



NOVICIA SUPERIORA



LPA ▼3 MOV. ➔6" SALV. 3+ HERIDAS 9

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Bólter reliquia	4	3+	3/5	Letal 5+
Pistola bólter reliquia	4	3+	3/5	Alcance 8", Letal 5+
Pistola de plasma (normal)	4	3+	3/5	Alcance 8", Penetración 1
Pistola de plasma (sobrecarga)	4	3+	4/5	Alcance 8", Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+
Culata	3	3+	2/3	-

Ejemplo inspirador: Siempre que esta agente incapacite a un agente enemigo, ganas 1 punto de fe, o 2 puntos de fe si ese agente enemigo tenía un atributo Heridas de 12 o más. Esta regla no tiene efecto cuando se usa el ardido de tiroteo Martirio glorioso.

NOVICIA, IMPERIUM, ADEPTA SORORITAS, LÍDER, SUPERIORA (32)

NOVICIA CONDENADORA



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. 4+ HERIDAS 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Lanzaestacas condenación	4	3+	3/3	AntiPSÍQUICO*, Críticos de penetración 1, Devastadora 2, Silenciosa
Vara nulificadora	4	4+	3/3	AntiPSÍQUICO*, Choque

Vara nulificadora: Las armas a distancia PSÍQUICAS no pueden infiligrar daños a esta agente. A efectos de acciones PSÍQUICAS, esta agente no puede ser elegida y nunca se considera que está dentro de la distancia requerida de esas acciones. Mientras un agente esté a 6" o menos de esta agente:

- Ese agente no puede realizar acciones PSÍQUICAS ni usar reglas adicionales PSÍQUICAS.
- Ese agente no puede usar armas a distancia PSÍQUICAS.
- Las armas de combate PSÍQUICAS no tienen reglas de armas y no pueden tener atributos Daño mayores que 3/4.

*AntiPSÍQUICO: Cuando esta arma se use contra un agente que tiene la clave PSÍQUICO, suma 1 a ambos atributos Daño de esta arma y además tiene la regla de arma Letal 5+.

NOVICIA, IMPERIUM, ADEPTA SORORITAS, CONDENADORA (28)

NOVICIA DIALOGANTE



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. 4+ HERIDAS 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
Bastón de dialogante	4	4+	3/3	Choque

RETÓRICA ESTIMULANTE

1PA

► **APOYO.** Elige una agente NOVICIA amiga distinta a 6" o menos de esta agente y visible para ella, o a 6" o menos de tu marcador de Autotransmisora. Hasta el final de la siguiente activación de esa agente, suma 1 a su atributo LPA (hasta un máximo de 3 después de haber calculado todos los cambios al atributo LPA).

◆ Esta agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

NOVICIA, IMPERIUM, ADEPTA SORORITAS, DIALOGANTE (28)

NOVICIA DIALOGANTE



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. 4+ HERIDAS 7

AUTOTRANSMISORA

OPA

► Si tu marcador de Autotransmisora no se encuentra en la zona de aniquilación, colócalo a 8" o menos en horizontal de esta agente; en caso contrario, mueve tu marcador de Autotransmisora hasta 8" en horizontal. Si esta agente es retirada de la zona de aniquilación, retira tu marcador de Autotransmisora de la zona de aniquilación.

◆ Esta agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.

► Siempre que un agente enemigo a 3" o menos de tu marcador de Autotransmisora dispare, combata o contraataque, tu oponente no puede repetir sus dados de ataque.



NOVICIA DUELISTA



LPA
▼ 2 MOV.
6" SALV.
4+ HERIDAS
7

NOMBRE

	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
🗡 Espadas de dulista	4	3+	4/5	Incesante, Parada y contraataque*

*Parada y contraataque: Siempre que bloques con un éxito crítico, puedes también infligir al agente enemigo en esa secuencia tantos daños como el atributo Daño crítico del arma.

NOVICIA, IMPERIUM, ADEPTA SORORITAS, DUELISTA

(28)

NOVICIA EXACTORA



LPA
▼ 2 MOV.
6" SALV.
4+ HERIDAS
7

NOMBRE

	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
⚡ Látigos neuronales (a distancia)	5	3+	2/3	Alcance 3", Aturdidora, Letal 5+
⚡ Látigos neuronales (combate)	5	3+	2/3	Choque, Letal 5+

INCULCAR A LATIGAZOS

1PA

► Elige una agente NOVICIA amiga distinta (salvo SUPERIORA) a 3" o menos de esta agente, visible para ella y que no estuviera ya beneficiándose de los efectos de esta acción. Hasta el final de la siguiente activación de esa agente, suma 1" a su atributo Movimiento y puede realizar dos acciones de Combatir durante dicha activación, una de las cuales puede ser libre.

◆ Esta agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.

NOVICIA, IMPERIUM, ADEPTA SORORITAS, EXACTORA

(28)

NOVICIA HOSPITALARIA



LPA
▼ 2 MOV.
6" SALV.
4+ HERIDAS
7

NOMBRE

	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
🔪 Sierra quirúrgica	4	4+	2/3	Desgarradora, Letal 5+

¡Sanitaria!: La primera vez durante cada punto de inflexión que otra agente NOVICIA amiga vaya a resultar incapacitada mientras era visible para esta agente y estaba a 3" o menos de ella, puedes usar esta regla siempre que ni esta ni esa agente estén en la zona de control de algún agente enemigo. Si lo haces, esa agente amiga no queda incapacitada, le queda 1 herida y no puede resultar incapacitada durante el resto de la acción. Después de esa acción, esa agente amiga puede entonces realizar inmediatamente una acción libre de Correr, pero debe terminar ese movimiento en la zona de control de esta agente. Resta 1 a los atributos LPA de esta y de esa agente hasta el final de sus próximas activaciones respectivamente, y si esta regla fue usada durante la activación de esa agente amiga, esa activación termina. No puedes usar esta regla si esta agente resulta incapacitada, o si es una acción de Disparar y esta agente sería un blanco primario o secundario.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

NOVICIA, IMPERIUM, ADEPTA SORORITAS, MÉDICO, HOSPITALARIA

(28)

NOVICIA HOSPITALARIA



LPA
▼ 2 MOV.
6" SALV.
4+ HERIDAS
7

HERRAMIENTAS DE CIRUJANA

1PA

► Elige una agente NOVICIA amiga en la zona de control de esta agente para que recupere hasta 2D3 heridas perdidas. No puede ser una agente en la que se haya usado la regla ¡Sanitaria! durante este punto de inflexión.

◆ Esta agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.



NOVICIA MILITANTE



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle automático	4	4+	2/3	-
Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
Culata	3	4+	2/3	-
Espada de Novicia	4	4+	4/5	-

Fe militante: Siempre que esta agente dispare, combate o contraataque, si usas un **ACTO DE FE** durante esa secuencia y un agente enemigo resulta incapacitado, recuperas los puntos de fe que has gastado en ese **ACTO DE FE**. Si usas el equipo Icono de la fe, solo recuperas los puntos de fe por uno de esos **ACTOS DE FE** (a tu elección).

NOVICIA IMPERIUM, ADEPTA SORORITAS, MILITANTE

(28)

NOVICIA PENITENTE



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
Eviscerador penitente	4	4+	5/6	Brutal, Furia fanática*

*Furia fanática: Siempre que esta agente combate con esta arma, tiene la regla de armas Incesante.

Absolución mediante la destrucción: Siempre que esta agente realiza una acción de **Combatir**, si no resulta incapacitada, puede realizar inmediatamente a continuación una acción libre de **Combatir**. Esto tiene preferencia sobre las restricciones de acciones, pero no puedes realizar más de dos acciones sucesivas de **Combatir** gracias a esta regla. Si esta agente se está beneficiando de los efectos de la acción **Inculcar a latigazos** (ver **EXACTORA**), esto se aplica a cada una de las acciones de **Combatir** debidas a dicho efecto.

NOVICIA IMPERIUM, ADEPTA SORORITAS, PENITENTE

(28)

NOVICIA PRECEPTORA



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Maza de la rectitud	4	4+	5/5	Brutal, Severa

Ejemplo implacable: Siempre que esta agente incapacite a un agente enemigo apostado que se encuentre en su zona de control, ganas 1 punto de fe, o 2 puntos de fe si ese agente enemigo tenía un atributo Heridas de 12 o más.

Himnos gloriosos: APOYO. Mientras una agente NOVICIA IMP amiga se encuentre a 3" o menos de esta agente, las armas de esa agente amiga tienen la regla de armas Severa.

NOVICIA IMPERIUM, ADEPTA SORORITAS, PRECEPTORA

(28)

NOVICIA PRONATUS



LPA ▼2 MOV. ➔6" SALV. ♦4+ HERIDAS 🔥7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
Culata	3	4+	2/3	-

Buscadora de reliquias: Una vez por activación de esta agente, puede realizar una acción de **Colocar marcador**, **Recoger marcador** o una acción de misión por 1 PA menos.

Adquisición divina: Una vez por punto de inflexión, cuando esta agente realice una acción de misión que requiera que controle un objetivo o marcador de misión, ganas tantos puntos de fe como el número del punto de inflexión actual.

NOVICIA IMPERIUM, ADEPTA SORORITAS, PRONATUS

(28)



NOVICIA PURGATUS



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

4+

HERIDAS

7

NOMBRE

ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Lanzallamas Ministorum	4	2+	4/4	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación
	Culata	3	4+	2/3	-

Purgar con llamas: Una vez por punto de inflexión, puedes usar el ardor de tiroeo Inmolación por OPM si esta es la agente NOVICIA amiga especificada.

NOVICIA, IMPERIUM, ADEPTA SORORITAS, PURGATUS

28

NOVICIA RELICARIA



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

4+

HERIDAS

7

NOMBRE

ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
	Culata	3	4+	2/3	-

Portacono: Al determinar el control de un marcador, trata el atributo LPA de esta agente como si fuera 1 mayor de lo que es. Ten en cuenta que esto no es un cambio a su atributo LPA, de modo que cualquier cambio será acumulable con esto.

ALZAR ICONO

1PA

- Ganas 1 punto de fe. Si esta agente controla un marcador de objetivo, además ganas tantos puntos de fe como el número del punto de inflexión actual.
- ◆ Esta agente solo puede realizar esta acción una vez por punto de inflexión, y no puede realizarla si está en la zona de control de un agente enemigo.

NOVICIA, IMPERIUM, ADEPTA SORORITAS, RELICARIA

28

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO DE NOVICIAS

ARQUETIPOS: RECONOCIMIENTO, SEGURIDAD

AGENTES

- ↳ 1 agente **SUPERIORA NOVICIA** con una de las siguientes opciones:
 - Bólter reliquia; culata
 - Pistola bólter reliquia; arma de energía
 - Pistola de plasma; arma de energía
- ↳ 9 agentes **NOVICIA** elegidas de la siguiente lista:
 - CONDENADORA
 - DIALOGANTE
 - DUELISTA
 - EXACTORA
 - HOSPITALARIA
 - PENITENTE
 - PRECEPTORA
 - PRONATUS
 - PURGATUS
 - RELICARIA
 - MILITANTE con una de las siguientes opciones:
 - Pistola automática; espada de Novicia
 - Rifle automático; culata

Salvo agentes **MILITANTE** y **PURGATUS**, tu comando solo puede incluir una de cada una de las agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes **PURGATUS**.

GUÍA

1 PUNTO DE FE

Puedes repetir uno de tus dados.

BENDICIÓN

2 PUNTOS DE FE

Puedes guardar uno de tus éxitos normales como éxito crítico en su lugar.

INTERVENCIÓN

3 PUNTOS DE FE

Puedes guardar uno de tus fallos como un éxito normal en lugar de descartarlo.

NOVICIAS REGLA DE FACCIÓN

ACTOS DE FE

Tan fervorosas son las Adepta Sororitas que, en su presencia, la voluntad divina del Emperador se manifiesta.

En el paso de preparación de cada fase de estrategia, ganas un número de puntos de fe igual a la mitad del número de agentes **NOVICIA** amigas que no hayan sido incapacitadas (redondeando al alza). Siempre que una agente **NOVICIA** amiga dispare, combata o contraataque, o un agente dispare contra ella, en el paso de tirar dados de ataque (o el paso de tirar dados de defensa si un agente dispara contra ella), puedes gastar tus puntos de fe para usar un **ACTO DE FE**. No puedes usar más de un **ACTO DE FE** por secuencia, y su coste y efectos son los siguientes (ver reverso):

CONTINÚA EN EL REVERSO

NOVICIAS GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Inmolación



Ficha de Inculcar a latigazos



Ficha de Sanitaria



Ficha de Adquisición divina



Ficha de Icono de la fe



Ficha de Auto-castigadores



Puntos de fe
(Valores 1 y 2)



Ficha de Autotransmisora



NOVICIAS

ARDID DE ESTRATEGIA

VENGANZA FERVIENTE

El hereje, el mutante, el alienígena: las Adepta Sororitas los purgan a todos con igual fervor.

Siempre que una agente NOVICIA amiga dispare, combata o contraataque contra un agente enemigo usado, las armas de esa agente amiga tienen la regla de armas Castigadora.

NOVICIAS

ARDID DE ESTRATEGIA

DEFENSORAS DE LA FE

Quienes aspiran a unirse a las filas de las Ordenes Militantes deben soportar pruebas de sufrimiento. La fe otorga a estas guerreras una gran resistencia.

Siempre que un agente dispare, combata o contraataque contra una agente NOVICIA amiga que dispute un marcador de objetivo, en el paso de Resolver dados de ataque de esa secuencia puedes reducir a la mitad (redondeando a un mínimo de 2) el daño infligido a esa agente amiga por un éxito normal.

NOVICIAS

ARDID DE ESTRATEGIA

REJUVENECIMIENTO BENDITO

Una devota Hermana Novicia puede recurrir a las reservas de su fe para aliviar su mente, cuerpo y espíritu.

Siempre que gastes puntos de fe, al final de esa acción, la agente amiga en la que los gastaste puede recuperar hasta 1D3 heridas perdidas. Ten en cuenta que este ardid no tiene ningún efecto si esa agente amiga quedó incapacitada durante esa acción, o si el ACTO DE FE no cuesta ningún punto de fe, p.ej., gracias al equipo Autocastigadores.

NOVICIAS

ARDID DE ESTRATEGIA

AVANCE DE LAS JUSTAS

Ansiosas por demostrar su valía, las Hermanas Novicias se lanzan al combate sin mucho cuidado por sus propias vidas.

Hasta un tercio de las agentes NOVICIA amigas en la zona de aniquilación (redondeando a la baja, hasta un mínimo de 1) pueden realizar inmediatamente una acción libre de Correr en el orden que elijas, pero todas las que lo hagan deberán terminar ese movimiento más cerca de lo que estaban del agente enemigo más cercano a ella, del marcador de objetivo más cercano a ella o de la zona de descenso de tu oponente (puedes elegir por separado para cada una). No puedes usar este ardid durante el primer punto de inflexión.



NOVIAS[†] ARDID DE TIROTEO

MARTIRIO GLORIOSO

No hay mayor honor que morir en servicio del Emperador. Ese glorioso final inspira a quienes lo presencian.

Usa este ardid de tiroteo cuando una agente **NOVICIA** amiga resulte incapacitada, antes de retirarla de la zona de aniquilación. Por cada agente enemigo a 2" o menos de ella y visible para ella, ganas 1 punto de fe e infinges 1D3 daños a dicho agente enemigo (tira por cada uno por separado).

NOVIAS[†] ARDID DE TIROTEO

INMOLACIÓN ARDIENTE

El sagrado lanzallamas es un potente instrumento de la ira divina del Emperador. Hereje, brujo, mutante o alienígena: ninguno puede esconderse de su furia abrasadora.

Usa este ardid de tiroteo cuando una agente **NOVICIA** amiga dispare con un lanzallamas del Ministorum e inflijas daño con algún éxito crítico. El blanco recibe una de tus fichas de Inmolación (si no tenía ya una). Siempre que un agente con una de tus fichas de Inmolación sea activado:

- Infíglele 1D3 daños.
- Su jugador controlador puede restar 1 al LPA de dicho agente hasta el final de esa activación para retirar esa ficha. Esto debe hacerse antes de que el agente con la ficha de Inmolación realice ninguna acción durante esa activación.

NOVIAS[†] ARDID DE TIROTEO

AURA CEGADORA

La fe rechaza explicaciones. Se dice que las Hermanas más devotas y justas manifiestan halos de luz que deslumbran a los infieles.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente enemigo realice una acción de **Disparar** y tome como blanco válido una agente **NOVICIA** amiga. Hasta el final de esa activación o reacción, si la agente amiga tomada como blanco se encuentra a más de 2" del agente enemigo en cuestión, tu oponente no puede tomarla como blanco válido. Si no hay otros blancos válidos que tu oponente pueda elegir, esa acción termina (ten en cuenta que no se cancela, por lo que ese agente sigue habiéndola realizado). Este ardid no tiene ningún efecto si la agente no es un blanco elegido (p.ej., si es un blanco secundario de un arma de Área).

NOVIAS[†] ARDID DE TIROTEO

GUIADA POR LA FE

Susurrando una plegaria, una Hermana Novicia suplica al Dios Emperador que guíe su puntería para dar muerte a su adversario.

Usa este ardid de tiroteo cuando una agente **NOVICIA** amiga realice una acción de **Disparar** y estés eligiendo arma a distancia. Hasta el final de esa acción, cuando la agente en cuestión dispare contra un agente a 6" o menos de ella, su arma tiene la regla de armas Buscadora (Ligero).



NOVIASOS EQUIPO DE FACCIÓN

ICONO DE LA FE

Los iconos sagrados de la Eclesiarquía tienen gran importancia para las Hermanas que los llevan, reforzando su fe en mitad de la batalla.

Una vez por punto de inflexión, puedes usar hasta dos **ACTOS DE FE** durante una secuencia, pero cada uno debe ser distinto. Esto tiene preferencia sobre las reglas normales de **ACTOS DE FE**.

NOVIASOS EQUIPO DE FACCIÓN

PROYECTILES SANTIFICADOS

Ungida con la sangre y lágrimas de santos y bendecida por miembros de alto rango del clero, esta munición es anatema para lo impío.

Siempre que una agente **NOVIA** amiga dispare con un bólter reliquia, una pistola automática, una pistola bólter reliquia o un rifle automático, si gastas un punto de fe, esa arma tendrá la regla de armas Críticos de penetración 1 hasta el final de esa secuencia.

NOVIASOS EQUIPO DE FACCIÓN

AUTOCASTIGADORES

Estos instrumentos de autoflagelación infligen agonías benditas al portador, y avivan las llamas de su fervor.

Una vez por punto de inflexión, cuando una agente **NOVIA** amiga dispare, combata o contraataque, en el paso de Tirar dados de ataque puedes infligir 1-3 daños a esa agente amiga (pero no lo suficiente como para incapacitarla). Si lo haces, durante esa secuencia puedes usar gratis un **ACTO DE FE** cuyo coste en puntos de fe no sea mayor que el daño que has infligido mediante esta regla.

NOVIASOS EQUIPO DE FACCIÓN

ÉMBROCAS SAGRADAS

ACEITES sagrados y cataplasmas amortiguan el dolor y centran la mente de una Novicia, permitiéndole ignorar heridas que de otro modo la lastrarían.

Puedes ignorar cualquier cambio al atributo Movimiento de las agentes **NOVIA** amigas por estar lesionadas.



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

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 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 plastiáceros 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

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 artílugos 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 activaciones 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.



NOVICIAS: 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

JULIO 2025

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.

ARDIDES DE TIROTEO, INMOLACIÓN ARDIENTE

Cambia la primera frase a:

[...] con un lanzallamas del Ministorum e **inflijas daño con**
algun éxito crítico."

ERRATAS ANTERIORES

ARDIDES DE ESTRATEGIA, DEFENSORAS DE LA FE

Cambiar a:

“Siempre que un agente dispare, combata o contraataque contra una agente **NOVICIA** amiga que dispute un marcador de objetivo **o uno de tus marcadores de misión**, en el paso de Resolver dados de ataque de esa secuencia puedes reducir a la mitad (redondeando al alza **y hasta un mínimo de 2**) el daño infligido a esa agente amiga por uno de los éxitos **normales**”.

ARDIDES DE ESTRATEGIA, REJUVENECIMIENTO BENDITO

Cambiar a:

“Siempre que gastes puntos de fe, al final de esa acción, la agente amiga en la que los gastaste **puede recuperar hasta 1D3 heridas perdidas**. Ten en cuenta que este ardid no tiene ningún efecto si **esa agente amiga quedó incapacitada durante esa acción, o si el ACTO DE FE no cuesta ningún punto de fe**, p.ej., gracias al equipo Autocastigadores.”

ARDIDES DE TIROTEO, MARTIRIO GLORIOSO

Añade este texto al final de la primera frase:

“Usa este ardid de tiroteo cuando una agente **NOVICIA** amiga resulte incapacitada, **antes de retirarla de la zona de aniquilación**.”

AGENTE HOSPITALARIA, REGLA ¡SANITARIA!

Cambiar a:

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

COMENTARIOS DE REGLAS ANTERIORES

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: Si una **PENITENTE NOVICIA** está afectada por la acción **Inculcar a latigazos** de la agente **EXACTORA**, ¿cuántas acciones de **Combatir** puede realizar en una activación?

R: Hasta cuatro. Dos como resultado de Inculcar a latigazos y dos como resultado de Absolución mediante la destrucción.

AGENTES NOVICIAS

Entre las Hermanas Novicias, nuevas iniciadas en las filas de las Adepta Sororitas, las que muestran gran fervor y determinación son a menudo desplegadas en comandos para dar caza a apóstatas o erradicar herejes. Al cumplir esos deberes, quizás lleguen a convertirse en Hermanas de pleno derecho, y extiendan la luz del Emperador aún más lejos.

2

“¡NO HAY OTRA LUZ QUE LA LUZ DEL EMPERADOR! ¡NO HAY OTRA FE QUE LA FE EN EL EMPERADOR! ¡NO HAY OTRA VERDAD QUE LA VERDAD DEL EMPERADOR!”

- Primera exclamación del Voto resonador de la Orden Dialogante



NOVICIA SUPERIORA

Como Hermana de Batalla de pleno derecho de una Orden militante, una Superiora tiene la misión de guiar a las Novicias en batalla. Toman decisiones de mando, encaminan la fe de sus pupilas y sirve como ejemplo de comportamiento intachable para cualquier integrante del Adepta Sororitas.

NOVICIA MILITANTE

Las Novicias Militantes son Hermanas de Batalla en adiestramiento. Aunque aún no se han ganado la servoarmadura o los bólteres de las Hermanas de Batalla de pleno derecho, son guerreras fanáticas del Emperador, ansiosas por unirse a su Orden militar.

NOVICIA PENITENTE

A algunas Novicias se les ordena llevar brutales evisceradores como señal de vergüenza por transgresiones menores. Empujadas a ganarse su redención y limpiar su honor cara a cara ante el enemigo, luchan con una furia extrema.

NOVICIA PURGATUS

Las Novicias Purgatus tienen el deber sagrado de someter a los enemigos de la Humanidad a la llama purificadora. Cuando desatan sus lanzallamas Ministorum, no dejan más que cenizas a su paso.

NOVICIA PRONATUS

Para servir en la Orden Pronatus, una candidata debe aprender todo acerca de incontables tipos de reliquias, además de ser guerreras cualificadas. Se espera que recuperen y protejan artefactos muy valiosos, y en ocasiones extremadamente peligrosos.

NOVICIA EXACTORA

A algunas Novicias fervorosas se les entregan látigos neuronales con los que infligir sufrimiento físico y mental al enemigo. En ocasiones, pueden usar estas armas contra otras Novicias que muestren poco compromiso con la causa y necesiten mejorar su valor y su fe.



NOVICIA RELICARIA

Algunas Novicias portan iconos inspiradores, como tapices ornamentados, un relicario con los restos mortales de un santo o un simulacro de un artefacto famoso. Las Novicias que contemplan estas reliquias saben que el poder sagrado del Dios Emperador está en ellas, y combaten con mayor ahínco.

NOVICIA HOSPITALARIA

Sanar los males físicos y espirituales de los heridos en batalla del Imperium es una tarea onerosa, una que requiere incontables horas de práctica. Las Novicias que buscan la admisión en las Órdenes Hospitalarias afinan sus habilidades en el campo, ayudando a sus camaradas en todo lo que pueden.

NOVICIA PRECEPTORA

Se espera de estas Novicias que hagan cumplir los preceptos de su orden, asegurando que sus hermanas se ciñan estrictamente a ellos. A menudo una Novicia Preceptora es la segunda al mando de su Superiora, y da ejemplo de virtud luchando en primera línea contra los enemigos del Emperador.

NOVICIA DIALOGANTE

Estas Novicias se entrena para unirse a las Órdenes Dialogantes, y aprenden el arte de la guerra bajo la guía de Hermanas de Batalla curtidas. Su entrenamiento en criptografía las hace muy valiosas para los comandos, pues pueden descubrir cifrados ocultos y patrones de comunicaciones.

NOVICIA DUELISTA

Algunas Novicias tienen una afinidad natural para la esgrima, y sus tiempos de reacción y destreza son mayores que las de sus compañeras. Salen al campo ansiosas por demostrar su habilidad, y desean reclamar las cabezas de los enemigos más capaces y emular a las guerreras santas de leyenda.

NOVICIA CONDENADORA

Los hechiceros y brujas son algunos de los enemigos más odiados por las Adepta Sororitas. Tales abominaciones psíquicas son amenazas terribles para la Humanidad, por lo que eliminarlas resulta prioritario; y las Novicias Condenadoras están especialmente equipadas para ello.

COMANDO NOVICIAS



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

AGENTES

- ↳ 1 agente **SUPERIORA NOVICIA** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola de plasma; arma de energía
 - Bólter reliquia; culata
 - Pistola bólter reliquia; arma de energía

- ↳ 9 agentes **NOVICIA** elegidas de la siguiente lista:
 - CONDENADORA
 - DIALOGANTE
 - DUELISTA
 - EXACTORA
 - HOSPITALARIA
 - MILITANTE
 - PENITENTE
 - PRECEPTORA
 - PRONATUS
 - PURGATUS
 - RELICARIA

Salvo agentes **MILITANTE** y **PURGATUS**, tu comando solo puede incluir una de cada una de las agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes **PURGATUS**.

ARQUETIPOS



RECONOCIMIENTO



SEGURIDAD

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

SUPERIORA



RELICARIA



MILITANTE



DIALOGANTE

Bastón de dialogante



Pistola automática

DUELISTA

Espadas de duelistas



Pistola automática

EXACTORA

Látigos neuronales

**HOSPITALARIA**

Sierra quirúrgica



Pistola automática

PENITENTE

Eviscerador penitente



Pistola automática

PRECEPTORA

Maza de la rectitud

**PRONATUS**

Pistola automática

**PURGATUS**

Lanzallamas Ministorum

**CONDENADORA**

Lanzaestacas condenación



Vara nulificadora