



OPERATIVO INTERROGADOR



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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola reliquia con culata extendida	4	3+	2/4	Alcance 12", Letal 5+
Puños	3	4+	2/3	-

Tomos inquisitoriales: **GAMBITO**

ESTRATÉGICO si este agente está en la zona de aniquilación y/o cuando este agente se active. Elige una de las siguientes reglas **TOMO INQUISITORIAL** para que la tenga este agente, y una para que la tenga un agente **BIBLIOCRÁNEO OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo (pueden ser la misma, e ignora la regla que

no hayas elegido para cada agente):

- **Acusación:** Siempre que un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo dispare, combata o contraataque contra un agente enemigo a 2" o menos de este agente, suma 1 al atributo Ataques de las armas de ese agente amigo.

- **Santificación:** Siempre que un agente enemigo dispare, combata o contraataque contra un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo a 2" o menos de este agente, resta 1 al atributo Ataques de las armas de ese agente enemigo.

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, INQUISICIÓN, LÍDER, INTERROGADOR

25

BIBLIOCRÁNEO



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

Tomo consagrado: Este agente puede tener una regla **TOMO INQUISITORIAL** (ver tarjeta de datos del **INTERROGADOR**). Ten en cuenta que mantiene dicha regla aunque ese agente **INTERROGADOR** amigo sea retirado de la zona de aniquilación.

Máquina:

- Las únicas acciones que puede realizar este agente son **Cargar, Correr, Retroceder y Reposicionarse**.
- No puede contraatacar ni asistir en un combate.
- Al determinar el control de un marcador, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 inferior. Ten en cuenta que esto no es un cambio a su atributo LPA, de modo que cualquier cambio será acumulable con esto.
- 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., terreno Aventajado).

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, INQUISICIÓN, BIBLIOCRÁNEO

25

BIBLIOCRÁNEO

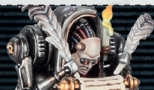


LPA 2 MOV. 6" SALV. 5+ HERIDAS 5

Prescindible: Este agente se ignora para las operaciones de asesinato/eliminación de tu oponente (al quedar incapacitado, y al determinar tu número inicial de agentes). También se ignora para condiciones de victoria y puntuar PV si esto requiere que agentes "escapen", "sobrevivan" o queden incapacitados por agentes enemigos (si escapa/sobrevive/es incapacitado, al determinar cuántos agentes deben escapar/sobrevivir/ser incapacitados, etc.).

Activación en grupo: Cuando este agente haya sido usado, a continuación debes activar a un agente **INTERROGADOR OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo apostado (si puedes) antes de que tu oponente active. Lo mismo ocurre en orden inverso (**INTERROGADOR** seguido por **BIBLIOCRÁNEO**). Cuando ese otro agente sea usado, tu oponente activa de manera normal.

OPERATIVO AUTOSABIO



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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Apéndices mecánicos	3	5+	1/2	-

Escriba: Cada vez, después de la primera, que tu oponente use cada ardid durante la batalla (salvo Repetición de mando), si este agente está en la zona de aniquilación, obtienes 1PM (hasta un máximo de 2PM por punto de inflexión).

Armamento ligero: Este agente no puede usar ningún arma que no esté en su tarjeta de datos, ni realizar acciones únicas.

Informe irrefutable: Cuando este agente dispute un marcador de objetivo o uno de tus marcadores de misión, lo controla siempre. Esto tiene prioridad sobre otras reglas.

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, INQUISICIÓN, AUTOSABIO

25



OPERATIVO VETERANO DE MUNDO LETAL

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
🔪 Cuchillo	1	2+	5/7	Letal 5+
🏹 Arma de asta	4	3+	4/5	-

Cazador: Este agente puede realizar una acción de **Cargar** aun teniendo una orden de ocultarse.

Ahí se las den todas: Una vez por punto de inflexión, cuando este agente combata o contraataque, en el paso de resolver dados de ataque, puedes ignorar el daño infligido contra él por un éxito normal.

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, INQUISICIÓN, VETERANO DE MUNDO LETAL

25

OPERATIVO ILUMINADOR

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
🗡️ Espadas gemelas	4	3+	3/5	Equilibrada, Desgarradora

Sin escapatoria: Siempre que un agente enemigo vaya a realizar una acción de **Retroceder** estando en la zona de control de este agente, puedes usar esta regla. Si lo haces, tira 1D6, restando 1 al resultado si ese agente enemigo tiene un atributo Heridas más alto que este agente y sumando 1 si ese agente enemigo está herido: con 4+, ese agente enemigo no puede efectuar esa acción durante esa activación o reacción (los PA gastados no se recuperan).

Extraer información: Siempre que un agente enemigo queda incapacitado estando en la zona de control de este agente, obtienes 1PM.

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, INQUISICIÓN, ILUMINADOR

25

OPERATIVO ARCANOSORCISTA

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Escopeta	4	3+	3/3	Alcance 6"
👊 Puños	3	4+	2/3	-

Arcanosorcismo: Siempre que un agente enemigo esté a 6" o menos de este agente y sea visible para él dispare, tu oponente no puede repetir los dados de ataque o de defensa por ese agente.

COACCIONAR

1PA

▶ Elige un agente enemigo que sea un blanco válido para este agente y esté a 6" o menos de él; a continuación, elige una regla adicional (incluida una acción única) que tenga el agente enemigo en su tarjeta de datos (excepto una regla de arma). Hasta el final de la siguiente activación de ese agente enemigo, se considera que no tiene dicha regla adicional.

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

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, INQUISICIÓN, ARCANOSORCISTA

25

OPERATIVO MÍSTICO

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola automática	4	2+	2/3	Alcance 8", Buscadora
👊 Puños	3	5+	2/3	-

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

Armamento ligero: Este agente no puede usar ningún arma que no esté en su tarjeta de datos.

LAS REGLAS CONTINUÁN EN EL REVERSO ▶

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, INQUISICIÓN, PSÍQUICO, MÍSTICO

25



OPERATIVO MÍSTICO

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

ADIVINACIÓN

1PA

► **PSÍQUICA.** Elige un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo a 6" o menos de este agente; a continuación elige uno de los siguientes efectos para que dure hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, hasta que quede incapacitado o hasta que realice esta acción otra vez (lo que ocurra antes):

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

- **Guía: PSÍQUICA.** Siempre que el agente elegido dispare, combata o contraataque, en el paso de tirar dados de ataque, puedes guardar uno de tus fallos como un éxito normal en lugar de descartarlo, o en su lugar guardar uno de tus éxitos normales como un éxito crítico.
- **Protección: PSÍQUICA.** Siempre que un agente dispare contra el agente elegido, en el paso de tirar dados de defensa, puedes guardar uno de tus fallos como un éxito normal en lugar de descartarlo, o en su lugar guardar uno de tus éxitos normales como un éxito crítico.

OPERATIVO LEGIONARIO PENAL

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
🔪 Espada sierra	4	4+	4/5	-

Potenciación química: Puedes ignorar cualquier cambio al atributo LPA de este agente, y cualquier cambio a sus atributos por estar lesionado. Este agente no se ve afectado por las reglas de arma Aturdidora y Choque de los agentes enemigos.

Cruel: Cuando este agente dispara, combate o contraataca contra un agente enemigo herido, las armas de este agente tienen la regla de arma Implacable.

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, INQUISICIÓN, LEGIONARIO PENAL

25

OPERATIVO PISTOLERO

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola de plasma con mirilla (normal)	4	3+	3/5	Alcance 12", Penetración 1
🔫 Pistola de plasma con mirilla (sobrecarga)	4	3+	4/5	Alcance 12", Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
🔫 Pistola automática con silenciador	4	3+	2/3	Alcance 8", Silenciosa
🔪 Puños	3	4+	2/3	-

Pistolero: Puedes ignorar cualquier cambio al atributo Impactar de las armas a distancia de este agente.

RÁFAGA CON PISTOLAS

1PA

► Efectúa dos acciones libres de **Disparar** con este agente (esto tiene prioridad sobre restricciones de acción). Debes elegir un perfil de su pistola de plasma con mirilla para una acción y su pistola automática con silenciador para la otra (en cualquier orden).

◆ Este agente no puede realizar esta acción si tiene una orden de ocultarse.

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, INQUISICIÓN, PISTOLERO

25

OPERATIVO BUSCAINFIELES

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
🔪 Eviscerador	4	4+	5/6	Brutal

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

Fanático: Siempre que un dado de ataque inflija daño de 3 o más a este agente, tira 1D6: con 5+, resta 1 a ese daño infligido.

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, INQUISICIÓN, BUSCAINFIELES

25



SERVIDOR DE ATAQUE DECOMISADO

LPA
▼ 1MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 4+HERIDAS
🔥 11

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥🔥🔥 Bólter pesado (concentrado)	5	4+	4/5	Críticos de penetración 1, Pesada (solo Correr)
🔥🔥🔥 Bólter pesado (barrido)	4	4+	4/5	Críticos de penetración 1, Pesada (solo Correr), Ráfaga 1"
🔥🔥🔥 Cañón de fusión	4	4+	6/3	Devastadora 4, Penetración 2, Pesada (solo Correr)
🔥🔥🔥 Cañón de plasma (normal)	4	4+	4/6	Área 2", Penetración 1, Pesada (solo Correr)
🔥🔥🔥 Cañón de plasma (sobrecarga)	4	4+	5/6	Área 2", Letal 5+, Penetración 1, Pesada (solo Correr), Sobrecalentamiento
🔪 Servogarra	3	4+	4/5	-

Lobotomizado: Cuando se active a este agente, si está a 3" o menos de otro agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo (que no sea **SERVIDOR DE ATAQUE**) y es visible para él o viceversa, suma 1 al atributo LPA de este agente hasta el final de esa activación.

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, INQUISICIÓN, SERVIDOR DE ATAQUE

32

HERMANA DEL SILENCIO PERSEGUIDORA

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥🔥 Bólter	4	3+	3/4	-
🔪 Culata	4	4+	2/3	-

Psíquicamente nula: Las armas a distancia **PSÍQUICAS** no pueden infligir daño 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. Siempre que un agente esté a 6" o menos de esta agente:

- Ese agente no puede realizar acciones **PSÍQUICAS** o usar reglas adicionales **PSÍQUICAS**.
- Ese agente no puede usar armas a distancia **PSÍQUICAS**.
- Las armas de combate **PSÍQUICAS** no tienen reglas de arma y sus atributos Daño no pueden superar 3/4.

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, ANATHEMA PSYKANA, HERMANA DEL SILENCIO, PERSEGUIDORA

32

HERMANA DEL SILENCIO ACECHADORA

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔪 Espadón de verdugo	4	3+	4/6	Letal 5+

Psíquicamente nula: Las armas a distancia **PSÍQUICAS** no pueden infligir daño 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. Siempre que un agente esté a 6" o menos de esta agente:

- Ese agente no puede realizar acciones **PSÍQUICAS** o usar reglas adicionales **PSÍQUICAS**.
- Ese agente no puede usar armas a distancia **PSÍQUICAS**.
- Las armas de combate **PSÍQUICAS** no tienen reglas de arma y sus atributos Daño no pueden superar 3/4.

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, ANATHEMA PSYKANA, HERMANA DEL SILENCIO, ACECHADORA

32

HERMANA DEL SILENCIO BUSCABRUJAS

LPA
▼ 2MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥🔥 Lanzallamas	4	2+	3/3	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación
🔪 Culata	4	4+	2/3	-

Psíquicamente nula: Las armas a distancia **PSÍQUICAS** no pueden infligir daño 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. Siempre que un agente esté a 6" o menos de esta agente:

- Ese agente no puede realizar acciones **PSÍQUICAS** o usar reglas adicionales **PSÍQUICAS**.
- Ese agente no puede usar armas a distancia **PSÍQUICAS**.
- Las armas de combate **PSÍQUICAS** no tienen reglas de arma y sus atributos Daño no pueden superar 3/4.

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, ANATHEMA PSYKANA, HERMANA DEL SILENCIO, BUSCABRUJAS

32



VÁSTAGO TEMPESTUS TIRADOR



LPA	MOV.	SALV.	HERIDAS
2	6"	4+	8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
☼☼☼ Lanzallamas	4	2+	3/3	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación
☼☼☼ Lanzagranadas (frag)	4	3+	2/4	Área 2"
☼☼☼ Lanzagranadas (perforante)	4	3+	4/5	Penetración 1
☼☼☼ Fusil repetidor potenciado (concentrado)	5	3+	3/4	Críticos de penetración 1
☼☼☼ Fusil repetidor potenciado (barrido)	4	3+	3/4	Críticos de penetración 1, Ráfaga 1"
☼☼☼ Rifle de fusión	4	3+	6/3	Alcance 6", Devastadora 4, Penetración 2
☼☼☼ Rifle de plasma (normal)	4	3+	4/6	Penetración 1
☼☼☼ Rifle de plasma (sobrecarga)	4	3+	5/6	Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
☼☼☼ Culata	3	4+	2/3	-

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, VÁSTAGO TEMPESTUS, TIRADOR

25

VÁSTAGO TEMPESTUS MÉDICO



LPA	MOV.	SALV.	HERIDAS
2	6"	4+	8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
☼☼☼ Rifle láser potenciado	4	3+	3/4	-
☼☼☼ Culata	3	4+	2/3	-

¡Sanitario!: La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo vaya a resultar incapacitado mientras es visible para este agente y se encuentra a 3" o menos de él, puedes usar esta regla, siempre y cuando ni este ni el otro agente se encuentren en la zona de control de un 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 realizar inmediatamente una acción libre de **Correr**, pero debe terminarla dentro de la zona de control de este agente. Resta 1 a los atributos LPA de este y ese agente hasta el final de sus respectivas siguientes activaciones, y si esta regla se usa durante la activación de ese agente amigo, dicha activación finaliza. 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 ►

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, VÁSTAGO TEMPESTUS, MÉDICO

25

VÁSTAGO TEMPESTUS MÉDICO



LPA	MOV.	SALV.	HERIDAS
2	6"	4+	8

BOTIQUÍN 1PA

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

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

VÁSTAGO TEMPESTUS SOLDADO



LPA	MOV.	SALV.	HERIDAS
2	6"	4+	8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
☼☼☼ Rifle láser potenciado	4	3+	3/4	-
☼☼☼ Culata	3	4+	2/3	-

Equipo adaptable: Puedes hacer cada una de las siguientes cosas una vez por punto de inflexión:

- Un agente **VÁSTAGO TEMPESTUS SOLDADO** **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo puede realizar la acción **Granada de humo**.
- Un agente **VÁSTAGO TEMPESTUS SOLDADO** **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo puede realizar la acción **Granada aturdidora**.

Las reglas para esas acciones figuran en el equipo universal. Realizar esas acciones usando esta regla no cuenta para sus límites de acciones (es decir, si también eliges esas granadas como equipo).

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, VÁSTAGO TEMPESTUS, SOLDADO

25



VÁSTAGO TEMPESTUS VOCOOOPERADOR



LPA
2

MOV.
6"

SALV.
4+

HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Rifle láser potenciado	4	3+	3/4	-
 Culata	3	4+	2/3	-

SEÑAL

1PA

▶ **APOYO.** Elige un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo distinto en la zona de aniquilación. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA.

◆ Este agente puede realizar esta acción dos veces durante su activación, pero no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.

OPERATIVO INQUISITORIAL, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, VÁSTAGO TEMPESTUS, VOCOOOPERADOR

25

NOTAS:

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO DE OPERATIVOS INQUISITORIALES

ARQUETIPOS: CUALQUIERA

AGENTES

- 1 agente **INTERROGADOR OPERATIVO INQUISITORIAL**
- 1 agente **BIBLIOCRÁNEO OPERATIVO INQUISITORIAL**
- 5 agentes **OPERATIVO INQUISITORIAL** elegidos de la siguiente lista:
 - **AUTOSABIO**
 - **BUSCAINFIELES**
 - **VETERANO DE MUNDO LETAL**
 - **ILUMINADOR**
 - **ARCANOSORCISTA**
 - **MÍSTICO**
 - **LEGIONARIO PENAL**
 - **PISTOLERO**
 - **SERVIDOR DE ATAQUE** con una de las siguientes opciones:
 - Bólder pesado; servogarra
 - Cañón de fusión; servogarra
 - Cañón de plasma; servogarra

CONTINÚA EN EL REVERSO

- 5 agentes **OPERATIVO INQUISITORIAL** elegidos de la lista en el reverso de esta carta, o agentes **DECOMISADO** de un grupo en la regla de facción Requisición inquisitorial (no puedes elegir agentes **DECOMISADO** de grupos diferentes).

Tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista, a menos que no incluyas ningún agente **DECOMISADO**, en cuyo caso puedes incluir hasta dos agentes **SERVIDOR DE ATAQUE**, pero cada uno debe tener opciones diferentes.

Tu comando (incluido todo agente **DECOMISADO**) no puede incluir más de 3 armas con la regla de arma Penetración X (salvo Críticos de penetración X), y además, solo 1 de ellas puede tener la regla de arma Penetración 2.

OPERATIVOS INQUISITORIALES

REGLA DE FACCIÓN

REQUISICIÓN INQUISITORIAL

Pocas autoridades en el Imperium tienen mayor jurisdicción que la Inquisición. Un Inquisidor puede, por capricho, decomisar fuerzas de cualquiera de las ramas militares del Imperium.

Los agentes **DECOMISADO** pueden ser escogidos de uno de los siguientes grupos para complementar un comando **OPERATIVO INQUISITORIAL**, como se especifica en las reglas de selección de este comando:

- **KORPS DE LA MUERTE**
- **ESCUADRA DE EXACCIÓN**
- **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL**
- **KASRKIN**
- **HERMANA DEL SILENCIO**
- **VÁSTAGO TEMPESTUS**

CONTINÚA EN EL REVERSO

Estos agentes reemplazan su clave de facción en todas sus apariciones en su tarjeta de datos por **OPERATIVO INQUISITORIAL** (a menos que ya la tengan). No puedes usar ardides y equipo asociados con la clave de facción anterior de un agente **DECOMISADO**, y no puedes usar las reglas de facción anteriores de un agente **DECOMISADO** a menos que se especifique en su tarjeta de Requisición Inquisitorial (solo se aplica a esos agentes **DECOMISADO**). Ten en cuenta que, con su nueva clave de facción, los agentes **DECOMISADO** pueden interactuar con las reglas de **OPERATIVO INQUISITORIAL**.

Por ejemplo, un agente **VOCOOPERADOR DECOMISADO** del grupo **KORPS DE LA MUERTE** reemplazaría su clave **KORPS DE LA MUERTE** en todas sus apariciones de su tarjeta de datos por **OPERATIVO INQUISITORIAL**. Esto te permite elegir cualquier otro agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo para su acción única **Señal**. Sin embargo, la regla de facción Órdenes de Guardia no está permitida, así que su regla adicional Transmitir órdenes se ignoraría. Ahora también sería un agente válido para la acción única **Clarividencia** del agente **MÍSTICO OPERATIVO INQUISITORIAL**.



OPERATIVOS INQUISITORIALES☠ REQUISICIÓN INQUISITORIAL

KORPS DE LA MUERTE

➤ 6 agentes **KORPS DE LA MUERTE**☠ elegidos de la siguiente lista:

- **MATÓN**
- **SÓLIDO** con una de las siguientes opciones:
 - Bólter o rifle láser; bayoneta
 - Pistola bólter o pistola láser reliquia; espada sierra
- **TIRADOR** con lanzallamas y bayoneta*
- **TIRADOR** con lanzagranadas y bayoneta*
- **TIRADOR** con rifle de fusión y bayoneta*
- **TIRADOR** con rifle de plasma y bayoneta*
- **MÉDICO**
- **ZAPADOR**
- **FRANCOTIRADOR***
- **SOLDADO**
- **VETERANO**
- **VOCOOPERADOR**
- **FANÁTICO**

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

Salvo agentes **SOLDADO**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista.

*No puedes elegir más de tres de estos agentes en total.

OPERATIVOS INQUISITORIALES☠ REQUISICIÓN INQUISITORIAL

ESCUADRA DE EXACCIÓN

➤ 5 agentes **ESCUADRA DE EXACCIÓN**☠ elegidos de la siguiente lista:

- **CASTIGADOR**
- **MARTIRIZADOR**
- **TIRADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Lanzagranadas; porra de supresión
 - Ametralladora pesada; porra de supresión
 - Lanzarredes; porra de supresión
- **AMO ADIESTRADOR**
- **DOCTOFORENSE**
- **OJO PRECISO**
- **REVELATUM**
- **R-VR CIBERMASTÍN**
- **SOJUZGADOR**
- **VIGILANTE**
- **VOCOTRANSMISOR**

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

Salvo agentes **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 **SOJUZGADOR**.

Reglas de facción **ESCUADRA DE EXACCIÓN**☠ permitidas: Eficiencia despiadada, Represor.



OPERATIVOS INQUISITORIALES

REQUISICIÓN INQUISITORIAL

ABORDADORES DE LA ARMADA IMPERIAL

➤ 5 agentes **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** elegidos de la siguiente lista:

- **INFANTE**
- **HACHERO**
- **UNIDAD G.A.T.O.***
- **DEFENSOR**
- **ESPECTROCRÁNEO***
- **GRANADERO**
- **CORTAHIERROS**
- **PROSPECTOR**
- **INTERFERIDOR**
- **TIRADOR** con una de las siguientes opciones:
 - Repetidor láser de la Armada; culata
 - Rifle de fusión; culata
 - Rifle de plasma; culata

Salvo agentes **INFANTE**, tu comando solo puede incluir uno de cada agente de esta lista. Tu comando solo puede incluir un agente **ESPECTROCRÁNEO** si también incluye un agente **INTERFERIDOR**, y solo puede incluir un agente **UNIDAD G.A.T.O.** si también incluye un agente **PROSPECTOR**.

CONTINÚA EN EL REVERSO

* Estos agentes cuentan como media opción cada uno, lo que significa que puedes elegir a ambos y cuentan como una sola elección.

Regla de facción **ABORDADOR DE LA ARMADA IMPERIAL** permitida: Armadura de vacío.

OPERATIVOS INQUISITORIALES

REQUISICIÓN INQUISITORIAL

KASRKIN

➤ 5 agentes **KASRKIN** elegidos de la siguiente lista:

- **MÉDICO DE COMBATE**
- **SOLDADO DE DEMOLICIONES**
- **TIRADOR** con lanzallamas y culata*
- **TIRADOR** con lanzagranadas y culata*
- **TIRADOR** con fusil repetidor potenciado y culata*
- **TIRADOR** con rifle de fusión y culata*
- **TIRADOR** con rifle de plasma y culata*
- **SOLDADO DE RECONOCIMIENTO**
- **FRANCOTIRADOR***
- **SOLDADO**
- **VOCOSOLDADO**

Salvo agentes **SOLDADO**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista.

* No puedes elegir más de dos de estos agentes en total.

OPERATIVOS INQUISITORIALES

REQUISICIÓN INQUISITORIAL

HERMANAS DEL SILENCIO

➤ 5 agentes **HERMANA DEL SILENCIO** elegidas de la siguiente lista:

- **PERSEGUIDORA**
- **ACECHADORA**
- **BUSCABRUJAS**



OPERATIVOS INQUISITORIALES REQUISICIÓN INQUISITORIAL

VÁSTAGOS TEMPESTUS

➤ 5 agentes **VÁSTAGO TEMPESTUS** elegidos de la siguiente lista:

- **TIRADOR** con lanzallamas y culata
- **TIRADOR** con lanzagranadas y culata
- **TIRADOR** con fusil repetidor potenciado y culata
- **TIRADOR** con rifle de fusión y culata
- **TIRADOR** con rifle de plasma y culata
- **MÉDICO**
- **SOLDADO**
- **VOCOOPERADOR**

Salvo agentes **SOLDADO**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta dos agentes **TIRADOR**.

OPERATIVOS INQUISITORIALES GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Denuncia



Ficha de Acusación



Ficha de Santificación



Ficha de Sanitario



Ficha de Protección



Ficha de Guía



Ficha de Coaccionar



Ficha de La presa



Ficha de Ahí se las den todas



Ficha de Servocráneo



Marcador de Bibliocráneo



Ficha de Sello Inquisitorial

OPERATIVOS INQUISITORIALES ARDID DE ESTRATEGIA

DENUNCIAR

Nadie escapa del largo brazo de la Inquisición. Aquellos que son denunciados y proclamados culpables se estremecen ante sus Operativos.

Elige un agente enemigo y tira 1D3. En la fase de tiroteo de este punto de inflexión, ese agente enemigo no puede ser activado ni realizar acciones hasta que sea el último agente enemigo en ser activado, o hasta que tu oponente haya activado un número de agentes enemigos igual al resultado del 1D3 (lo que ocurra primero). Este ardid te cuesta 1PM adicional por cada vez anterior que lo hayas usado durante la batalla (es decir, 1PM la primera vez, 2PM la segunda, etc).

OPERATIVOS INQUISITORIALES ARDID DE ESTRATEGIA

ESCRUTINIO INTENSO

No hay dónde esconderse de la omnipresente mirada de la Inquisición.

Cuando vayas a elegir un blanco válido para un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** 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 **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo esté a 2" o menos, como es habitual.



OPERATIVOS INQUISITORIALES☠

ARDID DE ESTRATEGIA

LA PRESA

Para los juzgados culpables no hay escapatoria. Una vez marcada para su ejecución, la presa de la Inquisición está perdida.

Elige un agente enemigo para que sea tu presa durante el punto de inflexión. Siempre que un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** ☠ dispare, combata o contraataque contra tu presa, las armas de ese agente amigo tienen la regla de arma Incesante. Cuando tu presa quede incapacitada, puedes elegir un nuevo agente enemigo como tu presa (y puedes seguir haciéndolo durante este punto de inflexión).

OPERATIVOS INQUISITORIALES☠

ARDID DE ESTRATEGIA

JURISDICCIÓN IRREFUTABLE

Los agentes de la Inquisición están incentivados por su autoridad casi ilimitada, y no se arrodillarán ante traidor o xenos alguno.

Siempre que un agente dispare contra un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** ☠ amigo que esté a 3" o menos de un marcador de objetivo, puedes repetir uno de tus dados de defensa. Si ese agente amigo disputa ese marcador, puedes en su lugar repetir cualquiera de tus dados de defensa que tengan un resultado concreto (p. ej., resultados de 2).

OPERATIVOS INQUISITORIALES☠

ARDID DE TIROTEO

AUTORIDAD ABSOLUTA

Todos los que conocen la Inquisición temen su alcance ilimitado. Los desgraciados que atraen la ira de sus Operativos suelen entrar en pánico.

Usa este ardid de tiroteo durante la batalla, cuando un oponente use un ardid de estrategia o de tiroteo (excepto Repetición de mando o uno que cueste OPM). Su ardid no se usa, recupera el PM gastado en él y no podrá usar ese ardid de nuevo en este punto de inflexión. Este ardid no puede usarse para parar un mismo ardid más de una vez por batalla.

OPERATIVOS INQUISITORIALES☠

ARDID DE TIROTEO

PERSECUCIÓN INCANSABLE

La Inquisición da caza a sus enemigos con determinación implacable.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente enemigo a 2" o menos de un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** ☠ amigo apostado realice una acción en la que se mueva. Después de que se mueva, ese agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** ☠ amigo puede o bien realizar una acción libre de **Reposicionarse**, pero terminando ese movimiento a 2" o menos de ese agente enemigo, o bien una acción libre de **Cargar**, pero debe terminar ese movimiento en la zona de control de ese agente enemigo. Si ninguna de las dos es posible, ese agente amigo no puede realizar esas acciones, este ardid no se usa y el PM gastado en él se recupera.



OPERATIVOS INQUISITORIALES

ARDID DE TIROTEO

LA VOLUNTAD DEL EMPERADOR

Los Agentes de la Inquisición ejecutan la voluntad del Emperador. Esta autoridad los alienta en sus deberes.

Usa este ardid de tiroteo al activar un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo. Hasta el final de su activación, puedes ignorar cualquier cambio a los atributos de este agente (incluyendo a los atributos de sus armas).

OPERATIVOS INQUISITORIALES

ARDID DE TIROTEO

PRESENCIA INTIMIDATORIA

Quienes portan los glifos y la autoridad de la Inquisición son temidos con razón, hasta por los enemigos más poderosos.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente enemigo a 3" o menos de un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo y visible para él, o a 6" o menos de un agente **MÍSTICO** amigo y visible para él, realiza una acción de **Recoger marcador** o una acción de misión (excepto **Operar portillo**). Tu oponente debe gastar 1PA adicional para que ese agente enemigo realice la acción (si no puede o decide no hacerlo, los PA gastados se recuperan).

OPERATIVOS INQUISITORIALES

EQUIPO DE FACCIÓN

SELLO INQUISITORIAL

Este emblema, símbolo de la autoridad casi ilimitada de un Inquisidor, es temido por todos.

Una vez por batalla, cuando se activa un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo, si has usado el ardid estratégico La presa durante este punto de inflexión, puedes usar esta regla. Si lo haces, puedes elegir un nuevo agente enemigo para que sea tu presa hasta el final del punto de inflexión.

OPERATIVOS INQUISITORIALES

EQUIPO DE FACCIÓN

FILODAGAS

En el fragor del combate cuerpo a cuerpo, una simple filodaga puede marcar la diferencia entre la vida y la muerte.

Los agentes **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigos tienen la siguiente arma de combate. Siempre que la use una agente **HERMANA DEL SILENCIO** amiga, suma 1 a su atributo Ataques.

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
 Filodaga	3	4+	3/4



OPERATIVOS INQUISITORIALES EQUIPO DE FACCIÓN

MONOS BLINDADOS

Ligeros pero recios, estos monos ajustados proporcionan una capa de protección adicional a su portador.

Siempre que un agente dispare contra un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL**  amigo (salvo bibliocráneo) que tenga un atributo Salvación de 5+, puedes guardar uno de tus dados de defensa con un resultado de 4 como un éxito normal.

OPERATIVOS INQUISITORIALES EQUIPO DE FACCIÓN

SERVOCRÁNEO

Los Servocráneos son servidores flotantes diminutos que pueden fabricarse y programarse para ayudar a sus operadores con multitud de tareas.

Una vez por batalla, un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL**  amigo puede realizar una acción de misión por 1 PA menos.

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

- ▶ 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 plásticero 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 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.

Además, un agente puede o bien mover a través de escaleras como si no estuvieran ahí (pero no puede terminar el movimiento sobre ellas), o trepar por ellas. Una vez por acción, cuando un agente trepe por este elemento de terreno, trata la distancia vertical como 1". Ten en cuenta que si un agente sigue a continuación trepando por otro elemento de terreno durante esa acción (incluyendo otra escalera), esa distancia se determina de manera normal.



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.^{er} 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 Ligero, Protector y Portátil. 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 se encuentre completamente dentro de un área de humo, se ignora la regla de arma Perforante a menos que ambos agentes se encuentren a 2" o menos uno de otro.
- ▶ 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.

NOTAS:

NOTAS:



OPERATIVOS INQUISITORIALES: 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

JUNIO 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](#).

AGENTE INTERROGADOR, REGLA TOMOS INQUISITORIALES

Cambia la primera frase a:

"GAMBITO ESTRATÉGICO [si este agente está en la zona de aniquilación](#) y/o cuando este agente se active."

AGENTE AUTOSABIO, REGLA ESCRIBA

Cambiar la parte relevante a:

"Cada vez, después de la primera, que tu oponente use cada ardid durante la batalla (salvo Repetición de mando), [si este agente está en la zona de aniquilación](#), obtienes 1PM [...]"

ERRATAS ANTERIORES

SELECCIÓN DE COMANDO

Añade este texto al final del párrafo de restricciones del comando:

“Tu comando (incluyendo todo agente **DECOMISADO**) no puede incluir más de 1 arma con la regla de arma Penetración 2, y no puede incluir más de 3 armas con la regla de arma Penetración X (salvo Críticos de penetración X) combinadas.”

AGENTE INTERROGADOR, REGLA TOMOS INQUISITORIALES

Cambia la parte relevante de la regla Acusación a:

“Siempre que un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo dispare, combata, o contraataque contra un agente enemigo a 2" o menos de un agente amigo con esta regla, [...]”

Cambia la parte relevante de la regla Santificación a:

“Siempre que un agente enemigo dispare, combata, o contraataque contra un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo a 2" o menos de algún agente amigo con esta regla, [...]”

AGENTE PISTOLERO, ACCIÓN RÁFAGA CON PISTOLAS

Cambia la condición a:

“Este agente no puede realizar esta acción mientras tenga una orden de Ocultarse, o durante una activación en la que realizó la acción de **Disparar** (o viceversa).”

AGENTE BIBLIOCRÁNEO, REGLA MÁQUINA

Cambia el primer punto a:

“Siempre que este agente tenga una orden de Ocultarse y esté tras cobertura, 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 TOMOCRÁNEO, REGLA TOMO CONSAGRADO

Borra el segundo párrafo

“La primera vez que este agente quede incapacitado durante la batalla, puedes desplegarlo de nuevo en la zona de control de un agente **INTERROGADOR** amigo en un lugar en que pueda colocarse, y elegir una regla **TOMO INQUISITORIAL** para asignársela. Si lo haces, ese agente **INTERROGADOR** no podrá tener una regla **TOMO INQUISITORIAL** durante el resto de la batalla (aunque puede continuar cambiando la de este agente de forma normal).”

AGENTE TOMOCRÁNEO, REGLA PRESCINDIBLE

Cambia la parte relevante de la segunda frase por

“También se ignora para condiciones de victoria y puntuar PV si esto requiere que agentes “escapen”, “sobrevivan” o queden incapacitados por agentes enemigos [...]”

AGENTE MÍSTICO, ACCIÓN ADIVINACIÓN

Borra la segunda frase de la condición:

“Este agente puede realizar esta acción dos veces durante su activación, pero debes elegir efectos diferentes si lo hace.”

AGENTE BUSCAINFIELES, ARMA EVISCERADOR

Cambia su atributo Impactar a “4+”.

AGENTE VÁSTAGO TEMPESTUS MÉDICO, REGLA ¡SANITARIO!

Cambiar a:

“La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** 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.”

EQUIPO DE FACCIÓN, SERVOCRÁNEO

Cambiar la parte relevante a:

“Una vez por batalla, [...]”

EQUIPO DE FACCIÓN, MONOS BLINDADOS

Cambiar la parte relevante a:

“Siempre que un agente dispare a un agente **OPERATIVO INQUISITORIAL** amigo (salvo **BIBLIOCRÁNEO**) que tenga un atributo Salvación de 5+, [...]”

COMENTARIOS DE REGLAS PREVIOS

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: Si decomiso agentes **ESCUADRA DE EXACCIÓN**, ¿pueden mis otros agentes **OPERATIVO INQUISITORIAL** beneficiarse de la regla de facción permitida Eficiencia implacable?

R: No. Slo los agentes **ESCUADRA DE EXACCIÓN** decomisados pueden usar la regla de facción Eficiencia implacable. Esto significa que un agente **ESCUADRA DE EXACCIÓN** decomisado no podrá elegir a un agente enemigo como blanco válido de una acción de **Disparar** si uno de tus otros agentes **OPERATIVO INQUISITORIAL** que no se **ESCUADRA DE EXACCIÓN** está en la zona control de ese agente enemigo.

P: Al usar el ardid de tiroteo **Autoridad absoluta**, ¿puedo usarlo después de ver alguno de los efectos de un ardid usado por el oponente? P.ej., si debe elegir un agente, puedo usarlo después de que lo elija?

R: No. Debes usarlo al declarar el ardid pero antes de que se resuelvan sus reglas. recuerda que se espera que los jugadores sean deportivos y den a su oponente la oportunidad de usar **Autoridad absoluta** al declarar un ardid y antes de resolver sus reglas.

P: Al usar el ardid de estrategia **Escrutinio intenso**, 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.

AGENTES OPERATIVOS INQUISITORIALES

2

La autoridad de la Inquisición se extiende por todo el vasto Imperium. Los comandos Inquisitoriales reúnen a agentes de todos los estratos de la sociedad imperial, desde soldados de élite hasta sacerdotes fanáticos. Juntos, estos elementos dispares combinan sus talentos de forma letal para exponer y destruir herejes, alienígenas y siervos del Caos.

OPERATIVO INTERROGRADOR

Despiadados, ingeniosos y hábiles en todo tipo de habilidades clandestinas y bélicas, los Interrogadores son elegidos por un Inquisidor por su tenaz determinación e incansable lealtad, y van camino a convertirse en Inquisidores.

BIBLIOCRÁNEO

Estos familiares son servocráneos especializados diseñados para asegurar y mantener abierto un tomo preciado. Los libros elegidos por los Interrogadores están impregnados de poder sagrado y sabiduría arcana, santifican la tierra y rechazan a los espíritus daemónicos.

OPERATIVO AUTOSABIO

Poco queda del humano que fue el Autosabio. Gran parte de su cuerpo ha sido sustituido por biónica dedicada al registro de información. Ya sea en su base de operaciones o en el fragor de la batalla, no cesan de anotar cada palabra y hecho que presencian.

OPERATIVO BUSCAINFIELES

Los Buscainfieles (también conocidos como Caballeros Errantes, Penitentes y muchos otros nombres) son fanáticos dedicados al Credo Imperial. Con un intenso odio hacia los enemigos del Emperador, ejecutan misiones en las que masacran herejes y traidores.

OPERATIVO VETERANO DE MUNDO LETAL

Todo Inquisidor sabe que los mundos letales producen los soldados más duros del Imperium. Muchos se esfuerzan por reclutar gente de estos mundos, ya que sus habilidades de lucha son vitales para cazar herejes.





OPERATIVO ILUMINADOR

Conocidos por algunos como Excruciadores o Extraevidades, estos sádicos son muy valorados por los Inquisidores por su absoluta falta de piedad y su asombrosa habilidad para extraer información, incluso del prisionero menos voluntarioso.

SERVIDOR DE ATAQUE

Más máquinas que humanos, los Servidores de Ataque son comunes en todo el Imperium, y están lobotomizados hasta el punto de carecer de cualquier tipo de capacidad de pensamiento independiente. Útiles para tareas mundanas y difíciles, llevan cargas voluminosas que a menudo incluyen armas pesadas.

OPERATIVO ARCANOSORCISTA

Los Arcanosorcistas son personas santas que se suelen confundir con sacerdotes. Creen que la Fe Imperial solo se difunde a golpe de pistola, y tienen la suficiente experiencia en los muchos horrores de la galaxia como para saber que deben luchar con uñas y dientes por ella.

OPERATIVO MÍSTICO

Usando sus sentidos empíreos para “ver” las verdades ocultas y las almas de aquellos a los que cazan, los Místicos participan en las misiones más arcanas. Son un apoyo vital para su equipo, adivinando el futuro en busca de peligros o creando escudos de energía psíquica.

OPERATIVO LEGIONARIO PENAL

Hay pocas fuentes mejores de combatientes prescindibles, habilidosos, y necesitados de arrepentimiento que una Legión Penal. Estos duros criminales son buenos con la espada y no tienen nada que perder, lo que los hace perfectos para llevar a cabo misiones suicidas en nombre del Emperador.

OPERATIVO PISTOLERO

A veces conocidos como Desperados, estos Operativos son hábiles asesinos que han perfeccionado su talento en los bajos fondos de los mundos colmena. Junto con el desenfundado rápido, han aprendido el valor del asesinato silencioso, así como del explosivo ostentoso.

COMANDO OPERATIVOS INQUISITORIALES

4

OPERATIVOS INQUISITORIALES » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 agente **INTERROGADOR OPERATIVO INQUISITORIAL**
- 1 agente **BIBLIOCRÁNEO OPERATIVO INQUISITORIAL**
- 5 agentes **OPERATIVO INQUISITORIAL** elegidos de la siguiente lista:
 - AUTOSABIO
 - BUSCAINFIELES
 - VETERANO DE MUNDO LETAL
 - ILUMINADOR
 - ARCANOSORCISTA
 - MÍSTICO
 - LEGIONARIO PENAL
 - PISTOLERO
 - **SERVIDOR DE ATAQUE** con una de las siguientes opciones:
 - Bólder pesado; servogarra
 - Cañón de fusión; servogarra
 - Cañón de plasma; servogarra
- 5 agentes **OPERATIVO INQUISITORIAL** elegidos de la lista anterior, o agentes **DECOMISADO** de un grupo en la regla de facción Requisición inquisitorial (no puedes elegir agentes **DECOMISADO** de grupos distintos).

Tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista, a menos que no incluyas ningún agente **DECOMISADO**, en cuyo caso puedes incluir hasta dos agentes **SERVIDOR DE ATAQUE**, pero cada uno debe tener opciones diferentes.

Tu comando (incluido todo agente **DECOMISADO**) no puede incluir más de 3 armas con la regla de arma Penetración X (salvo Críticos de penetración X), y además, solo 1 de ellas puede tener la regla de arma Penetración 2.

ARQUETIPOS

Este comando puede elegir cualquier arquetipo. Los arquetipos se utilizan en ciertos packs de misiones, p.ej. Operaciones aprobadas. La secuencia de juego especificará cómo.

INTERROGADOR

Pistola reliquia con culata extendida



BIBLIOCRÁNEO



AUTOSABIO

Apéndices mecánicos



La versión más reciente de estas reglas puede encontrarse online.
Escanea el código QR o visita warhammer-community.com.



BUSCAINFIELES

Eviscerador



VETERANO DE MUNDO LETAL

Arma de asta

Cuchillo



ILUMINADOR

Espadas gemelas



ARCANOSORCISTA

Escopeta



MÍSTICO



LEGIONARIO PENAL

Pistola lanzallamas

Espada sierra



PISTOLERO

Pistola automática con silenciador

Pistola de plasma con mirilla



SERVIDOR DE ATAQUE DECOMISADO

Bólder pesado



Cañón de fusión



Cañón de plasma



Servogarra