

# LISTA DE EJÉRCITO DE LOS LOBOS ESPACIALES

“Por Russ, y por el Padre de Todos!”

*Grito de Batalla de los Lobos Espaciales*

## Fuerzas

La lista de ejército de los Lobos Espaciales emplea los perfiles de atributos de las siguientes secciones:

- Lobos Espaciales
- Armada Imperial
- Legiones de Titanes

## Utilizando la lista de ejército

La siguiente lista de ejército te permitirá representar a un ejército basado en el Capítulo de los Lobos Espaciales. También puede ser empleado como “estándar” para representar Capítulos sucesores de los Lobos Espaciales.

Las formaciones de los Lobos Espaciales son de tres tipos: *compañías*, *manadas de caza* y *manadas de apoyo*. Debes incluir al menos una Gran Compañía, y no puedes tener más manadas de caza de ningún tipo que Grandes Compañías. Puede incluirse cualquier cantidad de manadas de apoyo.

Las formaciones que pueden elegirse en la lista de ejército de los Lobos Espaciales se muestran en la tabla de la página siguiente. La tabla también muestra qué unidades componen cada formación, qué mejoras se permiten, y sus valores en puntos.

El coste de cada mejora elegida se añadirá al coste de la formación, tal como queda indicado en la tabla de mejoras. La tabla también muestra las unidades que incluye cada mejora. Nótese que estas, en ocasiones, sustituyen a unidades del destacamento, y otras veces añadirán nuevas unidades. Cada mejora puede elegirse una vez por formación.

Los Lobos Espaciales pueden estar apoyados por aeronaves de la Armada Imperial, grupos de batalla de las Legiones de Titanes y formaciones de Aeronaves de los Lobos Espaciales. Como máximo, la tercera parte del valor total en puntos del ejército puede destinarse a estas formaciones.

## Reglas Especiales

La regla especial “Y no conocerán el miedo...” se aplica a todas las formaciones de Lobos Espaciales.

Además, también se aplicarán las siguientes reglas especiales:

### REGLA ESPECIAL

#### Transportes de los Lobos Espaciales

Los Lobos Espaciales son un ejército muy móvil. Por ello, el valor en puntos de una formación normalmente incluye suficientes Rhinos para transportar a todas las unidades, incluyendo las de cualquier mejora adquirida. Determina el número de Rhinos necesario después de adquirir las mejoras. El número de Rhinos obtenido siempre será el mínimo necesario para transportar a todas las unidades, ¡no puedes incluir Rhinos de sobra para cubrir las bajas!

Nótese que algunas formaciones no recibirán Rhinos, normalmente porque no caben en ellos. Las formaciones que vienen con Rhinos tendrán la anotación “más transporte” en la lista de ejército.

Nótese también que no es obligatorio adquirir los Rhinos si no se desea. Si prefieres que la formación vaya a pie, para poder actuar como patrulla, por ejemplo, o para poder ir en una Thunderhawk, puedes hacerlo sin problemas.

Además, puedes elegir reemplazar los Rhinos por Cápsulas de Desembarco de los Lobos Espaciales. Si lo haces, el destacamento entrará en juego vía *cáida orbital* (ver 4.4) en sus Cápsulas de Desembarco de los Lobos Espaciales. Si deseas elegir esta opción, será obligatorio adquirir un Crucero de Asalto o una Barcaza de Batalla para lanzar las cápsulas.

Antes de empezar el juego, después de ver el ejército enemigo, pero antes de colocar los objetivos, el jugador Lobo Espacial puede elegir de qué manera van a desplegarse sus formaciones que tengan “más transporte”, pudiendo decidir que vayan a pie, en Rhinos, o en Cápsulas de Desembarco de los Lobos Espaciales (siempre que se trate de una formación que tenga permitida esta opción). Si la formación incluye alguna unidad que no puede ser transportada en Rhinos, ignora tales unidades a la hora de determinar los Rhinos que se obtienen.

### REGLA ESPECIAL

#### Sin sangrar

Los Garras Sangrientas están deseando probarse en batalla. Todas las formaciones de Garras Sangrientas, Garras Celestes y Garras de Asalto que declaren una acción de Atacar, recibirán un +1 a su chequeo de acción. Además, deberán realizar su movimiento de *carga* completo (a no ser que lleguen al contacto antes de completarlo), siempre que se mantengan en coherencia de formación.

## LISTA DE EJÉRCITO DE LOS LOBOS ESPACIALES

**Factor de Estrategia:** 5 **Valores de Iniciativa:** Formaciones de la Armada Imperial, Garras Sangrientas, Lobos Fenrisianos, Garras Celestes y Garras de Asalto (*per regla especial 6.26.2*): 2+; Resto de formaciones: 1+

### COMPAÑÍAS

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
1+ Gran Compañía	6 unid de Cazadores Grises y una mejora de Héroe, más transporte	Dreadnoughts, Hunter, Land Raiders, Razorbacks, Lobos Espaciales, Vindicators, Señor Lobo	300 pts
Land Raider	4 de las siguientes unid: Land Raider, Land Raider Cruzado	Héroe, Hunter, Vindicators	325 pts
Land Speeder	5 de las siguientes unid: Land Speeder, Land Speeder Tornado	Comandante, Tifones	200 pts
Nave de Descenso	1 Nave de Descenso	Ninguna	350 pts
Predator	4 de las siguientes unid: Predator Destructor, Predator Anihilador	Héroe, Hunter, Vindicators	250 pts
0-1 Crucero de Asalto	1 Crucero de Asalto	Barcaza de Batalla	200 pts
Vindicator	4 Vindicators	Héroe, Hunter	225 pts
Whirlwind	4 Whirlwinds	Héroe, Hunter	275 pts

### MANADAS DE CAZA *(no puedes tener más Manadas de Caza de cada tipo que Grandes Compañías en el ejército)*

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Garras Sangrientas	6 unid de Garras Sangrientas, más transporte	Garras Sangrientas, Dreadnoughts, Héroe, Vindicators	200 pts
Lobos Fenrisianos	6 unid de Lobos Fenrisianos	Héroe	150 pts
Colmillos Largos	4 unid de Colmillos Largos, más transporte	Dreadnoughts, Héroe, Hunter, Land Raiders, Razorbacks	300 pts
Garras Celestes	6 unid de Garras Celestes	Héroe, Garras Celestes	225 pts
Garras de Asalto	6 unid de las siguientes: Motocicletas Garras de Asalto, Motocicletas de Ataque Garras de Asalto	Héroe	200 pts
Exterminadores Guardia del Lobo	4 unid de Exterminadores Guardia del Lobo, más transporte	Dreadnoughts, Héroe, Land Raiders, Señor Lobo	325 pts
Exploradores Lobo	4 unid de Exploradores Lobo	Héroe, Francotiradores	225 pts

### MEJORAS DE LOS LOBOS ESPACIALES *(cada mejora puede elegirse una vez por formación)*

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Barcaza de Batalla	Sustituye 1 Crucero de Asalto por 1 Barcaza de Batalla	+150 pts
Garras Sangrientas	Añade 2 unid de Garras Sangrientas	+50 pts
Dreadnoughts	Añade hasta 2 de las siguientes opciones (cada opción sólo puede elegirse una vez):	Añade hasta 2 Dreadnoughts Añade hasta 1 Dreadnought Venerable por ejército +50 pts c/u +75 pts
Héroe	Añade 1 PJ Capitán, Capellán o Bibliotecario a cualquier unid de la formación	+50 pts
Hunter	Añade 1 Hunter	+75 pts
Land Raiders	Añade hasta 4 de las siguientes unid: Land Raider, Land Raider Cruzado	+75 pts c/u +125 pts c/2
Razorbacks	Añade cualquier cantidad de Razorbacks, hasta el número necesario para transportar a la formación	+25 pts c/u
Garras Celestes	Añade 2 unid de Garras Celestes	+75 pts
Francotiradores	Hasta 4 unid de Exploradores Lobo ganan la habilidad de <i>francotirador</i>	+10 pts c/u
Lobos Espaciales	Añade hasta 2 de las siguientes opciones (cada opción sólo puede elegirse una vez):	2 unid de Cazadores Grises 2 unid de Garras Sangrientas 2 unid de Colmillos Largos Hasta 2 unid de Exterminadores Guardia del Lobo +75 pts +50 pts +125 pts +75 pts c/u
Tifones	Reemplaza hasta 5 Land Speeders por igual número de Land Speeders Tifón	+10 pts c/u
Vindicators	Añade hasta 2 Vindicators	+50 pts c/u +75 pts c/2
0-1 Señor Lobo	Reemplaza un PJ Capitán por un PJ Señor del Capítulo (esta mejora sólo puede elegirse una vez por ejército)	+50 pts

### FORMACIONES DE ALIADOS IMPERIALES Y DE AERONAVES DE LOS LOBOS ESPACIALES

*(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 pts	Reaver	1 Titán de Batalla Reaver	650 pts
Escuadrón Thunderbolt	2 Cazas Thunderbolt	175 pts	Warlord	1 Titán de Batalla Warlord	825 pts
AERONAVES DE LOS LOBOS ESPACIALES					
FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE			
Thunderhawk	1 Cañonera Thunderhawk	200 pts			

## FUERZAS DE LOS LOBOS ESPACIALES

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Bibliotecario	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Rayo psíquico Espada Psíquica	(15cm) (peana)	Arma ligera, AE+1, MA Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Salvación invulnerable, Líder</i>
Capellán	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Crozius Arcanum	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Inspirador, Salvación invulnerable, Líder</i>
Capitán	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Arma de energía	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Comandante, Salvación invulnerable, Líder</i>
Señor del Capítulo	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Arma de energía	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Comandante en jefe, Salvación invulnerable</i>
Cazadores Grises	INF	15cm	4+	3+	4+	Bólters	(15cm)	Arma ligera	
Colmillos Largos	INF	15cm	4+	5+	3+	Lanzamisiles y Cañón Láser	45cm	3 x AP5+/AT5+	
Exploradores Lobo	INF	15cm	5+	4+	5+	Bólter Pesado	30cm	AP5+	<i>Infiltradores, Exploradores, Teletransporte</i>
Exterminadores Guardia del Lobo	INF	15cm	4+	3+	3+	2 x Cañón de Asalto Puños de Combate	30cm (peana)	AP5+/AT5+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Blindaje reforzado, Teletransporte, Blindaje adicional posterior. Cuentan como Exterminadores a efectos de ser transportados.</i>
Garras Celestes	INF	30cm	4+	3+	6+	Pistolas Bólter	(15cm)	Arma ligera	<i>Retrorreactores</i>
Garras Sangrientas	INF	15cm	4+	3+	6+	Pistolas Bólter	(15cm)	Arma ligera	
Lobos Fenrisianos	INF	20cm	5+	4+	-	-	-	-	<i>Infiltradores</i>
Motocicletas Garra de Asalto	INF	35cm	4+	3+	5+	Bólters acoplados	(15cm)	Arma ligera	<i>Montados</i>
Land Speeder	VL	35cm	4+	6+	5+	Cañón de Fusión	15cm y (15cm)	MA5+ Arma ligera, MA	<i>Gravitatorio, Explorador</i>
Land Speeder Tifón	VL	35cm	4+	6+	5+	Lanzamisiles Tifón acoplados Bólter Pesado	45cm 30cm	AP3+/AT5+ AP5+	<i>Gravitatorio, Explorador</i>
Land Speeder Tornado	VL	35cm	4+	6+	5+	Cañón de Asalto Bólter Pesado	30cm 30cm	AP5+/AT5+ AP5+	<i>Gravitatorio, Explorador</i>
Motocicleta de ataque Garra de Asalto	VL	35cm	4+	5+	5+	Cañón de Fusión	15cm y (15cm)	MA5+ Arma ligera, MA	<i>Cuenta como una Motocicleta de ataque a efectos de ser transportada.</i>
Dreadnought	VB	15cm	3+	4+	4+	0-1 x Lanzamisiles 0-1 x Cañones Láser acoplad. 0-1 x Puño de Combate 0-1 x Cañón de Asalto	45cm 45cm (peana) 30cm	AP5+/AT6+ AT4+ Arma de asalto, AE+1, MA AP5+/AT5+	<i>Bípode. Puede equiparse con 1 Lanzamisiles y 1 Cañones Láser acoplados, o bien con 1 Puño de Combate y 1 Cañón de Asalto.</i>
Dreadnought Venerable	VB	15cm	4+	3+	4+	0-1 x Lanzamisiles 0-1 x Cañones Láser acoplad. 0-1 x Puño de Combate 0-1 x Cañón de Asalto	45cm 45cm (peana) 30cm	AP5+/AT6+ AT4+ Arma de asalto, AE+1, MA AP5+/AT5+	<i>Bípode, Coraje, Blindaje reforzado. Puede equiparse con 1 Lanzamisiles y 1 Cañones Láser acoplados, o bien con 1 Puño de Combate y 1 Cañón de Asalto. Cuenta como un Dreadnought a efectos de ser transportado.</i>
Hunter	VB	30cm	5+	6+	6+	Lanzamisiles Cazador-Asesino	60cm	AT4+/AA4+	
Land Raider	VB	25cm	4+	6+	4+	2 x Cañones Láser acoplados Bólters Pesados acoplados	45cm 30cm	AT4+ AP4+	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Transporte (una de Exterminadores, o dos de unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas)</i>
Land Raider Cruzado	VB	25cm	4+	5+	5+	2 x Bólters Huracán Cañones de Asalto acoplados	(15cm) 30cm	Arma ligera, AE+1 AP4+/AT4+	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Transporte (tres unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas; los Exterminadores cuentan como una unidad y media, redondeando hacia arriba). Cuenta como un Land Raider a efectos de ser transportado.</i>

Predator Annihilator	VB	30cm	4+	6+	5+	Cañones Láser acoplados 2 x Cañón Láser	45cm 45cm	AT4+ AT5+	
Predator Destructor	VB	30cm	4+	6+	3+	Cañón Automático 2 x Bólder Pesado	45cm 30cm	AP5+/AT6+ AP5+	
Razorback	VB	30cm	5+	6+	5+ (4+)	0-1 x Cañones Láser acoplad. 0-1 x Bólders Pesados acoplad.	45cm 30cm	AT4+ AP4+	Transporte (una unidad de infantería sin Retrorreactores ni Montadas, excepto Exterminadores). Puede equiparse con 1 Bólders Pesados acoplados (mejora su TT a 4+) o con 1 Cañones Láser acoplados.
Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Bólder de asalto	(15cm)	Arma ligera	Transporte (dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas, excepto Exterminadores).
Vindicator	VB	25cm	4+	6+	4+	Cañón Demolisher	30cm	AP3+/AT4+, IC	Bípode
Whirlwind	VB	30cm	5+	6+	5+	Lanzamisiles Whirlwind	45cm	1PA, Ind	
Cañonera Thunderhawk	AN/MG(2)	Bom	4+	6+	4+	Cañón de Batalla 2 x Bólders Pesados acoplados Bólders Pesados acoplados Bólders Pesados acoplados	75cm 30cm 15cm 15cm	AP4+/AT4+, FxF AP4+/AA5+, FxF AP4+/AA5+, Izq AP4+/AA5+, Der	Caida orbital, Blindaje reforzado, Transporte (ocho unidades de infantería, Motocicletas de Ataque y Dreadnoughts; Exterminadores y Dreadnoughts ocupan el doble de espacio) <u>Daños críticos:</u> La unidad y todos los pasajeros son destruidos.
Nave de Descenso	AN/MG(4)	Bom	4+	5+	3+	2 x Cañones Láser acoplados 3 x Bólders Pesados acoplados	45cm 30cm	AT4+ AP4+/AA5+	Coraje, Caida orbital, Blindaje reforzado, Transporte (doce unidades de infantería, Motocicletas de Ataque y Dreadnoughts; Exterminadores y Dreadnoughts ocupan el doble de espacio; más seis vehículos blindados, excepto Dreadnoughts; los Land Raider ocupan un espacio y medio, redondeando hacia arriba). <u>Daños críticos:</u> La unidad, y todos los pasajeros, son destruidos. Cada unidad a 5cm sufre un impacto.
Barcaza de Batalla	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital	n/a	14PA, MA	Lenta y tediosa, Transporte (sesenta unidades de infantería, Motocicletas de Ataque y Dreadnoughts; más sesenta vehículos blindados o vehículos ligeros, excepto Dreadnoughts y Motocicletas de Ataque; más nueve Cañoneras Thunderhawks, y suficientes Cápsulas de Desembarco y Naves de Descenso para transportar a todas las unidades a bordo)
Crucero de Asalto	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital	n/a	5PA, MA	Transporte (veinte unidades de infantería, Motocicletas de Ataque y Dreadnoughts; más veinte vehículos blindados o vehículos ligeros, excepto Dreadnoughts y Motocicletas de Ataque; más seis Cañoneras Thunderhawks, y suficientes Cápsulas de Desembarco y Naves de Descenso para transportar a todas las unidades a bordo)
Cápsula de Desembarco de los Lobos Espaciales	Especial	n/a	n/a	n/a	n/a	Deathwind	15cm	AP5+/AT5+	Caida orbital, Transporte (una formación compuesta íntegramente por las siguientes unidades: Garras Sangrientas, Cazadores Grises, Colmillos Largos, Dreadnought, Dreadnought Venerable, Exterminadores Lobos Espaciales). Deathwind: después de que la cápsula de desembarco aterrice, sus Deathwind atacarán a toda unidad enemiga a 15 cm o menos. Cada formación atacada recibirá un marcador de explosión por estar bajo fuego enemigo, más uno adicional por cada baja causada. Entonces, las unidades transportadas pueden desembarcar a 5 cm de la cápsula de desembarco o de una unidad ya desembarcada, siempre que no quede a más de 15 cm de la cápsula de desembarco. Las miniaturas de cápsula de desembarco se retiran al terminar el proceso.

### REGLA ESPECIAL Mentalidad de Manada

Los Lobos Espaciales prefieren luchar cerca del enemigo, y por eso nunca retrocederán mientras una manada amiga necesite apoyo durante un asalto. Las unidades de los Lobos Espaciales con *comandante* pueden ordenar hasta a tres formaciones de tropas que les sigan cuando se lanzan al asalto, siempre que todas esas formaciones tengan al menos una unidad a **10cm** o menos de una unidad de la formación del *comandante* (en lugar de los 5cm habituales).

### REGLA ESPECIAL

#### *“Y no conocerán el miedo...”*

Los Marines Espaciales son famosos en todo el universo por su valor y determinación. Se aplicarán las siguientes reglas especiales a todas las formaciones de Marines Espaciales:

- Se requieren dos marcadores de explosión para acobardar una unidad de Marines Espaciales o para eliminar una unidad de Marines Espaciales de una formación desmoralizada (ignora los marcadores de explosión sobrantes).
- Las formaciones de Marines Espaciales sólo son desmoralizadas al acumular dos marcadores de explosión por cada unidad en la formación.
- En la resolución del combate, los Marines Espaciales sólo cuentan la mitad de los marcadores de explosión que tengan, redondeando hacia abajo (nótese que no recibirán el +1 por no tener marcadores de explosión si al menos tienen uno antes de dividirlo por dos). Divide por dos el número de impactos adicionales sufridos por una formación de Marines Espaciales cuando es desmoralizada, redondeando hacia abajo a favor de los Marines.
- Cuando una formación de Marines Espaciales se reorganiza, recibe un número de marcadores de explosión igual al número de unidades que tenga, en vez de la mitad. Las unidades de Marines Espaciales con la habilidad de *líder* permiten retirar dos marcadores de explosión adicionales, en lugar de uno.

*“Y no conocerán el miedo...”*

**P: Las formaciones de Marines Espaciales desmoralizadas, ¿cuántos marcadores de explosión se considera que tienen, a efectos de resolución del combate?**

R: Uno por unidad en la formación.

## 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	4 <i>Pantallas de vacío</i> , Coraje, Blindaje reforzado, Bípode. Puede pasar por encima de obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho. <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 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	6 <i>Pantallas de vacío</i> , 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. <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 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	2 <i>Pantallas de vacío</i> , Coraje, Blindaje reforzado, Bípode. Puede pasar por encima de obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho. <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.

### 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.