

QUESTOR TRAITORIS

Este Index describe a los Renegade Knights, máquinas de guerra gigantescas pilotadas por nobles traicioneros que rompieron sus alianzas en favor de la adoración a los Dioses del Chaos. Te ofrece las reglas necesarias para organizar un ejército de estas terribles máquinas de guerra en tus partidas de Warhammer 40,000.

Máquinas de guerra humanoides que se elevan sobre sus enemigos, los Renegade Knights llevan la potencia de un ejército sobre sus extremidades armadas y sus enormes caparazones. En el cuerpo a cuerpo, sus rugientes espadas sierra y sus guanteletes atronadores destruyen lo que sus pies no pueden aplastar, dispersando a los aterrorizados supervivientes frente a su avance imparable.

El suelo tiembla bajo las zancadas descomunales de los Renegade Knights. Incluso uno solo de estos ingenios bélicos tiene capacidad para aniquilar a regimientos enteros de guerreros enemigos, columnas de vehículos blindados y escuadrones de voladores. Los señores del Chaos y los demagogos rebeldes pueden llegar muy lejos para tratar de hacerse con los servicios de tales aliados, sacrificando lo que haga falta a fin de asegurar que uno de estos dioses de la destrucción luche en su bando.

Desplegados en gran número, los Questor Traitoris son aún más aterradores, y se sabe de mundos que han sido enteramente sometidos por ellos, arrasados por la espada y la llama en nombre de los Dioses Oscuros.



CORROMPER LO INCORRUPTIBLE

Los pilotos de Imperial Knights son guerreros nobles y valerosos, miembros de casas caballerescas ancestrales. En su decimoctavo año, los aspirantes se enfrentan al Ritual de Iniciación, una extraña ceremonia en la que la mente del Noble se funde con el espíritu máquina del Knight, permitiendo al piloto ocupar el Trono Mechanicum, el trono de control de la máquina, y dirigirla con sus pensamientos. Este rito, junto con subrutinas psicosugestivas que se imbuyen a través de las conexiones neuronales del Knight, compensan las posibles muestras de debilidad mental o espiritual de los pilotos, reforzando sus nociones de honor y entrega por la causa y minimizando así el riesgo de que caigan en las tentaciones del Chaos.

No obstante, ningún ser humano está más allá del alcance de los Dioses Oscuros. Creer lo contrario es una muestra de arrogancia. Hay muchos motivos por los que un Knight puede desviarse del camino recto que se describe en el Código Caballeresco, ya sea de manera voluntaria o involuntaria. Los casos más comunes son los de los Caballeros Desarraigados, individuos que han tenido que abandonar sus Casas Nobles debido a alguna tragedia o ignominia, y que se ven obligados a cometer actos innobles para sobrevivir. Los fantasmas de los Tronos Mechanicum son inmisericordes, y las voces de los ancestros muertos mucho tiempo atrás juzgarán y condenarán a dicho Knight caído con total severidad. Algunos pilotos deciden quitarse la vida, o abandonar el trono de control para siempre (a ojos de un piloto joven, hay poca diferencia entre estos dos desenlaces). Aquellos que no lo hacen, o peor, que no pueden hacerlo, acaban enloqueciendo. Es esta locura la que alimenta a los Dioses Oscuros, que reclaman las almas perdidas de los Nobles y corrompen a los espíritus máquina hasta convertirlos en bestias hambrientas. Recientemente, cónclaves de Warpsmiths han empezado a capturar a Knights solitarios y torturarlos hasta lograr este terrible objetivo. Incluso se rumorea que algunos Knights renegados ya no contienen pilotos vivos, sino que son controlados por Daemons parasitarios que han poseído la máquina de guerra y habitan en su interior como si fuesen guerreros incorpóreos enfundados en una armadura.

Aún menos comunes y más terribles son aquellos episodios en los que toda una lanza de Knights, o incluso una Casa Noble entera, cae en la perdición. Durante los oscuros días de la Herejía de Horus, semejante tragedia se dio a menudo, siendo la más conocida la de la Casa Devine, que fue víctima de las tentaciones de Slaanesh. Con la Cicatrix Maledictum partiendo la galaxia, este tipo de corrupción ha vuelto: desde un Sacristán que se arrastra de un Trono Mechanicum a otro escanciando icor daemónico con el que causar locura y mutación, hasta un Barón que lidera una cruzada noble para purgar un mundo de la mancha del Chaos, sólo para verse tan metido en la masacre que tanto él como sus seguidores acaban degenerando en bestias enloquecidas como aquellas a las que trataban de combatir. La Inquisición se ha esforzado al máximo para suprimir los informes acerca de Casas traidoras, pues la mera noción de que esos guerreros puedan caer en la sedición resulta tan horrible como el concepto de los Space Marines renegados; y sin embargo, crece el número de Knights caen en la sombra, y sus devastadores olas de destrucción resultan cada vez más difíciles de ocultar.



RENEGADE KNIGHT

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	Н	A	L	S
Renegade Knight	*	*	*	8	8	24	4	9	3+

Un Renegade Knight es una sola miniatura equipada con una espada sierra Segadora, un guantelete atronador, una ametralladora pesada y pies titánicos.

ΠΑΝΠ

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HA	HP
13-24+	12"	3+	3+
7-12	9"	4+	4+
1-6	6"	5+	5+

	ALG.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón gatling Vengador	36"	Pesada 12	6	-2	2	-
Lanzallamas pesado	8"	Pesada 1D6	5	-1	1	Esta arma impacta al blanco automáticamente.
Ametralladora pesada	36"	Pesada 3	4	0	1	-
Módulo anzamisiles Ironstorm	72"	Pesada 1D6	5	-1	2	Esta arma puede elegir como blanco a unidades no visibles para el portador.
Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Cañón de batalla de fuego rápido	72"	Pesada 2D6	8	-2	1D3	-
Batería de cohetes Stormspear	48"	Pesada 3	8	-2	1D6	-
Cañón termal	36"	Pesada 1D6	9	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo par infligir daño con ella.
Cañón automático Ícaro doble	48"	Pesada 4	7	-1	2	Suma 1 a las tiradas para impactar con esta arma cont blancos que puedan VOLAR . Resta 1 a las tiradas para impactar contra todos los otros blancos.
Espada sierra Segador	Com.	Combate	+6	-3	6	-
Guantelete atronador	Com.	Combate	x2	-4	6	Resta 1 a las tiradas para impactar con esta arma. Si eliminas a un Vehículo o Monstruo usando esta
						arma, elige una unidad enemiga a 9" o menos y tira 1D6. Con un 4+ esa unidad sufre 1D3 heridas mortale
	Com.	Combate	Port.	-2	1D3 ático Ícar	1D6. Con un 4+ esa unidad sufre 1D3 heridas mortale Haz 3 tiradas para impactar por cada ataque con esta arma, en vez de 1.
OPCIONES DE EQUIPO	Esta m lanzam Esta m cañón Esta m cañón Esta m cañón	iniatura puede elegi uisiles Ironstorm. iniatura puede cam de batalla de fuego i iniatura puede cam de batalla de fuego i iniatura puede cam	ir un cañón biar el guan rápido y am biar la espa rápido y an biar la amet	autom telete a etrallada siern netrallada	ático Ícar atronador dora pesa ra Segado adora pesa ora pesada	1D6. Con un 4+ esa unidad sufre 1D3 heridas mortale Haz 3 tiradas para impactar por cada ataque con esta arma, en vez de 1. o doble, una batería de cohetes Stormspear o un módulo por un cañón gatling Vengador y lanzallamas pesado, da, o cañón termal. r por un cañón gatling Vengador y lanzallamas pesado, ada, o cañón termal. a por un rifle de fusión.
Pies titánicos OPGIONES DE EQUIPO HABILIDADES	Esta m lanzarr Esta m cañón Esta m cañón Esta m cañón Esta m cañón Esta m Escudo i invulner Explosió a 0, tira l con un 6 ella sufre Máquina espada si buto Atae	iniatura puede elegi iisiles Ironstorm. iniatura puede cam de batalla de fuego iniatura puede cam de batalla de fuego	ir un cañón biar el guan rápido y am biar la espa- rápido y an biar la amet ra tiene una mas a distan esta miniatu a del campo lad a 2D6" o les. esta miniatu antelete atro Habilidad d	autom telete a tetralla da sierra netralla rallado salvaci cia. ra se re de bata o meno ra tiene onador, e armas	atico Ícara tronador dora pesa ra Segado dora pesada ión ducen alla; s de	1D6. Con un 4+ esa unidad sufre 1D3 heridas mortale Haz 3 tiradas para impactar por cada ataque con esta arma, en vez de 1. o doble, una batería de cohetes Stormspear o un módulo por un cañón gatling Vengador y lanzallamas pesado, da, o cañón termal. r por un cañón gatling Vengador y lanzallamas pesado, ada, o cañón termal.

CLAVES

TITÁNICO, VEHÍCULO, RENEGADE KNIGHT



RENEGADE KNIGHT Dominus

HA HP S 28 4 Renegade Knight Dominus 3+ Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

Un Renegade Knight Dominus es una sola miniatura equipada con un erradicador de plasma, lanza volcán, dos misiles rompeescudos, dos rifles de fusión dobles, dos cañones rompeasedios dobles y

H RESTANTES	M	HA	HP
15-28+	10"	4+	3+
8-14	7"	5+	4+
1-7	4"	6+	5+

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón de conflagración	18"	Pesada 3D6	7	-2	2	Esta arma impacta al blanco automáticamente.
Erradicador de plasma	Al ataca	r con esta arma, elige	uno de los	s siguie	nts perfil	es
- Normal	48"	Pesada 2D6	7	-3	1	-
- Sobrecarga	48"	Pesada 2D6	8	-3	2	Por cada resultado para impactar de 1, el portador recibe 1 herida mortal después de que todos los disparos de esta arma se hayan resuelto.
Misil rompeescudos	48"	Pesada 1	10	-4	1D6	Cada misil rompeescudos sólo puede ser disparado una vez por batalla y sólo puede disparar una de ellas por turno. No hay posibilidad de tirada de salvación invulnerable contra las heridas causadas por esta arma
Cañón rompeasedios doble	48"	Pesada 2D3	7	-1	1D3	-
Rifle de fusión doble	12"	Asalto 2	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Arpón espiral de trueno	12"	Pesada 1	16	-6	10	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma contra blancos Vehículo o Monstruo . Además, si esta arma inflige daño, el blanco sufre 1D3 heridas mortales adicionales.
Lanza volcán	80"	Pesada 1D6	14	-5	3D3	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma contra blancos TITÁNICOS .
Pies titánicos	Com.	Combate	Port.	-2	1D3	Haz 3 tiradas para impactar por cada ataque con esta arma, en vez de 1.
OPCIONES DE EQUIPO	arpón	espiral de trueno.				na y su lanza volcán por un cañón de conflagración y un npeasediso dobles por dos misiles rompeescudos.
HABILIDADES	Exploside esta min del camp dados, esta heridas i en vez de	• Esta miniatura puede cambiar uno de sus cañones rom Escudo iónico. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+ contra armas a distancia. Explosión del doble núcleo de plasma. Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 2D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 en cualquiera de los dados, explota y cada unidad a 2D6" o menos sufre 1D6 heridas mortales. Con un 6 en cada uno de los dados, en vez de eso, cada unidad a 3D6" o menos sufre 1D6 heridas mortales.				Titánico. Un Renegade Knight puede retirarse en su fase de movimiento y disparar y/o cargar ese turno. Cuando un Renegade Knight retrocede puede moverse por encima de las miniaturas de Infantería enemiga aunque al final de su movimiento debe estar a más de le toda unidad enemiga. Además, un Renegade Knigh puede moverse y disparar armas Pesadas sin recibir penalización a sus tiradas para impactar. Por último, un Renegade Knight sólo se beneficia de la cobertura s ésta tapa al menos a la mitad de la miniatura, desde el
						nunto do vieto de la unidad que dienare
CLAVES DE FACCIÓN		, Questor Train				punto de vista de la unidad que dispara.

HAZAÑAS INFERNALES

Cuando los Renegade Knights se reúnen en gran número, se ven impelidos a cumplir siniestros juramentos a los Dioses Oscuros. Haciendo gala de una suerte de cruel parodia de su antigua nobleza, se comprometen a cumplir hazañas a cuál más vil y deshonrosa, como por ejemplo arrasar un mundo cardenalicio u otro lugar de fe igualmente importante, dar caza a algún héroe imperial o asesinar a todos los habitantes de un sistema estelar que presuntamente han ofendido a los Dioses Oscuros con su resistencia. Una vez embarcados en esa misión infernal, los Renegade Knights no se detendrán ante nada hasta emerger victoriosos o perecer intentándolo.



Renegade Armiger

RENEGADE ARMIGER

4								
۱	S	L	A	H	R	F	A HP	HA

Esta unidad contiene 1 Renegade Armiger. Puede incluir 1 Renegade Armiger adicional (**Potencia de unidad +9**), o 2 Renegade Armigers adicionales (**Potencia de undiad +18**). Cada Renegade

NAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HA	HP
7-12+	14"	3+	3+
4-6	10"	4+	4+
1-3	7"	5+	5+

Armiger está equipado con de	os canone	s automaticos Arm	nger y una a	metral	ladora pe	sada.	
ARMA	ALG.	TIPO	F	FP	0	HABILIDADES	
Cañón automático Armiger	60"	Pesada 2D3	7	-1	3	Ignora el penalizador al impactar por mover y disparar esta arma Pesada.	
Ametralladora pesada	36"	Pesada 3	4	0	1	-	
Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.	
Lanza termal	30"	Asalto 1D3	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.	
Cuchilla sierra Segador	Al atacar con esta arma, debes elegir uno de los siguientes perfiles:						
- Golpe	Com.	Combate	x2	-3	3	-	
- Barrido	Com.	Combate	Port.	-2	1	Haz 2 tiradas para impactar por cada ataque con esta arma en lugar de 1.	
OPCIONES DE EQUIPO	cuchilla	a sierra Segador.				s automáticos Armigers con una lanza termal y una ora pesada con un rifle de fusión.	
HABILIDADES	Escuadrón de vehículos. Al desplegar esta unidad por primera vez sobre el campo de batalla, todas sus miniaturas deben situarse a 6" o menos unas de otras. A partir de entonces, cada una actúa como una unidad independiente y se la considera como tal.				as sus e otras.	Escudo iónico. Las miniaturas en esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+ contra armas a distancia. Explosión. Cada vez que las heridas de una miniatura	
						de esta unidad se reduzcan a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 explota y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.	
CLAVES DE FACCIÓN	Снаоѕ	QUESTOR TRAI	TORIS				
CLAVES	Venícu	LO, RENEGADE	ARMIGER				

VALORES EN PUNTOS

Si estás jugando una partida equilibrada o una partida que use límite de puntos, puedes usar las siguientes listas para determinar el coste en puntos total de tu ejército. Sólo tienes que sumar los costes de todas tus miniaturas y del equipo con el que están equipadas para determinar el valor total de puntos de tu ejército.

ARMAS CUERPO A CUERPO							
ARMA	PTOS./ARMA						
Cuchilla sierra Segador	0						
Espada sierra Segador	30						
Guantelete atronador	35						
Pies titánicos	0						

ARMA	PTOS./ARMA
Ametralladora pesada	4
Arpón espiral de trueno	0
Batería de cohetes Stormspear	45
Cañón automático Armiger	5
Cañón automático Ícaro doble	30
Cañón de batalla de fuego rápido	100
Cañón de conflagración	0
Cañón gatling Vengador	75
Cañón rompeasedios doble	35
Cañón termal	76
Erradicador de plasma	0
Lanza termal	0
Lanza volcán	10
Lanzallamas pesado	17
Misil rompeescudos	12
Módulo lanzamisiles Ironstorm	16
Rifle de fusión	17
Rifle de fusión doble	0

UNIDADES		
UNIDAD	MINI./ UNIDAD	PTOS./MINI (No incluye equipo)
Renegade Armiger	1-3	160
Renegade Knight	1	285
Renegade Knight Dominus	1	500

REGLAS DE DESTACAMENTO

En esta página encontrarás reglas para ejércitos Veteranos que incluyan Destacamentos de QUESTOR TRAITORIS; es decir, cualquier Destacamento que sólo incluya unidades QUESTOR TRAITORIS. Incluimos la siguiente habilidad de destacamento, un rasgo de Señor de la guerra, Estratagemas y reliquias que sólo pueden ser usadas por Renegade Knights. Juntas, estas reglas ayudan a reflejar su carácter y estilo de combate en tus partidas de Warhammer 40,000.

HABILIDADES

Los Destacamentos **QUESTOR TRAITORIS** (excepto los Destacamentos auxiliares superpesados) reciben la siguiente habilidad:

LANZA DE RENEGADE KNIGHTS

Aunque han abandonado su nobleza, las casas de Renegade Knight siguen gobernando mediante señores despóticos que las guían con autoridad brutal.

Si tu ejército es Veterano, elige una miniatura en cada Destacamento superpesado Questor Traitoris de tu ejército. Cada miniatura que elijas obtiene la clave Personaje. Sin embargo, el beneficio de mando de cada Destacamento superpesado de Questor Traitoris cambia a "Ninguno" si no contiene al menos una unidad Questor Traitoris Titánica, y cambia a "+6 Puntos de mando" si contiene, al menos, tres unidades Questor Traitoris Titánicas.

RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **Personaje Questor Traitoris Titánico** es tu Señor de la guerra, puedes elegir darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra:

BÚSQUEDA INFERNAL

Este Señor de la guerra ha hecho un juramento sombrío a los Dioses Oscuros y no se detendrá a la hora de masacrar a toda la galaxia hasta que lo haya honrado o muera.

Si este Señor de la guerra se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo (tal y como se especifica en la misión) controla ese marcador de objetivo incluso si hay más miniaturas enemigas dentro del alcance del mismo marcador de objetivo. Si una unidad enemiga dentro del alcance del mismo marcador de objetivo tiene una habilidad similar, el marcador de objetivo estará controlado por el jugador que tenga más miniaturas dentro de su alcance de forma normal. En este caso, este Señor de la guerra cuenta como 10 miniaturas.

RELIQUIA

Si tu ejército está liderado por un Señor de la guerra **QUESTOR TRAITORIS**, puedes darle la siguiente reliquia a un **PESONAJE QUESTOR TRAITORIS** de tu ejército.

LA MARCA DEL TRAIDOR

Las gestas impías y la heráldica manchada de sangre de este Knight traidor se cuenta por toda la galaxia, y todos saben que hacerle frente es enfrentar una muerte dolorosa.

Las unidades enemigas deben restar 1 a su atributo Liderazgo mientras se encuentren a 12" o menos del portador. Mientras se encuentren a 6" o menos del portador, resta 2 a su atributo Liderazgo en su lugar.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército es Veterano e incluyes algún Destacamento **QUESTOR TRAITORIS**, tienes acceso a las siguientes Estratagemas:

-3 PM

ROTAR ESCUDOS IÓNICOS

Estratagema Questor Traitoris

La energía de un escudo iónico puede rotarse de modo que su flanco más potente se coloque encarado al enemigo para deflectar mejor sus ataques.

Usa esta Estratagema cuando una unidad enemiga elija como blanco a una unidad **Vehículo Questor Traitoris** de tu ejército que tenga salvación invulnerable (esta Estratagema cuesta 3 PM si la unidad elegida como blanco es un **Renegade Dominus Knight**; de lo contrario cuesta 1 PM)Hasta el final de la fase, la salvación invulnerable de ese vehículo mejora en 1 (hasta un máximo de 3+).

2 PM

RASTRO DE DESTRUCCIÓN

Estratagema Questor Traitoris

Cuando los Renegade Knights marchan a la guerra, sólo dejan tras de sí cuerpos rotos y restos de chatarra retorcidos. Usa esta Estratagema al elegir una unidad QUESTOR TRAITORIS de tu ejército para atacar con ella en la fase de disparo o de combate. Hasta el final de la fase, puedes repetir todas las tiradas para impactar con esta unidad.



