



ARBITES PROCTOJUEZ



LPA ▼2 MOV. ▶6" SALV. □4+ HERIDAS ▲9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Escopeta de combate (corto alcance)	4	2+	4/4	Alcance 6"
Escopeta de combate (largo alcance)	4	4+	2/2	-
Pistolón	4	3+	3/3	Alcance 8"
Porra de supresión	3	3+	2/3	-
Mazo dominador y escudo de asalto	4	3+	4/4	Letal 5+, Choque, Represor*

Escudo de asalto: Si este agente tiene un mazo dominador y escudo de asalto, tiene un atributo Salvación de 3+.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

ESCUADRA DE EXACCIÓN®, IMPERIUM, ADEPTUS ARBITES, LÍDER, PROCTOJUEZ

(28)

ARBITES PROCTOJUEZ



LPA ▼2 MOV. ▶6" SALV. □4+ HERIDAS ▲9

Nuncio Aquila:

- Cuando un agente enemigo se encuentre a 3" o menos de tu marcador de Nuncio Aquila (o de este agente, si tu marcador de Nuncio Aquila no se encuentra en la zona de aniquilación), tu oponente debe gastar 1 PA adicional por ese agente enemigo para realizar la acción **Recoger marcador y acciones de misión**.
- Al determinar el control de un marcador, el atributo LPA total de los agentes enemigos que lo disputan se considera como si fuese 1 menos si hay por lo menos uno de esos agentes enemigos a 3" o menos de tu marcador de Nuncio Aquila (o de este agente, si tu marcador de Nuncio Aquila no se encuentra en la zona de aniquilación). Ten en cuenta que esto no es un cambio al atributo LPA, por lo que cualquier cambio se acumula con esto.

DESPLEGAR NUNCIO AQUILA

OPA

► Si tu marcador de Nuncio Aquila no se encuentra en la zona de aniquilación, colócalo a 6" o menos horizontalmente de este agente; de lo contrario, muéve tu marcador de Nuncio Aquila hasta 6" horizontalmente. Si este agente es retirado de la zona de aniquilación, retira también de la zona de aniquilación tu marcador de Nuncio Aquila.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

ARBITES MARTIRIZADOR



LPA ▼2 MOV. ▶6" SALV. □4+ HERIDAS ▲8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Escopeta de combate (corto alcance)	4	3+	4/4	Alcance 6"
Escopeta de combate (largo alcance)	4	5+	2/2	-
Porra de supresión	3	4+	2/3	-

¡Sanitario!: La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN®** amigo vaya a resultar incapacitado estando a 3" o menos de este agente y visible para él, puedes usar esta regla, siempre que ninguno de los dos agentes amigos implicados estén en la zona de control de un agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no resulta incapacitado, le queda 1 herida, y no puede resultar incapacitado durante el resto de la acción. Después de esa acción, ese agente amigo puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr**, pero debe terminar ese movimiento en la zona de control de agente. Resta 1 al LPA de ambos agentes hasta el final de sus siguientes activaciones respectivas, y si esta regla se usó durante la activación del otro agente amigo, esa activación termina. No puedes usar esta regla si este agente resulta incapacitado, o si es una acción de **Disparar** y este agente iba a ser el blanco primario o secundario.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

ESCUADRA DE EXACCIÓN®, IMPERIUM, ADEPTUS ARBITES, MÉDICO, MARTIRIZADOR

(28)

ARBITES MARTIRIZADOR



LPA ▼2 MOV. ▶6" SALV. □4+ HERIDAS ▲8

BOTIQUÍN

1PA

► Elige un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN®** amigo en la zona de control de este agente para que recupere hasta 2D3 heridas perdidas. No puede ser un agente en el que se haya usado la regla ¡Sanitario! durante este punto de inflexión.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.



ARBITES AMO ADIESTRADOR



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥8

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Escopeta de combate (corto alcance)	4	3+	4/4	Alcance 6"
Escopeta de combate (largo alcance)	4	5+	2/2	-
Pistolón	4	4+	3/3	Alcance 8"
Porra de supresión	3	4+	2/3	-

Instructor: Cuando este agente sea activado, puedes activar a la vez a un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN**.

R-VR CIBERMASTÍN amigo apostado. Completa sus activaciones de acción en acción en cualquier orden.

Pauta de ataque: **GAMBITO ESTRÁTÉGICO** en el primer punto de inflexión. Elige una de las siguientes pautas de ataque para que la tenga en esa batalla un agente **R-VR CIBERMASTÍN** **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo:

- **Agresivo:** Sus armas de combate tienen la regla de armas Implacable.
- **Ágil:** Suma 2" a su atributo Movimiento.
- **Defensivo:** Mejora en 1 su atributo Salvación.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

ESCUADRA DE EXACCIÓN, IMPERIUM, ADEPTUS ARBITES, AMO ADIESTRADOR

(28)

ARBITES AMO ADIESTRADOR



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥8

ORDEN R-VR

OPA

► Elige un agente **R-VR CIBERMASTÍN** **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo y cambia su pauta de ataque.

R-VR CIBERMASTÍN



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥8

NOMBRE

ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Mordisco mecánico	4	4+	3/5	Lletal 5+
-------------------	---	----	-----	-----------

Bestia: Este agente solo puede realizar acciones de **Apresar**, **Cargar**, **Correr**, **Retroceder**, **Combatir**, **En guardia**, **Reposiciónnarse**, **Recoger marcador** y **Colocar marcador**. No puede usar ninguna arma que no aparezca en su tarjeta de datos.

APRESAR OPA
► Elige un agente enemigo en la zona de control de este agente. Hasta que ese agente enemigo deje de estar en la zona de control de este agente, o hasta que este agente realice esta acción de nuevo (lo que ocurra antes), empeora en 1 el atributo Impactar de las armas de ese agente enemigo (esto no es acumulativo con estar lesionado); además, ese agente enemigo no puede realizar la acción **Retroceder**.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

ESCUADRA DE EXACCIÓN, IMPERIUM, ADEPTUS ARBITES, R-VR CIBERMASTÍN

(25)

ARBITES CASTIGADOR



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥8

NOMBRE

ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Escopeta de combate (corto alcance)	4	3+	4/4	Alcance 6"
Escopeta de combate (largo alcance)	4	5+	2/2	-
Mazo excruciator	4	3+	5/5	Choque, Desgarradora

Ni una distracción: Puedes ignorar cualesquier cambios a los atributos de este agente (incluyendo sus atributos de armas, pero excluyendo su atributo Salvación).

Dedición fanática: Cuando un dado de ataque infinge un daño de 3 o más a este agente, tira 1D6: con un 5+, resta 1 a ese daño infligido.

Arresto de Castigador: Cuando un agente enemigo se encuentre en la zona de control de este agente, si no hay otros agentes enemigos en la zona de control de este agente, dicho agente enemigo no puede realizar la acción **Retroceder**.

ESCUADRA DE EXACCIÓN, IMPERIUM, ADEPTUS ARBITES, CASTIGADOR

(28)



ARBITES TIRADOR



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Lanzagranadas	4	4+	4/6	Penetración 1
💣 Ametralladora pesada (concentrada)	5	4+	4/5	Pesada (solo Correr)
💣 Ametralladora pesada (barrido)	4	4+	4/5	Pesada (solo Correr), Ráfaga 1"
💣 Lanzarredes	4	3+	4/5	Alcance 12", Severa, Aturdidora
➡ Porra de supresión	3	4+	2/3	-

ESCUADRA DE EXACCIÓN, IMPERIUM, ADEPTUS ARBITES, TIRADOR

(28)

ARBITES DOCTOFORENSE



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Escopeta de combate (corto alcance)	4	3+	4/4	Alcance 6"
💣 Escopeta de combate (largo alcance)	4	5+	2/2	-
➡ Porra de supresión	3	4+	2/3	-

Atento a todo: Una vez por activación de este agente, puede realizar la acción de **Recoger marcador**, **Colocar marcador**, **Lentes de guía**, o una acción de misión por 1 PA menos.

LENTES DE GUÍA

1PA

► Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, hasta que este agente quede incapacitado o realice esta acción de nuevo (lo que ocurra antes), cuando un agente ESCUADRA DE EXACCIÓN amigo dispare, combata o contraataque contra ese agente enemigo, las armas de ese agente tienen la regla de arma Letal 5+ y Severa.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

ESCUADRA DE EXACCIÓN, IMPERIUM, ADEPTUS ARBITES, DOCTOFORENSE

(28)

ARBITES OJO PRECISO



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Escopeta de verdugo (oculta)	4	2+	4/0	Devastadora 4, Pesada, Posición oculta*, Silenciosa
💣 Escopeta de verdugo (móvil)	4	3+	4/4	-
💣 Escopeta de verdugo (inmóvil)	4	2+	4/0	Devastadora 4, Pesada
➡ Porra de supresión	3	4+	2/3	-

*Posición oculta: Este agente solo puede usar esta arma la primera vez que realiza una acción de **Disparar** durante la batalla.

ÓPTICA

1PA

► Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, los perfiles oculta e inmóvil de su escopeta de verdugo tienen la regla de armas Letal 5+, y además cuando dispara con dicha arma los agentes enemigos no pueden estar ofuscados.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

ESCUADRA DE EXACCIÓN, IMPERIUM, ADEPTUS ARBITES, OJO PRECISO

(28)

ARBITES REVELATUM



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Pistola con mira láser (largo alcance)	4	3+	3/3	-
💣 Pistola con mira láser (corto alcance)	4	3+	3/3	Alcance 8", Letal 5+
➡ Porra de supresión	3	4+	2/3	-

El primero en llegar:
GAMBITO ESTRÁTÉGICO

durante el primer punto de inflexión. Si este agente se encuentra completamente dentro de tu zona de descenso, puede realizar inmediatamente una acción libre de **Reposicionarse**.

AVISTAR

1PA

► **APOYO**. Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el final del punto de inflexión, cuando un agente ESCUADRA DE EXACCIÓN amigo a 3" o menos de este agente dispare contra el agente enemigo elegido, puedes usar este efecto. Si lo haces:

- Las armas a distancia de este agente tienen la regla de armas Buscadora (ligera).
 - Ese agente enemigo no puede estar ofuscado.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

ESCUADRA DE EXACCIÓN, IMPERIUM, ADEPTUS ARBITES, REVELATUM

(28)



ARBITES SOJUZGADOR



LPA ▼2 MOV. 6" SALV. 3+ HERIDAS 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Pistolón	4	4+	3/3	Alcance 8"
➡ Mazo de choque y escudo de asalto	4	4+	4/4	Choque, Represor*

Subyugatorcos: Puedes ignorar cualquier cambio al atributo Impactor de las armas de combate de este agente.

ESCUADRA DE EXACCIÓN®, IMPERIUM, ADEPTUS ARBITES, SOJUZGADOR

(28)

ARBITES VIGILANTE



LPA ▼2 MOV. 6" SALV. 4+ HERIDAS 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Escopeta de combate (corto alcance)	4	3+	4/4	Alcance 6"
💣 Escopeta de combate (largo alcance)	4	5+	2/2	-
➡ Porra de supresión	3	4+	2/3	-

Vigilancia en combate cerrado: Este agente puede realizar la acción **Disparar** (salvo **En guardia**) mientras se encuentre en la zona de control de un agente enemigo, pero solo si no ha realizado la acción **Cargar** durante esa activación, o si es una reacción. Este agente no tiene prohibido realizar la acción de **Cargar** tras realizar la acción de **Disparar**.

ESCUADRA DE EXACCIÓN®, IMPERIUM, ADEPTUS ARBITES, VIGILANTE

(28)

ARBITES VOCOTRANSMISOR



LPA ▼2 MOV. 6" SALV. 4+ HERIDAS 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Escopeta de combate (corto alcance)	4	3+	4/4	Alcance 6"
💣 Escopeta de combate (largo alcance)	4	5+	2/2	-
➡ Porra de supresión	3	4+	2/3	-

SEÑAL

1PA

► **APOYO.** Elige un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN®** amigo distinto visible para este agente. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

ESCUADRA DE EXACCIÓN®, IMPERIUM, ADEPTUS ARBITES, VOCOTRANSMISOR

(28)

NOTAS:



COMANDO ESCUADRA DE EXACCIÓN

ARQUETIPOS: SEGURIDAD, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

- ↳ 1 agente **PROCTOJUEZ ESCUADRA DE EXACCIÓN** con una de las siguientes opciones:
 - Escopeta de combate; porra de supresión
 - Pistolón; mazo dominador y escudo de asalto

- ↳ 10 agentes **ESCUADRA DE EXACCIÓN** elegidos de la siguiente lista:

- **CASTIGADOR**
- **MARTIRIZADOR**
- **AMO ADIESTRADOR**
- **R-VR CIBERMASTÍN**
- **DOCTOFORENSE**
- **OJO PRECISO**
- **REVELATUM**
- **SOJUZGADOR**
- **VIGILANTE**

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

• VOCOTRANSMISOR

- **TIRADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Lanzagranadas; porra de supresión
 - Ametralladora pesada; porra de supresión
 - Lanzarredes; porra de supresión

Salvo agentes **TIRADOR**, **SOJUZGADOR** y **VIGILANTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes **TIRADOR** (cada uno debe tener una opción distinta) y hasta cuatro agentes **SOJUZGADOR**.

ESCUADRA DE EXACCIÓN REGLA DE FACCIÓN

EFICIENCIA DESPIADADA

Un blanco, ya haya sido marcado para ser aprehendido o para ser eliminado, tiene pocas posibilidades de escapar a la atención de una Escuadra de Exacción de Adeptus Arbites.

Cuando un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo dispare (excepto si dispara una granada frag o perforante) y estás eligiendo un blanco válido, puedes usar esta regla. Si lo haces, tener a otros agentes **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigos dentro de la zona de control de un agente enemigo no impide que dicho agente enemigo sea elegido.

ESCUADRA DE EXACCIÓN REGLA DE FACCIÓN

MARCADO PARA HACER JUSTICIA

Las Escuadras de Exacción priorizan sus blancos, centrando su ira en aquellos que han sido marcados para recibir castigo inmediato antes de pasar al siguiente transgresor.

GAMBITO ESTRÁTÉGICO. Elige un agente enemigo para que sea tu marca en ese punto de inflexión. Cuando un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo dispare, combata o contraataque contra tu marca, las armas de ese agente amigo tienen la regla de armas Castigadora. Cuando tu marca quede incapacitado, puedes elegir a un nuevo agente enemigo para que sea tu marca en ese punto de inflexión (y puedes seguir haciéndolo durante este punto de inflexión).



ESCUADRA DE EXACCIÓN REGLA DE FACCIÓN

REPRESOR

Expertos en aplacar disturbios, rebeliones y otros tipos de alzamientos, los Adeptus Arbites son altamente resilientes ante cualquier enemigo, sin importar su origen.

Algunas armas que aparecen en las reglas de este comando tienen la regla de armas Represor, indicada abajo.

*Represor: Cuando este agente use esta arma:

- Cada uno de tus bloqueos puede asignarse a bloquear dos éxitos no resueltos (en lugar de uno).
- Si este agente está contratacando, resuelve el primer dado de ataque (es decir, el defensor en lugar del atacante).

ESCUADRA DE EXACCIÓN GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Médico



Ficha de Apresar



Ficha de Marcado para hacer justicia



Ficha de Lentes de guía



Ficha de Avistar



Ficha de Agresivo



Ficha de Ágil



Ficha de Defensivo



Marcador de Nuncio Aquila

ESCUADRA DE EXACCIÓN ARDID DE ESTRATEGIA

LA CULPA SE VE DE LEJOS

Las Escuadras de Exacción son implacables en su persecución de los condenados. Pocos escapan a sus garras.

Cuando vayas a elegir un blanco válido para un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo, los agentes enemigos a 4" o menos de él no pueden estar a cubierto (en lugar de a 2" o menos). Esto puede permitir que el agente sea tomado como blanco (suponiendo que sea visible), pero no le niega la salvación por cobertura de la que disponga, a menos que el agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo se encuentre a 2" o menos, como es habitual.

ESCUADRA DE EXACCIÓN ARDID DE ESTRATEGIA

JURISDICCIÓN PROTEGIDA

Incentivados por la autoridad que ostentan, las Escuadras de Exacción lucharán con una determinación fanática para mantener posiciones clave contra el enemigo.

Cuando un agente dispare contra un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo a 2" o menos de un marcador de objetivo o un agente enemigo, puedes repetir uno de tus dados de defensa.



ESCUADRA DE EXACCIÓN ARDID DE ESTRATEGIA

IMPARTIR JUSTICIA

Al perseguir a los culpables, los Árbitros se muestran completamente centrados, disciplinados y decididos.

Cuando un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo combata o contraataque, si no se ha movido más que su atributo Movimiento durante la activación, o si es una reacción, sus armas de combate tienen la regla de armas Incesante.

ESCUADRA DE EXACCIÓN ARDID DE ESTRATEGIA

DECRETO TERMINAL

Una presa peligrosa ha sido juzgada y declarada culpable de crímenes atroces contra el Imperium, por los que debe ser ejecutada con la máxima残酷.

Cuando un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo dispare contra un agente enemigo a 6" o menos de él, o cuando un agente **TIRADOR ESCUADRA DE EXACCIÓN** dispare, las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de armas Equilibrada.

ESCUADRA DE EXACCIÓN ARDID DE TIROTEO

LA IMPLACABLE LEY DEL EMPERADOR

Nadie escapa al despiadado juicio del Adeptus Arbites

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo realice la acción **Disparar** y tú hayas elegido un arma con la regla de armas Alcance x (salvo granada frag o perforante). Hasta el final de dicha acción, suma 3" a la x.

ESCUADRA DE EXACCIÓN ARDID DE TIROTEO

EJECUTAR CASTIGO

Aatar a un Árbitro es una ofensa que se castiga con la muerte inmediata.

Usa este ardid de tiroteo después de que un agente enemigo dispare o combata contra un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo a 6" o menos de él, y ese agente amigo no quede incapacitado debido a ello. El agente amigo en cuestión puede realizar inmediatamente o bien una acción libre de **Combatir** o bien una acción libre de **Disparar**, pero durante dicha acción no se puede combatir contra otro agente enemigo distinto ni tomar como blanco de un disparo a otro agente enemigo distinto (los blancos secundarios de la regla de armas Área sí que pueden ser elegidos de manera normal).



ESCUADRA DE EXACCIÓN ARDID DE TIROTEO

REFUERZOS BRUTALES

Al combatir contra los enemigos más beligerantes, los Árbitros pueden combinar su considerable poder para machacar al culpable a base de porrazos y mazazos.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo, antes o después de que realice una acción. Elige un agente enemigo en su zona de control. Otro agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo distinto puede realizar inmediatamente una acción libre de **Combatir**, pero solo puede combatir contra el agente enemigo elegido.

ESCUADRA DE EXACCIÓN ARDID DE TIROTEO

ORDEN DE EJECUCIÓN

Aquellos que se han ganado la ira del Imperium están marcados por el Adeptus Arbites para su ejecución con prioridad máxima.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente enemigo realice una acción de misión (salvo **Operar portillo**). Como alternativa, úsalo al final de la fase de tiroteo y elige un agente enemigo que controle un marcador de objetivo.

En cualquiera de los dos casos, la siguiente vez que tu oponente vaya a activar a ese agente enemigo, puedes interrumpir dicha activación y activar a un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo apostado. Si lo haces, durante dicha activación el agente amigo en cuestión deberá combatir o disparar contra ese agente enemigo, y hasta entonces no podrá hacerlo contra ningún otro agente enemigo (si esto no es posible, la activación del agente amigo en cuestión se cancelará).

Tras completar la activación del agente amigo en cuestión, sigue con la activación de ese agente enemigo (si es posible). No puedes volver a usar este ardid de tiroteo hasta que ese agente enemigo sea activado o quede incapacitado.

ESCUADRA DE EXACCIÓN EQUIPO DE FACCIÓN

VISOR DE ESPEJO REFORZADO

Este visor blindado está diseñado para proteger al portador de las armas o los aparatos que ciegan o desorientan.

Puedes ignorar cualesquier cambios a los atributos LPA de los agentes **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigos, que además no se ven afectados por la regla de armas Choque de los agentes enemigos.

ESCUADRA DE EXACCIÓN EQUIPO DE FACCIÓN

ESPOSAS

Estas esposas adamantinas previenen que los sujetos cautivos escapen a la custodia.

Cuando un agente enemigo vaya a realizar una acción de **Retroceder** mientras se encuentra en la zona de control de un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo, si no hay otros agentes enemigos en la zona de control de ese agente amigo, puedes usar esta regla. En tal caso, tira dos D6, o un D6 si ese agente enemigo tiene un atributo Heridas mayor que el del agente amigo en cuestión. Si cualquier resultado es un 4+, dicho agente enemigo no puede realizar esa acción durante esta activación o reacción (no se gastan PA en ella).



ESCUADRA DE EXACCIÓN EQUIPO DE FACCIÓN

BENGALA ESTROBOSCÓPICA

La brillante y parpadeante luz blanca de este artefacto iluminador rotatorio tiene el efecto de desoriar a los enemigos que quedan dentro de su haz.

Cuando un agente enemigo dispara, combate o contraataca contra un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo a 2" o menos de él, tu oponente no puede repetir los dados de ataque con resultados de 1.

ESCUADRA DE EXACCIÓN EQUIPO DE FACCIÓN

PROYECTILES ESPECIALES

Las escopetas de los Arbites pueden cargarse con una amplia gama de munición especializada, incluyendo proyectiles incendiarios y de alta penetración.

Hasta 2 veces por punto de inflexión, cuando un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo realice una acción de **Disparar** y elijas una escopeta bólter, una escopeta de verdugo, un pistolón con mira láser o un pistolón, puedes usar esta regla. Si lo haces, elige una de las siguientes reglas de armas para que la tenga el arma en cuestión hasta el final de esa acción:

- Saturación.
- Penetración 1, pero solo si el blanco tiene un atributo Salvación de 3+ o mejor.
- Ráfaga 1", pero no puedes elegir más de un blanco secundario.

EQUIPO UNIVERSAL

1 DEPÓSITO DE MUNICIÓN

Ya sean cajas abandonadas por los muertos o dispuestas expresamente para acceder a ellas de manera fácil, estos depósitos de munición pueden ser vitales para recargar armas rápidamente en plena batalla.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de Depósito de munición completamente dentro de tu territorio. Los agentes amigos pueden realizar la siguiente misión durante la batalla:

RECARGA DE MUNICIÓN OPA

- ▶ Uno de tus marcadores de Depósito de munición controlado por el agente activo es usado este punto de inflexión.
- ▶ Hasta el inicio del siguiente punto de inflexión, cuando este agente dispare con un arma de su tarjeta de datos, puedes repetir uno de tus dados de ataque.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, si ese marcador no es tuyo o si ese marcador ha sido usado durante este punto de inflexión.

EQUIPO UNIVERSAL

1 ALAMBRE DE PÚAS

El alambre de púas se puede extender rápidamente y fijarse a cualquier saliente para actuar como una barrera instantánea que frenará dolorosamente a los agentes enemigos que intenten atacar por esa ruta concreta.

El alambre de púas es terreno Expuesto y Obstructor. Antes de la batalla, lo puedes desplegar completamente dentro de tu territorio en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de equipo, puntos de acceso y terreno Accesible.

Obstructor: Cuando un agente vaya a cruzar por encima de este elemento de terreno estando a 1" o menos del mismo, trata la distancia como 1" adicional.



EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

Los aparatos de comunicaciones pueden ser empleados para coordinar operaciones o pedir apoyo durante un tiroteo.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de aparato de comunicaciones completamente dentro de tu territorio. Mientras un agente amigo controle este marcador, suma 3" a los requisitos de distancia de sus reglas **APOYO** que se refieran a agentes amigos (p.ej., "elige a un agente amigo a 6" o menos" sería "a 9" o menos" en su lugar). Ten en cuenta que no puedes beneficiarte de los marcadores de aparato de comunicaciones de tu oponente.

EQUIPO UNIVERSAL

2X BARRICADAS LIGERAS

Estas barreras, diseñadas para arrastrarse hasta la posición y ser desplegadas por agentes e ingenieros de combate, ofrecen una buena protección contra los disparos de armas de pequeño y mediano calibre.

Las barricadas ligeras son terreno Ligero, excepto los pies, que son Insignificantes y Expuestos. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas completamente dentro de tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

1X BARRICADAS PESADAS

Esta barrera protectora, un imponente bloque de plastiacer y adamantita, ofrece cobertura durante los tiroteos más fieros.

Una barricada pesada es terreno Pesado. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente a 4" o menos de tu zona de descenso, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

Los campos de batalla del 41.^{er} Milenio están plagados de muchos tipos de minas, desde simples cargas frag hasta redes monofilamento y cargas de microplasma. Al final, todas cumplen la misma horrible función.

Antes de la batalla, puedes desplegar hasta 1 de tus marcadores de Minas completamente dentro de tu territorio y a más de 2" todo otro marcador, punto de acceso y terreno Accesible. La primera vez que ese marcador quede dentro de la zona de control de un agente, retira el marcador e infinge 1D3+3 puntos de daño al agente.

EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

Estos compactos modelos de escalera de combate se despliegan rápidamente para crear una ruta de entrada a las fortalezas, o un acceso rápido a vitales puntos aventajados.

Las escaleras son terreno Insignificante y Expuesto. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas tal como se indica a continuación:

- Completamente dentro de tu territorio.
- En vertical contra terreno que tenga una altura de al menos 2".
- A más de 2" de otros elementos de terreno de equipo.
- A más de 1" de puertas y puntos de acceso.

Una vez por acción, cuando un agente trepe el elemento de terreno contra el que se apoya una escalera, trata la distancia vertical como 1" si la escalera está dentro de la zona de control del agente durante todo el movimiento de trepar.



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Al elegir este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única para tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

GRANADA ATURDIDORA 1PA

- ▶ Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente y cada otro agente a 1" o menos de él hace un chequeo de aturdimiento. Para que un agente haga un chequeo de aturdimiento, tira un D6: si el resultado es 3+, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

Las fuerzas del 41.º Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros artíluguos aún más exóticos que se utilizan para perforar las armaduras enemigas.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas explosivas (2 frag, 2 perforantes, o 1 frag y 1 perforante). Cada selección es un arma a distancia que pueden usar tus agentes, pero tu comando solo podrá usar esa arma durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
Granada frag	4	4+	2/4

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
Granada perforante	4	4+	4/5

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación

EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

Estas barricadas, poco más que un escudo de supresión con pies acorazados, pueden transportarse para ofrecer cobertura en movimiento.

Una barricada portátil es terreno Ligero, Protector y Portátil, excepto por las patas, que son Insignificantes y Expuestas. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente en tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

Protector: Mientras un agente se encuentre a cubierto tras este elemento de terreno, mejora en 1 su atributo Salvación (hasta un máximo de 2+).

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

Portátil: Este elemento de terreno solo otorga cobertura mientras un agente se encuentre conectado a él y si el escudo está interpuesto (ignora sus pies). Los agentes conectados a su parte interior pueden realizar la siguiente acción única durante la batalla:

MOVERSE CON BARRICADA 1PA

▶ Igual que la acción de **Reposicionarse** salvo que el agente activo no puede moverse más que su atributo Movimiento menos 2" y no puede trepar, dejarse caer ni saltar, ni usar reglas de comando que lo retiren y lo desplieguen de nuevo (p.ej. Propulsor de salto de los **SUCESORES RECUPERADORES** o Paso sombrío de las **MANDRÁGORAS**).

▶ Antes de que este agente se mueva, retira la barricada portátil a la que está conectado. Después de que se mueva, despliega la barricada portátil de modo que esté conectada de nuevo, pero la barricada portátil no puede desplegarse a 2" o menos de otros elementos de terreno de equipo, puntos de acceso o terreno accesible. Si esto no es posible, la barricada portátil no se vuelve a desplegar.

◆ Esta acción se trata como una acción de **Reposicionarse**. Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, ni en la misma activación en la que ha realizado una acción de **Retroceder** o **Carga**.



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única que pueden realizar tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO

GRANADA DE HUMO

1PA

- Coloca uno de tus marcadores de granada de humo a 6" o menos de este agente. Debe ser visible para este agente, o estar situado en un terreno Aventajado o un elemento de terreno visible para este agente. El marcador genera un área de humo de 1" horizontalmente y de una altura ilimitada verticalmente a partir de él (pero no por debajo de él).
 - Mientras un agente se encuentre completamente dentro de un área de humo, se considera ofuscado para los agentes a más de 2" de él, y viceversa. Además, cuando un agente dispare contra un agente enemigo que esté completamente dentro de un área de humo, las armas con la regla de arma Penetración 2 o Críticos de penetración 2 pasan a tener en su lugar la regla de arma Penetración 1 o Críticos de penetración 1 (respectivamente).
 - En el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, tira 1D3. Retira ese marcador de granada de humo una vez que se haya completado un número de activations igual al resultado de ese D3, o al final del punto de inflexión (lo que ocurra antes).
 - ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

NOTAS:

NOTAS:



ESCUADRA DE EXACCIÓN: REGISTRO DE ACTUALIZACIONES

Las reglas se actualizarán periódicamente para mantener un equilibrio y una interacción más fluida en juego. Los cambios en las reglas se actualizarán directamente en los documentos en línea y se enumerarán a continuación. Cualquier cambio menor para igualar la redacción que no tenga ningún impacto práctico en la regla se actualizará directamente en los documentos en línea, pero no se listará aquí.

FE DE ERRATAS

Esta sección recoge las modificaciones a las reglas. El texto modificado para aclaraciones y ediciones se muestra en **azul**, mientras que el texto modificado para actualizaciones de equilibrio se muestra en **magenta**.

AGENTE DOCTOFORENSE, ACCIÓN LENTES DE GUÍA

Cambia la parte relevante de la segunda frase por:
“[...] las armas de ese agente amigo tienen las reglas de arma Letal 5+ y Severa. **Si el arma ya tiene esa regla, también tiene la regla de armas Letal 5+**”.

OCTUBRE 2025

EQUIPO DE FACCIÓN, PROYECTILES ESPECIALES

Cambia la parte relevante de la primera frase por:
“**Hasta 2 veces** por punto de inflexión, [...]”

ERRATAS ANTERIORES

AGENTE MARTIRIZADOR, REGLA ¡SANITARIO!

Cambiar a:

“La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** amigo vaya a resultar **incapacitado** mientras era visible para este agente y estaba a 3" o menos de él, puedes usar esta regla siempre que ni este ni ese agente estén en la zona de control de algún agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no queda incapacitado, le queda 1 herida y no puede resultar **incapacitado durante el resto de la acción**. **Después de esa acción**, ese agente amigo puede **entonces** realizar inmediatamente una acción libre de **Correr**, pero debe terminar ese movimiento en la zona de control de este agente. Resta 1 a los atributos LPA de este y de ese agente hasta el final de sus próximas activaciones respectivamente, y si esta regla fue usada durante la activación de ese agente amigo, esa activación termina. No puedes usar esta regla si este agente está incapacitado, o si es una acción de **Disparar** y este agente iba a ser el blanco primario o secundario”.

LISTA DE ARMAS DEL AGENTE AMO ADIESTRADOR

Se añade el arma “**Pistolón**”.

AGENTE DOCTOFORENSE, ACCIÓN LENTES DE GUÍA

Cambia la parte relevante de la segunda frase por:

“[...]; si el arma ya tenía esa regla de arma, tiene **también** la regla Letal 5+.”

REGLAS DE FACCIÓN

Se añade la regla de facción **Represor**.

ARDIDES DE TIROTEO, ORDEN DE EJECUCIÓN

Cambia la parte relevante de la primera frase del segundo párrafo a:

“En cualquiera de los dos casos, la siguiente vez que tu oponente **vaya a activar** a ese agente enemigo, [...]"

COMENTARIOS DE REGLAS ANTERIORES

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: Al usar el ardid de estrategia La culpa se ve de lejos, si mi oponente tiene una regla que dice que no puede elegirse como blanco válido y que esto tiene preferencia sobre todas las demás reglas excepto la de estar a 2" o menos (p.ej. En posición de los **YAEGIR HERNKYN**), ¿aumenta esto la distancia de la excepción de 2" a 4"?

R: Sí.

P: Mis agentes **AMO ADIESTRADOR** y **R-VR CIBERMASTÍN** se activan simultáneamente debido a la regla Instructor. ¿Puedo usar el ardid de tiroteo Refuerzos brutales para elegir uno de esos agentes que ya haya realizado una acción de **Combatir** durante esa activación para que vuelva a combatir?

R: No.

AGENTES DE ESCUADRA DE EXACCIÓN

Es responsabilidad del Adeptus Arbites hacer cumplir la Ley Imperial. Las escuadras de Exacción se forman a partir de los Árbitros más talentosos y experimentados. Su deber es dar caza a los criminales más terribles y llevarlos vivos a que cumplan todo el alcance de la justicia del Emperador.

2

ARBITES PROCTOJUEZ

Las Escuadras de exacción son elegidas y dirigidas por Procto jueces. Estos experimentados Árbitros son tácticos despiadados y luchadores astutos. También son encarnaciones intimidatorias de la justicia imperial y emplean nuncio aquilas que lanzan oratorias ensordecedoras para acobardar a los culpables.

ARBITES CASTIGADOR

El papel del Castigador es asegurarse de que los culpables reciban el castigo debido, y sus yelmos, similares a capuchas, les permiten resistir maldiciones y súplicas por igual. Una vez localizada la presa, el Castigador la someterá como sea, tarea que realiza con fanática dedicación.



ARBITES MARTIRIZADOR

Estos Árbitros son especialistas médicos altamente cualificados, acostumbrados a tratar heridas causadas por quienes se resisten a la detención. También son expertos en el interrogatorio táctico de los presos y han estudiado los límites a los que se puede llevar el cuerpo para obtener respuestas.

ARBITES TIRADOR

Los tiradores aportan gran potencia de fuego utilizando armas como las ametralladoras pesadas, armas de disparo rápido que pueden atravesar turbas. Otras armas más especializadas pueden disparar productos químicos paralizantes, o granadas que tanto puertas como armaduras.

ARBITES AMO ADIESTRADOR

Los Amos Adiestradores son especialistas que dirigen a los servidores caniformes llamados Cibermastines. Anulan directamente sus protocolos básicos con órdenes avanzadas, y gritan a sus presas culpables directamente a través de los emisores del Cibermastín.

R-VR CIBERMASTÍN

Los Árbitros emplean muchos servidores para intimidar, asegurar y perseguir. El Reclamador Venatus clase Rantal es un cibermastín avanzado usado por las Escuadras de exacción. Sus sensores R-VR le permiten rastrear a sus presas, mientras que sus férreas mandíbulas pueden romper huesos o matar a una orden.

"LA INOCENCIA ES IRRELEVANTE. HAS SIDO DECLARADO CULPABLE DE TRANSGRESIÓN DE LA LEX IMPERIALIS. NO LO EMPEORES TRATANDO DE EVITAR EL CASTIGO; PUES AL IGUAL QUE HAY MAYORES CRÍMENES, TAMBIÉN HAY MAYORES SENTENCIAS."

- Árbitro Mallox, Reclamador del Distrito 9



ARBITES DOCTOFORENSE

Expertos tecnológicos, los doctoforenses llevan consigo extractores de muestras biológicas para recoger pruebas contra la presa. Actúan con una calma glacial bajo el fuego, examinando esas pruebas con sus múltiples lentes de guía e informando al equipo de las debilidades enemigas.

ARBITES OJO PRECISO

El agitador que se esconde tras aquellos a los que arenga, el guardaespaldas o el delincuente que huye: esos son los objetivos del Francotirador. Sus escopetas de cañón largo disparan proyectiles tan potentes que dejan heridas más parecidas a cráteres sangrientos que a agujeros de bala.

ARBITES REVELATUM

Los Revelatum descubren los movimientos del objetivo antes que el resto del equipo, explorando escondites y averiguando contactos criminales. A continuación, guían a otros Árbitros directamente hacia los culpables, utilizando sus escáneres de alma para identificar las amenazas a sus compañeros.

ARBITES SOJUZGADOR

Los Sojuzgadores poseen una de las siluetas más reconocibles (y temibles) para las clases criminales del Imperium. Con sus escudos de asalto de patrón subyugador y mazos de choque crepitantes, son brutales luchadores de primera línea capaces de aplastar a la disidencia más obstinada.

ARBITES VIGILANTE

Los Vigilantes barren brutalmente a los culpables con la característica escopeta de combate de los Adeptus Arbites. Estos sombríos hombres y mujeres están siempre atentos a las fechorías y son inquebrantables en su castigo, lanzando ráfagas devastadoras a corto alcance.

ARBITES VOCOTRANSMISOR

El Vocotransmisor del equipo escucha las misivas codificadas del mando de la misión a través de su potente vocorreceptor del precinto. Advierte al resto de la Escuadra de exacción de los cambios en las prioridades de la misión y de la nueva información...probablemente extraída dolorosamente a los prisioneros.

COMANDO ESCUADRA DE EXACCIÓN



A continuación encontrarás una lista de los agentes que componen un comando **ESCUADRA DE EXACCIÓN**, incluidas, donde sea relevante, las armas que se especifiquen para cualquier agente.

AGENTES

- » 1 agente **PROCTOJUEZ** **ESCUADRA DE EXACCIÓN** con una de las siguientes opciones:
 - Escopeta de combate; porra de supresión
 - Pistolón; mazo dominador y escudo de asalto

- » 10 agentes **ESCUADRA DE EXACCIÓN** elegidos de la siguiente lista:
 - **CASTIGADOR**
 - **MARTIRIZADOR**
 - **AMO ADIESTRADOR**
 - **R-VR CIBERMASTÍN**
 - **DOCTOFORENSE**
 - **OJO PRECISO**
 - **REVELATUM**
 - **SOJUZGADOR**
 - **VIGILANTE**
 - **VOCOTRANSMISOR**
 - **TIRADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Lanzagranadas; porra de supresión
 - Ametralladora pesada; porra de supresión
 - Lanzarredes; porra de supresión

Salvo agentes **TIRADOR**, **SOJUZGADOR** y **VIGILANTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes **TIRADOR** (cada uno debe tener una opción distinta) y hasta cuatro agentes **SOJUZGADOR**.

ARQUETIPOS



SEGURIDAD



BUSCAR Y DESTRUIR

Los arquetipos se utilizan en ciertos packs de misiones, p.ej. Operaciones aprobadas. La secuencia de juego especificará cómo.

PROCTOJUEZ

Mazo dominador



Escopeta de combate



Pistolón

Escudo de asalto

CASTIGADOR

Mazo excruciator



Escopeta de combate

MARTIRIZADOR

Porra de supresión



AMO ADIESTRADOR

Escopeta de combate



Pistolón

R-VR CIBERMASTÍN



DOCTOFORENSE**OJO PRECISO****REVELATUM****TIRADOR**

Lanzagranadas



Lanzarredes



Ametralladora pesada

**SOJUZGADOR**

Mazo de choque y escudo de asalto

**VIGILANTE**

Escopeta de combate

**VOCOTRANSMISOR**

Escopeta de combate

