

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS MAESTROS DE ASEDIO DE BARAN DE LA GUARDIA IMPERIAL¹

“Llevo toda mi vida ‘reclamando’ este maldito planeta para el Imperio, y mi padre y mi abuelo hicieron lo mismo antes que yo. ¡Sólo quisiera que esos jodidos Orkos entendieran de una vez que tienen que irse de esta maldita tierra!”.

Fuerzas

La lista de ejército de los Maestros de Asedio de Baran de la Guardia Imperial emplea los perfiles de atributos de las siguientes secciones:

- Maestros de Asedio de Baran
- Armada Imperial

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 como el de los Maestros de Asedio de Baran. También puede utilizarse como “estándar” para otros regimientos de asedio, u otras fuerzas de defensa estática, e incluso es una forma excelente de representar las fuerzas de defensa planetaria desplegadas por los Gobernadores Imperiales por todo el Imperio.

Las formaciones de los Maestros de Asedio 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. 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. 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

Cuartel General Regimental

En batallas de torneo, los Maestros de Asedio deben incluir un Cuartel General Regimental. El enemigo conseguirá el *éxito Romper su espíritu* destruyendo esta formación, o también destruyendo la formación más cara del ejército (ver 6.1.7).

REGLA ESPECIAL

Posiciones fortificadas²

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.

¹ Lista de ejército de los Maestros de Asedio de Baran de la Guardia Imperial

P: Los Zapadores, ¿cómo se cuentan para los puntos de victoria y para establecer el *éxito de Romper su espíritu*, o para el desempate?

R: Cada unidad de Zapadores añade 30 ptos al valor de la formación a la que son incorporados.

² Posiciones Fortificadas

P: ¿Tengo que desplegar todas las *posiciones fortificadas* que adquiera?

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 MAESTROS DE ASEDIO DE BARAN

Factor de Estrategia: 1

Valores de Iniciativa: Todas las formaciones: 2+

COMPAÑÍAS DE LOS MAESTROS DE ASEDIO		
FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Compañía de Infantería	1 unidad de Comandante y 9 unidad de Infantería de Asedio	175 pts
1 Cuartel General Regimental	1 unidad de Comandante en Jefe y 9 unidad de Infantería de Asedio	225 pts
MEJORAS DE LAS COMPAÑÍAS DE LOS MAESTROS DE ASEDIO		
<i>(hasta tres mejoras pueden elegirse una vez por compañía)</i>		
MEJORA	UNIDADES	COSTE
Batería Griffon	Añade 3 Griffons	+50 pts
Escuadrón Hellhound	Añade 3 Hellhounds	+100 pts
Pelotón Rapier	Añade 3 unidad de Destrucción Láser Rapier	+75 pts
Pelotón de Infantería de Asedio	Añade 6 unidad de Infantería de Asedio	+75 pts
Francotiradores	Añade hasta 2 unidad de Francotiradores	+25 pts c/u
Pelotón de Cañones Thudd	Añade 3 unidad de Cañones Thudd	+75 pts
FORMACIONES DE APOYO DE LOS MAESTROS DE ASEDIO		
<i>(pueden incluirse hasta dos formaciones de apoyo por cada compañía presente en el ejército)</i>		
FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Batería de Artillería	3 Götterdämmerung Howitzers y 3 Bruenhildes	150 pts
Compañía de Artillería	9 Götterdämmerung Howitzers y 9 Emplazamientos para armas	425 pts
Batería Bombard	3 Bombards	250 pts
0-1 Batería Deathtrike	2 Deathstrikes	200 pts
Batería Antiaérea	3 Cañones Antiaéreos Blitzen, más 3 Bruenhildes o 3 Emplazamientos para armas	150 pts
Pelotón de Tanques Pesados	6 Tanques Pesados Ragnarok	300 pts
Pelotón de Tanques Ligeros	6 Tanques Ligeros Siegfried	150 pts
Pelotón de Rough Riders	6 unidad de Rough Riders	150 pts
0-1 Pelotón de Zapadores	8 unidad de Zapadores <i>(Las unidades pueden separarse y añadirse a una o más compañías del ejército, o desplegarse todas juntas como una formación independiente)</i>	250 pts
Pelotón de Tanques Súper Pesados	1 Baneblade o Shadowword	200 pts
POSICIONES FORTIFICADAS DE LOS MAESTROS DE ASEDIO		
<i>(puede elegirse una por cada compañía)</i>		
TIPO	NOTAS	COSTE
Posición Fortificada	Hasta 50cm de Trincheras y 50cm de Alambre de Espino, más hasta 6 de las siguientes: Emplazamiento para armas, Búnker	+75 pts
AERONAVES DE LA ARMADA IMPERIAL		
<i>(hasta la cuarta parte del valor total en puntos del ejército puede destinarse a estas formaciones)</i>		
FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Escuadrón Marauder	2 Bombarderos Marauder	250 pts
Escuadrón Thunderbolt	2 Cazas Thunderbolt	150 pts

FUERZAS DE LOS MAESTROS DEL ASEDIO DE BARAN

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>
Cañón Thudd	INF	10cm	-	-	5+	Cañón Thudd	45cm	AP4+/AT6+, Ind	
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>
Destructor Láser Rapier	INF	10cm	-	-	5+	Destructor Láser Rapier	45cm	AP6+/AT4+	
Infantería de Asedio	INF	15cm	-	6+	5+	Mortero	30cm	AP6+	
Francotiradores	INF	15cm	-	6+	5+	Rifles de Francotirador	30cm	AP5+	<i>Francotiradores, Exploradores</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>
Zapadores	INF	15cm	6+	5+	5+	Lanzallamas Pesado y Bombas de Fusión	15cm (15cm) (peana)	AP4+, IC Arma ligera, IC Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Bípode</i>
Bruenhilde	VL	15cm	6+	-	6+	Mortero	30cm	AP6+	<i>Transporte (una de las siguientes: Cañón Antiaéreo Blitzen, Götterdämmerung Howitzer, Láser Destructor Rapier, Cañón Thudd)</i>
Cañón Antiaéreo Blitzen	VL	0cm	-	-	6+	Cañón Blitzen	60cm	AP6+/AT5+/AA5+	
Götterdämmerung Howitzer	VL	0cm	-	-	6+	Howitzer	90cm	1PA, Ind	
Bombard	VB	20cm	6+	6+	5+	Mortero de Asedio Bólter Pesado	45cm 30cm	2PA, IC, Baj, Ind AP5+	
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+	
Tanque Ligero Siegfried	VB	30cm	5+	6+	5+	Multiláser	30cm	AP5+/AT6+	<i>Explorador</i>
Tanque Pesado Ragnarok	VB	15cm	4+	6+	4+	Cañón de Batalla Ragnarok 2 x Mortero	60cm 30cm	AP4+/AT4+ AP6+	<i>Blindaje reforzado, Bípode</i>
Baneblade	MG(3)	15cm	4+	6+	4+	Cañón de Batalla Baneblade Cañón Automático Cañón Demolisher 2 x Cañón Láser 3 x Bólteres 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>
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>Daños críticos: La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto con un 6+</i>

REGLA ESPECIAL

Posiciones Fortificadas de los Maestros de Asedio de Baran

Búnker: Cuenta como una *fortificación* (ver efectos del terreno). Puede contener hasta tres unidades. Una unidad en un búnker no puede 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 puede 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 puede 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
Alambre de espino	Peligroso	Sin efecto	Sin efecto
Trincheras	Salvación por cobertura 4+	Peligroso	Sin efecto

Posiciones fortificadas

P: ¿Qué es una *posición fortificada*?

R: No son unidades, sino piezas de terreno que son colocadas por un jugador.

P: Las *posiciones fortificadas*, ¿bloquean la línea de visión?

R: No.

P: ¿Funcionan para ambos bandos?

R: Sí.

P: Las unidades que muevan, o comiencen su movimiento, en su propia *posición fortificada*, ¿deben realizar el chequeo de terreno peligroso?

R: Si se considera terreno peligroso para ellas, sí.

P: En el caso de alambre de espino, sólo se habla de longitud. ¿Qué anchura tiene una sección de alambre de espino?

R: Se asume que es de 5cm o menos (de manera que puede cruzarse moviendo cautelosamente como se describe en el punto 1.8.1).

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)	