INF	15cm	-	6+	5+	Cañón Automático	45cm	AP5+/AT6+	<i>Sólo una de cada dos unidades de la formación tiene un Cañón Automático</i>
Ogretes	INF	15cm	3+	4+	5+	Destripadores Armas de Ogrete	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Cuentan como dos unidades a efectos de ser transportados</i>
Rough Riders	INF	20cm	6+	4+	6+	Pistolas Láser Lanzas de Energía	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, AE+1, DP	<i>Infiltradores, Montados, Exploradores</i>
Tropas de Asalto	INF	15cm	5+	5+	4+	Rifles de Plasma	15cm	AP5+/AT5+	<i>Exploradores</i>
Sentinel	VL	20cm	6+	6+	5+	Multiláser	30cm	AP5+/AT6+	<i>Explorador, Bípode</i>
Basilisk	VB	20cm	5+	6+	5+	Cañón Estremecedor o Bólter Pesado	120cm 120cm 30cm	AP4+/AT4+ 1PA, Ind AP5+	
Bombard	VB	20cm	6+	6+	5+	Mortero de Asedio Bólter Pesado	45cm 30cm	2PA, IC, Baj, Ind AP5+	
Buitre	VB	35cm	5+	6+	5+	Bólter Pesado Cañones Automáticos acop. 2 x Misil Hellfire	30cm 45cm 120cm	AP5+ AP4+/AT5+ AT2+, DU	<i>Explorador, Gravitatorio</i>
Chimera	VB	30cm	5+	6+	5+	Multiláser Bólter Pesado	30cm 30cm	AP5+/AT6+ AP5+	<i>Transporte (dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas)</i>
Deathstrike	VB	20cm	6+	6+	5+	Misil Deathstrike Bólter Pesado	Ilimitado 30cm	MA2+, Ind, DU, MT(D6) AP5+	
Griffon	VB	30cm	6+	6+	5+	Mortero Pesado Bólter Pesado	30cm 30cm	1PA, Ind AP5+	
Hellhound	VB	30cm	4+	6+	3+	Cañón Infierno Bólter Pesado	30cm 30cm	AP3+, IC AP5+	
Hydra	VB	30cm	6+	6+	5+	2 x Cañones Hydra acoplad. Bólter Pesado	45cm 30cm	AP4+/AT5+/AA5+ 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>Blandaje 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 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>
Manticore	VB	20cm	6+	6+	5+	Lanzacohetes Múltiple Bólter Pesado	150cm 30cm	2PA, D, Baj, Ind AP5+	
Valquiria	VB	35cm	5+	6+	5+	Multiláser 2 x Bólter Pesado 2 x Cohetes	30cm 30cm 30cm	AP5+/AT6+ AP5+ 1PA, D, DU	<i>Explorador, Gravitatorio, Transporte (dos unidades de infantería sin Retroreactores ni Montadas).</i>
Baneblade	MG(3)	15cm	4+	6+	4+	Cañón de Batalla Baneblade Cañón Automático Cañón Demolisher 2 x Cañón Láser 3 x Bólter Pesados acoplados	75cm 45cm 30cm 45cm 30cm	AP3+/AT3+ AP5+/AT6+ AP3+/AT4+, IC, FxF AT5+ AP4+	<i>Blindaje reforzado</i> <i>Daños críticos: La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto con un 6+</i>
Shadowword	MG(3)	15cm	4+	6+	5+	Cañón Volcano 2 x Bólter Pesado	90cm 30cm	MA2+, MT(D3), FxF AP5+	<i>Blindaje reforzado</i> <i>Daños críticos: La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto con un 6+</i>

Fuerzas de la Guardia Imperial (Astra Militarum)

P: ¿Cómo se calcula exactamente cuántos Cañones Automáticos puede disparar una formación con Infantería de la Guardia Imperial, si tiene marcadores de explosión?

R: Primero se calcula el *acobardamiento*; cualquier unidad de Infantería a 45 cm del objetivo cuenta para el *acobardamiento*. Cuenta el número de unidades de Infantería que queden sin *acobardar*, y divídelo por dos (redondeando hacia arriba). Ese será el total de Cañones Automáticos que pueden ser disparados. Si te resulta más fácil, puedes considerar que cada unidad de Infantería está equipada con medio Cañón Automático, así que cada *acobardamiento* restará medio Cañón Automático al total disponible; suma todos los “medios Cañones Automáticos” que pueden disparar, y redondea las fracciones hacia arriba.

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.