

Bell of Lost Souls presenta:

ADEPTUS ARBITES

EJECUTORES DE LA LEY IMPERIAL



Bulwark, Bigred: Curadores del Adeptus Administratum
Mkerr: Autoerudito
Thomas Reidy: Rememorador
Darin Bufkin, Geoff Zinder, Robey Jenkins, Abe Apfel: Servidores de Pruebas
Juan Mieza: Lexmecánico traductor

Dedicado a Rick Priestley, Andy Chambers y Tim Huckleberry

v 1.0



"Servir al Emperador. Proteger Sus dominios. Juzgar y guardar a Sus súbditos. Llevar la ley del Emperador a todos los mundos bajo Su bendita protección. Perseguir y castigar a aquellos que cometan delitos contra Su palabra."

- Juramento de los cadetes del Adeptus Arbites

INTRODUCCION

Bienvenido, ciudadano, a un índice de saber Imperial. Encuentra aquí detalles de los incorruptibles Adeptus Arbites, ejecutores de la ley del Emperador. Mientras que los Poderosos Astartes cosechan la gloria, y la Guardia Imperial el sangriento trabajo de defender al Imperio, recae sobre los Jueces Arbites y sus incansables Arbitradores vigilar desde dentro a las abarrotadas masas de la humanidad. Sin ley, sólo hay caos.

INTRODUCCION DEL AUTOR

Esperamos que este sea un suplemento excitante y lleno de diversión para Warhammer 40.000. Los Adeptus Arbites llevan con nosotros desde los tiempos del Rogue Trader a finales de los '80. Por entonces, los Jueces eran en un 90% el Juez Dredd y en un 10% Warhammer, pero han ido creciendo con cada iteración y aparición desde el 40K a Necromunda, Inquisitor y, más recientemente, Dark Heresy. Los Arbites siempre han estado entre nosotros y nos han inspirado para imaginar en servir en una de las más despreciadas y críticas organizaciones Imperiales.

La lista de los Arbites ha visto varias iteraciones con los años, comenzando con un simple par de unidades en Rogue Trader y la 2ª Edición, recibió una actualización en el Citadel Journal durante la 3ª Edición.

Esta lista es un esfuerzo por refrescar el ejército de Adeptus Arbites por primera vez desde la llegada de la 5ª Edición, enlazándola con la lista del CJ y las listas hechas por fans, y acercándola al "presente" de Warhammer 40.000. La lista ha sido actualizada y presentada con el "nuevo estilo" de los Codex de 5ª Edición.

La lista pretende hacer fluir vuestra creatividad y permitir a los jugadores y modelistas entusiastas sumergirse en partidas divertidas con un montón de unidades exóticas, pero muy familiares (y probablemente polvorientas).

Ha sido una labor de amor y sinceramente espero que lo paséis muy bien sacando a los Arbites de patrulla. Es un trabajo duro, ciudadano, pero alguien tiene que hacerlo.

-bigred

¿POR QUE COLECCIONAR UN EJERCITO DE ARBITES?

En definitiva, los Arbites son polis. Si estás buscando guerreros sobrehumanos envueltos en ceramita o tanques imparables, esta no es la lista correcta. Si quieres ver como la chusma explotada se alza para derrocar a sus opresores, busca otra cosa. Si, en cambio, comprendes que el deber y la justicia son el pegamento del Imperio; si deseas caminar por las solitarias calles de las colmenas, sabiendo que sólo tú y tus hombres defendéis la ley y el orden, entonces no busques más.

El ejército de Adeptus Arbites es una lista que combina infantería de calidad con algunos amigos duros y agresivos de las Casas del precinto, esperando a que se les llame para actuar. Es una lista que no sólo busca capturar las características físicas de los Arbites sino también estilo diario de operaciones "estate preparado porque puede pasar cualquier cosa"

COMO FUNCIONA ESTE MINI-CODEX

Este mini-codex se divide en tres secciones que trata de los distintos aspectos del ejército.

Ejecutores del Dictates Imperialis: Esta sección cubre el trasfondo de los Adeptus Arbites, su papel en la sociedad Imperial y cómo están organizados. Describe las tareas de los Precintos y cómo toman las armas para enfrentarse a amenazas criminales locales y extranjeras.

Sección del Hobby: Esta sección muestra a los Arbites en acción sobre el tablero centrándose en cómo pintar y modelar el ejército (NOTA: Esta sección no se ha incluido en la traducción al ser una sección fundamentalmente gráfica)

Lista de Ejército de los Adeptus Arbites: Esta sección cubre las reglas especiales y armamento disponibles para el ejército y presenta a cada unidad de forma que puedas seleccionar fácilmente un ejército para tus partidas. Se presenta una Tabla de Organización de Ejército junto con los valores en puntos de cada unidad de forma que la construcción del ejército sea sencilla.



EJECUTORES DEL DICTATES IMPERIALIS

LOS JUECES DEL HOMBRE

Los Adeptus Arbites son la fuerza policial galáctica del Imperio. Se encargan de hacer cumplir la Ley Imperial, recogida en los grandes volúmenes del Dictates Imperialis.

Los Adeptus Arbites son conocidos comúnmente como Jueces por la ciudadanía ya que su organización representa el brazo ejecutor del Adeptus Terra. Aunque los mundos Imperiales se autogobiernan y autogestionan, el poder inherente a los gobernadores se considera demasiado poderoso como para dejar sin supervisión. A menudo hay Gobernadores Imperiales ambiciosos tentados a conspirar contra el Imperio, amargos rivales que pueden poner en peligro sus mundos por su beneficio personal o nimias venganzas. Los Adeptus Arbites mantienen una eterna vigilancia para evitar tales peligros, y sus Jueces y Comisarios ejecutan ese papel sin misericordia. Sus deberes y habilidades caen entre las del Officio Assasinorum, que caza a herejes individuales, y las de la Guardia Imperial, que hace la guerra a nivel de ejército.

Totalmente leales e implacables, los Arbites son temidos en toda la Galaxia – pues son ejecutores de un cruel régimen legal. Uno en que el fracaso y la incompetencia son crímenes capitales y muchas de las penas son de muerte. Los Arbites están autorizados por mandato Imperial a actuar como jueces, jurados y ejecutores. Los ciudadanos de a pie no tienen derechos y sólo los altos cargos del Ministorum o la Inquisición pueden solicitar un juicio formal.

Los Arbites tienen su base en la Sagrada Terra, en su sanctum más reverenciado, el Salón del Juicio. Es desde aquí que la burocracia de la ley es repartida, y se forman los millones de Arbitradores y son enviados a los incontables precintos fortificados del Imperio.

En cada mundo Imperial hay al menos un precinto de Arbites. Cada uno es un centro legal fortificado y a menudo es la única conexión entre el mundo y el resto del Imperio. Cada uno es responsable de una jurisdicción y es hogar de una fuerza completa de Arbites dirigida por un Juez Arbites y Comisarios.

DICTATES IMPERIALIS

El Dictates Imperialis es la ley del Imperio y está por encima de todas las leyes locales o edictos del gobierno en los mundos donde están estacionados los Arbites.

Al contrario que los Señores de la Inquisición, los Jueces, Comisarios, Prefectos y Arbitradores no tienen flexibilidad en ejecutar la ley. Están atados por juramento a la letra del Dictates Imperialis.

El Dictates es un enorme cuerpo de leyes, reglas y precedentes compilados a lo largo de diez milenios. Cubre desde las palabras del Mismismo Emperador hasta los edictos más recientes de los Altos Señores de Terra. Por su propia naturaleza, el Dictates Imperialis es vasto, y millones de Arbites pasan su vida entera investigando puntos particulares del

Dictates para mejorar su habilidad de llevar criminales ante la justicia.

Los Arbites administran tan solo el Dictates Imperialis. Aunque cada mundo Imperial tiene sus propios códigos locales y fuerzas de policía, tan sólo el Adeptus Arbites puede ejecutar el Dictates Imperialis.

LA FORMACION DE UN ARBITRADOR

El personal del Adeptus Arbites es reclutado de los orfanatos de la Schola Progenium a lo largo del Imperio. Hace falta un tipo especial de individuo para esta labor y los seleccionados son aquellos que dominan a sus compañeros estudiantes por la fuerza de voluntad o fuerza bruta. Los Arbites deben ser implacables en su tarea, y la piedad está mal vista como impropia de un ejecutor del Dictates Imperialis.

LA DELGADA LINEA NEGRA

La gran masa de los Arbites no es nada si se compara con los incontables billones a su cargo. Se dice que representan “La Delgada Línea Negra” que mantiene la justicia y la ley. Sin su vigilancia eterna, todo el Imperio degeneraría rápidamente en la anarquía.

Crimen y Castigo

Aquí hay una muestra de los incontables millones de crímenes Imperiales perseguidos por los Arbites.

No informar de pensamientos de Herejía.

No llegar al lugar de trabajo a tiempo.

Holgazanear a la vista de una Casa Precinto.

No cruzar por los pasos designados.

Permitir ser tomado como rehén.

Hablar libremente en presencia de un Arbitrador.

Llevar ropas ofensivas o sugerentes.

Aparcar en doble fila.

Destrucción de Propiedades Imperiales.

No ceder el paso a servidores Imperiales.

No deshacerse de residuos en receptáculos sanitarios Imperiales.

Por lo tanto, los Arbites poseen algunas prerrogativas formales inusuales. En tiempos de gran necesidad, como la rebelión abierta de un mundo Imperial o la pérdida de su gobernador electo, los Jueces de los Arbites tienen el poder de tomar el mando. Dirigirán el mundo en nombre del Emperador hasta que se nombre a un nuevo Gobernador. Sólo ante la llegada de un nuevo Gobernador sancionado devolverán los Jueces el control formal del mundo y volverán a sus tareas estándar de defensa de la ley.

CASAS PRECINTO DE LOS ARBITES

Las casas precinto de los Arbites salpican las grandes ciudades de cada mundo del Imperio. Desde remotos agrimundos hasta las superpobladas colmenas, estos ominosos edificios inspiran miedo y paranoia en muchos kilómetros a la redonda. Los hombres y mujeres de los Arbites son totalmente incorruptibles, y son siempre destinados lejos de sus mundos natales. La ley es su vida y están dedicados a ella inexorablemente.

Las casas precinto Arbites son a menudo la primera línea de defensa contra la corrupción de los mundos Imperiales. Los Arbites no deben obediencia directa al Comandante Imperial del planeta y son libres para erradicar cualquier indicio de herejía. Muchos gobernadores tienen roces con sus ojos vigilantes, pero luego deben estar agradecidos cuando los rebeldes asaltan sus palacios y los Arbites son la única fuerza capaz de aplastarles sin piedad.

EQUIPO DE LOS ARBITRADORES

Los Arbites trabajan día y noche en un entorno peligroso y desagradecido. La muerte acecha tras cada puerta en su ritmo diario. Para garantizar su seguridad, los Arbites usan un pequeño conjunto de equipamiento personalizado. Este les identifica como ejecutores del Imperio a distancia y les proporciona protección.

Los uniformes Arbites están compuestos por tradición de un traje corporal de pesado cuero negro, con refuerzos adicionales en las articulaciones y hombros. Esto ayuda a enfatizar el impresionante físico de los Arbites y a su vez es reforzado con el uso de fuertes guantes y botas para proteger sus manos y pies. La cabeza va protegida por casco cerrado muy característico. Sobre esta ropa se dispone un conjunto completo de densa armadura de caparazón, igual a la que llevan algunos regimientos de la Guardia Imperial. De forma prominente, se luce el Emblema de los Arbites, su símbolo de oficio y autoridad. El armamento típico de los Arbites es la escopeta de combate, la maza de energía y el escudo de supresión.

La escopeta de combate es una dura arma de fuego modificada para permitir el uso de munición especial disponible sólo para los Arbites. Además de la munición estándar de las escopetas normales, las escopetas de combate pueden disparar cartuchos antiblindaje "Ejecutores" bañados en adamantium y diseñados para destruir objetivos duros. Estos sofisticados cartuchos cuentan con un diminuto espíritu máquina que se engancha al patrón energético de su blanco y le persigue con precisión infalible. Esta variedad de munición es la que hace de la escopeta de combate un arma única.

Las mazas de asalto son bastones compactos rodeados de un campo de energía de baja intensidad. La maza tiene un ajuste de potencia que puede ajustarse por lo que el efecto de su descarga puede variar desde dejar inconsciente a un enemigo hasta abrirse paso a través de puertas o blindaje. La maza de energía se emplea a menudo junto con el escudo de supresión.

Los escudos de supresión son similares a los escudos de tormenta usados por los Astartes, pero complementan el generador de energía con un dispositivo de descarga eléctrica. Así, pueden usarse tanto para ataque como

defensa. Su carga se emite contra los enemigos que asaltan, incapacitándoles a menudo con el impacto.

EL DEBER DEFINITIVO

En tiempos de gran necesidad, las casas precinto de los Arbites son responsables de cumplir con su deber definitivo. Dada su inquebrantable lealtad al Imperio y sus estructuras fortificadas, es común que los Arbites sean los últimos bastiones de resistencia en mundos anegados por invasiones o rebeliones.

Queda en manos de los Arbites asegurarse de que las alarmas finales parten vía sus Astrópatas dedicados hacia los sistemas Imperiales cercanos. Muchas fuerzas de asalto Astartes han llegado a un mundo rebelde para descubrir los humeantes restos de casas precinto que han resistido durante meses.

Estos Arbitradores murieron bien, sabiendo que incluso en la muerte ejecutaron el Dictates Imperialis impartiendo feroz retribución a sus enemigos.

LOS ADEPTUS ARBITES EN COMBATE

Los Adeptus Arbites son en primer lugar y ante todo una fuerza de policía. Están equipados para combatir una guerra de bajo nivel pero no están diseñados como una fuerza independiente capaz de convertirse en una organización militar completa.

Por desgracia para sus oponentes, lo que a los Arbites les falta en potencia de fuego, lo compensan en inteligencia local. Las casas precinto han patrullado sus jurisdicciones durante décadas y conocen sus recovecos con una familiaridad imposible para una fuerza invasora.

Con gran frecuencia, una operación de combate Arbites típica comienza con un pequeño encuentro, como una fuerza enemiga tropezándose con una patrulla de Arbites. En otros casos, en caso de conflictos prolongados, los Arbites pueden tener órdenes de barrer sus vecindarios y encontrarse con el enemigo en el proceso.

En este punto, la vasta red de Inteligencia Arbites entra en juego. Los oficiales de comunicaciones de las casas precinto envían unidades de respaldo Arbites a las zonas de conflicto y el enemigo se encuentra enseguida rodeado como si un enjambre de furiosas abejas hubiese salido del nido.

Ninguna zona es segura, pues patrulla tras patrulla aparece para cortar las líneas de retirada mientras unidades aerotransportadas entran en acción al momento.

Lo que inicialmente parecía un enfrentamiento unilateral puede desvanecerse en el aire en cuestión de segundos. Los estoicos Arbitradores entienden esta dinámica y son famosos por su habilidad para mantener las líneas frente a enemigos mucho más numerosos, con la confianza que da saber que la ayuda está de camino.

ARBITRADOR DEL ARBITES

“La Delgada Línea Negra”

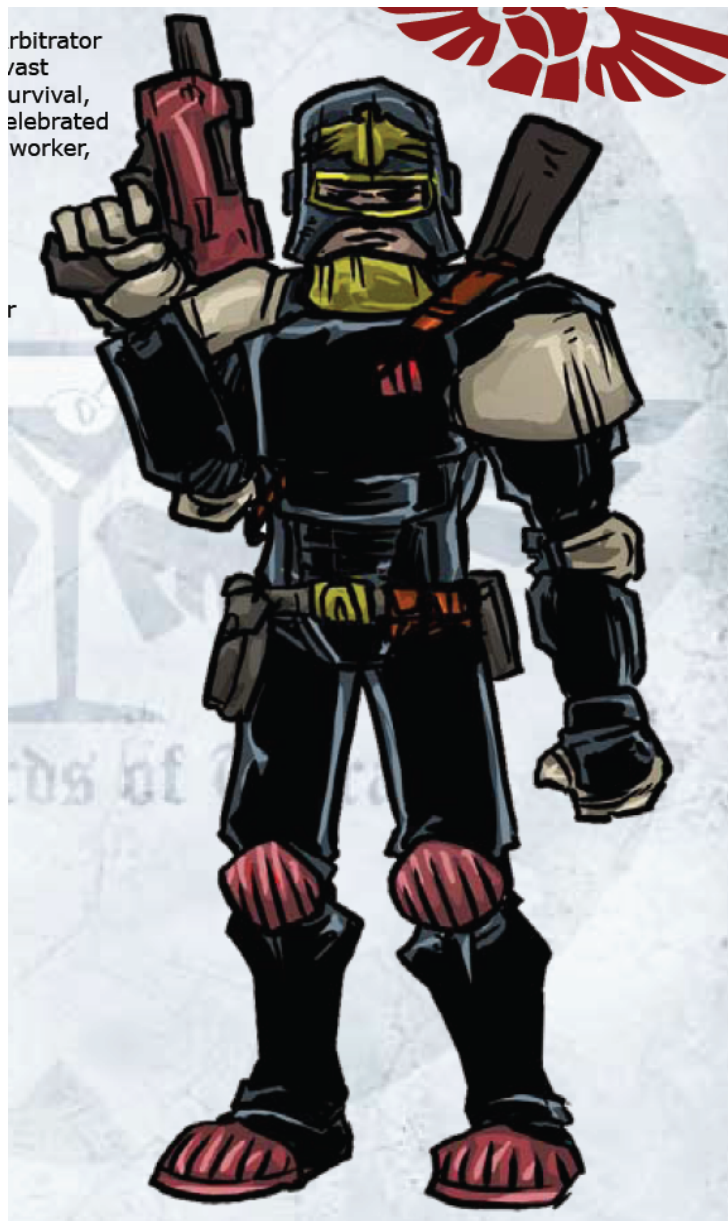
Para las masas de ciudadanos Imperiales, el Arbitrador es la encarnación de la Voluntad del Emperador. Mientras que la vasta Marina y Guardia Imperial luchan sus guerras distantes de supervivencia, y las heroicas hazañas del Adeptus Astartes son celebradas a lo largo del Imperio; para el granjero y el trabajador de la fábrica, los Arbitres son los que mantienen cohesionada la Galaxia.

Son estos hombres de torva mirada, con armaduras de un negro pulido, los que caminan las calles cada hora. Son ellos los que mantienen a raya a los criminales y castigan a los débiles y torpes. Son ellos los que mantienen la ley, permitiendo que el trabajo diario de la humanidad prosiga sin problemas

El Gran Comisario Preboste

La cabeza titular del Adeptus Arbitres es el Gran Comisario Preboste. Uno de los asientos permanentes entre los Altos Señores de Terra, es responsable de la administración de todos los esfuerzos de mantener la ley en el Imperio. Mientras que otros Altos Señores tratan con los asuntos de las amenazas externas y los terribles horrores internos, cae sobre los hombros del Gran Comisario Preboste asegurar que la auténtica fortaleza de la Humanidad, sus incontables masas de civiles, están controladas y protegidas de las depredaciones de los criminales y los viles.

Así, el Gran Mariscal Preboste mantiene ojo avizor sobre los patrones criminales emergentes y a menudo trabaja de cerca con el Representante Inquisitorial para erradicar amenazas nacientes que están más allá de las capacidades de su organización.



ARBITRADOR TIPICO

Hoja de Servicios Típica

ARBITRADOR YHZ-8903-56-2045; THRIFT, B

MENCIONES

Fecha	302982M41	Comportamiento Meritorio	3 Citaciones
Rango	Prefecto – 1ª Clase	Comportamiento Excelente	8 Citaciones
Arrestos	2429	Mención por Integridad	4 Citaciones
Bajas Criminales	784	Méritos Excepcionales	2 Citaciones
Grandes Operaciones	26	Menciones Honorables	1 Citaciones
		Cruz de Combate Arbitres	1 Citaciones

LISTA DE EJERCITO DEL ADEPTUS ARBITES

El Adeptus Arbites cuenta con las siguientes unidades



CG	0-1 Juez, Comisario, 0-1 Psi Comisario
ELITE	Equipo de Ejecución, Equipo de Choque
TROPAS	Equipo de Arbitradores, Equipo de Tiradores
ATAQUE RAPIDO	Equipo de Persecución, Equipo de Asalto, Equipo de Sentinels Arbites
APOYO PESADO	Equipo de Supresión, María Negra

Se necesita disponer del Codex: Guardia Imperial y el Codex: Marines Espaciales para poder usar esta lista de ejército

REGLAS ESPECIALES DE LOS ADEPTUS ARBITES

REGLAS ESPECIALES DE EJÉRCITO

La Delgada Línea Negra: Las operaciones de combate Arbites empiezan habitualmente con un incidente aislado reportado por pequeñas patrullas. Al comienzo de la batalla sólo la mitad del número total de unidades del ejército (redondeando hacia abajo) puede desplegarse. Sólo pueden desplegarse TROPAS, una unidad de CG y unidades con las habilidades Exploradores o Infiltradores. El resto de unidades empiezan en Reserva.

REGLAS ESPECIALES DE UNIDADES

Antidisturbios: Los Arbites se entrenan sin fin para suprimir masas revueltas y son maestros en contener asaltos caóticos. Las figuras enemigas que ubiquen ataques cuerpo a cuerpo sobre unidades con esta regla tienen un -1 para impactar (o sea, un 3+ se convierte en 4+). Estos enemigos luchan con normalidad cuando reciben ataques en respuesta. Las figuras que monten en Motos Arbites no pueden usar esta habilidad.

Envío de Unidades: Los Arbites conocen sus jurisdicciones como la palma de su mano, y son coordinados en combate por sus operadores de precinto. Las unidades con esta regla pueden seleccionar cualquier borde del tablero fuera de la zona de despliegue enemiga cuando lleguen como Reservas.

PODERES PSIQUICOS

Ofuscar: El psíquico confunde los sentidos de los enemigos próximos haciendo difícil que se concentren en el Psi-Comisario. Este poder se usa al inicio del turno Arbites. Si tiene éxito, las unidades enemigas en un radio de 30 cm. del Psi-Comisario deben efectuar chequeos de terreno difícil al moverse y asaltar hasta el inicio del siguiente turno Arbites.

Vigilancia: El psíquico escanea el área en busca de enemigos ocultos dando una ventaja mortal a sus hombres. Este poder se usa al inicio del turno Arbites. Si tiene éxito, todas las unidades enemigas en un radio de 45 cm. tienen sus tiradas de salvación por cobertura reducidas en -1 hasta el inicio del siguiente turno Arbites.

EQUIPO

Moto Arbites: Las figuras equipadas con Moto Arbites siguen todas las reglas de motos descritas en el reglamento. La moto está armada con un bolter acoplado.

Lanzagranadas Arbites: usa la siguiente munición:

- Granadas de Gas: 60 cm. F:X. AP:- Asalto 1, Area, Veneno 4+, Ignora cobertura
- Granadas anuladoras: 60 cm. F:- AP:- Asalto 1, Si un vehículo es impactado por una de estas granadas tira 1D6. Con 5+ no puede moverse hasta el inicio del siguiente turno Arbites.

Lanzagranadas Pesado Arbites: usa la siguiente munición:

- Cartuchos de Gas: 90 cm. F:X. AP:- Pesada 1, Area, Veneno 3+, Ignora cobertura
- Cartuchos anuladores: 90 cm. F:- AP:- Pesada 1, Si un vehículo es impactado por una de estas granadas tira 1D6. Con 5+ no puede moverse hasta el inicio del siguiente turno Arbites.

Batería de Misiles Arbites: usa la siguiente munición:

- Cabezas de Gas: 120 cm. F:X. AP:- Pesada 1, Area Grande, Veneno 2+, Ignora cobertura
- Cabezas Explosivas: 120 cm. F:8 AP:3 Pesada 3

Escopeta Arbites: usa la siguiente munición:

- Munición estándar: 30 cm. F:4. AP:- Asalto 2
- Munición Ejecutora: 15-45 cm. F:4 AP:5 Asalto 1. No requiere línea de vista. Ignora cobertura que no sea de área.

Placa de Justiciero: Esta placa, otorgada a los que demuestran un profundo conocimiento del Dictates Imperialis, proporciona una salvación invulnerable de 5+.

Libro de la Ley: Las unidades Arbites propias en un radio de 15 cm. pueden siempre intentar reagruparse.

Carga Rompedora: Bomba de Fusión.

Cibermastín: Los enemigos no pueden flanquear en un radio de 30 cm. de estos mastines. Los cibermastines hacen que su unidad cuente con Iniciativa 5 en movimientos de Persecución Arrolladora. Cuentan como una única figura a efectos de transporte y no impiden a un Personaje Independiente unirse a una unidad. Un cibermastín tiene el siguiente perfil:

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Cibermastín	4	0	4	3	1	5	2	7	5+

Espada Ejecutora: Arma de energía. +1 a Iniciativa.

Multi-com: Localizador seguro Arbites. Cualquier unidad Arbites con Despliegue Rápido no se dispersará si se ubica en un radio de 15 cm. de un Multi-com.

Maza de Energía: Arma de combate CaC. Veneno (2+)

Granadas Antidisturbios: Granadas defensivas.

Maza de Choque: Arma de combate CaC. Veneno (4+)

Rifle de Francotirador: 90 cm. F:X. AP:6. Pesada 1, Francotirador

Escudo de Supresión: Salvación invulnerable de 4+, cuenta como arma CaC. El portador no puede efectuar Persecuciones Arrolladoras.

JUEZ ARBITES.....COSTE: 75 PTS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Juez	4	4	3	3	3	4	3	10	4+

Los Jueces son los oficiales superiores de los Arbitres. Cada uno tiene varias casas-precinto bajo su jurisdicción. Estos hombres de mirada torva viajan a lo largo y ancho del Imperio para asegurarse de que la Ley del Emperador es cumplida según sus estándares precisos

“Las alegaciones de inocencia no significan nada: sólo son prueba de una estúpida falta de precaución”

Juez Traggat, Frases Selectas, Volumen III

Composición de Unidad

- 1 Juez

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Armadura de Caparazón
- Escopeta Arbitres
- Pistola Bolter
- Granadas de Fragmentación
- Granadas Antidisturbios

Reglas Especiales

- Personaje independiente
- Testarudo
- Antidisturbios
- Envío de Unidades
- Mano de la Justicia

Opciones

- Reemplazar la escopeta Arbitres con:
 - Maza de Choque: gratis
 - Bolter: gratis
 - Combiplasma o combilanzallamas: +10 pts
 - Maza de Energía: +10 pts

- Reemplazar pistola bolter con:
 - Pistola de plasma: +15 pts
 - Escudo de Supresión: +10 pts
- Libro de la Ley: +10 pts
- Placa de Justiciero: +5 pts
- Moto Arbitres: +25 pts
- Multi-com: +5 pts
- Cargas Rompedoras: +5 pts
- Si no va montado en una moto Arbitres puede adquirir:
 - 1-4 Cibernastines: +10 pts c/u

Mano de la Justicia: Enfrentarse en combate a un Juez Arbitres implica portar la marca eterna del fugitivo. Las unidades no demoniacas a 30 cm. de un Juez Arbitres sufren -1 a la Iniciativa ya que el increíble peso de la Justicia Imperial cae sobre ellos.

COMISARIO ARBITES.....COSTE: 40 PTS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Comisario	4	4	3	3	2	4	2	9	4+

Los Comisarios son los oficiales supervisores de las casas precinto Arbitres. Cada casa precinto alberga un puñado de estos experimentados hombres que administran los esfuerzos de todos los Arbitadores bajo su jurisdicción asignada

“Ser los cimientos de la Ley es nuestra gran tarea. Pretender estar por encima de ella es nuestra peor Herejía”

Juez Thrift, Frases Selectas, Volumen II

Composición de Unidad

- 1 Comisario

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Armadura de Caparazón
- Escopeta Arbitres
- Pistola Bolter
- Granadas de Fragmentación
- Granadas Antidisturbios

Reglas Especiales

- Personaje independiente
- Testarudo
- Antidisturbios
- Envío de Unidades

Opciones

- Reemplazar la escopeta Arbitres con:
 - Maza de Choque: gratis
 - Bolter: gratis
 - Combiplasma o combilanzallamas: +10 pts
 - Maza de Energía: +10 pts
- Reemplazar pistola bolter con:
 - Pistola de plasma: +15 pts
 - Escudo de Supresión: +10 pts
- Libro de la Ley: +10 pts
- Placa de Justiciero: +5 pts
- Moto Arbitres: +25 pts
- Multi-com: +5 pts
- Cargas Rompedoras: +5 pts
- Si no va montado en una moto Arbitres puede adquirir:
 - 1-4 Cibernastines: +10 pts c/u

PSI-COMISARIO ARBITES.....COSTE: 60 PTS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Psi-Comisario	4	4	3	3	2	4	2	9	4+

Los Psi-Comisarios son extrañas figuras solitarias, evitados por sus propios hombres tanto como por la ciudadanía. Cada casa-precinto tiene un único Psi-Comisario asignado bajo condiciones ideales para prestar sus habilidades únicas a los esfuerzos para preservar la ley de los Arbitres

“Ningún siervo del Emperador muere sin ser vengado.
¡Ningún enemigo del Emperador escapa sin castigo!”

Promesa de la Pax Imperialis

Composición de Unidad

- 1 Psi-Comisario

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Armadura de Caparazón
- Escopeta Arbitres
- Arma psíquica
- Pistola Bolter
- Granadas de Fragmentación
- Granadas Antidisturbios

Reglas Especiales

- Personaje independiente
- Testarudo
- Psíquico
- Antidisturbios
- Envío de Unidades

Poderes Psíquicos

- Un Psi-Comisario posee los poderes psíquicos Ofuscar y Vigilancia.

Opciones

- Reemplazar la escopeta Arbitres con:
 - Bolter: gratis
 - Combiplasma o combilanzallas: +10 pts
- Reemplazar pistola bolter con:
 - Pistola de plasma: +15 pts
 - Escudo de Supresión: +10 pts
- Libro de la Ley: +10 pts
- Placa de Justiciero: +5 pts
- Moto Arbitres: +25 pts
- Multi-com: +5 pts
- Cargas Rompedoras: +5 pts
- Si no va montado en una moto Arbitres puede adquirir:
 - 1-4 Cibernastines: +10 pts c/u

ELITES

EQUIPO DE EJECUCION.....COSTE: 25 PTS POR FIGURA

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Ejecutor	4	4	3	3	2	4(5)	2	8	5+

Parte detectives, parte operativos encubiertos, estos experimentados oficiales Arbitres se mueven por sus jurisdicciones sin ser vistos por la población en general. Son asignados a menudo a equipos pequeños en misiones de infiltración y eliminación de peligrosos criminales.

“Aquel que no previene un crimen, lo fomenta”

Codex Arbitres

Composición de Unidad

- 1-4 Ejecutores

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Armadura Flak
- Espada Ejecutora
- Pistola láser
- Granadas de Fragmentación

Reglas Especiales

- Infiltradores
- Exploradores
- Sigilo
- Operaciones Encubiertas

Opciones

- Multi-com: +5 pts

“Determinamos la culpabilidad.
Decidimos el castigo”

- Codex Arbitres

Operaciones Encubiertas: Los Equipos de Ejecución operan de forma independiente y en secreto, a menudo en la vanguardia de las fuerzas Arbitres. Los Ejecutores no pueden montar en transportes ni ser acompañados por Personajes Independientes.

EQUIPO DE CHOQUE.....COSTE: 75 PTS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Arbitrador de Choque	4	4	3	3	1	3	1	8	4+
Prefecto de Choque	4	4	3	3	1	3	2	8	4+

Los Equipos de Choque forman el escudo inquebrantable de las casas precinto Arbetes. Desplegados para mantener la línea contra oponentes determinados, más de un enemigo se ha lanzado a una ruina sangrienta al intentar romper sus líneas.

“El miedo sigue al crimen, y es su castigo”

Codex Arbetes

Composición de Unidad

- 1 Prefecto
- 4 Arbitradores

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Armadura de Caparazón
- Maza de choque
- Escudo de Supresión
- Pistola bolter
- Granadas de Fragmentación
- Granadas Antidisturbios

Reglas Especiales

- Antidisturbios
- Envío de Unidades

Transporte

- Rhino
- Chimera
- Represor

Opciones

- Puede incluir hasta 5 Arbitradores adicionales: +13 pts c/u
- Si la escuadra es de 10 figuras, un segundo Arbitrador puede ser convertido en Prefecto: +10 pts
- Cualquier prefecto puede cambiar su maza de choque por una maza de energía: +5 pts
- Un único Prefecto puede llevar un multi-com: +5 pts
- Un único Prefecto puede llevar un cargas rompedoras: +5 pts
- Un único Prefecto puede llevar un Libro de la Ley: +10 pts

TROPAS DE LINEA

EQUIPO DE ARBITRADORES.....COSTE: 55 PTS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Arbitrador	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Prefecto	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

Los equipos de Arbitradores forman el núcleo de las fuerzas Arbetes. Son estas valientes y férreas unidades, patrullando sus jurisdicciones, las que por sí solas mantienen a raya a criminales y herejes. Son ellos los que mantienen unido al Imperio bajo la regla de la ley.

Composición de Unidad

- 1 Prefecto
- 4 Arbitradores

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Armadura de Caparazón
- Escopeta Arbetes
- Pistola bolter
- Granadas Antidisturbios

Reglas Especiales

- Antidisturbios
- Envío de Unidades

Transporte

- Rhino
- Chimera
- Represor

Opciones

- Puede incluir hasta 5 Arbitradores adicionales: +9 pts c/u
- Pueden llevar granadas de fragmentación: +1 pt por figura
- Cualquier número de Arbitradores pueden cambiar su Escopeta por una maza de choque o un bolter sin coste

- Un Arbitrador puede cambiar su Escopeta por:
 - Un lanzallamas: +5 pts
 - Una ametralladora pesada: + 5 pts
- Si la escuadra es de 10 figuras, un segundo Arbitrador puede reemplazar su escopeta por:
 - Un lanzagranadas Arbetes: +10 pts
 - Un rifle de plasma: +15 pts
- El prefecto puede cambiar su escopeta por:
 - una maza de energía: +5 pts
 - una maza de choque: gratis
- El Prefecto puede llevar un multi-com: +5 pts
- El Prefecto puede llevar cargas rompedoras: +5 pts
- El Prefecto puede llevar un Libro de la Ley: +10 pts
- El prefecto puede llevar un Cibernastín: +10 pts

EQUIPO DE TIRADORES.....COSTE: 75 PTS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Tirador	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

Los Arbitres agrupan a sus mejores tiradores en equipos especializados equipados con rifles largos avanzados.

Estos equipos de tiradores son expertos en ubicarse en posiciones de tiro bien escondidas desde la que hacer llover muerte sobre sus enemigos.

“Las ciudades colmena son poco más que hogueras sin prender. Sólo necesitan la chispa de la falta de ley para arder”

Juez Traggat, Dichos Selectos, Volumen XI

Composición de Unidad

- 5 Tiradores

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Armadura de caparazón
- Rifle de francotirador
- Pistola bolter

Reglas Especiales

- Infiltradores

Opciones

- Puede incluir hasta 5 Tiradores adicionales: +15 pts c/u
- Si la escuadra es de 10 figuras, un Tirador puede reemplazar su rifle de francotirador por un Bolter pesado: +10 pts
- Multi-com: +5 pts

“El Emperador ordena que ningún hombre asegure su felicidad por medio del crimen”

- Codex Arbitres

ATAQUE RAPIDO

EQUIPO DE PERSECUCION.....COSTE: 65 PTS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Arbitrador	3	4	3	3(4)	1	3	1	8	4+
Prefecto	3	4	3	3(4)	1	3	2	8	4+

Los equipos de persecución en moto son una de las unidades más emblemáticas de los Arbitres. Estos rápidos equipos móviles cubren áreas de patrulla más extensas que sus compañeros a pie y se encuentran entre los primeros en responder a un incidente. Más de un criminal ha sido llevado ante la justicia por estos cazadores implacables.

Composición de Unidad

- 1 Prefecto
- 2 Arbitradores

Tipo de Unidad

- Motocicletas

Armamento

- Armadura de Caparazón
- Escopeta Arbitres
- Maza de choque
- Granadas Antidisturbios
- Moto Arbitres

Reglas Especiales

- Envío de Unidades

Opciones

- Puede incluir hasta 3 Arbitradores adicionales: +18 pts c/u
- Un Arbitrador puede cambiar su Escopeta por:
 - Un lanzallamas: +5 pts
- Si la escuadra es de 6 figuras, un segundo Arbitrador puede reemplazar su escopeta por:
 - Un lanzagranadas Arbitres: +10 pts
 - Un rifle de plasma: +15 pts
- El prefecto puede cambiar su escopeta por:
 - una maza de energía: +5 pts
- El Prefecto puede llevar un multi-com: +5 pts
- El Prefecto puede llevar cargas rompedoras: +5 pts

EQUIPO DE ASALTO.....COSTE: 60 PTS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Arbitrador de Asalto	4	4	3	3	1	3	1	8	4+
Prefecto de Asalto	4	4	3	3	1	3	2	8	4+

Los Equipos de Asalto forman una elite dentro de los Arbites. Estos experimentados oficiales forman las patrullas aerotransportadas que barren sin descanso sus jurisdicciones. En cualquier momento, pueden lanzarse a lo más duro del combate para aplastar y enviar al olvido a sus enemigos.

“No hay guarida en la Galaxia que pueda ocultar a un criminal. Comete un crimen y el Imperio se vuelve de cristal.”

Juez Traggat, Dichos Selectos, Volumen IV

Composición de Unidad

- 1 Prefecto
- 4 Arbitradores

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Armadura de Caparazón
- Escopeta Arbites
- Pistola bolter
- Granadas Antidisturbios

Reglas Especiales

- Antidisturbios
- Despliegue Rápido

Opciones

- Puede incluir hasta 5 Arbitradores adicionales: +10 pts c/u
- La escuadra puede llevar granadas de fragmentación: +1 pt por figura
- Cualquier número de Arbitradores pueden reemplazar sus escopetas por bolter o mazas de choque sin coste.

- Dos Arbitradores pueden reemplazar sus escopetas por
 - Un lanzallamas: +5 pts
 - Una ametralladora pesada: +5 pts
- Si la escuadra es de 10 figuras, dos Arbitradores adicionales pueden reemplazar sus escopetas por
 - Lanzagranadas Arbites: +10 pts
 - Rifle de plasma: +15 pts
- El prefecto puede cambiar su escopeta por:
 - una maza de energía: +5 pts
 - una maza de choque: gratis
- El Prefecto puede llevar cargas rompedoras: +5 pts
- El Prefecto puede llevar un Libro de la Ley: +10 pts

ESCUADRON DE SENTINELS ARBITES.....COSTE: 40 PTS

	HA	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Sentinel	3	4	5	10	10	10	3	1

El confiable bípode Sentinel es una visión común en las ciudades Imperiales. Los Arbites lo consideran un vehículo de patrulla perfecto con una buena mezcla de velocidad, protección y visibilidad. Son una visión imponente para los ciudadanos al igual que para los criminales.

“Los crímenes de un hombre son sus peores enemigos, siguiéndole como sombras y guiando sus pasos hacia la tumba”

Codex Arbites

Composición de Unidad

- 1-3 Sentinels Arbites

Tipo de Unidad

- Vehículo (bípode, descubierto)

Armamento

- Ametralladora pesada
- Reflector
- Descargadores de humo

Reglas Especiales

- Exploradores
- Envío de Unidades

Opciones

- Cualquier Sentinel Arbites puede reemplazar su ametralladora pesada por:
 - Un multi-láser: +10 pts
 - Un bolter pesado: +10 pts
 - Un lanzallamas pesado: + 5 pts
- Cualquier sentinel puede equiparse con:
 - Blindaje adicional: +5 pts
 - Compartimento blindado: +15 pts

APOYO PESADO

PLATAFORMAS DE SUPRESION.....COSTE: 25 PTS C/U

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Arbitrador	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

"El castigo debe ante todo ayudar al Imperio. Un criminal muerto no puede ayudar a nadie"

Codex Arbites

Las casas precinto Arbites pueden desplegar una variedad de plataformas de movimiento lento cuando la ocasión lo requiere. Desplegadas a veces para asaltar o defender una posición fija, estas plataformas de supresión pueden desencadenar una cortina de fuego bajo que los Arbites atacan.

Composición de Unidad

- 1-3 Plataformas de Supresión (incluyendo dotación de 2 Arbites por plataforma)

Tipo de Unidad

- Artillería

Armamento

- Armadura de caparazón
- Pistola bolter

Reglas Especiales

- Exploradores

Opciones

- Cada plataforma debe estar equipada con el mismo tipo de armas, de la siguiente lista
 - Ametralladora pesada acoplada: +5 pts
 - Bolter pesado acoplado: +15 pts
 - Cañón automático acoplado: +20 pts
 - Lanzagranadas pesado Arbites: +25 pts

MARIA NEGRA.....COSTE: 140 PTS

	HP	BF	BL	BP
María Negra	4	10	10	10

"Señor, ¿por qué enviar sólo una María Negra"
"Agente, tan sólo hay un disturbio"

Comisario Therin; Precinto 56, Regula III

Las Marías Negras son la perdición de los criminales y las bandas de agitadores. Estos vehículos son desplegados para eliminar sin piedad las rebeliones y disturbios con sus mortíferas cargas de misiles. Además también pueden transportar a los Arbites al grueso del combate.

Composición de Unidad

- 1 María Negra

Tipo de Unidad

- Vehículo (tanque)

Armamento

- Bolter pesado (compartimento)
- Batería de misiles Arbites (torreta)
- Reflector
- Descargadores de humo

Reglas Especiales

- Envío de Unidades

Capacidad de transporte

- 6 figuras

Puntos de disparo

- 1 escotilla superior (2 figuras)

Puntos de Acceso

- 1 Rampa posterior

Opciones

- Puede reemplazar el bolter pesado por:
 - Un lanzallamas pesado: gratis
- Puede equiparse con:
 - Blindaje adicional: +15 pts
 - Misil cazador-asesino: +10 pts
 - Faldones laterales: +10 pts
 - Quitaobstáculos: +5 pts



TRANSPORTES ARBITES

RHINO.....COSTE: 35 PTS

Ver Codex: Marines Espaciales para sus reglas



Opciones

- Puede equiparse con:
- Lanzallamas en afuste exterior: +10 pts

El venerable Rhino es producido por el Mechanicus por un antiguo decreto. Es menos común que el Chimera pero es suministrado a menudo a las casas precinto Arbitres que están en la cercanía de Mundos Forja.

CHIMERA.....COSTE: 65 PTS

Ver Codex: Guardia Imperial para reglas. Los Chimeras Arbitres tienen HP4



Opciones

- La torreta puede equiparse con:
- Bolter pesado acoplado: +5 pts
- Lanzagranadas pesado Arbitres: +15 pts
- Puede equiparse con:
- Lanzallamas en afuste exterior: +10 pts

El venerable Rhino es producido por el Mechanicus por un antiguo decreto. Es menos común que el Chimera pero es suministrado a menudo a las casas precinto Arbitres que están en la cercanía de Mundos Forja.

REPRESOR.....COSTE: 50 PTS

Ver Imperial Armour II para las reglas



Options

- May

Opciones

- Puede equiparse con:
- Misil cazador-asesino: +10 pts
- Blindaje extra: +15 pts
- Lanzallamas en afuste exterior: +10 pts
- Puntos de disparo
- Hasta 6 pasajeros pueden disparar sus escopetas o bolters desde las 6 escotillas de disparo.

El siniestro Represor es empleado por los Equipos de Choque como apoyo en las operaciones más críticas. Estos temidos vehículos son proporcionados por el Ministorum en cantidades reducidas a los Arbitres.

Tal'aff: La Larga Guerra

En lo más profundo del Segmentum Obscura se halla el mundo minero de Tal'aff. Tras milenios de leal servicio y diezmos al cercano Mundo Forja de Loban VIII, un nuevo gobernador subió al poder. El carismático gobernador Ol'vantis comenzó a atraerse a las masas antes de declararse por encima del Emperador de la Humanidad.

El Comandante Arbitres de Tal'aff's Arbitres no lo permitiría. Previendo las llamas de la rebelión, los Arbitres reforzaron sus casas precinto en las cercanías de los silos de láser de defensa primaria de forma aparentemente burocrática. Cuando el mundo se rebeló, los Arbitres golpearon eliminando varios láseres. Esto abrió un agujero en las defensas orbitales a través del cual los refuerzos Astartes lograron atacar el palacio del Gobernador 10 años después. A su llegada, los Astartes se sorprendieron al descubrir una red de bandas de maltrechos Arbitadores luchando en una guerra de guerrillas en nombre del Emperador.

Juez Oakley

COSTE: 130 PTS



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Oakley	4	4	3	3	4	5	3	10	4+

Un Ejército Arbites puede incluir a la Juez Oakley. Si lo hace, cuenta como una opción de Juez para el ejército

"Si los ciudadanos pusieran más énfasis en el cumplimiento de la ley, los Arbites serían innecesarios"

- Juez Oakley

Tipo de Unidad

- Infantería

Número por escuadra

- 1

Armamento

- Armadura de caparazón
- Maza de energía
- Pistola de Plasma
- Granadas de Fragmentación
- Granadas Antidisturbios
- Placa de Justiciero
- Libro de la Ley

Reglas Especiales

- Personaje Independiente
- Testaruda
- Antidisturbios
- Envío de Unidades
- Mano de la Justicia
- Voz de la Ley

Voz de la Ley: Durante la Rebelión de Masso III, dos regimientos de guardias de la FDP asediaron la ciudad colmena de Arol. Aunque los refuerzos del capitulo de los Tiburones Espaciales estaban a pocos días de distancia, el Precinto 32 de la Juez Oakley había perdido la mayoría de sus fuerzas durante el alzamiento y su control sobre la capital se desvanecía. En lugar de rendirse a los traidores, Oakley habló por radio realizando un asalto verbal a través de las redes de radio locales. Durante 37 horas la juez argumentó los principios del Dictates Imperialis. Tan convincente fue su denuncia de la rebelión que la lucha interna que causó retrasó cuatro días el avance de la FDP ganando tiempo para que los Tiburones Espaciales aplastaran la rebelión. Justo después del inicio del turno 1, tira 1D6 por cada unidad enemiga que no sea un vehículo, incluso las que vayan transportadas. Con un 5+, esa unidad cuenta como cuerpo a tierra (las unidades embarcadas desembarcan de inmediato). Esto no afecta a las unidades en Reserva.

Psi-Comisario Hicock

COSTE: 120 PTS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Hicock	4	4	3	3(4)	3	5	3	10	4+

Un Ejército Arbites puede incluir a Hicock. Si lo hace, cuenta como una opción de Psi-Comisario para el ejército.

"Ningún criminal puede escapar de los Arbites. Ningún escondrijo secreto, ninguna fortaleza blindada, ni siquiera la mente, les ofrecerá refugio."

Psi-Comisario Hicock



Tipo de Unidad

- Motocicleta

Número por escuadra

- 1

Armamento

- Armadura de caparazón
- Arma psíquica
- Pistola Bolter
- Granadas de fragmentación
- Granadas antidisturbios
- Placa de Justiciero
- Libro de la Ley
- Moto Arbites

Reglas Especiales

- Personaje independiente
- Psíquico
- Testarudo
- Envío de Unidades

Poderes Psíquicos

- Vigilancia
- Dominar

Dominar: El Psi-Comisario Hicock es considerado el mayor interrogador de todo el Arbites. Canaliza su fervor por la ley en un helador asalto psíquico que penetra la mente del criminal llenándola de pensamientos de castigo judicial. El poder se usa al inicio de la fase de asalto Arbites. Si tiene éxito designa una figura enemiga en un radio de 15 cm. y trabada en el mismo combate. Si esta figura falla un chequeo de Liderazgo no puede atacar de forma alguna hasta el final del combate. Hicock solo puede dominar a una figura por vez.

Jefe Farezii

COSTE: 90 PTS



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Farezii	4	3	3	3	4	4	3	9	-

Un Ejército de la Guardia Imperial puede incluir a Farezii. Si lo hace, cuenta como una opción de CG para el ejército.

"Cada vez que intento salir, vuelven a arrastrarme dentro."

Jefe Farezii, Sindicato del Crimen Mordiano

Tipo de Unidad

- Infantería

Número por escuadra

- 1

Armamento

- Pistola Bolter
- Rosarius
- Puño de energía
- Implantes biónicos

Reglas Especiales

- Personaje independiente
- Coraje
- *Padrino*
- *Mi hombre dentro*

Padrino: El sindicato criminal Farezii se ha infiltrado con éxito en las FDP de Mordía y se está expandiendo a otros mundos. Puede hacer que pequeñas unidades de las FDP lleven a cabo sus acciones criminales, pero con cautela para atraer atención no deseada sobre estas acciones. Cualquier ejército de la GI dirigido por Farezii no puede usar Comisarios o Tanques de Apoyo Pesado, pero puede llevar Ogretes y Ratlings como opciones tanto de élite como de línea. Estos ahumanos son a menudo objeto de empresas criminales y son atraídos fácilmente a la causa de Farezii.

Mi hombre dentro: El sindicato criminal Farezii tiene informadores en numerosas organizaciones Imperiales. Una vez por turno, Farezii puede elegir por qué extremo del tablero entra una unidad enemiga que despliegue en Reserva. Esta regla tiene precedencia sobre **Envío de Unidades**.

NOTAS DEL DISEÑADOR y FAQ

Esta lista ha sido un reto. Ha habido tantas interpretaciones de los Adeptus Arbites a lo largo de los años que ha sido difícil determinar por dónde empezar.

Mientras que hay quienes dicen que la fuerza es sólo "un montón de polis", el trasfondo indica lo contrario. Los Arbites son en cierto modo la Policía de la Policía; responsable no sólo de hacer cumplir la ley por la ciudadanía sino también sobre la policía y gobierno locales. Esto nos condujo a dotarles de un equipamiento más pesado de lo que inicialmente pensamos.

Luego está el lugar que ocupan los Arbites en una partida. Queríamos asegurarnos de que los Arbites no fuesen una lista de Guardia Imperial con doctrina de armadura de caparazón. Por encima de todo queríamos dotarles de un estilo de juego único, lo que ha conducido a "La Delgada Línea Negra" y otras reglas especiales del ejército.

Por último, queríamos rellenar el nicho de lista anti-horda. Ningún otro ejército debería estar mejor preparado para enfrentarse a masas descontroladas, o tener un adversario tan complicado como una compañía blindada, que los Adeptus Arbites.

P: ¿Cómo mides las distancias al disparar munición Ejecutora?

R: Mide en línea recta hasta tus objetivos.

P: ¿Cómo determinas las tiradas de salvación por cobertura cuando usas munición Ejecutora?

R: Los cartuchos rodearán las obstrucciones grandes, pero la cobertura local puede ofrecer cierta protección mientras los cartuchos aceleran hacia sus blancos. Las figuras en cobertura de área como edificios, ruinas y bosques reciben salvación por cobertura; pero las unidades al descubierto o al otro lado de elementos de escenografía normal, no.

P: ¿Cómo clasificas las armas de gas o anuladoras montadas en vehículos?

R: Al tratar con el Lanzagranadas Pesado Arbites y la Batería de Misiles Arbites, las siguientes opciones de munición cuentan como armamento secundario: cartuchos anuladores, cartuchos de gas, cabezas de gas.

P: ¿Cuenta un vehículo detenido por una Granada anuladora como inmovilizado en un Asalto?

R: Sí.

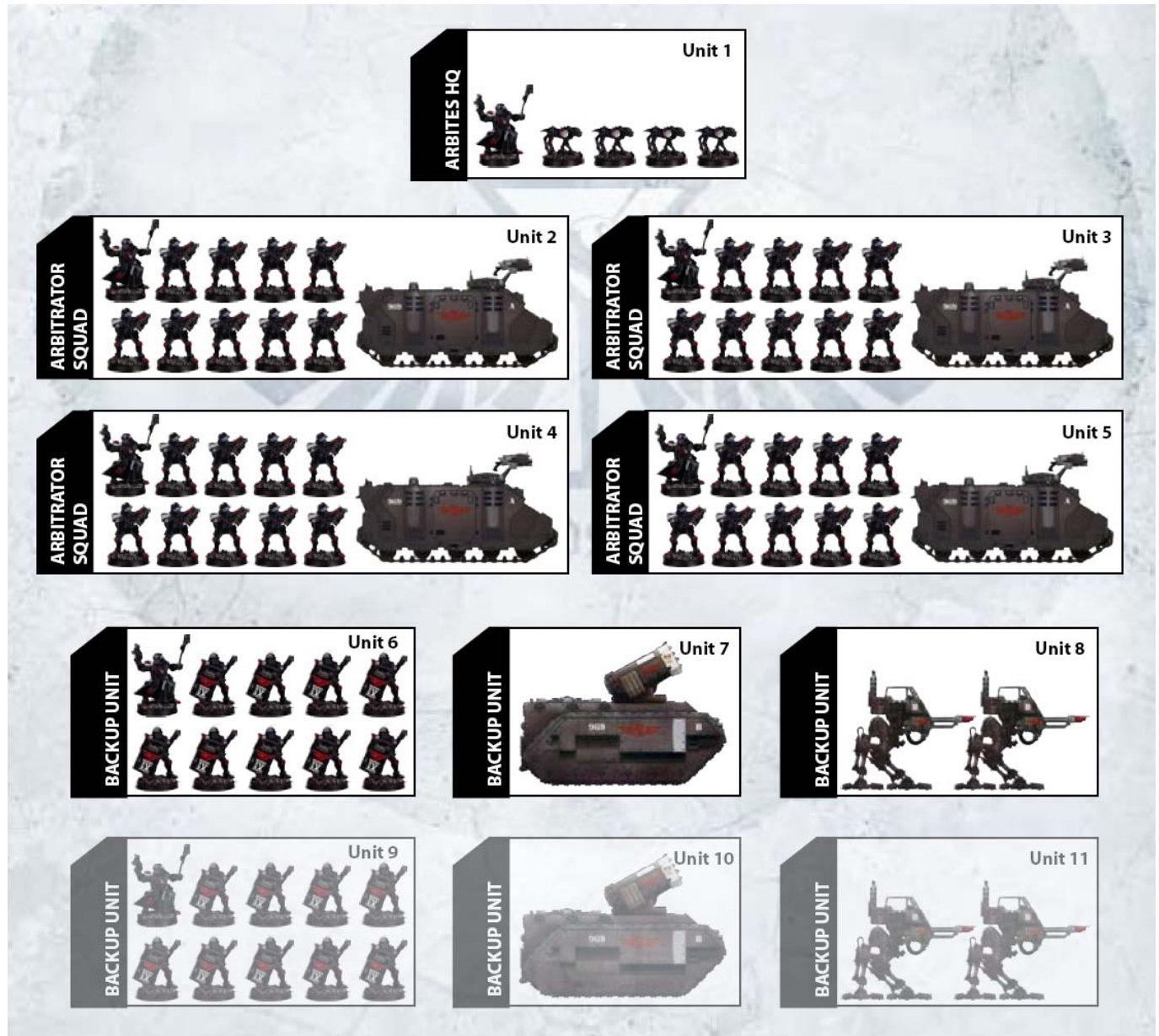
FUERZA DE CHOQUE Y ASALTO ARBITES

PUNTOS: 100 + Figuras

Las casas precinto de los Adeptus Arbites pueden desplegar mortíferas fuerzas de asalto en tiempos de gran necesidad. Cuando se presentan potentes amenazas a la seguridad de sus jurisdicciones, convocarán a sus temidas fuerzas de choque y asalto. Estas formaciones se crean en torno a un fuerte núcleo de Arbitradores dirigidos por sus incorruptibles oficiales.

Una vez desplegados en el campo de batalla, los Arbitradores se moverán hacia sus enemigos para

capturar los objetivos principales y localizar la posición exacta de sus enemigos. Cuando la amenaza quede aislada, un fuerte grupo de unidades de respaldo será enviado a la posición para rodear y destruir a su enemigo designado. Cuando la ley es cuestionada en tales momentos, los Arbites lucharán hasta el último hombre y nunca abandonarán su misión una vez en combate.



FORMACION:

- 1 Juez, Comisario o Psi-Comisario
- 4 Equipos de Arbitradores
- 3-6 unidades de respaldo de la siguiente lista
Equipos de Choque, Equipos de Persecución, Equipos de Asalto, Escuadron de Sentinels Arbites, María Negra

REGLAS ESPECIALES:

Resistir a toda costa: La formación gana la ventaja estratégica "Resistir a toda costa". TODAS las unidades puntúan.

Planificación Cuidadosa: La formación gana la ventaja estratégica *Planificación Cuidadosa*.

Marcha por el Flanco: La formación gana la ventaja estratégica *Marcha por el Flanco*.