

## LISTA DE EJÉRCITO DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAPÍTULO DE LOS VÁSTAGOS DEL HIERRO

*“Nos llamaron débiles y traidores. Pero se equivocaban. No éramos nosotros los que estábamos perdidos y habíamos abandonado el camino, sino ellos. Porque ellos habían olvidado el orgullo de los Marines. Y nosotros nos erguimos con orgullo. Somos el faro de la humanidad, y no deberíamos escondernos, sino iluminar desde el frente. Así que nos pusimos en marcha y los dejamos atrás. No porque estuviéramos traicionando al Capítulo, sino porque quedándonos habríamos traicionado al Emperador.*

*Nos llamaron traidores, pero recuerda que nosotros les llamábamos hermanos. Para nosotros, todos los Marines son elegidos del Emperador. Para nosotros, todos los Marines son instrumentos divinos del Emperador. Para nosotros, todos los Marines son hermanos”.*

*Libro de Cuentas Volumen I, por el Capellán Hael*

### Fuerzas

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

- Vástagos del Hierro
- 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 Vástagos del Hierro, que luchó en la invasión de Telgar VI.

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 Vástagos del Hierro 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 Vástagos del Hierro pueden estar apoyados por aeronaves de la Armada Imperial y grupos de batalla de las Legiones de Titanes. No pueden incluirse más de dos de cada una de estas formaciones. Además, no más de la tercera parte del valor total en puntos del ejército podrá invertirse en estas formaciones y en formaciones de aeronaves de los Vástagos del Hierro.

### Reglas Especiales

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

También se aplicarán las siguientes reglas especiales:

#### REGLA ESPECIAL

##### Transportes de los Vástagos del Hierro

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 que los Exterminadores deben elegir *teletransportarse* o tener Land Raiders. No pueden desplegar como infantería a pie.

#### REGLA ESPECIAL

##### Thunderhawk de Transporte

El destacamento completo de Thunderhawks de Transporte se considerará una única máquina de guerra en cuanto a propósitos de transporte en máquinas de guerra (ver 3.1.3). Es decir, un destacamento de Thunderhawks de Transporte podrá transportar a otra formación, siempre que la formación quepa al completo dentro de las Thunderhawks de Transporte (puede distribuir entre ellas las unidades de la formación transportada).

# LISTA DE EJÉRCITO DE LOS MARINES ESPACIALES VÁSTAGOS DEL HIERRO

Factor de Estrategia: 5

Valores de Iniciativa:

Formaciones de la Armada Imperial: 2+

Resto de formaciones: 1+

DESTACAMENTOS DE LOS VÁSTAGOS DEL HIERRO			
FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Motocicletas	4 de las siguientes unidad: Motocicletas, Motocicleta de Ataque	Comandante, Land Speeders	175 pts
Táctico Pesado	4 unidad de Marines Tácticos, y 2 de las siguientes unidad: Land Raider, Land Raider Cruzado	Comandante, Hunter, Land Raiders	325 pts
Helios	4 Land Raiders Helios	Comandante, Hunter	425 pts
Land Raider	4 Land Raiders	Comandante, Hunter, Land Raiders	325 pts
Nave de Descenso	1 Nave de Descenso	Ninguna	350 pts
Predator	4 de las siguientes unidad: Predator Destructor, Predator Annihilator	Blindados, Comandante, Hunter	250 pts
Explorador	4 unidad de Exploradores más transporte	Comandante, Land Speeders, Razorbacks, Francotiradores	150 pts
0-1 Crucero de Asalto	1 Crucero de Asalto	Barcaza de Batalla	150 pts
Táctico	4 unidad de Marines Tácticos más transporte, y 2 de las siguientes unidad: Predator Annihilator, Predator Destructor, Vindicator	Blindados, Comandante, Hunter, Razorbacks, Tácticos	300 pts
Exterminador	4 unidad de Exterminadores	Comandante, Land Raiders	350 pts
Thunderhawk de Transporte	2 Thunderhawks de Transporte	Thunderhawks de Transporte	250 pts
Vindicator	4 Vindicators	Blindados, Comandante, Hunter	225 pts
Whirlwind	4 Whirlwinds	Comandante, Hunter	275 pts

## MEJORAS DE LOS DESTACAMENTOS DE LOS VÁSTAGOS DEL HIERRO

(cada mejora puede elegirse una vez por destacamento)

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Blindados	Añade hasta 2 de las siguientes unidad: Predator Annihilator, Predator Destructor, Vindicator	+50 pts c/u
Barcaza de Batalla	Reemplaza 1 Crucero de Asalto por 1 Barcaza de Batalla	+150 pts
Comandante	Elige una de las siguientes opciones:	Añade 1 de los siguientes PJ a cualquier unidad Capitán, Capellán, Bibliotecario
		0-1 de los siguientes por ejército:
	- Dar a un Land Raider la habilidad de <i>Comandante en Jefe</i>	+100 pts
	- Reemplazar un Predator Destructor o Vindicator por un Land Raider Prometheus con la habilidad de <i>Comandante en Jefe</i>	+125 pts
	- Reemplazar un Land Raider por un Land Raider Prometheus con la habilidad de <i>Comandante en Jefe</i>	+100 pts
Hunter	Añade 1 Hunter	+75 pts
Land Raiders	Añade hasta 4 de las siguientes unidad:	Land Raider o Land Raider Cruzado
		Land Raider Helios
		+75 pts c/u
		+125 pts por 2
		+100 pts c/u
Land Speeders	Añade hasta 3 de las siguientes unidad:	Land Speeder o Land Speeder Tornado
		Land Speeder Tifón
		+35 pts c/u
		+45 pts c/u
Razorbacks	Añade cualquier cantidad de Razorbacks, hasta el número necesario para transportar a toda la formación	+25 pts c/u
Francotiradores	Hasta 4 unidades de Exploradores ganan la habilidad de <i>francotirador</i>	+10 pts c/u
Thunderhawks de Transporte	Añade hasta 2 Thunderhawks de Transporte	+100 pts c/u

## FORMACIONES DE ALIADOS IMPERIALES Y DE AERONAVES DE LOS VÁSTAGOS DEL HIERRO

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

AERONAVES DE LOS VÁSTAGOS DEL HIERRO					
FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE	FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Thunderhawk AA	1 Thunderhawk de Apoyo Aéreo	250 pts			
Thunderhawk BS	1 Thunderhawk de Bombardeo de Saturación	250 pts			
0-2 AERONAVES DE LA ARMADA IMPERIAL			0-2 GRUPOS DE BATALLA DE TITANES IMPERIALES		
Escuadrón Marauder	2 Bombarteros 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 VÁSTAGOS DEL HIERRO

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>
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+	
Motocicletas	INF	35cm	4+	3+	4+	Bólter 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	VL	35cm	4+	5+	5+	Bólter Pesado	30cm	AP5+	
Hunter	VB	30cm	5+	6+	6+	Lanzamisiles Cazador-Asesino	60cm	AT4+/AA4+	
Land Raider	VB	25cm	4+	6+	4+	2 x Cañones Láser acoplados Bólter 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 Bólter Huracán Cañones de Asalto acoplados	(15cm) 30cm	Arma ligera, AE+1 AP5+/AT5+	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Transporte (tres unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas; los Exterminadores ocupan un espacio y medio, redondeando hacia arriba). Cuenta como Land Raider a efectos de ser transportado</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 Retrorreactores ni Montada). Cuenta como Land Raider a efectos de ser transportado</i>
Land Raider Prometheus	VB	25cm	4+	6+	4+	4 x Bólter Pesados acoplados	30cm	AP4+	<i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Transporte (una de Exterminadores o dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas). Cuenta como Land Raider a efectos de ser transportado. Cualquier unidad en la misma formación que esta unidad puede ignorar el requisito de encontrarse a 5cm para usar la habilidad de Comandante.</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 Bólter Pesados acoplad.	45cm 30cm	AT4+ AP4+	<i>Transporte (una unidad de infantería sin Retrorreactores ni Montadas, excepto Exterminadores). Puede equiparse con 1 Bólter 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>Bfpode</i>

Whirlwind	VB	30cm	5+	6+	5+	Lanzamisiles Whirlwind	45cm	1PA, Ind	
Nave de Descenso	AN/MG(4)	Bom	4+	5+	3+	2 x Cañones Láser acoplados 3 x Bólters 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).</i> <i><u>Daños críticos:</u> La unidad, y todos los pasajeros, son destruidos. Cada unidad a 5cm sufre un impacto.</i>
Thunderhawk de apoyo aéreo	AN/MG(2)	Bom	4+	n/a	n/a	Turbo-Láser 2 x Bólters Pesados acoplados Bólters Pesados acoplados Bólters Pesados acoplados 2 x Cohete Antitanque	45cm 30cm 15cm 15cm 30cm	2 x AP5+/AT3+, FxF AP4+/AA5+, FxF AP4+/AA5+, Izq AP4+/AA5+, Der AT4+, FxF	<i>Blindaje reforzado</i> <i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida</i>
Thunderhawk de bombardeo de saturación	AN/MG(2)	Bom	4+	n/a	n/a	Cañón de Batalla 2 x Bólters Pesados acoplados Bólters Pesados acoplados Bólters Pesados acoplados 2 x Bombas	75cm 30cm 15cm 15cm 30cm	AP4+/AT4+, FxF AP4+/AA5+, FxF AP4+/AA5+, Izq AP4+/AA5+, Der 2PA, IC, FxF	<i>Blindaje reforzado</i> <i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida</i>
Thunderhawk de transporte	AN/MG(2)	Bom	4+	6+	5+	2 x Bólters Pesados acoplados	30cm	AP4+/AA5+	<i>Blindaje reforzado, Caída orbital, Transporte (dos vehículos blindados, más las unidades transportadas en ellos). Cuenta como Nave de Descenso a efectos de ser transportada.</i> <i><u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida, junto con todas las unidades transportadas</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>

### 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.