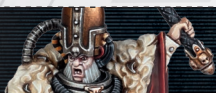




SANTIFICADOR CONFESOR

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 10

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
☙ Maza de censura	4	3+	5/5	Brutal, Choque

Liderar la procesión: En cada punto de inflexión tras el primero, cuando este agente sea un **ORADOR** y lleve a cabo una acción de **Cargar**, **Retroceder** o **Reposicionarse** durante su activación, puedes usar esta regla antes de que se mueva. En tal caso, determina cada otro agente **SANTIFICADOR** amigo que se esté beneficiando del **SERMÓN** y que sea visible para este agente. Después de que este agente termine su acción, cada uno de esos otros agentes **SANTIFICADOR** amigos puede realizar inmediatamente una acción libre de **Cargar**, **Retroceder** o **Reposicionarse** en el orden que prefieras (elige por separado para cada uno), pero cada uno no puede mover más de 3" y debe terminar dicho movimiento en una ubicación en la que siga beneficiándose del **SERMÓN**. Si este agente queda incapacitado antes de que esta regla se resuelva completamente, por ejemplo debido a la interrupción de la acción de **Ponerse en guardia** (consulta las reglas de combate cerrado en el *Libro básico de Kill Team*), no lo retires de la zona de aniquilación hasta que esta regla haya sido resuelta completamente.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

SANTIFICADOR, IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, LÍDER, CONFESOR

32

SANTIFICADOR CONFESOR

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 10

Declamar una orden: Cuando un agente enemigo vaya a realizar una acción durante una activación o reacción mientras se encuentre a 6" o menos de este agente y sea visible para él, puedes usar esta regla. Si lo haces, tira 1D6: si el resultado es mayor que el atributo LPA de ese agente enemigo:

- No puede realizar esa acción durante esa activación o reacción (los PA gastados en ella no se recuperan). Si era una reacción, dicha reacción termina.
- No puedes usar esta regla de nuevo durante la batalla.

SANTIFICADOR QUERUBÍN

LPA
▼ 2MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 5

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
☙ Incentivador	3	5+	1/3	Choque

Querubín:

- Al determinar el control de un marcador de objetivo, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 menos. Eso no es un cambio a su atributo LPA, por lo que se acumula con otros cambios.
- Si este agente tiene una orden de ocultarse y se encuentra tras cobertura, no puede ser tomado como blanco válido, y esto tiene prioridad sobre todas las demás reglas (p.ej., Buscadora, terreno Aventajado) salvo estar a 2" o menos.
- Este agente no puede usar armas que no figuren en su tarjeta de datos, ni realizar acciones únicas salvo **Incentivar**.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

SANTIFICADOR, IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, QUERUBÍN

25

SANTIFICADOR QUERUBÍN

LPA
▼ 2MOV.
➡ 7"SALV.
🛡️ 5+HERIDAS
🔥 5

Volar: Cuando este agente realice una acción de **Cargar**, **Retroceder** o **Reposicionarse**, puede **VOLAR**. Si lo hace, no lo muevas. En lugar de eso, retíralo de la zona de aniquilación y vuelve a colocarlo completamente a una distancia igual o menor a su atributo Movimiento de su localización original, midiendo solo la distancia horizontal (en una zona de aniquilación que utilice las reglas de combate cerrado, como por ejemplo Zona de aniquilación: Mundo Necrópolis, esta distancia no puede medirse por encima ni a través de terreno de Muro). Ten en cuenta que no gana distancia adicional al realizar la acción de **Cargar**. Debe ser desplegado en una ubicación en la que pueda ser colocado y, a menos que la acción sea de **Cargar**, no puede ser desplegado dentro de la zona de control de un agente enemigo.

INCENTIVAR

1PA

► **APOYO.** Elige otro agente **SANTIFICADOR** amigo distinto (salvo **CONFESOR**, **ASESINO DEL CULTO DE LA MUERTE**, **MILAGRERO** y **ORADOR**) a 2" o menos de este agente y visible para él. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA.

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



SANTIFICADOR CONFLAGRADOR



LPA 2 MOV. 6" SALV. 5+ HERIDAS 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistolas lanzallamas dobles (concentradas)	4	2+	3/3	Alcance 6", Ráfaga 2", Saturación, Llamarada*
Pistolas lanzallamas dobles (ráfaga doble)	4	2+	3/3	Alcance 6", Ráfaga 0", Saturación, Ráfaga doble, Llamarada*
Culatas	4	4+	2/3	-

¹Ráfaga doble: Elige hasta dos blancos válidos diferentes que no estén en la zona de control de ningún agente enemigo. Dispara con esta arma contra ambos en el orden que elijas (tira cada secuencia por separado). Ráfaga 0" significa que no puedes elegir blancos secundarios, pero esta arma sigue teniendo la regla de armas Ráfaga a todos los demás efectos de reglas, como la regla Fortaleza condensada (ver Zona de aniquilación: Volkus, Libro básico de Kill Team).

Batería de santificación: Este agente puede realizar la acción **Orbe de santificación** (ver equipo de facción). Hacerlo de esta manera no cuenta para el límite de una vez por punto de inflexión (es decir, si también has seleccionado este equipo para otros agentes).

SANTIFICADOR, IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, CONFLAGRADOR

25

SANTIFICADOR ASESINO DEL CULTO DE LA MUERTE



LPA 3 MOV. 6" SALV. 5+ HERIDAS 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Cuchillos arrojadizos	4	3+	2/5	Alcance 6", Silenciosa
Filos rituales	4	2+	4/6	-

Postura de esgrima: Cuando este agente combata o contraataque, puedes resolver uno de tus éxitos antes del orden normal. Si lo haces, ese éxito debe usarse para bloquear.

ASESINO ENTRENADO 1PA

Cambia la orden de este agente.

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

SANTIFICADOR, IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ASESINO DEL CULTO DE LA MUERTE

25

SANTIFICADOR ABAD INSTRUCTOR



LPA 2 MOV. 6" SALV. 5+ HERIDAS 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Gran martillo	4	4+	4/4	Brutal, Choque

Disciplina de la Schola Progenium: Mientras un agente SANTIFICADOR amigo se encuentre a 6" o menos de este agente, puedes ignorar cualquier cambio a sus atributos por estar lesionado (incluyendo a los atributos de sus armas).

Cráneo nulificador: Cuando un agente enemigo se encuentre a 4" o menos de este agente, no se puede sumar nada al atributo LPA de ese agente enemigo (retira todos los cambios positivos que tenga su atributo LPA). Si un agente enemigo a más de 4" de este agente tiene un cambio de atributo LPA positivo y tu oponente gasta su último PA para mover a ese agente a 4" o menos de este agente, esto puede causar que tu oponente haya gastado más PA que su atributo LPA; esto se permite en esta situación.

SANTIFICADOR, IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ABAD INSTRUCTOR

25

SANTIFICADOR PERSEGUIDOR



LPA 2 MOV. 6" SALV. 5+ HERIDAS 7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola lanzallamas	4	3+	3/3	Alcance 6", Ráfaga 1", Saturación, Llamarada*
Eviscerador	4	4+	5/6	Brutal

Castigo inmisericorde: La primera vez que este agente realice la acción **Combatir** durante cada una de sus activaciones, si ni él ni el agente enemigo resultan incapacitados, este agente puede realizar inmediatamente después una acción libre de **Combatir**, pero no puedes elegir otro agente enemigo para combatir contra él (y solo si sigue siendo válido combatir contra ese agente enemigo). Esto tiene preferencia sobre las restricciones de acciones.

Represalia fanática: Si este agente queda incapacitado durante una acción de **Combatir**, puedes golpear al agente enemigo en dicha secuencia con uno de tus éxitos sin resolver antes de que este agente sea retirado de la zona de aniquilación.

SANTIFICADOR, IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, PERSEGUIDOR

25



SANTIFICADOR MILAGRERO

LPA
2MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Luz sagrada	4	2+	4/3	Alcance 8", Devastadora 3, Limitada 1, Penetración 1, Saturación, Llamarada*
Envolver en llamas	4	2+	4/4	Área 1", Limitada 1, Envuelto ¹ , Llamarada*
Manos ardientes	1	2+	7/8	Brutal, Limitada 1, Llamarada*
Puños	2	5+	1/2	-

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

SANTIFICADOR, IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, MILAGRERO

25

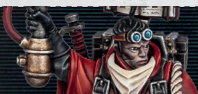
SANTIFICADOR MILAGRERO

LPA
2MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
7

¹Envuelto: Este agente puede realizar la acción de **Disparar** con esta arma aún estando en la zona de control de un agente enemigo. No selecciones un blanco válido. En lugar de eso, este agente es siempre el blanco principal, pero dispara solo contra los blancos secundarios y estos no pueden estar a cubierto ni ofuscados (en otras palabras, determina el Área desde este agente, pero este agente no se ve afectado).

Milagro: La primera vez que este agente vaya a resultar incapacitado durante la batalla, no resulta incapacitado, queda con 1 herida restante y no puede resultar incapacitado durante el resto de la acción. Todos los dados de ataque restantes son descartados (incluyendo los tuyos si este agente está combatiendo o contraatacando), entonces este agente puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr** o **Retroceder** (en el segundo caso, no puede moverse más de 3"), incluso si ha realizado una acción que le impide realizar la acción de **Correr** o de **Retroceder**.

SANTIFICADOR MISIONERO

LPA
2MOV.
6"SALV.
5+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Braseró de fuego sagrado	4	2+	4/4	Alcance 4", Ráfaga 1", Saturación, Llamarada*
Rifle de fusión	4	4+	6/3	Alcance 6", Devastadora 4, Penetración 2
Lanzallamas del Ministorum	4	2+	4/4	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación, Llamarada*
Rifle de plasma (normal)	4	4+	4/6	Penetración 1
Rifle de plasma (sobrecarga)	4	4+	5/6	Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
Braseró de fuego sagrado	4	4+	4/4	Choque, Llamarada*
Espada sierra	4	4+	4/5	-
Culata	3	4+	2/3	-

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

SANTIFICADOR, IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, MISIONERO

25

SANTIFICADOR MISIONERO

LPA
2MOV.
6"SALV.
5+HERIDAS
8

Reliquia sagrada: Si este agente tiene una reliquia sagrada, siempre se beneficia del **SERMÓN**.

Extender la palabra del Dios Emperador: Cuando este agente se encuentre a más de 6" de otros agentes amigos, sus armas tienen la regla de armas Severa.



SANTIFICADOR PREDICADOR

LPA
2MOV.
6"SALV.
5+HERIDAS
7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola lanzallamas	4	2+	3/3	Alcance 6", Ráfaga 1", Saturación, Llamarada*
Espada sierra	4	4+	4/5	-

Defender la fe: Cuando este agente controle un marcador de objetivo, se beneficia del **SERMÓN**.

SANTIFICADOR, IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, PREDICADOR

25

SANTIFICADOR RELIQUIANTE

LPA
2MOV.
6"SALV.
5+HERIDAS
7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola lanzallamas	4	2+	3/3	Alcance 6", Ráfaga 1", Saturación, Llamarada*
Culata	3	4+	2/3	-

Icono del culto: Al determinar el control de un marcador a 4" o menos de este agente, trata el atributo LPA total de los agentes **SANTIFICADOR** amigos que lo disputen como si fuera 1 punto mayor si al menos un agente **SANTIFICADOR** amigo disputa ese marcador. Ten en cuenta que esto no es un cambio al atributo LPA, de modo que cualquier cambio es acumulativo con esto.

Devoción del Culto Imperial: Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **SANTIFICADOR** amigo apostado resulte incapacitado mientras sea visible para este agente y esté a 6" o menos de él, puedes usar esta regla. Si lo haces, antes de que ese agente sea retirado de la zona de aniquilación, puede realizar una acción libre (salvo **Combatir**), y puedes cambiar su orden para ello. A continuación, es retirado de la zona de aniquilación de manera normal.

SANTIFICADOR, IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, RELIQUIANTE

25

SANTIFICADOR SALVACIONISTA

LPA
2MOV.
6"SALV.
5+HERIDAS
7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Báculo de almas	3	5+	2/3	-

Campo de conversión: Siempre que un agente a más de 6" de este agente dispare contra un agente **SANTIFICADOR** amigo a 6" o menos de este agente, mejora en 1 el atributo Salvación de ese agente amigo.

BOTIQUÍN 1PA

► Elige un agente **SANTIFICADOR** amigo en la zona de control de este agente para que recupere hasta 2D3 heridas perdidas.

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

SANTIFICADOR, IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, MÉDICO, SALVACIONISTA

25

NOTAS:



COMANDO DE SANTIFICADORES

Arquetipos: Seguridad, Buscar y destruir

AGENTES

- 1 agente **CONFESOR SANTIFICADOR**
- 1 agente **QUERUBÍN SANTIFICADOR**
- 9 agentes **SANTIFICADOR** elegidos de la siguiente lista:

- **CONFLAGRADOR**
- **ASESINO DEL CULTO DE LA MUERTE**
- **ABAD INSTRUCTOR**
- **MILAGRERO**
- **MISIONERO** con una de las siguientes opciones:
 - Lanzallamas del Ministorum; brasero de fuego sagrado*
 - Lanzallamas del Ministorum; culata; reliquia sagrada
- **MISIONERO** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle de fusión; espada sierra; reliquia sagrada
 - Rifle de plasma; espada sierra; brasero de fuego sagrado*
- **PERSEGUIDOR**
- **PREDICADOR**
- **RELIQUIANTE**
- **SALVACIONISTA**

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

Salvo agentes **PREDICADOR**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta cuatro agentes **PREDICADOR**.

* No puedes elegir una opción que incluya un brasero de fuego sagrado más de una vez por batalla.

SANTIFICADORES REGLA DE FACCIÓN

LLAMARADA

Solo mediante el fuego sagrado puede absolverse la desviación. Con lanzallamas y manos ardientes los fieles purgan la ponzoña maligna de la herejía.

Algunas armas de las reglas de este comando tienen la regla de arma Llamarada, indicada abajo.

***Llamarada:** Si infliges daño con uno o más éxitos críticos, el agente contra el que se está usando esta arma gana una de tus fichas de Llamarada (si no tiene ya una). Cuando un agente con una de tus fichas de Llamarada sea activado, inflígele 1D3 daños. A continuación, el jugador controlador de ese agente elige una de las siguientes opciones:

- Tira 1D6: con 3+, retira esa ficha.
- Resta 1 al atributo LPA del agente hasta el final de esa activación para retirar esa ficha.

SANTIFICADORES REGLA DE FACCIÓN

SERMÓN DEL MINISTORUM

Un poderoso orador lanza un apasionado sermón. Sus palabras de fuego y azufre incendian el fanatismo de sus seguidores, permitiéndoles ignorar heridas y permanecer en la lucha.

GAMBITO ESTRATÉGICO. Elige un agente **SANTIFICADOR** amigo. Si un agente **CONFESOR** amigo no ha sido incapacitado, debes elegirle. Hasta que vuelvas a usar este **GAMBITO ESTRATÉGICO** durante esta batalla, ese agente tiene la clave **ORADOR**.

Cuando un agente **SANTIFICADOR** amigo se encuentre a 3" o menos de un agente **ORADOR** amigo (o a 6" o menos si el **ORADOR** es un **CONFESOR**), ese agente **SANTIFICADOR** se beneficia del **SERMÓN**.

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶



Cuando un agente **SANTIFICADOR** amigo sea activado a 3" o menos de un agente **ORADOR** amigo (o a 6" o menos si el **ORADOR** sea un **CONFESOR**), ese agente **SANTIFICADOR** amigo se beneficiará del **SERMÓN** hasta el final de esa activación (es decir, incluso si a continuación se mueve más que el requisito de distancia del agente **ORADOR**).

Cuando un agente **SANTIFICADOR** amigo se esté beneficiando del **SERMÓN**, el daño Normal y Crítico de 4 o más le inflige 1 menos de daño.

SANTIFICADORES GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Llamarada



Ficha de Declamar una orden



Ficha de Manos ardientes



Ficha de Orador



Ficha de Luz sagrada



Ficha de Milagro



Ficha de Empapado



Ficha de Envolver en llamas



Ficha de Devoción del Culto Imperial



Ficha de Sellos de pureza



Ficha de Símbolos del Culto Imperial



Ficha de Orbes de Santificación

SANTIFICADORES ARDID DE ESTRATEGIA

EL EMPERADOR PROTEGE

Los seguidores más dedicados del Credo Imperial creen que el Emperador protege. Se lanzan a la batalla confiados en que su fe les blindará.

Cuando un agente dispare contra un agente **SANTIFICADOR** amigo que se esté beneficiando del **SERMÓN**, puedes repetir cualesquiera de tus dados de defensa que hayan obtenido un mismo resultado (p.ej., los resultados de 2).

SANTIFICADORES ARDID DE ESTRATEGIA

PELEA FERVIENTE

Con las diatribas intolerantes del sacerdocio retumbando en sus oídos, los Santificadores luchan haciendo gala de una furia incansable.

Cuando un agente **SANTIFICADOR** amigo que se esté beneficiando del **SERMÓN** combata o contraataque, sus armas de combate tienen la regla de armas Incesante.



SANTIFICADORES☠ ARDID DE ESTRATEGIA

PERSECUCIÓN FANÁTICA

Cuanto más se permita persistir a la herejía, más indeleble será la marca que deje. Debe erradicarse rápidamente y sin piedad.

Cuando un agente **SANTIFICADOR☠** amigo combata durante una activación en la que haya realizado la acción de **Cargar**, sus armas de combate tienen la regla de armas Letal 5+.

SANTIFICADORES☠ ARDID DE ESTRATEGIA

ARENGAR A LOS FIELES

La voz de un orador estalla por encima del estruendo del combate, volviendo a colocar en formación a los fieles.

Cada agente **SANTIFICADOR☠** amigo (salvo **ORADOR**) que se está beneficiando del **SERMÓN** puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr** o de **Retroceder** en el orden que elijas (elige por separado para cada uno y, en el segundo caso, no puede moverse más de 3"). Cada agente que haga esto debe terminar ese movimiento más cerca de y visible para algún agente **ORADOR** amigo. No puedes usar este ardid durante el primer punto de inflexión.

SANTIFICADORES☠ ARDID DE TIROTEO

ROSARIUS

Un símbolo sagrado de rango, el Rosarius contiene un potente campo de conversión capaz de desviar los golpes.

Usa este ardid de tiroteo cuando un dado de ataque inflige Daño normal a un agente **SANTIFICADOR☠** amigo. Ignora ese daño infligido.

SANTIFICADORES☠ ARDID DE TIROTEO

ERRADICACIÓN ARDIENTE

Para aquellos que se alzan contra la fe Imperial, solo hay un castigo posible: la muerte.

Usa este ardid de tiroteo tras tirar tus dados de ataque por un agente **SANTIFICADOR☠** amigo, si está disparando o combatiendo contra un agente enemigo a 3" o menos de un agente **ORADOR** amigo (o a 6" o menos si el **ORADOR** es un **CONFESOR**). Puedes repetir cualesquiera de tus dados de ataque.



SANTIFICADORES ARDID DE TIROTEO

REDIMIR MEDIANTE EL FUEGO

Hay pocas muertes más benditas que el martirio por el fuego. Semejante sacrificio alimenta una resolución ardiente en los corazones de los camaradas Santificadores.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **SANTIFICADOR** amigo que tenga un arma con la regla de armas Llamarada resulte incapacitado, antes de retirarlo de la zona de aniquilación. Cada agente enemigo a 2" o menos de él y visible para él gana una de tus fichas de Llamarada (si no tiene ya una).

SANTIFICADORES ARDID DE TIROTEO

DEVOCIÓN INQUEBRANTABLE

Los Santificadores de bajo rango están más que dispuestos a colocarse en la trayectoria de una bala o un filo si con eso pueden proteger a sus bendecidos superiores y asegurar la victoria.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **SANTIFICADOR** **ORADOR** o **SANTIFICADOR** **MILAGRERO** amigo sea tomado como blanco válido de una acción de **Disparar**, o sea elegido para combatir contra él durante una acción de **Combatir**. Elige otro agente **SANTIFICADOR** amigo (salvo **CONFESOR**, **MILAGRERO** y **ORADOR**), a 3" o menos de ese primer agente amigo y visible para él, para que se convierta en el blanco válido o para combatir contra él en su lugar, según sea apropiado (incluso aunque normalmente no fuera válido para ello). Si la acción era de **Combatir**, se considerará que ese otro agente se encuentra en la zona de control del agente combatiente mientras dure esa acción.

Este ardid no tiene efecto si es una acción de **Disparar** y el arma a distancia tiene las reglas de arma Área o Ráfaga. Si es una acción de **Disparar**, ese otro agente solo está a cubierto u ofuscado si lo estaba el blanco original.

SANTIFICADORES EQUIPO DE FACCIÓN

ORBES DE SANTIFICACIÓN

Estos artefactos esféricos contienen aceites inflamables. Al impactar contra su blanco se rompen, se incendian y detonan, bañando al enemigo en líquido ardiente.

Una vez por punto de inflexión, un agente **SANTIFICADOR** amigo (salvo **QUERUBÍN**, **ASESINO DEL CULTO DE LA MUERTE** y **MILAGRERO**) puede realizar la siguiente acción única:

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

ORBE DE SANTIFICACIÓN 1PA

- ▶ Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente y cada otro agente enemigo a 1" o menos de él hace un chequeo de empapado. Para ello, tira 1D6: con 3+, gana una de tus fichas de Empapado.
- ▶ Cuando un agente **SANTIFICADOR** amigo dispare contra un agente que tenga una de tus fichas de Empapado con un arma que tenga la regla de armas Llamarada, esa arma tiene también la regla de armas Buscadora.
- ▶ Después de que un agente **SANTIFICADOR** amigo utilice un arma con la regla de armas Llamarada contra un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Empapado, retira esa ficha (incluso aunque la regla de armas Buscadora no haya sido usada).
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.



SANTIFICADORES EQUIPO DE FACCIÓN

SELLOS DE PUREZA

Estas piezas de pergamino, fijadas a la ropa, la armadura y el armamento mediante sellos de cera, están llenas de plegarias sagradas y bendiciones.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **SANTIFICADOR** amigo dispare o combata, si sacas dos o más fallos, puedes descartar uno de ellos para guardar otro como un éxito normal en su lugar.

SANTIFICADORES EQUIPO DE FACCIÓN

TEXTOS DE LA ECLESIAQUÍA

Los oradores del Adeptus Ministorum llevan con ellos fieras plegarias y salmos abrasivos inscritos sobre vitelas harapietas, con la intención de inspirar a sus aliados y minimizar al enemigo.

En el paso de Preparación de cada fase de estrategia, tira 3D6: si el resultado es menor que las heridas restantes de un agente **ORADOR** amigo, ganas 1PM. Ten en cuenta que esto se hace antes del paso de Gambito, de modo que si no hay un agente **ORADOR** válido, no puedes usar esta regla durante ese punto de inflexión (por ejemplo, durante el primer punto de inflexión).

SANTIFICADORES EQUIPO DE FACCIÓN

SÍMBOLOS DEL CULTO IMPERIAL

Ya hayan sido grabados en piedra o en oro macizo, los símbolos religiosos benditos otorgan a sus portadores fortuna y favores.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente dispare contra un agente **SANTIFICADOR** amigo que se esté beneficiando del **SERMÓN**, cuando reúnas tus dados de defensa, puedes usar esta regla. Si lo haces, cambia a éxito normal uno de los éxitos críticos guardados por el atacante (las reglas de armas que ya hayan sido resueltas no se ven afectadas, como por ejemplo Críticos de penetración).

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 inflige 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 platiacero 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 artilugios 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 Liger, 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 ►

NOTAS:



SANTIFICADORES: REGISTRO DE ACTUALIZACIÓN

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

OCTUBRE 25

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**.

REGLAS DE FACCIÓN, SERMÓN DEL MINISTORUM

Cambia la parte relevante del último párrafo por:
“[...] el Daño normal y crítico de **4** o más le inflige 1 daño menos.”

ARDIDES ESTRATÉGICOS, ARENGAR A LOS FIELES

Cambia la segunda frase a:
“Cada agente que haga esto debe terminar ese movimiento más cerca de **y visible para** algún agente **ORADOR** amigo”.

EQUIPO DE FACCIÓN, TEXTOS DE LA ECLESIAQUÍA

Cambia la parte relevante de la primera frase por:
“En el paso de preparación de cada fase de estrategia, tira **3D6**: [...]”

AGENTE CONFESOR, REGLA LIDERAR LA PROCESIÓN

Cambia la segunda frase a:
“Si lo haces, determina cada otro agente **SANTIFICADOR** amigo que se esté beneficiando del **SERMÓN** **y que sea visible**

para este agente (o viceversa)”.

AGENTE RELIQUIANTE, REGLA ICONO DEL CULTO

Cambia la parte relevante de la primera frase por:
“Al determinar el control de un marcador a **4** de este agente, [...]”

AGENTE ABAD INSTRUCTOR, REGLA CRÁNEO NULIFICADOR

Cambia las tres distancias a **“4”**.

AGENTE PREDICADOR, REGLAS DEFENDER LA FE

Cambia la parte relevante a:
“Siempre que esta agente **controle** un marcador de objetivo, [...]”

AGENTE SALVACIONISTA, REGLA CAMPO DE CONVERSIÓN

Elimina la parte relevante:
“Siempre que un agente a más de 6" de este agente dispare contra un agente **SANTIFICADOR** amigo a 6" o menos de este agente, mejora en 1 el atributo Salvación de ese agente amigo **y empeora en 1 la X de la regla de armas penetración (si la hay). Ten en cuenta que, por tanto, Penetración 1**”.

ERRATAS ANTERIORES

REGLAS DE FACCIÓN, LLAMARADA, REGLA DE ARMA LLAMARADA

Cambia la parte relevante de la primera frase por:
“Si **infliges daño con** uno o más éxitos críticos, el agente contra el que se está usando esta arma gana una de tus fichas de Llamarada [...]”

ARDIDES DE TIROTEO, DEVOCIÓN INQUEBRANTABLE

Añade este texto al final del primer párrafo:
“**Si es la acción de Disparar, ese otro agente solo está a cubierto u ofuscado si el blanco original lo estaba.**”

AGENTE CONFLAGRADOR, REGLA DE ARMA RÁFAGA DOBLE

Cambia la primera frase a:
“Elige hasta 2 blancos válidos **diferentes que no estén en la zona de control de agentes amigos.**”

AGENTE CONFESOR, REGLA LIDERAR LA PROCESIÓN

Cambia la parte relevante de la primera frase por:
“**En cada punto de inflexión tras el primero,** siempre que este agente sea un **ORADOR** [...]”

Cambia la parte relevante de la tercera frase por:
“[...] pero cada uno **no puede mover más de 3**” y debe terminar dicho movimiento en una ubicación en la que siga beneficiándose del **SERMÓN**”.

AGENTE QUERUBÍN, REGLA QUERUBÍN

Cambia el segundo punto a:

“Siempre que este agente tenga una orden de Ocultarse y esté a cubierto, no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej. **Buscadora**, terreno Aventajado) salvo estar a 2" o menos.”

AGENTE RELIQUIANTE, REGLA DEVOCIÓN DEL CULTO IMPERIAL

Cambia la primera frase a:

1 vez por punto de inflexión, cuando un agente **SANTIFICADOR** amigo apostado resulte incapacitado mientras sea visible para este agente y esté a 6" o menos de él, puedes usar esta regla.

COMENTARIOS DE REGLAS PREVIOS

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: Algunas reglas requieren que un agente dispare o combata contra un agente específico o su activación se cancela (p. ej. Persecución obsesiva del **FAUCES FÚNEBRES MANDRÁGORA**, Orden de ejecución de la **ESCUADRA DE EXACCIÓN**). ¿Qué ocurre si mi oponente usa una regla de este tipo y yo cancelo esa acción de **Disparar** o **Combatir** con la regla **Declamar una orden** de mi agente **CONFESOR SANTIFICADOR**?

R: No canceles la activación de ese agente enemigo. Puede continuar realizando acciones normalmente, salvo la evitada.

P: Si mi oponente usa un ardid de tiroteo que requiere que un agente realice una acción de **Disparar** o **Combatir** (p. ej., Defensa Férrea de los **YAEGIR HERNKYNO**) y yo puedo cancelar esa acción con la regla **Declamar una orden** de mi agente **CONFESOR SANTIFICADOR**, ¿se recupera el PM?

R: No. De la misma forma, cualquier regla con un número restringido de usos (p. ej., Un paso por delante del **FERARCA CORSARIO DEL VACÍO**) que se evita se sigue considerando usada.

P: Si la regla **Declamar una orden** del agente **CONFESOR** impide a un agente enemigo en guardia realizar una acción de **Disparar** o **Combatir**, ¿ese agente enemigo sigue estando en guardia?

R: Sí, suponiendo que sigue cumpliendo las demás condiciones para estar en guardia.

AGENTES SANTIFICADORES

CONFESOR



Los Confesores, que se cuentan entre los miembros más fanáticos del clero del Imperium, con sacerdotes errantes con décadas de experiencia en erradicar traidores y herejes. Son, también, talentosos oradores con un carisma fenomenal.

QUERUBÍN



Criados en cubas de desarrollo orgánico, los Querubines son diminutos servidores que llevan a cabo una amplia variedad de tareas rituales. Los que acompañan a los Santificadores suelen ir armados con incentivadores para dejar fuera de combate a los enemigos que huyen.

CONFLAGRADOR



No son pocos los Sacerdotes Ministerum que dicen que la ponzoña de la herejía solo puede ser purificada mediante el fuego. Los Conflagradores creen fervientemente en este dogma, y por ello van a la batalla con pistolas lanzallamas e incineran sin piedad a los corruptos.

ASESINO DEL CULTO DE LA MUERTE



Miembros de sectas extremas del Culto Imperial, los Asesinos del Culto de la Muerte son ejecutores de sangre fría que ven el trance de matar como un acto de devoción. En batalla, utilizan con gran pericia una amplia variedad de armas rituales, con las que dejan un rastro de cuerpos mutilados a su paso.

ABAD INSTRUCTOR



Los Abades Instructores se encargan de convertir a los reclutas en guerreros fanáticos. Veteranos del combate en primera línea, suelen ser reclutados para servir en las bandas de santificadores como inductores de la disciplina militar entre unidades a menudo creadas de manera improvisada.

“EL MUTANTE PUEDE IGUALARTE EN FUERZA, EL HEREJE EN FANATISMO Y LA BRUJA EN ASTUCIA. PERO ES LA DISCIPLINA Y LA FORTALEZA DE ESPÍRITU LO QUE TE SEPARA DE ESOS VILES TRAIADORES, Y EL ABAD INSTRUCTOR ES QUIEN TE INCULCARÁ DICHS RASGOS. ESCUCHA CON ATENCIÓN SUS PALABRAS.”

- Progenia Scholastica, Volumen 1: Disciplina

Los comandos de Santificadores combaten a los enemigos de la fe con fuego y furia. Llevan tanto armas convencionales como otras piezas de equipo más esotérico utilizado tanto por sacerdotes especializados del Adeptus Ministorum como por sus legos. Además de su considerable potencia de fuego, algunos Santificadores pueden aportar habilidades espirituales únicas.

MILAGRERO



En ocasiones, un Confesor puede encontrarse con un individuo que parezca una manifestación genuina del poder divino del Emperador. A menudo estos extraños seres hacen gala de habilidades y conocimientos sobrenaturales de gran valor.

MISIONERO



Los Misioneros tienen la tarea de extender la fe imperial más allá de los límites del Imperium. La mayoría son veteranos de incontables conflictos fronterizos, debido a lo cual van equipados con una amplia variedad de equipo adquirido a lo largo de sus carreras.

PERSEGUIDOR



Escalofriantemente fanáticos, los Perseguidores dan caza sin descanso a sus presas herejes. Una vez las han atrapado, las masacran e incineran con evisceradores a dos manos que llevan incorporada una pistola lanzallamas.

PREDICADOR



Los Predicadores son responsables de atender las necesidades espirituales de los incontables mundos Imperiales, y suelen ir adjuntas a unidades militares para aumentar su resolución. También tienen la misión de extirpar a los psíquicos, mutantes y herejes, y supervisar su ejecución.

RELIQUIANTE



Los Santificadores Reliquiantes llevan a la batalla reliquias recuperadas de los cuerpos de mártires Imperiales. Cuando muestran en alto estos símbolos de valor incalculable, inspiran a los fieles inflamando su fanatismo y borrando de sus mentes el miedo y la duda.

SALVACIONISTA



Así como los medicae reparan los cuerpos dañados, los Salvacionistas atienden las almas torturadas. Poseen una variedad de elixires, ungüentos y plegarias sanadoras que ayudan a erradicar la locura, reforzar la moral y blindar a sus aliados contra los horrores que encuentren.

COMANDO DE SANTIFICADORES

4

SANTIFICADORES » SELECCIÓN DE COMANDO



A continuación tienes la lista de agentes que componen un comando **SANTIFICADOR**, incluidas, donde sea relevante, sus armas específicas.

AGENTES

- ✓ 1 agente **CONFESOR** **SANTIFICADOR**
- ✓ 1 agente **QUERUBÍN** **SANTIFICADOR**
- ✓ 9 agentes **SANTIFICADOR** elegidos de entre:
 - **CONFLAGRADOR**
 - **ASESINO DEL CULTO DE LA MUERTE**
 - **ABAD INSTRUCTOR**
 - **MILAGRERO**
 - **MISIONERO** con una de las siguientes opciones:
 - Lanzallamas del Ministorum; brasero de fuego sagrado*
 - Lanzallamas del Ministorum; culata; reliquia sagrada
 - **MISIONERO** con una de las siguientes opciones:
 - Rifle de fusión; espada sierra; reliquia sagrada
 - Rifle de plasma; espada sierra; brasero de fuego sagrado*
 - **PERSEGUIDOR**
 - **PREDICADOR**
 - **RELIQUIANTE**
 - **SALVACIONISTA**

Salvo agentes **PREDICADOR**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta cuatro agentes **PREDICADOR**.

* No puedes elegir una opción que incluya un brasero de fuego sagrado más de una vez por batalla.

ARQUETIPOS



SEGURIDAD



BUSCAR Y
DESTRUIR

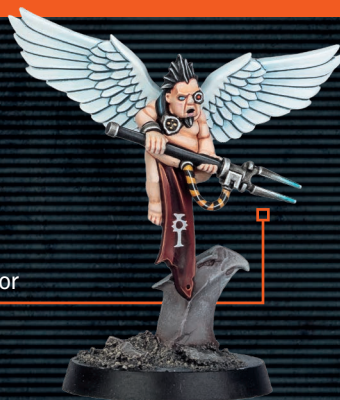
Los arquetipos se utilizan en ciertos packs de misiones, p.ej. Operaciones aprobadas. La secuencia de juego especificará cómo.

CONFESOR



Maza de censura

QUERUBÍN



Incentivador

CONFLAGRADOR

Pistolas lanzallamas dobles



ASESINO DEL CULTO DE LA MUERTE



ABAD INSTRUCTOR

Gran martillo



MILAGRERO



MISIONERO



Reliquia sagrada

Espada sierra

Rifle de fusión

Rifle de plasma



PERSEGUIDOR

Eviscerador y pistola lanzallamas



PREDICADOR

Espada sierra

Pistola lanzallamas



RELIQUIANTE

Pistola lanzallamas



SALVACIONISTA

Báculo de almas



COMENTARIO DE DISEÑO

Los Santificadores sacan su fuerza de su inquebrantable fe en el Emperador. Al agruparse, ganan un poder milagroso que los eleva mucho más allá de un simple civil en el 41er Milenio.

6

Todo empieza con su regla de facción Sermón del Ministorum. Un agente se convierte en el orador, y la congregación de fieles se ve empoderada por su sermón. Es esencial asegurar que tus agentes se encuentren a la distancia correcta del orador, ya que eso será la clave para que lleguen a ser más poderosos de lo que sugieren sus atributos. No solo podrán ignorar el daño, sino que una plétora de otras reglas (tales como los ardides de estrategia) dependen de mantener esa distancia. Si alineas correctamente a tu comando, se convertirá en una procesión temible, que marchará a través de la zona de aniquilación disparando, combatiendo y resistiendo mucho más que si sus miembros se encontraran a mayor distancia entre sí.

No solo el sermón del Orador otorga beneficios adicionales; otros agentes de apoyo también ayudarán a tu comando a superarse, como el Abad Instructor, el Reliquiante o el Salvacionista. Al igual que ocurre con el ya mencionado Orador, necesitarás colocar a estos agentes en la mejor posición para maximizar sus auras, pero también para protegerlos de los asesinos enemigos que traten de destruir tu procesión. Recuerda que muchas de estas reglas no requieren visibilidad, de modo que puedes usar el terreno y a otros agentes para mantenerlos a salvo, a la vez que provees reglas de apoyo a los agentes en primera línea.

La confianza de este comando en sus auras puede concentrar a tus agentes en un área, dando a tu oponente más libertad en la periferia. Aquí es donde entran ciertos agentes clave, capaces de amenazar a tu oponente incluso si no están cerca de tus auras. El Misionero es un veterano que ha operado en planetas distantes por toda la galaxia; con una reliquia sagrada, es capaz de hacerlo mientras se sigue beneficiando del sermón. Aparte de eso, el Asesino del Culto de la Muerte es un agente especialmente entrenado para actuar solo, listo para emboscar a enemigos también aislados.

Una vez que tengas en mente tu plan de ataque, necesitas ejecutarlo. Con la excepción del rifle de plasma de un Misionero, los Santificadores favorecen aplastantemente el combate y los disparos a corta distancia. Tienen muy poca confianza en

un tiroteo de larga duración y a largo alcance, así que prefieren marchar hasta el centro de la zona de aniquilación e inician desde allí un ataque a corta distancia. Una abundancia de lanzallamas te permite causar una cantidad estable de daño y castiga a los enemigos que se agrupan mucho, mientras que los orbes de santificación del equipo te permiten aniquilar a los que traten de acercarse demasiado a tu procesión. Aplicar fichas de Llamarada también hará que el daño se mantenga, lo que potencialmente acabará eliminando a los agentes que tienen pocas heridas.

“OS ENTREGO EL SELLO DE SANTIDAD. OS CONCEDO LAS BENDICIONES DEL EMPERADOR.”

- Ritual de aplicación

Cuando sea necesario, también está el Milagrero. Este agente tiene un arsenal limitado, de modo que deberás decidir cuál es el momento oportuno de usarlo, pero cuando lo hagas comprobarás lo contundente que es. Su regla Milagro le mantiene activo por un tiempo adicional, así que si lo utilizas con buen sentido de la oportunidad puede inclinar la partida a tu favor en un instante.

Un desafío significativo para este comando consiste en saber determinar cuántas de sus reglas de apoyo deberías usar. Prácticamente la mitad de los miembros de tu comando mejoran a la otra mitad, por lo que, si juegas demasiado a la defensiva con ellos, solo la otra mitad estará libre para amenazar a los agentes enemigos y disputar objetivos. En cada partida, deberás decidir cuándo renunciar a ciertas ventajas sofisticadas a fin de poder aplicar presión sobre tu oponente. Por suerte, cuando un Confesor hace esto dispone de la maza de censura y la regla de Declamar una orden para usar sus poderes de persuasión contra el enemigo.

En general, los Santificadores son un comando apto para jugadores a los que les gusta organizar de forma eficaz a sus agentes y planificar la partida a muchas activaciones vista. Su objetivo es aumentar la eficiencia del comando mediante el posicionamiento y reglas de apoyo que hagan al conjunto más efectivo que la suma de sus partes.

