ADEPTUS MECHANICUS
REGLA DE EJÉRCITO

Un ejército Adeptus Mechanicus que marcha a la guerra es una visión tan aterradora como gloriosa, en la que cada guerrero sagrado es una perturbadora fusión de humano y máquina. Mientras los Tecnosacerdotes y sus seguidores fanáticos alzan voces modificadas en alabanza del Dios Máquina, su soldadesca Skitarii y los Servidores son controlados por los imperativos de doctrina cargados por sus señores, que mejoran y adaptan las habilidades de los guerreros.

IMPERATIVOS DE DOCTRINA

Al inicio de la ronda de batalla, puedes elegir uno de los Imperativos de doctrina de abajo. Hasta el final de la ronda de batalla, el Imperativo de doctrina está activo para tu ejército, y todas las unidades de tu ejército con la habilidad Imperativos de doctrina obtienen las habilidades relevantes indicadas debajo.

IMPERATIVO PROTECTOR

- Las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad **[PESADA]**.
- Cada vez que un ataque a distancia toma a esta unidad como blanco, si esta unidad está dentro de tu zona de despliegue, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

IMPERATIVO CONQUISTADOR

- Las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad **[ASALTO]**.
- Cada vez que una miniatura en esta unidad realiza un ataque a distancia, si la unidad a la que toma como blanco está dentro de la zona de despliegue del oponente, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu facción de ejército es **Adeptus Mechanicus**, puedes usar esta regla de destacamento Cohorte radium.

BOMBARDEO RADIOACTIVO

Ya sea como resultado de un fenómeno natural, por un conflicto interno apocalíptico o por una catástrofe, muchos mundos forja están fuertemente irradiados. Cuando se dan inicio guerras santas de requisición, a los Tecnosacerdotes no les importa lo más mínimo usar esta maldición invisible contra sus enemigos, bombardeando el campo de batalla con radiación letal antes de un asalto.

RONDA DE BATALLA 1

BOMBARDEO

Al inicio de la primera ronda de batalla, por cada unidad enemiga dentro de la zona de despliegue de tu oponente, tu oponente debe decidir si esa unidad buscará cobertura o permanecerá firme. Si una unidad busca cobertura, hasta el final de la ronda de batalla, esa unidad está acobardada. Si una unidad permanece firme, tira 1D6 por esa unidad: con un 3+, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

RONDA DE BATALLA 2 EN ADELANTE

LLUVIA RADIACTIVA

Al inicio de la segunda, tercera, cuarta y quinta ronda de batalla, tira 1D6 por cada unidad enemiga en la zona de despliegue de tu oponente. Con un 3+, esa unidad sufre 1 herida mortal.

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Cohorte radium, puedes usar estas estratagemas Cohorte radium.

HALO SINIESTRO

ESTRATAGEMA COHORTE RADIUM – TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Una neblina de radiación letal se acumula en torno a los guerreros de una Cohorte radium. Cada exhalación intensifica la niebla de isótopos y mengua la fuerza resistencia de quienes no son inmunes a sus efectos.

CUÁNDO: Fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido blancos.

BLANCO: Una unidad **Adeptus Mechanicus** de tu ejército (excepto unidades **Vehículo**) que fuera tomada como blanco de uno o más ataques de la unidad enemiga.

EFECTO: Hasta el final del turno, cada vez que se realiza un ataque que toma como blanco a tu unidad, resta 1 a la tirada para herir.

ORDEN DE EXTINCIÓN

ESTRATAGEMA COHORTE RADIUM – ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Cuando los Tecnosacerdotes ordenan la purga de un área, se redoblan los bombardeos radiactivos con la espera de convertirla en un yermo.

CUÁNDO: Tu fase de mando.

BLANCO: Una miniatura **Tecnosacerdote** de tu ejército y un marcador de objetivo a 24" o menos de esa miniatura.

EFECTO: Tira 1D6 por cada unidad enemiga dentro del alcance de ese marcador de objetivo. Con un 4+, esa unidad sufre 1 herida mortal y debe realizar un chequeo de acobardamiento.

DOSIS LETAL

ESTRATAGEMA COHORTE RADIUM – EQUIPO

2PM

Santificados por la Letanía triple, las células de energía, bombonas de combustible y balas sólidas más bendecidas han pasado una década en el templo forja más antiguo e irradiado para certificar su letalidad.

CUÁNDO: Tu fase de disparo.

BLANCO: Una unidad **Adeptus Mechanicus** de tu ejército que no haya sido elegido para disparar esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad enemiga (excepto unidades **Vehículo**), suma 1 a la tirada para herir.

IMPERATIVO AGRESOR

ESTRATAGEMA COHORTE RADIUM – TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Los Skitarii sienten la presión de una mano invisible en su mente: es el Dios Máquina, que los empuja. Los servos se llevan a sus límites estructurales cuando los cúmulos de fibras se llenan de la energía de la Fuerza Motriz y propulsan a los fieles en una cruzada imparable.

CUÁNDO: Tu fase de carga.

BLANCO: Una unidad **Skitarii** de tu ejército que haya avanzado este turno.

EFECTO: Hasta el final del turno, tu unidad es elegible para declarar una carga aunque haya avanzado este turno.

RESTRICCIONES: Solo puedes usar esta estratagema si el Imperativo conquistador está activo para tu ejército.

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Cohorte radium, puedes usar estas estratagemas Cohorte radium.

LLUVIA VENGATIVA

ESTRATAGEMA COHORTE RADIUM – ARDID ESTRATÉGICO

1PM

La sentencia para quienes se atreven a atacar las creaciones sagradas de los Tecnosacerdotes ha sido preparada con cuidado y se desata con una rabia nacida de la fe fanática.

CUÁNDO: La fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya resuelto sus ataques.

BLANCO: Una unidad **Adeptus Mechanicus** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más ataques de esa unidad enemiga.

EFECTO: Tu unidad puede disparar como si fuera tu fase de disparo, pero al hacerlo debe tomar como blanco solo a esa unidad enemiga, y solo si la unidad enemiga es un blanco elegible. Después de que tu unidad haya terminado de realizar estos ataques, ya no es elegible para disparar de nuevo este turno.

IMPERATIVO BASTIÓN

ESTRATAGEMA COHORTE RADIUM – TÁCTICA DE BATALLA

1PM

La sabiduría guerrera de los Reductores experimentados se carga a la fuerza en la mente de los Skitarii. Cada oleada de datos brinda una sensación de invulnerabilidad sagrada a los soldados de los Tecnosacerdotes.

CUÁNDO: La fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: Una unidad **Skitarii** de tu ejército que fuera tomada como blanco de uno o más ataques de la unidad enemiga.

EFECTO: Hasta el final del turno, las miniaturas en tu unidad tienen una salvación invulnerable 4+.

RESTRICCIONES: Solo puedes usar esta estratagema si el Imperativo protector está activo para tu ejército.

MEJORAS

Si usas la regla de destacamento Cohorte radium, puedes usar estas mejoras de Cohorte radium.

PROTOCOLOS DE PURGA ARCHIVADOS

Tras presenciar el bombardeo radioactivo de un centenar de campos de batalla, este experimentado comandante puede recordar los pormenores de los conflictos servorregistrados y volcar protocolos mejorados a las redes de datos de sus guerreros. Esto les concede una conciencia de combate hiperpredictiva que les permite derrotar al enemigo sin falta a medida que salen de sus posiciones.

Solo miniatura **Mariscal Skitarii**. Al inicio de la ronda de batalla, puedes elegir una unidad **Skitarii** amiga a 12" o menos del portador. Hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla, si el Imperativo Protector está activo para tu ejército, en su lugar el Imperativo Conquistador está activo para esa unidad, y si el Imperativo Conquistador está activo para tu ejército, en su lugar el Imperativo Protector está activo para esa unidad.

EMANACIÓN EXCORIANTE

Este seguidor devoto del Dios Máquina está envuelto en una densa niebla radiactiva que oculta a sus aliados de las mirillas y escáneres enemigos.

Solo miniatura **Adeptus Mechanicus**. Mientras el portador esté liderando una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad Sigilo.

MAESTRO ANIQUILADOR

Con una mente maravillosamente indemne frente a las bajas pasiones, este fanático se ha convertido en un aniquilador sin par. Ahora lidera tecnología despiadada para que esta elimine toda vida ante ellos. Está tan bendecido que imparte la lógica distante de sus prioridades entre sus esbirros.

Solo miniatura **Adeptus Mechanicus**. Mientras el portador esté liderando una unidad, las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

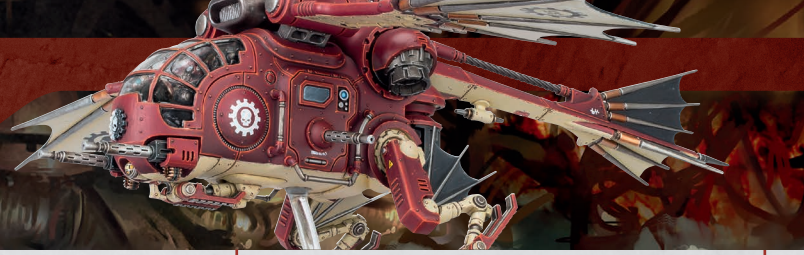
OMNIESTERILIZADOR

Este arma ejemplifica el desdén del Adeptus Mechanicus hacia la vida orgánica. Toda carne, sangre y hueso atrapada en sus haces abrasadores quedan reducidos a átomos inertes en un instante.

Solo miniatura **Adeptus Mechanicus**. Suma 3 al atributo Ataques de las armas a distancia del portador. Además, las armas a distancia del portador tienen las habilidades **[ANTIINFANTERÍA 2+]** y **[ANTIMONSTRUO 4+]**.

ARQUEÓPTERO AVETRALLADOR

M	R	S	H	L	CO
20+"	9	3+	10	7+	0



ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Matriz de ametralladoras pesadas cognis [FUEGO RÁPIDO 9, GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	9	4+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3, Planeador**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Portabombas: Cada vez que esta miniatura termine un movimiento normal, puedes elegir una unidad enemiga que haya atravesado y tirar 6D6; por cada 3+, esa unidad sufre 1 herida mortal.

HABILIDADES DE EQUIPO

Reflector antirradar: El portador tiene la clave **Humo**.

Enlace de mando: Cada vez que eliges a la unidad del portador como blanco de una estratagema, tira 1D6: con un 5+, obtienes 1PM.

DAÑADA: 1-3 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, cada vez que esta miniatura realice un ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Imperium, Skitarii, Arqueóptero Avetrallador**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

ARQUEÓPTERO AVETRALLADOR

La carga variable de explosivos de perforación del Arqueóptero Avetrallador define su posición como bombardero devastador y aeronave de despeje terrestre. Los Tecnosacerdotes emplean escuadrones enteros para pulverizar las defensas enemigas y sacar a la luz herejes escondidos, además de limpiar los lugares de potencial investigación en la Búsqueda de Conocimiento.

OPCIONES DE EQUIPO

- El enlace de mando de esta miniatura puede reemplazarse por 1 reflector antirradar.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Arqueóptero Avetrallador**

Esta miniatura está equipada con:
matriz de ametralladoras pesadas cognis; casco blindado; enlace de mando.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Imperium, Skitarii, Arqueóptero Avetrallador**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

ARQUEÓPTERO ESTRATORRAPTOR

M	R	S	H	L	CO
20+"	9	3+	10	7+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada cognis [FUEGO RÁPIDO 3, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	4	0	1
Bláster pesado phosphor [IGNORA COBERTURA]	36"	3	4+	6	-1	1
Cañón láser cognis doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	48"	1	4+	12	-3	1D6+1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3, Planeador**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Ataque en pasada: Cada vez que esta miniatura realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad enemiga (excepto unidades que pueden **Volar**), suma 1 a la tirada para impactar.

HABILIDADES DE EQUIPO

Reflector antirradar: El portador tiene la clave **Humo**.

Enlace de mando: Cada vez que tomas la unidad del portador como blanco de una estratagema, tira 1D6: con un 5+, obtienes 1 PM.

DAÑADA: 1-3 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-3 heridas restantes, cada vez que esta miniatura realice un ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Imperium, Skitarii, Arqueóptero Estratorraptor**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

ARQUEÓPTERO ESTRATORRAPTOR

El Estratorraptor se aprovecha de los impulsores direccionales y el perfil de alas adaptables del Arqueóptero para destacar en el papel de cañonera de ataque terrestre. Su gama de armas pesadas, con una mezcla de potencia y alta cadencia de fuego, asegura que el Estratorraptor represente un peligro letal para la infantería atrincherada y los vehículos blindados por igual.

OPCIONES DE EQUIPO

- El enlace de mando de esta miniatura puede reemplazarse por 1 reflector antirradar.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Arqueóptero Estratorraptor**

Esta miniatura está equipada con: 2 ametralladoras pesadas cognis; 2 blásters pesados phosphor; cañón láser cognis doble; casco blindado; enlace de mando.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Imperium, Skitarii, Arqueóptero Estratorraptor**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

ARQUEÓPTERO TRANSVECTOR

M	R	S	H	L	CO
20+"	9	3+	10	7+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Matriz de ametralladoras pesadas cognis [FUEGO RÁPIDO 9, GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	9	4+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3, Despliegue rápido, Planeador**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Despliegue aéreo: Si esta miniatura inicia la partida en modo planeador y en la reserva estratégica, puede desplegarse en el paso de refuerzos de tu primera, segunda o tercera fase de movimiento sin importar las reglas de misión.

HABILIDADES DE EQUIPO

Reflector antirradar: El portador tiene la clave **Humo**.

Enlace de mando: Cada vez que tomas la unidad del portador como blanco de una estratagema, tira 1D6: con un 5+, obtienes 1 PM.

DAÑADA: 1-3 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-3 heridas restantes, cada vez que esta miniatura realice un ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Transporte, Volar, Imperium, Skitarii, Arqueóptero Transvector**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

ARQUEÓPTERO TRANSVECTOR

Los Transvectores, transportes de inserción aérea, se usan en gran número en flotas de exploración para el reconocimiento y la extracción rápida frente a hostiles. Son increíblemente ágiles y sus pilotos implantados pueden cambiar la forma de las armas para adecuarse al tiempo atmosférico, mientras con sus ametralladoras pesadas cognis despedazan enemigos a la caza.

OPCIONES DE EQUIPO

- El enlace de mando de esta miniatura puede reemplazarse por 1 reflector antirradar.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Arqueóptero Transvector**

Esta miniatura está equipada con: matriz de ametralladoras pesadas cognis; casco blindado; enlace de mando.

TRANSPORTE

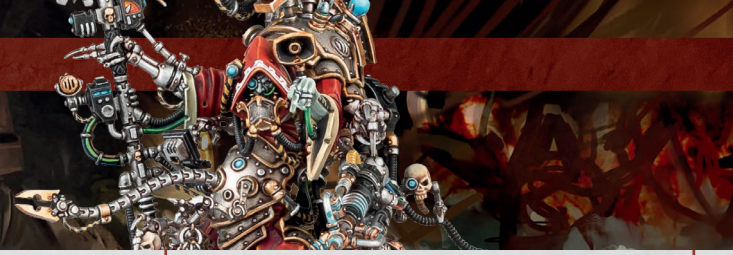
Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 11 miniaturas **Infantería Skitarii** o **Infantería Tecnosacerdote**. No puede transportar miniaturas **Propulsor de salto** ni **Kataphron**.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Transporte, Volar, Imperium, Skitarii, Arqueóptero Transvector**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

BELISARIUS CAWL

M	R	S	H	L	CO
6"	8	2+	10	6+	3



ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Atomizador solar [ÁREA, FUSIÓN 1D3]	18"	1D3	2+	14	-4	3

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Flagelo voltaico [ANTIVEHÍCULO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, ATAQUES ADICIONALES]	Combate	4	2+	5	-1	1
Hacha omnissiana de Cawl	Combate	4	2+	8	-2	2
Colmena de mecadendritas [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	2D6	3+	4	0	1

CÁNTICOS DEL OMNISSIAH

Invocación de Venganza Mecánica (aura): Mientras una unidad **Adeptus Mechanicus** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una miniatura en esa unidad realice un ataque, repite una tirada para impactar de 1.

Mantra de disciplina (aura): Mientras una unidad **Adeptus Mechanicus** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que realices un chequeo de acobardamiento o de Liderazgo por esa unidad, puedes repetir la tirada.

Salmo ensombrecedor (aura): Mientras una unidad **Adeptus Mechanicus** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, esa unidad tiene la habilidad Sigilo.

HABILIDADES

Cánticos del Omnissiah: Al inicio de la ronda de batalla, elige una de las habilidades en la sección Cánticos del Omnissiah (ver izquierda). Hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla, esta miniatura tiene esa habilidad.

Guardaespaldas Mechanicus: Mientras esta miniatura esté a 3" o menos de una o más unidades **Adeptus Mechanicus** amigas, esta miniatura tiene la habilidad Agente solitario.

Mecanismos de autorreparación: Al inicio de tu fase de mando, esta miniatura recupera hasta 1D3 heridas perdidas.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Héroe Épico, Imperium, Tecnosacerdote, Belisarius Cawl**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

BELISARIUS CAWL

La forma de guerra de Belisarius Cawl es un híbrido biomecánico y de múltiples extremidades. Las mejoras biónicas avanzadas le conceden fuerza y resistencia inmensas, mientras que unos zarcillos ondulantes reparan su cuerpo cibernético rápidamente. Durante diez mil años, Cawl ha erradicado a los enemigos del Imperium y sigue liderando a los devotos del Dios Máquina en la sagrada adquisición.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Belisarius Cawl – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con: atomizador solar; flagelo voltaico; hacha omnissiana de Cawl; colmena de mecadendritas.

COMANDANTE SUPREMO

Si esta miniatura está en tu ejército, debe ser tu **Señor de la guerra**.

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Héroe Épico, Imperium, Tecnosacerdote, Belisarius Cawl**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

ELECTROSACERDOTES CORPUSCARII

M	R	S	H	L	CO
6"	3	7+	1	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Guanteletes electrostáticos [PISTOLA, GOLPES SOSTENIDOS 2]	12"	3	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Guanteletes electrostáticos [GOLPES SOSTENIDOS 2]	Combate	3	4+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 5+**

Electroinfusión: Mientras una miniatura **PERSONAJE** esté liderando esta unidad, cada vez que un ataque tome como blanco a esta unidad, resta 1 a la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **INFANTERÍA, IMPERIUM, ELECTROSACERDOTES, CORPUSCARII**

CLAVES DE FACCIÓN: **ADEPTUS MECHANICUS**

ELECTROSACERDOTES CORPUSCARII

Los Electrosacerdotes de la facción Corpuscarii crean un enorme potencial eléctrico mientras entonan fervorosamente sus cánticos de batalla. Conducen la Fuerza Motriz a través de sus cuerpos, ansiosos por compartir su iluminación, y la liberan a través de guanteletes en arcos de poder eléctrico abrasador que saltan de un blanco a otro.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Electrosacerdotes Corpuscarii**

Cada miniatura está equipada con:
guanteletes electrostáticos.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Electrosacerdotes, Corpuscarii**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Mechanicus

DATAHERRERO CIBERNÉTICO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	2+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola arqueotecnológica [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]	12"	1	3+	6	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Puño de energía	Combate	2	3+	8	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

Protocolos de batalla: En tu fase de mando, si esta miniatura está liderando una unidad **Robots Kastelan**, puede decidir el protocolo de batalla de esa unidad. Si lo hace, realiza un chequeo de Liderazgo por esta miniatura; si tiene éxito, esa unidad entra en un protocolo de tu elección de entre los que se indican abajo. Una vez una unidad entra en un protocolo, sigue en ese protocolo hasta que entre en uno diferente.

- **Protocolo Protector:** Suma 2 al atributo Ataques de las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas **Robot Kastelan** en esa unidad.
- **Protocolo Conquistador:** Suma 2 al atributo Ataques de las armas de combate con las que están equipadas las miniaturas **Robot Kastelan** en esa unidad.
- **Protocolo Égida:** Suma 1 al atributo Resistencia de las miniaturas **Robot Kastelan** en esa unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Tecnosacerdote, Dataherrero Cibernético**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

DATAHERRERO CIBERNÉTICO

Los Dataherreros optimizan la programación de sus protegidos robóticos. Estos Tecnosacerdotes emplean rituales e himnos binarios para bendecir las obleas de doctrina a través de las cuales alteran los protocolos de los robots, mientras arrasan a los enemigos del Omnissiah con haces de radiación iónica de sus pistolas arqueotecnológicas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Dataherrero Cibernético**

Esta miniatura está equipada con: pistola arqueotecnológica; puño de energía.

LÍDER

Esta miniatura debe anexarse a la siguiente unidad:

- **Robots Kastelan**

Debes anexar esta miniatura a una unidad **Robots Kastelan**, incluso aunque ya se hayan anexado a ella una o más miniaturas **Dataherrero Cibernético**. En tales casos, si esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales. Si no puedes anexar esta miniatura a una unidad **Robots Kastelan**, esta miniatura no puede ser desplegada y cuenta como si hubiera sido eliminada durante la primera ronda de batalla.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Tecnosacerdote, Dataherrero Cibernético**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

ROBOTS KASTELAN

M	R	S	H	L	CO
6"	9	2+	7	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bláster pesado phosphor [IGNORA COBERTURA]	36"	3	4+	6	-1	1
Combustor incendine [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Bláster Kastelan phosphor [IGNORA COBERTURA]	24"	3	4+	6	0	2
Bláster Kastelan phosphor doble [IGNORA COBERTURA, ACOPLADA]	24"	3	4+	6	0	2

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	4+	6	0	1
Puño Kastelan	Combate	4	4+	12	-2	3
Puño Kastelan doble [ACOPLADA]	Combate	4	4+	12	-2	3

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

Guardaespaldas robótico: Mientras una miniatura **Dataherrero Cibernético** esté liderando esta unidad, esa miniatura tiene la habilidad No hay dolor 4+.

Red repulsora: Cada vez que una miniatura Robots Kastelan en esta unidad es tomado como blanco de un ataque a distancia, con una tirada de salvación sin modificar de 6, la unidad atacante sufre 1 herida mortal tras terminar de realizar sus ataques.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Imperium, Robots Kastelan**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

ROBOTS KASTELAN

Los Robots Kastelan son autómatas gigantes del pasado oscuro de la humanidad, protegidos por grueso blindaje y campos de fuerza avanzados. Siempre obedientes a sus doctrinas preprogramadas, los Kastelan son bastiones en la defensa y casi imparables en el ataque, ya que desatan fuego pesado y golpes arrolladores con sus puños gigantes.

OPCIONES DE EQUIPO

- El puño Kastelan doble de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes:
  - 1 bláster Kastelan phosphor y 1 puño Kastelan
  - 1 bláster Kastelan phosphor doble y 1 arma cuerpo a cuerpo
- El combustor incendine de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 bláster pesado phosphor.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **2-4 Robots Kastelan**

Cada miniatura está equipada con: combustor incendine; puño Kastelan doble.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Imperium, Robots Kastelan**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

ELECTROSACERDOTES FULGURITAS

M	R	S	H	L	CO
6"	3	7+	1	7+	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Vara electrodrenante [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	2	3+	6	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 5+**

Electroinfusión: Mientras una miniatura **Personaje** esté liderando esta unidad, cada vez que un ataque tome como blanco a esta unidad, resta 1 a la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Imperium, Electrosacerdotes, Fulguritas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

ELECTROSACERDOTES FULGURITAS

Los Electrosacerdotes Fulguritas, crepitantes con energía que roban a quienes matan, son cultistas fanáticos del Dios Máquina. Con sus varas pesadas envueltas en cobre, derriban blasfemos que malgastan la Fuerza Motriz, y absorben de guerreros herejes y almacenan la sagrada energía en sus condensadores, donde potencia sus campos voltagheist.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Electrosacerdotes Fulguritas**

Cada miniatura está equipada con: vara electrodrenante.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Electrosacerdotes, Fulguritas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

ZANCOFÉRREOS BALLISTARII

M	R	S	H	L	CO
10"	7	3+	7	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Cañón automático cognis doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	48"	2	4+	9	-1	3
Cañón láser cognis doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	48"	1	4+	12	-3	1D6+1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Pie de Zancoférreo	Combate	3	4+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Caminante elevado: Esta unidad es elegible para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido, y puedes repetir los chequeos de huida desesperada realizados por miniaturas en esta unidad.

Cadena de datos de amplio espectro: Cada vez que tomas esta unidad como blanco de una estratagema, tira 1D6: con un 5+, puedes obtener 1PM.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Humo, Imperium, Skitarii, Zancoférreos Ballistarii**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

ZANCOFÉRREOS BALLISTARII

Los Zancoférreos Ballistarii son bípodes de combate pilotados por tiradores veteranos. Se abren paso cuidadosamente por el campo de batalla antes de invocar a los espíritus máquina despiertos de sus armas para obtener soluciones de tiro cogitadas. Una vez desatada su potencia de fuego destructivo, se redespliegan para dar caza a nuevos objetivos.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón automático cognis doble de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 cañón láser cognis doble.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1-3 Zancoférreos Ballistarii**

Cada miniatura está equipada con: cañón automático cognis doble; pie de Zancoférreo.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Humo, Imperium, Skitarii, Zancoférreos Ballistarii**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

IRRUPTORES KATAPHRON

M	R	S	H	L	CO
5"	7	3+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Rifle voltaico pesado [ANTIVEHÍCULO 4+, FUEGO RÁPIDO 2]	36"	2	4+	8	-2	3
Cañón de torsión [ANTIINFANTERÍA 2+, ÁREA]	48"	1D3	4+	6	-2	2

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Garra voltaica [ANTIVEHÍCULO 4+]	Combate	4	4+	5	-1	1
Garra hidráulica	Combate	2	4+	8	-2	3

HABILIDADES

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Orden de irrupción: Cada vez que una miniatura en esta unidad realice un ataque, repite una tirada para impactar de 1. Mientras esta unidad esté a 6" o menos de una o más unidades **Línea de batalla Adeptus Mechanicus**, en su lugar puedes repetir la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Infantería, Imperium, Kataphron, Irruptores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

IRRUPTORES KATAPHRON

Los Irruptores Kataphron son grandes Servidores de batalla que avanzan sobre orugas pesadas. Son herramientas ideales para destrozar las líneas de batalla abiertas y bastiones enemigos con impactos de armas pesadas y de sus accesorios de combate, mientras que cualquier disparo enemigo es eludido gracias al grueso blindaje y absorbido por capas de mejoras biónicas.

OPCIONES DE EQUIPO

- El rifle voltaico pesado de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 cañón de torsión.
- La garra voltaica de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 garra hidráulica.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3-6 Irruptores Kataphron**

Cada miniatura está equipada con: rifle voltaico pesado; garra voltaica.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Kataphron, Irruptores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

DESTRUCTORES KATAPHRON

M	R	S	H	L	CO
5"	6	3+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Lanzallamas cognis [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Cañón pesado grav [ANTIVEHÍCULO 2+]	30"	4	4+	6	-1	2
Culebrina de plasma Kataphron – normal	36"	4	4+	7	-2	1
Culebrina de plasma Kataphron – sobrecarga [DE RIESGO]	36"	4	4+	8	-3	2
Bláster phosphor [IGNORA COBERTURA, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	5	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Directrices centinela: Cada vez que tomas a esta unidad como blanco de la estratagema Disparos preventivos, mientras resuelves esa estratagema, los impactos se obtienen con tiradas para impactar sin modificar de 5+.

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Infantería, Imperium, Kataphron, Destructores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

DESTRUCTORES KATAPHRON

Estos constructos biomecánicos operan como plataformas de armas pesadas móviles, cargadas con grandes cañones esotéricos además de como armamentos de defensa cercana. Sus subrutinas balísticas pueden operarse de forma independiente a sus protocolos de batalla, lo que las convierte en herramientas de destrucción flexibles.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón pesado grav de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 culebrina de plasma Kataphron.
- El bláster phosphor de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 lanzallamas cognis.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3-6 Destructores Kataphron**

Cada miniatura está equipada con: cañón pesado grav; bláster phosphor; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Kataphron, Destructores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

TREPADUNAS ONAGRO

M	R	S	H	L	CO
8"	10	2+	11	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada cognis [FUEGO RÁPIDO 3, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	4	0	1
Lanzamisiles Dédalo [ANTIVOLAR 2+]	48"	1	4+	10	-2	1D6
Erradicador – disipado [ÁREA, GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	36"	1D6	4+	9	-2	2
Erradicador – concentrado [ÁREA, GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	18"	1D6	4+	9	-3	3
Bláster pesado phosphor [IGNORA COBERTURA]	36"	3	4+	6	-1	1
Láser de neutrones [ÁREA, PESADA]	48"	2	4+	16	-4	1D6+1
Sistema Ícaro [ANTIVOLAR 4+, ACOPLADA]	48"	6	4+	8	-1	2
Bláster pesado phosphor Onagro doble [IGNORA COBERTURA, ACOPLADA]	36"	4	4+	6	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Patas de Trepadunas	Combate	3	4+	6	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Trepadunas: Esta miniatura puede moverse por encima de elementos de terreno que tengan una altura de 4" o menos como si no estuvieran allí.

HABILIDADES DE EQUIPO

Cadena de datos de amplio espectro: Cada vez que tomas al portador como blanco de una estratagema, tira 1D6: con un 5+, obtienes 1PM.

Descargadores de humo: El portador tiene la clave **Humo**.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, cada vez que esta miniatura realice un ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Imperium, Skitarii, Trepadunas Onagro**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

TREPADUNAS ONAGRO

El flexible armamento del Trepadunas Onagro puede devastar escuadrones de aeronaves o atomizar infantería de élite con haces de energía cegadora. Son plataformas de armas pesadas versátiles, bien escudadas, que pueden avanzar fácilmente junto a Skitarii mientras sus múltiples extremidades los propulsan sobre obstáculos traicioneros.

OPCIONES DE EQUIPO

- El erradicador de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes:
  - 1 lanzamisiles Dédalo y 1 Sistema Ícaro
  - 1 láser de neutrones y 1 ametralladora pesada cognis
  - 1 bláster pesado phosphor Onagro doble
- Esta miniatura puede equiparse con 1 ametralladora pesada cognis adicional.
- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes:
  - 1 cadena de datos de amplio espectro
  - 1 descargadores de humo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Trepadunas Onagro**

Esta miniatura está equipada con: erradicador; patas de Trepadunas.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Imperium, Skitarii, Trepadunas Onagro**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

DESGUAZADORES PTERAXII

M	R	S	H	L	CO
12"	4	4+	2	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Blástér flechete [PISTOLA]	12"	5	4+	3	0	1
Carabina flechete	18"	6	4+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	3	0	1
Vara táser [GOLPES SOSTENIDOS 2]	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Cabalgar las termales: En tu fase de disparo, después de que esa unidad haya disparado, si no está en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puede hacer una de las siguientes cosas:

- Realizar un movimiento normal de hasta 6".
- Realizar un movimiento normal de hasta 12", siempre que cada miniatura en esta unidad termine ese movimiento completamente a 6" o menos de una o más unidades **Línea de batalla Adeptus Mechanicus** amigas.

En cualquier caso, si lo hace, hasta el final del turno, esta unidad no es elegible para declarar una carga.

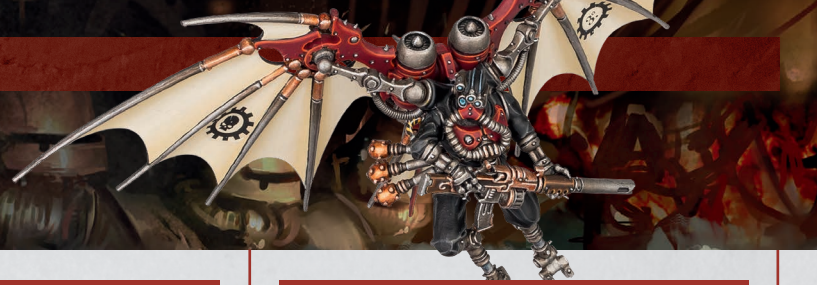
SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Volar, Propulsor de salto, Granadas, Imperium, Skitarii, Desguazadores Pteraxii**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

DESGUAZADORES PTERAXII

A los Desguazadores Pteraxii se les reduce la conciencia hasta que les queda poco más que sus reacciones optimizadas. Son cazadores aéreos maniobrables e insólitos, que dan rastrean a su presa desde puntos ventajosos escogidos antes de lanzarse y desatar andanadas devastadoras de afiladísimos proyectiles.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Desguazador Pteraxii Alfa**
- **4-9 Desguazadores Pteraxii**

El Desguazador Pteraxii Alfa está equipado con: bláster flechete; vara táser.

Cada miniatura Desguazador Pteraxii está equipada con: carabina flechete; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Volar, Propulsor de salto, Granadas, Imperium, Skitarii, Desguazadores Pteraxii**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

TECNORRAPACES PTERAXII

M	R	S	H	L	CO
12"	4	4+	2	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bláster flechete [PISTOLA]	12"	5	4+	3	0	1
Antorcha phosphor [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Espolones Pteraxii	Combate	2	4+	4	0	1
Vara táser [GOLPES SOSTENIDOS 2]	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Conflagración abrasadora: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, elige una unidad enemiga (excepto **Monstruos** y **Vehículos**) que fuera impactada por una o más ataques con las antorchas phosphor de esta unidad esta fase y tira 1D6, añadiendo 3 al resultado si esta unidad está a 6" o menos de una o más unidades **Línea de batalla Adeptus Mechanicus** amigas. Con un 4+, hasta el final del siguiente turno de tu oponente, esa unidad enemiga está en llamas. Mientras una unidad esté en llamas, resta 2" a su atributo Movimiento y resta 2 a las tiradas de avanzar y de carga realizadas por ella.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Volar, Propulsor de salto, Imperium, Skitarii, Tecnorrapaces Pteraxii**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

TECNORRAPACES PTERAXII

Los Tecnorrapaces son erradicadores de organismos parasitarios cibernéticos en naves y manufactorums, y descargan fuego químico de sus antorchas phosphor contra los enemigos del Dios Máquina. Descienden en bandadas con propulsores de alas membranosas, espolones preparados, ansiosos por ver cómo sus enemigos son devorados por las llamas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tecnorrapaz Pteraxii Alfa**
- **4-9 Tecnorrapaces Pteraxii**

La miniatura Tecnorrapaz Pteraxii Alfa está equipada con: bláster flechete; espolones Pteraxii; vara táser.

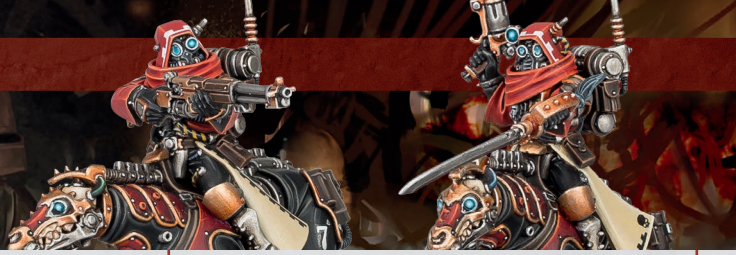
Cada miniatura Tecnorrapaz Pteraxii está equipada con: antorcha phosphor; espolones Pteraxii.

CLAVES: **Infantería, Volar, Propulsor de salto, Imperium, Skitarii, Tecnorrapaces Pteraxii**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

INCURSORES SERBERYS

M	R	S	H	L	CO
12"	4	4+	2	7+	2



ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola arqueotecnológica [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]	12"	1	4+	6	-1	1
Carabina galvánica [HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	3	4+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Sable de caballería y patas con garras	Combate	4	4+	4	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 9"**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Táctica oblicua: Una vez por turno, cuando una unidad enemiga termina un movimiento normal, avanza o se retira a 9" o menos de esta unidad, si esta unidad no está en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puede realizar una de las siguientes cosas:

- Realizar un movimiento normal de hasta 1D6".
- Realizar un movimiento normal de hasta 6", siempre y cuando cada miniatura en esta unidad termine ese movimiento completamente a 6" o menos de una o más unidades **Línea de batalla Adeptus Mechanicus** amigas.

HABILIDADES DE EQUIPO

Cadena de datos mejorada: Cada vez que tomas a la unidad del portador como blanco de una estratagema, tira 1D6: con un 5+, obtienes 1PM.

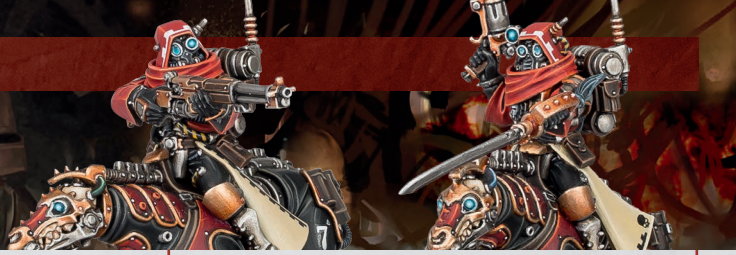
SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Montada, Imperium, Skitarii, Incursores Serberys**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

INCURSORES SERBERYS

Los Incursores de los Cuerpos Serberys, batidores y exploradores de largo alcance, emplean los sensores avanzados de sus monturas cibercaninas para identificar intrusos enemigos. Mantienen una cadencia de fuego castigadora con sus carabinas mientras se mueven a alta velocidad, y cuando su presa ya no puede correr más, los Incursores desenvainan los sables y cargan a la batalla.



OPCIONES DE EQUIPO

- 1 Incursor Serberys puede equiparse con 1 cadena de datos mejorada.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Incursor Serberys Alfa**
- **2-5 Incursores Serberys**

La miniatura Incursor Serberys Alfa está equipada con: pistola arqueotecnológica; carabina galvánica; sable de caballería y patas con garras.

Cada miniatura Incursor Serberys está equipada con: carabina galvánica; sable de caballería y patas con garras.

CLAVES: **Montada, Imperium, Skitarii, Incursores Serberys**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

SULFOJINETES SERBERYS

M	R	S	H	L	CO
12"	4	4+	2	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Carabina bláster phosphor [ÁREA, IGNORA COBERTURA]	18"	1D6	4+	6	0	1
Pistola bláster phosphor [IGNORA COBERTURA, PISTOLA]	12"	1D3	4+	4	0	1
Pistola phosphor [IGNORA COBERTURA, PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
Aliento sulfúrico [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	9"	1D6	N/A	3	-1	1
Pistola phosphor doble [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, ACOPLADA]	12"	2	4+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Maza voltaica de caballería [ANTIVEHÍCULO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, ATAQUES ADICIONALES]	Combate	2	4+	5	-1	1
Patas con garras	Combate	4	4+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Rompelíneas: Cada vez que esta unidad termina un movimiento de carga, elige una unidad enemiga dentro de su zona de amenaza y tira 1D6 por cada miniatura en esta unidad, sumando 2 al resultado si esta unidad empezó su movimiento de carga a 6" o menos de una o más unidades **Línea de batalla Adeptus Mechanicus** amigas. Por cada 4+ esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

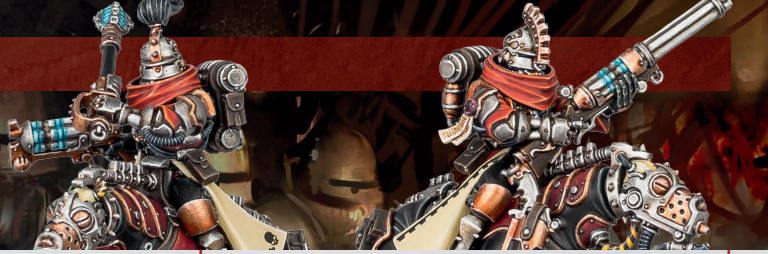
SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Montada, Imperium, Skitarii, Sulfojinetes Serberys**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

SULFOJINETES SERBERYS

Los escuadrones de caballería de Sulfojinetes son agresivas tropas de choque y rompelíneas. Las bestias mecánicas emiten nubes de phosphor incinerador y destripan al enemigo con garras, mientras que sus jinetes Skitarii de élite descargan fuego de pistola incandescente mientras se abren paso entre las líneas de defensa, antes de dar la vuelta en busca de supervivientes.



OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 3 miniaturas en esta unidad, la pistola phosphor doble de 1 Sulfojinete Serberys puede reemplazarse por 1 carabina bláster phosphor y 1 pistola phosphor.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sulfojinete Serberys Alfa**
- **2-5 Sulfojinetes Serberys**

La miniatura Sulfojinete Serberys Alfa está equipada con: pistola bláster phosphor; aliento sulfúrico; maza voltaica de caballería ; patas con garras.

Cada Sulfojinete Serberys está equipado con: pistola phosphor doble; aliento sulfúrico; patas con garras.

CLAVES: **Montada, Imperium, Skitarii, Sulfojinetes Serberys**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

SERVIDORES

M	R	S	H	L	CO
6"	3	4+	1	8+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado [PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	6+	5	-1	2
Cañón de fusión [PESADA, FUSIÓN 2]	18"	2	6+	9	-4	1D6
Cañón de plasma – normal [PESADA, ÁREA]	36"	1D3	6+	7	-2	1
Cañón de plasma – sobrecarga [PESADA, ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	6+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Servobrazo de Servidor	Combate	1	5+	8	-2	3
Herramientas de Servidor	Combate	1	5+	3	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

HABILIDADES

Enlace mental: Mientras una miniatura **Tecnosacerdote** esté liderando esta unidad, mejora en 1 los atributos Habilidad de Proyectiles y Habilidad de Arma de las armas a distancia y de combate con las que estén equipadas las miniaturas **Servidor** en esta unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES: **Infantería, Imperium, Servidores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

SERVIDORES

Ubicuos por todo el Imperium, los Servidores también acompañan a sus amos sacerdotes a la guerra y los ayudan en tareas técnicas pesadas. Protegidos por dispositivos cibernéticos industriales, sus enormes servobrazos son armas brutales, mientras que a algunos les implantan armamento a distancia con el que defender la sagrada tarea de sus creadores.

OPCIONES DE EQUIPO

- El servobrazo de Servidor de hasta 2 miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes:
  - 1 bólter pesado y 1 herramientas de Servidor
  - 1 cañón de fusión y 1 herramientas de Servidor
  - 1 cañón de plasma y 1 herramientas de Servidor

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **4 Servidores**

Cada miniatura está equipada con: servobrazo de Servidor.

SÉQUITO DE SERVIDORES

Al inicio del paso de declarar formaciones de batalla, esta unidad puede unirse a otra unidad de tu ejército que esté siendo liderada por un **Tecnosacerdote Visioingeniero** (una unidad no puede tener más de una unidad **Tecnosacerdote** anexada a ella). Si lo hace, hasta el final de la batalla, cada miniatura en esta unidad cuenta como parte de una unidad Guardaespaldas, y los efectivos iniciales de la unidad aumentan en consecuencia.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Servidores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

INFILTRADORES SICARIANOS

M	R	S	H	L	CO
8"	4	4+	2	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bláster flechete [PISTOLA]	12"	5	4+	3	0	1
Carabina [PISTOLA]	12"	3	4+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma de energía	Combate	2	4+	4	-2	1
Vara táser [GOLPES SOSTENIDOS 2]	Combate	2	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Infiltradores, Sigilo**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Interferencia neurostática (aura): Mientras una unidad enemiga esté a 6" o menos de esta unidad, cada vez que se realiza un chequeo de acobardamiento o de Liderazgo por esa unidad, resta 1 a ese chequeo. Mientras esta unidad esté a 6" o menos de una o más unidades **Línea de batalla Adeptus Mechanicus** amigas, en su lugar resta 2 a ese chequeo.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Imperium, Skitarii, Infiltradores Sicarianos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

INFILTRADORES SICARIANOS

Los Infiltradores Sicarianos emiten frecuencias disruptivas que encriptan los augures y perturban dolorosamente los sentidos enemigos. Ocultados de esta forma, realizan misiones de reconocimiento y de flanqueo, intensificando su bombardeo sensorial para averiar las comunicaciones enemigas y atacar sin ser visto en la anarquía resultante.

OPCIONES DE EQUIPO

- La carabina y arma de energía de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 blástер flechete y 1 vara táser.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Infiltrador Sicariano Princeps**
- **4-9 Infiltradores Sicarianos**

Cada miniatura está equipada con: carabina; arma de energía.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Skitarii, Infiltradores Sicarianos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

FERRACECHADORES SICARIANOS

M	R	S	H	L	CO
8"	4	4+	2	7+	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Filos transónicos [HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN]	Combate	4	4+	4	-1	1
Filos transónicos y garracorde [ANTIINFANTERÍA 3+, HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN]	Combate	4	4+	4	-2	1
Cuchilla transónica y garracorde [ANTIINFANTERÍA 3+, PRECISIÓN]	Combate	3	4+	4	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Sigilo**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Paso optimizado: Suma 1 a las tiradas de avanzar y de carga realizadas por esta unidad. Mientras esta unidad esté a 6" o menos de una o más unidades **Línea de batalla Adeptus Mechanicus**, en su lugar suma 2 a las tiradas de avanzar y de carga realizadas por esta unidad.

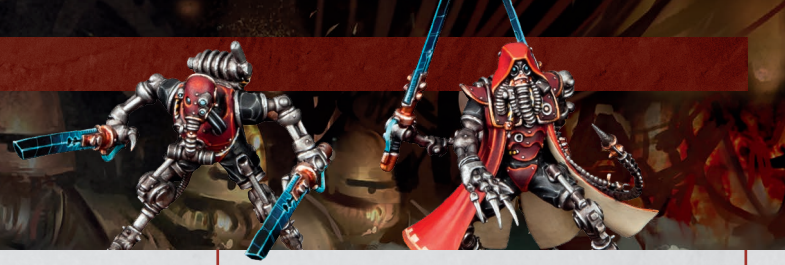
SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Imperium, Skitarii, Ferracechadores Sicarianos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

FERRACECHADORES SICARIANOS

Los Ferracechadores se sueltan como armas de terror para dar caza a unidades servo errantes y blasfemos herejes, o para saltar sobre unidades hostiles aisladas y asesinar a líderes enemigos. Como sus camaradas Sicarianos, los Ferracechadores tienen patas como zancos que les permiten arrollar a su presa antes de despedazarla con los filos transónicos.



OPCIONES DE EQUIPO

- La cuchilla transónica y garracorde de cualquier número de Ferracechadores Sicarianos pueden reemplazarse por 1 filo transónico.
- La cuchilla transónica y garracorde del Ferracechador Sicariano Princeps puede reemplazarse por 1 filos transónicos y garracorde.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Ferracechador Sicariano Princeps**
- **4-9 Ferracechadores Sicarianos**

Cada miniatura está equipada con: cuchilla transónica y garracorde.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Skitarii, Ferracechadores Sicarianos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

MARISCAL SKITARII

M	R	S	H	L	CO
6"	3	4+	3	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola arqueotecnológica [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]	12"	1	3+	6	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Bastón de control	Combate	4	3+	6	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Edicto de control: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, cada vez que una miniatura en esa unidad realice un ataque, puedes repetir la tirada para impactar.

Enlace de servocráneo: Una vez por turno, puedes elegir la unidad de esta miniatura incluso aunque esa estratagema ya haya sido usada con otra unidad de tu ejército esta fase.

HABILIDADES DE EQUIPO

Bastón de control: La unidad del portador puede seguir siendo tomada como blanco de una estratagema aunque esté acobardada.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Skitarii, Mariscal**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

MARISCAL SKITARII

Los Mariscales lideran los manípulos y cohortes de la soldadesca Skitarii. Son guerreros veteranos de incontables cruzadas, y cuentan con el privilegio de llevar aumentos biónicos mejorados. Los Mariscales son intermediarios entre las formaciones Skitarii y sus señores sacerdotes, empleando enlaces ascendentes sagrados para refinar las doctrinas de sus guerreros hasta casi la perfección sagrada.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Mariscal Skitarii**

Esta miniatura está equipada con: pistola arqueotecnológica; bastón de control.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a una de las siguientes unidades:

- **Exploradores Skitarii**
- **Vanguardia Skitarii**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Skitarii, Mariscal**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

EXPLORADORES SKITARII

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	1	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola arqueotecnológica [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]	12"	1	4+	6	-1	1
Rifle voltaico [ANTIVEHÍCULO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	30"	1	4+	8	-1	1D3
Fusil galvánico	30"	2	4+	4	0	1
Culebrina de plasma – normal	30"	2	4+	7	-2	1
Culebrina de plasma – sobrecarga [DE RIESGO]	30"	2	4+	8	-3	2
Arcabuz transuránico [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	4+	7	-2	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo de Alfa	Combate	2	4+	5	-1	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 6"**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Objetivo explorado: Al final de tu fase de mando, si esta unidad está dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, ese marcador de objetivo sigue bajo tu control, aunque no tengas miniaturas dentro de su alcance, hasta que tu oponente lo controle al inicio o final de un turno.

HABILIDADES DE EQUIPO

Cadena de datos mejorada: Cada vez que tomas a la unidad del portador como blanco de una estratagema, tira 1D6: con un 5+, obtienes 1PM.

Ómnispex: Las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en la unidad del portador tienen la habilidad [IGNORA COBERTURA].

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Imperium, Skitarii, Exploradores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

EXPLORADORES SKITARII

Los Exploradores persiguen sin pausa a su presa durante meses o incluso años, rastreándola hasta la muerte. Portan antiguos fusiles galvánicos de cañón largo, cuya munición energizada transfiere una carga abrasadora al impactar, dejando a su presa como un cascarón humeante mientras se dedican a alinearse hacia su siguiente blanco.

OPCIONES DE EQUIPO

- El Explorador Skitarii Alfa puede equiparse con 1 Arma cuerpo a cuerpo de Alfa.
- El fusil galvánico del Explorador Skitarii Alfa puede reemplazarse por 1 pistola arqueotecnológica.
- El fusil galvánico de 1 Explorador Skitarii puede reemplazarse por 1 rifle voltaico.
- El fusil galvánico de 1 Explorador Skitarii puede reemplazarse por 1 culebrina de plasma.
- El fusil galvánico de 1 Explorador Skitarii puede reemplazarse por 1 arcabuz transuránico.
- 1 Explorador Skitarii equipado con un fusil galvánico puede equiparse con una de las siguientes:
  - 1 cadena de datos mejorada*
  - 1 ómnispex*

** No se puede reemplazar el fusil galvánico de esa miniatura.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Explorador Skitarii Alfa**
- **9 Exploradores Skitarii**

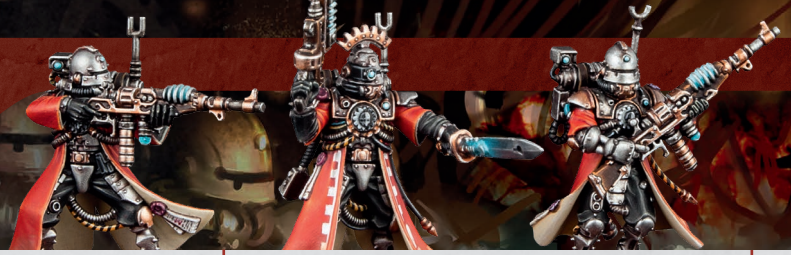
Cada miniatura está equipada con: fusil galvánico; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Imperium, Skitarii, Exploradores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

VANGUARDIA SKITARII

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	1	7+	2



ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola arqueotecnológica [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]	12"	1	4+	6	-1	1
Rifle voltaico [ANTIVEHÍCULO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	30"	1	4+	8	-1	1D3
Culebrina de plasma – normal	30"	2	4+	7	-2	1
Culebrina de plasma – sobrecarga [DE RIESGO]	30"	2	4+	8	-3	2
Carabina radium [ANTIINFANTERÍA 4+]	18"	3	4+	3	0	1
Arcabuz transuránico [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	4+	7	-2	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo de Alfa	Combate	2	4+	5	-1	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Irradiación extrema (aura): Mientras una unidad enemiga (excepto unidades **Vehículo**) está a 3" o menos de esta unidad, resta 1 al atributo Control de objetivos de las miniaturas en esa unidad.

HABILIDADES DE EQUIPO

Cadena de datos mejorada: Cada vez que tomas a la unidad del portador como blanco de una estratagema, tira 1D6: con un 5+, obtienes 1PM.

Ómnispex: Las armas a distancia con las que están equipadas las miniaturas en la unidad del portador tienen la habilidad [IGNORA COBERTURA].

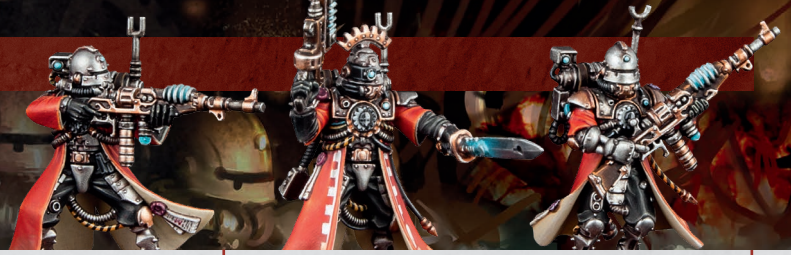
SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Imperium, Skitarii, Vanguardia**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

VANGUARDIA SKITARII

El disparo hiperirradiado de las carabinas de la Vanguardia Skitarii aseguran que quienes sobrevivirían a la herida enfermarán y morirán igual. Los Vanguardia, imbuidos con esta radiación, emiten un aura debilitadora a la que están inmunizados. Esto los curte para combatir en las zonas de guerra más tóxicas para defender los intereses de los Tecnosacerdotes.



OPCIONES DE EQUIPO

- El Vanguardia Skitarii Alfa puede equiparse con 1 Arma cuerpo a cuerpo de Alfa.
- La carabina radium del Explorador Skitarii Alfa puede reemplazarse por 1 pistola arqueotecnológica.
- La carabina radium de 1 Vanguardia Skitarii puede reemplazarse por 1 rifle voltaico.
- La carabina radium de 1 Vanguardia Skitarii puede reemplazarse por 1 culebrina de plasma.
- La carabina radium 1 Vanguardia Skitarii puede reemplazarse por 1 arcabuz transuránico.
- 1 Vanguardia Skitarii equipado con una carabina radium puede equiparse con una de las siguientes:
  - 1 cadena de datos mejorada*
  - 1 ómnispex*

** No se puede reemplazar la carabina radium de esa miniatura.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Vanguardia Skitarii Alfa**
- **9 Vanguardia Skitarii**

Cada miniatura está equipada con: carabina radium; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Imperium, Skitarii, Vanguardia**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

DESINTEGRADOR SKORPIUS

M	R	S	H	L	CO
10"	10	2+	12	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Cañón de energía Belleros [ÁREA, INDIRECTA]	36"	2D6	4+	7	-2	1
Ametralladora pesada cognis [FUEGO RÁPIDO 3, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	4	0	1
Lanzamisiles Disruptor [ACOPLADA]	36"	3	4+	9	-2	1D6
Cañón ferrumita	48"	3	4+	12	-3	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

Básica: **Final violento 1D3**

Facción: **Imperativos de Doctrina**

Cadena de datos de amplio espectro: Cada vez que tomas a esta miniatura como blanco de una estratagema, tira 1D6: con un 5+, obtienes 1PM.

Andanadas abrasadoras: Cada vez que esta miniatura realiza un ataque con un cañón de energía Belleros que toma como blanco una unidad **Infantería**, suma 1 a la tirada para impactar. Cada vez que esta miniatura realiza un ataque con un cañón ferrumita que toma como blanco a una unidad **Monstruo** o **Vehículo**, suma 1 a la tirada para impactar.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, cada vez que esta miniatura realiza un ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Skitarii, Desintegrador Skorpius**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

DESINTEGRADOR SKORPIUS

Los Desintegradores Skorpius, que planean sobre las ruinas de guerra sobre un lecho de gases atomizados, son tanques de batalla de primera línea. Se lanzan en imparables oleadas blindadas y apoyan el avance de la infantería, desatando abrasadoras andanadas de fuego para inutilizar las máquinas de guerra enemigas y barrer hordas de enemigos inferiores.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de energía Belleros de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón ferrumita.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Desintegrador Skorpius**

Esta miniatura está equipada con: cañón de energía Belleros; 3 ametralladoras pesadas cognis; lanzamisiles Disruptor; casco blindado.

CLAVES: **Vehículo, Imperium, Skitarii, Desintegrador Skorpius**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

TREPADUNAS SKORPIUS

M	R	S	H	L	CO
12"	9	3+	11	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Matriz de ametralladoras pesadas cognis [FUEGO RÁPIDO 9, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	9	4+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Cadena de datos de amplio espectro: Cada vez que tomas a esta miniatura como blanco de una estratagema, tira 1D6: con un 5+, obtienes 1PM.

Trepadunas: Las unidades pueden desembarcar de este **Transporte** después de que haya avanzado. No se considera que esas unidades han realizado un movimiento normal esa fase, y no pueden declarar una carga en el mismo turno, pero por lo demás pueden actuar de forma normal durante el resto del turno.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte dedicado, Imperium, Skitarii, Trepadunas Skorpius**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

TREPADUNAS SKORPIUS

Los Trepadunas Skorpius permiten a los señores de la forja transportar escuadras de su infantería cibernética hacia las líneas frontales, abrumando al enemigo mediante el número de tropas redesplegadas rápidamente. Los Trepadunas se arrojan contra las defensas enemigas en una nube de humo químico, saturando el área con proyectiles de alto calibre mientras desembarca su carga de guerreros.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Trepadunas Skorpius**

Esta miniatura está equipada con: matriz de ametralladoras pesadas cognis; casco blindado.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **Infantería Adeptus Mechanicus**. No puede transportar miniaturas **Propulsor de salto** o **Kataphron**.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte dedicado, Imperium, Skitarii, Trepadunas Skorpius**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

DRAGONES SIDONIANOS

M	R	S	H	L	CO
10"	7	3+	7	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Phosphor serpenta [IGNORA COBERTURA]	18"	1	4+	5	-1	2
Jezzail radium [ANTIINFANTERÍA 3+, PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	4+	5	-2	3

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Pie de Zancoférreo	Combate	3	4+	5	0	1
Lanza táser [ANTIBÍPODE 2+, LANZA, GOLPES SOSTENIDOS 2]	Combate	4	4+	7	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1, Sigilo**

FACCIÓN: **Imperativos de Doctrina**

Caminante elevado: Esta unidad es elegible para disparar y declarar una carga en un turno en el que se haya retirado, y puedes repetir los chequeos de huida desesperada realizados por miniaturas en esta unidad.

Cadena de datos de amplio espectro: Cada vez que tomas esta unidad como blanco de una estratagema, tira 1D6: con un 5+, puedes obtener 1PM.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Imperium, Vehículo, Bípode, Skitarii, Dragones Sidonianos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

DRAGONES SIDONIANOS

Caminando a través de una neblina de su propio incienso sagrado, las máquinas de largas extremidades montadas por Dragones Sidonianos están en perpetuo movimiento. Los Dragones señalan a su presa con disparos de phosphor brillante o balas irradiadas, lo que les permite detectarla a través de la niebla y arrollarla con una estruendosa estampida.

OPCIONES DE EQUIPO

- La lanza táser de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 jezzail radium y 1 pie de Zancoférreo.
- Cualquier número de miniaturas pueden equiparse con 1 phosphor serpenta.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1-3 Dragones Sidonianos**

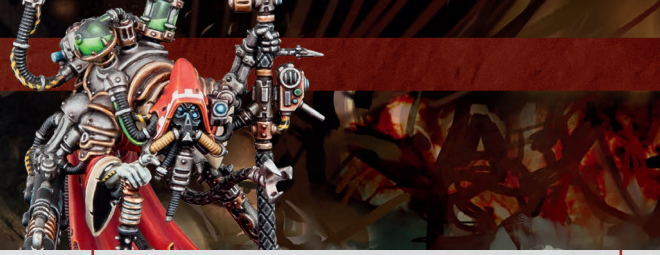
Cada miniatura está equipada con: lanza táser.

CLAVES: **Imperium, Vehículo, Bípode, Skitarii, Dragones Sidonianos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Adeptus Mechanicus

TECNOSACERDOTE DOMINUS

M	R	S	H	L	CO
6"	4	2+	4	7+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Rayo erradicador – disipado	24"	1D3	3+	6	-1	1
Rayo erradicador – concentrado	12"	1D3	3+	6	-2	2
Macroametralladora [PISTOLA]	12"	5	3+	4	0	1
Phosphor serpenta [IGNORA COBERTURA]	18"	1	3+	5	-1	2
Bláster volkite [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	3	3+	5	0	2

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Hacha omnissiana	Combate	4	3+	6	-2	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

Señor del Culto Máquina: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+. Si esa unidad tiene la clave **Electrosacerdotes**, en su lugar las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+.

Pico de datos: Al inicio de la fase de combate, puedes elegir una unidad **Vehículo** dentro de la zona de amenaza de la unidad de esta miniatura y tirar 1D6: con un 4+, esa unidad enemiga sufre 1D6 heridas mortales y, hasta el final de la fase, empeora en 1 el atributo Habilidad de Armas de las armas de combate que tenga equipadas esa unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Imperium, Infantería, Personaje, Tecnosacerdote, Dominus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

TECNOSACERDOTE DOMINUS

Los Tecnosacerdotes Dominus son los generales teocráticos de los ejércitos de un mundo forja. Guían a congregaciones de guerreros en una oración binárica y dirigen a sus subalternos con estrategias precisas. Son maestros de máquinas, tan capaces de curar el daño a sus creaciones como de destruir las máquinas corruptas del enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

- La macroametralladora de esta miniatura puede reemplazarse por 1 phosphor serpenta.
- El bláster volkite de esta miniatura puede reemplazarse por 1 rayo erradicador.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tecnosacerdote Dominus**

Esta miniatura está equipada con: macroametralladora; bláster volkite; hacha omnissiana.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a una de las siguientes unidades:

- **Electrosacerdotes Corpuscarii**
- **Electrosacerdotes Fulguritas**
- **Irruptores Kataphron**
- **Destructores Kataphron**
- **Exploradores Skitarii**
- **Vanguardia Skitarii**

CLAVES: **Imperium, Infantería, Personaje, Tecnosacerdote, Dominus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

TECNOSACERDOTE VISIOINGENIERO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola arqueotecnológica [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]	12"	1	3+	6	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Hacha omnissiana	Combate	3	4+	6	-2	2
Servobrazo [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1	4+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

Visioingeniero: Esta miniatura tiene la habilidad Agente solitario mientras esté a 3" o menos de una unidad **Vehículo Adeptus Mechanicus** amiga, a menos que esté liderando una unidad..

Bendición del Omnissiah: En tu fase de mando, elige una miniatura **Adeptus Mechanicus** amiga a 3" o menos de esta miniatura. Esa miniatura recupera hasta 1D3 heridas perdidas y, si es una miniatura **Vehículo**, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esa miniatura tiene una salvación invulnerable 4+. Cada miniatura solo puede ser elegida por esta habilidad una vez por fase de mando.

Venganza por el Omnissiah: Si una miniatura **Vehículo Adeptus Mechanicus** amiga es eliminada a 12" o menos de esta miniatura, hasta el final de la batalla, el hacha omnissiana de esta miniatura tiene un atributo Ataques de 6.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Imperium, Infantería, Personaje, Tecnosacerdote, Visioingeniero**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

TECNOSACERDOTE VISIOINGENIERO

Los Visioingenieros, el sacerdocio más extendido de un mundo forja, mantienen muchas de las máquinas del Imperium, como reactores, tanques de batalla e incluso naves espaciales. Tienen una conexión intuitiva con los aparatos sagrados, y pueden despertar hasta al espíritu máquina más recalcitrante con un cántico maquinal susurrado.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tecnosacerdote Visioingeniero**

Esta miniatura está equipada con: pistola arqueotecnológica; hacha omnissiana; servobrazo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a una de las siguientes unidades:

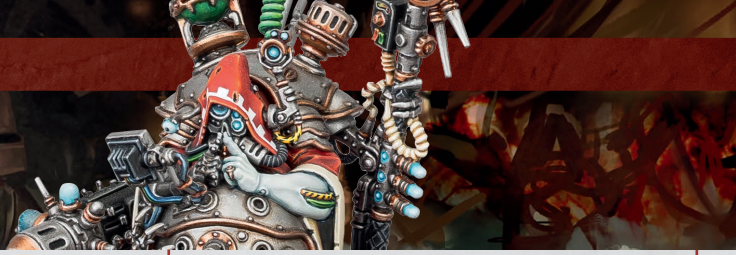
- **Electrosacerdotes Corpuscarii**
- **Electrosacerdotes Fulguritas**
- **Irruptores Kataphron**
- **Destructores Kataphron**
- **Servidores**
- **Exploradores Skitarii**
- **Vanguardia Skitarii**

CLAVES: **Imperium, Infantería, Personaje, Tecnosacerdote, Visioingeniero**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

TECNOSACERDOTE MANIPULUS

M	R	S	H	L	CO
6"	4	2+	4	7+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Lanza magnaaceleradora [PESADA]	36"	1	3+	7	-2	3
Cañón transónico [HERIDAS DEVASTADORAS, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	2

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Báculo omnissiano	Combate	4	3+	6	-1	2

HABILIDADES

Básica: **Líder**

Campo galvánico: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las armas con las que están equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

Defender la obra divina: Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase, todas las miniaturas en la unidad de esta miniatura tiene una salvación invulnerable 4+.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Imperium, Infantería, Personaje, Tecnosacerdote, Manipulus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

TECNOSACERDOTE MANIPULUS

Entre las mejoras de un Tecnosacerdote Manipulus está la célula galvánica desde la que canalizan poderosas cargas de Fuerza Motriz. Agotan las fuentes de energía por completo y usan su contenido para sobrecargar las células de las armas de sus guerreros, mientras defienden su tarea divina con descargas de sus armas arcanas.

OPCIONES DE EQUIPO

- La lanza magnaaceleradora de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón transónico.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tecnosacerdote Manipulus**

Esta miniatura está equipada con: lanza magnaaceleradora; báculo omnissiano.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a una de las siguientes unidades:

- Electrosacerdotes Corpuscarii
- Electrosacerdotes Fulguritas
- Irruptores Kataphron
- Destructores Kataphron
- Exploradores Skitarii
- Vanguardia Skitarii

CLAVES: **Imperium, Infantería, Personaje, Tecnosacerdote, Manipulus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

TECNOARQUEÓLOGO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	3+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola arqueotecnológica [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]	12"	1	3+	6	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Servogarra voltaica [ANTIVEHÍCULO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	3	4+	8	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

Buscadores de misterios divinos: Mientras esta miniatura está liderando una unidad, suma 1 al atributo Control de objetivos de las miniaturas en esa unidad.

Instintos cogitativos: Las unidades enemigas que se despliegan en el campo de batalla como refuerzos no pueden ser desplegadas a 12" o menos horizontalmente de esta miniatura.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Tecnosacerdote, Tecnoarqueólogo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**

TECNOARQUEÓLOGO

Los Tecnoarqueólogos son buscadores de misterios divinos, guiados a descubrir lo oculto y analizar sus capacidades. Estos sacerdotes, curtidos por una vida en las peligrosas fronteras el Imperium, emplean sus instintos cogitativos para detectar enemigos al acecho y activar los modos de ataque efectivos de sus Servidores guardianes.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tecnoarqueólogo**

Esta miniatura está equipada con: pistola arqueotecnológica; servogarra voltaica.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a una de las siguientes unidades:

- **Electrosacerdotes Corpuscarii**
- **Electrosacerdotes Fulguritas**
- **Irruptores Kataphron**
- **Destructores Kataphron**
- **Exploradores Skitarii**
- **Vanguardia Skitarii**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Imperium, Tecnosacerdote, Tecnoarqueólogo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Adeptus Mechanicus**