

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAPÍTULO DE LOS SALAMANDRAS

“¿Al fuego de la batalla, al yunque de la guerra!”

Grito de batalla de los Salamandras

Fuerzas

La lista de ejército de los Marines Espaciales del Capítulo de los Salamandras emplea los perfiles de atributos de las siguientes secciones:

- Salamandras
- Armada Imperial
- Legiones de Titanes

Utilizando la lista de ejército

La siguiente lista de ejército te permitirá representar a un ejército basado en los Marines Espaciales del Capítulo de los Salamandras que luchó en la Tercera Guerra de Armageddon.

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

Reglas Especiales

La regla especial “Y no conocerán el miedo...” se aplica a todos los destacamentos de Salamandras.

La siguiente regla especial también debe aplicarse a los ejércitos del Capítulo de los Salamandras.

REGLA ESPECIAL

Transportes de los Marines Espaciales¹

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.

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. Si lo haces, el destacamento entrará en juego vía caída orbital en sus Cápsulas de Desembarco. 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 Marine 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 (siempre que se trate de una formación que tenga permitida esta opción).

¹ *Transportes de los Marines Espaciales*

P: Si una formación viene con Rhinos, y también puede elegir Land Raiders y Razorbacks gracias a mejoras, ¿cómo se determina cuántos Rhinos recibirá?

R: Primero añade los Land Raiders. Luego añade cualquier número de Razorbacks, hasta el número máximo necesario para transportar a las unidades que no quepan en los Land Raiders. Finalmente, la formación recibirá los mínimos Rhinos necesarios para transportar a todas las unidades que no quepan en los Land Raiders ni en los Razorbacks.

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS MARINES ESPACIALES SALAMANDRAS

Factor de Estrategia: 5

Valores de Iniciativa:

Formaciones de la Armada Imperial: 2+

Resto de formaciones: 1+

DESTACAMENTOS DE LOS SALAMANDRAS

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Devastador	4 unidad de Devastadores más transporte	Fuego de Apoyo, Comandante, Devastadores, Dreadnoughts, Razorbacks	250 pts
Land Raider	4 Land Raiders	Fuego de Apoyo, Comandante, Helios	325 pts
Nave de Descenso	1 Nave de Descenso	Ninguna	350 pts
Predator	4 de las siguientes unidad: Predator Destructor, Predator Annihilator	Fuego de Apoyo, Comandante	250 pts
0-1 Crucero de Asalto	1 Crucero de Asalto	Barcaza de Batalla	200 pts
Táctico	6 unidad de Marines Tácticos más transporte	Fuego de Apoyo, Comandante, Dreadnoughts, Razorbacks, Tácticos	275 pts
Exterminador	4 unidad de Exterminadores Salamandras	Fuego de Apoyo, Comandante, Dreadnoughts, Transportes Land Raiders, Helios	325 pts
Vindicator	4 Vindicators	Fuego de Apoyo, Comandante	225 pts
Whirlwind	4 Whirlwinds	Fuego de Apoyo, Comandante, Helios	275 pts

MEJORAS DE LOS DESTACAMENTOS SALAMANDRAS

(cada mejora puede elegirse una vez por destacamento)

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Barcaza de Batalla	Reemplaza 1 Crucero de Asalto por 1 Barcaza de Batalla	+125 pts
Fuego de Apoyo	Añade 2 de las siguientes unidad:	
	Predator Incinerator	+50 pts c/u
	Hunter, Land Raider o Land Raider Redentor	+75 pts c/u
	Land Raider Prometheus	+85 pts c/u
Comandante	Añade 1 cualquiera de los siguientes PJ a una unidad de la formación:	
	Capitán, Capellán, Bibliotecario	+50 pts
	0-1 Señor del Capítulo (sólo uno por ejército)	+100 pts
Devastadores	Añade 2 unidad de Devastadores Salamandras	+100 pts
Dreadnoughts	Añade hasta 2 Dreadnoughts Salamandras	+50 pts c/u
Transportes Land Raiders	Añade 4 de las siguientes unidad: Land Raider, Land Raider Redentor	+250 pts
Helios	Reemplaza cualquier número de Land Raiders por igual número de Land Raiders Helios	+25 pts c/u
Razorbacks	Añade cualquier número de Razorbacks, hasta el número necesario para transportar la formación	+25 pts c/u
Francotiradores	Hasta 4 unidad de Exploradores ganan la habilidad de <i>francotirador</i>	+10 pts c/u
Tácticos	Añade 2 unidad de Marines Tácticos Salamandras	+75 pts

FORMACIONES RESTRINGIDAS DE LOS SALAMANDRAS Y DE ALIADOS IMPERIALES

(hasta la tercera parte del valor en puntos del ejército puede invertirse en estas formaciones)

FORMACIONES RESTRINGIDAS DE LOS SALAMANDRAS

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
0-1 Asalto	4 unidad de Marines de Asalto	Fuego de Apoyo, Comandante	150 pts
0-1 Ataque Rápido	5 unidad de las siguientes: Motocicletas, Land Speeders, Motocicleta de Ataque Salamandra	Comandante	200 pts
Exploradores	4 unidad de Exploradores más transporte	Comandante, Razorback, Francotiradores	150 pts
Thunderhawk	1 Cañonera Thunderhawk	Ninguna	200 pts

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	175 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 LOS SALAMANDRAS

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>
Devastadores	INF	15cm	4+	5+	3+	2 x Lanzamisiles	45cm	AP5+/AT6+	
Devastadores Salamandras	INF	15cm	4+	5+	4+	2 x Cañón de Fusión	15cm y (15cm)	MA5+ Arma ligera, MA	<i>Cuentan como Devastadores a efectos de ser transportados</i>
Exploradores	INF	15cm	5+	4+	5+	Bólter Pesado	30cm	AP5+	<i>Infiltradores, Exploradores</i>
Exterminadores Salamandras	INF	15cm	4+	3+	3+	2 x Lanzallamas Pesado Martillos del Trueno	15cm y (15cm) (peana)	AP4+, IC Arma ligera, IC Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Teletransporte. Cuentan como Exterminadores a efectos de ser transportados</i>
Marines de Asalto	INF	30cm	4+	3+	5+	Pistolas Bólter	(15cm)	Arma ligera	<i>Retroreactores</i>
Marines Tácticos	INF	15cm	4+	4+	4+	Lanzamisiles	45cm	AP5+/AT6+	
Marines Tácticos Salamandras	INF	15cm	4+	4+	5+	Cañón de Fusión	15cm y (15cm)	MA5+ Arma ligera, MA	<i>Cuentan como Marines Tácticos a efectos de ser transportados</i>
Motocicletas	INF	35cm	4+	3+	4+	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>
Motocicleta de Ataque Salamandra	VL	35cm	4+	5+	5+	Cañón de Fusión	15cm y (15cm)	MA5+ Arma ligera, MA	<i>Cuenta como Motocicleta de Ataque a efectos de ser transportada</i>
Dreadnought Salamandra	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 Fusión	45cm 45cm (peana) 15cm y (15cm)	AP5+/AT6+ AT4+ Arma de asalto, AE+1, MA MA5+ Arma ligera, MA	<i>Bípode. Puede equiparse con 1 Lanzamisiles y 1 Cañones Láser acoplados, o bien con 1 Puño de Combate y 1 Cañón de Fusión. 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 Retroreactores ni Montada)</i>
Land Raider Helios	VB	25cm	4+	6+	5+	2 x Cañones Láser acoplados Lanzamisiles Whirlwind	45cm 45cm	AT4+ 1PA, Ind	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Transporte (una unidad de infantería sin Retroreactores ni Montada). Cuenta como Land Raider a efectos de ser transportado.</i>
Land Raider Prometheus	VB	25cm	4+	6+	4+	4 x Bólters Pesados acoplados	30cm	AP4+	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Transporte (una de Exterminadores o dos unidades de infantería sin Retroreactores ni Montada). Cualquier unidad en la misma formación que esta unidad puede ignorar el requisito de encontrarse a 5cm para usar la habilidad de Comandante. Cuenta como Land Raider a efectos de ser transportado.</i>

Land Raider Redentor	VB	25cm	4+	5+	3+	2 x Cañón tormenta de fuego y Cañones de Asalto acoplados	15cm (15cm) 30cm	AP3+, IC Arma ligera, IC AP4+/AT4+	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Transporte (una de Exterminadores o dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montada). Cuenta como 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+	
Predator Incinerator	VB	30cm	4+	6+	4+	Cañón Automático 2 x Lanzallamas Pesado y	30cm 15cm (15cm)	AP5+/AT6+ AP4+, IC Arma ligera, IC	<i>Cuenta como Predator Destructor a efectos de ser transportado.</i>
Razorback	VB	30cm	5+	6+	5+ (4+)	0-1 x Cañones Láser acoplado. 0-1 x Bólders Pesados acoplado.	45cm 30cm	AT4+ AP4+	<i>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.</i>
Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Bólder de asalto	(15cm)	Arma ligera	<i>Transporte (dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montada, 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	
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+, FxP AP4+/AA5+, FxP AP4+/AA5+, Izq AP4+/AA5+, Der	<i>Caída 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.</i>
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+	<i>Coraje, Caída 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.</i>
Barcaza de Batalla	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital	n/a	14PA, MA	<i>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)</i>
Crucero de Asalto	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital	n/a	5PA, MA	<i>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)</i>
Cápsula de Desembarco	Especial	n/a	n/a	n/a	n/a	Deathwind	15cm	AP5+/AT5+	<i>Caída orbital, Transporte (una formación compuesta íntegramente por las siguientes unidades: Devastadores, Dreadnoughts, Marines Tácticos). 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.</i>

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	<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.