

## LISTA DE EJÉRCITO DE LOS PUÑOS IMPERIALES

*“Primarca-Progenitor, para tu gloria y la gloria de Él en Terra”.*

### Fuerzas

La lista de ejército de los Puños Imperiales emplea los perfiles de atributos de las siguientes secciones:

- Puños Imperiales
- Legiones de Titanes

### Utilizando la lista de ejército

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

Los Marines Espaciales se organizan en pequeñas formaciones llamadas *destacamentos*. Cada destacamento se compone de una o más unidades, y también puede incluir un número de unidades adicionales llamadas *mejoras*.

Los destacamentos que pueden elegirse en la lista de ejército de los Puños Imperiales se muestran en la tabla de la página siguiente. La tabla también muestra qué unidades componen cada destacamento, qué mejoras se permiten, y sus valores en puntos.

El coste de cada mejora elegida se añadirá al coste del destacamento, 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 Puños Imperiales pueden estar apoyados por grupos de batalla de las Legiones de Titanes, por aeronaves de los Puños Imperiales y por formaciones de defensa estática. Como máximo, la tercera parte del valor total en puntos del ejército puede destinarse a estas formaciones.

## Reglas Especiales

Las reglas especiales “*Y no conocerán el miedo...*”, se aplican a todas las formaciones de Puños Imperiales, aeronaves de los Puños Imperiales y fuerzas de defensa estática. El ejército de los Puños Imperiales utilizará también las reglas especiales *Maestros del Asedio* y *Posiciones Fortificadas de los Puños Imperiales*. Por último, ciertas unidades tienen la regla especial *Autómata*.

Además, también se aplicarán las siguientes reglas especiales:

### REGLA ESPECIAL

#### Transportes de los Puños Imperiales

Los Marines Espaciales son un ejército muy móvil. Por ello, el valor en puntos de un destacamento 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 algunos destacamentos no recibirán Rhinos, normalmente porque no caben en ellos. Los destacamentos que vienen con Rhinos tendrán la anotación “más transporte” en la lista de ejército.

Además, puedes elegir reemplazar los Rhinos de los destacamentos Tácticos o Devastadores por dos Búnkeres y 50 cm de Trincheras o Campos de Minas. La elección debe realizarse antes de cada partida, después de haber visto al ejército enemigo, pero antes de la colocación de las fichas de objetivo.

### 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 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 desplegarse en ellos?

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

## LISTA DE EJÉRCITO DE LOS PUÑOS IMPERIALES

Factor de Estrategia: 5

Valores de Iniciativa: Formaciones de Defensa Estática: 2+; Resto de formaciones: 1+

<b>DESTACAMENTOS DE PUÑOS IMPERIALES</b>			
FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Bastión	1 Bastión	Batería de Apoyo, Tarántulas, Tecnomarine	200 pts
Centurión	4 de las siguientes unidad: Centuriones de Asalto, Centuriones Devastadores	Land Raider, Vindicators	300 pts
Devastador	4 unidad de Devastadores más transporte	Aquiles, Comandante, Dreadnoughts, Hunter, Land Raiders, Razorbacks, Batería de Apoyo, Vindicators	250 pts
Land Raider	4 de las siguientes unidad: Land Raider, Land Raider Cruzado	Aquiles, Comandante, Hunter, Vindicators	325 pts
Land Speeder	5 de las siguientes unidad: Land Speeder, Land Speeder Tornado	Comandante, Tifones	200 pts
Predator	4 de las siguientes unidad: Predator Destructor, Predator Annihilator	Comandante, Hunter, Vindicators	250 pts
Fellblade	1 Fellblade	Ninguna	325 pts
Explorador	4 unidad de Exploradores más transporte	Comandante, Razorbacks, Francotiradores	150 pts
Táctico	6 unidad de Marines Tácticos más transporte	Aquiles, Comandante, Dreadnoughts, Hunter, Land Raiders, Razorbacks, Batería de Apoyo, Vindicators	275 pts
Exterminador	4 unidad de Exterminadores	Comandante, Dreadnoughts, Land Raiders, Vindicators	325 pts
Thunderfire	4 Cañones Thunderfire	Dreadnoughts, Tecnomarine	250 pts
Vindicator	4 Vindicators	Comandante, Hunter, Vindicators	225 pts
Whirlwind	4 Whirlwinds	Comandante, Hunter, Whirlwinds	275 pts

  

<b>MEJORAS DE LOS PUÑOS IMPERIALES</b>			
<i>(cada mejora puede elegirse una vez por destacamento)</i>			
MEJORA	UNIDADES		COSTE
Aquiles	Reemplaza hasta 2 Land Raiders por igual número de Land Raiders Aquiles		+25 pts c/u
Comandante	Añade 1 cualquiera de los siguientes PJ a una unidad de la formación:	Capitán, Capellán, Bibliotecario 0-1 Señor del Capítulo (sólo uno por ejército)	+50 pts +100 pts
Dreadnoughts	Añade hasta 2 de cualquiera de los siguientes: Dreadnought Hellfire, Dreadnought de Asedio		+50 pts c/u
Hunter	Añade 1 Hunter		+75 pts
Land Raiders	Añade hasta 4 de cualquiera de los siguientes: Land Raider, Land Raider Cruzado		+75 pts c/u +125 pts por c/2
Razorbacks	Añade cualquier cantidad de Razorbacks, hasta el número necesario para transportar a la formación		+25 pts c/u
Francotiradores	Hasta 4 unidad de Exploradores ganan la habilidad de <i>francotirador</i>		+10 pts c/u
Batería de Apoyo	Añade hasta 4 de cualquiera de las siguientes unidad: Cañón Thudd, Rapier		+25 pts c/u
Tarántulas	Añade hasta 4 Plataformas Tarántula, cada una con un Emplazamiento para Armas		+25 pts c/u
Tecnomarine	Añade 1 PJ Tecnomarine a cualquier unidad de la formación		+25 pts
Tifones	Reemplaza cualquier cantidad de Land Speeders por igual número de Land Speeders Tifón		+10 pts c/u
Vindicators	Añade hasta 2 Vindicators		+50 pts c/u +75 pts por c/2
Whirlwinds	Añade 2 Whirlwinds		+125 pts

<b>FORMACIONES DE ALIADOS IMPERIALES Y DE APOYO DE LOS PUÑOS IMPERIALES</b>					
<i>(hasta la tercera parte del valor en puntos del ejército puede invertirse en estas formaciones)</i>					
<b>AERONAVES DE LOS PUÑOS IMPERIALES</b>			<b>GRUPOS DE BATALLA DE TITANES IMPERIALES</b>		
FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE	FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Escuadrón Storm Talon	2 Storm Talons	200 pts	Reaver	1 Titán de Batalla Reaver	650 pts
Thunderhawk BS	1 Thunderhawk de Bombardeo de Saturación	250 pts	Warlord	1 Titán de Batalla Warlord (patente Deathstrike)	825 pts

  

<b>DEFENSAS ESTÁTICAS DE LOS PUÑOS IMPERIALES</b>		
FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Fortificaciones	2 Bunkers y 50 cm de Trincheras o Campos de Minas	50 pts
0-1 Hyperios por Destacamento Explorador en el ejército	3 Plataforma Hyperios	125 pts
0-1 Tarántulas por Destacamento Explorador en el ejército	4 Plataformas Tarántula y 4 Emplazamientos para Armas	100 pts

## FUERZAS DE LOS PUÑOS IMPERIALES

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>
Tecnomarine	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Arma de energía	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Líder. Si se añade a un Bastión, el Bastión gana 1 Pantalla de Vacío</i>
Cañón Thudd	INF	10cm	5+	6+	5+	Cañón Thudd	45cm	AP4+/AT6+, Ind	<i>Cuenta como dos unidades de infantería a efectos de ser transportado</i>
Cañón Thunderfire	INF	10cm	5+	6+	5+	Cañón Thunderfire	60cm o 60cm	AP4+/AT6+, D AP4+/AT6+, IC	
Centuriones de Asalto	INF	15cm	4+	4+	4+	Taladros de Asedio Lanzallamas Pesados acop. Rifles de Fusión Bólters Huracán	(peana) 15cm 15cm (15cm)	Arma de asalto, AE+1, MA AP3+, IC MA5+ Arma ligera, AE+1	<i>Blindaje reforzado. Cuentan como Exterminadores a efectos de ser transportados</i>
Centuriones Devastadores	INF	15cm	4+	5+	2+	Lanzamisiles Cañones Láser acop. 2 x Bólters Pesados acop.	45cm 45cm 30cm	AP5+/AT6+ AT4+ AP4+	<i>Blindaje reforzado. Cuentan como Exterminadores a efectos de ser transportados</i>
Rapier	INF	10cm	5+	6+	5+	Destructor Láser Rapier	45cm	AP6+/AT4+	<i>Cuenta como dos unidades de infantería a efectos de ser transportado</i>
Devastadores	INF	15cm	4+	5+	3+	2 x Lanzamisiles	45cm	AP5+/AT6+	
Exploradores	INF	15cm	5+	4+	5+	Bólter Pesado	30cm	AP5+	<i>Infiltradores, Exploradores</i>
Exterminadores	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</i>
Marines Tácticos	INF	15cm	4+	4+	4+	Lanzamisiles	45cm	AP5+/AT6+	
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>
Plataforma Hyperios	VL	0cm	6+	6+	6+	Lanzamisiles Hyperios	45cm	AT6+/AA5+	<i>Autómata</i>
Plataforma Tarántula	VL	0cm	6+	6+	6+ (5+)	0-1 x Cañones Láser acop. 0-1 x Bólters Pesados acop.	45cm 30cm	AT4+ AP4+	<i>Autómata. Puede armarse con unos Bólters Pesados acoplados (FF5+) o con unos Cañones Láser acoplados (FF6+).</i>
Dreadnought de Asedio	VB	15cm	3+	4+	4+	Cañón Flamestorm  Lanzallamas Pesado  Taladro de Asedio	15cm y (15cm) 15cm y (15cm) (peana)	AP3+, IC Arma ligera, IC AP4+, IC Arma ligera, IC Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Bípode. Cuenta como un Dreadnought a efectos de ser transportado.</i>

Dreadnought Hellfire	VB	15cm	3+	4+	4+	Lanzamisiles Cañones Láser acop.	45cm 45cm	AP5+/AT6+ AT4+	<i>Bípode. 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 unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas)</i>
Land Raider Aquiles	VB	25cm	4+	6+	4+	Cañón Thunderfire o 2 x Cañones de Fusión acop. y (15cm)	60cm 60cm 15cm (15cm)	AP4+/AT6+, D AP4+/AT6+, IC MA4+ Arma ligera, MA	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Transporte (una de Exterminadores, o dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas). Cuenta como un Land Raider a efectos de ser transportado.</i>
Land Raider Cruzado	VB	25cm	4+	5+	5+	2 x Bólters Huracán Cañones de Asalto acop.	(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 Bólter Pesado	45cm 30cm	AP5+/AT6+ AP5+	
Razorback	VB	30cm	5+	6+	5+ (4+)	0-1 x Cañones Láser acoplad. 0-1 x Bólters Pesados acoplad.	45cm 30cm	AT4+ AP4+	<i>Transporte (una unidad de infantería sin Retrorreactores ni Montadas, excepto Exterminadores). Puede equiparse con 1 Bólters Pesados acoplados (mejora su TT a 4+) o con 1 Cañones Láser acoplados.</i>
Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Bólter de asalto	(15cm)	Arma ligera	<i>Transporte (dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas, excepto Exterminadores).</i>
Vindicator	VB	25cm	4+	6+	4+	Cañón Demolisher	30cm	AP3+/AT4+, IC	<i>Bípode</i>
Whirlwind	VB	30cm	5+	6+	5+	Lanzamisiles Whirlwind	45cm	1PA, Ind	
Bastión	MG(3)	Inmóvil	4+	-	5+	Cañón Thunderfire o Lanzamisiles Hyperion acop. 2 x Bólters Pesados acop.	60cm 60cm 45cm 30cm	AP4+/AT6+, D AP4+/AT6+, IC AT5+/AA4+ AP4+	<i>Coraje, Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Transporte (ocho unidades de infantería y Dreadnoughts; Exterminadores y Dreadnoughts ocupan el doble de espacio). Las unidades transportadas podrán disparar y usar su TT en un asalto. Esta unidad se convertirá en unos "escombros" una vez sea destruida. <u>Daños críticos:</u> La unidad sufre un punto adicional de daños.</i>
Fellblade	MG(4)	15cm	4+	6+	4+	2 x Cañón Acelerador Cañón Láser Quadd Cañón Láser Quadd Cañón Demolisher Bólters Pesados acoplados	75cm 45cm 45cm 30cm 30cm	MA3+ 2 x AT4+, Der 2 x AT4+, Izq AP3+/AT4+, IC, FxF AP4+, FxF	<i>Blindaje reforzado. <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades a 5cm o menos sufrirán un impacto con un 6+.</i>
Storm Talon	AN	Caza	5+	-	-	Cañones de Asalto acoplados Bólters Pesados acoplados	30cm 15cm	AP4+/AT4+/AA5+, Fro AP4+/AA5+, FxF	
Thunderhawk de Bombardeo de Saturación	AN/MG(2)	Bom	4+	-	-	Cañón de Batalla 2 x Bólters Pesados acoplados Bólters Pesados acoplados Bólters Pesados acoplados Bombas	75cm 30cm 15cm 15cm 15cm	AP4+/AT4+, FxF AP4+/AA5+, FxF AP4+/AA5+, Izq AP4+/AA5+, Der 2PA, IC, FxF	<i>Blindaje reforzado. <u>Daños críticos:</u> La unidad y todos los pasajeros son destruidos.</i>

Titán Clase Warlord (patente Deathstrike)	MG(8)	15cm	4+	2+	3+	Misil Deathstrike	Ilimitado	MA2+, MT(D6), Ind, DU	6 Pantallas de vacío, Coraje, Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Bípode. Puede superar obstáculos más bajos que sus rodillas y de no más de 2cm de ancho.
						Bláster Gátling	60cm	4 x AP4+/AT4+, Fro	<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:
						Lanzamisiles	60cm	3PA, Fro	1: La unidad es destruida y todas las unidades a 5cm sufrirán un impacto con un 4+
						Puño de Energía de Titán	(peana)	Arma de asalto, AE+3, MT(D3)	2-3: La reparación no es exitosa, y la fuga sigue activa.
									4-6: La reparación es exitosa.

**Nota del Traductor:** Los Puños Imperiales no tienen acceso al Titán Warlord normal de la lista de aliados de las Legiones de Titanes Imperiales, sino tan sólo a esta versión Deathstrike. Se incluye aquí por comodidad, aunque hay que tener en cuenta que no es una unidad Marine Espacial, y por lo tanto no puede beneficiarse de la regla “Y no conocerán el miedo...”

### REGLA ESPECIAL

#### Maestros del Asedio

Los Puños Imperiales se especializan en asedios y asaltos relámpago masivos. Esto se representa mediante las siguientes reglas:

- Un ejército de Puños Imperiales puede comenzar con tres *patrullas* en Fuego de Supresión (en lugar de las dos habituales).
- Todas las unidades ganarán la habilidad *bípode* para realizar *chequeos de terreno peligroso* debidos a Campos de Minas que hayan sido adquiridos como parte del ejército.
- Todas las unidades de infantería ganarán la habilidad *dañar Primero* cuando se encuentren en Trincheras que hayan sido adquiridas como parte del ejército.
- Todas las unidades de infantería ganarán una *salvación por cobertura* de 4+ cuando se encuentren en un Búnker que haya sido adquirido como parte del ejército. Podrán emplear esta salvación incluso contra impactos de *macro-arma*. Además, podrán repetir la tirada contra impactos que no sean de *macro-arma*. La habilidad de *ignorar cobertura* permitirá ignorar esta salvación, como normalmente ocurre.

### REGLA ESPECIAL

#### Posiciones Fortificadas de los Puños Imperiales

**Búnker:** Cuenta como una Fortificación (ver tabla de 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.

**Campo de minas:** Las unidades enemigas con *retorroreactores* o *gravitatorias* tendrán que realizar el chequeo por terreno peligroso. Las unidades enemigas no podrán repetir los chequeos por terreno peligroso fallados por ningún motivo.

**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
Campo de Minas	Peligroso	Peligroso	Peligroso
Trincheras	Salvación por cobertura 4+	Peligroso	Sin efecto

### REGLA ESPECIAL

#### Autómata

Una formación no recibe ningún marcador de explosión por la destrucción de una unidad *autómata*, incluyendo el marcador de explosión adicional por la primera baja sufrida en *fuego cruzado*, o por la destrucción de un *autómata* que quede fuera de *coherencia de formación* al final de un movimiento. Las unidades *autómatas* que sean impactadas por armas con *disrupción* sí recibirán un marcador de explosión.

Si se asigna un impacto a un *autómata* porque su formación acumule un marcador de explosión estando desmoralizada, tendrá permitido realizar una tirada de salvación que tenga disponible (por Blindaje o cobertura).

Los *autómatas* que resulten destruidos durante un asalto cuentan para la resolución, como cualquier otra unidad.

## 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 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.