



QUESTORES PACTO FORJA

Vinculadas o no por juramentos de lealtad, muchas casas de Caballería mantienen estrechas relaciones con el Adeptus Mechanicus. Ya sea respondiendo a la llamada a las armas del sacerdocio marciano o librando sus guerras contra los enemigos del Emperador, las familias nobles pilotan sus Caballeros para combatir junto a sus aliados Tecnosacerdotes. Los soldados Skitarii se ven inspirados por la presencia de estas antiguas máquinas de destrucción, y pronuncian sobrecogidos salmos mientras avanzan sin miedo hacia el enemigo. A su vez, los campeones Nobles son bendecidos e inspirados por las plegarias del Culto Máquina y sus trajes de guerra potenciados por la habilidad de Tecnosacerdotes y artífices de talento incomparable.

REGLA DE DESTACAMENTO



ALIANZA DE ENGRANAJES

Los nobles de las casas del Questor Mechanicus suelen luchar junto a los ejércitos de los mundos forja, unidos por su devoción compartida al Culto Máquina.

Las unidades **CABALLEROS IMPERIALES** de tu ejército tienen la siguiente habilidad:

Ayuda de los sacristanes: En tu fase de mando, 1 miniatura de esta unidad recupera 1 herida perdida. Si esta unidad está a 3" o menos de alguna miniatura **TECNOSACERDOTE** amiga, 1 miniatura de esta unidad recupera hasta 1D3 heridas perdidas en su lugar.

Las unidades **ADEPTUS MECHANICUS** de tu ejército tienen la siguiente habilidad:

Inspiración divina: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia, repite las tiradas para impactar de 1. Si esta unidad está a 6" o menos de alguna unidad **CABALLEROS IMPERIALES** amiga, repite también las tiradas para herir de 1.

ALIADOS DEL MUNDO FORJA



Puedes incluir las siguientes unidades **ADEPTUS MECHANICUS** en tu ejército:

TECNOSACERDOTE DOMINUS; TECNOSACERDOTE MANIPULUS; MARISCAL SKITARI; EXPLORADORES SKITARI; VANGUARDIA SKITARI. El coste en puntos combinado de dichas unidades depende el tamaño de la batalla:

- **Incursión:** hasta 250 pts.
- **Fuerza de choque:** hasta 500 pts.
- **Conquista:** hasta 750 pts.

Ninguna miniatura **ADEPTUS MECHANICUS** de tu ejército puede ser tu **SEÑOR DE LA GUERRA**.

MEJORAS



CAMPEÓN DEL OMNISSIAH 30 PTOS.

El sacerdocio omniissiano ha bendecido tres veces a este campeón del Dios Máquina y el núcleo de su Caballero arde con un fanatismo incombustible.

Solo miniatura **CABALLEROS IMPERIALES**. Suma 4 al atributo Heridas del portador.

CABALLERO DEL OPUS MACHINA..... 20 PTOS.

Devoto del credo omniissiano, este Noble se siente inspirado por la presencia del Adeptus Mechanicus, luchando con mayor ansia y vigor en su santa presencia.

Solo miniatura **CABALLEROS IMPERIALES**. Siempre que el portador realice un ataque a distancia, si está a 6" o menos de alguna unidad **ADEPTUS MECHANICUS** amiga, repite las tiradas para impactar de 1.

MAGOS QUESTORIS..... 35 PTOS.

Experto en los mecanismos y sistemas de armas de los Caballeros, este Tecnosacerdote enseñó su oficio a los Sacristanes. Ahora camina a la sombra de estas máquinas de guerra y realiza reparaciones de campo en medio de la batalla.

Solo miniatura **TECNOSACERDOTE**. El portador tiene la habilidad Agente solitario mientras esté a 3" o menos de alguna unidad **CABALLEROS IMPERIALES** amiga. En tu fase de mando, elige 1 miniatura **CABALLEROS IMPERIALES** amiga a 3" o menos del portador. Esa miniatura recupera hasta 2 heridas perdidas.

VOCOMAGNIFICADOR (AURA) 15 PTOS.

El caparazón de esta titánica máquina de guerra está plagado de altavoces que proyectan plegarias binarias al Dios Máquina, cánticos que sirven para inquietar al enemigo y para llenar de fervor a los fieles del Omniissiah.

Solo miniatura **CABALLEROS IMPERIALES**. Mientras una unidad enemiga esté a 6" o menos del portador, empeora en 1 el atributo Liderazgo de las miniaturas de esa unidad. Mientras una unidad **ADEPTUS MECHANICUS** amiga esté a 6" o menos del portador, mejora en 1 el atributo Liderazgo de las miniaturas de esa unidad **ADEPTUS MECHANICUS**.



GRACIA DEL OMNISSIAH

ESTRATEGEMA QUESTORES PACTOFORJA - ARDID ESTRATÉGICO

Tan resuelta es su fe que los adoradores del Dios Máquina desafían tormentas de fuego mortífero, confiando en que el Omnisiah los protegerá de todo daño.

1PM

CUÁNDO: En cualquier fase, justo después de que una herida mortal sea asignada a una unidad **CABALLEROS IMPERIALES** o **ADEPTUS MECHANICUS** de tu ejército.

BLANCO: Esa unidad **CABALLEROS IMPERIALES** o **ADEPTUS MECHANICUS**.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+ contra heridas mortales.



VENGANZA DEL CULTO MÁQUINA

ESTRATEGEMA QUESTORES PACTOFORJA - ARDID ESTRATÉGICO

Quienes se atreven a atentar contra las creaciones del Dios Máquina sufren la venganza del Adeptus Mechanicus.

1PM

CUÁNDO: En cualquier fase.

BLANCO: 1 unidad **CABALLEROS IMPERIALES** de tu ejército que acabe de ser eliminada. Puedes usar esta estrategia sobre esa unidad aunque acabe de ser eliminada.

EFFECTO: Hasta el final de la batalla, la unidad enemiga que eliminó a tu unidad queda Marcada. Siempre que una unidad **ADEPTUS MECHANICUS** de tu ejército realice un ataque que tome como blanco una unidad Marcada, ese ataque tiene la habilidad [IMPACTOS LETALES].



IMPERATIVO DE UNIÓN

ESTRATEGEMA QUESTORES PACTOFORJA - HAZAÑA ÉPICA

Aprovechando la esfera de batalla noosférica, este Noble piloto emite órdenes binarias directamente a las mentes de los aliados del Adeptus Mechanicus.

1PM

CUÁNDO: En tu fase de mando, justo antes de que una unidad **PERSONAJE CABALLEROS IMPERIALES** de tu ejército use una habilidad de Siervo.

BLANCO: Esa unidad **PERSONAJE CABALLEROS IMPERIALES**.

EFFECTO: Al elegir blanco para esa habilidad de Siervo, puedes elegir 1 unidad **ADEPTUS MECHANICUS** amiga a 12" o menos de tu unidad además de o en lugar de 1 miniatura **ARMIGER**. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, toda miniatura de esa unidad **ADEPTUS MECHANICUS** está afectada por esa habilidad de Siervo.

RESTRICCIONES: No puedes tomar como blanco de esta estrategia a un **CABALLERO PRECEPTOR**.



CENTRADOS EN LA MÁQUINA

ESTRATEGEMA QUESTORES PACTOFORJA - ARDID ESTRATÉGICO

Los programas de salmos relajantes cargados por los Tecnosacerdotes centran los sistemas de puntería y mejoran la capacidad de respuesta del poderoso Caballero.

1PM

CUÁNDO: En tu fase de mando.

BLANCO: 1 unidad **CABALLEROS IMPERIALES** de tu ejército.

EFFECTO: Hasta el inicio de tu siguiente turno, tu unidad puede ignorar cualquiera o todos los modificadores a los atributos HA y HP de las armas equipadas a sus miniaturas, y a toda tirada para impactar o herir que haga.



OJO POR OJO

ESTRATEGEMA QUESTORES PACTOFORJA - ARDID ESTRATÉGICO

Impulsado por los susurros iracundos de su Trono Mechanicum, el piloto Noble guía a su Caballero hacia delante, con las armas ardiendo a cada paso. Inspirados por su titánico aliado, los guerreros del Adeptus Mechanicus siguen su ejemplo, llevando al límite sus sistemas cibernéticos.

1PM

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **CABALLEROS IMPERIALES** de tu ejército.

EFFECTO: Si tu unidad es **PERSONAJE**, elige, además, 1 unidad **ADEPTUS MECHANICUS** amiga a 6" o menos de ella. Hasta el final de la fase, las armas a distancia equipadas a tu unidad **CABALLEROS IMPERIALES** y a esa unidad **ADEPTUS MECHANICUS** tienen la habilidad [ASALTO].



FURIA DEL TRONO

ESTRATEGEMA QUESTORES PACTOFORJA - ARDID ESTRATÉGICO

Cuando los augures detectan movimiento, el Trono Mechanicum del piloto cobra vida con la furia de sus antepasados y las armas vibran instintivamente, descargando sobre el desafortunado enemigo el odio de Nobles muertos tiempo atrás.

1PM

CUÁNDO: En la fase de movimiento de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga sea desplegada o termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceder.

BLANCO: 1 unidad **TITÁNICA CABALLEROS IMPERIALES** de tu ejército visible para esa unidad enemiga y a 24" o menos de ella.

EFFECTO: Elige 1 arma a distancia equipada a una miniatura de tu unidad. Esa miniatura puede disparar a esa unidad enemiga (solo si es un blanco elegible). Al hacerlo, esa miniatura solo puede atacar con esa arma y, siempre que ataque a distancia, las tiradas para impactar solo tendrán éxito con un resultado de 6 sin modificar, independientemente de modificadores o de la HP del arma atacante.