REGLA DE EJÉRCITO

Las dispersas dinastías de los Necrones persiguen diferentes caminos hacia la dominación, siguiendo sus propias tradiciones y doctrinas marciales. Todas las dinastías se benefician de las tecnologías casi sobrenaturales que en su día les hicieron dominar la galaxia, siendo quizás la más inquietante de ellas sus protocolos de reanimación. Si se mata a un Necrón, su cuerpo se ve envuelto en un brillo espeluznante. Los miembros amputados se vuelven a unir al cuerpo, los torsos rotos y el cráneo destrozado se reforman y el Necrón se levanta de nuevo, volviendo a avanzar a la batalla.

PROTOCOLOS DE REANIMACIÓN

Si tu facción de ejército es **NECRONES**, al final de tu fase de mando, cada unidad de tu ejército con esta habilidad activa sus Protocolos de reanimación y reanima 1D3 heridas. Siempre que una de estas unidades reanima una herida:

- Si esa unidad consta de una o más miniaturas a las que les queden menos de su número inicial de heridas, elige a una de dichas miniaturas; esa miniatura recupera una herida perdida.
- Si a todas las miniaturas de esa unidad les queda su número inicial de heridas, pero esa unidad está por debajo de sus efectivos iniciales, devuelve a esa unidad 1 miniatura eliminada con 1 herida restante.

Si la unidad tiene sus efectivos iniciales y todas sus miniaturas tienen sus heridas iniciales, no ocurre nada.

> **Ejemplo:** *Una unidad de Destructores Lokhust (que tienen un atributo Heridas de 3) activa sus Protocolos de reanimación. La unidad tiene unos efectivos iniciales de 3, pero ahora consta de 2 miniaturas, y una de ellas ha perdido 1 herida. Se obtiene un 3 al determinar cuántas heridas se reaniman. La primera de estas heridas reanimadas devuelve al Destructor Lokhust herido a 3 heridas. La segunda devuelve a un Destructor Lokhust eliminado al campo de batalla con 1 herida restante. La tercera le devuelve 1 herida al Destructor Lokhust recién devuelto al campo de batalla. La unidad ahora consta de 3 miniaturas, a dos de las cuales les quedan 3 heridas restantes, mientras que a la tercera le quedan 2 heridas restantes.*

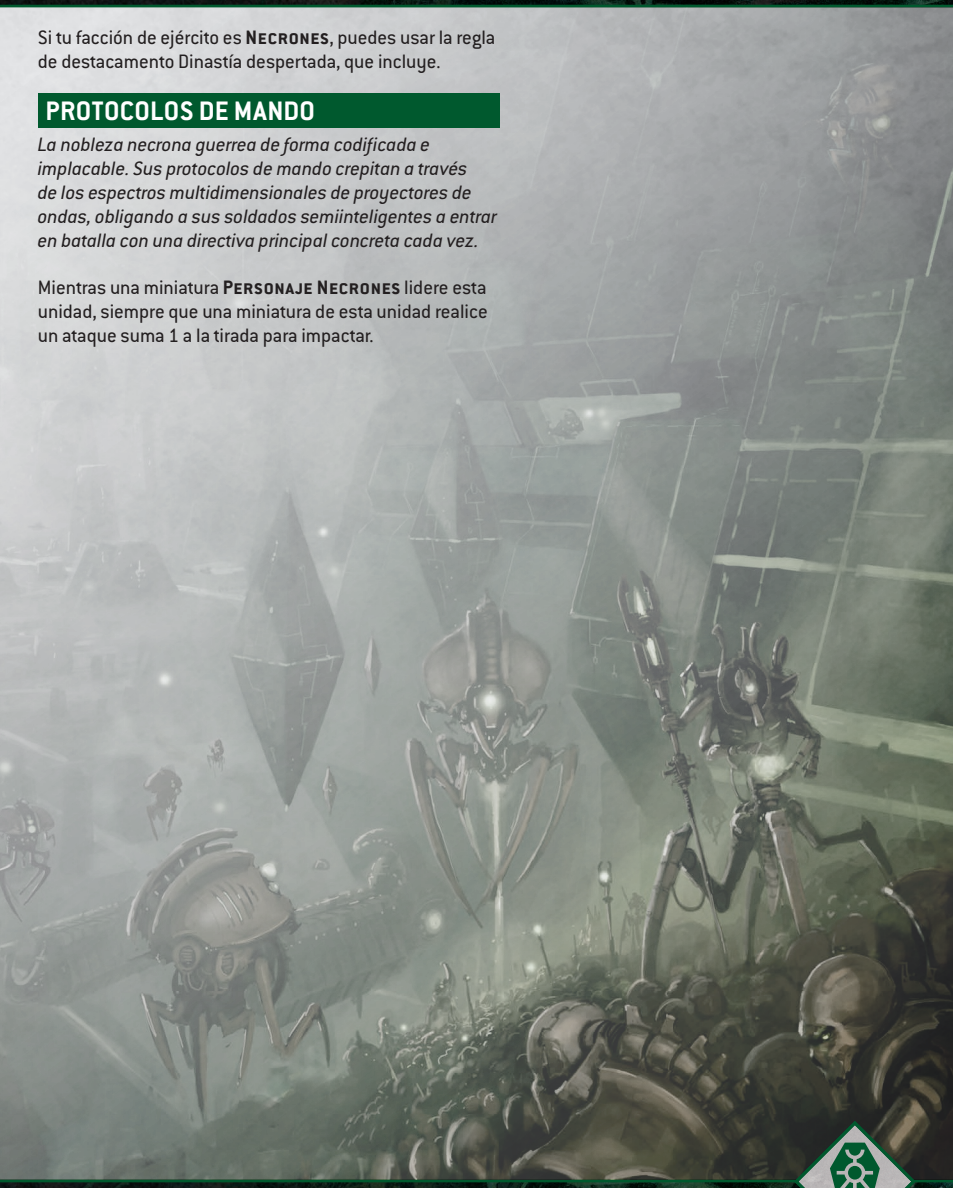
REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu facción de ejército es **Necrones**, puedes usar la regla de destacamento Dinastía despertada, que incluye.

PROTOCOLOS DE MANDO

La nobleza necrona guerrea de forma codificada e implacable. Sus protocolos de mando crepitan a través de los espectros multidimensionales de proyectores de ondas, obligando a sus soldados semiinteligentes a entrar en batalla con una directiva principal concreta cada vez.

Mientras una miniatura **Personaje Necrones** lidere esta unidad, siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque suma 1 a la tirada para impactar.



ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Dinastía despertada, puedes usar estas estratagemas de Dinastía despertada .

PROTOCOLO DEL GUARDIÁN ETERNO

ESTRATAGEMA DINASTÍA DESPERTADA – HAZAÑA ÉPICA

1PM

Los gobernantes Necrones poseen sofisticados sistemas de autorreparación que pueden volver a unir sus cuerpos para comandar de nuevo sus legiones.

CUÁNDO: Cualquier fase.

BLANCO: Una miniatura **Infantería Personaje Necrones** de tu ejército que acabe de ser eliminada.

EFECTO: Despliega tu miniatura de nuevo en el campo de batalla tan cerca como sea posible del punto en el que fue eliminada y a más de 1" de toda miniatura enemiga, con la mitad de sus heridas iniciales.

RESTRICCIONES: Una miniatura solo puede ser blanco de esta estratagema una vez por batalla.

PROTOCOLO DEL VACÍO HAMBRIENTO

ESTRATAGEMA DINASTÍA DESPERTADA – TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Los Necrones golpean con una precisión aumentada por los datos, y sus ataques son tan ineludibles como el frío del espacio.

CUÁNDO: Fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **Necrones** de tu ejército que aún no haya sido elegida para combatir en esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, suma 1 al atributo Fuerza de las armas de combate que tengan equipadas las miniaturas de tu unidad. Además, si un **Personaje Necrones** lidera tu unidad, hasta el final de la fase mejora en 1 el atributo Factor de penetración de las armas de combate que tengan equipadas dichas miniaturas.

PROTOCOLO DEL TIRANO CONQUISTADOR

ESTRATAGEMA DINASTÍA DESPERTADA – TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Las legiones emplean las estrategias de sus líderes en perfecta sincronía, disparando ráfagas coordinadas mecánicamente.

CUÁNDO: Tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **Necrones** de tu ejército que aún no haya sido elegida para disparar en esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad realice un ataque que tome como blanco a una unidad a la mitad o menos del alcance de sus armas a distancia, puedes repetir la tirada para herir. Si un **Personaje Necrones** lidera tu unidad, hasta el final de la fase este efecto se aplica, en su lugar, al alcance total de las armas a distancia.

NECRONES – DINASTÍA DESPERTADA

ESTRATAGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Dinastía despertada, puedes usar estas estratagemas de Dinastía despertada.

PROTOCOLO DE LAS LEGIONES NO MUERTAS

ESTRATAGEMA DINASTÍA DESPERTADA – ARDID ESTRATÉGICO

1PM

A una señal estática sibilante, los nanoescarabajos se liberan en nubes negras que se arremolinan en torno a las legiones y las reparan.

CUÁNDO: La fase de disparo de tu oponente o la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya resuelto sus ataques.

BLANCO: 1 unidad **NECRONES** de tu ejército a la que le hayan eliminado una o más de sus miniaturas debido a los ataques de esa unidad enemiga atacante.

EFECTO: Tu unidad activa sus Protocolos de reanimación y reanima 1D3 heridas. Al hacerlo, si un **PERSONAJE NECRONES** lidera tu unidad, tu unidad reanima 1D3+1 heridas en su lugar.

PROTOCOLO DE LA TORMENTA SÚBITA

ESTRATAGEMA DINASTÍA DESPERTADA – ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Los relámpagos saltan de una unidad necrona a otra, potenciando a sus soldados y haciendo que sus lentes oculares brillen.

CUÁNDO: Tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **NECRONES** de tu ejército.

EFECTO: Hasta el final del turno, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad **[ASALTO]** . Además, si un **PERSONAJE NECRONES** lidera tu unidad, hasta el final de la fase puedes repetir las tiradas de avanzar de dicha unidad.

PROTOCOLO DE LAS ESTRELLAS VENGATIVAS

ESTRATAGEMA DINASTÍA DESPERTADA – ARDID ESTRATÉGICO

1PM

En respuesta al ataque enemigo, unos haces de fuego saltan entre las filas Necronas, formando una corona ardiente de energía letal de la que no se puede escapar.

CUÁNDO: Fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya resuelto sus ataques.

BLANCO: 1 unidad **NECRONES** de tu ejército a la que hayan eliminado una o más de sus miniaturas con los ataques de esa unidad enemiga atacante.

EFECTO: Tu unidad puede disparar como si fuera tu fase de disparo, pero debe tomar como blanco a la unidad enemiga que la acaba de atacar, y solo puede hacerlo si esa unidad enemiga es un blanco elegible. Además, si un **PERSONAJE NECRONES** lidera tu unidad, hasta el final de la fase, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas en tu unidad tienen la habilidad **[IGNORA COBERTURA]** .

MEJORAS

Si estás usando la regla de destacamento Dinastía despertada, puedes usar estas mejoras de Dinastía despertada.

VELO DE LA OSCURIDAD

Este dispositivo se fabricó con transpositanium, una sustancia que solo se encuentra en unos pocos lugares de la galaxia. Es muy codiciado por los Necrones, y se han librado guerras para conseguirlo. Activado con un pensamiento, el Velo hace que espacio y tiempo se deformen alrededor del portador y de los que estén cerca, envolviéndolos en un remolino de oscuridad. Cuando la oscuridad se desvanece, el usuario y los suyos aparecen en otro lugar del campo de batalla, transportados por un milagro de la ciencia arcana.

Solo miniaturas **Necrones**. Una vez por batalla, al final del turno de tu oponente, si la unidad del portador no se encuentra en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, el portador puede usar esta mejora. Si lo hace, retira esa unidad del campo de batalla. Después, en el paso de Refuerzos de tu siguiente fase de movimiento, despliega esa unidad en cualquier punto del campo de batalla que se enuentre a más de 9" horizontalmente de toda miniatura enemiga.

ABLADOR HIPERMATERIAL

Con solo apuntar y activar esta delgada vara de quasinium, el portador envuelve a sus aliados en un campo giratorio de hipermateria.

Solo miniaturas **Necrones**. Mientras el portador lidere una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad Sigilo. Además, siempre que un ataque a distancia tome como blanco a la unidad del portador, si el atacante no se encuentra a 12" o menos las miniaturas de esa unidad se benefician de cobertura.

CORONA DEL SOBERANO (AURA)

Este extraño artefacto, una banda de azogue viviente, está atravesado por redes artificiales de nanocircuitos de ondas de mando. Esta extraña corona pseudoanimada se regala a nobles especialmente destacados. Al ponérsela, se hunde en la piel metálica de la frente de su portador y se engrana con su córtex sintético, potenciando y proyectando su voluntad dominante a través de múltiples espectros a una distancia considerable.

Solo miniaturas **Necrones**. Mientras una unidad **Necrones** amiga se encuentre a 6" o menos del portador, se considera que una miniatura **Personaje Necrones** lidera esa unidad.

Nota de diseño: *Esto quiere decir que toda unidad dentro del alcance de esta habilidad de Aura se beneficiará de la habilidad Protocolos de mando, y que se considerará que consta de un* **Personaje** *a efectos de cualquier estratagema de Dinastía despertada.*

OLEADA SEMPITERNA

Solo los mejores Criptecnólogos conocen el secreto de la elaboración de una Oleada Sempiterna. Estas finísimas placas están formadas por amaratina endurecida en fase e hilos de adamantina. Se colocan sobre el caparazón de metal vivo del portador, y se endurecen y contraen cuando se les golpea para rechazar cuchillas de energía, proyectiles e incluso el calor abrasador de una explosión de plasma.

Solo miniaturas **Necrones**. El portador tiene la habilidad No hay dolor 4+.

IMOTEKH EL SEÑOR DE LA TORMENTA

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	5	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Báculo del Destructor	18"	3	2+	6	-3	2
Guantelete de Fuego [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Báculo del Destructor [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	4	2+	6	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Gran estratega: Al inicio de tu fase de mando, si esta miniatura está en el campo de batalla recibes 1PM.

Señor de la Tormenta: Una vez por batalla, al final de tu fase de mando, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 12" o menos de esta miniatura: con 2-5, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con un 6, esa unidad enemiga sufre 1D3+3 heridas mortales.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Noble, Imotekh el señor de la tormenta**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

IMOTEKH EL SEÑOR DE LA TORMENTA

Imotekh es un estratega sublimemente hábil, que maneja sus ejércitos con una destreza hiperlógica y desencadena estratagemas estratégicas mortales. En batalla, incinera a sus enemigos con su Guantelete de Fuego, los hace estallar con las energías pandimensionales de su Báculo del Destructor o los humilla en terribles duelos individuales.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Imotekh el Señor de la Tormenta – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
guantelete de Fuego; báculo del Destructor.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guerreros Necrones**
- **Inmortales**
- **Necroguardia**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Noble, Imotekh el señor de la tormenta**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ORIKAN EL ADIVINO

M	R	S	H	L	CO
5"	4	4+	4	6+	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Báculo del mañana [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	2	3+	4	-3	1D3

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Maestro Cronomante: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen salvación invulnerable 4+.

Las estrellas se han alineado: Una vez por batalla, al inicio de la fase de combate, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase triplica los atributos ataques y Fuerza del báculo del mañana de esta miniatura. Además, las tiradas para herir exitosas de los ataques de esta miniatura causan heridas críticas.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Criptecnólogo, Cronomante, Orikan el adivino**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ORIKAN EL ADIVINO

Orikan es un maestro astromante que utiliza sus conocimientos sobre las conjunciones astrales para predecir las mareas de la batalla y dotarse de energía cósmica. Complementa estas habilidades con sus habilidades cronománticas, las cuales le permiten ver los acontecimientos antes de que sucedan y saber hacia dónde dirigir sus golpes.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Orikan el Adivino – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con: báculo del mañana.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guerreros Necrones**
- **Inmortales**
- **Necroguardia**

Puedes anexar esta miniatura a una de las unidades anteriores incluso si una miniatura **Guardia Real** *o* **Noble** *ya se ha anexado a ella. Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Criptecnólogo, Cronomante, Orikan el adivino**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ANRAKYR EL VIAJERO

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	6	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Flecha de taquiones [DISPARO ÚNICO]	72"	1	2+	16	-5	1D6+2

Disparo único: El portador solo puede disparar esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Dáculus [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	4	2+	8	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Señor de los Eternos de Pyrrhia: Mientras esta miniatura lidere una unidad, siempre que una miniatura en esa unidad realice un ataque suma 1 a la tirada para herir.

Mente en la máquina: Al inicio de la fase de disparo de tu oponente, elige 1 unidad **Vehículo** enemiga visible para esta miniatura y a 12" o menos de ella. Esa unidad debe hacer un chequeo de liderazgo. Si lo supera, hasta el final de la fase siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque resta 1 a la tirada para impactar; si falla el chequeo, dicha unidad no será elegible para disparar durante esa fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe Épico, Noble, Anrakyr el Viajero**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ANRAKYR EL VIAJERO

Anrakyr viaja de un mundo necrópolis a otro a la cabeza de sus veteranos Eternos de Pyrrhia. Su flecha de taquiones puede desatar un imparable rayo de energía, capaz de destrozar montañas, y su voluntad es tan grande que incluso puede hacerse con el control temporal de los ingenios de guerra enemigos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Anrakyr el Viajero – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con: flecha de taquiones; dáculus.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Inmortales**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Noble, Anrakyr el viajero**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

VARGARD OBYRON

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	5	6+	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Dáculus [HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN]	Combate	4	2+	8	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Manto de la senda fantasmal: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad Combatir primero.

El deber del Vargard: Mientras esta miniatura esté en la misma unidad que **Nemesor Zahndrekh**, las miniaturas **Personaje** de esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Vargard Obyron**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

VARGARD OBYRON

Obyron es el devoto guardaespaldas de Nemesor Zahndrekh. Se trata de un combatiente cuerpo a cuerpo tremendamente hábil. Además, gracias a su Manto de la senda fantasmal, siempre está listo para teletransportarse al lado de su señor y colocar su resistente forma de metal viviente entre Zahndrekh y el daño, golpeando al enemigo antes de que pueda reaccionar.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Vargard Obyron – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: dáculus.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guerreros Necrones**
- **Inmortales**
- **Necroguardia**

Esta miniatura puede anexarse a una unidad incluso si **Nemesor Zahndrekh** *ya se ha anexado a ella. Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Vargard Obyron**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

ILLUMINOR SZERAS

M	R	S	H	L	CO
7"	8	2+	9	6+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanza arcana	36"	3	3+	9	-3	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Lanza arcana	Combate	4	3+	9	-3	3
Piernas empaladoras [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	4	3+	6	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 4+**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Illuminor: Mientras esta miniatura se encuentre a 3" o menos de una o más unidades **Necrones** amigas, esta miniatura tiene la habilidad Agente solitario.

Mejoras mecánicas (Aura): Mientras una unidad **Línea de Batalla Necrones** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esa unidad ataque, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque y, siempre que un ataque tome como blanco a esa unidad, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

Manipulador de energía atómica: Al final de la fase de combate, si esta miniatura ha eliminado a una o más miniaturas durante esta fase, suma 3" al alcance de su habilidad Mejoras mecánicas hasta el final de la batalla.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Criptecnólogo, Illuminor Szeras**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ILLUMINOR SZERAS

Illuminor Szeras es un macabro biocientífico que recorre el campo de batalla para hacerse con desafortunados especímenes vivos. Es un maestro de la ciencia tecnomántica y de la mejora de androides, y emplea horribles instrumentos arcanocientíficos para desmontar a sus enemigos, a la vez que fortalece las formas de metal viviente de sus aliados.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Illuminor Szeras – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con:
lanza arcana; piernas empaladoras.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Criptecnólogo, Illuminor Szeras**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

NEMESOR ZAHNDREKH

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	6	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Báculo de luz	18"	3	3+	5	-2	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Báculo de luz	Combate	4	3+	5	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Locura transitoria: Mientras esta miniatura lidere una unidad, al inicio de tu fase de mando tira 1D6: hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, las armas que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad reciben una de las habilidades siguientes, dependiendo del resultado de la tirada:

- 1-2: **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**
- 3-4: **[IMPACTOS LETALES]**
- 5-6: **[HERIDAS DEVASTADORAS]**

Contratácticas: Una vez por batalla, después de que tu oponente use una estratagema, si esta miniatura está en el campo de batalla, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la batalla, el coste en PM que tu oponente debe pagar por usar de nuevo esa estratagema se incrementa en 1PM.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Noble, Nemesor Zahndrekh**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

NEMESOR ZAHNDREKH

Nemesor Zahndrekh es uno de los mejores generales de la Dinastía Sautekh, y dirige con maestría a sus propios guerreros y neutraliza todas las tácticas de sus enemigos. Esto es especialmente impresionante teniendo en cuenta su degradado estado engramático, que le ha dejado convencido de que aún vive y respira en la época de los Necrontyr.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Nemesor Zahndrekh – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: báculo de luz.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guerreros Necrones**
- **Inmortales**
- **Necroguardia**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Noble, Nemesor Zahndrekh**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

TRAZYN EL INFINITO

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	6	6+	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Obliterador empático [GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	Combate	4	2+	7	0	1D3

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Antiguo coleccionista: Mientras esta miniatura lidere una unidad, si al final de tu fase de mando esa unidad se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, este permanecerá bajo tu control aunque ya no tengas miniaturas dentro de su alcance, hasta que tu oponente lo controle al inicio o al final de cualquier turno.

Huestes sustitutas: Al inicio de tu fase de mando, si esta miniatura se encuentra en el campo de batalla, puedes elegir a otra miniatura **Infantería Personaje Necrones** en el campo de batalla (excepto miniaturas **Héroe épico** o **Señor Skorpekh**). La miniatura elegida es eliminada (ignora toda regla que se active cuando una miniatura es eliminada) y esta miniatura se coloca en su lugar con todas sus heridas iniciales (si la miniatura elegida lideraba una unidad, esta miniatura se anexa ahora a esa unidad como su líder).

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Noble, Trazyn el Infinito**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

TRAZYN EL INFINITO

Trazyn, ladrón de momentos históricos, busca conseguir en batalla lo que la astucia no puede asegurar. Su obliterador empático desencadena ondas de choque psiónicas que matan no solo a su víctima inmediata, sino también a las de mente similar que se encuentren cerca, mientras que su capacidad para saltar de un cuerpo sustituto al siguiente le asegura que es muy difícil de matar.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Trazyn el Infinito – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: Obliterador empático.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guerreros Necrones**
- **Inmortales**
- **Necroguardia**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Noble, Trazyn el Infinito**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

GUARDIA REAL

M	R	S	H	L	CO
5"	5	3+	4	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bláster gauss reliquia [FUEGO RÁPIDO 2, IMPACTOS LETALES]	24"	2	3+	5	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	4	3+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Estrategia adaptativa: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad tienen las habilidades **[PESADA]** y **[ASALTO]**.

Lógica engramática: Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, puedes elegir 1 unidad **Necrones** amiga que esté acobardada y a 12" o menos de esta miniatura. Esa unidad deja de estar acobardada.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Guardia real**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

GUARDIA REAL

Los Guardias Reales se encargan de que la voluntad de su señor sea cumplida por los vastos ejércitos de la dinastía. Poseen la iniciativa para adaptar las estrategias de las falanges bajo su mando con la lógica engramática. Aunque conservan la independencia de pensamiento, los protocolos enterrados en lo más profundo de sus córtex metálicos hacen que sean incuestionablemente leales.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Guardia Real**

Esta miniatura está equipada con:
bláster gauss reliquia; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

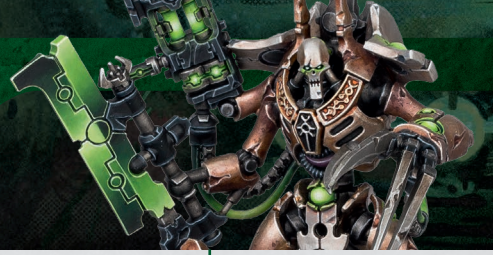
- **Guerreros Necrones**
- **Inmortales**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Guardia real**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

SEÑOR SKORPEKH

M	R	S	H	L	CO
7"	7	3+	6	6+	2



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Aniquilador emítico [FUEGO RÁPIDO 2]	18"	2	2+	6	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garra despellejadora	Combate	8	2+	6	-1	1
Recolector hiperfásico	Combate	4	2+	10	-3	3

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Unidos en la destrucción: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las armas de combate que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]** .

Cosecha carmesí: Siempre que esta miniatura termine un movimiento de carga, elige 1 unidad enemiga en la zona de amenaza de esta miniatura y tira 1D6: con 2-5, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales; con un 6, esa unidad sufre 1D3+3 heridas mortales.

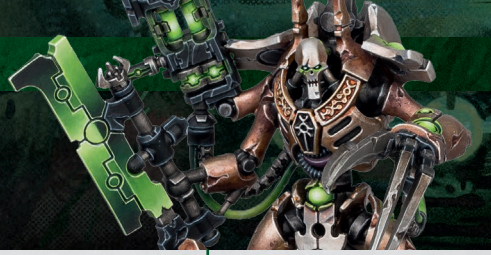
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Señor Skorpekh**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

SEÑOR SKORPEKH

Los Señores Skorpekh se han alejado mucho de sus nobles comienzos, permitiendo que la obsesión por la matanza retuerza sus cuerpos y mentes Avanzando a trompicones sobre cuerpos trípodes, sus aniquiladores emíticos destrozan a sus víctimas mientras sus garras y cuchillas se lanzan a segar una cosecha carmesí por todo el campo de batalla.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Señor Skorpekh**

Esta miniatura está equipada con:
aniquilador emítico; garra despellejadora; recolector hiperfásico.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Destructores Skorpekh**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Señor Skorpekh**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

SEÑOR LOKHUST

M	R	S	H	L	CO
7"	6	3+	6	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Báculo de luz	18"	3	2+	5	-2	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de Señor Necrón [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	4	2+	8	-3	2
Báculo de luz	Combate	4	2+	5	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Culto de los Destructores: Mientras esta miniatura lidere una unidad, siempre que una miniatura en esa unidad realice un ataque a distancia, toda tirada para impactar exitosa de 5+ sin modificar causa un impacto crítico.

Movido por el odio: Siempre que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco a una unidad bajo mitad de efectivos, puedes repetir la tirada para impactar y la tirada para herir.

HABILIDADES DE EQUIPO

Filacteria: El portador tiene la habilidad No hay dolor 5+.

Orbe de resurrección: Mientras el portador lidere una unidad, los Protocolos de reanimación de esa unidad se activan al final de la fase de mando del oponente, además de al final de la tuya.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Montada, Personaje, Volar, Señor Lokhust**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

SEÑOR LOKHUST

Los Señores Lokhusts guerrean a bordo de veloces deslizadores antigravitatorios. Impulsados por un odio total, cada uno de sus golpes mata a varios enemigos. Para su desesperación, si el enemigo hiere a un Señor Lokhust, debe ver cómo diminutas cicatrices de reparación brotan de su filacteria en una marea plateada para reparar su forma desgarrada.

OPCIONES DE EQUIPO

- El Báculo de luz de esta miniatura puede reemplazarse por 1 Arma de Señor Necrón.
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 filacteria
  - 1 orbe de resurrección

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Señor Lokhust**

Esta miniatura está equipada con: báculo de luz.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Destructores Lokhust**
- **Destructores Lokhust Pesados**

CLAVES: **Montada, Personaje, Volar, Señor Lokhust**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

SEÑOR

M	R	S	H	L	CO
5"	5	3+	4	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Báculo de luz	18"	3	3+	5	-2	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de Señor Necrón [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	3	3+	8	-3	2
Báculo de luz	Combate	3	3+	5	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Marcha implacable: Mientras esta miniatura lidere una unidad, suma 1" al atributo Movimiento de las miniaturas de esa unidad.

La Voluntad del Señor: Mientras esta miniatura lidere una unidad, puedes tomar a esa unidad como blanco de estratagemas aunque esté acobardada.

HABILIDADES DE EQUIPO

Orbe de resurrección: Mientras el portador lidere una unidad, los Protocolos de reanimación de esa unidad se activan al final de la fase de mando del oponente, además de al final de la tuya.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Noble, Señor**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

SEÑOR

Las Cortes Reales de las dinastías Necronas incluyen muchos Señores menores entre su número, los cuales dirigen las fuerzas de muchos mundos hermanos. Poseen una formidable astucia y fuerza marcial, y el orbe de resurrección que llevan a la guerra puede sobrecargar los sistemas de autorreparación de los Necrones cercanos.

OPCIONES DE EQUIPO

- El báculo de luz de esta miniatura puede reemplazarse por 1 arma de Señor Necrón.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 orbe de resurrección.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Señor**

Esta miniatura está equipada con: báculo de luz.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guerreros Necrones**
- **Inmortales**
- **Necroguardia**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Noble, Señor**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

PLATAFORMA DE MANDO CATACUMBA

M	R	S	H	L	CO
9"	8	3+	9	6+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Báculo de luz	18"	3	2+	5	-2	1
Cañón gauss [IMPACTOS LETALES]	24"	3	3+	5	-2	2
Cañón tesla [GOLPES SOSTENIDOS 2]	24"	4	3+	6	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de Señor Supremo [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	4	2+	8	-3	2
Báculo de luz	Combate	4	3+	5	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Ondas de refuerzo (Aura): Mientras una unidad **Necrones** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, suma 1 al atributo Control de Objetivo de las miniaturas de esa unidad.

Escudo cuántico avanzado: Siempre que un ataque tome como blanco a esta miniatura, si el atributo Fuerza de ese ataque es mayor que el atributo Resistencia de esta miniatura, resta 1 a la tirada para herir.

HABILIDADES DE EQUIPO

Orbe de resurrección: Al final de la fase de mando de tu oponente, elige una unidad **Infantería Necrones** o **Montada Necrones** amiga a 6" o menos de esta miniatura y activa los Protocolos de reanimación de esa unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Vehículo, Personaje, Volar, Plataforma de mando catacumba**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

PLATAFORMA DE MANDO CATACUMBA

Algunos nobles necrones van a la batalla sobre Plataformas de Mando Catacumba. Estos deslizadores blindados emiten ondas de refuerzo que llevan las órdenes de un noble directamente a las legiones de la dinastía, a la vez que les proporcionan escudo cuántico, potencia de fuego gauss pesada y una plataforma de movimiento rápido desde la que luchar.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón gauss de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón tesla.
- El báculo de luz de esta miniatura puede reemplazarse por 1 arma de Señor Supremo.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 orbe de resurrección.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Plataforma de Mando Catacumba**

Esta miniatura está equipada con: cañón gauss; báculo de luz.

CLAVES: **Vehículo, Personaje, Volar, Plataforma de mando catacumba**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

SEÑOR SUPREMO

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	6	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Báculo de luz	18"	3	2+	5	-2	1
Flecha de taquiones [DISPARO ÚNICO]	72"	1	2+	16	-5	1D6+2

Disparo único: El portador solo puede disparar esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de Señor Supremo [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	4	2+	8	-3	2
Báculo de luz	Combate	4	2+	5	-2	1
Guadaña de vacío [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	3	3+	12	-3	3

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Mi voluntad será cumplida: Una vez por ronda de batalla, puedes tomar como blanco de una estratagema a 1 unidad de tu ejército que tenga esta habilidad por 0PM, incluso si ya has tomado como blanco de esa estratagema a una unidad diferente en esta fase.

Resistencia implacable: Siempre que se asigne un ataque a esta miniatura, resta 1 al atributo Daño de ese ataque.

HABILIDADES DE EQUIPO

Orbe de resurrección: Mientras el portador lidera una unidad, los Protocolos de reanimación de esa unidad se activan al final de la fase de mando del oponente, además de al final de la tuya.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Noble, Señor supremo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

SEÑOR SUPREMO

Los Señores Supremos lideran las dinastías necronas en la batalla. Sus mentes androides son tremendamente rápidas, sus cuerpos implacablemente resistentes y sus armas arcanas, antiguas y letales. Sin embargo, la voluntad indomable de los Señores Supremos es quizá su baza más temible, ya que con ella llevan a ejércitos enteros a la guerra.

OPCIONES DE EQUIPO

- La flecha de taquiones y el arma de Señor Supremo de esta miniatura pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 arma de Señor Supremo
  - 1 báculo de luz
  - 1 guadaña de Vacío
- Si esta miniatura no está equipada con una Flecha de taquiones, puede ser equipada con 1 orbe de resurrección.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Señor Supremo**

Esta miniatura está equipada con:
flecha de taquiones; arma de Señor Supremo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guerreros Necrones**
- **Inmortales**
- **Necroguardia**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Noble, Señor supremo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

TECNOMANTE

M	R	S	H	L	CO
5"	4	4+	4	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Báculo de luz	18"	3	4+	5	-2	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Báculo de luz	Combate	2	4+	5	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Ritos de reanimación: Mientras esta miniatura lidere una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

Tecnomante: Al final de tu fase de movimiento, puedes elegir 1 miniatura **Necrones** amiga a 3" o menos de el portador. Esa miniatura recupera hasta 1D3 heridas perdidas. Una miniatura solo puede ser elegida para esta habilidad una vez por turno.

HABILIDADES DE EQUIPO

Capa canóptica: El portador tiene la clave **Volar**, la habilidad Agente solitario y un atributo Movimiento de 10".

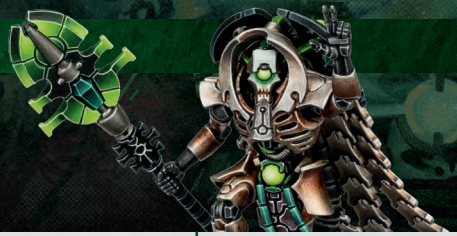
Nodo de control canóptico (Aura): Mientras una unidad **Canóptico** amiga esté a 6" o menos del portador, siempre que una miniatura **Canóptico** en esa unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Criptecnólogo, Tecnomante**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

TECNOMANTE

Los Tecnomantes poseen el poder de mejorar y reparar rápidamente las unidades necronas sobre el terreno. Algunos Tecnomantes utilizan capas canópticas para volar rápidamente a donde más se les necesita, mientras que otros emplean rayos de nanoscarabajos de sus nodos de control canópticos para mejorarlas desde lejos.



OPCIONES DE EQUIPO

- La capa canóptica de esta miniatura puede reemplazarse por 1 nodo de control canóptico.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tecnomante**

Esta miniatura está equipada con: báculo de luz; capa canóptica.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guerreros Necrones**
- **Inmortales**
- **Necroguardia**

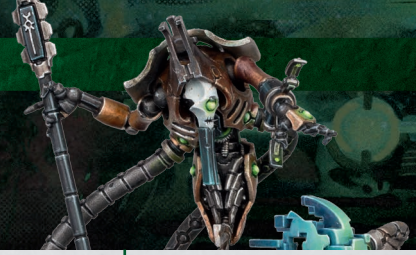
Puedes anexar esta miniatura a una de las unidades anteriores incluso si una miniatura **Guardia Real** *o* **Noble** *ya se ha anexado a ella. Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Criptecnólogo, Tecnomante**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

PSICOMANTE

M	R	S	H	L	CO
5"	4	4+	4	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanza abisal	18"	1	4+	6	-3	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Lanza abisal	Combate	1	4+	6	-3	3

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Heraldo de desesperación: Al inicio de tu fase de disparo, elige 1 unidad enemiga a 18" o menos de esta unidad. Esa unidad debe hacer un chequeo de acobardamiento.

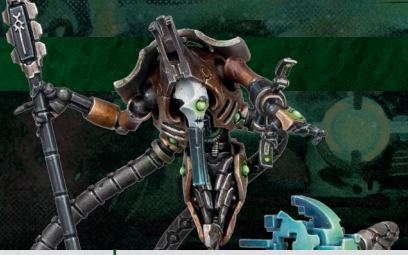
Mortaja de las pesadillas (Aura): Mientras una unidad enemiga se encuentre a 9" o menos de esta miniatura, resta 1 al atributo Liderazgo de las miniaturas de esa unidad.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Criptecnólogo, Psicomante**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

PSICOMANTE

Los Psicomantes estudian la ciencia del miedo. Son expertos manipuladores que conjuran fantasmas y construcciones temporales de luz sólida que desencadenan los instintos primarios de supervivencia en las mentes de sus víctimas, o sobrecargan incluso los sensores más avanzados. Ningún ser está a salvo de los zarcillos del arte del Psicomante.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Psicomante**

Esta miniatura está equipada con: lanza abisal.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guerreros Necrones**
- **Inmortales**
- **Necroguardia**

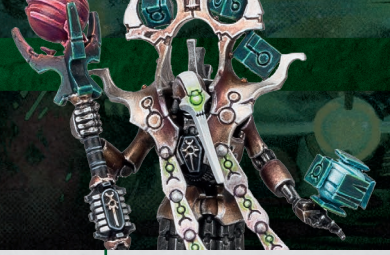
Puedes anexar esta miniatura a una de las unidades anteriores incluso si una miniatura **Guardia Real** *o* **Noble** *ya se ha anexado a ella. Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Criptecnólogo, Psicomante**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

CRONOMANTE

M	R	S	H	L	CO
5"	4	4+	4	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bastón eónico [ÁREA]	18"	1D6	4+	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Bastón eónico	Combate	3	4+	5	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Cronometrón: En tu fase de disparo, después de que la unidad de esta miniatura haya disparado, si no se encuentra en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, esa unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 5" como si fuera tu fase de movimiento. Si lo hace, hasta el final del turno esa unidad no es elegible para declarar cargas.

Manto partetiempo: Mientras esta miniatura lidere una unidad, siempre que un ataque tome como blanco a esa unidad resta 1 a la tirada para impactar.

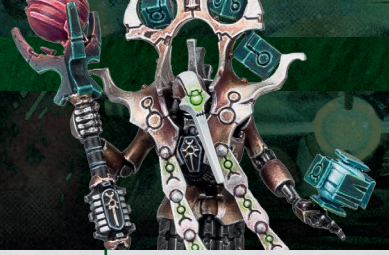
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Criptecnólogo, Cronomante**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

CRONOMANTE

Los Cronomantes son Criptecnólogos que aprovechan las energías temporales, ralentizando o acelerando el tiempo con sus bastones eónicos. Sus mantos partetiempos utilizan momentos cristalizados para confundir los golpes del enemigo, mientras que sus cronometrones aceleran a los aliados.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Cronomante**

Esta miniatura está equipada con: bastón eónico.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guerreros Necrones**
- **Inmortales**
- **Necroguardia**

Puedes anexar esta miniatura a una de las unidades anteriores incluso si una miniatura **Guardia Real** *o* **Noble** *ya se ha anexado a ella. Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Criptecnólogo, Cronomante**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

PLASMANTE

M	R	S	H	L	CO
5"	4	4+	4	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanza plásmica	18"	3	4+	7	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Lanza plásmica	Combate	2	4+	7	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Líder**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Portador de destrucción: Mientras esta miniatura lidere una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque a distancia, toda tirada para impactar exitosa de 5+ sin modificar causa un impacto crítico.

Relámpago viviente: En tu fase de disparo, elige 1 unidad enemiga a 18" o menos de esta esta miniatura y visible para ella, y tira 1D6 por cada miniatura de esa unidad enemiga: por cada resultado de 6, esa unidad sufre 1 herida mortal.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Criptecnólogo, Plasmante**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

PLASMANTE

Los Plasmantes son aniquiladores poco sutiles. Son capaces de blandir la energía como un arma en sí misma, en lugar de tener que vincularla a otras formas. De sus cuerpos saltan arcos de relámpagos inestables que destrozan a los enemigos cercanos, y con un gesto estos Criptecnólogos pueden canalizar esas mismas energías para convertirlas en abrasadoras ráfagas a distancia.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Plasmante**

Esta miniatura está equipada con: lanza plásmica.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Guerreros Necrones**
- **Inmortales**
- **Necroguardia**

Puedes anexar esta miniatura a una de las unidades anteriores, incluso si una miniatura **Guardia Real** *o* **Noble** *ya se ha anexado a ella. Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Criptecnólogo, Plasmante**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

GUERREROS NECRONES

M	R	S	H	L	CO
5"	4	4+	1	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rifle gauss [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Segador gauss [IMPACTOS LETALES]	12"	2	4+	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Su número es legión: Siempre que se activen los Protocolos de reanimación de esta unidad, se reaniman 1D6 heridas en lugar de 1D3, salvo si esta unidad se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, en cuyo caso se reaniman 1D3+3 heridas en su lugar.

CLAVES: **Infantería, Línea de Batalla, Guerreros Necrones**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

GUERREROS NECRONES

Los Guerreros Necrones atacan sin fin. Individualmente son poco más que autómatas sin sentido, pero son implacables y mortales cuando se los dirige en masa. Los cuerpos metálicos de los Guerreros pueden autorrepararse incluso del daño más espantoso, mientras que sus incesantes andanadas masacran al enemigo con eficiencia mecánica.

OPCIONES DE EQUIPO

- El rifle gauss de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 segador gauss.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **10-20 Guerreros Necrones**

Cada miniatura está equipada con:
rifle gauss; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Guerreros Necrones**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

INMORTALES

M	R	S	H	L	CO
5"	5	3+	1	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bláster gauss [IMPACTOS LETALES]	24"	2	3+	5	-1	1
Carabina tesla [ASALTO, GOLPES SOSTENIDOS 2]	18"	2	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Erradicación implacable: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque, repite las tiradas para herir de 1. Si el blanco de ese ataque es una unidad enemiga dentro del alcance de un marcador de objetivo, en lugar de eso puedes repetir cualquier tirada para herir.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Inmortales**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

INMORTALES

Los Inmortales, en su día tropas de choque de los Necrontyr, siguen proporcionando a sus amos un poderoso núcleo de hábiles soldados milenios después. Más avanzados que los Guerreros Necrones, pueden emplear diversas estrategias incluso sin mando, y su potencia de fuego los hace letales tanto en combate cercano como a media distancia.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bláster gauss de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 carabina tesla.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Inmortales**

Cada miniatura está equipada con:
bláster gauss; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Inmortales**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

REANIMADOR CANÓPTICO

M	R	S	H	L	CO
7"	6	3+	6	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rayo atomizador	12"	3	4+	6	-2	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras de reanimador	Combate	4	4+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 4+**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Rayo de reanimación de nanoescarabajos (Aura): Mientras una unidad **Necrones** amiga se encuentre a 12" o menos de esta miniatura, siempre que se activen sus Protocolos de reanimación esa unidad reanimará 1D3 heridas adicionales.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Canóptico, Reanimador**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

REANIMADOR CANÓPTICO

Los Reanimadores Canópticos rondan las líneas necronas, disparando rayos etéreos repletos de nanoescarabajos. Los necrones tocados por estas espeluznantes luces se ponen en pie, resucitados, reparados y listos para luchar de nuevo. Los enemigos son menos afortunados, gimiendo en agonía mientras sus átomos se desgarran y se recombinan de una manera horrible y sangrienta.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Reanimador canóptico**

Esta miniatura está equipada con:
2 rayos atomizadores; garras de reanimador.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Canóptico, Reanimador**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

DESTRUCTOR MALDICIDA

M	R	S	H	L	CO
7"	5	3+	5	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola desintegradora emítica [PISTOLA, PRECISIÓN]	18"	6	2+	6	-2	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	4	3+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Agente solitario**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Muerte ineludible: Una vez por turno, 1 unidad de tu ejército que tenga esta habilidad puede ser tomada como blanco de la estratagema Disparos preventivos por 0PM, incluso si ya has usado esa estratagema con una unidad diferente durante esta fase. Además, siempre que tomes como blanco a esta unidad para la estratagema Disparos preventivos, al resolverla se lograrán impactos con toda tirada para impactar de 2+ sin modificar.

Eliminador de múltiples amenazas: Siempre que una unidad enemiga tome como blanco de un ataque a distancia a una unidad **Necrones** amiga a 3" o menos de esta miniatura, después de que esa unidad enemiga haya disparado esta miniatura puede disparar como si fuera tu fase de disparo.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Destructor maldicida**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

DESTRUCTOR MALDICIDA

Los Destructores Maldicidas fueron una vez Omnicidas. Saliendo de sus portales dimensionales como depredadores de emboscada, estos monstruos jorobados desatan ineludibles ráfagas de fuego enmítico. Su apuntador ocular independiente y sus patrones de disparo optimizados dejan a sus presas sin escapatoria.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Destructor maldicida**

Cada miniatura está equipada con:
pistola desintegradora emítica; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Destructor maldicida**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

NECROGUARDIA

M	R	S	H	L	CO
5"	5	3+	2	7+	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada hiperfásica	Combate	3	3+	6	-2	1
Dáculus [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	2	3+	8	-3	2

HABILIDADES

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Protocolos guardianes: Mientras una miniatura **Noble** lidere esta unidad, siempre que un ataque tome como blanco a esta unidad resta 1 a la tirada para herir.

HABILIDADES DE EQUIPO

Escudo de dispersión:
El portador tiene Salvación invulnerable 4+.

CLAVES: **Infantería, Necroguardia**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

NECROGUARDIA

Incapaces de la menor deslealtad y enfundados en cuerpos tan resistentes y resplandecientes como los de sus amos, los Necroguardia son los protectores definitivos. Tanto si se trata de acabar con el enemigo con sus dáculus como de avanzar tras un escudo de dispersión y con una vibrante espada hiperfásica, estos guardaespaldas son casi imparables en el cuerpo a cuerpo.

OPCIONES DE EQUIPO

- El dáculus de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 espada hiperfásica y 1 escudo de dispersión.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Necroguardia**

Cada miniatura está equipada con: dáculus.

CLAVES: **Infantería, Necroguardia**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

OMNICIDAS

M	R	S	H	L	CO
5"	5	3+	1	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Desintegrador sináptico [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	3+	5	-2	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	4	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Cazadores hiperespaciales: Una vez por turno, durante el paso de refuerzos de la fase de movimiento de tu oponente, cuando una unidad enemiga sea desplegada en el campo de batalla desde las reservas a 18" o menos de esta unidad y visible para ella, esta unidad puede disparar como si fuera tu fase de disparo, pero solo puede tomar como blanco a esa unidad enemiga, y solo puede hacerlo si esa unidad enemiga es un blanco elegible.

CLAVES: **Infantería, Omnicidas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

OMNICIDAS

Ningún objetivo puede eludir a los Omnicidas. Observando desde portales dimensionales, estos expertos francotiradores rastrean los movimientos del enemigo, las comunicaciones e incluso las firmas de teletransporte antes de atacar. Lo hacen con una ráfaga de fuego desintegrador sináptico que destroza no solo los cuerpos de sus víctimas, sino también sus mentes.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Omnicidas**

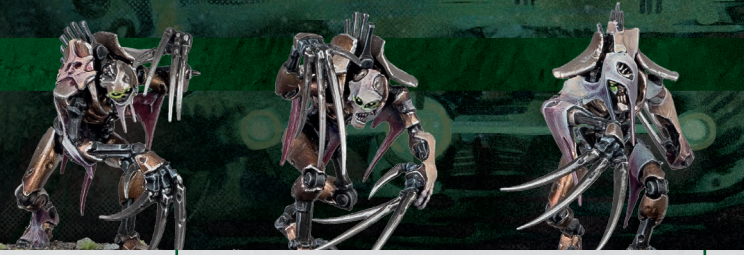
Cada miniatura está equipada con:
desintegrador sináptico; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Omnicidas**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

DESOLLADORES

M	R	S	H	L	CO
5"	4	4+	1	7+	1



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras desolladoras [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	Combate	4	3+	4	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Infiltradores, Sigilo**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Hambre de carne: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque de combate, si el blanco de ese ataque está bajo mitad de efectivos, toda tirada para impactar exitosa causa un impacto crítico.

CLAVES: **Infantería, Desolladores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

DESOLLADORES

Los Desolladores lanzan gritos de caza estridentes mientras caen sobre el enemigo, con sus garras relampagueando. Infectados con el espantoso virus de los exterminadores, los Desolladores intentan atiborrarse de la carne y la sangre de sus enemigos masacrados. Sus formas mecánicas se cubren de sangre mientras intentan saciar una sed que nunca podrán apagar.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Desolladores**

Cada miniatura está equipada con: garras desolladoras.

CLAVES: **Infantería, Desolladores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

CRIPTOSIERVOS

M	R	S	H	L	CO
5"	4	3+	2	8+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ojo escudriñador	6"	2	4+	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Miembros guadaña	Combate	4	4+	5	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: **No hay dolor 4+**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Creación vinculada: Mientras esta unidad se encuentre en la misma unidad que una miniatura **Criptecnólogo**, esa miniatura **Criptecnólogo** tiene la habilidad No hay dolor 4+ .

Vigor sistemático: Siempre que una miniatura de esta unidad sea eliminada por un ataque de combate, si esa miniatura no ha combatido en esta fase, tira 1D6: con 3+, no la retires del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques, y después es retirada del juego.

CLAVES: **Infantería, Criptosiervos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

CRIPTOSIERVOS

Algunos Criptecnólogos van acompañados de Criptosiervos que actúan como esclavos y guardaespaldas. Estos seres encorvados y siniestros no son realmente inteligentes, sino que son más bien criaturas y constructos esclavizados a la voluntad del Criptecnólogo y obligadas engramáticamente a proteger a su amo con sus cuerpos metálicos y su feroz armamento de corto alcance.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **2 Criptosiervos**

Cada miniatura está equipada con:
ojo escudriñador; miembros guadaña.

SÉQUITO DEL CRIPTECNÓLOGO

Al inicio del paso de declarar formaciones de batalla, esta unidad puede unirse a otra unidad de tu ejército a la que lidere una miniatura **Infantería Criptecnólogo** (a una unidad no se le puede unir más de una unidad **Criptosiervos**). Si lo hace, hasta el final de la batalla toda miniatura de esta unidad cuenta como parte de esa unidad Guardaespaldas, y los efectivos iniciales de esa unidad Guardaespaldas se incrementan del modo correspondiente.

CLAVES: **Infantería, Criptosiervos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

DESTRUCTORES SKORPEKH

M	R	S	H	L	CO
7"	6	3+	3	7+	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Armas Skorpekh de hiperfase	Combate	4	3+	7	-2	2

HABILIDADES

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Torbellino de cortes: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque de combate, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores al atributo Habilidad de Armas y/o la tirada para impactar de ese ataque.

HABILIDADES DE EQUIPO

Plasmacita: Puedes usar esta habilidad cuando esta unidad sea elegida para combatir, y puedes usarla tantas veces por batalla como Plasmacitas tenga esta unidad. Si lo haces, las armas de combate que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad **[HERIDAS DEVASTADORAS]** hasta el final de la fase.

Nota de diseño: *Coloca las fichas de Plasmacita necesarias junto a la unidad y retira una siempre que la unidad use esta habilidad.*

CLAVES: **Infantería, Destructores skorpekh**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

DESTRUCTORES SKORPEKH

Los Destructores Skorpekh prefieren la violencia abrumadora en cuerpo a cuerpo para masacrar a sus víctimas. Aunque parezcan desgarbados en el campo de batalla, gracias a sus tres piernas atraviesan las líneas enemigas en un loco torbellino de cuchillas hiperfásicas casi imposibles de evadir o parar.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 3 miniaturas que incluya esta unidad, puede tener 1 Plasmacita.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3-6 Destructores Skorpekh**

Cada miniatura está equipada con:
armas Skorpekh de hiperfase.

CLAVES: **Infantería, Destructores skorpekh**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

ACECHANTE DE LA TRIARCA

M	R	S	H	L	CO
9"	8	3+	12	7+	4

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón gauss pesado doble [IMPACTOS LETALES, ACOPLADA]	24"	3	3+	8	-2	2
Despedazador de partículas [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	1D6+6	2+	7	0	1
Rayo de calor – disperso [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	2D6	N/A	5	-1	1
Rayo de calor – enfocado [MELTA 4]	18"	2	3+	9	-4	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Extremidades de Acechante	Combate	4	3+	7	-1	3

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Sistema de puntería: En tu fase de disparo, siempre que elijas a esta miniatura para disparar, después de resolver sus ataques elige 1 unidad enemiga que haya recibido 1 o más impactos de esos ataques. La unidad elegida no puede beneficiarse de cobertura hasta el final de la fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Acechante de la triarca**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ACECHANTE DE LA TRIARCA

Los Acechantes de la Triarcas son ágiles andadores cuya gran potencia de fuego los convierte en excelentes cazadores de tanques y unidades de asalto antiinfantería. Por si sus enfocadas ráfagas de energía y llamas no fueran suficientes, también pueden aumentar la puntería de las fuerzas necronas cercanas para castigar aún más al enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

- El Rayo de calor de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón gauss pesado doble
  - 1 despedazador de partículas

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Acechante de la Triarca**

Esta miniatura está equipada con: rayo de calor; extremidades de Acechante.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Acechante de la triarca**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

FRAGMENTO DE C'TAN DEL EMBAUCADOR

M	R	S	H	L	CO
7"	11	4+	12	6+	6

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Locura Cósmica [ANTIPERSONAJE 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN]	18"	6	2+	6	-2	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puños Dorados	Combate	8	2+	8	-3	3

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6, Sigilo**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Gran ilusión: Si tu ejército incluye esta miniatura, después de que ambos jugadores hayan desplegado sus ejércitos elige hasta tres unidades **Necrones** de tu ejército y vuelve a desplegarlas. Al hacerlo, puedes desplegar esas unidades en la reserva estratégica si así lo deseas, sin importar de cuántas unidades estén ya en la reserva estratégica.

Necrodermis: Siempre que se asigne un ataque a esta miniatura, reduce a la mitad el atributo Daño de ese ataque.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Héroe Épico, Volar, Fragmento de C'Tan del embaucador**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

FRAGMENTO DE C'TAN DEL EMBAUCADOR

Mephet'ran, el Embaucador, fue siempre el más engañoso de su monstruosa estirpe. Incluso despedazado y encerrado en una necrodermis de contención, cada fragmento del Embaucador sigue irradiando una potente mezcla de verdades letales y mentiras desconcertantes contra las que los falibles sentidos de los seres mortales no tienen defensa.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Fragmento de C'Tan del Embaucador – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con: locura cósmica; puños dorados.

DIOS ESTELAR ESCLAVIZADO

Esta miniatura no puede ser tu **Señor de la Guerra**.

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Héroe Épico, Volar, Fragmento de C'Tan del embaucador**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

FRAGMENTO DE C'TAN DEL PORTADOR DE LA NOCHE

M	R	S	H	L	CO
7"	11	4+	12	6+	4

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Mirada de Muerte [ÁREA]	18"	1D3	2+	12	-2	1D6+3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Guadaña del Portador de la Noche – barrido	Combate	14	2+	8	-2	2
Guadaña del Portador de la Noche – golpe [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	6	2+	14	-4	1D6

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Drenar vida: Al final de la fase de combate, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 6" o menos de esta miniatura: con un 4+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

Necrodermis: Siempre que se asigne un ataque a esta miniatura, reduce a la mitad el atributo Daño de ese ataque.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Héroe Épico, Volar, Fragmento de C'Tan del portador de la noche**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

FRAGMENTO DE C'TAN DEL PORTADOR DE LA NOCHE

La esencia misma de la vida se desangra cuando se expone a un fragmento del C'tan conocido como el Portador de la Noche. Era Aza'gorod, el Filo Inevitable; se dice que su forma espectral, su capucha de sombras y su guadaña centelleante han engendrado innumerables avatares de la muerte en las leyendas de las culturas primitivas de toda la galaxia.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Fragmento de C'Tan del Portador de la Noche – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: mirada de muerte; guadaña del Portador de la Noche.

DIOS ESTELAR ESCLAVIZADO

Esta miniatura no puede ser tu **Señor de la guerra**.

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Héroe Épico, Volar, Fragmento de C'Tan del portador de la noche**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

FRAGMENTO DE C'TAN DEL DRAGÓN DE VACÍO

M	R	S	H	L	CO
7"	11	4+	12	6+	4

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanza del Dragón de Vacío [ANTIVEHÍCULO 2+]	12"	1	2+	4	-3	1D6+2
Tormenta voltaica [ÁREA, GOLPES SOSTENIDOS 2]	18"	1D6+3	2+	7	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Lanza del Dragón de Vacío – barrido	Combate	10	2+	8	-1	2
Lanza del Dragón de Vacío – golpe [ANTIVEHÍCULO 2+]	Combate	5	2+	12	-3	1D6+2
Colas afiladas canópticas [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	6	2+	6	-1	1

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Absorción de materia: Al inicio de tu fase de disparo, elige una unidad **Vehículo** enemiga a 12" o menos de esta miniatura y tira 1D6: con un 2+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales y esta miniatura recupera hasta ese número de heridas.

Necrodermis: Siempre que se asigne un ataque a esta miniatura, reduce a la mitad el atributo Daño de ese ataque.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Volar, Héroe Épico, Fragmento de C'Tan del dragón de vacío**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

FRAGMENTO DE C'TAN DEL DRAGÓN DE VACÍO

Los fragmentos del Dragón de Vacío llenan el aire a su alrededor con un grito abrasador de estática distorsionada. Con un gesto pueden deshacer los ingenios de guerra de las razas menores, arrastrando la materia desintegrada resultante hacia ellos como el pozo de gravedad de un agujero negro y utilizándola para reponer sus propias formas, siempre parpadeantes.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Fragmento de C'Tan del Dragón de Vacío – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con:
lanza del Dragón de Vacío; tormenta voltaica; colas afiladas canópticas.

DIOS ESTELAR ESCLAVIZADO

Esta miniatura no puede ser tu **Señor de la Guerra**.

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Volar, Héroe Épico, Fragmento de C'Tan del dragón de vacío**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

C'TAN TRANSCENDENTE

M	R	S	H	L	CO
7"	11	4+	12	6+	4

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Asalto sísmico [ASALTO, GOLPES SOSTENIDOS 1]	12"	6	2+	8	-2	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Tentáculos chisporroteantes [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	8	2+	9	-3	1D6

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Final violento 1D6**

Desplazamiento transdimensional: Siempre que se elija a esta miniatura para avanzar, puedes retirarla del campo de batalla y volver a desplegarla de nuevo en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" horizontalmente de toda miniatura enemiga.

Necrodermis: Siempre que se asigne un ataque a esta miniatura, reduce a la mitad el atributo Daño de ese ataque.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Volar, C'tan transcendente**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

C'TAN TRANSCENDENTE

Los fragmentos de los C'tan sirven a los Necrones como armas vivientes esclavizadas. Los más grandes son los C'tan Transcendentes, cuya furia y poder son tan aterradores que deben ser frenados utilizando todo el poder de la tecnología necrona. Cuando sus poderes cósmicos se desatan, se desgarra hasta la mismísima realidad.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 C'tan Transcendente**

Esta miniatura está equipada con: asalto sísmico; tentáculos chisporroteantes.

DIOS ESTELAR ESCLAVIZADO

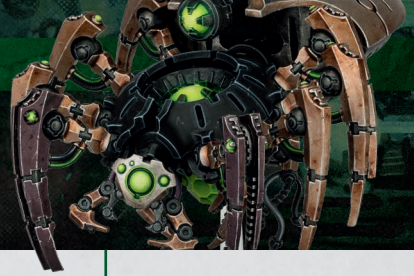
Esta miniatura no puede ser tu **Señor de la guerra**.

CLAVES: **Monstruo, Personaje, Volar, C'tan transcendente**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ARAÑAS CANÓPTICAS

M	R	S	H	L	CO
5"	7	3+	6	8+	2



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de partículas [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	1D6	3+	6	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras automatizadas	Combate	5	4+	8	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Enjambre canóptico: En tu fase de mando, elige una unidad **Enjambre canóptico escarabeo** amiga a 6" o menos de esta unidad. Devuelve una miniatura eliminada a esa unidad **Enjambre canóptico escarabeo** por cada miniatura **Araña** en esta unidad.

HABILIDADES DE EQUIPO

Garras de reparación (Aura): Mientras una unidad **Vehículo Necrones** amiga se encuentre a 6" o menos del portador, esa unidad tiene la habilidad No hay dolor 6+.

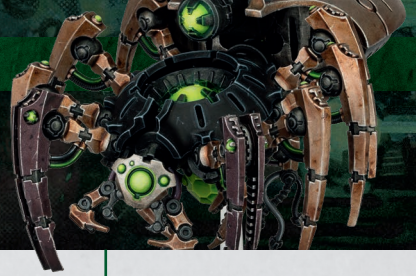
Prisma de penumbra (Aura): mientras una unidad **Necrones** amiga se encuentre a 6" o menos del portador, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra ataques psíquicos.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Canóptico, Arañas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ARAÑAS CANÓPTICAS

Las Arañas Canópticas son formidables constructos de control y reparación, aumentados con sistemas de apoyo para la batalla. Tanto si se trata de disparar a los enemigos con su cañón de partículas, como de rechazar las energías empíreas con el prisma de penumbra o de fabricar y liberar nuevas oleadas de Escarabajos Canópticos, son una fuerza a tener en cuenta.



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier número de miniaturas puede ser equipado con 2 cañones de partículas.
- Cualquier número de miniaturas puede ser equipado con 1 garra de reparación.
- Cualquier número de miniaturas puede ser equipado con 1 prisma de penumbra.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1-2 Arañas Canópticas**

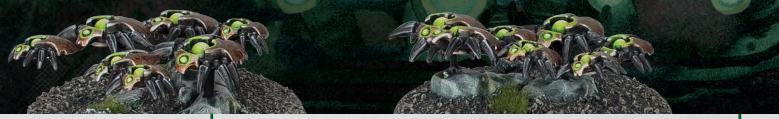
Cada miniatura está equipada con:
garras automatizadas.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Canóptico, Arañas**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

ENJAMBRES CANÓPTICOS ESCARABEO

M	R	S	H	L	CO
9"	2	6+	4	8+	0



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Mandíbulas devoradoras [IMPACTOS LETALES]	Combate	6	5+	2	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Autodestrucción: Al inicio de la fase de combate, si esta unidad se encuentra en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puedes elegir una miniatura de esta unidad y eliminarla. Si lo haces, no hagas tirada para su habilidad Final violento; en su lugar, elige 1 unidad enemiga en la zona de amenaza de esa miniatura y tira 1D6, sumando 1 al resultado si esa unidad es un **Vehículo**. Con 2-5, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales; con un 6+, esa unidad sufre 1D3+3 heridas mortales.

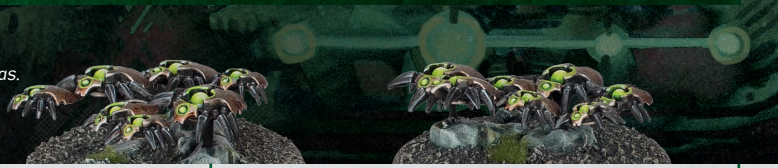
Enjambre: Mientras una unidad enemiga se encuentre en la zona de amenaza de esta unidad, resta 1 al atributo Control de Objetivo de las miniaturas de esa unidad enemiga (hasta un mínimo de 1).

CLAVES: **Enjambre, Volar, Canóptico, Enjambres escarabeo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ENJAMBRES CANÓPTICOS ESCARABEO

Los Escarabajos Canópticos atacan en enjambres que vuelan a baja altitud. Descienden sobre el enemigo con agudos chirridos antes de descomponer infantería y tanques por igual en energía bruta con sus mandíbulas devoradoras. Estos insectoides mecánicos a menudo atacan como la primera oleada de un asalto necrón, propagando el miedo y la destrucción.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3-6 Enjambres Canópticos Escarabeo**

Cada miniatura está equipada con:
mandíbulas devoradoras.

CLAVES: **Enjambre, Volar, Canóptico, Enjambres escarabeo**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

DESTRUCTORES OFIDIANOS

M	R	S	H	L	CO
9"	5	4+	3	7+	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Armas ofidianas de hiperfase	Combate	5	3+	4	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Horrores tuneladores: Al final del turno de tu oponente, si esta unidad no está en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, puedes retirar esta unidad del campo de batalla. En el paso de Refuerzos de tu siguiente fase de movimiento, despliégala de nuevo en el campo de batalla a más de 9" horizontalmente de toda miniatura enemiga.

HABILIDADES DE EQUIPO

Plasmacita: Puedes usar esta habilidad cuando esta unidad sea elegida para combatir, y puedes usarla tantas veces por batalla como Plasmacitas tenga esta unidad. Si lo haces, las armas de combate que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad **[HERIDAS DEVASTADORAS]** hasta el final de la fase.

Nota de diseño: *Coloca las fichas de Plasmacita necesarias junto a la unidad y retira una siempre que la unidad use esta habilidad.*

CLAVES: **Infantería, Destructores ofidianos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

DESTRUCTORES OFIDIANOS

Repugnantes para los demás Necrones, los Destructores Ofidianos recuerdan a los serviles Espectros Canópticos y a los denostados Desolladores en sus cuerpos optimizados asesinar. Atravesando el sólido hormigón armado con una violencia frenética y destellos de desplazamiento dimensional, irrumpen para emboscar, cortar y desgarrar a su presa.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 3 miniaturas que incluya esta unidad, puede tener 1 Plasmacita.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3-6 Destructores Ofidianos**

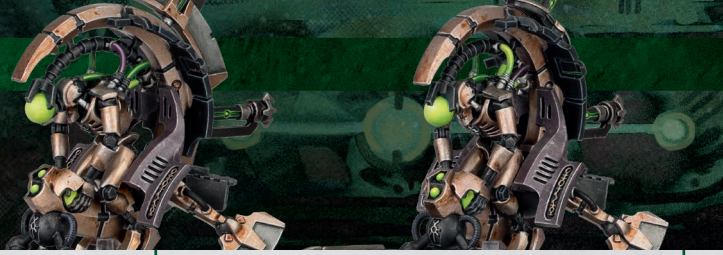
Cada miniatura está equipada con:
armas ofidianas de hiperfase.

CLAVES: **Infantería, Destructores ofidianos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

CUCHILLAS DE LA NECRÓPOLIS

M	R	S	H	L	CO
12"	5	4+	2	7+	2



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bláster gauss doble [IMPACTOS LETALES, ACOPLADA]	24"	2	3+	5	-1	1
Cañón de partículas [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	1D6	2+	6	0	1
Carabina tesla doble [GOLPES SOSTENIDOS 2, ACOPLADA, ASALTO]	18"	2	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	4	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 9"

FACCIÓN: Protocolos de reanimación

Engramas evasivos: Siempre que un ataque tome como blanco a esta unidad, resta 1 a la tirada para impactar.

HABILIDADES DE EQUIPO

Nebuloscopio: Las armas a distancia con las que esté equipado el portador tienen la habilidad **[IGNORA COBERTURA]**.

Aura sombría: El portador tiene Salvación invulnerable 5+.

Escudos aspa: El portador tiene un atributo Salvación de 3+.

CLAVES: **Montada, Volar, Cuchillas de la necrópolis**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

CUCHILLAS DE LA NECRÓPOLIS

Las Cuchillas de la Necrópolis son veloces deslizadores de asalto cuyos patrones de ataque en espiral se basan en la hiperlógica fractal. Están bien armadas, a menudo con protección extra mediante la adición de auras sombrías generadoras de oscuridad o escudos aspa. Otras emplean nebuloscopios para apuntar al enemigo que se protege en una fortificación.

OPCIONES DE EQUIPO

- El Bláster gauss doble de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón de partículas
  - 1 carabina tesla doble
- Cualquier número de miniaturas puede ser equipado con 1 Escudos aspa.
- Cualquier número de miniaturas puede ser equipado con una de las siguientes opciones:
  - 1 aura sombría
  - 1 nebuloscopio

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3-6 Cuchillas de la Necrópolis**

Cada miniatura está equipada con: bláster gauss doble; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Montada, Volar, Cuchillas de la necrópolis**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

PRETORIANOS DE LA TRIARCA

M	R	S	H	L	CO
9"	5	3+	2	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzapartículas [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]	12"	3	2+	5	0	1
Vara del pacto	12"	1	3+	5	-2	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cuchilla de vacío	Combate	4	3+	5	-2	1
Vara del pacto	Combate	3	3+	5	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Combatientes implacables: Puedes repetir las tiradas de carga de esta unidad, y esta unidad es elegible para declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

CLAVES: **Infantería, Volar, Pretorianos de la Triarca**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

PRETORIANOS DE LA TRIARCA

Los Pretorianos de la Triarca luchan incansablemente para mantener los antiguos códigos dinásticos de su raza. Ya sea disparando al enemigo con partículas de antimateria, empalándolo con sus parpadeantes cuchillas de vacío o inmolándolo con sus varas del pacto, los sistemas de desplazamiento de gravedad y la destreza en el combate de los Pretorianos los hacen verdaderamente letales.

OPCIONES DE EQUIPO

- La vara del pacto de todas las miniaturas de la unidad puede reemplazarse por 1 lanzapartículas y 1 cuchilla de vacío.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Pretorianos de la Triarca**

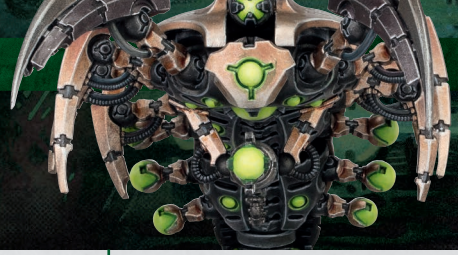
Cada miniatura está equipada con: vara del pacto.

CLAVES: **Infantería, Volar, Pretorianos de la Triarca**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ESPECTROS CANÓPTICOS

M	R	S	H	L	CO
9"	6	3+	3	8+	2



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzapartículas [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA]	12"	3	2+	5	0	1
Lanzarrayos transdimensional	12"	1	4+	4	-2	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras aceradas	Combate	4	4+	6	-1	2
Látigos espirales	Combate	8	4+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Forma espectral: Siempre que esta unidad termine un movimiento normal, puedes elegir 1 unidad enemiga sobre la que haya movido durante esa fase y tirar 1D6 por cada miniatura que incluya esta unidad: por cada 4+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Bestias, Volar, Canóptico, Espectros**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ESPECTROS CANÓPTICOS

Estos constructos sirven como ojos y oídos de sus amos mientras los mundos necrópolis duermen, y como asesinos espectrales cuando sus ejércitos marchan a la guerra. Sus matrices de desestabilización dimensional les permiten entrar y salir de la realidad, atravesando objetos sólidos y deslizando sus garras a través de armaduras, carne y huesos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier número de miniaturas puede ser equipado con una de las siguientes opciones:
  - 1 lanzapartículas
  - 1 lanzarrayos transdimensional
- Las garras aceradas de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por látigos espirales.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3-6 Espectros Canópticos**

Cada miniatura está equipada con: garras aceradas.

CLAVES: **Bestias, Volar, Canóptico, Espectros**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

PLATAFORMA DE ANIQUILACIÓN

M	R	S	H	L	CO
9"	8	3+	9	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón gauss [IMPACTOS LETALES]	24"	3	3+	5	-2	2
Cañón tesla [GOLPES SOSTENIDOS 2]	24"	4	3+	6	0	1
Destructor tesla doble [GOLPES SOSTENIDOS 2, ACOPLADA]	36"	6	3+	8	0	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Relámpagos malévolos: En tu fase de disparo, siempre que elijas un blanco para el destructor tesla doble de esta miniatura, tira 1D6 por la unidad blanco y 1D6 por cada otra unidad enemiga a 3" o menos de ella. Con un 5+, la unidad por la que estás tirando es impactada por los relámpagos: cada unidad impactada por los relámpagos sufre 1D3 heridas mortales tras haber resuelto todos los ataques de esta miniatura contra la unidad blanco.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Vehículo, Volar, Plataforma de aniquilación**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

PLATAFORMA DE ANIQUILACIÓN

Lentas pero mortales, las Plataformas de aniquilación sirven como plataformas de fuego antiinfantería de apoyo. Suelen desplegarse para vigilar importantes ubicaciones estratégicas, deslizándose serenamente hasta su posición sobre un colchón de energías de repulsión antes de desatar furiosas tormentas de relámpagos arcanos con sus enormes cañones.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón gauss de esta miniatura puede reemplazarse por 1 Cañón tesla.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Plataforma de aniquilación**

Esta miniatura está equipada con: cañón gauss; destructor tesla doble; casco blindado.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Plataforma de aniquilación**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ARCA DEL EXTERMINIO

M	R	S	H	L	CO
9"	9	3+	14	6+	5

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón del exterminio [ÁREA, PESADA]	72"	1D6+1	3+	15	-4	4
Sistema de rifles gauss [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 5]	24"	5	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Destrucción abrumadora: En tu fase de movimiento, si esta miniatura permanece inmóvil hasta el final del turno su cañón del exterminio tiene la habilidad **[HERIDAS DEVASTADORAS]**.

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Vehículo, Volar, Arca del exterminio**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ARCA DEL EXTERMINIO

El Arca del exterminio es una pieza de artillería de plasma de fuego directo tan potente que es una amenaza incluso para los ingenios de guerra superpesados de las razas menores. Este vehículo se dedica exclusivamente a aportar una abrumadora potencia de fuego de largo alcance, desviando a veces la energía de sus funciones motrices para desatar una erradicación absoluta del enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Arca del exterminio**

Esta miniatura está equipada con:
cañón del Exterminio; 2 sistemas de rifles gauss; casco blindado.

CLAVES: **Vehículo, Volar, Arca del exterminio**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

DESTRUCTORES LOKHUST

M	R	S	H	L	CO
7"	6	3+	3	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón gauss [IMPACTOS LETALES]	24"	3	3+	5	-2	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Cableado para la destrucción: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque que tome como blanco a la unidad enemiga elegible más cercana, repite las tiradas para impactar de 1.

CLAVES: **Montada, Volar, Destructores lokhust**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

DESTRUCTORES LOKHUST

Los Destructores Lokhust se basan en la velocidad y la potencia de fuego para aniquilar cualquier vida que encuentren. Sus cuerpos de deslizador repulsor y sus compensadores cinéticos aumentados garantizan que puedan disparar en movimiento sin reducir su eficacia, y su velocidad les permite arrasar incluso con las presas más veloces.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1-6 Destructores Lokhust**

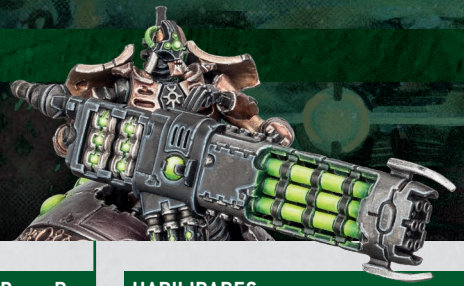
Cada miniatura está equipada con:
cañón gauss; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Montada, Volar, Destructores lokhust**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

DESTRUCTORES LOKHUST PESADOS

M	R	S	H	L	CO
7"	6	3+	4	7+	2



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Exterminador emítico [FUEGO RÁPIDO 6, GOLPES SOSTENIDOS 1, PESADA]	36"	6	3+	6	-1	1
Destructor gauss [PESADA, IMPACTOS LETALES]	48"	1	3+	14	-4	6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Optimizados para la matanza: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque con un exterminador emítico contra una unidad **Infantería**, repite las tiradas para herir de 1. Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque con un destructor gauss contra una unidad **Monstruo** o **Vehículo**, repite las tiradas para herir de 1.

CLAVES: **Montada, Volar, Destructores Lokhust Pesados**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

DESTRUCTORES LOKHUST PESADOS

Los miembros de los cultos de Destructores no dudan en sacrificar sus formas físicas para optimizar su capacidad de matanza. Los Destructores Lokhust Pesados se lanzan a la batalla sobre cuerpos de deslizador repulsor, con sus extremidades superiores convertidas en destructores gauss o exterminadores emíticos con los que diezman a sus enemigos entre explosiones devastadoras.

OPCIONES DE EQUIPO

- El destructor gauss de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 Exterminador emítico.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1-3 Destructores Lokhust Pesados**

Cada miniatura está equipada con:
destructor gauss; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Montada, Volar, Destructores lokhust pesados**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

DESTRUCTOR ACECHANTE CANÓPTICO

M	R	S	H	L	CO
7"	8	3+	12	8+	4

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Blástер del exterminio [ÁREA, PESADA]	48"	1D6+1	4+	14	-3	3
Rifle gauss doble [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 1, ACOPLADA]	24"	1	4+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Miembros de Destructor Acechante	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Constructo centinela: Siempre que tomes como blanco a esta unidad para la estratagema Disparos preventivos, al resolver esta estratagema se causan impactos con toda tirada para impactar de 5+ sin modificar.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Canóptico, Destructor acechante**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

DESTRUCTOR ACECHANTE CANÓPTICO

Los Acechantes Canópticos Destructores caminan con una gracia espeluznante. Ya sea merodeando por las armerías de sus amos como centinelas incansables o proporcionando fuego de apoyo móvil a las legiones de Necrones, los Destructores Acechantes aniquilan todo lo que se atreve a enfrentarse a ellos con abrasadoras salvas de su bláster del exterminio.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Destructor Acechante Canóptico**

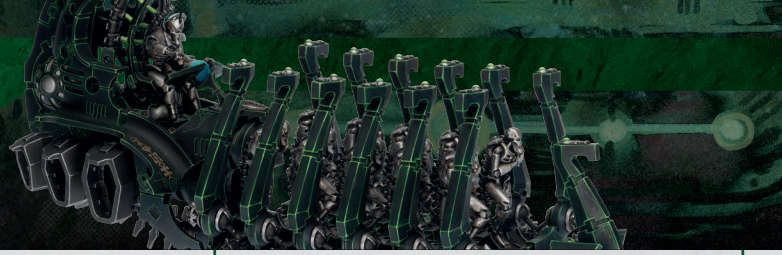
Esta miniatura está equipada con:
bláster del exterminio; rifle gauss doble; miembros de Destructor Acechante.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Canóptico, Destructor acechante**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ARCA FANTASMA

M	R	S	H	L	CO
10"	9	3+	14	7+	3



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Sistema de rifles gauss [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 5]	24"	5	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Barcaza de reparación: Una vez por fase, justo después de que una unidad enemiga termine de resolver sus ataques, si una o más unidades **Guerreros necrones** amigas a 3" o menos de esta miniatura ha perdido una o más heridas debido a esos ataques, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, elige una de esas unidades **Guerreros necrones**; y activa sus Protocolos de reanimación. No puedes elegir la misma unidad **Guerreros necrones** para esta habilidad más de una vez por fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Vehículo, Volar, Transporte, Transporte dedicado, Arca fantasma**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

ARCA FANTASMA

Las Arcas Fantasma son barcazas de reparación que se deslizan entre las legiones necronas, recogiendo y reparando a aquellos androides demasiado destrozados para reconstruirse y seguir luchando. Estos vehículos a menudo son utilizados como transportes blindados, avanzando para descargar nuevas oleadas de Necrones completamente reparados.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Arca fantasma**

Esta miniatura está equipada con:
2 sistemas de rifles gauss; casco blindado.

TRANSPORTE

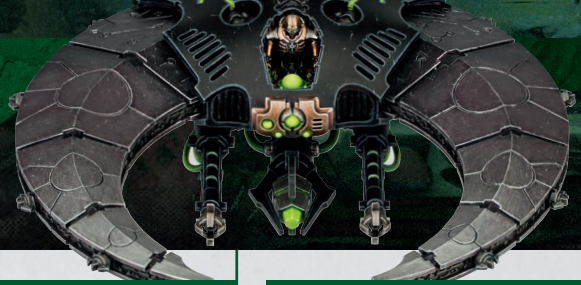
Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 10 **Guerreros necrones** miniaturas y 1 miniatura **Infantería personaje necrones.**

CLAVES: **Vehículo, Volar, Transporte, Transporte dedicado, Arca fantasma**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

GUADAÑA DE LA MUERTE

M	R	S	H	L	CO
20+"	9	3+	12	7+	0



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Destructor tesla doble [GOLPES SOSTENIDOS 2, ACOPLADA]	36"	6	3+	7	0	2
Rayo de la muerte pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	36"	3	3+	16	-4	1D6+1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Instigación atávica: Siempre que esta miniatura tome como blanco de su rayo de la muerte pesado a una unidad **Infantería** enemiga, tu oponente debe decidir si esa unidad se mantendrá firme o se echará a tierra:

- Si se mantiene firme, al resolver ataques contra dicha unidad con esa arma durante esta fase, toda tirada para impactar exitosa de 5+ sin modificar causa un impacto crítico.
- Si se echa a tierra, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, hasta el inicio de tu siguiente fase de disparo resta 1 a la tirada para impactar.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Guadaña de la muerte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

GUADAÑA DE LA MUERTE

La Guadaña de la Muerte es un arma de terror cuyos motores ululantes evocan un horror atávico en el desafortunado enemigo. Su armamento principal, el Rayo de la Muerte pesado, es aún más aterrador, ya que dondequiera que su abrasador rayo de energía atraviesa las filas del enemigo, no deja más que cráteres humeantes a su paso.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Guadaña de la muerte**

Esta miniatura está equipada con:
destructor tesla doble; rayo de la Muerte pesado; casco blindado.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Guadaña de la muerte**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

GUADAÑA DE LA MUERTE

M	R	S	H	L	CO
20+"	9	3+	12	7+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Destructor tesla doble [GOLPES SOSTENIDOS 2, ACOPLADA]	36"	6	3+	7	0	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Haces de traslocación: Al final de la fase de combate, si no hay miniaturas embarcadas en este **Transporte**, puedes elegir una unidad **Infantería necrones** amiga completamente a 6" o menos de este **Transporte**. Dicha unidad puede embarcar en este **Transporte** salvo si está en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, .

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Transporte, Guadaña de la muerte**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

GUADAÑA DE LA MUERTE

Muchas invasiones necronas comienzan con Guadañas de la Muerte atravesando las defensas del vacío de un mundo. Potentes combatientes aéreos, también emplean haces de invasión para generar agujeros de gusano a través de los cuales la Infantería invasora puede marchar directamente al planeta desde mundos necrópolis necrones distantes.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Guadaña de la muerte**

Esta miniatura está equipada con:
destructor tesla doble; casco blindado.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 1 unidad **Infantería Necrones**.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Transporte, Guadaña de la muerte**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

OBELISCO

M	R	S	H	L	CO
7"	14	2+	22	7+	8

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Esfera tesla [ANTIVOLAR 4+, GOLPES SOSTENIDOS 2]	24"	6	3+	7	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6, Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Pulso gravitatorio: Al inicio de la fase de movimiento de tu oponente, puedes elegir 1 unidad enemiga visible para esta miniatura y a 18" o menos de ella. Hasta el final de la fase, resta 2" al atributo Movimiento de las miniaturas de esa unidad y resta 2 a las tiradas de avanzar y de carga de esa unidad. Además, si esa unidad puede **Volar**, hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento tira 1D6 siempre que esa unidad termine cualquier tipo de movimiento: con un 4+, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

DAÑADO: 1-8 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-8 heridas restantes, resta 4 a su atributo Control de Objetivo y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Volar, Gigantesca, Obelisco**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

OBELISCO

El Obelisco Necrón es una ingente máquina de guerra diseñada para asegurar la superioridad aérea. Cuando las aeronaves enemigas se acercan, el Obelisco desata un poderoso pulso gravitatorio que surca los cielos del campo de batalla y hace caer al suelo los cazas y tropas aéreas del enemigo como si fueran desafortunados insectos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Obelisco**

Esta miniatura está equipada con:
4 esferas tesla; casco blindado.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Volar, Gigantesca, Obelisco**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

BÓVEDA TESERÁCTICA

M	R	S	H	L	CO
7"	12	2+	24	7+	8

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Esfera tesla [GOLPES SOSTENIDOS 2]	24"	6	3+	7	0	1

PODERES DE LOS C'TAN	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Flecha del tiempo [ANTIPERSONAJE 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN]	24"	1	2+	3	-2	6
Fuego cósmico [IGNORA COBERTURA, HERIDAS DEVASTADORAS, RÁFAGA]	18"	3D6	N/A	6	-2	1
Meteoro de antimateria [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO INDIRECTO]	24"	1D6+3	3+	10	-3	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6+3**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Poderes de los C'Tan: En tu fase de disparo, cuando esta miniatura sea elegida para disparar, primero elige una de las armas Poderes de los C'tan (ver a la izquierda). Hasta el final de la fase, esta miniatura está equipada con esa arma además de sus otras armas (la miniatura no puede atacar en esta fase con ninguna arma Poder de los C'Tan que no hayas elegido).

DAÑADO: 1-8 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-8 heridas restantes, resta 4 a su atributo Control de Objetivo y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Volar, Gigantesca, Bóveda teseráctica**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

BÓVEDA TESERÁCTICA

Estos ingenios de guerra superpesados canalizan el furioso poder de los fragmentos del C'tan Trascendente apresados, desatando un fenómeno antinatural tras otro sobre el enemigo. Sin embargo, si alguna vez son destruidos y se libera a los C'tan de su interior, la ira del fragmento divino será inmensa, y todos deberían temer las consecuencias.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Bóveda Teseráctica**

Esta miniatura está equipada con:
4 esferas tesla; casco blindado.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Volar, Gigantesca, Bóveda Teseráctica**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

MONOLITO

M	R	S	H	L	CO
7"	14	2+	20	7+	8

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de flujo gauss [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 3]	24"	3	3+	6	-1	1
Látigo de partículas [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	3D6	3+	8	-1	2
Rayo de la Muerte [GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	24"	1	3+	12	-4	1D6+1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Portal del exilio	Combate	6	2+	8	-2	3

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Final violento 1D6**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Puerta de la eternidad: En el paso de refuerzos de tu fase de movimiento, puedes elegir una unidad **Infantería necrones** de tu ejército que esté, o bien en la reserva, o en el campo de batalla (si eliges la segunda opción, retira esa unidad del campo de batalla y colócala en la reserva). Entonces, despliega a esa unidad en cualquier punto del campo de batalla completamente a 6" o menos de esta miniatura y fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga. Esa unidad no puede declarar una carga este turno.

DAÑADO: 1-7 HERIDAS RESTANTES

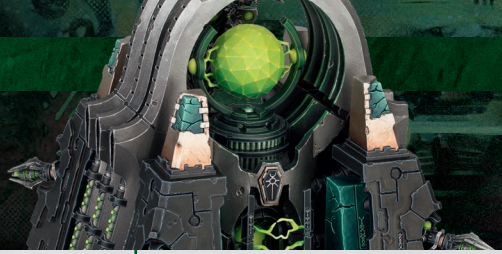
Mientras a esta miniatura le queden 1-7 heridas restantes, resta 4 a su atributo Control de Objetivo y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Volar, Gigantesca, Monolito**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

MONOLITO

Un Monolito es capaz de atravesar el campo de batalla, o incluso descender desde el espacio. Puede masacrar a sus enemigos con su potente armamento, curar daños con el metal vivo de su casco e incluso teletransportar refuerzos necrones a la batalla a través de su brillante Puerta de la eternidad.



OPCIONES DE EQUIPO

- Los 4 cañones de flujo gauss de esta miniatura pueden reemplazarse por 4 rayos de la muerte.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Monolito**

Esta miniatura está equipada con:
4 cañones de flujo gauss; látigo de partículas; portal del exilio.

CLAVES: **Vehículo, Titánica, Volar, Gigantesca, Monolito**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones

EL REY SILENTE

	M	R	S	H	L	CO
SZAREKH	7"	10	2+	16	5+	6
MENHIR TRIARCAL	7"	10	2+	5	5+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Báculo de las estrellas [FUEGO INDIRECTO]	24"	12	2+	6	-1	1
Cetro de la gloria eterna [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	2	2+	10	-3	3
Haz aniquilador	24"	1	2+	14	-4	6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	4	0	1
Guadaña del polvo [IMPACTOS LETALES]	Combate	12	2+	8	-3	2

HABILIDADES DE LA TRIARCA

Faerón de las estrellas (Aura): Mientras una unidad **Necrones** amiga se encuentre a 6" o menos de la miniatura Szarekh de esta unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque a distancia, repite las tiradas para impactar y para herir de 1.

Faerón de los filos (Aura): Mientras una unidad **Necrones** amiga se encuentre a 6" o menos de la miniatura Szarekh de esta unidad, puedes repetir las tiradas de carga de esa unidad.

Faerón unificador (Aura): Mientras una unidad **Necrones** amiga está a 6" o menos de la miniatura Szarekh de esta unidad, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores a los atributos de las miniaturas de esa unidad y a cualquier chequeo o tirada de las miniaturas de esa unidad (salvo los modificadores a las tiradas de salvación).

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6+3**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Voz de la Triarca: Al inicio de la ronda de batalla, elige una habilidad de la Triarca (ver a la izquierda). Esta unidad tiene esa habilidad hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla.

El Rey Silente: Una vez por turno, al final de tu fase de mando, puedes elegir una unidad **Necrones** amiga acobardada a 12" o menos de la miniatura Szarekh de esta unidad. La unidad elegida deja de estar acobardada.

DAÑADO: 1-6 HERIDAS RESTANTES

Mientras a la miniatura Szarekh de esta unidad le queden 1-6 heridas restantes, reduce a la mitad el atributo Ataques de las armas de esa miniatura y siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Vehículo, Personaje, Héroe Épico, Volar, El rey silente**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

EL REY SILENTE

El Rey Silente va a la guerra a bordo de su estrado de dominio, flanqueado por los faerones de su Triarca y orbitado por crepitantes menhires de noctilita. Desata poderes divinos de aniquilación sobre sus consternados enemigos, al tiempo que irradia su autoridad absoluta para dar poder a las legiones necronas y conducirlas a la inevitable victoria.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Szarekh – Héroe Épico**
- **2 Menhires Triarcales**

Szarekh está equipado con: cetro de la gloria eterna; báculo de las estrellas; guadaña del polvo.

Cada Menhir Triarcal está equipado con: haz aniquilador; arma cuerpo a cuerpo.

COMANDANTE SUPREMO

Si esta unidad está en tu ejército, debe ser tu **Señor de la guerra**.

MENHIRES TRIARCALES

Si Szarekh es eliminado, también son eliminados los Menhires Triarcales que queden en esta unidad.

CLAVES: **Vehículo, Personaje, Héroe Épico, Volar, El rey silente**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

CONVERGENCIA DE DOMINIO

M	R	S	H	L	CO
-	11	2+	10	7+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Abductor transdimensional	18"	3	4+	6	-2	3

HABILIDADES

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Nodos de reanimación (Aura): Mientras una unidad **Necrones** amiga se encuentre a 6" o menos de esta **Fortificación**, siempre que los Protocolos de reanimación de esa unidad se activen puedes repetir la tirada para determinar cuántas heridas se reaniman.

Antigua cobertura: Cuando se asigne un ataque a distancia a una miniatura, si esa miniatura no es totalmente visible para toda miniatura de la unidad atacante debido a esta **Fortificación**, esa miniatura se beneficia de cobertura contra dicho ataque.

Fortificación: Mientras una unidad enemiga esté solo en la zona de amenaza de una o más Fortificaciones de tu ejército:

- Esa unidad puede seguir siendo tomada como blanco de ataques a distancia, resta 1 a la tirada para impactar de dichos ataques, a menos que se realicen con una Pistola.
- Las miniaturas de esa unidad no necesitan hacer chequeos de huida desesperada debido a retroceder mientras están acobardados, excepto aquellas que se moverán a través de miniaturas enemigas al hacerlo.

CLAVES: **Fortificación, Vehículo, Convergencia de dominio**

CLAVES DE FACCIÓN: **Necrones**

CONVERGENCIA DE DOMINIO

Los acerostelares fueron colocados como marcadores territoriales y guardianes silenciosos por los celosos nobles necrones. A lo largo de los milenios se han convertido en curiosidades arqueológicas olvidadas, o en temidas fuentes de rumores supersticiosos sobre desapariciones y luces extrañas. Ahora despiertan de nuevo como lo hacen sus amos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **3 Acerostelares de Convergencia de dominio**

Cada miniatura está equipada con:
abductor transdimensional.

DESPLIEGUE

Cuando esta unidad se despliegue por primera vez en el campo de batalla, sus miniaturas no tendrán que colocarse en coherencia de unidad. En su lugar, cada miniatura deberá desplegarse completamente a 12" o menos de otra miniatura de su unidad. A partir de ese momento, cada miniatura de esta unidad se tratará como una unidad independiente.

CLAVES: **Fortificación, Vehículo, Convergencia de dominio**

CLAVES DE FACCIÓN:
Necrones