



TECNOARQUEÓLOGO DE CLADO DE BATALLA

LPA 3 MOV. 6" SALV. 3+ HERIDAS 9

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola erradicadora	4	3+	4/2	Alcance 8", 1" Devastadora 3, Letal 5+
Garra servovoltaica	4	4+	3/4	Choque, Severa

Buscador de misterios divinos: GAMBITO ESTRATÉGICO.

Puedes realizar de inmediato una acción libre de **Omniescáner**, **Retroceder**, **Colocar marcador**, **Recoger marcador**, **Reposicionarse** o acción libre de misión. Si es la acción de **Retroceder** o de **Reposicionarse** y este agente no está transportando un marcador, debe terminar ese movimiento o bien dentro de tu zona de descenso (si no es posible, tan cerca de ella como pueda) o bien con un marcador de objetivo o uno de tus marcadores de misión dentro de su zona de control.

OMNIESCÁNER

1PA

- ▶ Elige un agente enemigo a 8" o menos de este agente o visible para él. El agente enemigo elegido obtiene uno de tus marcadores de Omniescáner. Siempre que un agente **CLADO DE BATALLA** amigo dispare, combata o contraataque contra un agente enemigo que tenga uno de tus marcadores de Omniescáner, las armas de ese agente amigo tienen la regla de armas Incesante.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

CLADO DE BATALLA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, TECNOSACERDOTE, LÍDER, TECNOARQUEÓLOGO

32

SERVIDOR AUTOTRANSMISOR DE CLADO DE BATALLA

LPA 2 MOV. 5" SALV. 4+ HERIDAS 8

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Vara tásar	4	4+	3/4	Choque, Letal 5+

Ojo aguilano: Siempre que un agente **CLADO DE BATALLA** amigo dispare contra un agente enemigo visible para este agente, las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de armas Saturación. Esta regla no tiene efecto si este agente se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

MIRADA DEL OMNISHAH

1PA

- ▶ Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el final del punto de inflexión, cuando un agente **CLADO DE BATALLA** amigo dispare contra ese agente enemigo, puedes usar este efecto. Si lo haces:
- Las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de armas Buscadora (Ligero).
- Ese agente enemigo no puede estar ofuscado.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

CLADO DE BATALLA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, AUTOTRANSMISOR, SERVIDOR

25

SERVIDOR IRRUPTOR DE CLADO DE BATALLA

LPA 2 MOV. 5" SALV. 4+ HERIDAS 8

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Cortadora láser (corto alcance)	4	3+	4/5	Alcance 2", Letal 5+, Penetración 2
Cortadora láser (corto alcance)	4	3+	4/5	Alcance 6", Letal 5+
Pinza hidráulica y cortadora láser	4	4+	4/6	Letal 5+

ABRIR BRECHA

1PA

- ▶ Coloca uno de tus marcadores de Brecha dentro de la zona de control de este agente y tan cerca como sea posible de un elemento de terreno en su zona de control. Cuando un agente se encuentre a 1" o menos de ese marcador, las partes de ese elemento de terreno que no tengan más de 1" de grosor se considerarán terreno Accesible para él.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, o si no hay un elemento de terreno en su zona de control.

CLADO DE BATALLA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, IRRUPTOR, SERVIDOR

25

SERVIDOR DE COMBATE DE CLADO DE BATALLA

LPA 2 MOV. 5" SALV. 4+ HERIDAS 8

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Cebador Incendine	4	2+	4/4	Alcance 6", Ráfaga 1", Saturación
Rifle de fusión	4	4+	6/3	Alcance 6", Devastadora 4, Penetración 2
Bláster phosphor	4	4+	3/4	Severa
Servogarra	3	4+	3/4	-

CLADO DE BATALLA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, COMBATE, SERVIDOR

25



SERVIDOR DE ARMAMENTO DE CLADO DE BATALLA

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 4+HERIDAS
🔥 11

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Rifle voltaico pesado	5	4+	4/6	Aturdidora, Penetración 1, Pesada (solo Correr)
🔫 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"
🔪 Garra augmética	3	4+	4/5	Brutal

CLADO DE BATALLA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, ARMAMENTO, SERVIDOR

32

SUPERVISOR DE SERVIDORES DE CLADO DE BATALLA

LPA
▼ 3MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 9

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola radium artesanal	4	3+	2/4	Alcance 8", Desgarradora, Equilibrada
🔪 Pinchos de datos	3	5+	2/3	-

INCENTIVO NOOSFÉRICO

1PA

► **APOYO.** Elige un agente **SERVIDOR CLADO DE BATALLA** amigo a 6" o menos de este agente o de un agente **AUTOTRANSMISOR CLADO DE BATALLA** amigo para realizar de inmediato una acción libre de **Correr**. Solo puedes elegir a cada agente **SERVIDOR** amigo para esta regla una vez por punto de inflexión. A efectos del equipo universal Aparato de comunicaciones, el agente desde el que se determina la distancia debe controlar ese marcador.

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

CLADO DE BATALLA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, TECNOSACERDOTE, SUPERVISOR DE SERVIDORES

32

SUPERVISOR DE SERVIDORES DE CLADO DE BATALLA

LPA
▼ 3MOV.
➡ 6"SALV.
🛡️ 3+HERIDAS
🔥 9

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Pistola radium artesanal	4	3+	2/4	Alcance 8", Desgarradora, Equilibrada
🔪 Pinchos de datos	3	5+	2/3	-

ANULACIÓN DE RED

1PA

► **APOYO.** Elige un agente **SERVIDOR CLADO DE BATALLA** amigo a 6" o menos de o bien este agente o bien de un agente **AUTOTRANSMISOR CLADO DE BATALLA** amigo para **REACCIONAR EN RED** inmediatamente (no tienes que **TRANSFERIR POTENCIA** para ello). Continúa la activación de este agente tras hacerlo. A efectos del equipo universal Aparato de comunicaciones, el agente desde el que se determina la distancia debe controlar ese marcador.

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

SERVIDOR TECNOMÉDICO DE CLADO DE BATALLA

LPA
▼ 2MOV.
➡ 5"SALV.
🛡️ 4+HERIDAS
🔥 8

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔪 Garra servoquirúrgica	4	4+	3/4	Desgarradora

Matriz de mecanosutura: Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **CLADO DE BATALLA** amigo distinto vaya a resultar incapacitado estando a 3" o menos de este agente y siendo visible para él, puedes usar esta regla siempre que ni este ni el otro agente estén en la zona de control de algún agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no resulta incapacitado, le queda 1 herida restante 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. Si esta regla fue usada durante la activación de ese agente amigo, esa activación termina. No puedes usar esta regla si este agente resulta incapacitado, o si es una acción de **Disparar** y este agente iba a ser el blanco principal o secundario.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

CLADO DE BATALLA, IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, MÉDICO, TECNOMÉDICO, SERVIDOR

25



SERVIDOR TECNOMÉDICO DE CLADO DE BATALLA



LPA
▼ 2

MOV.
➡ 5"

SALV.
🛡️ 4+

HERIDAS
🔥 8

REPARACIÓN CONVENIENTE

1PA

► Elige un agente **CLADO DE BATALLA** amigo en la zona de control de este agente para que recupere hasta 1D3+3 heridas perdidas. No puede ser un agente con el que se haya usado la regla Matriz de mecanosutura durante este punto de inflexión.

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

NOTAS:

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO CLADO DE BATALLA

Arquetipos: Infiltración, Reconocimiento

AGENTES

- 1 agente **TECNOARQUEÓLOGO CLADO DE BATALLA**
- 1 agente **SUPERVISOR DE SERVIDORES CLADO DE BATALLA**
- 8 agentes **CLADO DE BATALLA** elegidos de la siguiente lista:
 - **SERVIDOR AUTOTRANSMISOR**
 - **SERVIDOR IRRUPTOR**
 - **SERVIDOR DE COMBATE** con una de las siguientes opciones:
 - Servogarra; cebador incendine
 - Servogarra; rifle de fusión
 - Servogarra; bláster phosphor
 - **SERVIDOR DE ARMAMENTO** con rifle voltaico pesado y garra augmética
 - **SERVIDOR DE ARMAMENTO** con bólder pesado y garra augmética
 - **SERVIDOR TECNOMÉDICO**

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

Salvo agentes **SERVIDOR DE COMBATE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta un **SERVIDOR DE COMBATE** con rifle de fusión, y solo puede incluir hasta tres agentes **SERVIDOR DE COMBATE** con cebador incendine.

CLADO DE BATALLA REGLA DE FACCIÓN

RED NOOSFÉRICA

Los Servidores están subyugados a sus amos Tecno-sacerdotes mediante una red de control invisible. Esta red noosférica permite a los servidores reorganizarse rápidamente, transfiriendo potencia de procesamiento a otros siervos puedan servir mejor a los deseos inmediatos de los Tecnosacerdotes. Aunque algunos se ciñen a su programación básica, otros reciben tareas clave que deben cumplirse por la gloria del Dios Máquina.

Siempre que se activa un agente **SERVIDOR CLADO DE BATALLA** amigo, puedes **TRANSFERIR POTENCIA**. Si lo haces, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de esa activación.

Tras esa activación, puedes **REACCIONAR EN RED** con otro agente **SERVIDOR CLADO DE BATALLA** antes de que active tu oponente. Cuando **REACCIONES EN RED** con un agente amigo, primero selecciona su orden. A continuación puede realizar una acción de 1PA gratis, pero no puede moverse. Tras esto, tu oponente activa de forma normal.

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

Un agente no puede **TRANSFERIR POTENCIA** ni **REACCIONAR EN RED** si tiene un atributo LPA menor que 2 (p. ej., si el atributo ha cambiado a menos que 2 por una regla). **REACCIONAR EN RED** es una reacción, pero no hace falta que el agente gaste una orden de trabarse para hacerlo. Eso significa que si está apostado al **REACCIONAR EN RED**, puede ser activado de forma normal más tarde en ese punto de inflexión. Un agente que **REACCIONE EN RED** no puede ni volver a hacerlo ni reaccionar durante ese punto de inflexión.



CLADO DE BATALLA👤 GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Omniscáner



Ficha de Matriz de mecanosutura



Ficha de Adquisición priorizada



Ficha de Reaccionar en red



Ficha de Mirada del Omnisiah



Marcador de Brecha

CLADO DE BATALLA👤 ARDID DE ESTRATEGIA

POSESIÓN NOOSFÉRICA

Al emitir partes de su arquitectura neural a sus siervos, a veces a través de un relé bien posicionado, los Supervisores de Servidores poseen sus herramientas para dirigir la ira del Omnisiah.

APOYO. Siempre que un agente **SERVIDOR CLADO DE BATALLA👤** amigo se encuentre a 6" o menos de un agente **AUTOTRANSMISOR CLADO DE BATALLA👤** o **SUPERVISOR DE SERVIDORES CLADO DE BATALLA👤** amigo, las armas de ese agente **SERVIDOR** amigo tienen la regla de armas Certera 1.

A efectos del equipo universal Aparato de comunicaciones, el agente desde el que se determina la distancia debe controlar dicho marcador.

CLADO DE BATALLA👤 ARDID DE ESTRATEGIA

DEBER DE RECUPERACIÓN

Embebidos en los agentes de un Clado de Batalla acechan hilos acechantes de doctrina binaria mejorada. Estas instrucciones aguardan el momento de activarse, lo que ocurre al aproximarse al tesoro designado de un Tecnosacerdote.

Una vez por acción, puedes usar el ardid de tiroteo Repetición de mando por OPM si un agente **CLADO DE BATALLA👤** amigo que disputa un marcador de objetivo o uno de tus marcadores de misión ha tirado el dado de ataque o de defensa.

CLADO DE BATALLA👤 ARDID DE ESTRATEGIA

CÁNTICO DEL ALMA DE HIERRO

Mediante las alabanzas entonadas en binario de Tecnosacerdotes o activadas por subrutinas sagradas, los microactuadores se bloquean en posiciones de soporte y se activan las células de energía de reserva. Puede que la carne sea débil, pero todos pueden ver la invulnerabilidad de las bendiciones augméticas del Dios Máquina.

Siempre que un dado de ataque inflija un daño de 3 o más a un agente **CLADO DE BATALLA👤** amigo, tira 1D6: con 5+, resta 1 al daño infligido.



CLADO DE BATALLA👤 ARDID DE ESTRATEGIA

FICHA DE ADQUISICIÓN PRIORIZADA

La adquisición es una tarea sagrada para un Tecnoarqueólogo, y su fanatismo ferviente se filtra en sus instrucciones binarias. Ante el sacrilegio de los ladrones, se inician protocolos de agresión y se liberan estimulantes bioquímicos en sus siervos, prestándoles parte de la repugnancia de sus amos.

Elige un marcador de objetivo o uno de tus marcadores de misión.

- Al determinar el control de ese marcador, trata el atributo LPA total de los agentes **CLADO DE BATALLA👤** amigos que lo disputen como si fuera 1 punto mayor si al menos un agente **CLADO DE BATALLA👤** amigo disputa ese marcador. Ten en cuenta que esto no es un cambio al atributo LPA, de modo que cualquier cambio es acumulativo con esto.
- Cuando un agente **CLADO DE BATALLA👤** amigo se encuentre a 3" o menos de ese marcador, suma 1 al atributo Ataque de sus armas de combate (hasta un máximo de 4).

CLADO DE BATALLA👤 ARDID DE TIROTEO

EXORCISMO DEL SISTEMA

Al redirigir las vías sensoriales, purgando contaminantes o liberando espíritus máquina salvajes para consumir bucles lógicos mancillados, los agentes de élite de un Clado de Batalla pueden exorcizar diversas aflicciones peligrosas.

Usa este ardid de tiroteo cuando activarías un agente **CLADO DE BATALLA👤** amigo. Retira un efecto de reglas o cambio de atributo que te haya aplicado un oponente (es decir, marcador de veneno, -1LPA, no puede ser activado o efectuar acciones, etc); a continuación, actívalo. Este ardid no te permite recuperar heridas perdidas, ignorar los efectos de estar lesionado, retirar reglas de pack de misiones o retirar -1LPA que tú le hayas aplicado (p. ej., por **TRANSFERIR POTENCIA**).

CLADO DE BATALLA👤 ARDID DE TIROTEO

ACCESO REMOTO

Al proyectar un cántico de autoridad hexamática, los Tecnosacerdotes más dignos pueden comulgar con espíritus máquina intransigentes sin contacto físico.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **TECNOSACERDOTE CLADO DE BATALLA👤** amigo. Una vez durante esa activación puedes usar una de las siguientes reglas:

- Ese agente no necesita estar dentro de la zona de control de un marcador para realizar una acción de misión que normalmente lo requiera (teniendo prioridad sobre las condiciones de esa acción). En su lugar, el marcador debe estar a 4" o menos de él y ningún agente enemigo puede disputar ese marcador. Sin embargo, puedes ignorar los agentes enemigos dentro de la zona de control de otros agentes **CLADO DE BATALLA👤** amigos al determinar esto.
- Ese agente no necesita que un punto de acceso de escotilla esté dentro de la zona de control para realizar una acción de **Operar portillo**. En su lugar, ese punto de acceso debe estar a 4" o menos de él.

CLADO DE BATALLA👤 ARDID DE TIROTEO

SÚPLICA AUTOFÉRRICA

In extremis, los fieles del Omnissiah pueden canalizar su fervor para escudar proyectores de energía y el realineamiento refractivo de sus partes biónicas.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente dispare a un agente **TECNOSACERDOTE CLADO DE BATALLA👤** amigo al inicio del paso de tirar dados de ataque. Hasta el final de la secuencia, ignora la regla de armas Penetración.



CLADO DE BATALLA👤 ARDID DE TIROTEO

SUPLENCIA SERVIL

En lo profundo de la programación cibernética de cada siervo está entrelazado el instinto de proteger con su cuerpo a sus amos ante una amenaza.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **TECNOSACERDOTE CLADO DE BATALLA👤** amigo sea elegido para combatir contra él durante una acción de **Combatir** o tomado como blanco válido de una acción de **Disparar**. Elige otro agente **SERVIDOR CLADO DE BATALLA👤** amigo a 3" o menos de ese primer agente y visible para él, para combatir contra él o para que sea tomado como blanco en su lugar (lo que sea apropiado), aunque normalmente no fuese un blanco válido para ello. Si se trata de una acción de **Combatir**, trata a ese otro agente **SERVIDOR** como si estuviera en la zona de control del agente combatiente mientras dure esa acción. Si es la acción de **Disparar**, ese otro agente **SERVIDOR** solo está en cobertura u ofuscado si el blanco original lo estaba.

Este ardid no tiene efecto si es una acción de **Disparar** y el arma a distancia tiene las reglas de armas Área o Ráfaga.

CLADO DE BATALLA👤 EQUIPO DE FACCIÓN

DISFRACES

Mediante el uso de monos de diseño local mugrientos, insignias falsificadas o emisores de estática que engañan a los sentidos biológicos, este Clado de Batalla puede infiltrarse en áreas restringidas.

Tras revelar esta opción de equipo, tira 1D3. Como **GAMBITO ESTRATÉGICO** en el primer punto de inflexión, un número de agentes **CLADO DE BATALLA👤** amigos igual al resultado de la tirada que estén completamente dentro de tu zona de descenso pueden realizar de inmediato una acción libre de **Reposicionarse**, pero deben terminarla completamente a 3" o menos de tu zona de descenso. Tu agente **TECNOARQUEÓLOGO** no puede realizar más de una acción de **Reposicionarse** en la fase de estrategia del primer punto de inflexión (p. ej., como resultado de la regla Buscadores de misterios divinos).

CLADO DE BATALLA👤 EQUIPO DE FACCIÓN

CAPACITADORES ELECTROMÁNTICOS

Conectados en los numerosos componentes mecánicos de un agente, estos dispositivos pueden cargar los cuerpos de un equipo clandestino con arcos abrasadores de la sagrada Fuerza Motriz.

Las armas de combate de los agentes **CLADO DE BATALLA👤** amigos tienen la regla de armas Choque. Siempre que un agente **CLADO DE BATALLA👤** apostado amigo contraataque, sus armas de combate tienen la regla de armas Severa.

CLADO DE BATALLA👤 EQUIPO DE FACCIÓN

EQUIPO OCULTO

Los servidores con un equipo aparentemente ligero pueden, a una orden de su amo, montar rápidamente aparatos mucho más letales, cuyos componentes estaban ocultos en las cavidades de su cuerpo o como máquinas completamente distintas.

GAMBITO ESTRATÉGICO en el segundo punto de inflexión. Puedes intercambiar entre sí las localizaciones de cualquier número de agentes **SERVIDOR CLADO DE BATALLA👤** (salvo **SERVIDOR DE ARMAMENTO**), y puedes intercambiar entre sí las localizaciones de agentes **SERVIDOR DE ARMAMENTO CLADO DE BATALLA👤** amigos (retíralos de la zona de aniquilación y vuélvelos a colocar de nuevo). No puedes intercambiar a agentes que hayan hecho alguna de las siguientes cosas durante la batalla:

- Usado algún arma de su tarjeta de datos.
- Realizado alguna acción de su tarjeta de datos.
- Usado la regla Matriz de mecanosutura (ver **TECNOMÉDICO**).



CLADO DE BATALLA EQUIPO DE FACCIÓN

CÉLULAS DE RESERVA NEUROCÍCLICA

Los Clados de Batalla reciben estos dispositivos para acelerar las capacidades de los servidores.

Tras revelar esta opción de equipo, tira 1D3. Durante la batalla, tantas veces como el resultado de la tirada, cuando lleves a cabo **TRANSFERIR POTENCIA** puedes usar esta regla. Si lo haces, no restes 1 al atributo LPA del agente, pero durante esa activación no podrá realizar acciones de **Combatir** ni de **Disparar** (esto tiene preferencia sobre las reglas normales de Red noosférica).

EQUIPO UNIVERSAL

1 DEPÓSITO DE MUNICIÓN

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

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

RECARGA DE MUNICIÓN OPA

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 ALAMBRE DE PÚAS

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

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

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

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



EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

Los campos de batalla del 41.º 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 plástiacero y adamantita, ofrece cobertura durante los tiroteos más fieros.

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

EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

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

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

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

GRANADA ATURDIDORA 1PA

► Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente y cada otro agente a 1" o menos de él hace un chequeo de aturdimiento. Para que un agente haga un chequeo de aturdimiento, tira un D6: si el resultado es 3+, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.

◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

Las fuerzas del 41.^{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, excepto por las patas, que son Insignificantes y Expuestas. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente en tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

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

MOVERSE CON BARRICADA 1PA

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

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►



GRANADA DE HUMO

1PA

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

NOTAS:

NOTAS:

NOTAS:



CLADO DE BATALLA: 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

AGOSTO 2025

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

ARDIDES DE TIROTEO, EXORCISMO DEL SISTEMA

Cambia la parte relevante de la última frase por:

"[...] ignorar los efectos de estar lesionado, [retirar reglas de pack de misiones](#) o retirar -1LPA que tú le hayas aplicado [...]"

AGENTE SUPERVISOR DE SERVIDORES, ACCIONES INCENTIVO NOOSFÉRICO Y CONTROL DE RED

Añade este texto al final del efecto:

"A efectos del equipo universal Aparato de comunicaciones, el agente desde el que se determina la distancia debe controlar ese marcador."

COMENTARIOS DE REGLAS

AGOSTO 2025

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: ¿El ardid de tiroteo Acceso remoto permite al agente **TECNOSACERDOTE** amigo colocar un marcador a 4" o menos, en lugar de dentro de su zona de control?

R: No.

P: ¿Puedes **REACCIONAR EN RED** si a tu oponente no le quedan agentes apostados por activar?

R: Sí.

ERRATAS ANTERIORES

ARDIDES DE TIROTEO, SUPLENCIA SERVIL

Añade este texto al final del primer párrafo:

“Si es la acción de **Disparar**, ese otro agente **SERVIDOR** solo está a cubierto u ofuscado si el blanco original lo estaba.”

AGENTE SERVIDOR TECNOMÉDICO, REGLA MATRIZ DE MECANOSUTURA

Cambiar a:

“Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **CLADO DE BATALLA** amigo distinto vaya a resultar **incapacitado** estando a 3" o menos de este agente y siendo visible para él, puedes usar esta regla siempre que ni este ni el otro agente estén en la zona de control de algún agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no resulta incapacitado, le queda 1 herida restante 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. Si esta regla fue usada durante la activación de ese agente amigo, esa activación termina. No puedes usar esta regla si este agente resulta incapacitado, o si es una acción de **Disparar** y este agente iba a ser el blanco principal o secundario”.

COMENTARIOS DE REGLAS PREVIOS

P: Si mi oponente usa una regla que cancelaría o interrumpiría mi activación de un agente (p. ej. Vocogrito de la **GARRA NÉMESIS** o Persecución obsesiva de la **FAUCES FÚNEBRES MANDRÁGORA**), ¿puedo usar el ardid de tiroteo Exorcismo del sistema para que la regla de mi oponente no tenga efecto?

R: Sí. Exorcismo del sistema puede usarse en cualquier punto del orden de resolución de la regla “vaya a activarse”, incluido antes de interrumpir efectos o después de ardides de tiroteo, teniendo esto prioridad sobre tales reglas y sobre el que decida el jugador con la iniciativa.

AGENTES DE CLADO DE BATALLA

TECNOARQUEÓLOGO



Los Tecnoarqueólogos son Tecnosacerdotes ferozmente acaparadores que se especializan en descubrir maquinaria oculta y recursos exóticos. Emplean potentes escáneres de profundidad para señalar la ubicación de los tesoros que buscan, lo que brinda concentración fervorosa a sus siervos.

SUPERVISOR DE SERVIDORES



Los Supervisores de Servidores, Tecnosacerdotes inferiores especialistas en reprogramación y supervisión de sus siervos cibernéticos, poseen habilidades muy valoradas por Tecnosacerdotes veteranos. Traducen las prioridades de la misión en complejas subrutinas que envían a sus servidores a través de su matriz de comandos.

SERVIDOR DE ARMAMENTO



Los Servidores de Armamento son plataformas robustas y poco sutiles, cargadas con trazadores de trayectoria y servoestabilizadores. Los implantes feroces, como los bólteres pesados, permiten purgar hordas de enemigos, mientras que los rifles voltaicos pesados lanzan proyectiles que fríen mecanismos corruptos tan fácilmente como la carne y el hueso.

SERVIDOR TECNOMÉDICO



En los mundos forja, rara vez se reparan los componentes de los servidores humanos. Los Clados de Batalla, sin embargo, suelen operar sin apoyo en territorios peligrosos, en misiones donde no pueden reemplazarse las herramientas. Los Tecnomédicos usan una mezcla de biocirujía y mecánica para mantener a los agentes en funcionamiento durante el tiempo necesario.

Los comandos Clados de Batalla desmontan a los enemigos del Omnissiah en actos de agresión calibrados. Estos servidores, a los que se han implantado herramientas industriales, sistemas cibernéticos y armas mejoradas, ejecutan la misión de adquisición que decreten sus fervorosos señores.

SERVIDOR IRRUPTOR



Los Servidores Irruptores abren camino para el cumplimiento de la meta del Clado y aseguran que la ruta de extracción de sus amos no tenga obstáculos. Con su cortador láser de alta energía y otras herramientas especializadas, abren rutas a través de obstáculos naturales, mamparos de seguridad, fortificaciones y hasta la carne y el blindaje del enemigo.

SERVIDOR DE COMBATE



Los Servidores de Combate, reconvertidos a partir de siervos obreros locales o montados específicamente para la misión en curso, reciben programación marcial imperativa e injertos armamentísticos. Son los guardianes ideales, siempre dispuestos a matar o morir por proteger los intereses de sus amos.

SERVIDOR AUTOTRANSMISOR



Los Servidores Autotransmisores funcionan como especialistas en matrices de datos. Portan un ojo aquiliano, un potente escáner adivinatorio, que usan para identificar los puntos débiles e inestabilidades locales del enemigo, y un pincho de datos con el que pueden hackear nodos de control o propagar subrutinas actualizadas entre los otros servidores.

**“QUE NADA OS DISUADA EN VUESTRA
BÚSQUEDA DE CONOCIMIENTO. QUE
NADIE FRENE VUESTRA PERSECUCIÓN Y
ADQUISICIÓN DE TECNOLOGÍA SAGRADA.
QUE NADIE SE INTERPONGA ENTRE
VOSOTROS Y LA OBTENCIÓN DE LO QUE ES
DEL DIOS MÁQUINA”.**

- Thusdorius Knoch, Adquisidor Invictus

COMANDO CLADO DE BATALLA

3

CLADO DE BATALLA » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 agente **CLADO DE BATALLA** **TECNOARQUEÓLOGO**
- 1 agente **CLADO DE BATALLA** **SUPERVISOR DE SERVIDORES**
- 8 agentes **CLADO DE BATALLA** elegidos de la siguiente lista:
 - **SERVIDOR AUTOTRANSMISOR**
 - **SERVIDOR IRRUPTOR**
 - **SERVIDOR DE COMBATE** con una de las siguientes opciones:
 - Servogarra; cebador incendine
 - Servogarra; rifle de fusión
 - Servogarra; bláster phosphor
 - **SERVIDOR DE ARMAMENTO** con rifle voltaico pesado y garra augmética
 - **SERVIDOR DE ARMAMENTO** con bólder pesado y garra augmética
 - **SERVIDOR TECNOMÉDICO**

Salvo agentes **SERVIDOR DE COMBATE**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista. Tu comando solo puede incluir hasta un **SERVIDOR DE COMBATE** con rifle de fusión, y solo puede incluir hasta tres agentes **SERVIDOR DE COMBATE** con cebador incendine.

ARQUETIPOS



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

TECNOARQUEÓLOGO

Pistola erradicadora

Garra servovoltaica



SUPERVISOR DE SERVIDORES

Pinchos de datos

Pistola radium artesanal



SERVIDOR AUTOTRANSMISOR

Vara táser



SERVIDOR IRRUPTOR

Cortadora láser



Pinza
hidráulica

SERVIDOR TECNOMÉDICO



Servogarra
quirúrgica

SERVIDOR DE COMBATE

Bláster phosphor



Servogarra



Cebador Incendine



SERVIDOR DE ARMAMENTO

Garra augmética



Rifle voltaico
pesado



Bólder pesado



COMENTARIO DE DISEÑO

5

Un Clado de Batalla es un comando para jugadores a los que les guste planear sus pasos de forma anticipada y usar agentes que se apoyen entre sí. Comparado con otros comandos, tiene un funcionamiento muy inusual; tendrás que pensar diferente a como sueles. Este comando ofrece combos y órdenes de activación sin igual, ofreciéndote incontables formas de amenazar y reaccionar.

Este comando destaca cuando usas su regla de facción Red noosférica. Esta regla te permite transferir puntos de acción entre servidores sobre la marcha, cambiando las prioridades de ciertas activaciones para realizar acciones cruciales donde sean necesarias. Esto cambia por completo el potencial de amenaza. La mayoría de agentes solo pueden amenazar durante su activación con un número de puntos de acción limitados, y tu oponente puede planear en consecuencia. La Red noosférica ofrece diversas posibilidades con las que experimentar. Puedes preparar reacciones en red usando la activación de un agente para colocarse en posición con la intención de que reaccione en red más adelante. Puedes repetir dos veces una acción Disparar, una durante la activación de un agente y otra durante una reacción en red. También puedes reaccionar con mayor libertad: tu oponente no puede ignorar a los agentes usados porque podrían reaccionar en red. No te olvides de que realizar una acción durante una reacción en red es opcional, así que puedes hacerlo solo para cambiar la orden de un agente, perfecto para que uno con trabarse vuelva a ocultarse. Será esencial experimentar con esta regla, dado que abre muchas tácticas que no se habían visto en el juego antes.

El Supervisor de Servidores es el controlador maestro, capaz de maniobrar con tus servidores y hacer que reaccionen en red. Si además usas el equipo universal Aparato de comunicaciones, puedes ejercer el control sobre una gran área de la zona de aniquilación. No olvides la acción Incentivo noosférico de este agente; cuando la sigues con su acción Control de red, puede crear una jugada clave que tu oponente no se esperaba. Además, como Control de red te permite reaccionar en red durante la activación de este agente, después puedes usar Incentivo noosférico para que se ponga a salvo con Correr.

La generación de daño de tu equipo se deberá frecuentemente a las armas a distancia de los Servidores de Armamento y de Combate. Hay variedad de opciones distintas, así que intenta usarlas de la forma más eficiente contra sus blancos ideales. Este comando es más lento que la media, así que usa las mencionadas reacciones en red y

la acción Incentivo noosférico, y la acción Abrir brecha del Servidor Irruptor. Los Servidores de Armamento y de Combate, como la mayoría de tu comando, no son especialmente amenazadores en un combate. Considera el equipo de facción de Capacitadores electromagnéticos tanto para estos (que mejora aún más al contraatacar) y el Servidor Irruptor para competir con el potencial de combate de tu oponente.

El Servidor Autotransmisor es un importante agente de apoyo. Su regla Ojo aguillano y la acción Mirada del Omnisiah mejora el disparo de tus otros agentes, y además también extienden el alcance de tu Supervisor de Servidores actuando como punto móvil desde el que ese agente puede usar sus acciones únicas. Combinado con el ardid estratégico Posesión noosférica, puedes ampliar los beneficios que reciben los servidores por este agente.

Tu concentración estará principalmente centrada en tus servidores y el mejor modo de usarlos, pero no deberías olvidarte del líder de tu comando, el Tecnoarqueólogo. Este agente es bastante independiente del resto, ya que se trata de un explorador con metas propias. Mientras que tus servidores causan daños y ocupan la atención de tu oponente, usa tu Tecnoarqueólogo como un bisturí, moviéndote sigilosamente para ocupar objetivos y preparar jugadas inesperadas. La regla Buscadores de misterios divinos presenta muchas posibilidades, como poner a salvo al agente después de que coja un objetivo o saquear valiosos PVs antes de que tu oponente tenga la oportunidad. Pueden atacar cuando hace falta y hasta apoyar los ataques con su acción Omniescáner. Sin embargo, si el Tecnoarqueólogo puede hacerte obtener PVs, este suele ser el mejor plan (y el propósito que le ha dado el Omnisiah): ¡deja que los servidores hagan el trabajo sucio!

Quizá te lleve algunas partidas cogerle el tranquilo a este equipo, pero una vez lo pillas, comenzarás a ver las posibilidades que te brinda, y tu oponente aprenderá a no subestimar la amenaza que supone tu flexibilidad de orden de acción.

