

## LISTA DE EJÉRCITO DE LA LEGIÓN DE TANQUES DE MINERVA DE LA GUARDIA IMPERIAL

*“El enemigo ante vosotros no es distinto de cualquier otro al que nos hayamos enfrentado antes. Confíad en el Emperador, mantened la línea y rechazad vuestra debilidad. Se estrellarán contra nuestra línea de batalla igual que las olas se estrellan contra un acantilado, y entonces contraatacaremos sin mostrar piedad alguna”.*

*Coronel Derrick Skautt, de la Legión de Minerva*

### Fuerzas

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

- Legión de Tanques de Minerva
- 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 Tanques de Minerva. También puede utilizarse como “estándar” para otros regimientos de Tanques de la Guardia Imperial, tales como los Korps de Tanques de Dniepr, el König Blindado o los Tanques Pesados Teutones, entre muchos otros.

Las formaciones de la Legión de Tanques 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. 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, Compañías y Escuadrones de Tanques pueden estar compuestos por diversas variantes de Leman Russ. El número de variantes, así como el máximo de variantes raras, se detalla en la columna “unidades”. Las propias variantes están descritas en las tablas de variantes y variantes raras de Leman Russ. El coste de cada variante debe añadirse al coste total de la formación o mejora.

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

## Reglas Especiales

Deberá aplicarse las siguientes reglas especiales:

### REGLA ESPECIAL

#### Anfibios

Las Legiones de Tanques de Minerva son capaces de convertir sobre la marcha algunos de sus vehículos en *anfibia*. Por cada 1000 puntos de ejército, el jugador de Minerva podrá designar una cualquiera de sus Compañías de Tanques como *anfibia*. Las compañías *anfibia* ignoran los efectos del terreno de pantanos, y los ríos cuentan sólo como terreno peligroso (en vez de intransitable).

La designación de las compañías *anfibia* debe realizarse antes del despliegue.

### 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 TANQUES DE MINERVA

Factor de Estrategia: 2

Valores de Iniciativa:

Formaciones de las Legiones de Titanes: 1+

Resto de formaciones: 2+

## COMPAÑÍAS DE LA LEGIÓN DE TANQUES DE MINERVA

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Compañía de Artillería	9 de las siguientes unid: Basilisk, Manticore	600 ptos
Compañía de Tanques Súper Pesados	3 de las siguientes unid: Baneblade, Shadowsword, Stormblade, Stormhammer, Stormsword	500 ptos
Compañía de Tanques	10 variantes de Leman Russ, dos de las cuales pueden ser raras	425 ptos

## MEJORAS DE LAS COMPAÑÍAS DE LA LEGIÓN DE TANQUES DE MINERVA

*(hasta tres mejoras pueden elegirse una vez por compañía)*

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Antiaérea	Añade hasta 2 Hydras	+50 ptos c/u
Batería Griffon	Añade 3 Griffons	+50 ptos
Escuadrón Hellhound	Añade 3 Hellhounds	+100 ptos
Salamandra Comandante	Añade 1 Salamandra Comandante	+25 ptos
0-1 Comandante en Jefe por ejército	Añade 1 PJ Comandante en Jefe a cualquier unidad de la formación	+100 ptos
Escuadrón de Tanques	Añade 3 variantes de Leman Russ, ninguna de las cuales puede ser rara	+140 ptos

## FORMACIONES DE APOYO DE LA LEGIÓN DE TANQUES DE MINERVA

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

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Batería de Artillería	3 Basilisks, Bombards o Manticores	250 ptos
Batería de Cañones de Asalto	3 Medusas	150 ptos
0-1 Batería Deathstrike	2 Deathstrikes	200 ptos
Batería Antiaérea	3 Hydras	150 ptos
Pelotón de Mecanizada	10 unid de Infantería, 5 Chimeras (añade 1 Salamandra Comandante)	300 ptos (+25 ptos)
0-1 Apoyo Orbital	1 de las siguientes unid: Crucero Clase Lunar Acorazado Clase Emperador	150 ptos 200 ptos
Pelotón de Salamandras Exploradores	3 Salamandras Exploradores (añade 1 Salamandra Comandante)	100 ptos (+25 ptos)
Pelotón de Tropas de Asalto	8 unid de Tropas de Asalto (añade 4 Valquirias)	200 ptos (+150 ptos)
Pelotón de Tanques Súper Pesados	1 de las siguientes unid: Baneblade, Shadowsword, Stormblade, Stormhammer, Stormsword	200 ptos
Pelotón de Tanques	6 variantes de Leman Russ, una de las cuales puede ser rara	280 ptos
Escuadrón Buitre	4 Buitres	300 ptos

### VARIANTES DE LEMAN RUSS

UNIDAD	COSTE
Leman Russ	+20 ptos
Leman Russ Conqueror	+10 ptos
Leman Russ Demolisher	+20 ptos
Leman Russ Exterminator	+10 ptos
Leman Russ Thunderer	Gratis

### VARIANTES RARAS DE LEMAN RUSS

UNIDAD	COSTE
Cazador de Tanques Destroyer	+70 ptos
Leman Russ Executioner	+20 ptos
Leman Russ Vanquisher	+45 ptos

## 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 Bombarteros Marauder	250 ptos	Warhound	1 Titán Explorador Warhound	275 ptos
Escuadrón Thunderbolt	2 Cazas Thunderbolt	150 ptos	Grupo Warhound	2 Titanes Exploradores Warhound	500 ptos
			Reaver	1 Titán de Batalla Reaver	650 ptos
			Warlord	1 Titán de Batalla Warlord	825 ptos

## FUERZAS DE LA LEGIÓN DE TANQUES DE MINERVA

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Comandante en Jefe	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Armas mejoradas	(15cm)	Arma ligera, AE+1	<i>Comandante en jefe</i>
Comisario	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Armas mejoradas	(15cm)	Arma ligera, AE+1	<i>Coraje, Inspirador, Líder</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>
Tropas de Asalto	INF	15cm	5+	5+	4+	Rifles de Plasma	15cm	AP5+/AT5+	<i>Exploradores</i>
Basilisk	VB	20cm	5+	6+	5+	Cañón Estremecedor	120cm	AP4+/AT4+	
						o Bólder Pesado	120cm	1PA, Ind	
							30cm	AP5+	
Bombard	VB	20cm	6+	6+	5+	Mortero de Asedio	45cm	2PA, IC, Ind, Baj	
						Bólder Pesado	30cm	AP5+	
Buitre	VB	35cm	5+	6+	5+	Bólder Pesado	30cm	AP5+	<i>Explorador, Gravitatorio</i>
						Cañones Automáticos acopl.	45cm	AP4+/AP5+	
						2 x Misil Hellfire	120cm	AT2+, DU	
Cazador de Tanques Destroyer	VB	20cm	4+	6+	6+	Láser Destroyer	75cm	AT4+, MT	<i>Blindaje reforzado</i>
Chimera	VB	30cm	5+	6+	5+	0-1 x Multiláser	30cm	AP5+/AT6+	<i>Transporte (dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas). Puede equiparse con 1 Multiláser, 1 Lanzallamas Pesado o bien 1 Bólder Pesado.</i>
						0-1 x Lanzallamas Pesado	15cm	AP4+, IC	
						y 0-1 x Bólder Pesado	(15cm)	Arma ligera, IC	
						Bólder Pesado	30cm	AP5+	
						Bólder Pesado	30cm	AP5+	
Deathstrike	VB	20cm	6+	6+	5+	Misil Deathstrike	Ilimitado	MA2+, Ind, DU, MT(D6)	
						Bólder Pesado	30cm	AP5+	
Griffon	VB	30cm	6+	6+	5+	Mortero Pesado	30cm	1PA, Ind	
						Bólder Pesado	30cm	AP5+	
Hellhound	VB	30cm	4+	6+	3+	Cañón Infierno	30cm	AP3+, IC	
						Bólder Pesado	30cm	AP5+	
Hydra	VB	30cm	6+	6+	5+	2 x Cañón Hydra	45cm	AP4+/AT5+/AA5+	
						Bólder Pesado	30cm	AP5+	
Leman Russ	VB	20cm	4+	6+	4+	Cañón de Batalla	75cm	AP4+/AT4+	<i>Blindaje reforzado</i>
						Cañón Láser	45cm	AT5+	
						2 x Bólder Pesado	30cm	AP5+	
Leman Russ Conqueror	VB	30cm	4+	6+	5+	Cañón Láser Conqueror	45cm	AP5+/AT5+	<i>Blindaje reforzado</i>
						Cañón Láser	45cm	AT5+	
Leman Russ Demolisher	VB	20cm	4+	6+	3+	Cañón Demolisher	30cm	AP3+/AT4+, IC	<i>Blindaje reforzado</i>
						Cañón Láser	45cm	AT5+	
						2 x Cañón de Plasma	30cm	AP5+/AT5+	
Leman Russ Executioner	VB	20cm	4+	6+	5+	Destructor de Plasma	60cm	MA4+	<i>Blindaje reforzado</i>
						Cañón Láser	45cm	AT5+	

Leman Russ Exterminator	VB	20cm	4+	6+	3+	Cañones Automáticos acopl. Cañón Láser 2 x Bólter Pesado	45cm 45cm 30cm	AP4+/AT5+ AT5+ AP5+	<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>
Manticore	VB	20cm	6+	6+	5+	Lanzacohetes Múltiple Bólter Pesado	150cm 30cm	2PA, D, Baj, Ind AP5+	
Medusa	VB	20cm	6+	6+	5+	Cañón de Asedio Medusa Bólter Pesado	30cm 30cm	MA4+, IC AP5+	
Salamandra Comandante	VB	35cm	6+	6+	5+	Lanzallamas Pesado y Bólter Pesado	15cm (15cm) 30cm	AP4+, IC Arma ligera, IC AP5+	<i>Comandante, Líder, Explorador</i>
Salamandra Explorador	VB	35cm	6+	6+	5+	Cañón Automático Bólter Pesado	45cm 30cm	AP5+/AT6+ AP5+	<i>Explorador</i>
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 Retrorreactores 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	75 cm 45cm 30cm 45cm 30cm	AP3+/AT3+ AP5+/AT6+ AP3+/AT4+, IC, FxF AT5+ AP4+	<i>Blindaje reforzado</i> <i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto con un 6+</i>
Shadowsword	MG(3)	15cm	4+	6+	5+	Cañón Volcano 2 x Bólter Pesado	90cm 30cm	MA2+, MT(D3), FxF AP5+	<i>Blindaje reforzado</i> <i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto con un 6+</i>
Stormblade	MG(3)	15cm	4+	6+	5+	Megacañón de Plasma Bólter Pesado 2 x Cañón Láser 2 x Bólter Pesados acoplados	45 cm 30cm 45cm 30cm	2 x MA2+, Baj, FxF AP5+ AT5+ AP4+	<i>Blindaje reforzado</i> <i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto con un 6+</i>
Stormhammer	MG(3)	15cm	4+	6+	3+	2 x Cañones de Batalla Recortados acoplados 4 x Bólter Pesados acoplados	45cm 30cm	AP3+/AT3+ AP4+	<i>Blindaje reforzado, Blindaje posterior adicional</i> <i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto con un 6+</i>
Stormsword	MG(3)	15cm	4+	6+	4+	Cañón de Asedio Bólter Pesado 2 x Lanzallamas Pesado y 2 x Bólter Pesados acoplados	45cm 30cm 15cm (15cm) 30cm	3PA, D, IC, FxF AP5+ AP4+, IC Arma ligera, IC AP4+	<i>Blindaje reforzado</i> <i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto con un 6+</i>

## 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.