

CODEx

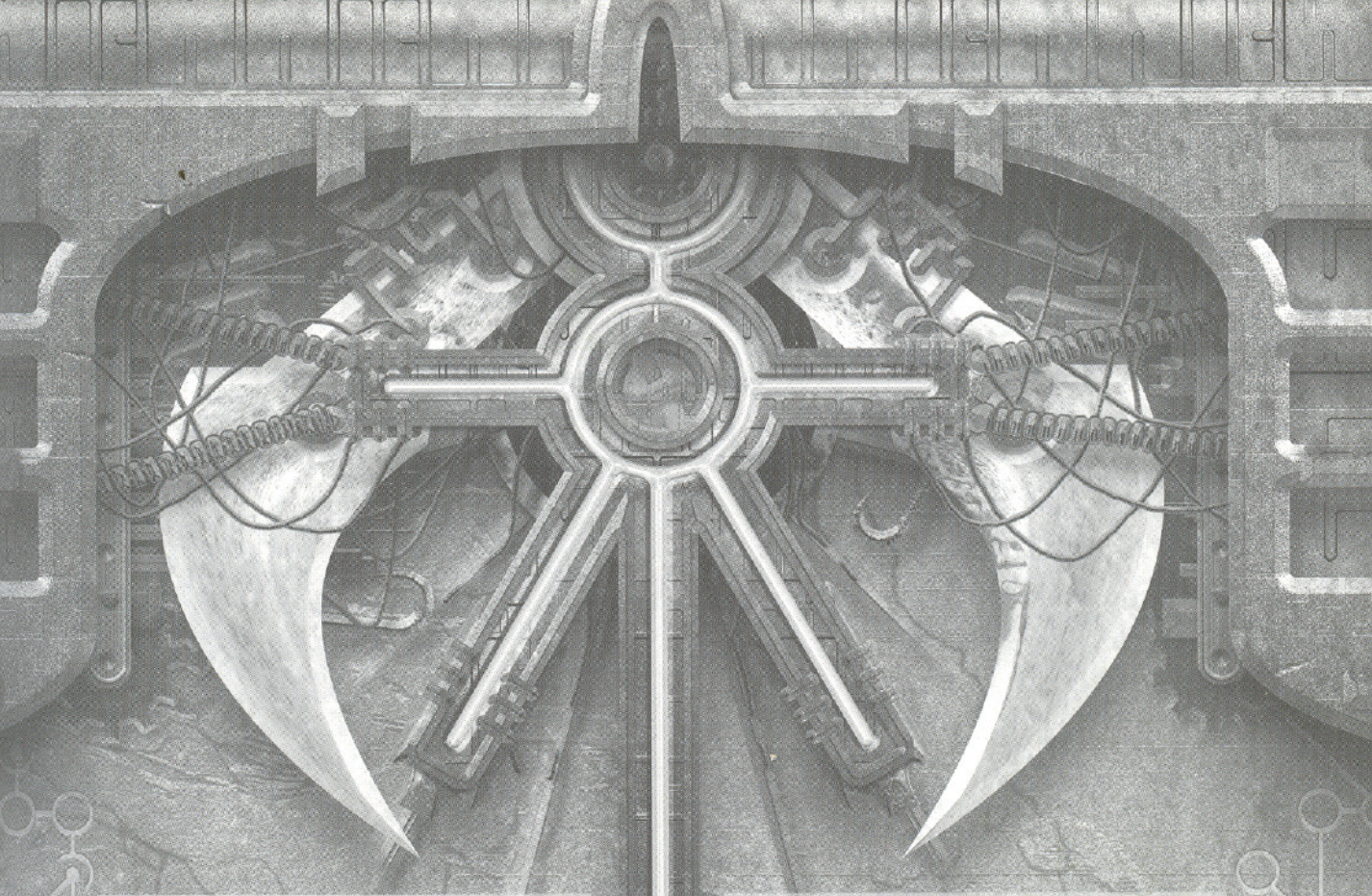
NECRONES



WARHAMMER
40,000

GAMES WORKSHOP





Introducción	2
El misterio de los Necrones	4
Lista de ejército	12
Reglas especiales de los Necrones	13
Armería de los Necrones	14
Cuartel general	16
Tropas de elite	17
Tropas de línea	18
Tropas de ataque rápido	19
Tropas de apoyo pesado	20

Sumario de los Necrones	22
El inicio de los tiempos	24
Personajes especiales	27
El Portador de la Noche	28
El Embaucador	30
Cómo organizar un ejército Necrón	33
Apéndices	49
Cómo jugar una campaña	60
Tabla de Terreno de los Mundos Necrópolis	61
Misión: Saquear la tumba	62

Escrito por Andy Chambers, Pete Haines,
Graham McNeill, Phil Kelly y Andy Hoare

Ilustración de cubierta:
Karl Kopinski

Ilustraciones Interiores:
Alex Boyd, Paul Dainton, David Gallagher y Karl Kopinski.

Edición:
Dylan Owen.

Diseño Gráfico:
Neil Hodgson, Nuala Kennedy, Stefan Kopinski y Markus Trenkner.

Producción:
John Michelbach.

Diseñadores de Miniaturas:
Tim Adcock, Juan Díaz, Jes Goodwin, Mark Harrison y Alex Hedström.

Pintores de Miniaturas:
Martin Footitt, Neil Green, Darren Latham, Shaun Murphy,
Kirsten Mickelburgh, Keith Robertson y Chris Smart.

Constructores de Escenografía:
Dave Andrews y Mark Jones.

Nuestro agradecimiento a la ancestral y honorable Orden de los Techosacerdotes. Fuente título, cortesía de Hybrid Space.

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Citadel y el logotipo de Citadel, Codex, 'Eavy Metal, Games Workshop y el logotipo de Games Workshop, Warhammer, Necrón, Páris, Inmortal Necrón, Desollador, Destructor Necrón, Escarabajo Necrón, Araña Necrón, El Portador de la Noche, El Embaucador y Monolito Necrón son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd. Los "dados de dispersión" son un diseño registrado en el Reino Unido con el número 2017484.

Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellas han sido producidas por artistas propios o por encargo. El copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que estas contienen son propiedad de Games Workshop Ltd. Todos los derechos reservados. Ningún elemento de este producto puede reproducirse, almacenarse o transmitirse de ninguna forma o bajo ningún medio electrónico, mecánico, fotocopio o cualquier otro sistema sin el permiso previo de Games Workshop.

© Games Workshop Ltd. 2002.

REINO UNIDO
Games Workshop Ltd.,
Willow Road, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

ESPAÑA
Games Workshop S.L.
Consell de Cent 334-336
08009 Barcelona

INTRODUCCIÓN

Sed bienvenidos, mortales, a las páginas de este volumen prohibido, un texto blasfemo que os guiará a través de la senda del coleccionado, el pintado y la puesta en juego del ejército Necrón de Warhammer 40,000. La espina dorsal del ejército de los Necrones está compuesta por guerreros de armazón metálica que nunca mueren realmente. Además, incluso sus armas más básicas pueden reducir a cenizas a un humano en cuestión de un segundo. Los que adivinan la amenaza que suponen los ancestrales Necrones les temen por encima de cualquier otra cosa. Las razones para ello son obvias, pues el verdadero terror que inspiran los Necrones radica en sus maestros divinos, cuyo propósito final es esclavizar a la Humanidad y nutrirse de la esencia de sus billones de almas.

LOS NECRONES

Los Necrones son una raza alienígena ancestral que supera todo lo imaginable y que acaba de despertar de su estado latente para dominar a los seres vivos de nuevo. Miles de guerreros inmortales y carentes de alma se han alzado de sus polvorientas tumbas de estasis en un intento de devorar las innumerables especies que habitan la galaxia. Su milagrosa tecnología estaba mucho más avanzada que cualquier otra de la actualidad mucho antes de que los Eldars, reconocidos como la más ancestral entre las razas, llegaran siquiera a existir. Aunque el Imperio de la Humanidad tiene un conocimiento relativamente reciente de la reaparición de los Necrones, la verdad es que sus monstruosos dioses destruían estrellas colosales mucho antes de la creación de los propios planetas.

La existencia de la que una vez fue una orgullosa raza con un imperio que abarcaba las estrellas se limita ahora al cumplimiento de un único propósito: servir a sus maestros omnipresentes. Su vínculo ineludible con la maquívica voluntad de sus deidades ancestrales les garantiza, a cambio de su servicio, la inmortalidad. En la retaguardia de sus ejércitos podemos distinguir a los líderes necrones con sus suda-

rios raídos flotando en una especie de brisa sobrenatural mientras, en un silencio sepulcral, ordenan avanzar a sus guerreros esqueléticos. Junto a ellos marchan extravagantes monstruosidades y máquinas de guerra tan rápidas como el mercurio y absolutamente letales, algunas de ellas tan poderosas e inevitables como la propia muerte. Los Necrones se caracterizan por atacar sin previo aviso, devorar a su presa y desaparecer sin dejar rastro. Se desconoce el propósito de estos ataques, pero su devastadora efectividad está fuera de toda duda.

Los Necrones no hacen pactos con ninguna otra especie sea del tipo que sea. Para los Necrones, cada población es un objetivo que cosechar para así cumplir la voluntad de sus maestros. Para sus dioses, razas como la humana son mero ganado, presas que sirven para saciar su ansia inagotable o, como mucho, un camino hacia sus guerras de aniquilación. La amenaza de la expansión de los Necrones aumenta cada año que pasa y, en poco tiempo, alcanzará proporciones catastróficas. Podría significar la condena de la Humanidad, pues la semilla de la amenaza de los Necrones se extiende como un cáncer en el corazón del propio Imperio.

¿POR QUÉ COLECCIONAR UN EJÉRCITO NECRÓN?

Los Necrones componen un ejército único y con una potencia increíble en los campos de batalla del 41º Milenio. Disponen de una amplia gama de unidades especializadas y sus tropas básicas se cuentan entre las más resistentes del universo de Warhammer 40,000. Una característica definitoria de los Necrones es su habilidad para autorreparar sus sistemas dañados, cosa que hace que un Necrón que ha sufrido graves daños pueda volver a levantarse para continuar luchando. Esta característica, combinada con su resistencia natural y su armadura, equiparable a la de un Marine Espacial, hace que el ejército Necrón puede considerarse una fuerza imparable si se sabe utilizar adecuadamente. La tecnología de los Necrones resulta tan avanzada que su infame armamento gauss es capaz de abrirse camino a través de la infantería y de los vehículos enemigos sin problemas. Disponen en su arsenal de otras muchas terroríficas y avanzadas armas y los líderes necrones pueden escoger entre un amplio abanico de artefactos arcanos y extravagantes con los que aumentan su ya de por sí considerable fuerza.

Al organizar un ejército Necrón, hazte con una sólida base de guerreros necrones; si el número de Necrones que permanece luchando en el campo de batalla desciende hasta un nivel crítico, las tropas restantes del ejército se desmaterializarán y desaparecerán sin dejar rastro. La versatilidad de la lista de ejército de los Necrones permite organizar muchos tipos de ejército diferentes alrededor de esta unidad principal de guerreros necrones. Unidades como los espectros necrones, los parias y los desolladores resultan extremadamente efectivos en combate cuerpo a cuerpo; mientras que los destructores, los inmortales y los inmensos monolitos, semejantes a pirámides, descargan una tormenta de fuego de artillería sobre los ejércitos enemigos.

Si buscas un ejército de elite que pueda soportar los más horrendos castigos imaginables con un simple encogimiento de hombros y que, por añadidura, posea una imparable potencia de fuego, los Necrones son tu ejército. Además, las miniaturas de los Necrones resultan muy fáciles de pintar: incluso con las técnicas más básicas, en poco tiempo dispondrás de un impresionante y majestuoso ejército. Son lo suficientemente resistentes para perdonar la inexperiencia de un jugador mediante su peculiar forma de luchar y, una vez hayas perfeccionado las tácticas de estas inmortales máquinas de matar, no habrá esperanza para todo aquel que se cruce en tu camino...

"La Máquina es fuerte. Debemos purgar a los débiles, odiar la carne y reemplazarla por la pureza del material bendito. Solo a través de la perseverancia lograremos triunfar y solo a través de la Máquina obtendremos la victoria. Castiga la carne. Hierro en cuerpo y mente. ¡Salve a la Máquina!".

Paulian Blantar, Padre del Hierro del Clan Kaargul, Capítulo de los Manos de Hierro

El Coronel Janssen, de la 23ª Compañía de Cadia, observó con incredulidad cómo fila tras fila de resplandecientes figuras esqueléticas emergían de las dunas a la izquierda de su columna armada. La arena se deslizaba en cascada por sus torsos brillantes y las cuencas vacías de sus ojos mientras las criaturas se enderezaban y comenzaban su avance. Habían aparecido, sin emitir un sonido, sujetando sus armas alienígenas de largo cañón mientras los primeros rayos rojizos del amanecer se reflejaban sobre cientos de cráneos de mirada fija. Necrones. Sus rostros severos no tenían expresión ni mostraban rastro alguno de emoción o humanidad; pero Janssen tenía el convencimiento interior de que eran diabólicos. Su mano se estremeció mientras agarraba el comunicador del Chimera: "¡Detengan el avance! ¡Que todas las unidades abran fuego!", gritó y, un momento después, llegó la respuesta en la forma del rugido de sus armas.

Las torretas girando hacia un lado, la columna de tanques descargando salva tras salva ante el firme avance necrón. Sus guardias formaron, corrieron a tomar posiciones y abrieron fuego. "Dejémosles saborear la fuerza de la 23ª Compañía de Cadia", pensó Janssen mientras sus labios se retorcieron burlonamente. Elevando sus macrobinoculares, los enfocó en dirección al cráter de arena vitrificada que estaba abarrotado de restos de Necrones. Trozos de maquinaria rota y relucientes escombros se arrastraban para volver a unirse y los Necrones, ennegrecidos y tambaleantes, se ponían de nuevo en pie. Durante unos segundos, Janssen enfocó con sus macrobinoculares a una alta figura metálica vestida con harapos y contuvo la respiración mientras comprobaba que lo que antes había sido un simple charco de metal fundido y destellos efervescentes ahora iba cobrando la forma de un reluciente esqueleto una vez más.

Gigantescos monolitos empezaron a ascender hasta la cumbre de la colina con un pesado avance tan silencioso como el de los guerreros metálicos que había ante ellos. Varios vehículos gravitatorios de los Necrones se deslizaron desde otra duna girando un cañón arcano en dirección a su apoyo armado humano. Janssen comenzó a sudar mientras contemplaba impotente cómo esas tremendas máquinas empleaban sus extrañas armas disparando al blindaje de los tanques y abriendo enormes brechas en los vehículos blindados, que iban detonando. El aire se cargó de electricidad estática cuando los pulsantes cristales de los enormes monolitos empezaron a crepitar con una enfermiza luz verde

descargando espesos rayos de luz sobre más tanques. Las explosiones incandescentes abrasaron los globos de sus ojos y los efectos del calor quemaron su piel.

"¡Retiraos! ¡Retiraos!", gritó Janssen con pánico en su voz al ver a más Necrones levantarse de la arena y cerrarles la vía de escape.

Los Guardias de Cadia intentaban retirarse en filas disciplinadas, pero pocos pudieron atravesar la muralla de fuego y escombros que les obstaculizaba el paso; los demás permanecieron junto a lo que una vez fueron los orgullosos tanques de Janssen. Muchos de ellos se encontraban al borde de un ataque de pánico y, llevados por la confusión, obstruían el camino a sus compañeros. Janssen se volvió hacia la barrera invasora de Necrones, que permanecían al acecho, y una expresión de horror surcó su rostro al darse cuenta de que les habían tendido una trampa.

Como si fuesen uno solo, los guerreros necrones levantaron sus armas y de sus cañones surgió una marea de fuego verde. Dispararon sin conceder un respiro. Todos los hombres que se encontraban alrededor de Janssen se retorcieron y gritaron mientras sus armaduras les eran arrancadas junto con la piel y sus huesos y sus vísceras quedaban al descubierto antes de desintegrarse por completo. Ante él, su ayudante fue destripado por uno de aquellos campos letales, que le arrancó la ensangrentada ruina de su torso y, gritando como un viento sobrenatural de latigazos de arena, le arrancó la carne del cuerpo.

Ante él se encontraba un grupo de imponentes figuras, sólidas y semejantes a estatuas, cuyos rasgos esculpidos permanecían impasibles mientras destruían cuanto se ponía a su alcance. Cuando los Necrones se acercaban, veteranos disciplinados que habían estado bajo el mando de Janssen durante años caían de rodillas como niños aterrorizados. La fascinación del horror le hizo no poder apartar su mirada de aquellas figuras impresionantes mientras se dedicaban con toda tranquilidad a desgarrar a los hombres con sus destellantes cuchillas. No había sangre. Por el raballo del ojo, vio a un guerrero necrón que balanceaba el largo cañón de su arma describiendo un amplio ángulo mientras con la punta de su pesada hoja atravesaba la garganta del portaestandarte del regimiento. Se vio impelido a girarse para echar a correr.

El Coronel Janssen tropezó, pues las lágrimas de miedo le habían nublado la visión. Trató de ordenar la retirada, pero las palabras no le salían de la boca. Sus hombres habían sido atrapados y les habían cortado la retirada. Escapó corriendo, pero tropezó con algo y fue a darse de bruces contra el suelo polvoriento. El cuerpo con el que había tropezado estaba despellejado y de sus heridas aún seguía brotando sangre, que tenía de rojo la arena. Levantó la cabeza y vio una figura esquelética encorvada con dedos largos como cuchillos desgarradores que apuntaban hacia él. Con la piel despellejada del Capitán Niels sobre su esqueleto óseo, se arrastró hacia él agazapándose. Janssen trató de gritar, pero cayó a la arena y se golpeó en la garganta.

La criatura le alcanzó con sus garras afiladas como cuchillos y la oscuridad le envolvió.



EL MISTERIO DE LOS NECRONES

Hay algunos secretos que es mejor no descubrir jamás. La galaxia será un lugar mejor mientras estos secretos no sean desvelados. A miles de kilómetros, en la Biblioteca Ommissiah de Marte y en los archivos catacumba del Adeptus Terra, existen miles de estos enigmas. Muchos se encuentran fuertemente enlazados con la historia y la estructura de poder del Imperio y, por tanto, la posesión de tales conocimientos va acompañada de la sentencia de muerte. Otros son menos obvios, peligrosos tesoros generalmente descuidados en el laberinto de información almacenado en los archivos de datos durante miles de años de burocracia imperial.

Por ejemplo, existe la creencia entre los humanos de que los Eldars y los Orkos representan las razas alienígenas más antiguas de la galaxia. Es verdad que estas razas llevan vivas desde hace millones de años, mucho antes de que la humanidad surgiera como especie dominante en su propio planeta natal; no obstante, la realidad es otra: razas infinitamente más antiguas y perversas se han escondido entre las estrellas con anterioridad. Los Orkos no tienen conciencia de tales cosas, pues su visión está firmemente basada en el presente, sin prestar atención alguna al pasado. Los Eldars lo saben y lo recuerdan: hace mucho tiempo, su existencia se vio tan cegada por el conocimiento que ocultaron la verdad en mitos y leyendas y la desterraron a la Biblioteca Negra, el lugar depositario de sus más terribles secretos que se encuentra más allá del espacio y el tiempo.

Encontramos otro ejemplo en los informes de cientos de mundos necrópolis descubiertos por los Exploradores del Adeptus Mecánicus a lo largo de los milenios. La mayoría de ellos se encuentran en las fronteras más distantes de la galaxia, planetas muertos donde existen ciclópeas estructuras ancestrales, testimonio del esplendor de antiguas razas desaparecidas hace ya mucho tiempo. Estos inmensos edificios de piedra siniestra fueron erigidos con tecnologías avanzadas y desconocidas hasta ahora y, por ello, despiertan el interés de los adeptos de Marte. Sus interminables investigaciones han descubierto muy poco y han costado muchas vidas, pero los Magos Supremus insisten en que se continúe enviando equipos de investigación y elaborando informes. Algunos creen que estos planetas no están muertos, que sus eternos habitantes duermen una especie de sueño interminable, reclusos en cámaras de estasis a la espera de una señal para volver a alzarse de nuevo.

Si los leximecánicos y logistas del Adeptus Mecánicus pudieran completar sus traducciones de los jeroglíficos y símbolos arcanos encontrados en el interior de esas impenetrables tumbas, podrían conocer algún dato más. Encontrarían pasajes que indican que estos lugares fueron contruidos por los Necrontyr, una raza sumida en la noche cuya fría ciencia consiguió grandes milagros en un tiempo incluso anterior a la existencia de vida en la Tierra. Si pudiesen descifrar las inscripciones de los sepulcros, podrían saber que fueron los Necrontyr quienes descubrieron y veneraron a los inmortales C'tan y que, por esta razón, obtuvieron la recompensa de la vida eterna. El verdadero horror de la época en que los C'tan gobernaban la galaxia solo puede ser entendido por aquellos con acceso a la Biblioteca Negra de los Eldars; y estos no hablarán de ello.

Por último, existe el Dios Máquina del propio Adeptus Mecánicus. Para la teología imperial, el espíritu sagrado del Ommissiah, venerado por los tecnosacerdotes de Marte, es una faceta del inmortal Dios Emperador de la humanidad. Su dogma es tan categórico al respecto como repleto está de alabanzas a la naturaleza sagrada de la máquina. Sin embargo, los registros más antiguos y más celosamente guardados de su Orden hablan de una época anterior a la llegada del Emperador en la que, en Marte, se rendía culto a un poder mucho más antiguo. Hacen referencia velada a un conocimiento del que no se debe hablar, obtenido en la Era Dorada de la Tecnología, y cómo este conocimiento causó la caída final de la humanidad en la Era de los Conflictos. El mero pensamiento de que esa herejía tan abyecta puede hallarse en el corazón del Imperio es horrible, pero las implicaciones, si esto se probase verdadero, son inimaginables.





ENVIADO A: REGISTROS IMPERIALES
EST 02/831INQUISIDOR 8923/1290
REFERENCIA: ALIENÍGENAS
SEGMENTUM OBSCURUS / XENOARTEFACTO /
ELDAR

RECIBIDO: 2343724.M41
ACREDITACIÓN: INQUISIDOR LORQUAI
AUTOR: HERMANA SUPERIOR MERITIA,
ORDEN DIALOGANTE
TRANSMITIDO: BANDA NÉCTOR

TRANSMISOR: ASTRÓPATA SECUNDUS ICTHYAD
PENSAMIENTO DEL DÍA: LA VIGILANCIA ES LA
HERMANA DE LA VERDAD.

+++ INICIO DE LA TRANSMISIÓN +++

CON ABSOLUTA HUMILDAD, PRESENTO MI RECIENTE TRABAJO SOBRE LA TRADUCCIÓN RECOGIDA EN EL ARTEFACTO ELDAR ENCONTRADO POR EL PADRE JONAS URELIE EN EL PARAÍSO DE RAHE. EL ARTEFACTO, AHORA CONOCIDO CON EL NOMBRE DE "EL DESPERTAR", FUE ORIGINALMENTE RECOGIDO POR UN VIDENTE ELDAR, LSATHRANIL DE ULTHANESH SHELWÉ. ÉS VERDADERAMENTE ANTIGUO, CON MÁS DE CINCO MILLONES DE AÑOS DE ANTIGÜEDAD, PERO, CON REFERENCIAS A LOS TRABAJOS DE OBELIUS MUNG Y SU LINAJE, HE PODIDO TRADUCIR Y ANALIZAR CASI POR COMPLETO EL TEXTO ALIENÍGENA. NO OBSTANTE, LES PIDO QUE, POR FAVOR, PERDONEN QUE ESTA OBRA ESTÉ INCOMPLETA, PERO LO QUE HE DESCUBIERTO HASTA AHORA ME PARECE DE LA MAYOR IMPORTANCIA Y, POR ELLO, HE ACTUADO SIN DEMORA. SIGUIENDO LOS CONSEJOS DE LA CANONESA LUCILLIAN, ME HE PERMITIDO LA LIBERTAD DE ENVIAR ESTA INFORMACIÓN A LOS ASTRÓPATAS DE TERRA ADEMÁS DE A SU ESTIMADA AUTORIDAD. QUE LA BENDICIÓN DEL EMPERADOR GUÍE VUESTRA MANO.

HERMANA SUPERIORA MERITIA, ORDEN DIALOGANTE

+++ FIN DE LA TRANSMISIÓN +++

Nota del Inquisidor: aunque no ha sido enviada por alguien cuya deber sea traducir y especular sobre materias de esta índole, la Hermana Meritia muestra observaciones pertinentes e inquietantes.

LA LLAMADA DEL ESPECTRO SE ENCARGARÁ DE DESPERTAR A LOS MUERTOS; CUANDO ESTÉN PRÓXIMOS LOS OSCUROS INDICIOS, I

ESCÚCHALOS COMO EL CONSEJO DE UN VIDENTE O DE UN PADRE.

LOS YNGIR, QUE HAN PERMANECIDO DORMIDOS DESDE EL NACIMIENTO DEL CAOS,

SE ALZARÁN DE SUS TUMBAS, SEDIENTOS DE CALIDEZ.

LA GUERRA CELESTIAL NO SERÁ NADA COMPARADA CON SU VENGANZA,

PUES LOS HIJOS DE ASURYAN, ESCASOS EN NÚMERO, NO PODRÁN ENFRENTARSE A ELLOS. II

Y EL OJO DE ISHA SE OSCURECERÁ Y SE CERRARÁ PARA TODA LA ETERNIDAD. III

UNA DIOSA TAN BENÉVOLA NO PUEDE CONTEMPLAR TALES ATROCIDADES MIENTRAS ELLOS CAUSAN ESTRAGOS.

LOS PRIVADOS DE ALMA SERÁN LOS COSECHADORES DEL SINIESTRO DESTINO. IV

ENTONCES, LLEGARÁN LOS MUERTOS VIVIENTES, LA PROGENIE. V

A CONTINUACIÓN, LOS SEDIENTOS, LOS CONDENADOS PARA TODA LA ETERNIDAD.

Y LA GALAXIA SE INUNDARÁ CON LA SANGRE DE ELDANESH, VI

LA LUNA DE VAUL TRAERÁ AL DRAGÓN, VII

EL MAESTRO DE LA MUERTE BEBERÁ DEL OJO DE ISHA, VIII

AQUEL QUE YACE EN EL EXTERIOR SE VERÁ ATRAIDO HACIA LA COSECHA

Y EL DIOS CHACAL ENFRENTARÁ A HERMANO CONTRA HERMANO.

LOS CUATRO OCUPARÁN SU LUGAR ENTRE LAS ESTRELLAS,

SUS LEGIONES ASCENDERÁN, IMPARABLES COMO LA CAÍDA DE LA NOCHE,

UN SUDARIO DE MUERTE CAERÁ SOBRE EL ESPÍRITU

Y LA GALAXIA SE VESTIRÁ DE LUTO.

I — EL ESPECTRO ES UNA CRIATURA DE LA MITOLOGÍA ELDAR. SU LLAMADA O LAMENTO ES SINÓNIMO DE PROFECÍA FUNESTA Y SIGNIFICA MUERTE INMINENTE.

NUESTRAS HERMANAS DE ARMAS HAN APRENDIDO BIEN ESTA LECCIÓN. QUE EL EMPERADOR GUÍE SUS ALMAS.

II — UNA DE LAS DEIDADES ELDARS MÁS CONOCIDAS ES ASURYAN, EL BLASFEMO SEÑOR DE LOS DIOSSES ELDARS. LA REFERENCIA A "SUS HIJOS" PODRÍA HACER ALUSIÓN A DEIDADES MENORES O TAMBIÉN A LOS PROPIOS EJÉRCITOS ELDARS.

III — SEGÚN LOS INFORMES DEL INQUISIDOR CZEVAR "ENSEÑANZAS SOBRE LOS IMPÍOS", SE CREE QUE ISHA ES LA DIOSA ELDAR DE LA COSECHA, EL EQUIVALENTE ELDAR DE LA FIGURA DE LA MADRE TIERRA EN MUCHAS RELIGIONES BÁRBARAS Y HERÉJES.

IV — CON ALGUNAS ALTERACIONES SUTILES, ESTA RUNA TAMBIÉN PUEDE SIGNIFICAR "AQUELLOS SIN HAMBRE" O "LOS DEVORADOS".

V — SE TRATA DE UNA MERA ESPECULACIÓN, PERO ¿PODRÍA ENCAJAR CON LAS APARICIONES RECIENTES DE CONSTRUCCIONES DE MAQUINARIA DE TECNOLOGÍA AVANZADA?

VI — SEGÚN SE AFIRMA, ELDANESH FUE UN GRAN HÉROE ELDAR QUE SE ATREVÍO A DESAFIAR A

KHAINÉ, EL DIOS ELDAR DE LA GUERRA. QUE IMPORTANCIA TIENE SU SANGRE ES UN MISTERIO PARA MÍ.

VII — VAUL ES EL DIOS ELDAR DE LA FORJA. UNA REMINISCENCIA LEJANA DEL DIOS MÁQUINA ADORADO POR LOS ADEPTUS MECÁNICUS, ESTA DEIDAD BLASFEMA SE ENCUENTRA FÍSICA Y ESPIRITUALMENTE MUTILADA. LA LUNA DE VAUL PODRÍA TRATARSE DEL EQUIVALENTE ELDAR DE UN MUNDO FORJA.

VIII — EL CICLO ESTELAR EN EL CUARTO ORIENTAL DEL SEGMENTUM OBSCURUS ES DENOMINADO OJO DE ISHA POR LOS ELDARS DEL MUNDO ASTRONAVE DE ULTHWÉ.

Nota del Inquisidor

El cuerpo estelar Cyclo, una estrella que se cree que está aproximadamente a ochocientos millones de años luz, ha cesado de brillar en la galaxia. Fue clasificada como una estrella muerta hace un año por los tecnosacerdotes ubicados en Exelsis III.

Que el Emperador nos proteja.

El rugido de los motores peleó con el de los vientos aullantes en un terrible crescendo de condenación. Micropartículas fruto de la hiper-velocidad se esparcieron por el casco de la nave como dedos esqueleticos que se estremecían y caían arremolinados por la tormenta mientras los pilotos luchaban por hacerse con el control de la nave. En medio del tumulto, Lakius Danzager, ingeniero tecnosacerdote, votarís laudare, iluminante de Marte, adepto del Culto Mecanicus, trataba de abrir el cráneo del piloto que fallaba y maldecía de una forma poco sacerdotal mientras trataba de dar con las herramientas apropiadas para esta tarea.

"¡Maldición! Osil, chico, necesito un acoplador hidráulico. Lo necesitare para liberarme de este cinturón de seguridad. Busca en el vestíbulo". Intentó mantener la calma al pronunciar estas palabras para no asustar a su acólito, pero, bajo su capucha, el rostro de Osil estaba pálido mientras inclinaba la cabeza y se apresuraba a salir a través de la herrumbrosa escotilla.

El sensor de aterrizaje, un altímetro de bronce, indicaba que se encontraban casi siete kilómetros por encima del planeta. Hacía doce que habían perdido el control. Mientras Lakius se giraba hacia el panel grabado con runas sobre el que estaba el piloto de la nave, otra violenta sacudida le hizo golpearse el cráneo afeitado contra el panel y apretó, sin querer, una runa que había encontrado recientemente en su autoaltar.

El vehículo se estaba aproximando muy rápidamente a su destino, lo que creó una distorsión en su visor óptico derecho mientras intentaba concentrarse en la reparación del espíritu de la nave.

NAOGEDDON ES UN MUNDO MUERTO

El impacto del metal en la cabeza de Lakius había liberado parcialmente los oxidados interruptores. Susurrando una plegaria por el perdón del ya turbado espíritu de la máquina, se encomendó a la tarea. Desenroscó el panel con cuidado murmurando el rito para desatar y asegurándose de que giraba las palancas en las direcciones cardinales correctas. La fantasmal imagen de una esfera de color polvo permaneció suspendida ante su ojo derecho. Un texto rojo apareció ante él.

DISTANCIA ORBITAL: 0.78UA

DIÁMETRO ECUATORIAL: 9.749 Km

ROTACIÓN: 34.6 HORAS

INCLINACIÓN AXIAL: 0.00

Como había temido, el acoplamiento entre la punta del augur y la piedra del piloto se había roto, con lo que el piloto no pudo ver la señal de aproximación para el aterrizaje. Comprobó el altímetro mientras iniciaba el ritual de trastorno para eliminar los restos carbonizados. A menos de dos kilómetros, los vientos rugían bajo el inestable casco.

CLIMATOLOGÍA: CONSÚLTASE TORMENTAS*

"¡Osil! ¿Dónde está ese acoplador, chico?"

"Aquí, padre. El primero estaba estropeado y tuve que ir a buscar otro".

0% VELOCIDAD DEL VIENTO EN PRECIPITACIÓN:
CONSTANTE 24 NUDOS OSCILANTE 76 NUDOS.

Lakius cogió la espiral de hidropástico sin pronunciar palabra, pero silenciosamente dio gracias al Omnisiah porque el chico había estado lo suficientemente atento como para notar la diferencia. En las circunstancias actuales un descuido habitual podría tener consecuencias fatales. Lakius se tomó un respiro antes de iniciar el ritual de inserción.

FORMAS DE VIDA: AUTÓCTONAS: NINGUNA
INTRODUCIDAS: NINGUNA

Les quedaba menos de una legua de aire antes de que se estrellasen violentamente contra la sólida roca. Su servomano se estremecía mientras trataba de dar al enganche del soporte el número de giros establecido. Rogó por acabar simplemente con el rito y resucitar al piloto; los años de disciplina y doctrina le hicieron seguir mientras completaba la bendición contra el fracaso, aplicaba los ungüentos sagrados y reparaba el panel de forma que pudiera iniciar los ritos finales de protección y sellado.

FUENTE ARCANO TECNOLÓGICA: LIMITADA/ARTEFACTOS
XENO*/@9.000.000.000 AÑOS (PRE.GA) CLASE: OMEGA

"Padre, puedo ver dunas de arena justo debajo de nosotros.
¡Me parece que vamos a estrellarnos!".

NOTAS:

CATALOGADO POR PRIMERA VEZ: 7/243.751.M32.
COMERCIANTE CONTRABANDISTA XIATAL PARNEVUE.
SÓLO AUGURIO ORBITAL*. ANEXUS IMPERIAL.

"Mecanismo, yo restauro tu espíritu; permite que el Dios Máquina respire a través de tus venas y vuelvas a ser funcional". Lakius apretó firmemente la runa de activación en la cabina del piloto y rezó.

ATERRIZAJE: 6/832.021.M35. EXPLORADOR MAGOS
DURAL LAVANK. EXPEDICIÓN PERDIDA.

ATERRIZAJE: 7/362.238.M37. EXPLORADOR MAGOS
PRIMUS HOLISEN ZI. EXPEDICIÓN PERDIDA.

Los motores se encendieron con un triunfante rugido que arrastró el viento y el polvo. Lasius y Osil sintieron la pesada desaceleración por la gravedad mientras la torpe nave ralentizaba los motores. También Lakius podía ver ahora las dunas a través de la proa de la nave; pero estas, con sus corrientes de polvo, quedaban empujadas por las hileras de monolitos negros de bordes recortados que se elevaban alrededor de la nave mientras esta aterrizaba. Osil no pudo reprimir una exhalación cuando las verdaderas dimensiones de aquellas estructuras se hicieron patentes. Los monolitos tenían el tamaño de gigantescos edificios de dura roca alienígena que se recortaban sobre el horizonte como si fueran las fauces de un depredador que mostraba sus colmillos.

ATERRIZAJE: 6/839.641.M41.
EXPLORADOR MAGOS PRIMUS
RESTON EGAL. INVESTIGACIÓN
DE SUPERFICIE*. CATALOGADAS
XENOESTRUCTURAS*.

La nave cambió el rumbo girando en dirección a un inmenso triángulo oscuro que oscurecía el cielo. El espíritu-piloto seguía ahora la baliza que les conducía en dirección a un diminuto anillo escondido en las sombras que se extendían a sus pies. Allí se encontraba el puesto del Explorador.

(Extraído de Deus Ex Mechanicus)

JUEGOS OCULTOS

En el espacio profundo, a veinte años luz del sistema estelar más próximo, se encuentra el mundo astronave Alaitoc siguiendo silenciosamente su trayectoria. Compuesto por kilómetros y kilómetros de flotante hueso espectral y de brillantes cúpulas y altrísimas agujas, su tamaño real solo podría adivinarse comparándolo con la escolta de naves que lo acompaña. Incluso los potentes Rondadores parecen peces diminutos junto a un leviatán. Fue una de las últimas fortalezas de una raza moribunda, aunque los Eldars de Alaitoc no están dispuestos a rendirse y, en el interior de su Cámara Estelar secreta, toman medidas para rechazar otra amenaza para su raza.

El Vidente Alladrios Kulcassian era anciano incluso para los cánones de la raza eldar, pero había llegado a la Cámara Estelar para ser uno con el Circuito Infinito y para que su mente caminase entre los espíritus que habían conocido la belleza de los planetas natales de los Eldars y el horror de su caída.

La presencia de aquellos Eldars transmitía un aura de tragedia que conmocionó a Alladrios. Solo debido a la necesidad más imperiosa fue posible comulgar con ellos y solo allí, en la soledad de la Cámara Estelar, donde se encontraba a salvo del Gran Enemigo y tenía la certeza de que lo que oía y veía era cierto. Con estudiada gentileza, Alladrios sacó una joya espiritual del interior de su túnica y la puso sobre un pedestal de cristal. La piedra se dispuso sobre un soporte eléctrico que llevaba inscrito el símbolo del Clan Kulcassian. Alladrios llevaba una igual sobre su pecho; la otra había pertenecido a su hermana. Estaba vacía, pero le servía para acordarse de ella y para recordar también la abominación que le dio caza. No encontraría en el Circuito el espíritu de su hermana.

Durante unos breves instantes previos a su inmersión en el Circuito Infinito, Alladrios meditó para purgar su mente de todo pensamiento excepto del viaje que debía iniciar. Durante siglos, los videntes eldars habían temido a los asesinos Culexus, los asesinos psíquicos. Los Culexus anulaban a los psíquicos y eran portadores del gen Paria, un rasgo que debilitaba a los psíquicos que se encontrasen cerca de ellos. Constituía una fuente de vergüenza y terror para su raza que las mayores mentes eldars pudieran ser cazadas y destruidas. Ninguna piedra había quedado sin levantar en la búsqueda de la guarida de estas abominaciones, búsqueda que había coordinado Alladrios. Ahora, la búsqueda parecía haber concluido. Con calma, intentó apartar su anhelo y nerviosismo y, con un suave empujón psíquico, proyectó su consciencia y su alma sobre la joya espiritual que actuaba como intermediaria con el Circuito Infinito del mundo astronave.

La mente de Alladrios viajó por el Circuito Infinito notando a su paso que una miríada de espíritus de su mundo astronave habían recorrido aquel trayecto para encontrar un Circuito Infinito conectado a la

Jaramshacla avanzó decidida hacia los guardias del Gobernador Takis, segura de su disfraz de polimorfina y de los papeles robados. En cinco años, el Gobernador se había convertido en una creciente irritación. Ahora no solo estaba ocultando diezmos, sino que, además, daba cobijo a herejes condenados. Hoy conocería la justicia del Emperador.

El Gobernador Takis permanecía en la explanada a unos veinte metros frente a ella, cambiando impresiones con dos de sus generales. Levantó la vista y la vio.

"¡Barón Victor, qué alegría verle! Esperaba su informe hoy; por favor, acerquese. Perdonen, caballeros".

El Barón Salos Victor había sido Ministro de Producción de Takis. Esa misma mañana, temprano, su nueva amante resultó ser Jaramshacla, discípula del templo Callidus, que puso fin a su carrera. Asintiendo y sonriendo, Jaramshacla siguió a Takis a través de una puerta doble que conducía a la cámara de recepción y Takis cerró la puerta mientras se volvía en su dirección. Era casi demasiado fácil. Observó los ojos de Takis cuando lo golpeó. Cubriendo en tan solo un instante la distancia que los separaba, su letal espada física C'tan describió un amplio arco ante su figura atravesando sin el menor esfuerzo cualquier protección que pudiese llevar el Gobernador bajo su abultada túnica. A través de sus ojos, el Gobernador permanecía impasible: en su rostro no había el mínimo rastro de sorpresa o dolor: nada. Jaramshacla bajó la mirada: no había sangre, ni siquiera un desgarrón en el lugar donde se suponía que le había asestado el golpe. En sus casi trescientos asesinatos previos, su arma xenon nunca había fallado. Le golpeó de nuevo: esta vez, asió el arma con las dos manos e incrustó su hoja en el corazón del Gobernador. La hoja penetró hasta la empuñadura e hizo que Takis se doblara. Lentamente, volvió a erguirse para encontrarse de nuevo con la mirada de Jaramshacla mientras una sonrisa irónica surgía de sus labios.

"Me preguntaba cuán corrupto podría llegar a ser el pobre y viejo Takis antes de ser condenado a una muerte rápida. Tus Señores Supremos son demasiado blandos. Eso tendrá que cambiar".

Una luz estalló en sus ojos, la luz de un sol cegador y abrasador que, al ser tan repentina como un viento fantasmal, la elevó por el aire y la estrelló contra la pared. Sus reflejos la salvaron. Rodando como una bola, evitó el impacto y tras aterrizar con suavidad, intentó alcanzar su desestabilizador neural. Un golpe semejante a un cachiporrazo la hizo girar mientras una garrá de hierro le aprisionó la garganta y la elevó por los aires. El Gobernador estaba rodeado por un halo de fuego y mantenido en alto por un viento que parecía tocarle solo a él. Juntos, y en espiral ascendente, subieron hasta alcanzar el techo arqueado. Con su mano libre, retiró la espada física. La sostuvo en alto y en un idioma que no reconoció pero que entendía le dijo:

"Cuánto me alegro cuando mis hijos regresan a casa".

La espada que sostenía se disolvió en un líquido que se deslizó desde su puño hasta su mano como una serpiente de mercurio que su piel iba a absorber.

"Y qué maravilla si además me traen regalos. Quizá no lo sepas, pero la polimorfina es una droga que, si se metaboliza a menudo, proporciona a la esencia humana un sabor muy delicado".

Matriz Eterna. El viaje no era fácil, pues estaba saturado por la presencia de amigos y camaradas muertos hacía tiempo, pero Alladrios continuó, guiado por su solemne sentido de la determinación. De repente, su consciencia se zambulló en el Circuito Infinito del Legado de Eldanesh, un crucero de la clase Sombra que operaba alejado del túnel de disformidad más próximo. Incluso mientras Alladrios se conectaba con él, sintió el terror que impregnaba cada joya espiritual y cada alma viviente a bordo de la nave. El espíritu de Erannion, el decimoséptimo maestro del Legado de Eldanesh, le reconoció. La comunicación resultaba difícil, puesto que Erannion y los demás tripulantes del legado, vivos o muertos, estaban asustados, paralizados por el horror que producía lo que habían encontrado. Alladrios alcanzó con suavidad, mediante el hueso espectral, los instrumentos del crucero y encontró rápidamente lo que buscaba. En el exterior, aún distante, había un planeta que durante largo tiempo había permanecido en el espacio profundo debido a la muerte de su sol. El planeta huérfano había errado por el pozo gravitatorio de la singularidad que, aunque no fue lo suficientemente fuerte como para absorberlo, sí lo fue para cambiar su curso; de forma que, gradualmente, el planeta retrocedió en su ángulo de trayectoria dirigiéndose hacia el centro de la galaxia. Alladrios trató de girar el ojo de su mente en busca de este planeta, pero no pudo hacerlo. En la Cámara Estelar, el cuerpo de Alladrios temblaba de forma incontrolable. En el Circuito Infinito del Legado de Eldanesh su mente y su alma luchaban contra aquella necesidad aplastante de huir, de regresar a la seguridad de su propio cuerpo bajo la protección de la Cámara Estelar para no volver a mirar en el interior de aquel planeta huérfano de nuevo.

El planeta representaba un vacío para él. Normalmente, el ojo de su mente podría ver más allá de lo mundano, revelando pasado, presente y futuro como un panorama de posibilidades. Podía contemplar el aura de los seres vivos y también los espíritus de los que acababan de morir. Podría ser testigo de los intentos, ambiciones, esperanzas y miedos, todo ello reflejado en la disformidad. El planeta exiliado era una roca y no reflejaba ningún tipo de disformidad. Al observarlo, parecía como si, de repente, el universo se hubiese vuelto monocromo y exento de todo ruido. Alladrios tuvo entonces la certeza de que su búsqueda estaba próxima a su fin. Este era el planeta que había buscado durante todo este tiempo. Y en algún lugar, probablemente bajo su superficie, se encontraba el templo Culexus. Durante su larga odisea, Alladrios había soñado reducir a escombros esta guarida de monstruos; por fin, había llegado el momento y esperó que el entrenamiento y la disciplina de la senda del vidente guiasen sus acciones. Antes de emprender una acción irrevocable, siempre debía considerar las consecuencias. Sus poderes precognitivos le llevaron a través de los caminos del destino para examinar las posibles consecuencias que conllevaría la destrucción de aquel planeta huérfano. Esperaba poder contemplar una edad libre de miedos, símbolo de la confirmación del camino que había seguido. Con impaciencia, proyectó sus pensamientos a través de más de una docena de posibles futuros alternativos tras la destrucción de los Culexus, pero el único resultado común a todas las visiones eran las torres derruidas de Alaitoc con sus cúpulas destrozadas y ardiendo en el espacio. Durante un largo instante agónico, en el Circuito de Infinitud del Legado de Eldanesh resonó su grito de rabia y aflicción. Los Eldars habían vivido con pena desde la Caída. Comparado con aquello, Alladrios supo que lo que él sentía era tan solo su propio orgullo frustrado. Procuró conservar la calma y renunció al trabajo de siglos por el bien del futuro.

Mediante una palabra dirigida a la tripulación, el Legado de Eldanesh dio una vuelta completa y, con cada minuto, el sentimiento de miedo que atenazaba a la tripulación fue desapareciendo. Pero ni ellos ni Alladrios se atrevían a mirar atrás.

Un escalofrío recorrió la Cámara Estelar mientras Alladrios volvía a su cuerpo; era mucho más que simple sudor frío lo que le atenazaba: un fino revestimiento de cristal se había deslizado por sus brazos. Había permanecido fuera de su cuerpo durante demasiado tiempo y necesitó toda su fuerza de voluntad para poder recobrase, por lo que tiró con todas sus fuerzas desde el borde del lugar al que él mismo se había lanzado. Mientras el enrejado de cristal se desvanecía hasta adquirir el color de la carne pálida, Alladrios analizó lo que había visto.

¿Cómo podía ser que la destrucción del templo de los Mon-keigh destruyese Alaitoc? Si la destrucción de Alaitoc estaba al alcance de los imperiales, ya la habrían llevado a cabo por un mero odio fruto de la ignorancia. La respuesta debería hallarse en los orígenes de los Culexus. Alladrios había caminado a través de muchas sendas en su vida y conocía los secretos que eran únicamente do-

minio de la Biblioteca Negra. Había meditado sobre los misterios y enigmas que le habían sido revelados por los suyos en el interior del Circuito Infinito hasta que la leyenda ancestral cobró sentido.

Mucho tiempo atrás, antes de la Caída, los Mon-keigh no eran nada: solo cómicas bestias árbol que formaban parte del ecosistema de su planeta, pero sin que los Ancestrales les ofreciesen un papel relevante. Esta situación fue antes de que la Guerra de los Dioses entre los C'tan y los Ancestrales, apoyados por sus razas sucesoras, hubiera consumido prácticamente la galaxia. Muchos planetas fueron devastados por este conflicto y llevó mucho tiempo reconstruirlos. Durante este vacío de poder, las creaciones menores de los Ancestrales, como los Mon-keigh, se desarrollaron de forma impredecible. La evolución elemental convirtió a estas ruidosas pero inofensivas bestias en una forma vital que ahora ha infestado un millón de planetas. Los Eldars les habían permitido desarrollarse quizá por ser reticentes a dañar lo poco que quedaba de vida; pero otros no lo eran. Las leyendas dicen que los Devorados habían llevado a cabo una terrible cosecha en épocas pasadas. Ahora esa cosecha estaba madurando y los cosechadores, preparándose.



+ + + + + EVALUACION DE NAVE ANOMALA [EX-342/26] - INFORME ADICIONAL + + + + +

Enviado a:	Informe imperial CHT 16/2326	Transmitido:	Presencia Indomable (Sistema Cloras)
	Informe de la Inquisición 2141 2/2452	Transmisor:	Astrópata Primus Kaleb
Referencia:	Naves espaciales EG Necrón AA	Receptor:	Astrópata Terminus Culbrecht
Recibido:	8551980.M39		
Arreditación:	Naval Comisario Stromm		
Autor:	Capitán Felstorm	Pensamiento del día:	la vigilancia es tu escudo.

La operación de recuperación de restos que se está llevando a cabo en el pecio espacial Heraldo Impio ha sido interrumpida por un descubrimiento profundamente turbador que se ha hecho a bordo del pecio y que ha conducido a la muerte del Inquisidor Daska y de varios de mis tripulantes.

En el interior del núcleo del Heraldo Impio encontramos un pequeño pero denso asteroide (aproximadamente, de 3 metros de diámetro y de un peso estimado de 37 toneladas). Este fenómeno no es común, pero puede darse en pecios de gran tamaño. Sin embargo, en este caso, el asteroide no tenía un origen natural, sino que se trataba del fragmento de una estructura mayor construida artificialmente. Con la ayuda de unas agarraderas, logramos elevar el fragmento y sacarlo de la cubierta del pecio. En el interior, previamente sellado, encontramos una estructura empotrada con formas arqueadas bastante toscas, pero que se entrelazaban entre sí de tal modo que parecían confundirse entre ellas. El efecto era, cuanto menos, perturbador: tres de mis tripulantes sufrieron violentos ataques de epilepsia con tan solo mirarlo. Resultó del todo imposible identificar los materiales con los que estaba construida esa estructura, pues cada intento tenía resultados distintos. Nuestros augures estaban desesperanzados y no disponíamos de herramientas para intentar penetrar la sustancia con la que estaba construida.

Tras investigar en nuestra base de datos, logramos establecer una conexión entre el material con el que estaba construido el fragmento y unas ruinas prehumanas descubiertas en Tamar IV en 788M38. El informe de Tamar mencionaba una pirámide construida parcialmente con una sustancia similar. La investigación se dejó en manos de un equipo especialista del Adeptus Mecánicus y sus informes revelaron que la pirámide estaba asociada a una raza de criaturas mecánicas conocidas con el nombre de Necrones. Los informes eran bastante contradictorios y parecía que únicamente el Inquisidor Daska había sabido interpretarlos. Una vez estudiados, me ordenó que pusiese la nave Presencia Indomable en situación de alerta máxima y que permaneciese a 200 millas del Heraldo Impio. Desde este momento, solo el Inquisidor Daska y sus investigadores especializados tuvieron acceso al pecio. Asumí que los artefactos necrones eran inestables y, de algún modo, mi nave ya no estaría a su alcance.

Fue en su cuarto viaje al pecio cuando la investigación empezó a ir mal. Me encontraba en el puente del Presencia Indomable cuando se detectó un gran despliegue de energía procedente del pecio espacial. Investigaciones posteriores revelaron que se había activado el funcionamiento del motor del Heraldo Impio e, inmediatamente, traté de contactar con Daska, pero no hubo respuesta alguna, así que envié al tecnosacerdote Masseuko, pues se trataba de un miembro leal y eficiente de mi tripulación y podía contar con su total cooperación. Me informó de que Daska había ordenado que se dispusiese una fuente de energía junto al reactor del casco. El procedimiento resultaba muy peligroso, pero la construcción fue absorbiendo energía a una preocupante velocidad. Yo no disponía de suficiente autoridad para poder contradecir la orden y tuve que interrumpir el contacto, pues necesitaron a Masseuko para efectuar la súplica de que se mantuviese el conducto de energía principal en funcionamiento.

Transcurrieron diez minutos hasta que pudimos restablecer el contacto. En aquel momento yo había entablado comunicación con el comisario de la nave Stromm, que estaba de acuerdo en cargar los torpedos y disparar todas las armas contra el pecio. Cuando Masseuko contestó, estaba salvajemente alegre, pero pudo calmarse lo justo como para enfocarse con el óptico de su ojo biónico en dirección al puente. El espectáculo era dantesco, pero pude distinguir el fragmento de asteroide. La construcción brillaba de una forma semejante al arco de una puerta lleno de niebla. La forma del fragmento de asteroide había aumentado y ahora parecía un suave muro tras el portal y se expandía como si se tratase de una pequeña fortaleza. La superficie parecía de obsidiana con reflejos plateados y de su núcleo emanaba un destello que inundaba la cámara de luz verdosa.

Pude observar cómo el Inquisidor Daska permanecía cerca del artefacto mientras los tecnoadaptos se agolpaban a su alrededor. Stromm miró por encima de mi hombro. Le recuerdo diciendo que, fueran las que fueran las intenciones de Daska, estaba tomando claramente el camino hacia la herejía. Le dije que más bien era el camino al suicidio mientras de cada una de las esquinas de la ahora pequeña fortaleza salían lo que parecían armas que estaban tomando forma. Intenté ordenar a Masseuko que cortase el suministro de energía, pero no pudo oírme debido al profundo y resonante zumbido emitido por el artefacto, que absorbía toda la potencia de los reactores. Supe entonces que Daska y el resto de sus tropas eran hombres muertos y aparté la mirada. Mientras ordenaba a mi oficial artillero que se preparase para abrir fuego, observé la mirada de horror que reflejaba el rostro de Stromm y no pude evitar mirar hacia la pantalla.

Un disparo relampagueante surgió procedente de las armas del artefacto alienígena y destruyó a todos los hombres que se encontraban a su alrededor. La imagen se tambaleó oblicuamente. Alcanzó a Masseuko, que cayó al suelo, pero la transmisión continuó, aunque con un pesado estatis-mo. El portal resplandeció y una criatura metálica encofrada surgió de su interior. Por suerte, Daska ya empuñaba su pistola bolter y abrió fuego sobre el pecho del monstruo como prueba de su habilidad. Mi mano se elevó, dispuesta a dar la orden de abrir fuego a mi oficial artillero, pero la mantuve inmóvil al observar que la criatura metálica se desplomaba. Junto a mí, Stromm gruñó con coraje al Inquisidor sitiado. Incluso aunque el primer enemigo había caído, otros tres monstruos aparecieron desde el portal. Daska abrió fuego sobre ellos, pero esta vez sus disparos no alcanzaron los puntos débiles entre los recovecos de sus armaduras. Con tranquilidad, Daska sacó un cartucho para introducirlo en su recámara y recargar el arma, pero las tres criaturas le dispararon. Cayó atrapado por los rayos y su piel se deshizo en tiras hasta que al final cayó cubierto de sangre como un muñeco desmadejado. Lo miré mientras caía y entonces observé cómo el robot que el había destruido volvía a ponerse en pie. Dejé caer mi brazo.

Habíamos inspeccionado el Heraldo Impio durante algún tiempo, así que sabíamos dónde apuntar. Una salva de torpedos hizo detonar el reactor encendido y el casco empezó a resquebrajarse a la vez que finalizaba la transmisión emitida por el ojo biónico de Masseuko. Amplié el alcance y continuamos disparando a cada fragmento lo suficientemente grande como para ponerse en nuestro punto de mira hasta que el sistema quedó inundado de escombros.

No sé por qué Daska tomó aquella decisión. Supongo que las criaturas que vio eran Necrones. Por lo que respecta a aquel artillero, aquel monolito negro, no tengo idea de lo que era. He ordenado un barrido a fondo del campo de escombros, pero no tomaré ninguna otra decisión hasta que me transmitan nuevas órdenes.

Espero sus instrucciones.

Que el Emperador os proteja.

EL ASCENSO DE LA OSCURIDAD

Los fragmentos de información referente a las actividades actuales de los Necrones son escasos y oscilan desde las profecías fragmentadas recopiladas de textos ancestrales hasta los desvaríos fruto de los locos. Cada pista es aprovechada y estudiada larga y detenidamente por los siervos imperiales hasta que se logra algún resultado, aunque sea inconsecuente.

El primer contacto registrado con estos misteriosos alienígenas fue en el año 897.M41 en un planeta en la frontera oriental donde las hermanas del Adeptus Sororitas habían fundado una fortaleza convento llamada Santuario 101. En el registro, la grabación recoge una encarnizada batalla entre la valiente hermandad de hermanas de batalla y guerreros necrones, pero no existen muchos datos al respecto, pues parece que existió algún tipo de interrupción artificial en la grabación y los oponentes de las hermanas de batalla solo se ven como unas sombras con destellos apenas atisbadas. Las investigaciones realizadas posteriormente en el lugar de la batalla solo muestran los cadáveres de las Adeptus Sororitas mutilados con precisión quirúrgica. No existen pistas sobre los atacantes de Santuario 101 y las muertes de nuestras bendecidas hermanas permanecen sin vengar.

Entre el creciente volumen de información que se está añadiendo a los archivos de Terra y que hace referencia a las actividades de los Necrones, un fragmento en particular ha llamado la atención a aquellos lo bastante predispuestos para prestarle atención. Los informes de resultados de acciones llevadas a cabo por una compañía de Ultramarines bajo el mando del Capitán Uriel Ventrís hacen referencia a una criatura con un poder inimaginable que se descubrió enterrada en las profundidades de un complejo de tumbas bajo la superficie de un planeta llamado Pavonis. Este espectro letal acabó con las vidas de muchos de los valientes guerreros del Adeptus Astartes antes de lograr escapar de Pavonis. Se desconoce su paradero actual.

Además, ha surgido un patrón inquietante en los movimientos de la flota enjambre tiránica Leviatán. Los primeros informes apuntaban que los Tiránidos estaban invadiendo la galaxia desde debajo del plano galáctico, como si se tratase de unas fauces que se cierran, devorando sistemas enteros a su paso. Sin embargo, una serie de planetas en el centro de estas fauces parecen haber logrado evitarlas y no han sido molestados, pues la comunicación telepática en estas regiones no se ha visto afectada por lo que algunos estudiosos denominan la Sombra en la Disformidad. No parece haber lógica en el hecho de que hayan sobrevivido y el motivo por el que los Tiránidos han permitido la supervivencia de estos planetas sigue siendo un misterio que requiere llevar esta investigación más allá.

Hasta ahora, las actividades de los Necrones se habían reducido a algunas incursiones esporádicas sobre solitarios puestos avanzados, bases en asteroides aislados y planetas fronterizos. Una petición de ayuda procedente del muelle de la base naval Tethrock fue el primer indicador de que los acontecimientos se estaban precipitando, sobre todo cuando la Luz del Emperador desapareció y la nave Furia Solar fue destruida. Las fuerzas navales de toda la galaxia han registrado que los ataques van ganando progresivamente en fuerza y han culminado con la última y extraña incursión

suicida llevada a cabo por cinco naves de los Necrones (denominadas cruceros ligeros clase Sudario) que, de alguna manera, se las arreglaron para atravesar las formidables defensas planetarias de Marte, planeta natal de los Adeptus Mecánicus. Tras perseguir a los invasores hasta Noctis Labyrinthus, un complejo minero en la frontera norte de Marte, las naves de defensa lograron alcanzar a las naves de los Necrones y, aunque las cinco fueron destruidas, el precio fue demasiado alto; una de las naves llegó incluso a aterrizar en el bendito suelo rojo de Marte un momento antes de volatilizarse. Lo que pretendían los Necrones con esto es un misterio y varios miembros del Adeptus Mecánicus han expresado opiniones diferentes respecto al futuro del complejo minero que oscilan desde su destrucción total hasta declarar la zona de Perditia. Tras regresar de su última expedición al planeta yermo de Naogeddon, el Magos Primus Reston Egal ha reclamado enérgicamente la destrucción del lugar mediante bombas de fusión y su posterior sellado con ferrocemento, pero sus demandas han sido desestimadas.

Resulta claro por el aumento de estos informes que la amenaza creciente de estos seres no debe tomarse a la ligera y que el incremento de sus actividades debe ser detenido con la mayor fuerza y resolución posibles.



"¡Ah! El Imperio es un lugar enorme, chico. El universo siempre está desatando alguna nueva catástrofe o alguna raza bárbara. Cientos de planetas se extinguen, pero millones prosperan. No importa. Nada puede dañarnos aquí".

Gran Magister Ithax Stroam, Terra

LISTA DE EJÉRCITO NECRÓN

En esta sección del libro te presentamos la lista de ejército necrón con las diferentes tropas y vehículos que un líder necrón puede utilizar en batalla o, en este caso, en las partidas de Warhammer 40,000. La lista de ejército te permite librar las batallas descritas en los escenarios incluidos en el reglamento de Warhammer 40,000 y, además, te proporciona la información necesaria para desplegar sobre la mesa de juego un ejército Necrón y disponerlo para jugar tanto una campaña como cualquier misión que hayas diseñado tú mismo.

La lista de ejército está dividida en cinco secciones. Todos los personajes, escuadras y vehículos de la lista de ejército están incluidos en una de estas secciones dependiendo de su función en el campo de batalla. Además, cada miniatura incluida en la lista de ejército posee un valor en puntos que varía según su efectividad en el campo de batalla.

Antes de organizar el ejército, tu contrincante y tú debéis decidir qué escenario vais a jugar y el valor en puntos del ejército con el que vais a combatir. Una vez hecho esto, puedes proceder a organizar tu ejército como se describe a continuación.

TABLAS DE ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO

La lista de ejército debe usarse junto con la tabla de organización del ejército del escenario que vayas a jugar. Esta tabla está dividida en cinco categorías que se corresponden con las secciones de la lista de ejército. Cada categoría puede contener uno o más recuadros. Por cada recuadro **puedes** elegir una unidad de entre las descritas en esa sección de la lista de ejército. Los recuadros sombreados indican que debes incluir **obligatoriamente** en tu ejército una unidad de ese tipo.

MISIONES

OBLIGATORIO

1 C.G.

2 tropas de línea

OPCIONAL

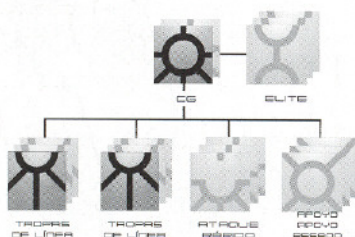
1 C.G.

4 tropas de línea

3 elite

3 ataque rápido

3 apoyo pesado



La Tabla de Organización del Ejército para Misiones es un buen ejemplo de cómo organizar un ejército.

En primer lugar, es obligatorio elegir al menos una unidad de C.G. y dos de tropas de línea (los recuadros sombreados indican las tropas que se deben incluir obligatoriamente).

A continuación, pueden elegirse las siguientes unidades adicionales hasta alcanzar el valor total en puntos:

0-1 C.G.,

0-3 unidades de elite,

0-4 unidades de tropas de línea,

0-3 unidades de ataque rápido,

0-3 unidades de apoyo pesado.

LA LISTA DE EJÉRCITO

Para elegir las unidades de tu ejército debes consultar la sección correspondiente de la lista de ejército y decidir qué unidades quieres incluir, cuántas miniaturas la compondrán y qué opciones le añadirás (si puedes añadirle alguna). Recuerda que no puedes utilizar miniaturas que no reflejen fielmente el equipo que posean las tropas escogidas.

Una vez hecho esto, descuenta el valor en puntos de la unidad del valor en puntos total del ejército y, a continuación, procede a elegir otra unidad. Lleva a cabo este proceso hasta que hayas gastado todos los puntos disponibles. Ahora estás preparado para alzarle de la tumba y recuperar la galaxia.

UNIDADES

Cada unidad incluida en la lista de ejército está descrita de la siguiente manera:

Nombre de la unidad: indica el tipo de unidad y el número máximo o mínimo (si lo hay) de unidades de ese tipo que puedes incluir en tu ejército (por ejemplo, 0-1).

Perfil de atributos: indica los atributos de las miniaturas que forman ese tipo de unidad, incluido su valor en puntos.

Escuadra: indica el número de miniaturas que pueden formar la unidad o el número de miniaturas que puedes elegir por cada unidad permitida por la tabla de organización del ejército. Si este número es variable, se indica el tamaño mínimo y máximo de la unidad.

Armamento: indica el armamento estándar de la unidad.

Opciones: indica las diferentes opciones de equipo y armamento que puedes elegir para esa unidad y su coste adicional en puntos. Si una escuadra puede equiparse con armas especiales o pesadas, estas solo podrán ser utilizadas por los soldados, no por los personajes incluidos en la escuadra.

Reglas especiales: explica cualquier regla especial que deba aplicarse a ese tipo de unidad.

NOTAS ESPECIALES

Factor de estrategia

Los Necrones poseen un *factor de estrategia* de 3.

Centinelas

Cuando el escenario requiera desplegar centinelas, el jugador necrón puede incluir diez guerreros necrones. Estos guerreros no se benefician de la regla especial *autorreparación*.

Regla especial de escenario *Ofensiva Total*

Si el jugador Necrón es el atacante en una misión que utilice la regla especial *ofensiva total* (por ejemplo, en Misión: Exterminio), no se aplicará la regla *desmaterialización*.

Capturar Necrones

Debido a la regla *desmaterialización*, ningún ejército enemigo obtendrá puntos de victoria por "capturar" Necrones, puesto que, simplemente, se desmaterializarán.

Puntos de experiencia

Los Necrones no ganan puntos de experiencia durante las campañas, puesto que no poseen identidad individual o capacidad para aprender de las experiencias. Por esta misma razón, los vehículos necrones no poseen atributo de Liderazgo.

Los C'tan no ganan puntos de experiencia; son personajes especiales y, debido al vasto periodo de tiempo que llevan vivos, poco les queda que aprender.

REGLAS ESPECIALES DE LOS NECRONES

Las siguientes reglas especiales solo se aplican a las miniaturas sujetas a la regla especial *Necrón*, indicada en su perfil de atributos.

AUTORREPARACIÓN

Los Necrones poseen una increíble habilidad para autorrepararse aunque hayan sufrido daños graves. Una miniatura necrona que vea reducido su atributo de Heridas a 0 permanecerá tumbada sobre la mesa de juego para indicar que está herida. Los Necrones heridos ignoran la regla de *coherencia de escuadra* y no pueden ser atacados de ningún modo, pues solo son escombros esparcidos por el campo de batalla.

Al inicio de cada turno necrón, los Necrones heridos pueden autorrepararse. Tira 1D6 por cada Necrón que pueda autorrepararse: con un resultado de 1-3, retira la miniatura del campo de batalla; con un resultado de 4-6, el Necrón se autorrepara y vuelve a ponerse en pie contando con una única herida.

Un Necrón no puede autorrepararse si ha sido destruido por un arma de combate cuerpo a cuerpo que no permita *tirada de salvación por armadura* ni si lo ha sido por un arma cuyo atributo de Fuerza sea el doble que su atributo de Resistencia. Esto puede anularse mediante el *Orbe de Resurrección* (consulta la armería de los Necrones). Además, la habilidad para autorrepararse solo funciona si el Necrón herido se encuentra a una distancia de hasta 15 cm de otra miniatura de su mismo tipo, aunque no necesariamente de la misma unidad.

El Necrón reparado será colocado inmediatamente en coherencia con la escuadra más próxima de su mismo tipo. Una vez incluido en una unidad, el Necrón se considerará parte de dicha unidad durante el resto de la partida. Si la unidad más próxima a la miniatura necrona se encuentra trabada en combate cuerpo a cuerpo, el Necrón autorreparado podrá entrar en combate con uno de sus oponentes siempre y cuando mantenga la coherencia de unidad. En cualquier caso, no podrá entrar en contacto con una nueva unidad enemiga y no contará como si hubiera asaltado.

Líderes Necrones

Los Líderes Necrones no necesitan tener una miniatura amiga en un radio de 15 cm para poder autorrepararse. Si se autorrepara, el líder necrón se pondrá en pie, pero solo contará con una herida, no con las tres que indica su perfil de atributos. Si el líder necrón pierde la última herida debido a un arma de combate cuerpo a cuerpo que no permite *tirada de salvación por armadura*, o debido a un arma cuyo atributo de Fuerza sea el doble de su atributo de

Resistencia, no podrá autorrepararse a menos que haya otro líder necrón con un *Orbe de Resurrección* a una distancia de 15 cm. En el caso de que sufra varios ataques simultáneos, se asume que los ataques que no permiten la *autorreparación* tienen preferencia sobre el resto.

Arañas Necrón

Aunque un Necrón no pueda autorrepararse por no haber ninguna miniatura de su mismo tipo en un radio de 15 cm, podrá hacerlo siempre que haya una araña necrón a una distancia de hasta 30 cm de él y, a la par, otra miniatura de su mismo tipo en cualquier punto del campo de batalla. Si el Necrón se recupera de sus heridas, se unirá de inmediato a la unidad en la que se encuentre la otra miniatura de su mismo tipo.

Puntos de victoria

El cálculo de los puntos de victoria se realiza en función de las miniaturas que queden en cada escuadra al término de la batalla. Si una unidad de guerreros empezó la partida con 16 integrantes, tuvo 10 bajas y ganó 5 guerreros de otras unidades, terminará la batalla con 11 guerreros y no se considerará que está por debajo de la mitad de sus efectivos. Si la misma unidad hubiese sufrido 9 bajas, la mitad de los puntos de victoria serían para su oponente aunque las bajas se hubiesen autorreparado y unido a otras unidades.

DESMATERIALIZACIÓN

Si un ejército Necrón queda reducido a un 25% o menos de su número inicial de miniaturas (es decir, si un 75% de sus efectivos, redondeando hacia arriba, es destruido), desaparecerá del campo de batalla sin dejar rastro de su presencia. En tal caso, el enemigo obtiene la victoria automática sin tener en cuenta las condiciones de victoria del escenario que se esté jugando. Por ejemplo, si un ejército compuesto por 50 miniaturas de Necrones queda reducido a 12 miniaturas o menos, desaparecerá del campo de batalla. Ten en cuenta que, a este efecto, solo se tienen en cuenta las miniaturas sujetas a la regla especial *necrón*, por lo que los C'tan, los parias, los enjambres de escarabajos, los monolitos y las arañas necrón no han de contabilizarse como parte del número total de Necrones en el ejército o del número de bajas. Sin embargo, cuando la *desmaterialización* tiene lugar, se desmaterializa todo el ejército, incluidas las miniaturas que no están sujetas a la regla especial *necrón*.

La *desmaterialización* se calcula al inicio del turno necrón, una vez efectuadas las tiradas de *autorreparación*.

Las reglas que se explican a continuación son extensibles a todas las miniaturas de un ejército Necrón:

Teleportación única

Los Necrones disponen de varios métodos de teleportación: muchas miniaturas disponen de la regla especial tropas de despliegue rápido; un monolito puede teleportar miniaturas; un líder necrón con un Velo de Oscuridad puede transportar una unidad, etc. Ninguna unidad o miniatura puede efectuar más de una teleportación por turno bajo ninguna circunstancia. Los ejemplos incluyen el uso del Velo de Oscuridad para mover una escuadra a una distancia de 45 cm de un monolito que, a continuación, los teleporte a su portal o introducir en el campo de batalla desolladores mediante la regla tropas de despliegue rápido y, a continuación, volver a moverlos gracias al Velo de Oscuridad. Por tanto, no existen excepciones a esta regla.

Sin inmunidades especiales

Los Necrones son criaturas totalmente mecanizadas y, por esta razón, resulta ilógico que pudiesen ser afectados por armas como rifles de francotirador (que, normalmente, utilizan veneno para herir a su objetivo) o agonizadores (que afectan al sistema

nervioso de la víctima). En la práctica, cualquiera que utilice estas armas contra Necrones tendrá que hacer ajustes en ellas para producir algún efecto en las defensas de un Necrón; por ejemplo, usar ácido en lugar de veneno o alterar la carga de un agonizador para que afecte los sistemas de energía necrones. Debido a esto, los Necrones no disponen de inmunidad especial a este respecto. En el universo de Warhammer 40,000 existen muchas tropas que disponen de inmunidades especiales, como los Tiránidos y los Demonios. Por lo tanto, es lógico que el armamento de los ejércitos varíe para mantener un equilibrio y evitar complicaciones innecesarias.

Moral

Los Necrones no sufren pánico o miedo al igual que el resto de razas, pero se retirarán cuando la lógica así lo aconseje. Por tanto, los Necrones han de efectuar chequeos de liderazgo, desmoralización y acobardamiento. Recuerda que, si una unidad de Necrones ha sufrido bajas que posteriormente se han autorreparado pero se han separado de ella, tales miniaturas no se tendrán en cuenta al considerar si la unidad mantiene la coherencia de escuadra.

ARMERÍA DE LOS NECRONES

ARMAS DE DISPARO

Arma	Alcance	F	FP	Tipo
Rifle gauss	60 cm	4	5	Fuego Rápido
Blaster gauss	60 cm	5	4	Asalto 2
Cañón gauss	90 cm	6	4	Pesada 3
Cañón pesado gauss	90 cm	9	2	Pesada 1
Cañón de flujo gauss	30 cm	5	4	Pesada 1D6 (por unidad objetivo)
Látigo de partículas	60 cm	9	3	Artillería Pesada 1 Área
Báculo de luz	30 cm	5	3	Asalto 3

Armas gauss

Las armas gauss producen horribles heridas a sus objetivos, quienes, en cuestión de segundos, se ven reducidos a simples átomos.

Contra la tropa, un resultado de 6 causa automáticamente una herida sin tener en cuenta el atributo de Resistencia de la víctima. Incluso objetivos cuya Resistencia sea tan alta que, en un principio, nunca podrían ser heridos por esta arma u objetivos invulnerables frente a armas de una Fuerza determinada serán heridos con un resultado de 6. Las tiradas de salvación se aplican normalmente.

Cualquier vehículo que reciba un impacto producido por un arma gauss sufrirá un impacto superficial con un resultado de 6 en 1D6 en la tirada de penetración de blindaje, incluso si el atributo de blindaje es mayor del que podría penetrar el arma de forma normal. Ten en cuenta que una tirada que supere el valor de blindaje del vehículo objetivo debido a que se ha obtenido un 6 no causará un impacto superficial y un impacto interno.

Si un arma gauss causa un impacto superficial en un vehículo al que solo es posible causar impactos superficiales (como un vehículo desfilado, un vehículo protegido por una pantalla de descargadores de humo o uno protegido por una pantalla de energía), este sufrirá el impacto superficial. Si un arma gauss causa un impacto superficial obteniendo un resultado de 6 cuando no sería posible infligir daño de ninguna otra manera y el vehículo impactado es de esos que deben considerar los impactos superficiales como impactos internos (como en el caso del Hellhound), el impacto se seguirá considerando un impacto superficial.

Báculo de luz

El báculo de luz es un artefacto de tecnología arcana que sirve como símbolo de rango y como arma entre los líderes necrones. Además de proyectar descargas de energía, también puede utilizarse durante la fase de asalto, en cuyo caso se considera un arma de energía.

Látigo de partículas

El látigo de partículas emite un rayo de partículas nítidamente enfocado que se utiliza para canalizar un poderosísimo rayo de energía. Toda miniatura debajo del agujero de la plantilla de artillería pesada sufre un impacto de FP 1. El látigo de partículas es un arma de artillería pesada.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Daculus

Los daculus están fabricados con el mismo metal orgánico que los cascos de las naves necronas y la necrodermis de los C'tan (consulta la página 27). Las hojas de estas armas pueden atravesar incluso la armadura más resistente. Un daculus puede atravesar el cañón de un Lemman Russ o hacer un agujero en la pared de un búnker. No permite tiradas de salvación de ningún tipo (incluyendo las *tiradas de salvación invulnerables*) y al atacar vehículos se tirarán 2D6+F para determinar si se penetra el blindaje.

EQUIPO

Solo los líderes necrones pueden escoger objetos de la lista que se ofrece a continuación, excepto el campo de disrupción, que puede ser elegido como equipo para varios tipos de unidades (consulta los perfiles de cada tropa). Cada líder necrón puede elegir equipo hasta un valor máximo de 100 puntos.

Objeto	Puntos
Cronometrón	10
Campo de disrupción	5
Plataforma de destructor	30
Mirada llameante	15
Campo de descarga	25
Sudario de las pesadillas	30
Alterador fásico	30
Filacteria	15
Orbe de resurrección	40
Pulso solar	20
Velo de oscuridad	60

Cronometrón

10 puntos

Los Necrones son los maestros del espacio y del tiempo. El cronometrón les permite alterar el discurrir normal del tiempo y, mientras ellos avanzan con toda normalidad, el movimiento de sus oponentes se ralentiza.

Un líder necrón equipado con un cronometrón y los miembros de la unidad a la que se haya unido tiran tres dados adicionales (y descarta el resultado más bajo) al determinar la distancia que recorren al perseguir o retirarse.

Campo de Disrupción

5 puntos

Las ávidas garras metálicas de los Necrones vibran debido a sus energías antinaturales, que deforman el blindaje de los vehículos. Incluso un vehículo con el más resistente de los blindajes puede ser destruido por la energía del campo de disrupción.

El campo de disrupción se utiliza en los asaltos contra vehículos. Un impacto causado por un campo de disrupción produce un impacto superficial con un resultado de 6 en 1D6 sin tener en cuenta el factor de blindaje del vehículo, al igual que ocurre con las armas gauss.

Plataforma de destructor

30 puntos

El líder necrón va montado en una plataforma de destructor que le permite observar el transcurso de la batalla desde lo alto y zambullirse a toda velocidad en ella para destruir al enemigo.

El líder necrón va montado en una plataforma de destructor desarmada. Cuenta como si montase en una motocicleta a reacción y obtiene +1 a la Resistencia. Como resultado, no puede ser destruido instantáneamente por armas de Fuerza 10.

Mirada llameante

15 puntos

La abrasadora y llameante mirada a través de esta máscara de metal del líder necrón causa terror en los corazones de aquellos a los que va dirigida y les roba la fuerza y el valor.

Las miniaturas que asalten a un líder necrón que porte esta máscara no obtendrán ataques adicionales por asaltar, ya que, inexplicablemente, se verán refrenadas en el último momento (incluso los Tiránidos, los Demonios u otras criaturas que podrían considerarse inmunes a estos poderes).

Ten en cuenta que solo se pierde el ataque adicional por asaltar. Cualesquiera otras ventajas debido a habilidades especiales de la escuadra que asalta se mantienen inalteradas. Las miniaturas enemigas trabadas en combate con un líder necrón equipado con mirada llameante sufren un -1 al Liderazgo además de los modificadores habituales.

Campo de descarga

25 puntos

Descargas en forma de arcos de energía surgen del líder necrón y se precipitan sobre los Necrones más cercanos de manera que sus armaduras se llenan de energía.

El líder necrón lanza una serie de potentes arcos de energía sobre la unidad en la que se encuentra. Por cada herida infligida en combate cuerpo a cuerpo a la unidad necrona por una unidad o un personaje independiente enemigos, un impacto de F3 (sin FP) le será devuelto. Tales ataques se resolverán tras haber resuelto todos los otros ataques e impactarán al enemigo que atacó a la unidad necrona. Por ejemplo, si una unidad atacante causa tres heridas, sufrirá tres impactos debido al campo de descarga.

Sudario de las pesadillas

(uno por ejército)

30 puntos

Los peores miedos de entre las más horribles pesadillas son convocados y proyectados en las mentes de las miniaturas próximas al líder necrón. Una palpable oleada de horror irradiada desde el monstruo recubierto de metal hace que quienes lo miren vean su coraje y su valor puestos a prueba hasta límites insospechados.

El sudario de las pesadillas puede activarse en la fase de disparo en lugar de disparar un arma. Toda unidad enemiga con una miniatura a 30 cm del Líder Necrón debe efectuar un chequeo de desmoralización como si hubiese sufrido un 25% de bajas por disparos. Se aplican las excepciones habituales; por ejemplo, las unidades que nunca se retiran son inmunes al sudario de las pesadillas.

Alterador fásico (uno por ejército)

30 puntos

La estructura del líder necrón parece vaga e indefinida, como si no fuese del todo corpórea. Disparos y golpes atraviesan su cuerpo mecánico y ni siquiera las armas más potentes pueden dañarlo.

Un líder necrón equipado con un alterador fásico obtiene una tirada de salvación invulnerable de 4+.

Filacteria

15 puntos

Este inapreciable talismán, es un potente mecanismo autorreparador repleto de criaturas diminutas con forma de araña que rodean al líder necrón cuando está herido y reparan su cuerpo para que pueda continuar luchando.

Cuando el atributo de Heridas de un líder necrón quede reducido a 0 y efectúes su tirada de *autorreparación* al inicio del turno necrón, en lugar de seguir las reglas habituales consulta la tabla siguiente para comprobar lo que ocurre:

1D6 Resultado

- | | |
|-----|---|
| 1-3 | La miniatura se retira como baja. |
| 4 | El Líder Necrón se pone en pie con 1 herida. |
| 5 | El Líder Necrón se pone en pie con 2 heridas. |
| 6 | El Líder Necrón se pone en pie con 3 heridas. |

Orbe de resurrección

40 puntos

Con un gesto del líder necrón, los restos dispersos de los guerreros destruidos se vuelven a unir para alzarse otra vez, dispuestos para la batalla nuevamente.

El líder necrón puede aumentar los sistemas de autorreparación de los Necrones que se encuentren en un radio de 15 cm. Todos los Necrones en un radio de 15 cm (incluido el propio líder necrón) pueden efectuar la tirada de *autorreparación* incluso si sufrieron daños debidos a armas que causan la muerte instantánea o a armas de combate cuerpo a cuerpo que no permiten *tirada de salvación por armadura*.

Pulso solar

(uno por ejército; un solo uso)

20 puntos

El báculo del líder necrón libera un rayo de energía que ciega a sus enemigos e ilumina todo el campo de batalla.

El pulso solar se utiliza al inicio del turno necrón. Si la partida está sujeta a las reglas de Misión: Combate Nocturno, estas dejarán de aplicarse durante el turno necrón en que se utilice el pulso solar. Si no se aplican estas reglas, durante el siguiente turno enemigo, una vez se haya usado el pulso solar, se aplicarán las reglas de Misión: Combate Nocturno sobre toda unidad que intente disparar al líder necrón (y a la unidad en la que se encuentre). Si la unidad no puede ver al líder necrón debido al uso del pulso solar, puede redirigir sus disparos hacia otro objetivo.

Velo de oscuridad (uno por ejército)

60 puntos

El líder necrón puede invocar un velo de oscuridad que lo envuelve como una capa fantasmal movida por una brisa etérea. Cuando la oscuridad los rodea, el líder necrón y las miniaturas próximas a él desaparecen para reaparecer un momento después en otro lugar.

Un líder necrón puede utilizar el velo de oscuridad al inicio de su fase de movimiento en lugar de mover normalmente. El líder necrón y una unidad de Necrones (en concreto, inmortales, desolladores, guerreros, destructores, destructores pesados o espectros necrones) a una distancia de hasta 15 cm se retiran del tablero y vuelven a situarse en cualquier punto de él utilizando la regla *tropas de despliegue rápido*. El velo puede utilizarse incluso si hay miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el líder necrón con alguno de los Necrones que se mueven con él (las miniaturas enemigas se quedan donde están).

CUARTEL GENERAL



LÍDER NECRÓN

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Líder Necrón	100	4	4	5	5	3	4	3	10	3+

Los sirvientes más sofisticados de los C'tan, los líderes necrones, son los comandantes y los núcleos de energía de los guerreros necrones. Ataviados con vestiduras andrajosas a la par que portan báculos arcanos y ancestrales, resultan una visión espeluznante sobre el campo de batalla mientras dirigen el ataque de sus guerreros rodeados por un silencio sepulcral. La pátina de la edad marca la plateada perfección de sus formas y portan la energía acumulada durante milenios como si fuese una toga. Arcos refulgentes de energía rodean cada uno de sus gestos y un fuego inextinguible arde en las cuencas vacías de sus ojos.

Escuadra: 1.

Armamento: báculo de luz.

Opciones: un Líder Necrón dispone de un máximo de 100 puntos para adquirir cuantos elementos de equipo de la armería de los Necrones quiera. Puede cambiar su báculo de luz por un daculus por un coste de +10 puntos.

Personaje: el Líder Necrón es un personaje independiente y está sujeto a las reglas de personajes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000.

REGLAS ESPECIALES

Necrón: el Líder Necrón está sujeto a las reglas especiales de los Necrones, descritas en la página 13.



TROPAS DE ELITE

O-1 PARIAS

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Parias	36	4	4	5	5	1	3	1	10	3+

Escuadra: 4-10.

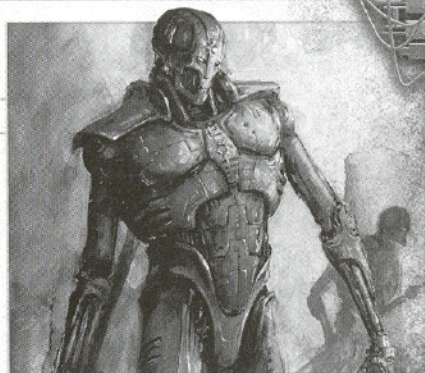
Armamento: daculus con blaster gauss incorporado.

REGLAS ESPECIALES

Sin alma: una unidad enemiga que posea al menos una miniatura a 30 cm de un Paria tendrá Liderazgo 7, a menos que normalmente su Liderazgo sea inferior.

Abominación psíquica: cualquier psíquico a 15 cm o menos de un Paria al inicio de su turno debe superar un *chequeo de moral* o retirarse junto a la escuadra en la que esté incluido. Si el psíquico se encuentra en combate cuerpo a cuerpo y no supera el *chequeo de moral*, no se retirará, pero solo impactará con un 6 en la fase de asalto de ese turno.

Coraje: los Parias superan automáticamente cualquier *chequeo de desmoralización*, incluso los que se fallarían de forma automática, y no pueden *acobardarse*.



Creados mediante la simbiosis de la tecnología de los Necrones y la evolución humana, los Parias representan la siguiente fase del ideal de galaxia de los C'tan. Parecen seres artificiales de perfección desalmada e irradiación amenaza y horror perceptibles para todos los que los rodean. Mediante emanaciones psíquicas y concienciando a los que se acercan a ellos de su propia mortalidad, los Parias encarnan el horror que representa la amenaza de los Necrones.

INMORTALES

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Inmortales	28	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

Escuadra: 5-10.

Armamento: blaster gauss.

Opciones: toda la escuadra puede equiparse con campos de disrupción por un coste de +2 puntos por miniatura.

REGLAS ESPECIALES

Necrón: los Inmortales están sujetos a las reglas especiales de los Necrones, descritas en la página 13.

Los Inmortales se encontraban entre los siervos de la raza Necrontyr más favorecidos por los C'tan y fueron los primeros de su clase en renunciar a su cuerpo mortal y maldito para convertirse en Necrones sin alma. Implacables gigantes de metal, el brillo de sus cuerpos relucientes es fruto del desgaste provocado por el paso del tiempo. Sus cráneos de metal siembran el miedo en los corazones de sus enemigos y su avance sepulcralmente silencioso resulta mucho más aterrador que un grito de batalla sediento de sangre.

DESOLLADORES

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Desolladores	18	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Escuadra: 4-10.

Armamento: garras.

Opciones: toda la escuadra puede equiparse con campos de disrupción por un coste de +3 puntos por miniatura.

REGLAS ESPECIALES

Necrón: los Desolladores están sujetos a las reglas especiales de los Necrones, descritas en la página 13.

Infiltración: en las circunstancias adecuadas, los Desolladores pueden abrirse paso para situarse en la vanguardia del combate. Pueden utilizar la regla especial *infiltración* si la misión lo permite. Si no, despliegan normalmente junto al resto del ejército.

Tropas de despliegue rápido: los Desolladores suelen teleportarse para entrar en combate y, de esta forma, emergen de la tierra para empezar su truculento trabajo. Los Desolladores pueden mantenerse en *reserva* y situarse sobre el tablero de juego como tropas de despliegue rápido incluso en misiones que no permitan *tropas de despliegue rápido* o *reservas*.

Moverse a través de cobertura: los Desolladores utilizan 1D6 adicional al tirar para moverse a través de terreno difícil. En la mayoría de los casos, tiran 3D6 y escogen el resultado mayor.

Aspecto aterrador: las unidades trabadas en combate con Desolladores deben superar un *chequeo de liderazgo* al inicio de cada ronda de combate. En caso de no superarlo, durante ese turno solo lograrán impactar a los Desolladores con un resultado de 6, sea cual sea su HA.



Retorcidos y fantasmales terrores de la noche, los desolladores avanzan al frente del ejército Necrón propagando el miedo a su paso como una plaga. Aunque caminan encorvados, son unas bestias terriblemente ágiles, la representación de las peores pesadillas de los hombres. Sus largas garras, como cuchillas, pueden desollar a su presa en cuestión de segundos. Esilizados pero fuertes, se adornan con la piel aún fresca de sus víctimas, a las que dejan reducidas al esqueleto, y de esta manera siembran el miedo y la confusión entre las filas enemigas.

TROPAS DE LÍNEA

GUERREROS NECRONES

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guerreros	18	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

La forma esquelética de un guerrero necrón resulta una visión aterradora, con los proyectiles y láseres de asalto rebotando sobre sus miembros metálicos sin producirle daño alguno. El rifle gauss con el que estos guerreros van equipados no es menos aterrador, ya que, en un instante, desintegra la piel, los músculos y los huesos de sus enemigos hasta que no queda nada.

"Nosotros, que en nuestra arrogancia creíamos que la humanidad era la primera de las razas de esta galaxia, quedaremos expuestos a la peor de las locuras cuando estos seres ancestrales despierten. Toda esperanza, sueño o promesa de salvación no es sino polvo que se lleva el viento".

Extraído de Dogma Omniastra

Escuadra: 10-20.

Armamento: rifle gauss.

Opciones: toda la escuadra puede equiparse con campos de disrupción por un coste de +2 puntos por miniatura.

REGLAS ESPECIALES

Necrón: los Guerreros Necrones están sujetos a las reglas especiales de los Necrones, descritas en la página 13.

Reservas: todas las unidades de Guerreros Necrones que se incluyan en el ejército por encima de las mínimas establecidas en la tabla de organización del ejército para cada misión pueden iniciar el juego en reserva aunque el escenario no permita utilizar la regla especial *reservas*. Cuando aparecen en el tablero, deben hacerlo desde el portal de un Monolito. Si el ejército no dispone en ese momento de un Monolito, los Guerreros Necrones se verán forzados a esperar la aparición de uno.

Al finalizar la partida, todos los guerreros que no hayan podido ser desplegados se considerarán destruidos a la hora de realizar el cálculo de los puntos de victoria.



ATAQUE RÁPIDO

ESPECTROS NECRONES

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Espectros	41	4	4	6	4	1	6	3	10	3+

Escuadra: 1-3.

Armamento: garras y cola espinada.

REGLAS ESPECIALES

Necrón: los Espectros Necrones están sujetos a las reglas especiales de los Necrones, descritas en la página 13.

Cambio de fase: como pueden cambiar de fase mientras se mueven, los Espectros disponen de una *tirada de salvación invulnerable* de 3+. Al atacar a miniaturas bajo cobertura, los Espectros cuentan como si dispusiesen de granadas de fragmentación, así que se atacarán simultáneamente.

Movimiento espectral: los Espectros Necrones mueven de la misma forma que una motocicleta a reacción; pero, además, como pueden pasar de manera intangible a través de los obstáculos del terreno, no sufren restricciones al movimiento por terreno impasable y tampoco han de efectuar *chequeos por terreno difícil*. Los Espectros Necrones no pueden finalizar su movimiento en el "interior" de objetos para evitar recibir disparos. Tampoco pueden mover a través de miniaturas o vehículos enemigos.

DESTRUCTORES NECRONES

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Destructores	50	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

Escuadrón: 3-5.

Armamento: cañón gauss.

REGLAS ESPECIALES

Necrón: los Destructores están sujetos a las reglas especiales de los Necrones, descritas en la página 13.

Motocicletas a reacción: los Destructores mueven de la misma manera que una motocicleta a reacción. Pueden moverse y disparar a la par con sus cañones gauss.

ENJAMBRES DE ESCARABAJOS

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Escarabajos	12	2	0	3	3	3	2	3	10	5+

Enjambre: 3-10 peanas de enjambre. Armamento: ninguno.

Opciones: todo el enjambre puede equiparse con campos de disrupción por un coste de +4 puntos por peana de enjambre.

REGLAS ESPECIALES

Coraje: los Enjambres de Escarabajos superan todos los *chequeos de desmoralización*, incluso los que se fallarían de manera automática, y no pueden quedar *acobardados*.

Tropas de despliegue rápido: los Enjambres de Escarabajos pueden excavar bajo el suelo para conseguir alcanzar al enemigo o precipitarse sobre el campo de batalla desde gran altitud. Pueden beneficiarse de la regla especial *tropas de despliegue rápido* en las misiones que la admitan.

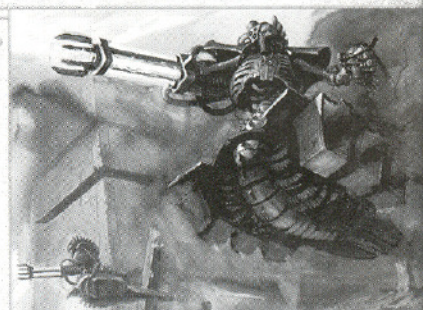
Enjambres: los Enjambres de Escarabajos se mueven y combaten igual que las motocicletas a reacción, pero no obtienen el bonificador de +1 a la Resistencia; no obstante, sí que pueden moverse a través de terreno difícil sin efectuar un *chequeo por terreno difícil*. En cuanto a los objetivos de la misión, los Escarabajos no pueden capturar cuadrantes del tablero, controlar el objetivo ni contar como tropas supervivientes en una *Batalla Campal*.

Vulnerables a explosiones: las armas de plantilla, las de artillería pesada y las de área de efecto causan dos heridas en lugar de una a los Enjambres de Escarabajos. Un arma con Fuerza 6 o superior destruirá instantáneamente un Enjambre de Escarabajos.

Objetivo pequeño: dado que es muy difícil impactarles cuando están a cubierto, los Enjambres de Escarabajos tienen un +1 en su *tirada de salvación por cobertura*. Ten en cuenta que esto no les proporciona una *tirada de salvación por cobertura* en los casos en que normalmente no la tendrían.



Grotescos asesinos flotantes, los espectros necrones se mueven como fantasmas, cambiando de fase constantemente. La espina dorsal de un espectro necrón es alargada y fluida y está equipada con látigos y hojas afiladas. Sobre sus anchos y jorobados hombros descansa un cráneo aullante y de ellos salen brazos alargados como látigos que terminan en hojas afiladas como escalpels. Además, portan un arcano equipo quirúrgico capaz de provocar pesadillas.



A los guerreros necrones fusionados con vehículos gravitatorios se los conoce con el nombre de destructores. Son una forma muy alterada de inmortal necrón con una columna vertebral más pronunciada de la que sus terribles armas extraen la energía. La velocidad y ferocidad de sus ataques no se ven disminuidas por su antigüedad y siempre permanecen al frente de la sangrienta cosecha.

Los escarabajos son artefactos con la misma forma que los insectos que les dan nombre y que avanzan al frente del ejército volando en enjambres tan densos que son capaces de tapar la luz del sol. Los escarabajos aparecen sin previo aviso y son silenciosos excepto por el sonido que producen al moverse por encima de los caparazones del resto de escarabajos; una mortífera alfombra viviente mucho más letal que la suma de sus componentes.

La Muerte camina sobre mí,
susurrándome en voz baja.

Mis oídos no reconocen lo que escucho.

Lo único que entiendo de su extraño idioma
es que solo existe el dolor y el miedo.

Inscripción traducida
de los muros de Cthelmax

TROPAS DE APOYO PESADO

ARAÑAS NECRÓN

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Arañas Necrón	55	2	2	6	6	2	2	3	10	3+

Estas criaturas aracnoides son máquinas creadas para proteger los ancestrales complejos de tumbas necronas. Sus múltiples ojos se mantienen alerta y lo escudriñan todo. El caparazón con capucha de una araña necrón le resulta vital para protegerse, mientras que sus miembros de flexible metal sirven para reparar la tecnología de los Necrones, por quienes lucharán para protegerlos.



Como el resto de destructores, los destructores pesados son el resultado de la fusión de un inmortal necrón y un vehículo gravitatorio. Normalmente, van equipados con un cañón pesado gauss con el que atraviesan el blindaje enemigo gracias a su siniestro sistema de puntería, compuesto por lentes múltiples, y a una potencia de fuego devastadora.

Número: puedes incluir entre 1 y 3 Arañas Necrón como una única opción de tropas de apoyo pesado. Las Arañas Necrón se despliegan como una sola unidad, aunque no es necesario que lo hagan juntas y pueden actuar independientemente durante la batalla.

Armamento: garras.

Opciones: una de sus garras puede sustituirse por un proyector de partículas, que es equivalente a un báculo de luz. Esto reducirá en 1 el número de ataques de la Araña Necrón.

REGLAS ESPECIALES

Flotar: las Arañas Necrón se mueven mediante propulsión gravítica, aunque mucho más pesadamente que otros Necrones con el mismo tipo de propulsión, como los Destructores. Se mueven y asaltan del mismo modo que las miniaturas a pie aunque flotan sobre el suelo.

Criatura monstruosa: una Araña Necrón es una criatura monstruosa. Sus ataques ignoran las *tiradas de salvación por armadura* y tira 2D6 al intentar penetrar el blindaje de los vehículos.

Coraje: las Arañas Necrón superan automáticamente todos los *chequeos de desmoralización*, incluso aquellos que se fallan de manera automática. No pueden *acobardarse*.

Artificiero: en cada turno necrón una Araña Necrón que no se encuentre en combate cuerpo a cuerpo puede utilizar su energía para crear un Enjambre de Escarabajos. El nuevo Enjambre se sitúa en contacto con la Araña Necrón al inicio de la fase de asalto. Tira 1D6 por cada Enjambre creado: con un resultado de 1, la Araña Necrón sufre una herida debido al agotamiento por el gasto de energía. Cada Enjambre creado formará una unidad con la Araña Necrón y deberá mantener la *coherencia de unidad* durante el resto de la partida.

DESTRUCTORES PESADOS

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Destructores	65	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

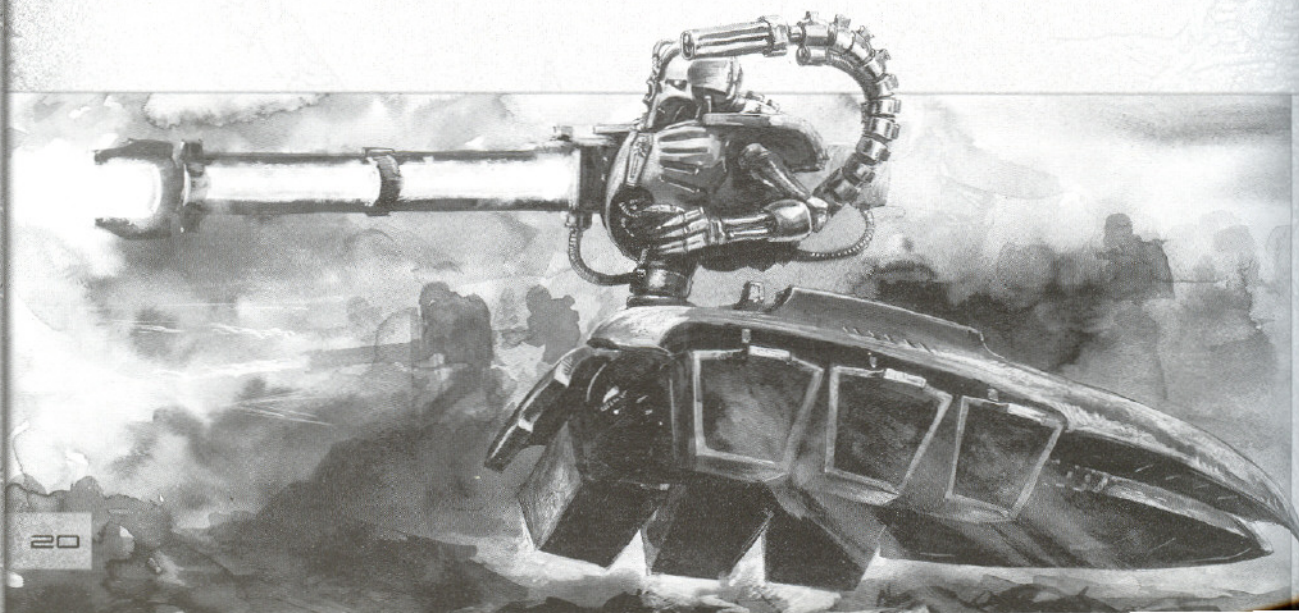
Escuadrón: 1-3.

Armamento: cañón pesado gauss.

REGLAS ESPECIALES

Necrón: los Destructores Pesados están sujetos a las reglas especiales de los Necrones, descritas en la página 13.

Motocicletas a reacción: los Destructores Pesados son como motocicletas a reacción a efectos de movimiento. Pueden mover y, a la par, disparar con sus cañones pesados gauss.



MONOLITO

	Puntos	Blindaje:	Frontal	Lateral	Posterior	HP
Monolito	235		14	14	14	4

Clase: tanque, vehículo gravitatorio. **Tripulación:** ninguna.

Armamento: cañón de flujo gauss (consultar más abajo).

Transporte: especial.

REGLAS ESPECIALES

Metal orgánico: el Monolito está fabricado de metal orgánico necrón, que es capaz de autorrepararse y adaptar su estructura para resistir posibles ataques. Las armas que actúan como si el valor de blindaje del objetivo fuese menor (como en el caso de las lanzas brillantes y los blasters) pierden esta propiedad al atacar el Monolito. De igual manera, las armas que obtienen dados adicionales al intentar penetrar el blindaje de los vehículos (como los puños sierra, las criaturas monstruosas o las armas de fusión) no los obtienen contra el Monolito. Las armas de artillería pesada sí que pueden tirar 2D6 al calcular la penetración del blindaje y elegir el resultado mayor.

Pesado: el Monolito es un vehículo gravitatorio que puede mover hasta 15 cm por turno o también puede permanecer totalmente estacionario. En el caso de sufrir un resultado de *tripulación acobardada* o *tripulación aturdida* no deberá tirar los 3D6 para determinar en qué dirección aleatoria avanzará; además, si resulta *inmovilizado*, no se estrellará y resultará destruido como el resto de vehículos gravitatorios, sino que descenderá lentamente hasta el suelo y continuará luchando desde donde se encuentre.

Tropas de despliegue rápido: un ataque necrón suele empezar con Monolitos telepórtandose a la superficie para servir de puente a las fuerzas invasoras. Un Monolito puede desplegarse mediante la regla *tropas de despliegue rápido* si esta puede aplicarse en el escenario que vaya a ser jugado. Debido a su imponente volumen, el Monolito no será destruido al aparecer en el campo de batalla a 3 cm o menos de miniaturas enemigas. En lugar de eso, aparta las miniaturas que estorben la distancia mínima necesaria para hacer sitio al Monolito.

Proyectores de cañón de flujo gauss: los proyectores de cañón de flujo gauss efectúan 1D6 disparos contra cada unidad enemiga que posea una miniatura a una distancia de hasta 30 cm del Monolito. Cada resultado de *arma destruida* provocado al Monolito reduce en -1 el número de disparos a cada unidad objetivo.

Matriz de energía: el Monolito Necrón es capaz de acumular energías increíbles y anti-naturales. La matriz de energía no puede ser inutilizada por un resultado de *arma destruida* y puede usarse incluso si el Monolito se mueve o sufre un resultado de *tripulación aturdida* o *tripulación acobardada*.

El Monolito puede usar su matriz de **una** de las siguientes maneras en cada turno necrón:

1. En la fase de disparo puede descargar la matriz de energía como si se tratase de un látigo de partículas.

o

2. En la fase de movimiento puede usar su portal para que unidades de Necrones (en concreto, Guerreros, Inmortales, Desolladores, Destruyores, Destruyores Pesados o Espectros Necrones) y cualquier Líder Necrón que se haya unido a ellas se *desmaterialicen* (incluso aunque estén trabados en combate cuerpo a cuerpo) y vuelvan a entrar en juego emergiendo del portal del Monolito como si estuviesen desembarcando por uno de los puntos de acceso de un vehículo de transporte estacionario (aunque el Monolito se haya movido). El punto de acceso es el portal de la parte frontal de la miniatura.

El portal se utiliza durante la fase de movimiento de los Necrones de la siguiente manera:

- Si una unidad de Guerreros ha sido designada para entrar en el campo de batalla como *reserva* (consulta la descripción de los Guerreros Necrones), entonces debe emerger desde el portal, incluso aunque prefieras disparar el látigo de partículas. Cada turno, solo una unidad de Guerreros puede entrar en juego desde cada Monolito. El jugador necrón decide cuál.

- Si no existen tropas en *reserva* y una unidad de Necrones (en concreto, Guerreros, Inmortales, Desolladores, Destruyores, Destruyores Pesados o Espectros Necrones), incluido cualquier Líder Necrón que pueda haberse unido a ella, está a 45 cm o menos del Monolito, esta unidad puede *desmaterializarse* y reaparecer a través del portal. Las miniaturas de la unidad que, pudiendo autorrepararse, hayan fallado su tirada de *autorreparación* al inicio del turno y hayan sido retiradas como bajas podrán repetir la tirada de *autorreparación* al emerger del portal. Si quieres usar el portal de esta forma en un turno determinado, deja tumbadas las miniaturas que hayan fallado sus tiradas de *autorreparación* hasta el término de la fase de movimiento.

El Monolito combina las propiedades de un transporte aéreo, las de un destructor armado y las de un símbolo de poder de los Necrones. Su enorme silueta flota sobre el campo de batalla y, gracias a su corazón de cristal, que late con una energía enfermiza, lanza potentes rayos gauss desde sus armas acopladas. La sección frontal es capaz de abrir un oscuro portal por el que desembarcan las tropas necronas, transportadas al campo de batalla para causar estragos.



"Primero, pretenderán cosecharnos, pues estarán hambrientos tras su largo letargo. Después, concentrarán sus esfuerzos en esclavizar a los supervivientes. La galaxia sangrará y el hedor producido por la muerte atraerá a otros de su especie. Debemos elegir entre la unidad o la muerte".

Maechu, Vidente de Ulthwé

SUMARIO NECRONES

C'TAN Y NECRONES

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
El Portador de la Noche	6	4	10	8	5	4	5	10	4+*
El Embaucador	5	3	9	8	5	5	4	10	4+*
Líder Negrón	4	4	5	5	3	4	3	10	3+
Inmortal Negrón	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Guerrero Negrón	4	4	4	4	1	2	1	10	3+
Destruytor Negrón	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Enjambre de Escarabajos	2	0	3	3	3	2	3	10	5+
Desolladores	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Parías	4	4	5	5	1	3	1	10	3+
Espectros Negrónes	4	4	6	4	1	6	3	10	3+*
Arañas Negrón	2	2	6	6	2	2	3	10	3+

* Indica tirada de salvación invulnerable.

VEHÍCULOS NECRONES

Vehículo	Frontal	Blindaje Lateral	Posterior	HP
Monolito	14	14	14	4

ARMAS DE LOS NECRONES

Arma	Alcance	F	FP	Tipo
Rifle gauss	60 cm	4	5	Fuego rápido
Blaster gauss	60 cm	5	4	Asalto 2
Cañón gauss	90 cm	6	4	Pesada 3
Cañón pesado gauss	90 cm	9	2	Pesada 1
Cañón de flujo gauss	30 cm	5	4	Pesada 1D6 (por unidad objetivo)
Látigo de partículas	60 cm	9	3	Artillería Pesada 1/Área
Báculo de Luz	30 cm	5	3	Asalto 3

Mi peregrinación comenzó el quinto día de Bariel, en el año 903.M41 por la gracia del Emperador, cuando me puse en camino desde Terra Santa a Santuario.

Viaje durante trescientos siete días a través de las corrientes empíreas, aunque para mis hermanas en Terra habían pasado casi seis años mientras yo recorría las dos terceras partes de los dominios del Emperador.

Santuario 101 era, por la manera en que lo recordaba de mis días como novicia, un lugar desolado donde podía sentir en lo más profundo de mi alma la enorme distancia que me separaba de Terra. Mi tarea consistía en volver a consagrar aquella tierra yerma del convento, que todavía conservaba las cicatrices del ataque de los Necrontyr que había aniquilado a nuestras hermanas y había destruido nuestra comunidad doce años atrás. El Inquisidor Hoth, naturalmente, había retirado de allí los cuerpos de nuestras hermanas y, para mortificación de nuestra gran Orden, todavía no nos los había devuelto. En ausencia de una tumba, decidí erigir un monumento conmemorativo a cada Hermana caída durante la lucha: por cada una, una estatuilla de nuestra Señora del Martirio para que mantuviese una eterna vigilia sobre el lugar en el que habían sido martirizadas.

Libro de Retrospecciones,
por la Canonisa Sepherina de la Orden de Nuestra Señora Mártir





La furia desatada de los C'tan, por Paul Dainton

EL INICIO DE LOS TIEMPOS

Se dice que el nacimiento de los dioses estelares tuvo lugar durante la creación del mismísimo universo, formado por desmedidas energías desatadas en una agitada masa de fuerza inimaginable. Durante este anárquico entretendido, el mar de estrellas comenzó a arremolinarse y a tomar forma; y, durante un tiempo, el universo no fue más que una mezcla de gas caliente y polvo gobernada por las incomprensibles fuerzas de billones de jóvenes soles. Mucho antes, los planetas se habían formado y enfriado y las primeras entidades conscientes de su propia existencia emergieron de los mares de plasma y de las colosales llamaradas de los propios soles.

En eras posteriores, estas criaturas llegarían a conocerse como los C'tan, pero durante este periodo de su existencia en poco se parecían a las terroríficas entidades en las que se convertirían tiempo después. Mamaron como monstruos parasitarios de los indiferentes padres que los trajeron a la vida, con lo que acortaron la existencia de los soles en innumerables milenios. Con el tiempo, estos vampiros estelares aprendieron a volar con diáfanas alas de flujo magnético y abandonaron sus hogares natales para dirigirse en busca de nuevos lugares donde alimentarse, lugares en los que iniciar nuevamente el ciclo. No prestaron atención a los fragmentos de materia sólida junto a los que pasaron cuando viajaban por el vacío, puesto que los fuegos internos y el pulso electromagnético de estos planetas recién creados no constituían un alimento suficiente siquiera para despertar su ansia devoradora.

EL NACIMIENTO DE LOS ANCESTRALES

Al tiempo que las estrellas daban a luz a criaturas a su imagen y semejanza, en los planetas también dio comienzo la vida, que empezó su largo caminar hacia la adquisición de conciencia. Los primeros en cruzar el mar de estrellas fueron unos entes denominados los Ancestrales. Su sabiduría se basaba en el estudio de las estrellas, con lo que elevaron a la categoría de ciencias arcanas la astrología y la astronomía. Su conocimiento de la pausada danza del universo les permitió manipular dimensiones alternativas y emprender impresionantes estudios de

ingeniería psíquica. Gracias a su ciencia atravesaban en un instante los inmensos golfos espaciales, lo que les permitió expandirse por muchos lugares. Los Ancestrales entendieron que toda vida era útil y allí por donde pasaban despertaban nuevas especies e impregnaban miles de mundos para hacerlos suyos.

LOS NECRONTYR

Mientras los Ancestrales se expandían por la galaxia, surgieron razas jóvenes y belicosas que se interpusieron en su camino. Los Necrontyr eran una de esas razas, nacida bajo una temible estrella que condujo su evolución con vientos atómicos y tormentas de plasma. La poca información recopilada de los Necrontyr menciona que sus vidas eran cortas e inciertas y que sus cuerpos quedaban cegados y consumidos por la abrasadora caricia de su cruel estrella. Eran seres mercuriales y malsanos, cuyos precarios periodos de vida, desde el nacimiento hasta la muerte, estaban marcados por la pérdida constante.

Los Necrontyr lograron hacerse con el control de su destino gracias a la ciencia, pero también entendieron que nunca podrían vencer la maldición que les había sido impuesta por el destino. Perseveraron y sus logros los tornaron malvados, perversos. Su estrella seguía reinando sobre ellos, como portadora de vida y diosa de la muerte al mismo tiempo. Construían sus ciudades como anticipo de su extinción, pues sus residentes eran temporales y en poco tiempo ocupaban los sepulcros y las enormes tumbas de sus ancestros.

Incapaces de encontrar la paz en su propio mundo, los Necrontyr se dirigieron hacia otras estrellas, ciegos. Mediante criptas de estasis y naves que ardían lentamente como antorchas, vestidos con metal orgánico para resistir la larga duración de los viajes por el vacío y la disformidad, así empezaron a colonizar distantes planetas. En algún momento de su lenta expansión, los Necrontyr se encontraron con los Ancestrales. La expansión de estos místicos increíblemente inteligentes había sido muchísimo más rápida que la de los Necrontyr. Eso, junto con su longevidad (rozando la inmortalidad), despertó un encendido odio en los Necrontyr que les reconcomía el espíritu tanto como el amenazante cáncer les consumía físicamente. ¿Por qué aquella raza gozaba del privilegio de una vida tan larga cuando sus vidas eran tan cruelmente cortas? Los celos sembraron el odio y, cuando el grano maduró, los Necrontyr concentraron toda la energía de su civilización en la destrucción de los Ancestrales y en la siega de toda su descendencia.

LA GUERRA EN EL CIELO

Las crónicas de las terribles guerras que siguieron llenarían de libros una biblioteca, pero los Necrontyr nunca podrían obtener la victoria. Su avanzada tecnología era constantemente superada por la maestría de los Ancestrales en el manejo de los portales temporales. Los Necrontyr fueron apartados de escena hasta que se convirtieron en una insignificante molestia para los Ancestrales, un peligro inerte en la oscuridad exterior, entre los halos de las estrellas, exiliados y olvidados. La furia de los Necrontyr se había enfriado tras milenios de encierro y se había convertido en un odio hacia toda forma de vida y en una determinación implacable de vengarse de sus invencibles enemigos.

Desde el inicio de los tiempos, los Necrontyr habían estudiado los soles con el propósito de entender sus siniestras energías. Después de muchos y amargos siglos buscando algún tipo de energía que desplegar sobre los Ancestrales, los Necrontyr percibieron anomalías en la más antigua de las estrellas agonizantes. Entre las complejas marañas de energía etérea, los Necrontyr descubrieron una conciencia más antigua que cualquier otra forma de vida en toda la creación: unos seres compuestos de pura energía que habían contribuido a la creación de las mismísimas estrellas. Estas entidades apenas tenían conciencia de qué era el universo cuando los Necrontyr los descubrieron; se alimentaban de llamas solares y de las tormentas magnéticas que se producían en los hinchados gigantes rojos. Esta era el arma que los Necrontyr durante tanto tiempo habían anhelado encontrar, los hijos de las estrellas, la progenie de su dios-muerte para derrotar a los Ancestrales.

El poder de estas criaturas era formidable, la energía más pura de las estrellas hecha carne. Los Necrontyr las llamaron C'tan, que significa 'dioses estelares' en su idioma natal. Las entidades se dispersaron por áreas muchísimo mayores que planetas; su sabiduría y su entendimiento eran demasiado grandes como para poder comprenderlos. Resulta un misterio cómo los Necrontyr lograron comunicarse con ellos. Entender unas mentes tan difusas no es posible en el mundo material si no se manifiestan y, por esta razón, los Necrontyr forjaron armaduras con forma de recipiente para que los C'tan las ocuparan: forjaron cuerpos metálicos con el metal orgánico de sus naves. Fragmentos de leyendas hablan de translúcidas corrientes de fuerza que cambian de forma a través del espacio de igual manera que los vampiros estelares se enroscan en el reino material mediante un puente incorpóreo de luz estelar.

LA ENCARNACIÓN DE LOS C'TAN

Fuerzas incomprensibles se contuvieron en el metal orgánico de estos falsos cuerpos que los Necrontyr habían forjado como la suma potencia de la forma de los C'tan. Los C'tan se manifestaban cada vez con más fuerza mediante el enfoque de sus consciencias y empezaron a apreciar los misterios y los placeres que entrañaban la vida y lo material. La tupida malla de partículas danzantes los cautivó y los hilos electromagnéticos conectados con los cuerpos mortales de los Necrontyr desperataron en los C'tan un apetito muy diferente al que habían sentido entre los violentos torrentes de estrellas.

Los Necrontyr se sobrecogieron ante su descubrimiento y los C'tan se hicieron rápidamente con el control. Los poderes de los C'tan eran los de unos dioses y no pasó mucho tiempo hasta que fueron adorados como tales. Quizá fueron corrompidos por el mundo material del que habían pasado a formar parte o quizá sus manifestaciones eran fieles a la existencia vinculada al sol de la que habían disfrutado anteriormente, pero eran tan crueles y caprichosos como las estrellas que les habían dado vida. Se deleitaron con la adulación y los placeres epicúreos de incontables esclavos mortales.

LA CAÍDA DE LOS NECRONTYR

Empuñando armas tan poderosas como dioses y embarcados en naves que podían atravesar la galaxia en un abrir y cerrar de ojos, los Necrontyr estaban preparados para empezar su guerra nuevamente. Pero los C'tan disponían de otra ventaja para garantizar el éxito de sus planes: ofrecieron a los Necrontyr un camino hacia la inmortalidad y la estabilidad que su raza había deseado durante tanto tiempo. Su carne maldita sería sustituida por metal orgánico a semejanza de sus dioses. Sus inútiles pellejos se consumirían y sus formas frías y metálicas serían libres para consumir su venganza contra los Ancestrales y contra un universo indiferente, liberados para siempre de la debilidad de sus mortificados cuerpos.

Nunca sabremos si los Necrontyr se dieron cuenta del precio tan alto que tendrían que pagar si aceptaban este pacto con los C'tan, pero su raza fue purgada completamente, convirtiéndose así en Necrones y condenándose a sí mismos a una eterna ser-



vidumbre para con sus dioses estelares. Los C'tan se dieron un festín en el que la raza de los Necrontyr fue el manjar degustado y que dejó tan solo ecos fantasmales de estos. Solo unos pocos de entre los más fuertes conservaron su intelecto, pero incluso estos se convirtieron en sombras de lo que fueron en el pasado.

Los Necrones no se preocuparon lo más mínimo: vivirían por siempre, tal y como sus dioses les habían prometido. Solo quedó un vestigio de su raza, un enraizado odio por todo lo vivo. Legiones de inmortales guerreros de metal zarparon en naves tumba y la galaxia ardió. La maestría de los Ancestrales a la hora de dominar la disformidad se vio contrarrestada por la imponente supremacía de los C'tan sobre el universo material y los enemigos de los Necrones sufrieron la carnicería que siguió a continuación.

EL DOMINIO NECRÓN

Ahora, los C'tan dominaban la galaxia. Los últimos bastiones de los Ancestrales estaban siendo asediados y las razas que habían criado se convirtieron en simple ganado para el ansia obscena de los C'tan. Para las razas jóvenes, los Necrones y sus dioses eran amos crueles que, sin piedad, se dedicaban a cosechar sus poblaciones a voluntad y eran símbolos de terror que demandaban ser adorados y temidos en igual proporción. Por razones que probablemente nunca lleguemos a conocer, los C'tan empezaron a luchar entre ellos mismos por deporte, con lo que desataron fuerzas destructivas más allá de toda comprensión. Devastaron planetas, extinguieron soles y sistemas enteros fueron devorados por agujeros negros. Se erigieron, gracias al esfuerzo de millones de trabajadores, nuevas ciudades que destruían casi de inmediato. A medida que las cosechas se hicieron más escasas, los C'tan empezaron a devorar C'tan hasta que únicamente quedaron unos pocos, que se divertieron entre ellos durante algún tiempo.

Incluso los Ancestrales, conocidos por su paciencia y tenacidad, se desesperaron. Manipularon la vida para crear nuevas formas con vínculos aún más fuertes con la disformidad, servidores con la capacidad de canalizar energía psíquica para defenderse a sí mismos. Destruyeron muchas razas de guerreros potenciales y se especula que entre estas estaban la de los primeros Eldars, la de los Rashan, la de los K'nib y muchas otras. Pasaron milenios antes de que sus creaciones dieran fruto y, mientras tanto, los C'tan extinguieron mucha más vida de la galaxia.

EL EXTRAÑO

"Era tan silencioso como el vacío y mirarle producía terror. Se movía sobre nosotros suavemente y con gracia y su mirada sembraba la locura y la desesperación. Aquellos a quienes se acercaba preferían quitarse la vida antes que soportar su presencia infernal".

Morillia, supuestamente Vidente de Sombras Arlequín

Fragmentos de información extraídos de la infinidad de circuitos de los mundos astronave eldars sugieren que hubo una gran guerra por el poder entre los propios C'tan. Los arlequines tienen una leyenda que apenas relatan una vez por siglo basada en la locura del Extraño. Narran la historia en la que el Dios que Rie engañó al Extraño para que se comiese a sus hermanos; el ansia de poder de los C'tan por el poder aseguró el éxito. No obstante, algunos restos de sus víctimas se retorcan como fragmentos de vidrio dentro de su esencia y le hacían perder el juicio lenta pero irremisiblemente, le forzaban al exilio. La burla del Dios que Rie le granjeó la eterna enemistad del Extraño y los arlequines susurran que, una noche oscura, el Extraño volverá.

EL CONTRAATAQUE DE LOS ANCESTRALES

Las impetuosas razas jóvenes se extendieron por la galaxia enfrentándose a la ciencia de los Necrones con la magia de la disformidad. El imperio de destrucción de los C'tan comenzó a tambalearse; las fuerzas del Empero eran una maldición para ellos y, debido a la destrucción sistemática que habían desencadenado, no podrían detener el avance imparable de los Ancestrales.

Los C'tan, unidos por primera vez en millones de años, intentaron encontrar un medio para sofocar las energías de las razas más jóvenes, energías alimentadas por sus propias almas. Crearon una gran salvaguarda, un plan para acabar para siempre con los poderes de los Ancestrales, un plan mediante el que sellar el universo material del plano empero. Con sus poderes de dioses, era

VISIONES DEL DIOS DURMIENTE

Zaraphiston pronunció la última invocación y miró a su maestro esperando el último acto del ritual. El Saqueador sostenía con la Garra de Horus a un Marine Espacial, identificable como un Lobo Espacial por sus colmillos y tatuajes de manada. Con un solo movimiento de su espada demoníaca Drach'nyen, Abaddon lo rebanó desde el hombro hasta la cadera. Dejó que el cadáver cayese limpiamente al suelo y depositó a Drach'nyen sobre el altar que había frente a él. La sangre se deslizaba a borbotones por la hoja de la espada y empapaba los ídolos, tótems y fetiches que cubrían el altar. Este comenzó a temblar; unas columnas de humo subieron en espiral desde su superficie y dieron forma a una aparición con cuernos y colmillos que observó al Saqueador y a su hechicero.

Zaraphiston se dirigió a la aparición.

"Hrangore, espíritu de la disformidad, en nombre de los Cuatro Poderes te conmino a hablar".

Una ondulante garra vaporosa surgió de la aparición y tocó la sangre del altar, que burbujaba maléficamente a modo de respuesta. La manifestación demoníaca habló con una voz que más parecía un aullante vendaval.

"He esperado tus súplicas, Abaddon el tres veces maldito. Te diré lo que deseas saber, pero ten en cuenta que pagarás por ello un precio más alto que esta simple oferta. Un día, tu alma será pasto de los mastines".

Abaddon alzó la Garra de Horus y la introdujo en el interior de la niebla escarlata. Durante un momento, la Garra ardió con una llama oscura y la aparición aulló de dolor. El Saqueador se adelantó hacia la aparición.

"¿Osas amenazarme? Es mejor que no lo hagas. Aprende a servirme con diligencia, pequeño demonio, o sufrirás las consecuencias. La disformidad está llena de susurros sobre Marte, dínos lo que sepas".

Con un último giro, Abaddon retiró la Garra mientras unos tentáculos de humo color escarlata colgaban de ella. El demonio bufó y comenzó a arder lentamente, pero bajó su mirada.

"En la sombra de Terra, bajo las montañas de niebla, se esconde una nueva forma de muerte: un sacrificio de hombres; pero las preciadas almas no son consumidas, sino que son apartadas. Son muchos los demonios que esperan como aves carroñeras para darse el banquete...".

Zaraphiston se volvió nervioso hacia Abaddon.

"Marte se encuentra en la sombra de Terra y las montañas de la niebla son Noctis Labyrinthus. Los augures tenían razón".

El Saqueador asintió y, a continuación, fijó su mirada en el demonio, que retrocedió ante él.

"Muéstrame más. ¿Qué hay en Marte?"

La figura del demonio se oscureció y se contrajo formando una bola de icor escarlata que latía. Como si hubiese sido presionado por una mano invisible, una especie de pus salió del demonio e inundó el altar cubriéndolo por entero y formando una especie de lienzo horripilante en el que se creaban formas que se retorcan.

Los Marines Traidores vieron una gran cámara de basalto y, a su alrededor, enormes máquinas de plata antigua alzándose hacia el cielo. En el suelo había un enorme sarcófago de oro y adamantio. Alternativamente, cada una de las máquinas emitía un destello parpadante de incommensurable energía que se vertía resplandeciente sobre el sarcófago. En el exterior de la cámara de invocación, la guardia personal de la Legión Negra de Abaddon escuchó un sonido extraño, la cruel risa del Saqueador.

solo cuestión de tiempo que el plan tuviese éxito. Así comenzó el más grande de los trabajos llevados a cabo por los C'tan; sin embargo, antes de que estuviese terminado, las semillas de destrucción plantadas por los Ancestrales milenios antes desencadenaron un cataclismo que nunca nadie hubiera pronosticado.

Los daños sufridos por las razas más jóvenes provocaron el desorden de las energías de la disformidad. La guerra, el dolor y la destrucción se reflejaron en las insondables profundidades del mar de almas. El vórtice de espíritus desencadenó una mortandad que se unió a las informes energías de la disformidad. Las entidades más antiguas de la disformidad se convirtieron en depredadores aterradores que desgarraban las almas de los psíquicos vulnerables mientras su medio ambiente se rompía y reforjaba por las energías desplegadas en la guerra desencadenada en el universo material.

LA AMENAZA DEL APOCALIPSIS

Los habitantes de la disformidad se agruparon vorazmente en las grietas entre dimensiones en busca de caminos que les llevasen al mundo material. Los Ancestrales desarrollaron nuevas creaciones para defender sus últimas posiciones (como el robusto piel verde Krork y el simulador tecnológico Jokaero), pero ya era demasiado tarde: se había abierto una brecha en la compleja red intergaláctica de los Ancestrales y sus mayores logros y emplazamientos de poder fueron invadidos por los horrores que sus propias creaciones habían desatado.

Los más competentes de estos horrores fueron los Esclavizadores, seres cuya gran habilidad para dominar a las razas jóvenes y para crear sus propios portales mediante psíquicos transmutados los ayudó a aumentar su número. Este resultó ser el desastre final para los Ancestrales, ya que los Esclavizadores se hicieron con el control de sus sirvientes. La caja de pandora abierta por las razas jóvenes disgregó a los Ancestrales y supuso la pérdida perpetua de su poder.

La vida había permanecido al borde del precipicio durante la guerra entre los Ancestrales y los C'tan. Ahora, debido a que los Esclavizadores habían provocado en el Inmateria una brecha de proporciones epidémicas, los supervivientes parecían condenados.

LOS C'TAN SEPULTADOS

Los Necrones habían sido recompensados por su interés en la ciencia y habían gozado del placer de observar cómo la civilización de los Ancestrales se derrumbaba. Por desgracia, parecía que con este derrumbamiento se perdería el último grupo de sus maestros. No obstante, los C'tan encontraron una solución que tenía que ver con su incommensurable percepción del tiempo. Permitirían a los Esclavizadores llevarse lo que quedaba y que la galaxia se convirtiese en un lugar baldío; el injambre psíquico se extinguiría y, con el tiempo, la galaxia crearía nuevas formas de vida para que los C'tan pudieran consumirlas. Esto podía tardar millones de años, pero lo único verdaderamente importante era asegurarse de estar allí para verlo.

Los C'tan decidieron escapar de la gran catástrofe que se avecinaba descendiendo a las tumbas de estasis de los Necrones, las cuales permanecerían selladas durante millones de años. Los esclavos de las máquinas y los guerreros necrones se encargarían de protegerlos durante el tiempo que durase su reposo en mundos carentes de toda forma de vida y de mantener alejados a los Esclavizadores. Los vampiros estelares solo regresarían cuando fueran incomodados por una raza sensible, con las características adecuadas para ser adiestrada y consumida.

Hasta ahora, solamente dos de los C'tan se han levantado de sus tumbas para dominar la galaxia. Han encontrado una nueva e inesperada época civilizada y belicosa a un tiempo. La galaxia está floreciendo de nuevo, pero sigue dominada por psíquicos latentes y adoradores de las infernales energías de la disformidad liberadas por la guerra con los Ancestrales. A los C'tan les llevará mucho tiempo y grandes maquinaciones recuperar el sitio como gobernantes de la galaxia que, por derecho, les pertenece: los agentes del Caos deben ser expulsados, los Eldars eliminados, la gran obra completada y la Humanidad subyugada antes de que las cosechas empiecen a dar sus frutos. Sin embargo, los C'tan y sus esclavos Necrones no tienen edad, su ciencia no ha sido superada y, además, el tiempo está de su parte.

PERSONAJES ESPECIALES

O-1 C'TAN

Un ejército Necrón puede incluir un C'tan. Un C'tan se considera una opción de cuartel general en la tabla de organización del ejército.

Los C'tan poseen muchas habilidades en común que definimos a continuación y que son aplicables a cualquier C'tan.

Criatura monstruosa: un C'tan es una criatura monstruosa. Sus ataques en combate cuerpo a cuerpo ignoran las *tiradas de salvación por armadura* y tiran 2D6 para intentar penetrar el blindaje de los vehículos. Además, los C'tan pueden mutar su necrodermis (consulta más abajo) a voluntad y darle la forma de cuchillas y de pinchos. Los ataques que efectúen en combate cuerpo a cuerpo ignoran las *tiradas de salvación invulnerables*.

Immune a las leyes físicas: los C'tan pueden deformar ampliamente la realidad que los rodea. Pueden caminar por el aire, atravesar objetos sólidos y, además, presumen de ello. Al moverse, los C'tan ignoran los elementos de escenografía, ya que flotarán sobre cualquier elemento de terreno impasable; no obstante, no pueden argumentar que están "en el interior" de estos elementos para evitar que les disparen. Cuando atacan a miniaturas bajo cobertura, los C'tan pueden combatir como si dispusiesen de granadas de fragmentación, de manera que ambos bandos se atacarán simultáneamente.

Necrodermis: en su estado natural, los C'tan son seres con una energía inmensa. No obstante, cuando caminan entre los mortales, se recubren con una necrodermis que envuelve su esencia. Un C'tan dispone de una *tirada de salvación invulnerable* de 4+. El hecho de que su atributo de Heridas se vea reducido a 0 implicará que su necrodermis se habrá roto y su esencia se liberará. Esto inflige un impacto de F6 sin posibilidad de *tirada de salvación por armadura* a todas las miniaturas a 3D6 cm del C'tan.

Si un cañón espectral causa la muerte instantánea a un C'tan, este no se transportará a la disformidad, sino que sufrirá una herida sin posibilidad de *tirada de salvación invulnerable*. Si una espada física o un cuchillo físico impacta a un C'tan, no infligirá heridas y, además, será absorbido por la necrodermis del C'tan, lo que desarmará a su oponente.

Drenar energía vital: los ataques de un C'tan en combate cuerpo a cuerpo agotan la energía vital de sus adversarios. Una miniatura cuyo atributo de Heridas sea reducido a 0 por un C'tan no podrá regenerarse o recuperar las heridas mediante el uso de implantes biónicos, un narthecium, un sanguium u otros elementos de equipo similares.

Presencia divina: a pesar de estar contenido en el interior de la necrodermis, un C'tan es un dios viviente. Su poder es tan puro y absoluto que su despliegue resulta extremadamente intimidatorio. Una unidad que quiera asaltar a un C'tan debe superar un *chequeo de liderazgo*. Si no supera el chequeo, la unidad perderá los nervios frente al atemporal demonio y no podrá asaltar durante ese turno.

Por encima de los demás: los C'tan no pueden unirse a unidades amigas y pueden designarse como objetivos de los disparos enemigos incluso aunque estén a 15 cm de otros posibles objetivos. El resto de restricciones a la hora de efectuar un disparo, como el alcance o la línea de visión, se aplican normalmente.

Coraje: los C'tan superan automáticamente cualquier *chequeo de desmoralización*, incluso aunque el chequeo se fallase de manera automática y, además, no pueden *acobardarse*.

"Para estos seres somos menos que ganado, enseres inútiles que o somos consumidos o servimos de juguetes para divertirlos. No existe uno solo de ellos que preste atención a un mundo de humanos, tal y como actuaría yo frente a una hormiga que acaba de ser aplastada por mi bota".

Inquisidor Kessel en el Cónclave de Eidolon



Dioses Ancestrales, los C'tan se manifiestan como apariciones recubiertas de piel metálica que flotan sobre el campo de batalla. Fantasmales vientos etéreos aúllan a su alrededor, ciñéndose a ellos en forma de fuegos espectrales que parecen emerger desde lo más profundo de sus cuerpos. Un simple roce suyo es letal y su mirada sumerge a sus enemigos en un abismo de tiempo, un tiempo que ha conocido las experiencias de millones de años. Aunque han elegido una apariencia humanoide, en realidad son alienígenas y viven para ver cumplidos sus propios fines.

De entre todos los C'tan que se encuentran en el universo, dos de ellos son los más conocidos para muchas razas: el Portador de la Noche y el Embaucador. El Embaucador ha permanecido activo durante más tiempo y ha llevado a cabo complejos planes por el mero placer de causar daño. Ve a los mortales como sus juguetes y se deleita corrompiendo sus mentes y sus espíritus antes de consumir su esencia. Los poderes del Embaucador son una combinación de su voz, su presencia y un inexplicable conocimiento de los pensamientos, deseos y miedos de otros seres.

El Portador de la Noche simboliza la destrucción implacable. Es un segador macabro desde el amanecer de los tiempos y porta una estilizada guadaña como símbolo imponente de su poder. El Portador de la Noche proyecta sus poderes a través de su necrodermis y los canaliza mediante su mirada o su guadaña.

Cada uno de los C'tan ha utilizado muchos nombres durante su larga existencia: el Embaucador era Artemorra para los Jokaero, Sathsarrion para los Iniciados de los Gethvar, Mohagg para los tres veces condenados Cornochinae y Harrimoch para los viajeros de Vendichi. Los C'tan esconderán a menudo su identidad; es por ello por lo que solo es posible detectarlos presenciando el modo en que ejercitan su poder, pero pocos de los que lo han presenciado pueden contarlos.

Los C'tan poseen las energías primigenias de la creación. Su poder es tal que pueden desafiar las leyes de la naturaleza y alterar la realidad. Aunque un C'tan sea destruido en la batalla, su esencia se sanará en una tumba necrona y regresará más tarde para ejecutar su venganza.

EL PORTADOR DE LA NOCHE

El Portador de la Noche es la encarnación de la muerte, un dios sádico con poder para deshacer las estrellas. Se recrea causando daño y sufrimiento no solo para alimentarse, sino simplemente porque tiene poder para hacerlo. Su mirada resulta mortífera y su poderosa guadaña se ha deleitado con la muerte de civilizaciones. Con una nave imbuida de su poder, el Portador de la Noche ha destruido sistemas estelares enteros por capricho y se ha regocijado con las incontables y agónicas muertes de billones de seres vivos.

Con la extinción de la raza Necrontyr, mucho de lo que se conocía de los dioses estelares se convirtió en mitología, aunque el conocimiento del Portador de la Noche ha permanecido latente en cada raza desde aquella época. La guerra entre los Ancestrales y los C'tan desencadenó fuerzas más allá de todo entendimiento y el sufrimiento causado a las razas más antiguas no puede comprenderse del todo. De todos los dioses estelares, el Portador de la Noche es el más antiguo y el que más daño ha causado en la galaxia, pues enseguida descubrió que el terror y la angustia se encontraban entre los manjares más apetitosos.

EL NACIMIENTO DE LA MUERTE

La propia estrella bajo la que los Necrontyr vivían sus cortas y mórbidas vidas dio origen al Portador de la Noche, una energía tan grande como la de un sol. En su búsqueda de un arma con la que derrotar a los Ancestrales, los Necrontyr se volvieron hacia la mística energía coalescente que se alimentaba de la fotosfera de su estrella. El primero de los C'tan en manifestarse mediante el incorpóreo puente estelar fue el Portador de la Noche, que trajo consigo la maldición que había perseguido a la raza Necrontyr desde su nacimiento. Después de tanto tiempo alimentándose del nutritivo pero insípido poder de las estrellas, el Portador de la Noche encontró mucho más de su agrado las delicias epicuréas de la ira y el miedo de los Necrontyr, así que destruyó a aquellos que le habían dado la vida alimentándose de la esencia de su terror y su sufrimiento. Su apetito no tenía límite y solo mediante plegarias desesperadas los Necrontyr pudieron convencer a la criatura que habían convocado de que existían otras razas más allá de su mundo de las que podría alimentarse, innumerables especies que destruir.

Poco después, los Necrontyr despertaron los poderes de muchos más dioses estelares y se convirtieron en sus servidores en la guerra contra los Ancestrales. Como el resto de dioses estelares, el Portador de la Noche buscó adoradores y esclavos, aunque muchos de sus servidores pronto descendieron al abismo de la locura, pues eran incapaces de soportar las terribles y sangrientas visiones que comportaba su simple presencia. Acostumbrado como estaba a una dieta de masacres, nada más podía satisfacer su hambre, así que el Portador de la Noche pronto se embarcó en la guerra contra los Ancestrales sembrando la destrucción en regiones enteras del espacio en nombre de su monstruoso apetito.

UNA ÉPOCA DE MASACRE

La guerra contra los Ancestrales resultó un conflicto como nunca antes había conocido la galaxia y que esta aún tendría que soportar otra vez, con ambas fuerzas poseyendo el poder de la creación en la palma de sus manos. A medida que la lucha se intensificaba y la escala de destrucción aumentaba, el Portador de la Noche olvidó cuál era la causa por la que luchaba, contento de poder destruir y alimentarse a voluntad. El Portador utilizó sus poderes para llegar hasta

las mentes de las razas jóvenes y plantar las semillas de sus miedos más oscuros, alimentándose así de todas las especies cuya existencia estuviera bañada por el temor a la muerte y la mortalidad. Al final, el Embaucador llevó la perdición al Portador de la Noche cuando lo convenció de que los festines más succulentos eran las energías vivas de sus compañeros C'tan. Así empezó un reinado de asesinatos en el que el Portador de la Noche reunía todos sus poderes para destinarlos a cazar y consumir a sus compañeros dioses. Mientras los C'tan luchaban entre ellos, otros siguieron el ejemplo del Portador de la Noche y empezaron a devorarse entre sí, pero ninguno pudo igualar la magnitud de sus masacres.

Cuando los Ancestrales contraatacaron, el Portador de la Noche se había dado un festín con la mayoría de los C'tan y ya solo quedaban cuatro. La anarquía provocada por el contraataque de los Ancestrales y la plaga de los Esclavizadores obligó a los C'tan supervivientes a abandonar su última gran obra y retirarse a sus tumbas de estasis. Un miedo primordial hacia el Portador de la Noche se había extendido en la psique de muchas más razas de las que nunca podría haberse alimentado, pero no le importaba. Se había convertido en la personificación de la muerte en la memoria colectiva de cada raza y el terror a la muerte era el regalo que hacía a la galaxia. Los Eldars lo conocían como Kaelis Ra, el Destructor de la Luz, mientras que para la incipiente raza humana era simplemente el Segador. De todas las razas jóvenes, sólo los Krork escaparon del apetito del Portador de la Noche, quedando así su raza libre del miedo a la muerte.

LA TRAICIÓN FINAL

Mientras el Portador de la Noche se preparaba para comenzar su largo sueño, las últimas maquinaciones del Embaucador salieron a la luz. Había revelado a sus enemigos la localización del mundo necrópolis del Portador de la Noche y una armada de naves alienígenas intentó destruir al dios de la muerte antes de que pudiese escapar a su tumba de estasis. No lograron su objetivo, pero mandaron el arma más potente del Portador de la Noche al Inmateria, un reino que se considera una maldición para los dioses estelares, evitando así que acumulara las vastas cantidades de energía que requería para poder sobrevivir a su sepultura.

Sin embargo, el Portador de la Noche simplemente permitió que sus seguidores perecieran mientras subsistía gracias a los escasos bocados que ya había tomado. Los milenios pasaron y el Portador de la Noche estuvo al borde de la extinción, puesto que sus reservas de energía apenas eran suficientes para mantenerlo con vida. Pero, gracias a la intervención de una de las razas jóvenes, el Portador de la Noche pudo obtener la energía necesaria para despertar. Aunque debilitado debido a su largo sueño, logró escapar de su tumba en el planeta Pavonis y saltó al espacio para alimentarse en las estrellas y hacerse fuerte una vez más.



EL PORTADOR DE LA NOCHE

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Portador de la Noche	360	6	4	10	8	5	4	5	10	4+

Escuadra: 1.

Armamento: el Portador de la Noche está equipado con una guadaña, pero esto no afecta a su perfil de combate.

Personaje: un C'tan es un personaje independiente y está sujeto a las reglas para personajes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000. Sin embargo, estas reglas se ven modificadas por la regla *Por encima de los demás* (no puede unirse a unidades de su ejército y puede ser objetivo de los disparos enemigos aunque se encuentre a 15 cm de otros objetivos posibles).

REGLAS ESPECIALES

Rayo C'tan: durante la fase de disparo, este C'tan puede proyectar una explosión de energía canalizada a través de su guadaña con el siguiente perfil:

Alcance 60 cm	Fuerza 9	FP 2	Asalto 1
---------------	----------	------	----------

Mirada llameante: el Portador de la Noche puede usar la *Mirada llameante* en lugar de atacar en combate cuerpo a cuerpo. La mirada abrasadora de este C'tan emite un fuego oscuro que consume las energías vitales de aquellos que los rodean. Coloca la plantilla de área de efecto de artillería pesada sobre el C'tan. Las miniaturas enemigas que queden cubiertas totalmente bajo la plantilla sufrirán un impacto automático; las miniaturas cubiertas parcialmente sufrirán un impacto con un resultado de 4+. Las miniaturas impactadas sufren un impacto de F4 que no admite *tirada de salvación por armadura*.

Tormenta etérea: al inicio de la fase de asalto enemiga, una vez efectuados los movimientos, pero antes de efectuar los ataques, el Portador de la Noche puede convocar los vientos etéreos para rechazar a sus oponentes. Cualquier unidad enemiga (que no sea de vehículos) que tenga una miniatura a una distancia de hasta 15 cm del C'tan y que no incluya únicamente miniaturas con un atributo básico de F4 o superior debe mover 5D6 cm para apartarse del Portador de la Noche, como si estuviera retirándose. Primero mueve la miniatura más próxima de la unidad afectada y después el resto de la unidad, de forma que las miniaturas mantengan la coherencia de escuadra. Esta habilidad puede utilizarse para retirar una unidad del combate cuerpo a cuerpo. Los Necrones en combate cuerpo a cuerpo con tropas afectadas por la *tormenta etérea* consolidarán su posición si todos sus oponentes en combate cuerpo a cuerpo son arrastrados por la tormenta.

Envuelto en una negra y raída túnica, salió de la tumba deshaciendo la piedra sólida átomo a átomo y tomando forma en un arremolinado sudario de color negro. Mas y más piedra se desintegró para dar forma a la oscuridad que escondía a la criatura. Pronto, todo lo que quedó de la tumba fue un bloque con la última pieza del metal ardiendo brillantemente en su superficie.

Uriel tuvo una vaga percepción de un rostro severo y decrepito, con las cuencas de los ojos dejando entrever profundos destellos amarillos que brillaban débilmente. Reflejaban rabia y locura, una sed insaciable debido al sufrimiento. Una capa de oscuridad fantasmal ocultaba su verdadera forma, con unos brazos recubiertos de vendajes raídos que formaban parte de su nebuloso contorno. Uno de los brazos terminaba en largas garras, sucias de yacer en aquella tumba; el otro, en lo que parecía un enorme filo de oscuridad antinatural arqueado como una guadaña gigantesca.

Cuando la criatura se mostró en su totalidad, Uriel comprobó que su estatura era mucho mayor que la de los mortales a sus pies. Remolinos zigzagantes de oscuridad serpenteaban alrededor de los cuerpos de aquellos que no fueron lo suficientemente rápidos para escapar a su abrazo.

El manto de oscuridad se enroscó alrededor de dos de los guerreros alienígenas. El brazo armado con la guadaña destello mientras atravesaba sus armaduras con facilidad y sus cuerpos cayeron al suelo como si fueran sacos de huesos.

Extracto de El Portador de la Noche

EL EMBAUCADOR

Los mayores logros del Embaucador se sustentan en el engaño y la mentira y ha erigido su imperio de miedo mediante la manipulación y la desconfianza. Sutil y encantador, su dominio de las medias verdades y de la falsedad ha condenado planetas y ha conducido a grandes líderes a la esclavitud; y todo por mera diversión del señor del engaño. En épocas pasadas, cuando los Necrontyr todavía estaban recubiertos de carne, el resto de los C'tan aprendió a evitar la influencia del Embaucador. Solo unos pocos fueron consumidos por esta entidad en sí misma; otros fueron empujados a luchar entre ellos.

A través de los imposibles golfos del tiempo desde el momento en que la raza Necrontyr se transformó, todo su conocimiento se convirtió en polvo. Los únicos artefactos que sobrevivieron a aquella época fueron los Necrones y las monolíticas tumbas de estasis. Estos solamente conservan un resquicio de aquellos tiempos pasados y están corrompidos por una morbilidad alienígena que los hace casi incomprensibles. Se dice que las leyendas eldars contienen muchos fragmentos de historias verdaderas sobre los C'tan, con oscuras referencias sobre las hazañas de Asuryan y Eldanesh, Isha y Kurnous. Pero incluso ellos reconocen que sus dioses nacieron fruto de una época de guerra en el cielo que había existido entre los Ur-folk y los Yngir y que databa del inicio de la creación. Resulta imposible distinguir verdad y mito al hablar de los C'tan, aunque, dada su naturaleza, quizá sea un error siquiera intentarlo.

De todos los denominados "dioses estelares" ("C'tan" en los antiguos escritos necrontyr, "Yngir" para los Eldars), el conocido como el Embaucador es el más astuto y caprichoso. Lo poco que se conoce de él indica que incluso los Necrontyr sabían muy poco

sobre esta entidad cuando la descubrieron y pronunciaron las palabras de duración eónica que su disipada forma podía percibir. Se dice que su manifestación fue causa de gran alegría entre los Necrontyr, impactados por su transición fluida a una forma terrenal y la facilidad con la que se había adaptado al reino material. Primero le llamaron Mephet'ran, el Mensajero, pues creyeron que era un puente entre su raza y el resto de dioses estelares.

Mientras los C'tan empezaban a reunir seguidores y adeptos, el Mensajero pronto superó al resto. Los dioses estelares parecían demasiado distantes e inspiraban miedo a muchos Necrontyr, pero Mephet'ran se aparecía con formas que ellos conocían y podían entender. Quizá se debía a que nunca había llegado a ser tan poderoso como los otros C'tan y utilizaba su astucia y habilidad para asegurarse el futuro. Existen indicios de que muchos Necrontyr se convirtieron en sus esclavos por propia voluntad, pero el Mensajero los envió a servir a otros dioses, quizá temeroso de la envidia que podía provocar su poder cada vez mayor. El Mensajero alimentó el odio de los Necrontyr por los Ancestrales y los condujo a una guerra que devastaría la galaxia.

LA TRACIÓ DE LOS NECRONTYR

Por todos es sabido que, mientras se preparaban las líneas de batalla, el increíble poder de los C'tan significó un gran regalo para los Necrontyr. La corta vida de su raza, enferma de una existencia incierta, obtendría la inmortalidad, pero a un exorbitante precio.

Consagrándose a los dioses estelares, los Necrontyr serían consumidos y luego resurgirían. Sus mentes serían introducidas en máquinas de metal orgánico, como las de sus propios di-

"¿Qué buscabas?", susurró Lakius. Una sonrisa feroz surcó por completo el rostro de aquella cosa.

"Principalmente, conocimiento. Quería conocer la suerte que había corrido la galaxia, qué había subsistido a las plagas. No puedes imaginar mi sorpresa al descubrir que tu raza y la de los Krork se habían expandido por todas partes. Os he observado, humanos, intentando forjar un imperio en nombre de un cadáver. He visto vuestros templos consagrados a la máquina. Racialmente, vuestros miedos y supersticiones me divierten. Resultáis interesantes objetos de estudio".

"Así que eres un Necrontyr. Escapasteis de la enfermedad en vuestras tumbas de estasis".

"No, vuestro idioma es ineficaz. La plaga no fue una enfermedad y no podía dañarnos, pero...". La criatura reclinó su cabeza hacia atrás como si soñara con tiempos muy lejanos. "Estaba matándolo todo". Volvió a mirar a Lakius. "Y no, no soy un Necrón. Confundiste al esclavo con el maestro. Lo entenderás mejor cuando os lleve al interior".

Extracto de Deus Ex Mecánicus

EL EMBAUCADOR

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
El Embaucador	300	5	3	9	8	5	5	4	10	4+

Escuadra: 1.

Armamento: el Embaucador no lleva armas.

Personaje: un C'tan es un personaje independiente y está sujeto a las reglas de personajes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000. Sin embargo, estas reglas se ven modificadas por la regla *Por encima de los demás* (no puede unirse a unidades de su ejército y puede ser objetivo de los disparos enemigos aunque se encuentre a 15 cm de otros objetivos posibles).

REGLAS ESPECIALES

Engaño: en la fase de disparo, el Embaucador puede provocar en una unidad enemiga visiones de su propia destrucción suficientemente realistas como para hacer temblar al más valiente. Este poder tiene un alcance de 60 cm, requiere línea de visión y no puede utilizarse sobre una unidad que esté trabada en combate cuerpo a cuerpo. Cuando el C'tan utilice este poder, la unidad afectada deberá efectuar un *chequeo de desmoralización* (como si hubiese sufrido un 25% de bajas) o un *chequeo de acobardamiento*, aunque sus reglas especiales indiquen que superan este tipo de chequeos automáticamente. Este poder no puede utilizarse contra vehículos.

Despliegue ilusorio: un ejército Necrón comandado por el Embaucador puede modificar su despliegue una vez haya desplegado el enemigo, pero antes de efectuar ningún movimiento. Esta opción se pone en práctica una vez hayan movido las tropas de infiltradores, exploradores, etc. El jugador necrón designa una unidad y tira 1D6: con un resultado de 1-3, la unidad puede modificar su despliegue original, pero sujeta a las reglas de despliegue del escenario; con un resultado de 4-6, la unidad designada puede modificar su despliegue original ateniéndose a las reglas establecidas por el escenario y, además, el jugador puede designar otra unidad adicional para llevar a cabo el proceso de tirar el dado. De esta manera, puedes llegar a modificar por completo tu despliegue original.

Terror: si el Embaucador no está trabado en combate cuerpo a cuerpo durante la fase de asalto de los Necrones, en lugar de asaltar puede afectar las percepciones de una unidad enemiga que tenga al menos una miniatura a 60 cm de él. La unidad deberá efectuar un *chequeo de liderazgo* y, si no lo supera, solo causará impactos durante esa fase de asalto con un resultado de 6. Esta regla no es aplicable a vehículos, a miniaturas sujetas a la regla especial *coraje* o a miniaturas sin atributo de Liderazgo.

Confusión: si está en combate cuerpo a cuerpo durante la fase de asalto enemiga, el Embaucador puede abandonar el combate antes de que se efectúen los ataques. Haz un movimiento de retirada en cualquier dirección; el enemigo solo podrá *consolidar la posición*, ya que el Embaucador habrá creado una ilusión para mantener ocupados a sus enemigos.

ses, y así, liberados de su baja esperanza de vida, podrían llevar a cabo su venganza contra los Ancestrales durante milenios sin miedos ni dudas.

Así lo proclamó el Mensajero; pero, a pesar de sus palabras melifluas, los Necrontyr mostraron sus dudas ante esta perspectiva. Los que aún no se habían rendido a los dioses fueron sometidos por los que sí lo habían hecho, pero no pudieron ser persuadidos para cometer tal acto de fe. Fue en este momento cuando el Embaucador mostró su verdadero rostro para sumir a los incrédulos en el camino de la fe mediante promesas de reflexión y compromiso. Se vieron superados por los creyentes y forzados a aceptar su destino final. Entonces, los creyentes se sumaron a las relucientes filas de máquinas no vivas y la raza Necrontyr fue purgada y se convirtió en los actuales Necrones, condenados a servir eternamente.

LA GUERRA ENTRE LOS DIOSSES

Mientras los C'tan obtenían el poder, se dice que el Embaucador fue el primero en predisponer a unos contra otros, puesto que las cosechas de poblaciones crecían poco y sin fuerza. Conducidos primero por la valentía y después por la desesperación, los C'tan lucharon con una total indiferencia hacia sus esclavos, que perecieron a millones, y consumieron sistemas estelares enteros. En una vorágine de pactos y traiciones, el Embaucador engañó y consumió a varios de sus seguidores, a los que declaró el mejor de todos los festines. Pero el Embaucador continuaba siendo el más débil de los C'tan y siempre debía tener cuidado de evitar a los más poderosos.

Las leyendas Eldars cuentan que el paraíso creado por los Ancestrales había sido destruido durante las guerras con los Yngir. Para cuando los Ancestrales estuvieron preparados para contraatacar con eficacia, solo quedaban cuatro deidades C'tan y la vida casi se había extinguido en toda la galaxia. La leyenda habla de que el Dios Chacal ayudaba y traicionaba a ambos bandos por igual y que siempre se mantenía a distancia del conflicto para poder sacar ventajas de cualquier oportunidad o debilidad. Cuando ambos bandos fueron conscientes de las maquinaciones del Embaucador, este empleó todo un abanico de personificaciones y formas falsas con las que esconder su presencia.

Las dudas y desconfianzas sembradas por el Embaucador entre las razas jóvenes contribuyeron más a la causa de los dioses estelares que todas las legiones y flotas de la galaxia. Cuando los C'tan abandonaron su último gran trabajo y se refugiaron en la seguridad de sus mundos necrópolis ante el apocalipsis que se avecinaba, el Embaucador fue el último en partir. Ahora que la larga búsqueda de mejores condiciones de vida ha hecho reemerger a las terribles majestades estelares, Mephet'ran ha sido el primero en volver.

NUEVOS INICIOS

El Embaucador ha pasado milenios en la galaxia buscando seguidores e interfiriendo sus acciones con la intención de perturbar a los de su raza. Nuevamente, el Mensajero cuenta con seguidores vivos entre los Adeptus Mecánicos y con ellos ha logrado reunir a muchos parias a los que ha convertido en sus nuevos esclavos. Incluso ha tenido éxito al localizar los potentes talismanes de Vaul, armas muy poderosas forjadas por los Eldars antes de la Caída con las que destruir a los C'tan si volvían a despertar.

Mediante sutiles maquinaciones, el Embaucador ha destruido la mayoría de estos terribles artefactos y ha puesto los demás permanentemente fuera del alcance de los Videntes. La guerra que tuvo lugar para lograr este objetivo provocó la destrucción de todo un sector que englobaba cientos de planetas y sistemas estelares enteros, una destrucción de una magnitud como nunca se había visto desde la Guerra Celestial. El sufrimiento sin límite causado no significa nada para el Embaucador; sería capaz de destruir el Sector Gótico mil veces con tal de lograr sus objetivos. En épocas recientes, el Embaucador ha comunicado que necesita al resto de dioses estelares en el caso de que los C'tan deseen reafirmar su reinado una vez más. El legado de los Ancestrales persiste y las que antaño fueran razas esclavas deben ahora ser metidas en vereda.



ALINEACIÓN DE ESTRUCTURAS ALIENÍGENAS EN ANGELIS



UTILITATUM ADMINISTRATUM SOLUM
INSCRIPTOR: *Votis*
SCHOLA EDIATRIX: *Corabla*
EDO PURIFICATUM: *Tigur*
EDO DIABOLUS: *Fro Kuhl*
EXEMPLARIS: *II*
TABULA LIBRARIUM: *P45745183723971301*

TRANSMITIDO: ESTACIÓN BASE ANGELIS
DESTINO: MARTE

RECIBIDO: DOLUMAR IV

>>ORDEN PRIMERA 6789/OXI<<

INTERCEPTADO/REDIRIGIDO: TERRA

FECHA: 8431345.M35

CONDUCTO TELEPÁTICO: ASTRÓPATA-TERMINUS KABEL

REF: AdMec/019123298/IP

AUTOR: ADEPTUS PREFECTUS PRIMUS SAUL MAGELLAN (DIRECTOR)

Además del informe realizado por el Jefe Orhologista Luteus Vox, los estudios iniciales de escáncres orbitales revelaron varias anomalías inexplicables relativas al planeta Angelis. Se han resumido así:

1. La ecosfera del planeta parece deteriorarse sin razones aparentes. A pesar de disponer de una atmósfera rica en oxígeno y nitrógeno y bajos niveles radioactivos, no existen signos de vida, ni siquiera de microorganismos.
2. Un grupo de formaciones de origen aparentemente antinatural.
3. Una fuente de energía que emite destellos procedentes del área alrededor de las formaciones antinaturales y que continúa siendo indescifrable.

Ahora hemos establecido una base terrestre y hemos iniciado nuestras investigaciones sobre esta serie de problemas. Podemos confirmar que las formaciones, definitivamente, tienen un origen antinatural y las estructuras son de carácter alienígena. El material con el que se han construido estas estructuras resulta impenetrable para todos los escáncres, para los generadores de campos fásicos e incluso para las pruebas psíquicas. Los equipos de excavación han comenzado a trabajar alrededor de estas estructuras con la esperanza de descubrir alguna pista sobre su procedencia.

Pensamiento del día

"Una mente sana es una bendición del Emperador; no debería llenarse con trivialidades".

Los equipos de supervivencia han completado el trazado del mapa de la zona y han informado de posibles relaciones entre las estructuras.

Existen tres importantes características comunes, detalladas a continuación:

La primera es un grupo de tres estructuras piramidales dispuestas en una ancha línea. Las tres pirámides presentan cuatro lados, aunque de diferentes dimensiones. Al principio, creímos que las tres pirámides estaban en el mismo plano, con sus cuatro lados encarados hacia cada una de las posiciones cardinales: Norte, Sur, Este y Oeste. Sin embargo, una investigación más precisa ha revelado cambios sutiles de alrededor de $0,0056^\circ$ en su posición. Esto hace que cada una de las tres pirámides tenga una de sus esquinas encaradas de manera particular.

Un estudio posterior efectuado por el adepto astrológico Herveus revela que este patrón sigue esta pauta:

$$x = [i(n/m) - u(n/m)] + o(n/m)$$

donde $x=1$.

Esto, afirma el, coloca el patrón en directa conjunción disforme con una constelación estelar únicamente visible durante el solsticio de verano desde el emplazamiento de las pirámides.

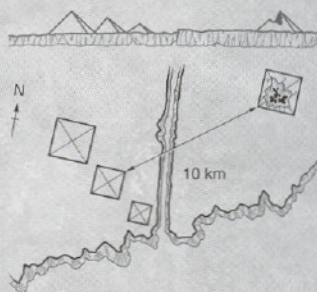
No estoy seguro del significado de nuestra investigación, pero me inclino a creer que es mera coincidencia.

La segunda de las características comunes es una larga zanja excavada frente a las pirámides. La zanja mide unos 800 metros de anchura y se encuentra llena de arenas movedizas con una profundidad no determinada. La zanja existente se extiende hacia el Norte unos 60 kilómetros. Resulta imposible realizar una estimación de su longitud original debido al

incremento de las tormentas de arena y el deslizamiento de las placas tectónicas, que la han erosionado casi por completo. Podría alcanzar el polo del planeta o incluso llegar más lejos.

De nuevo, el adepto astrológico Herveus afirma que la posición de la zanja en relación con las pirámides encaja con la correlación visible entre la constelación mencionada previamente y la espiral galáctica oriental. Una vez más, debo mostrar mi escepticismo acerca de estas teorías.

La tercera y última característica se encuentra a unos diez kilómetros de distancia del grupo de pirámides y.



Escala aproximada 1:500,000

probablemente, su investigación nos podría reportar mucha información. Parece ser una pirámide de diseño similar al de las otras. Sin embargo, da la impresión de estar dañada, de haber sido desmantelada o, simplemente, de que su construcción nunca hubiera sido completada. Estamos a punto de enviar una expedición a esta pirámide en la que yo mismo estaré al frente. Espero ofrecer más detalles sobre el interior de estas estructuras en mi próximo informe.

Su Humilde Servidor,

Saul Magellan
Classified

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO NECRÓN

Gran parte del atractivo de coleccionar un ejército de Necrones es observar cómo de ser un pequeño grupo de miniaturas pasa a convertirse en un enorme ejército invasor. Podrás expandir tu ejército hasta conseguir una fuerza capaz de destruir a cualquier enemigo que los dioses estelares decreten.

¿POR DÓNDE EMPIEZO?

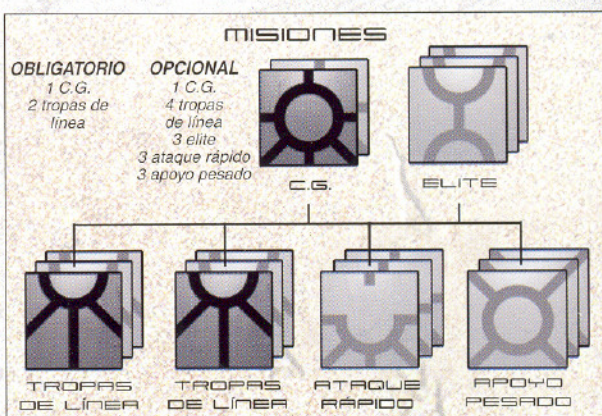
El ejército Necrón posee una amplia y diversa selección de tropas a tu disposición. Desde los pequeños y rápidos escarabajos, pasando por los guerreros necrones, hasta la potencia inconmensurable del monolito. Se trata de un ejército que puede utilizar algunas de las armas más terribles del universo de Warhammer 40,000: incluso las armas con las que están equipadas las tropas de línea son capaces de traspasar el más pesado de los blindajes de cualquier vehículo. Cada unidad del ejército Necrón tiene habilidades y especialidades diferentes en el campo de batalla y elegir una u otra puede resultar difícil. Por ello, te aconsejamos que, en un principio, te decidas por un "ejército básico" que, posteriormente, puedas ir expandiendo. De esta forma, en poco tiempo dispondrás de suficientes miniaturas para jugar.

Cuando elijas las unidades, deberías tener en cuenta las tablas de organización del ejército para comprobar la cantidad y tipos de unidades que puedes incluir en tu ejército. La mejor tabla que puedes consultar al empezar a organizar tu ejército es la de Misiones, ya que te permitirá crear un ejército tácticamente flexible que podrás expandir rápida y fácilmente.

Como puedes comprobar en la tabla de la derecha, un ejército elegido basándose en la Tabla de Misiones debe incluir, al menos, una unidad de cuartel general y dos unidades de tropas de línea, así que te aconsejamos que empieces tu colección con esas tropas. Una vez tengas el

ejército básico pintado, podrás jugar alguna partida. A partir de aquí, puedes ampliar el ejército para jugar otros escenarios e incluir unidades más especializadas.

Los diferentes elementos que componen un ejército Necrón han de funcionar en conjunto para tener éxito y, a medida que amplíes tu ejército, aprenderás cuáles son las tropas y las tácticas que se adaptan mejor a tu estilo de juego. Pronto liderarás densas filas de Necrones victoria tras victoria con el objetivo de alimentar el ansia monstruosa de sus maestros estelares.



EL HORROR DE LOS NECRONES

En estas páginas encontrarás los distintos elementos que componen un ejército Necrón. Cada unidad cumple una función característica en el campo de batalla, por lo que, mediante una combinación adecuada de tropas, cosecharás un mayor número de victorias.



Líder necrón



Destruyores e inmortales

Los líderes necrones se cuentan entre los servidores más poderosos de los C'tan. Tienen acceso a un amplio abanico de tecnología arcana con la que destruyen a sus enemigos o apoyan a unidades próximas. Los inmortales son unidades potentes, capaces de desatar una fuerte tormenta de fuego con sus armas gauss mientras mantienen un avance imparable hacia el enemigo. Los destruyores destacan por la gran velocidad a la que pueden efectuar ataques que siembran el terror tanto entre las tropas de infantería como en los vehículos enemigos.



Parias

Los parias resultan la tropa de escolta ideal para el líder necrón. Van equipados con un dactilus, un arma devastadora tanto a distancia como en combate cuerpo a cuerpo. Su horripilante presencia psíquica les hace extremadamente peligrosos para tropas con un alto Liderazgo y para los psíquicos enemigos.



Guerberos necrones y enjambre de escarabajos

Los guerreros necrones forman el corazón de tu ejército. Resultan muy destructivos a corta distancia y recuerda que necesitarás disponer de una sólida base de ellos en tu ejército para prevenir la desaparición prematura del mismo, así que procura convertirlos en el centro de tus planes de batalla. Los enjambres de escarabajos son unidades de ataque rápido y el mejor uso que les puedes dar es lanzarlos contra las unidades enemigas más costosas.



Apoyo
pesado

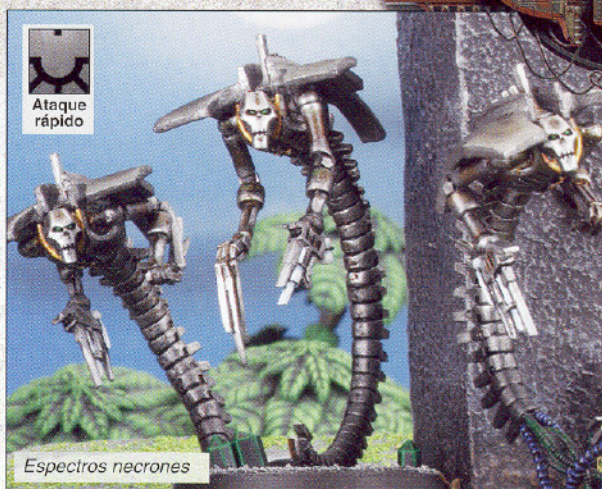


Destructor pesado

Los destructores pesados son muy móviles y están bien armados. Resultan excelentes para destruir los tanques enemigos, puesto que sus armas producen devastadores rayos de energía gauss que aniquilan incluso a los enemigos con la más pesada de las armaduras.



Ataque
rápido



Espectros nerones

Los fantasmales espectros nerones se caracterizan por su velocidad y por una habilidad letal en combate cuerpo a cuerpo. Además, son casi indestructibles, pues incluso las armas de energía los atraviesan sin causarles el más mínimo daño.



Elite



Apoyo
pesado



Monolito, arañas y desolladores

El monolito es un impresionante edificio capaz de teleportar unidades a cualquier punto del campo de batalla y, además, está equipado con un temible arsenal de potentes armas. Los horripilantes desolladores pueden desplegarse cerca del enemigo y trastocar sus planes de batalla desde el inicio de la partida. Resultan devastadores contra enemigos con un atributo de Liderazgo bajo, ya que sus oponentes no pueden soportar la visión de sus horribles facciones en combate cuerpo a cuerpo. Las arañas necrón son mortíferas en combate cuerpo a cuerpo y su presencia facilita la autorreparación de los nerones caídos.

CONSEJOS PARA MONTAR LOS NECRONES

Los guerreros y destructores necrones se montan a partir de un kit de plástico. En las siguientes páginas te damos algunos consejos sobre el proceso de montaje y algún que otro truco para que saques un mayor partido a estas miniaturas tan versátiles.



1 Pega las piernas a la peana y, a continuación, pega las dos partes del torso antes de unirlo a las piernas. Los guerreros necrones presentan un aspecto particularmente diabólico en posición encorvada, así que intenta que el torso quede ligeramente inclinado hacia delante. Puedes usar "Blu-tac" antes de pegar definitivamente la miniatura para comprobar que la posición que adoptará es la que realmente quieres.

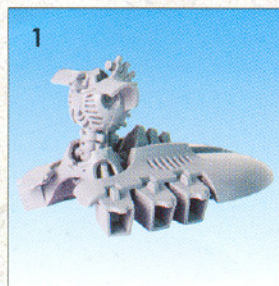


2 Los brazos de los guerreros necrones vienen emparejados en la matriz, así que sepáralos de la matriz al mismo tiempo. Pega primero los brazos y, a continuación, la sección de cable del arma. Pega el cañón del arma, pero no enganches al arma la barra de plástico de color verde hasta que no hayas pintado y barnizado la miniatura.

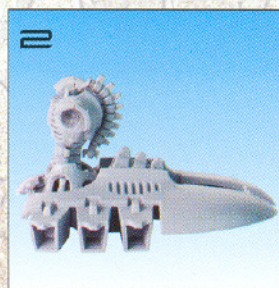


3 Una vez hayas pegado el arma, ya puedes colocar la cabeza. Dependiendo del ángulo en que la pegues, puedes dotar a la miniatura de un aspecto realmente dinámico; por ejemplo, puedes hacer que el guerrero apunte haciendo que mire el cañón de su arma o puedes hacer que escrute amenazadoramente el campo de batalla.

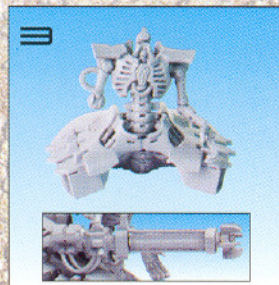
CONSEJOS PARA MONTAR UN DESTRUCTOR NECRÓN



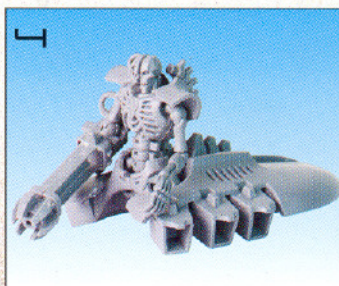
1 Al montar el destructor necrón, pega primero la espina dorsal inferior a la parte baja del caparazón. Si no lo haces así, cuando hayas pegado la parte superior del caparazón te resultará imposible pegarla. A continuación, pega la mitad superior del caparazón y la placa pélvica frontal.



2 Pega las mitades frontal y posterior del torso del destructor y, a continuación, sitúa la espina dorsal en su sitio. Una vez estas piezas estén secas, pega el conjunto a la espina dorsal inferior. Puedes alterar la inclinación del torso, así que piensa la postura de la miniatura antes de pegarlo.



3 Ahora, puedes pegar los brazos del destructor. Pegar el brazo izquierdo es fácil, ya que se trata de una sola pieza; no obstante, puedes situar el brazo derecho de manera que el arma quede en posición de "descanso", lo que dará a la miniatura un aire relajado, o puedes darle un aire más amenazador haciendo que apunte en dirección al campo de batalla. El arma se compone de dos mitades, así que pégalas y luego engancha la pieza del cable y la del extremo final (la culata) antes de pegar el arma completa al brazo.



4 Por último, pega la cabeza de la miniatura teniendo presente el ángulo y la posición del arma cuando lo hagas. Recuerda no pegar las barras transparentes de color verde hasta que no hayas pintado y barnizado la miniatura.



CÓMO PINTAR TUS GUERREROS NECRONES

En esta sección te enseñamos paso a paso cómo pintar guerreros necrones con técnicas muy sencillas. Muchas de estas técnicas te servirán para pintar la mayor parte de unidades de tu ejército, pero recuerda que no existe un método bueno o malo para pintar tu ejército, simplemente escoge el que más te guste.

1



En primer lugar, imprimamos la miniatura con Spray Negro Caos y, a continuación, le aplicamos un pincel seco con Metalizado Bolter. Si lo prefieres, puedes imprimir la miniatura con Spray Metalizado Bolter.

2



A continuación, aplicamos una mezcla diluida de Tinta Marrón y Tinta Negra y, una vez seca, aplicamos las luces al metal con Cota de Malla y pintamos el cable del arma con Verde Snotling. La miniatura ya está lista para que juegues con ella, aunque puedes añadirle algún que otro detalle, tal y como te mostramos en el siguiente paso.

3



Hemos pintado el arma con una mezcla de Negro Caos y Metalizado Bolter y hemos iluminado los bordes con Cota de Malla. Para acabar, le aplicamos un lavado de Tinta Negra. Los ojos se han pintado con Verde Snotling y el glifo del pecho, con Oro Brillante.

PINCEL SECO Y LAVADO DE TINTA



Guerrero necrón pintado mediante pincel seco



Guerrero necrón pintado con lavados de tintas

El pincel seco es una técnica que puedes usar para dar luces a tus Necrones y que te permitirá pintar tu ejército con rapidez. Sumerge el pincel en la pintura y, a continuación, retira la mayor parte de la pintura de las cerdas del pincel con un pañuelo de papel. Pasa el pincel rápidamente y con suavidad sobre la miniatura del Necrón y comprobarás cómo resaltan instantáneamente las zonas con mayor relieve de la miniatura, mientras que las zonas más profundas quedan con el color base más oscuro.

Otro método que puedes usar para pintar tus Necrones es un lavado de tintas. Mezcla un poco de Tinta Marrón y Tinta Negra diluidas y aplica una capa de tinta sobre la miniatura dejando que penetre en todos los recovecos.

PEANAS

Cuando acabes de pintar la miniatura, aplica una capa de cola blanca a la peana y esparce sobre ella un poco de arena. Una vez seca la cola, pinta la peana con Negro Caos y, a continuación, le aplícale un pincel seco de Gris Codex. Se trata de una forma muy sencilla de que tu ejército tenga un aspecto cohesionado.



¡IMPORTANTE!

Queremos hacer hincapié en que **NO** debes pegar la barra transparente de color verde en el arma hasta que el Necrón esté completamente pintado y barnizado, pues así evitarás mancharla de pintura. Para colocarla en su sitio, primero aplica cola blanca al arma y después pega la barra. Si usas cola blanca en lugar de "superglue", evitarás que la barra se manche por culpa del pegamento.



CÓMO EXPANDIR TU EJÉRCITO

Una vez dispongas de dos unidades de tropas de línea y de una de cuartel general, puedes empezar a ampliar el ejército. Una forma adecuada de hacerlo consiste en seleccionar una unidad de cada uno de los restantes tipos de tropas de la tabla de organización del ejército.

EL EJÉRCITO CRECE

Una vez hayas pintado tu ejército básico y hayas jugado con él algunas partidas, querrás ampliarlo para poder librar batallas más grandes. Existen muchos tipos de tropa que puedes escoger en la lista de ejército de los Necrones y todos tienen sus puntos fuertes. En esta sección queremos ofrecerte algunos consejos sobre la mejor manera de ampliar tu ejército Necrón.

Una buena forma de ampliar el ejército de manera equilibrada es seleccionar una unidad de cada uno de los otros tipos de tropas indicados en la tabla de organización de ejército: elite, ataque rápido y apoyo pesado. De esta forma, tu ejército aumentará con rapidez al tiempo que será lo bastante flexible como para que puedas obtener la victoria, independientemente de la misión o el ejército al que te enfrentes. Una posible opción consiste en incluir una unidad de inmortales, un escuadrón de destructores y un monolito. Con estas tropas dispondrás de un ejército con una gran fuerza de choque, rápido, capaz de teleportarse a cualquier lugar del campo de batalla y con una devastadora potencia de fuego gracias a sus armas gauss.

Los Necrones están equipados con algunas de las armas más terroríficas de toda la galaxia, las cuales, además, pueden ser utilizadas de diversas maneras. La implacable marcha de los Necrones en el campo de batalla, apoyada por el

fuego de sus despiadadas armas gauss, se considera una terrible amenaza. Las armas gauss tienen capacidad para acabar incluso con los enemigos con las más pesadas armaduras y ningún adversario puede permitirse ignorar esta habilidad.

Los guerreros necrones no son los luchadores más rápidos de la galaxia, pero pueden recurrir a unidades como los espectros necrones, criaturas tan rápidas y letales que son capaces de desgarrar a su oponente antes de que este pueda siquiera empuñar su arma. Además, los C'tan se cuentan entre las criaturas más mortíferas que jamás hayan surcado los vacíos estelares y no existen muchas probabilidades de salir con vida tras un encuentro con ellos.

Por otro lado, puedes disponer en tu ejército de un gran número de desolladores y parias para romper las líneas enemigas. También puedes incluir una araña necrón para que te ayude con las tiradas de *autorreparación*.

La forma en que libres tus batallas y tus preferencias estéticas tendrán mucho que ver con la selección de las tropas que hagas. Tras unas cuantas partidas, sabrás qué tropas se adaptan mejor a tu estilo de juego. Sea cual sea tu estilo de juego, el ejército Necrón puede adaptarse a él, así que dejamos a tu elección el tipo de ejército Necrón que despliegues en el campo de batalla.



TÁCTICAS NECRONAS

Una vez que tu ejército esté listo para la batalla, querrás combatir y ganar partidas con él. Aprender a utilizar tu ejército es parte de la diversión de Warhammer 40,000, así que, para ayudarte a cosechar las razas jóvenes, te aconsejaremos algunas tácticas efectivas para el uso del ejército Necrón.

Cuando empieces a jugar con tu ejército Necrón, te darás cuenta de que el ejército funciona como una máquina en la que cada pieza forma parte del engranaje y desempeña una función específica. Por esta razón, la formación más efectiva es la de falange. La falange consiste en un bloque sólido de tropas en el que cada elemento del ejército puede dar apoyo al resto de las tropas y recibirlo de ellas.

Existen variantes de esta formación y son estas las que hacen que tu ejército Necrón sea único, pero nunca olvides mantener la presión sobre el enemigo. Si es usado correctamente, un ejército Necrón que avance en filas ordenadas puede resultar un adversario imparable y capaz de sembrar el terror en cualquier oponente.

DESTRUCTORES Y ARÁÑAS NECRÓN

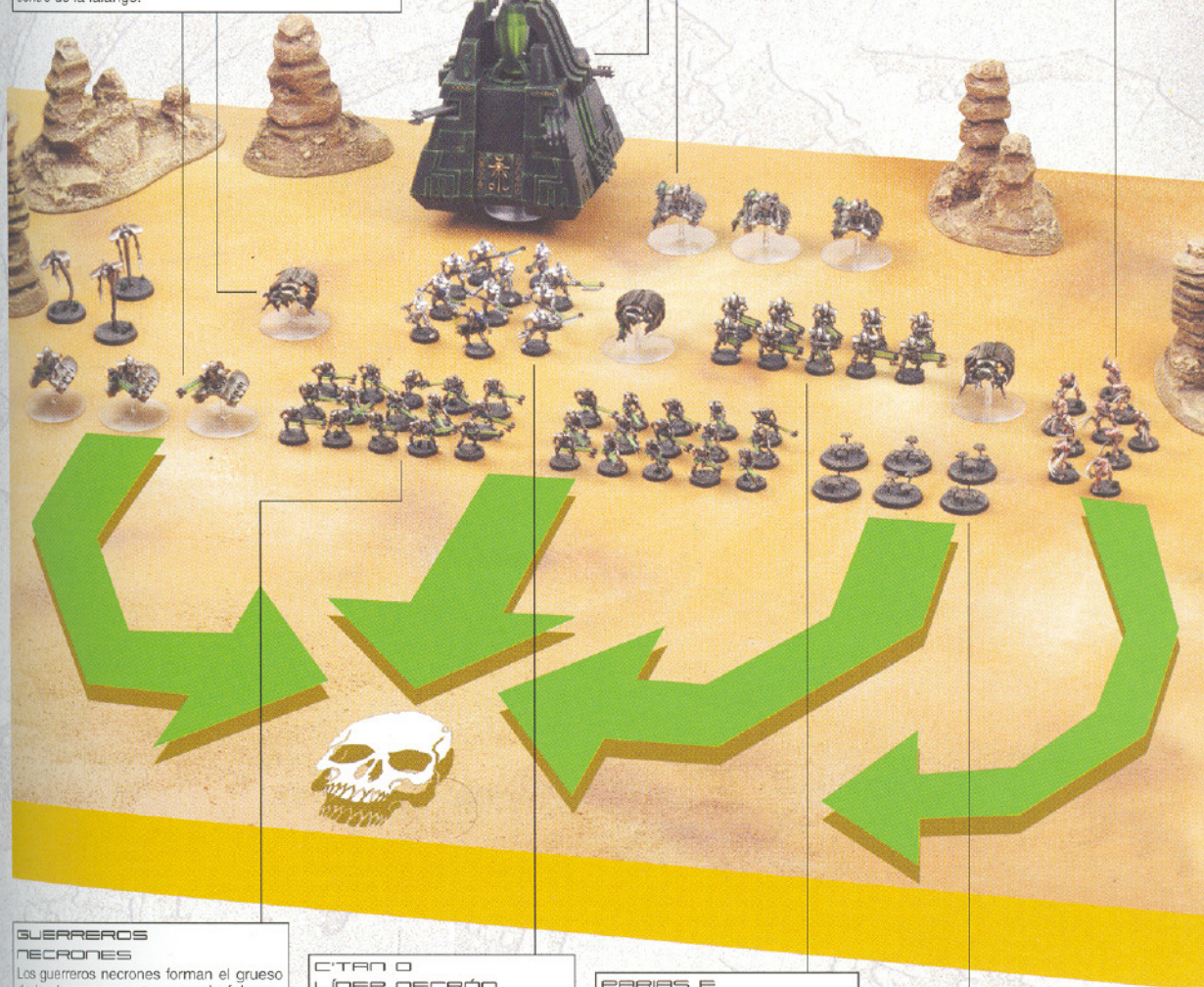
Los destructores pueden cubrir los flancos de la falange. Al moverse con mayor rapidez que los guerreros, pueden cambiar de posición mientras disparan con sus cañones caus. La potencia de fuego del ejército Necrón aumenta muchísimo si la falange se acerca lo suficiente como para disparar y la misión de los destructores es proporcionar fuego de cobertura hasta entonces. Las arañas disponen de una formidable capacidad de asalto y pueden crear enjambres de escarabajos mientras se mueven. Su habilidad para optimizar la *autorreparación* de otras tropas significa que deberías mantenerlas en el centro de la falange.

MONOLITOS Y DESTRUCTORES PESADOS

Un monolito te servirá para absorber gran parte del fuego enemigo, pero también para avanzar implacablemente. Los destructores pesados deberían tomar como objetivo tanques y tropas con armadura pesada del bando contrario. Manténlos siempre próximos al grueso principal de las tropas, pues te servirán de pantalla frente al fuego enemigo.

DESOLLADORES Y ESPECTROS NECRONES

Para intensificar la presión sobre el enemigo, puedes incluir en los flancos del ejército desolladores o espectros necrones. Los desolladores son excelentes tropas de despliegue rápido para sembrar el terror, mientras que los espectros necrones pueden abandonar la formación para castigar a las unidades enemigas que no se mantengan a la distancia adecuada. Las tropas enemigas serán engullidas por el avance del ejército Necrón.



GUERREROS NECRONES

Los guerreros necrones forman el grueso de las tropas que componen la falange. Sirven para aportar las tropas necesarias para evitar la desmaterialización y, además, pueden causar un daño considerable a vehículos y tropas de infantería ligera enemigas. Resultan muy efectivos asaltando, así que incluso poderosos enemigos como los Marines Espaciales y los Orkos encontrarán difícil prevalecer frente a ellos.

C'TAN O LÍDER NECRÓN

En el centro de la falange, dispuesto a avanzar cuando la situación lo propicie, se encuentra el líder necrón o un C'tan. El líder necrón no puede distinguirse fácilmente del resto de miembros de la unidad a la que acompaña, pero puede ofrecer apoyo con rapidez a cualquier unidad necrona que sea asaltada.

PARIAS E INMORTALES

Los parias y los inmortales añaden una considerable potencia de fuego móvil al ejército, además de gran capacidad de asalto. Resultan escoltas ideales para el comandante y proporcionan un epicentro formidable a la formación en falange.

ESCARABAJOS

Los enjambres de escarabajos suelen disponerse al frente de la falange, pues son rápidos y poco costosos en puntos. Causan un daño considerable al enemigo que los subestime y, además, todo el fuego enemigo que absorban serán disparos que no sufran unidades más valiosas.

CÓMO PINTAR DETALLES

Las unidades más especializadas de tu ejército de Necrones merecen una atención especial para que puedas hacer que destaquen. Una vez hayas aprendido las técnicas básicas de pintado, podrás añadir detalles e imprimir carácter a este tipo de tropas muy fácilmente.



Líder necrón



Destructor necrón

Tras aplicar los colores metalizados al líder necrón, pintamos la capa con una mezcla de Negro Caos y Gris Codex y para hacer las luces añadimos un poco más de Gris Codex a la mezcla. Pintamos los símbolos del pecho y de la cabeza de la miniatura con Oro Brillante y pintamos el báculo del mismo modo que el arma del guerrero necrón de la primera página de este artículo, pero utilizamos Plateado Mithril para que resultara más decorado. Para los destructores, empleamos una mezcla diluida de Tintas Negra, Marrón y Verde sobre su cuerpo vehicular para que pareciese realmente antiguo. Pintamos el localizador de objetivos con Blanco Cráneo y Verde Snotling y, a continuación, lo barnizamos con barniz brillante.



Parias

Para enfatizar la singularidad de los Parias, no aplicamos un lavado de tinta, ya que queríamos conseguir una apariencia más limpia y fresca. Pintamos la cabeza y las placas del pecho con Blanco Cráneo y, después, les aplicamos una capa de barniz brillante. El símbolo del pecho lo pintamos con Azul Ultramarine y sus detalles, con Oro Brillante. El "tercer ojo" de la frente lo pintamos con Verde Snotling.



Desolladores

Para pintar las tiras de piel de las miniaturas de desolladores, aplicamos una capa base de Carne Enana que, posteriormente, iluminamos con Carne Élfica. Para que la piel tuviese el aspecto de haber sido desollada recientemente, pintamos una línea de Rojo Sangre en los bordes de la carne y, por último, una capa de barniz brillante.

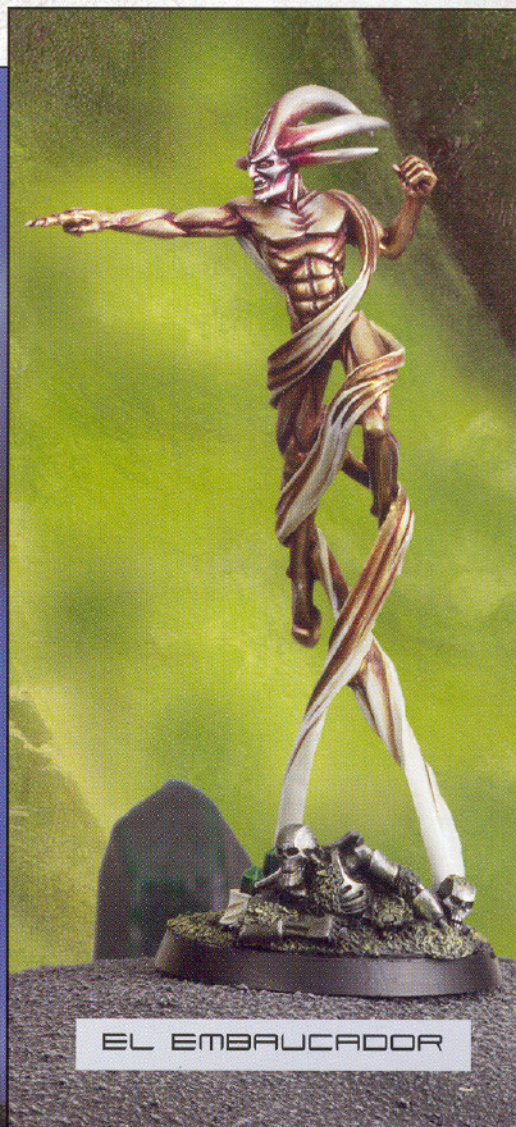
C'TAN

Los C'tan son dioses estelares con un poder inmenso y, por esta razón, si quieres incluir alguno en tu ejército Necrón, deberías dedicarle mucha atención a la hora de pintarlo. Recuerda que un C'tan tiene el poder de un dios y es capaz de cambiar su apariencia a voluntad para tomar la forma que quieras. No existe límite en cuanto a las posibilidades creativas que presentan estas miniaturas, pues los C'tan son seres caprichosos que alteran su apariencia según les convenga.

EL PORTADOR DE LA NOCHE



EL EMBAUCADOR



Para enfatizar la diferencia entre los dos dioses C'tan, hemos elegido colores que contrasten para sacar a la luz el carácter esencial de cada miniatura. El Portador de la Noche es la personificación de la muerte y, por esta razón, lo pintamos con tonos oscuros y amenazantes; mientras que el Embaucador se considera la forma orgánica viviente del metal y lo pintamos con atemorizadores tonos dorados para representar esto. Mediante el uso de esquemas de color adecuados, puedes representar rasgos específicos en tus miniaturas.

ESQUEMAS DE COLOR

Los ejércitos de Necrones pueden variar enormemente en sus esquemas de color debido a la voluntad de sus maestros y al medio ambiente que rodea sus tumbas. En estas páginas podéis observar algunos ejemplos de esquemas de color ideados por el equipo 'Eavy Metal'; no obstante, recuerda que no existe una forma "correcta" de pintar tu ejército Necrón, sino que puedes pintarlo con el esquema que prefieras.

METALIZADOS

El esquema de color más común para un ejército Necrón suele incluir una gran variedad de tonos metalizados, como los de la fotografía inferior. Los metalizados aportan una apariencia más ornamentada a los Necrones, lo que refuerza su vínculo con una civilización ancestral y misteriosa.

CLAVE	
	Arriba: color base
	Abajo: luces o lavado de tinta



Mezcla



Metalizado Bolter
 Plateado Mithril



Hojalata y Cota de Malla
 Metalizado Bolter y Azul Real



Cota de Malla y Tinta Metálica
 Plateado Mithril



Oro Brillante y lavado de Tinta Avellana
 Dorado Bruído



Negro Caos y Metalizado Bolter
 Tinta Carne y Tinta Marrón



Plateado Mithril
 Tinta Marrón



Plateado Mithril
 Metalizado Bolter



Metalizado Bolter y Azul Ultramarino
 Plateado Mithril

ARMADURAS DE CERAMITA

Mediante la experimentación con diferentes colores y acabados, puedes conseguir que tu ejército de Necrones posea un aspecto realmente único. Estos guerreros necrones se han pintado con colores claros no metálicos y, a continuación, se les ha aplicado una capa de barniz brillante para que la armadura ofrezca un aspecto de alta tecnología alienígena.



Blanco Cráneo y Gris Codex
 Tinta Marrón y Tinta Verde



Negro Caos
 Gris Lobos Espaciales



Negro Caos
 Carne Putrefacta



Blanco Cráneo
 Gris Codex

GUERREROS ANCESTRALES

Estas miniaturas se han pintado con una mezcla de metalizados oscuros y tonos terrosos que les confiere el aspecto de guerreros ancestrales que han permanecido en sus polvorientas tumbas durante millones de años.



Carne Oscura y
Cobre Martillado
Plateado Mithril



Verde Ángeles Oscuros y
Verde de Camuflaje
Hojalata



Hojalata y Bronce Bruñado
Plateado Mithril



Hojalata
Bronce Bruñado y
Hueso Deslucido



Metalizado Bolter y Hojalata
Verde Escamoso



Bronce Bruñado
Hojalata



Azul Real y Blanco Cráneo
Marrón Vómito



Verde de Camuflaje y
Negro Caos
Marrón Vómito

COMBINACIONES

Con la combinación de varias técnicas puedes obtener efectos realmente sorprendentes. Las miniaturas de las fotografías inferiores se han pintado utilizando diferentes técnicas para pintar metalizados y ceramitas, pues no existe razón que te impida experimentar por ti mismo hasta que encuentres una combinación de colores que te satisfaga.



Negro Caos y
Barniz Brillante
Dorado Bruñado



Metalizado Bolter
Bronce Enano y
Tinta Avellana



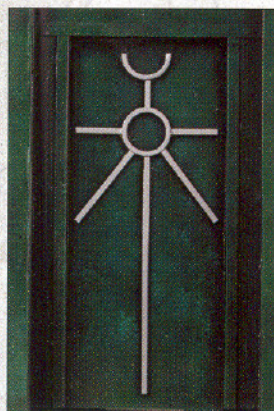
Negro Caos
Turquesa Halcón Cazador y
Barniz



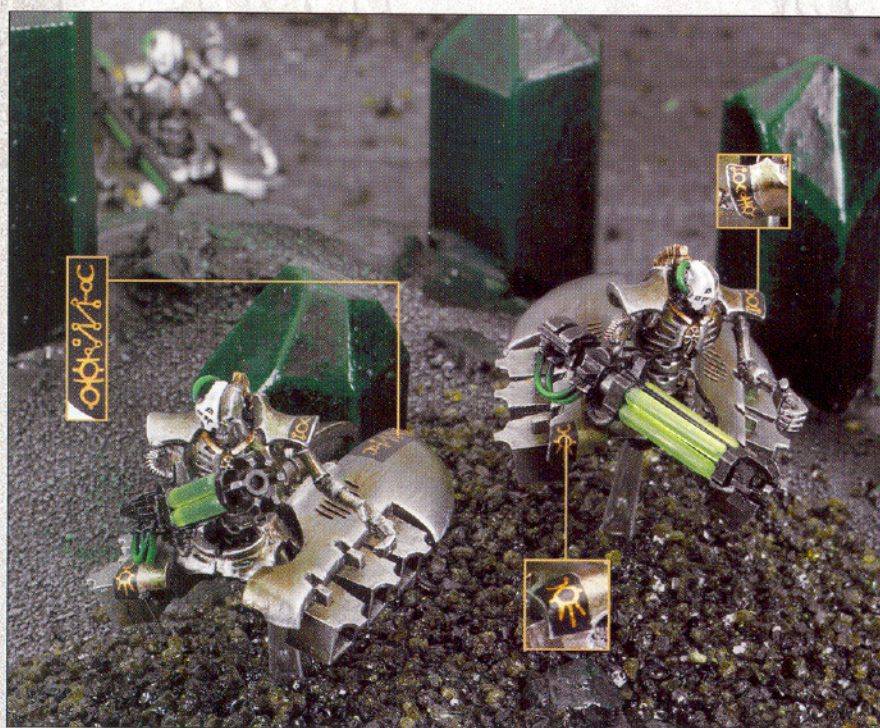
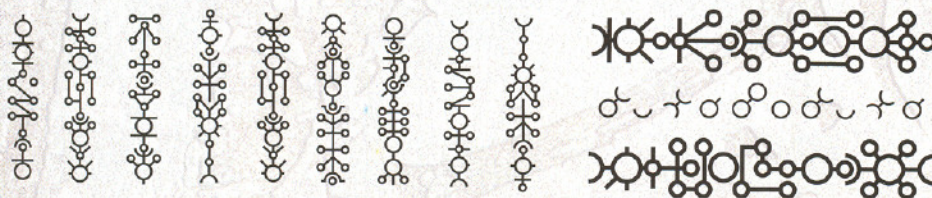
Metalizado Bolter y
Tinta Marrón
Rojo Costra y
Barniz Brillante

JEROGLÍFICOS NECRONES

Los Necrones exhiben una amplia variedad de extrañas inscripciones, runas y tallas en sus complejos funerarios y sus monolitos. En esta página te mostramos cómo representar estos símbolos en tus miniaturas y os damos alguna idea de dónde debes ponerlos.



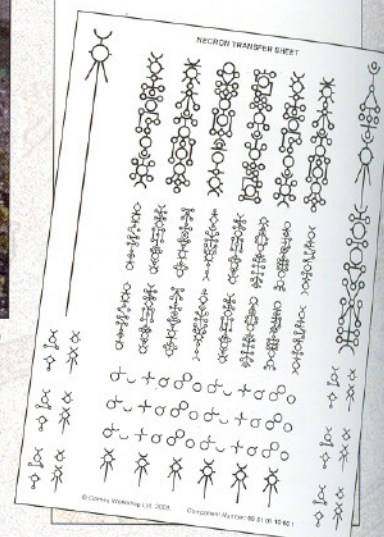
Los jeroglíficos necrones pueden encontrarse en muchas de sus tumbas y pueden representarse de múltiples formas.



Te recomendamos que reserves los iconos necrones para las miniaturas de mayor tamaño del ejército, que disponen de una superficie plana lo suficientemente grande como para poder pegárselos. Los destructores resultan ideales, pues tienen una gran superficie plana donde puedes pegar las calcomanías o pintar tus propios diseños de iconos. A ambos lados del monolito puedes pegar iconos dorados, que ayudan a enfatizar el ancestral aspecto misterioso de este leviatán. Recuerda que existen cientos de tumbas necronas dispersas a lo largo y ancho de la galaxia, así que no te preocupes por idear nuevos diseños para tus miniaturas.

CALCOMANÍAS

La hoja de calcomanías de los Necrones te permite adornar fácilmente tanto las miniaturas como la escenografía necrona. Corta el símbolo que quieras y súmelo en un plato con agua templada durante unos treinta segundos. Con la ayuda de unas pinzas y un pincel, retira el símbolo de la hoja suavemente y aplícalo sobre la miniatura.



EL MONOLITO

Un monolito es una miniatura impresionante y la pieza central de tu ejército. Merece la pena que le dediques tiempo para sacarle el mayor partido posible. No creas que se trata de una tarea difícil, pues esta miniatura es bastante fácil de pintar.

Antes de imprimir tu monolito, utiliza cinta de enmascarar para cubrir las piezas transparentes de manera que no queden cubiertas de pintura cuando imprimas. Procura cubrir toda la superficie de cada pieza transparente y no te preocupes si la cinta cubre una zona mayor, pues, una vez la capa de imprimación esté seca y hayas retirado la cinta de enmascarar, podrás repasar estas zonas con un pincel.

Para pintar el monolito, aplicamos un pincel seco con Verde Ángeles Oscuros en las líneas de los paneles y luego utilizamos Verde Goblin para aplicar luces justo en los bordes. Los jerglíficos se han pintado con color Oro Bruñido y en las armas se ha aplicado un pincel seco con Metalizado Bolter. En lugar de aplicar un pincel seco sobre el monolito, puedes simplemente imprimirlo con spray Negro Caos, pintar los detalles y, por último, aplicar una capa de barniz a toda la miniatura.

Será necesario que procedas a montar e imprimir los cañones de flujo gauss por separado antes de pegarlos a la miniatura. Recuerda siempre que las barras verdes de las armas debes insertarlas una vez hayas pintado y barnizado la miniatura.



ESCENOGRAFÍA PARA LOS NECRONES

Un campo de batalla lleno de elementos de escenografía resulta impresionante y, si estos elementos tienen que ver con tu ejército, mucho mejor. Siempre resulta mucho más apasionante librar batallas en mesas de juego espectaculares, las cuales, además, te servirán de inspiración para escenarios específicos o incluso para campañas.

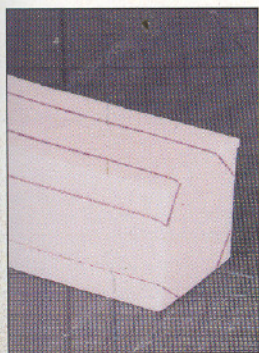
Mediante la utilización de materiales disponibles de forma habitual en tiendas de modelismo, bricolaje y jardinería es posible crear impresionantes elementos de escenografía con muy poco esfuerzo. Si le añades a ese material piezas de tu caja de restos y te tomas un poco de tiempo para planear cómo va a ser el elemento de escenografía, verás que no resulta tan difícil conseguirlo. Si basas la escenografía en un tema particular y construyes elementos que puedan disponerse en una amplia variedad de formas, comprobarás que las propias misiones y campañas te darán ideas. Por ejemplo, una estructura de tumbas particularmente impresionante podría representar una cámara de estasis de un líder necrón, o incluso de un C'tan, y podría resultar el objetivo ideal del enemigo en los escenarios Misión: Sabotaje o Misión: Ocupar y Mantener.



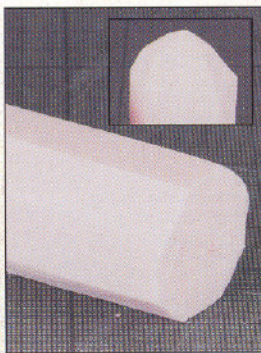
Unas simples piedras pueden servirte perfectamente para representar cristales alienígenas; no obstante, presentarán un mejor aspecto una vez pintadas.



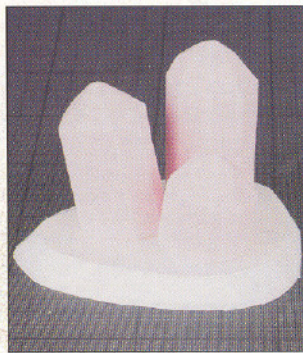
CRISTALES NECRONES



La creación de una escenografía basada en un tema no tiene que ser algo necesariamente complicado. Para construir formaciones de cristales de aspecto alienígena, corta una tira cuadrada de una plancha de poliestireno. Luego, traza una línea en cada esquina superior. Tales líneas servirán como guías para cortar la tira de poliestireno de manera que tome forma de octógono.



Con una cuchilla afilada, corta las esquinas del poliestireno empezando por las líneas marcadas en la parte superior y siguiendo unas líneas paralelas a los cantos que habrás trazado previamente (asegúrate de cortar en dirección contraria a tu cuerpo). Una vez hecho esto, recorta la parte superior del poliestireno hasta darle forma de cristal puntiagudo.



Una vez hayas construido unos cuantos cristales, pégalos con cola blanca sobre una base de cartón o cartón pluma para darles más estabilidad. Para conseguir el mejor efecto, es una buena idea pegar los cristales inclinándolos ligeramente para que parezcan una formación natural del paisaje.



Los cristales están hechos de poliestireno y, por ello, te recomendamos que apliques la capa base con pincel en lugar de con spray, ya que este deforma el poliestireno. Aplica un pincel seco con Verde Angeles Oscuros y pinta los bordes con Verde Snotling. Después, nosotros aplicamos cola blanca a la base, la sumergimos en arena y, una vez seca la arena, la pintamos del mismo color que los cristales. El toque final consistió en aplicar una capa de barniz para conseguir un aspecto cristalino.

Los maquettistas Mark Jones y Dave Andrews han creado este diorama que representa un mundo necrópolis necrón. En su construcción se han utilizado formas sencillas y tonos oscuros con los que representar la naturaleza muerta y ancestral de un mundo necrón. La grandiosa estructura de la tumba se ha construido con láminas de poliestireno y se le han añadido algunos detalles. Este diorama resulta un ejemplo ideal de cómo un elemento de escenografía bien planeado puede ayudarte a complementar tu ejército y contribuir a que tus partidas resulten más divertidas.



'EAVY METAL

En esta página encontrarás algunos de los mejores ejemplos de miniaturas necronas pintadas por el equipo 'Eavy Metal. No resulta práctico prestar tanta dedicación y dar tanto detalle a cada miniatura del ejército, pero esforzarse de esta manera tiene su recompensa y esperamos que estos ejemplos te inspiren cuando pintes tus propias miniaturas.

Líder necrón.
Miniatura diseñada por Juan Díaz
y pintada por Tammy Hays.



Líder necrón en destructor.
Miniatura diseñada por Jes Goodwin y Juan Díaz
y pintada por Tammy Hays.



El Portador de la Noche.
Miniatura diseñada por Alex Hedström
y pintada por Kirsten Mickelburgh.



Diorama de araña necrón,
por Kirsten Mickelburgh.
Miniatura de araña necrón
diseñada por Tim Adcock.



Diorama de guerreros necrones,
por Darren Latham.
Miniaturas de guerreros necrones
diseñadas por Jes Goodwin
y Colin Grayson.



TRANSMITIDO DESDE: SPHEROK 2569

RECIBIDO EN:

CIUDADELA DE LA JUSTICIA, TERRA

FECHA: 5681753M41

CONDUCTO ASTROPÁTICO: THULE/ZIND

AUTOR: MARISCAL PRIMUS ROGAL SURR

TEMA: COMUNICACIÓN INTERCEPTADA

PENSAMIENTO DEL DÍA:

EL DEBER SOLO TERMINA CON LA MUERTE.

ACABA DE LLEGAR A MIS MANOS LA TRANSCRIPCIÓN DE UN MENSAJE QUE CREO QUE PRECISA LA ATENCIÓN DE ESTAMENTOS DE AUTORIDAD SUPERIOR A LA MÍA. GRACIAS A LA INFORMACIÓN OBTENIDA TRAS EL INTERROGATORIO DE MIEMBROS DE LOS BAJOS FONDOS DE NUESTRA ZONA, MIS HOMBRES Y YO PUDIMOS INTERCEPTAR UN ATERRIAJE NO AUTORIZADO EN LAS TIERRAS SALVAJES FUERA DE KULACH, EN EL CONTINENTE ORIENTAL DE LAHMIÁ. LA INFORMACIÓN QUE ADJUNTAMOS A CONTINUACIÓN FUE EXTRAÍDA DEL CORTIZOIDE DE UN MENSAJERO HOLÓMATA QUE FUE CAPTURADO EN LA OPERACIÓN LLEVADA A CABO INMEDIATAMENTE DESPUÉS. TRAS HABER IDENTIFICADO RESTOS DE ELÉCTENOS Y RESIDUOS METÁLICOS EN EL HOLÓMATA, HEMOS PODIDO CORROBORAR QUE ESTE FUE FABRICADO EN EL MUNDO FORJA DE INCALADION. EL HOLÓMATA PRESUNTAMENTE ROBADO FUE RECOGIDO POR MIEMBROS DEL CULTO AL DIOS MÁQUINA EN SOLO UN CICLO DE TRABAJO DESPUÉS DE SU DESCUBRIMIENTO, LO QUE CONSIDERAMOS UN TRABAJO NOTABLE SI TENEMOS EN CUENTA QUE NO HABÍAN SIDO INFORMADOS DE SU PRESENCIA EN LA BASE DEL DISTRITO. DESCONOCEN POR COMPLETO QUE LA DESCODIFICACIÓN DE LAS FUNCIONES DE ALMACENAMIENTO DEL SERVIDOR SE LLEVÓ A CABO ANTES DE SU LLEGADA.

CONFÍO EN QUE RESULTARÁ EVIDENTE QUE LA GRAVEDAD DE LAS DECLARACIONES QUE CONTIENE ME CAUSARON UNA GRAN PREOCUPACIÓN. AUN A RIESGO DE DAR LA IMPRESIÓN DE ESTAR SUJETO A CIERTOS PREJUICIOS, ME SIENTO OBLIGADO A CONCLUIR QUE SE ESTÁ LLEVANDO A TÉRMINO ALGUNA CLASE DE SEPARACIÓN O HEREJÍA ENTRE LAS FILAS DEL ADEPTUS MECÁNICUS. A PESAR DE QUE NO SE PUEDE DAR DEMASIADO CRÉDITO A LAS PALABRAS DE UN HEREJE, LA SIMPLE IDEA DE QUE PUEDA EXISTIR UNA DIVISIÓN ENTRE LOS TECNOSACERDOTES HACE NECESARIO EL HECHO DE LLEVAR A CABO UNA INVESTIGACIÓN RIGUROSA SOBRE ESTE ASPECTO. REALIZARÉ INVESTIGACIONES EN LA REGIÓN DE LOS PORTALES DE VARL Y EN EL MUNDO FORJA DE INCALADION, PERO MIS RECURSOS SON, LÓGICAMENTE, LIMITADOS EN LO QUE SE REFIERE AL CULTO AL DIOS MÁQUINA. SIN LUGAR A DUDAS, PARA RESOLVER ESTE ASUNTO SE REQUIERE LA ATENCIÓN DE LAS AUTORIDADES INQUISITORIALES.

ARS JUSTICATUS

ROGAL SURR

MARISCAL PRIMUS

SISTEMA SPHEROK

+++++ Inicio de la transcripción +++++

++ ¿Cómo se atreve a dar órdenes a un miembro del culto al Dios Máquina!?

Exijo la presencia inmediata del colegiado extremis y mi repatriación a Marte. Usted no tiene derecho a...++

*** Tecnoadepto Uvochi, se le acusa de tecnoherejía, de uso de las artes oscuras, de participación en el uso de tecnología prohibida, de veneración malsana de conocimientos pertenecientes a razas alienígenas y de tráfico de textos proscritos. ¿Niega su culpabilidad ante los cargos por los que se le acusa? ***

++ Me niego a contribuir a esta farsa que los dogmáticos como vosotros os empeñáis en disfrazar de juicio legal. ¡Llévame a Marte y entonces veremos quién es el culpable! ++

*** Su petición queda denegada y se hace constar que se considera culpable de todos los cargos. Se procede a la interrogación del sujeto. Si sigue negándose a colaborar, nos veremos obligados a utilizar estímulos dolorosos para obligarle a responder. ¿Por qué razón abandonó Marte? ***

++ Ustedes creen que hui de allí, ¿no es cierto? Creen que estaba intentando escapar, pero se equivocan: allí hay muchos más de los nuestros de lo que se imaginan, muchísimos más. Escuchamos las palabras de Corteswain y supimos que la resurrección se acerca. No es más que un profeta de los tiempos que se avecinan. ++

*** ¿A qué resurrección se refiere? ***

++ Si no fuerais tan ignorantes, ya lo sabríais. ¡Los antiguos van a volver! ¡El verdadero espíritu de la máquina está con nosotros! ++

*** ¡Silencio! Aquí no se tolerarán sus blasfemias. ¿Quiénes son esos antiguos de los que habla? ***

++ Los antiguos son los Necrones y sus dioses vivientes. Sus tumbas de estasis están por todas partes, pero no las podéis ver: creéis que son tan solo mundos muertos que aún están por investigar. ¡Ja! La tecnología que nuestros antepasados se dedicaron a saquear no era otra que la suya. Los que comprendemos los veneraremos a su llegada.++

*** Está poniendo a prueba nuestra paciencia a propósito para que le sentenciemos a muerte inmediatamente. Sus mentiras no le servirán de nada.***

++ Me he internado en las zonas prohibidas, ¿acaso vosotros podéis decir lo mismo? Yo he caminado con paso tembloroso por donde las más altas autoridades proclaman que la muerte aguarda al que pise aquellos lugares y he visto la verdad que vosotros, los dogmáticos, ocultáis tras vuestras mentiras. Vuestras mentiras ya no os servirán de nada contra mí porque yo he visto el rostro de Dios.++

*** Blasfemia. Sus pretenciosas declaraciones no tienen ninguna base científica. En opinión de este organismo, usted se dedica a la adoración del Caos y ha perdido todo resquicio de cordura. ***

++ ¡No! ¡No! El Caos no es más que una sombra de este reino. Solo aquellos a los que el trono escondido de este reino ha vuelto locos querrían esconderse entre aquellas abominaciones corruptas.++

*** ¿Cuál es ese lugar del que habla? ***

++ - ++

*** ¡Hable o se le aumentará la intensidad del estímulo! ***

++ El mismísimo Laberinto de Noctis, en Marte. ¡Ja! ¡Veo que palidecéis al oír pronunciar ese nombre! Hasta en este recóndito lugar del reino del Dios Máquina es conocido.++

*** Está mintiendo de nuevo. Esas minas fueron contaminadas durante la gran purga. Todo el mundo sabe que la exposición a dicho ambiente implica la muerte y la desintegración tanto del metal como de la carne. No blasfeme más y diga la verdad. ***

++ - (incomprensible) - verán la verdad muy pronto... Los dioses estelares... volverán.++

(pausa)

*** ¿Por qué intentó traspasar las puertas de Varl? ***

++ - ++

*** Repetimos la pregunta, ¿por qué intentó traspasar las puertas de Varl?***

++ - ++

*** ¡Hable! Su intento de entrar en esa región significa que está sentenciado tanto si confiesa como si no lo hace; con seguir en silencio tan solo conseguirá aumentar su dolor. Hable y librese de esa carga. ***

++ - ++

+++++ Fin de la transcripción +++++

El comerciante independiente Septimus Greggor y su tripulación se quedaron contemplando su fortuna. El polvo acumulado durante siglos la oscurecía, pero, desde el mismo momento en que Greggor pasó la mano por encima para quitarle un poco el polvo con el guante, supo que aquellas pinturas murales iban a hacerlos muy ricos tanto a él como a su tripulación.

Greggor había viajado hasta el remoto sistema K VX-193 en busca de una antigua civilización. Esperaba encontrarse con un mundo fértil y repleto de bosques habitado por un pueblo pastoril y sencillo llamado los Silvae, que era el tipo de gente al que Greggor se había dedicado a explotar durante toda su carrera.

No obstante, cuando la nave de Greggor llegó a su destino, se encontró con un mundo muerto totalmente diferente.

"¡Sacad los extractores e iluminad un poco estas paredes! -el eco de la voz de Greggor se escuchó por toda la cámara subterránea- ¡Quiero que todo este polvo desaparezca antes de que empecemos con el traslado!".

Rosalind Marquis, la segunda de a bordo de la nave de Greggor, se levantó del suelo tras haber estado examinando un trozo de las pinturas que quedaba al descubierto. Marquis era una exploradora consumada, además de una experta en civilizaciones autóctonas primitivas. "Señor, estas imágenes parecen representar la historia del desarrollo etnológico de esta especie indígena. Solicito tiempo para estudiarlas y poder determinar el cómo y el porqué tuvo lugar su derrumbe ecológico y por qué el conjunto de su especie se extinguió en menos de mil años".

"No me importa por qué se extinguieron, Marquis, solo los objetos de valor que dejaron. Será mejor que acabes antes de la puesta de sol, porque será entonces cuando las saquemos de aquí".

Greggor, la tripulación y su equipo de servidores se marcharon y dejaron a Marquis para que instalara los extractores de temperatura ella misma. En cuanto hubo puesto en marcha las máquinas, activó un rayo de luz y lo dirigió contra toda la pared que tenía delante.

Las pinturas eran de una belleza bastante sencilla. Pudo comprobar inmediatamente que representaban una larga historia en imágenes de la raza extinguida de K VX-193. Utilizó los extractores para despejar toda la cámara y se quedó muda de asombro al comprobar que, poco a poco, se le iba revelando la ascensión y el declive de toda una raza.

Ocho horas más tarde, cuando el sol de la mañana atravesaba la entrada de la cámara, Greggor volvió al lugar y se encontró con que Marquis estaba pálida, ojerosa y claramente alterada.

"Marquis, ¿qué te ocurre? ¿Qué es lo que has descubierto?".

"¿Que qué he descubierto?"; Marquis se dio la vuelta para mirar a Greggor y, a la fuerte luz del rayo que iluminaba toda la longitud de la pared, le dijo:

"Mira aquí -e indicó a Greggor que mirara la primera pintura-. Los Silvae llegaron a lo que los adeptos del Dios Máquina clasifican como índice de xenosconciencia del sujeto de nivel beta y empezaron a registrar su historia hace miles de años. Al principio, se trata de la adoración de espíritus típica, pero mira aquí", y señaló otra parte en la que se veía a los primitivos Silvae arrodillados en señal de adoración ante un humanoide alto y esbelto que les sonreía con gesto burlón y dominante. La figura estaba rodeada por una hueste de guerreros esqueléticos metálicos que montaba guardia sobre la escena de veneración.

Marquis pareció quedar absorta mirando la expresión desdeñosa del rostro de la figura divina. Greggor le puso una mano en el hombro y ella se estremeció.

"El nuevo dios exigía la adoración total por parte de aquella gente. Aquí parece que esté probando su valía; les promete la prosperidad eterna a su lado si ellos se muestran capaces de merecerla".

"Entonces, desaparece. Se transforma en una figura distante. Las imágenes sugieren que se queda dormido, pero que va reapareciendo a lo largo de los años. Según parece, vuelve en puntos importantes de la historia para dirigir a los Silvae por determinados caminos y para ponerlos siempre a prueba".

Greggor acompañó a Marquis mientras esta le iba indicando el paso de los milenios con movimientos vagos de los brazos. Le señaló aquellas ocasiones en que el visitante intervenía deliberadamente en la evolución de los Silvae. Debido a razones desconocidas, su dios los había ido alejando de los avances más terrenales hasta detener su desarrollo tecnológico en la edad del hierro y, a partir de entonces, los impulsó a alcanzar hazañas de tipo intelectual, cercanas a lo metafísico. Gracias a su veleidoso dios, los Silvae se transformaron poco a poco en un pueblo profundamente espiritual y con un gran interés por la filosofía.

"¿Ves aquí, Greggor? Este es el principio del fin de los Silvae: la llegada de los exploradores imperiales. Establecieron contacto con ellos siguiendo los protocolos de costumbre, pero, aun así, se produjo un conflicto. Supongo que los misioneros se oponían a la religión de los nativos. Bombardearon los centros de culto, acabaron con cientos de sacerdotes y luego se marcharon. Gracias a los archivos que recuperamos en Kar Duniash sabemos que la flota registró el planeta en su cuaderno de bitácora antes de seguir hasta la frontera exterior. Pero, lógicamente, no sabemos qué les ocurrió una vez allí, pues no regresaron".

Se estaban acercando al final de los murales y Marquis le mostró a Greggor la última fase de la historia de los Silvae.

"Después de que se marcharan los exploradores, los Silvae estaban confusos: no podían entender por qué su dios no había aparecido para protegerlos. Sus líderes religiosos no podían ayudarles, pues todos los sacerdotes de alto rango habían sido eliminados en el bombardeo. Aquí vuelve a aparecer el dios, pero no es adulado ni reverenciado; en lugar de eso, se encuentra con que los Silvae están al borde de la barbarie y se enfada. Creo que la crónica parece indicar que el dios pensó que su gente le había fallado, que ya no se merecían más su protección".

Marquis apuntó el rayo de luz hacia la penúltima sección para que Greggor pudiera observar las consecuencias de la ira del dios. Las pinturas mostraban muerte y destrucción a una escala de la que Greggor, en su larga carrera como agente del Imperio, solo había sido testigo en muy contadas ocasiones. La muerte esquelética recorría la jungla lanzando rayos exageradamente destructivos que separaban la piel de los músculos, los músculos de los huesos y que reducían los huesos a átomos. Utilizaron armas de un tamaño descomunal contra la superficie del planeta hasta eliminar todo rastro de vida, lo que obligó a los pocos supervivientes a refugiarse bajo tierra.

"Después de aquello, no duraron mucho más, señor. Quedaban demasiado pocos para mantener una reserva genética sostenible. Vivieron aquí abajo durante dos o quizá tres generaciones hasta que, al final, abandonaron toda esperanza. La tierra ya no podía sostenerlos y vivían con el miedo constante de que su antiguo protector volviera para erradicar a los supervivientes que quedaban".

Greggor se fue a reunir a su tripulación para empezar a trasladar los murales y volvió a dejar sola a Marquis. Esta tuvo un escalofrío y luego tuvo la extraña impresión de que alguien la estaba observando. Se giró hacia las pinturas y su vista se fijó en la mirada del dios perverso de los Silvae. Podría haber jurado que se estaba riendo de ella...

"Hemos nacido para cumplir con una función mucho más triste que la de la mera existencia. Llegará el día en que la noche de las tinieblas no tendrá fin; en que las estrellas muertas se extenderán ante nosotros como islas vagando por el océano; y en que nos convertiremos para siempre en pasto de los seres que se ocultan como sombras".

Adepto Corteswain en
el Omniasterio de Seletthoth,
poco antes de su desaparición



"¡Destruyores pesados en el flanco derecho!"

"¡Ahí delante hay tropas enemigas!"

Los avisos llegaron justo a tiempo. El Mariscal Augustine se echó contra la pared interior del Cruzado Virtuoso mientras una detonación zarandeaba brutalmente el Land Raider de los Templarios Negros y levantaba sus ochenta toneladas hasta ponerlo sobre una de sus orugas. Luego, el potente vehículo volvió al suelo y del golpe aplastó los adoquines de la carretera del Camino Triunfal. Augustine bajó con fuerza la palanca de la rampa, pues no quería que el vehículo acorazado acabara siendo su tumba. Salíó a la carga desde el interior del Land Raider hacia el infierno lleno de humo que rodeaba la Basílica de San Capileno, en llamas, mientras desenvainaba la espada de energía y desenfundaba la pistola bolter. Los brillantes guerreros esqueléticos que plagaban aquel planeta salían de los edificios en ruinas por todos lados. Frente a él, el Castigo Divino despedía humo por sus laterales destruidos y su estructura, bañada en una luz roja, bloqueaba la carretera recubierta de escombros. Una alfombra viviente de criaturas escurridizas parecidas a escarabajos plateados salió en tromba de las grietas de la carretera y cayó encima de los flancos del Land Raider. Mientras entraban en el interior del vehículo, alrededor de las garras de los escarabajos podían observarse unas nauseabundas espirales de energía verde. Al ver aquello, Augustine supo que el vehículo estaba perdido.

Los Templarios Negros se separaron y dispararon contra los guerreros mecánicos desprovistos de alma que estaban de pie frente a ellos. Destruyeron algunos, pero estos volvieron a levantarse después de que sus cuerpos abominables se hubieran recompuesto.

A un lado del Mariscal, el tecnomarín Præpolo empezó a convulsionarse al ser atrapado por el flujo de energía de uno de los cañones de aquellos guerreros. Augustine pudo escuchar sus gritos de agonía por el canal de comunicaciones mientras el tecnomarín era desollado vivo capa a capa.

"¡Por el Emperador!", gritó Augustine; cargó hacia adelante contra un grupo de guerreros plateados que se acercaba y los cortó a todos por la mitad tras propinarles grandes sablazos con su espada de energía. Golpeaba a aquellos seres inmundos presa del profundo desprecio que sentía hacia esas abominaciones que habían profanado aquel planeta del Emperador Inmortal. Derribó a su último oponente, extrajo la espada de su cuerpo destruido de un puntapié y se giró para ver que un rayo de luz verdosa atravesaba el Cruzado Virtuoso. El potente vehículo de guerra explotó formando una enorme bola de fuego naranja cuando el motor y la munición detonaron; luego volcó y quedó humeando de lado.

Augustine profirió un grito lleno de rabia, tras lo cual descubrió a una figura alta, cuyo resplandor metálico quedaba parcialmente oculto bajo una túnica cubierta de polvo y tierra, que llevaba un báculo muy largo con la punta afilada y rodeada de un fuego esmeralda. Mientras la observaba, la criatura blandió su arma, partió en dos al hermano Navarre y le seccionó un brazo al apotecario Lentus, con lo que se salpicó de manchas carmesíes. El apotecario cayó al suelo y primero se le desintegró la armadura y luego el cuerpo, todo en cuestión de segundos.

Augustine gruñó y echó a correr hacia adelante para interceptar al jefe necrón de la túnica mientras este eliminaba a otro de sus guerreros. Entonces, docenas de criaturas parecidas a escarabajos se amontonaron a su alrededor y le mordieron y picaron. Había empezado a pisotear con fuerza sus cuerpos, aplastándolos bajo sus botas acorazadas, cuando, de repente, una cola con puas lo golpeó y se le enrolló en el torso con la intención de hacerle perder el equilibrio. Unas cuchillas chisporroteantes lo golpearon sobre la armadura del pecho y le abrieron varios surcos en ella. Augustine liberó su brazo de la presa y se giró para encararse a su enemigo.

Dos criaturas espectrales se encontraban flotando delante de él. Tenían espinas dorsales curvadas y salientes, y rostros calaverícos de mirada maliciosa encajados entre dos hombros gruesos de los que



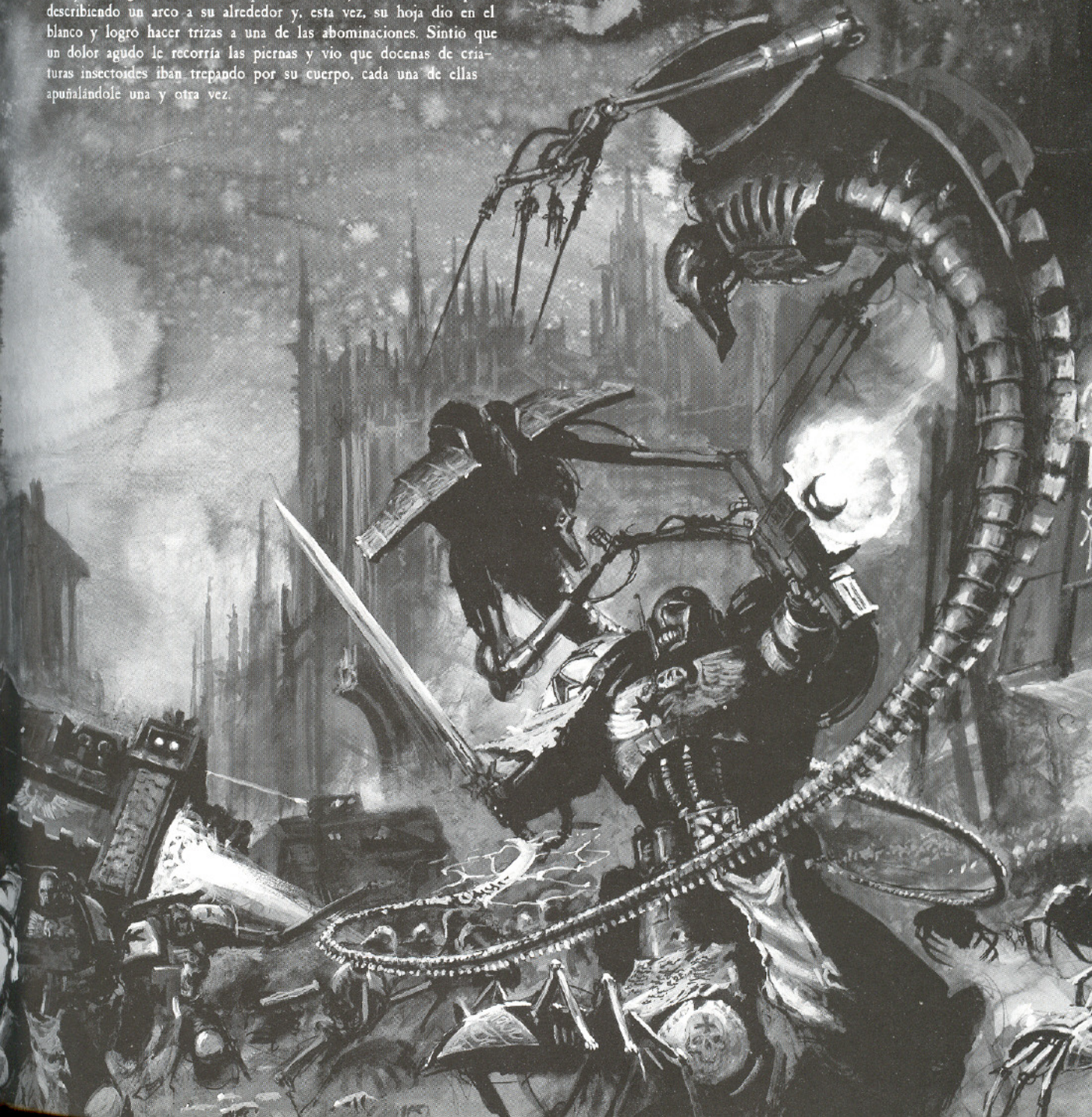
salían unos brazos delgados como látigos y rematados en unas garras afiladas como escalpelos y en una variedad aterradora de flagelos ganchudos. Carecían de piernas; solo tenían un par de colas afiladas que se extendían a partir de su espina dorsal y que lanzaban cuchilladas hacia adelante y hacia atrás revolviéndose a su alrededor. Augustine detuvo el impacto de una multitud de cuchillas afiladas y atravesó la panza de una de las criaturas con su espada de energía. La hoja se hundió en el cuerpo de la bestia sin encontrar resistencia, pero Augustine se quedó perplejo al comprobar que el golpe no parecía haber afectado a la bestia en absoluto, pues seguía indemne tras aquella acometida mortal.

El segundo espectro dio la vuelta por detrás de él y su cola lo golpeó en las piernas a la par que le clavaba sus dedos ganchudos en la armadura. El Mariscal lanzó un codazo contra la cabeza del monstruo, pero el golpe pasó a través de su cuerpo y a él le hizo trastabillar. ¿Luchaba contra fantasmas? Los espectros se aprovecharon rápidamente de su ventaja y volvieron a atacar. Las cuchillas, las garras y las colas con púas destrozaron la armadura de Augustine y le desgarraron la carne que había debajo. Blandió su espada describiendo un arco a su alrededor y, esta vez, su hoja dio en el blanco y logró hacer trizas a una de las abominaciones. Sintió que un dolor agudo le recorría las piernas y vio que docenas de criaturas insectoides iban trepando por su cuerpo, cada una de ellas apuñalándole una y otra vez.

A su alrededor, todos sus guerreros iban cayendo y alcanzó a ver que aún más deslizadores necrones volaban hacia allí para acabar con los pocos que habían conseguido salir de la emboscada que les habían tendido. Augustine sintió que la cola del espectro se le enrollaba alrededor de la cintura a la par que su cuerpo le golpeaba por detrás y lo hacía caer de rodillas. Luchó para levantarse, pero las bestias más pequeñas se aferraron en masa a sus brazos. Augustine gritó de rabia al ver que la sombra de las garras del espectro se levantaba por encima de él antes de caer con fuerza sobre su pecho.

Las largas cuchillas le atravesaron la armadura, llegaron a sus corazones y pulmones y le desgarraron la carne. Augustine se esforzó por conseguir el aliento que ya no le llegaría nunca, puesto que le habían abierto bestialmente la caja torácica, y cayó hacia adelante contra el suelo de la carretera.

Lo último que vio fue cómo el resto de sus guerreros eran derribados bajo la luz infernal de la catedral en llamas.



ADEPTUS MECÁNICUS

REF.: XENOARMAMENTO

ARCHIVO DE REF.: G945/902X

TEMA: TECNOLOGÍA ARMAMENTÍSTICA ALIENÍGENA

(NECRONTYR)

ARCHIVISTA: MAGOS TRANTOR

COMPULSADO EN: 0342999.M41

SEGURIDAD: OMICRON

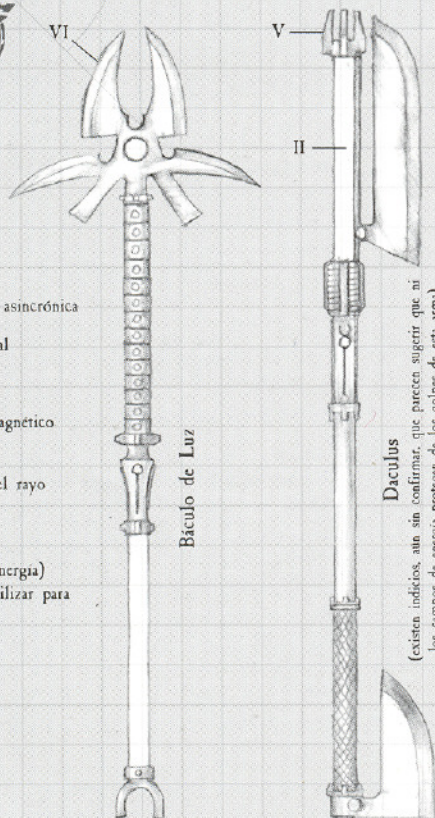
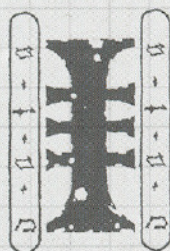
PENSAMIENTO DEL DÍA:

HONRA AL OMNISIAH, PUES ES LA FUENTE DE TODO EL PODER.

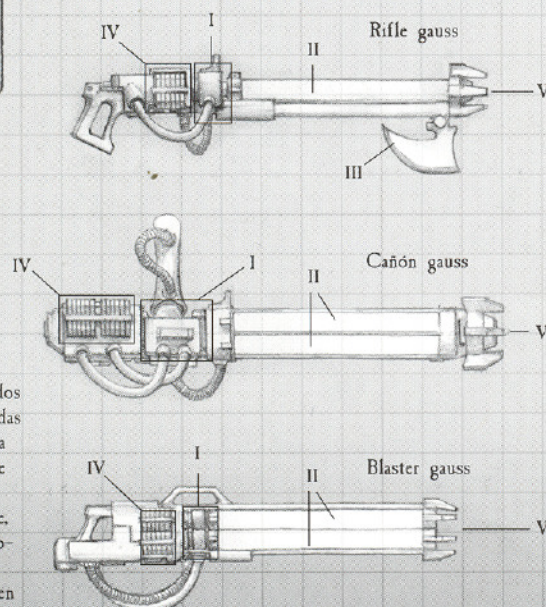


CLAVE

- I Motor de inducción lineal asincrónica
 - II Cámara de aceleración lineal
 - III Cuchilla de combate
 - IV Bobina de campo electromagnético (suposición)
 - V Componente focalizador del rayo (método desconocido)
 - VI Cuchilla de filo fractal (equivalente del arma de energía)
- Nota: también se puede utilizar para atacar a distancia.



(existen indicios, aún sin confirmar, que parecen sugerir que en los campos de energía protegen de los golpes de esta arma)



Nota: todos los postulados son presuposiciones basadas en informes posteriores a los combates, por lo que su veracidad puede ser cuestionable. No obstante, nuestras propias deducciones basadas en la observación y el estudio siguen siendo precisas.

TEORÍA

EN REFERENCIA A LAS SUPOSICIONES POSTULADAS POR EL MAGOS BARROUS RESPECTO A LA MANIPULACIÓN DEL ARMAMENTO CONOCIDO CON EL NOMBRE DE ARMAS GAUSS QUE UTILIZAN LOS NECRONES, EL SIGUIENTE INFORME EXAMINA LA HERÉTICA IMPOSIBILIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE ESTAS ARMAS. BÁSICAMENTE, SE PODRÍAN DESCRIBIR LOS CAÑONES GAUSS COMO MOTORES DE INDUCCIÓN LINEAL ASINCRÓNICA. CUANDO SE DISPARAN, PARECEN GENERAR UN CAMPO MAGNÉTICO BIPOLAR CONCENTRADO Y CUALQUIER COSA EN LA QUE IMPACTEN, COMO UN CUERPO HUMANO, SE VE "ATRAÍDA" (A NIVEL SUBATÓMICO) HACIA EL CAÑÓN. LAS ARMAS PARECEN GENERAR CORRIENTES MUY INTENSAS, QUE SON LAS QUE FORMAN LOS CAMPOS MAGNÉTICOS QUE EXTIRPAN LOS ÁTOMOS CONSTITUYENTES DEL OBJETIVO Y LOS SUCCIONAN HACIA EL ARMA. SE HA POSTULADO LA POSIBILIDAD DE QUE EL USO COMO ARMA SEA SOLO UNA DE LAS MÚLTIPLES UTILIDADES QUE PRESENTA ESTE TIPO DE TECNOLOGÍA Y QUE PODRÍAN SER POSIBLES MUCHAS MÁS.

DISEÑO

LA FABRICACIÓN DE UN ARMA GAUSS CON TODOS LOS PARÁMETROS DINÁMICOS NECESARIOS PARA CONSEGUIR LA MÁXIMA EFICIENCIA REPRESENTA UNA IMPOSIBILIDAD MATEMÁTICA, COMO YA DEMOSTRÓ EL MAGOS BARROUS EN EL Cisma de la CALCULOMETRÍA. EL PROBLEMA MÁS GRANDE QUE PLANTEA LA FABRICACIÓN DE UN ARMA GAUSS ES CÓMO CONSEGUIR GENERAR Y DISPARAR LA ENERGÍA DE LA DESCARGA, QUE SE MUEVE EN LA ESCALA DE LOS MULTIMEGAVATIOS. DADO QUE LA ENERGÍA NECESARIA ES EXTREMADAMENTE ELEVADA, HASTA LAS IMPERFECCIONES MICROSCÓPICAS DE FABRICACIÓN PROVOCARÍAN PÉRDIDAS

MASIVAS DE ENERGÍA. SI SE EMPLEA UN DISPARADOR MECÁNICO PARA LIBERAR EL PULSO DE ENERGÍA, EN EL MOMENTO EN QUE LOS MECANISMOS DE DISPARO ENTREN EN CONTACTO LAS IRREGULARIDADES MICROSCÓPICAS DE LOS MATERIALES DISIPARÁN LA ENERGÍA SUFICIENTE PARA VAPORIZARLO POR COMPLETO. CUANDO EL DISPARADOR SE CIERRA, ESTAS SUPERFICIES VAPORIZADAS Y EL METAL FUNDIDO DEBAJO DE ELLAS SE SUELDAN, CON LO QUE SE ESTROPEA EL DISPARADOR. SE DESCONOCE DE QUÉ MANERA LAS ARMAS QUE UTILIZAN LOS NECRONES CONSIGUEN SUPERAR ESTE PROBLEMA.

SUPONIENDO QUE PUEDAN SUPERARSE LAS TRABAS DEL DISPARO, EL EFECTO FINAL PRODUCIDO SERÍA UN RAYO CAPAZ DE REDUCIR EL OBJETIVO A SUS ÁTOMOS CONSTITUYENTES DE MANERA EXTREMADAMENTE RÁPIDA. PUESTO QUE LAS FUENTES DE ENERGÍA DE ALTO PODER SON MUY PELIGROSAS Y DIFÍCILES DE CONTROLAR, SE SUPONE QUE LO MEJOR SERÍA MAXIMIZAR LA EFICIENCIA PARA OBTENER LOS MEJORES RESULTADOS POSIBLES CON LA MENOR CANTIDAD DE ENERGÍA POSIBLE. ASÍ TAMBIÉN SE CONSEGUIRÍA PROTEGER LOS COMPONENTES DEL ARMA, YA QUE LA MAYORÍA DE PÉRDIDAS DE ENERGÍA SE DISIPAN NORMALMENTE EN FORMA DE CALOR NOCIVO O DE RETROCORRIENTES DESTRUCTIVAS, TAL Y COMO OCURRE CON LAS ARMAS DE PLASMA.

EFECTOS

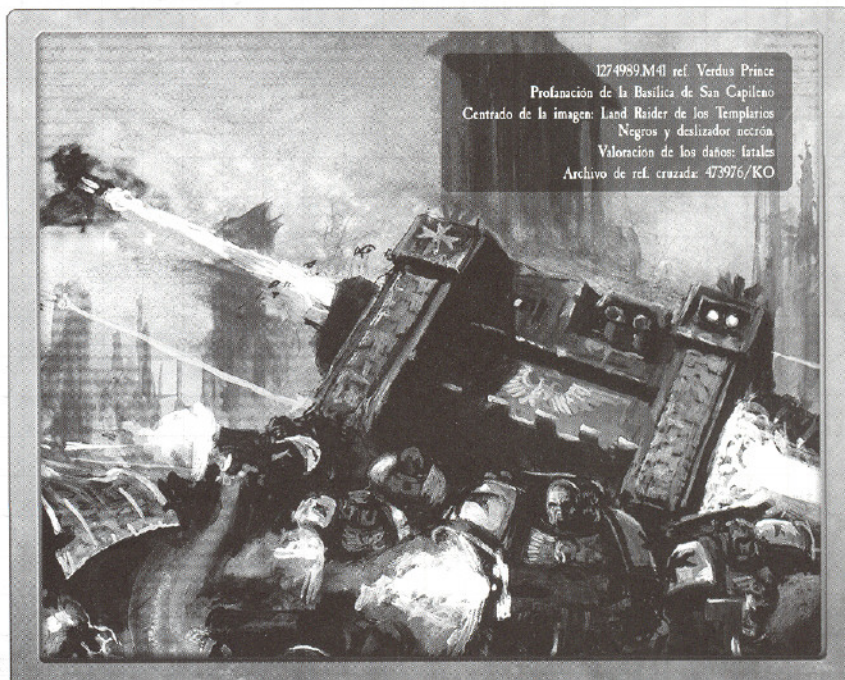
EL ESTUDIO EXHAUSTIVO DE LAS ARMAS GAUSS Y DE SUS EFECTOS, TANTO SOBRE LA MATERIA ORGÁNICA COMO SOBRE LA INANIMADA, NO HA SIDO POSIBLE HASTA EL MOMENTO DEBIDO A LA FALTA DE UNO DE ESTOS ARTEFACTOS EN BUEN ESTADO QUE PODER EXAMINAR. LAS INVESTIGACIONES LLEVADAS A CABO SOBRE LOS RESTOS DE LOS SOLDADOS Y DE SU EQUIPO NOS REVELAN UN NIVEL DE INTERACCIÓN FASCINANTE ENTRE EL CAMPO GAUSS Y LA ESTRUCTURA ATÓMICA DEL OBJETIVO. PARECE SER QUE EL CAMPO GENERADO POR EL ARMAMENTO GAUSS ES CAPAZ DE

ROMPER LOS ENLACES DEL MATERIAL OBJETIVO A NIVEL SUBATÓMICO Y DE ENERGIZARLOS CON UNA CARGA MAGNÉTICA OPUESTA A LA GENERADA POR LA MISMA ARMA. ESTO PODRÍA EXPLICAR EL EFECTO DE "DESOLLADURA" QUE SE MENCIONA EN MULTITUD DE INFORMES POSTERIORES A LA BATALLA ELABORADOS POR LOS COMANDANTES EN CARGO. CUANDO QUEDA EXPUESTA CADA CAPA (YA SEA CARNE, MUSCULATURA O ARMAPLÁS), EL RAYO DEL ARMA LA ROMPE Y LA ATRAE HACIA EL CAÑÓN. LÓGICAMENTE, ESTO RESULTA EN LA DESASTROSA DESTRUCCIÓN DE LOS COMPONENTES EN CUESTIÓN Y EN SU DISIPACIÓN EN FORMA DE VAPOR.

EL SUJETO 19 CONTINUÓ OPERATIVO DURANTE TRES HORAS DESPUÉS DE HABER SUFRIDO HERIDAS PROVOCADAS POR UN ARMA GAUSS, AUNQUE LAS EXTREMIDADES ENCARGADAS DE LAS FUNCIONES LOCOMOTRICES ESTABAN DESGARRADAS HASTA LOS HUESOS Y LE FALTABA EL 90% DE LA CAPA DÉRMICA. ESTOS EFECTOS SE PUDIERON OBSERVAR TRAS LA EXPOSICIÓN AL ARMA QUE LLEVABA UN GUERRERO NECRÓN. LOS EFECTOS DE LAS ARMAS NECRONAS MÁS GRANDES PUEDEN OBSERVARSE EN LA SECCIÓN SIGUIENTE DE CAPTACIÓN DE

IMÁGENES OBTENIDAS DEL CAMPO DE BATALLA DE VERDUS PRIME.

EN LA IMAGEN PUEDE OBSERVARSE QUE UNA DESCARGA PROCEDENTE DE UN DESLIZADOR NECRÓN ATRAVIESA NO UNO, SINO LOS DOS LATERALES ACORAZADOS DE UN LAND RAIDER. LOS LECTORES AVEZADOS NO NECESITARÁN QUE LES RECUERDE QUE LAS PROBABILIDADES DE QUE EL IMPACTO DE UN ARMA ATRAVIESE EL BLINDAJE DE UN VEHÍCULO COMO ESE SON REMOTAS, PERO, PARA PODER ATRAVESAR UN LAND RAIDER COMPLETAMENTE SIN QUE LA TRAYECTORIA DEL DISPARO SE DESVÍE LO MÁS MÍNIMO, SERÍA NECESARIA UNA FUENTE DE ENERGÍA TAN POTENTE QUE ES IMPROBABLE QUE PUDIÉSEMOS IGUALARLA CON CUALQUIER SISTEMA DE ARMAMENTO, SALVO EL UTILIZADO POR UN TITÁN O POR UNA NAVE ESPACIAL. EL HECHO DE QUE ESTE TIPO DE ARMAMENTO VAYA MONTADO EN LO QUE ES BÁSICAMENTE UN AERODESLIZADOR LIGERO ME LLENA DE TEMOR Y DE ASOMBRO A LA VEZ. SI NUESTRA ORDEN CONSIGUIERA DE ALGÚN MODO HACERSE CON UNA MÁQUINA DE ESE TIPO, LAS POSIBILIDADES SERÍAN INFINITAS.



Comandante:

Siguiendo las órdenes del inquisidor Czevak, me dirigí a toda prisa con mi grupo de Guardianes de la Muerte hacia las coordenadas de donde procedía la llamada de auxilio del 23º Regimiento de Cadia. Al llegar, confirmamos que los cadianos habían sido atacados por un ejército de incursores necrones de un tamaño sin precedentes acompañado de las enormes estructuras megalíticas avistadas en enfrentamientos anteriores. La Guardia Imperial cumplió las órdenes y, de esta manera, pudimos concentrarnos en llevar a cabo nuestra misión. Los hermanos Emeric y Weiss, con sus bolters M40 cargados con la munición Odiseo imbuida de energía psíquica, abrieron fuego contra el Necrón señalado por el rayo marcador del hermano Quetus. Dado que a este tipo de munición se le había extraído la masa hiperreactiva para que no explotara al impactar al enemigo, hicieron falta varios impactos directos por parte del bolter pesado del hermano Saul para poder abatir al Necrón.

Tal y como esperábamos, la xenofórmula destruida activó su dispositivo de teletransporte y desapareció de la vista. Una breve comunicación con la astropata a bordo de la nave de ataque me bastó para confirmar que los proyectiles Odiseo habían desaparecido del campo de batalla. Acto seguido, ordené nuestra retirada y la Thunderhawk acudió a la llamada con loable celeridad.

Los augurios de la astropata Miesha nos revelaron la localización de nuestro objetivo con perfecta claridad, puesto que, segundos después de que mi equipo llegara a bordo, ya había averiguado el paradero de los proyectiles Odiseo. Rápidamente, pusimos rumbo a Berien, un mundo muerto en las afueras del sistema donde los Necrones habrían reaparecido.

Aproveché la ocasión para revisar mi armamento y preparar mi alma para la operación que nos esperaba.

Conforme nos íbamos aproximando a nuestro destino, el horizonte, por lo general monótono, se fue llenando de edificios de arquitectura alienígena, principalmente obeliscos y pirámides.

Nos estábamos adentrando en una necrópolis, de eso no me cabía ninguna duda, y el auspex delataba la localización del Necrón en el corazón desecado

de aquella ciudad muerta. La Thunderhawk aterrizó en mitad del complejo funerario y entramos en un edificio plagado de columnas cuyo estilo arquitectónico parecía desafiar tanto la ley de la gravedad como la lógica.

Nos llevó unas cuantas horas abrirnos paso a través de los pasadizos laberínticos y los túneles serpenteantes que conducían a nuestro objetivo. No obstante, la ayuda de la astropata Miesha resultó de incalculable valor y, gracias a la bendición del Emperador, acabamos por encontrar la cámara que estábamos buscando.

La cámara se extendía ante nosotros tanto hacia arriba como hacia adelante y contaba con unos pilares tan descomunales que se perdían en la oscuridad, lo que indicaba que su capacidad era tan grande que podría albergar fácilmente un Titán Reaver sin que su caparazón llegara a rozar siquiera el techo abovedado. El auspex había dejado de funcionar y ya no recibía ninguna señal, pero, teniendo en cuenta lo que teníamos ante nuestros ojos, aquello era lo de menos.

Delante de nosotros, a lo largo de paredes repletas de jeroglíficos grabados, había millares de hileras apretadas de guerreros necrones, muchos de ellos en muy mal estado. Unas formas arácnidas se deslizaban inaudiblemente a su alrededor mientras unos campos de suspensión, que hacían un ruido estridente, eran proyectados sobre las máquinas en reparación. Millones de pequeños fragmentos de metal roto flotaban alrededor de los guerreros en inactividad y se iban uniendo a ellos como enjambres de insectos brillantes hasta reconstruirlos por completo. Al magnificar la imagen, descubrimos que los drones gigantes de reconstrucción estaban rodeados por unas nubes de polvo que emitían un leve resplandor; el Hermano Quetus sugirió la posibilidad de que se tratara de organismos microscópicos de reparación.

Mientras observábamos todo aquello, tres guerreros necrones más se materializaron al final de la cola, uno de los cuales contaba con tan solo un tronco destrozado que apareció a la altura de nuestro pecho y cayó al suelo con gran estruendo cerca de donde nos encontrábamos. Al acto, fuimos descubiertos y los Necrones que habían sido recompuestos se despertaron de su estado letárgico y empezaron a avanzar hacia adelante con movimientos torpes mientras apuntaban sus armas arcanas hacia nosotros. No tuvimos más alternativa que luchar, dado que el hermano Kranovic no había acabado de bendecir las cargas térmicas.

Debo admitir que, a medida que se iban activando más y más Necrones y al ver que un mar de drones escarabajo se acercaba por la entrada al otro lado de nuestra posición, cada vez veía más remotas nuestras posibilidades de escapar. Aun así, formamos un círculo defensivo alrededor de Kranovic y nos preparamos para hacerles pagar un precio muy alto por nuestras vidas. Quetus fue aniquilado en un segundo y el eco de su grito de rabia quedó flotando en el aire de aquella sala inmensa. Phaedron cargó contra el grupo más cercano de guerreros para así darle más tiempo a Kranovic y su espada de energía logró cortar por la mitad a varios guerreros antes de quedar enterrado bajo una pila de Necrones que no pararon de apuñalarlo en completo silencio. Andric y Emeric se sumaron a la potencia de mis disparos, pero antes de que pudieran vaciar el cargador de sus bolters fueron reducidos a cenizas. Weiss se esforzaba por deshacerse de las mandíbulas de uno de los drones arácnidos y consiguió aplastar a la criatura incluso después de que aquella monstruosidad le arrancara las piernas del cuerpo. Dalasq murió sin proferir ni un solo grito y su bolter siguió disparando solo mientras caía al suelo. La horda ya casi se encontraba encima de nosotros cuando, por fin, Kranovic dio la señal que indicaba la finalización del trabajo. Pedí el teletransporte del resto de mi escuadra a nuestra nave de ataque y este se produjo de inmediato, pocos segundos antes de que la carga hiciera explosión.

El informe completo, incluido un registro de vídeo del interior de aquella cámara infernal, se encuentra en manos del inquisidor Czevak. Tan solo ruego por que la información que conseguimos valiera las muertes de tantos de mis hermanos de batalla.

Que el Emperador se apiade de sus almas.

+++ FIN DEL REGISTRO DE VOZ +++

EVALUACIÓN DEL NIVEL DE PELIGRO DE LA FLOTA NECRONA

La flota imperial se ha visto involucrada en un número creciente de enfrentamientos contra naves de los Necrones. Por lo general, estos encuentros han acabado de forma desastrosa, con unas pérdidas tan grandes que nadie parece haberse enfrentado a los Necrones más de dos veces. Si no se pone remedio a esta situación, la victoria seguirá escapándose de nuestras manos. He reunido toda la información acerca de la flota de los Necrones para poder ofrecer este estudio de su composición y potencial. Dada la necesidad, la información se ha obtenido principalmente de la flota del Segmentum Obscurus, aquí, en Cypra Mundi, pero también de los testimonios de los oficiales de la flota del Segmentum Ultima reunidos durante la Conferencia de Syam.

En casi treinta enfrentamientos registrados se han identificado un total de cinco clases diferentes de naves necronas. Estas pueden dividirse en dos grandes tipos que concuerdan con nuestros propios métodos de clasificación: naves de línea (entre las que se incluyen los acorazados y los cruceros) y naves de escolta. No obstante, aunque esta clasificación refleja perfectamente las dimensiones y el potencial de las naves de los Necrones, no posee las mismas implicaciones tácticas que la nuestra. Las escoltas imperiales, por ejemplo, se utilizan para misiones de exploración, para hostigar al enemigo y para proporcionar cobertura a las naves de línea en combates muy cerrados. En cambio, los Necrones no siguen este esquema básico: sus escoltas efectúan misiones de ataque mucho más arriesgadas; así que, a menudo, los Necrones envían flotas formadas exclusivamente por naves de escolta. Las naves de línea del Imperio normalmente se enfrentan al enemigo en formaciones que les permiten ayudarse mutuamente. Las naves de línea de los Necrones no utilizan ningún tipo de formación conocida, sino que, en algunas ocasiones, cada una tiende a actuar independientemente del resto de la flota. En este aspecto, sus tácticas se asemejan a las de los Eldars, puesto que se concentran en la rapidez y en la repentina descarga de una potencia de fuego devastadora. La aparente anarquía de dichas tácticas no suele afectar negativamente a su efectividad y, según creo, siguen un patrón común que resulta tan complejo que no es posible analizarlo correctamente partiendo de la base de nuestra experiencia actual.

Igual que ocurre con los Eldars, las tácticas de los Necrones dependen de la calidad de sus naves, que son aún más avanzadas, si cabe, que las de estos. Hasta la fecha, no se ha visto salir o entrar en el espacio disforme ninguna nave de los Necrones. Sin embargo, en repetidas ocasiones, las naves necronas han aparecido dentro del alcance de detección sin que haya habido ningún indicio de su aproximación. Hay informes que afirman que, durante el ataque en Horloth, cuando la flota necrona apareció estaba decelerando claramente; lo que parece indicar la posibilidad de que, sea cual sea su medio de propulsión, este es tan rápido que, cuando las naves necronas viajan a máxima velocidad, se hacen indetectables. El hecho de que aminoren la marcha a la hora de luchar supondría que hasta a ellos les resulta imposible flanquear al enemigo o apuntar con exactitud mientras viajan a máxima velocidad. Pero, como ocurre con la mayoría de los aspectos relacionados con los Necrones, esto seguirá siendo un misterio que solo podrá resolverse cuando capturemos una de sus naves sin que esta haya recibido daños. No obstante, temo que una hazaña de este tipo nos costaría la pérdida de un número demasiado alto de naves imperiales.

Mientras que nuestras naves cuentan con escudos de vacío como defensa, las naves de los Necrones utilizan una combinación de subterfugio y

adaptabilidad. El casco de sus naves bloquea todas las emisiones internas de energía e impide los intentos de rastreo. Nuestros sensores solo las pueden detectar cuando cambian de rumbo o de velocidad o cuando disparan. Hasta que no ocurre una de estas cosas, las naves de los Necrones se muestran como sombras en los sensores; sin embargo, en la mayoría de casos, ello es suficiente para poder apuntar contra ellas. Debe tenerse en cuenta que, a pesar de que las naves de los Necrones son rápidas y pueden efectuar movimientos ágiles, no son capaces de ejecutar los bruscos cambios de dirección de que son capaces las naves de los Eldars, por lo que es preferible mantener fuego sostenido contra ellas.

Incluso cuando son detectadas y alcanzadas por disparos, las naves de los Necrones son extremadamente resistentes. Los impactos que causarían daños muy graves en un crucero imperial normalmente no consiguen ni siquiera dañar superficialmente una nave de los Necrones. No tenemos ninguna explicación convincente para este hecho, ya que los tipos de naves identificadas no poseían la masa suficiente como para contar con el blindaje del grosor necesario para resistir así. Conocemos perfectamente su impresionante capacidad de reparación automática, gracias a la cual parece ser que pueden reparar virtualmente cualquier tipo de daño en cuestión de minutos. Sin embargo, esta tecnología no es del todo infalible, puesto que, al activarse, la capacidad de ocultación de los cascos de las naves de los necrones se ve instantáneamente reducida, lo que las hace mucho más vulnerables a los ataques.

Además, todos los sistemas de armamento de los Necrones utilizan la proyección de energía. Los efectos que producen son parecidos a los rayos de las tormentas, pero mucho más peligrosos. Se ha llegado a sugerir la posibilidad de que la energía sea de origen extradimensional. Sea como sea, se proyecta de forma muy precisa con la ayuda de un rayo de partículas de largo alcance. En según que casos, las descargas han llegado a atravesar los escudos de una nave sin que estos sufrieran el más mínimo daño. Las naves de los Necrones complementan estas armas con una serie de sistemas de ataque a corta distancia realmente terroríficos. El más frecuente de todos ellos es la utilización de enjambres de robots "escarabajo" diminutos que infestan el casco de las naves enemigas y luego emiten una señal que provoca una distorsión en los sistemas mecánicos de transmisión y en las funciones de control de las zonas afectadas. Otro tipo frecuente de arma necrona

es la descarga repentina de la energía solar almacenada por toda la superficie del casco de la nave, lo que provoca daños en todas las naves que se encuentran a su alrededor. Dicha descarga es lo bastante potente como para sobrecargar los escudos de cualquier escolta de la flota imperial y los efectos de varias descargas simultáneas pueden llegar a ser peligrosos también para las naves de línea. Toda flota que se enfrente a los Necrones también debe estar preparada para hacer frente a aborrajados. Normalmente, cuando hayan desactivado los escudos de las naves enemigas, grupos de choque atacarán simultáneamente distintas cubiertas de la nave. Se ha comprobado que los soldados de la flota armados con escopetas no pueden resistir los ataques de los guerreros necrones en este tipo de combate; de modo que, hasta que no se encuentre otra alternativa, deberán utilizarse armas pesadas aun a riesgo de provocar daños en los sistemas internos de la nave. Contrariamente, los asaltos al interior de las naves de los Necrones han resultado ser muy efectivos, ya que los guerreros que tienen a bordo parecen reaccionar de forma lenta a esa clase de peligro, lo que permite a los asaltantes situar las cargas y retirarse antes de llegar a encontrarse con una gran oposición.

Las naves de los Necrones han demostrado poder destrabarse fácilmente del combate, al parecer cambiando de fase, lo que ha hecho imposible convertir las victorias pírricas en victorias sustanciales. Hasta la fecha, no ha sido posible capturar ninguna nave de los Necrones en combate debido en gran medida a esta capacidad. Mientras sigan siendo capaces de escapar de los enfrentamientos en los que se vean superados, no es probable que podamos oponer resistencia a sus avances tecnológicos. No obstante, la tendencia de los Necrones a retirarse antes que luchar hasta el final ha significado un aumento de las victorias por parte de aquellos comandantes que rechazan toda precaución en pos de infligir el máximo de daños sin contar con las consecuencias sobre aquellos que optan por tener las menos bajas posibles entre sus tropas. Todo esto me lleva a concluir que la derrota de las flotas de los Necrones solo será posible mediante el sacrificio desinteresado y el arrojo infatigable. Por suerte, al Imperio no le falta ni una cosa ni la otra.

Vuestro más fiel vasallo.

Por obra del Señor Capitán Morley,

Adjunto al Insturum Naval de Estudios Alienígenas,

Estación Orbital Heracles, Cypra Mundi.



El último cierre de seguridad se liberó con un silbido del sistema neumático y la enorme puerta se abrió pesadamente mientras toda una serie de contrapesos y suspensores equilibraban su increíble masa. El tecnoadecto Phineus Roche dio un paso hacia atrás para evitar la puerta que se abría y estrechó nerviosamente la tabla de notas contra su cuerpo. Los pretorianos a ambos lados de él se le acercaron y le apuntaron con sus enormes armas de fuego, mirándolo fijamente a través de sus inexpresivos rostros y haciendo que el joven sacerdote del Omnisiah se sintiera intimidado. Realmente, ¿era el hombre al que estaba a punto de ver tan peligroso como para que sus carceleros tuvieran que tomar aquellas precauciones? Un adepto vestido con una túnica escarlata, con la cara cubierta por una masa de implantes cibernéticos, apareció por la puerta con las manos entrecruzadas ante él. Por la espalda le sobresalía una masa de mecadendritas ondulantes que se balanceaban en el aire como serpiente hambrientas.

Phineus recordó las órdenes que le había dado su mentor, el archimagos Mordekai Holatas, y se humedeció la boca, pues se le había secado repentinamente. En aquel momento maldijo a su débil materia orgánica por haber delatado su desasosiego de aquella manera. Phineus pensó en la forma gruesa y mecanizada del archimagos, unido para siempre a su templo-forja, con los pocos componentes orgánicos que le quedaban fusionados a la maquinaria arcana del Omnisiah, que lo mantenía con vida. Algún día, él esperaba poder ascender hasta el mismo nivel de mecanización de que gozaba su patrón para poder sentir a su alrededor el palpitante del corazón de todo un planeta, en armonía con los sutiles ritmos de los espíritus de la máquina que rodean los templos de Marte. Hizo una reverencia al adepto de rango superior que se encontraba ante él.

"He venido para interrogar al adepto hereje Corteswain -se limitó a anunciar Phineus esperando que su tono de voz hubiera sonado suficientemente respetuoso-. He sido informado de que este sujeto podría poseer información útil en relación a ciertos incidentes que han tenido lugar recientemente y para los que mi señor desearía encontrar una explicación".

Phineus se sintió satisfecho de lo bien que había logrado formular su modesta declaración acerca de sus propósitos. Los detalles de dichos incidentes habían despertado un recuerdo en el descomunal almacén de conocimiento que tenía el archimago por cerebro y, por esa razón, se le había asignado a Phineus la misión de interrogar a un hombre del que nunca había oído hablar y cuyo pasado le era totalmente desconocido. Durante un segundo, se preguntó qué tipo de herejías habría cometido aquel hombre para merecer tal encarcelamiento.

El adepto asintió con la cabeza; no existía otra razón para querer visitar aquel lugar. Después, indicó a Phineus que lo siguiera a través de la puerta con una voz monótona y áspera salida de una garganta que ya no era del todo orgánica.

"Soy el adepto Kurstobal y, a partir de ahora, deberá seguir estas reglas: no le está permitido acercarse al campo de energía de la celda y no podrá llevarse ningún tipo de información obtenida a partir de lo que diga el prisionero", le avisó Kurstobal. Luego, le tendió el brazo para que Phineus le entregara la tabla de notas. Phineus accedió a dársela con evidente reticencia, pero con la certeza de que los engramas de grabación de sonidos implantados en su corteza cerebral lograrían registrar aquella sesión mejor de lo que él llegaría a hacerlo nunca.

Phineus hizo ademán de entrar pasando junto a Kurstobal, pero las mecadendritas de este aparecieron como látigos por detrás de su espalda y le bloquearon el paso.

"Las lecturas cibernéticas nos indican que su cráneo contiene implantes prohibidos en este lugar. Deberá desactivarlos antes de entrar".

"¿Qué? -exclamó Phineus indignado-. ¡Esto es inadmisible! ¡Vengo de parte del archimagos Mordekai Holatas, Portador de la Luz Sagrada!".

"No importa; todo el mundo debe cumplir con las normas. Desactive los implantes o abandone el lugar".

Tras comprobar que no tenía alternativa, Phineus desactivó los engramas con un pensamiento. Kurstobal asintió con la cabeza y señaló hacia una entrada repleta de ricos relieves y con las runas de la atadura de espíritus y del confinamiento grabadas en la roca roja. En aquel lugar no se podía utilizar nada que fuese mecánico sin que los carceleros de Corteswain se enteraran. Aquello no le iba a gustar al archimagos Holatas.

Poco a poco, empezó a avanzar por el corredor y comenzó a percibir que una sensación cálida y eléctrica le atravesaba el cuerpo a la par que los espíritus de la máquina que habitaban su cuerpo entraban en sintonía con los de la estructura de la celda. La luz de aquel lugar era mortecina, puesto que las esferas brillantes estaban ajustadas a la mínima potencia. Al final del corredor pudo observar el brillo parpadeante del campo de energía que impedía que el abad hereje pudiera extender sus doctrinas a las masas. Phineus reunió valor, atravesó todo el corredor, que estaba hecho de piedra de Marte, y pronto estuvo frente a la celda de Corteswain.

Cuando el archimagos Holatas le adjudicó aquella misión, él desconocía por completo lo que cabría esperar de ella, pero lo que sí sabía es que era importante aprender todo lo que pudiera sobre aquel hombre. Sin embargo, nada podría haberlo preparado para lo que vio a continuación. La celda estaba envuelta en la oscuridad y el desorden, pero, aun así, Phineus pudo ver que las paredes estaban garabateadas con montones de círculos y líneas que se unían y se superponían formando diseños sin sentido. No podía ver al hombre claramente, ya que estaba agazapado en el rincón más oscuro, al fondo de la celda. La poca luz que se colaba por el corredor dejaba entrever trozos de carne viva recubierta de una masa de cardenales y piel arrugada. Tenía el pelo desordenado y desgredado y la actitud de un primitivo salvaje.

"Lo has visto, ¿verdad?", chilló sin volver el rostro hacia Phineus ni un solo momento.

"¿Que si lo he visto? -repitió Phineus-. ¿A quién?".

"Al que vive en el más allá, al Señor de la Locura, al que habita en el mundo dentro del mundo. Ansía... ¡Devora!".

"No lo comprendo. ¿De quién me está hablando?", le preguntó Phineus. Esperaba poder recuperar el control de la conversación.

"¿No lo sabes?".

"No, pero quizás usted podría explicármelo".

Corteswain lanzó una risotada, un ruido muy agudo y ronco. "Ten cuidado, joven adepto, quizás lo haga. Pero puede que no me agradezcas el hecho de haberte iluminado. ¿Serías capaz de abandonar los grilletes de tu falso dios? ¿de destruir las abominaciones contra la naturaleza que tanto anhelas? El dios máquina existe, ¡pero es un falso dios! Y ha venido al mundo para esclavizarnos a todos".

Phineus hizo la señal de la máquina divina horrorizado por aquella herejía. ¿Cómo era posible que un miembro, incluso un ex miembro, del Adeptus Mecánicus pudiera proferir una blasfemia como aquella? Se apartó de la celda mientras cruzaba los dedos en la espalda y pasó a concentrarse en la razón de su visita.

"Adepto Corteswain, he recibido órdenes de interrogarlo sobre ciertos acontecimientos extraños y me han informado de que usted podría aportarme alguna explicación al respecto".

"¿Acontecimientos? ¿Qué tipo de acontecimientos? ¿Dónde?".

"Cerca de los límites nororientales del segmentum solar, a unos novecientos años luz por debajo del plano galáctico, varios de nuestros puestos de investigación han sido atacados; han sido robados equipos tecnológicos de gran valor y los pocos que han logrado sobrevivir al ataque sufren delirios o se han vuelto locos. Parece ser que los skitarii destinados a la protección de esas bases se dispararon unos a otros presas de ataques de locura muy extraños. En realidad, todo es muy desconcertante. Estamos... Bueno, a decir verdad, no estamos seguros de lo que ha ocurrido".

"¿Pudisteis recuperar algún cuerpo, quiero decir, de los muertos?"

La voz maniaca de Corteswain empezaba a calmarse, puesto que la búsqueda de conocimiento hacía que se le ordenara un poco la mente.

"Sí, varios; pero nuestros genetistas no son capaces de explicar su envejecimiento prematuro, así como el desgaste de sus tejidos. Es como si alguien, a falta de una definición más precisa, les hubiera drenado la vida".

"¡Ah!, sí, sí. Ahora entiendo. Eso quiere decir que ya ha empezado. Me llevó a aquel mundo de locura y después me echó de nuevo. Porque yo no servía. Llevaba la mancha de nuestras crudas imitaciones de la imagen del Dios Máquina".

"No lo entiendo".

"¿No? Bueno, entonces, deja que me explique, mi querido e inocente joven adepto. Yo formaba parte de un equipo del Adeptus Mecánicus que tenía la misión de explorar un mundo muerto llamado Cthelmax situado cerca de la Franja Este. Exploramos todos los rincones de aquel mundo y descubrimos muchos prodigios, pero no estábamos solos. Los emisarios de él que habita más allá esperaron nuestra llegada y nos atacaron. Fui el único superviviente, pero, al despertar, me di cuenta de que había sido transportado fuera del alcance de la luz del Emperador. Allí pude contemplar una escena de locura: había obeliscos máquina vivientes hechos de metal que vomitaban relámpagos que azotaban el aire como látigos; y el horizonte se inclinaba hacia arriba hasta rodear un sol rojo y abotargado que parecía estar tan cerca que podría haberlo tocado con solo estirar el brazo. Como si se tratara de un ojo malévolo carmesí, aquel sol rugía y hervía agonizante de muerte mientras las máquinas seguían nutriéndose de sus energías luminiscentes como repulsivos parásitos mecánicos".

Corteswain se estremeció al recordar todo aquello y luego siguió hablando.

"Entonces, contemplé al señor de aquel lugar y, en aquel instante, supe que estaba condenado. No a morir, se entiende, sino a apreciar de verdad la insignificancia de mi ser. ¿Sabes?: el Dios Máquina está en todas partes, se alimenta de nosotros. Vi cómo mis compañeros de Cthelmax servían de pasto para las máquinas y cómo tanto sus cuerpos como sus almas eran reducidos a sus átomos elementales para saciar el hambre infinita del Dios Máquina. No sé por qué fui devuelto a este lugar, solo sé que lo hicieron. ¡Entonces, comprendí que todo lo que creemos saber es falso! El Dios Máquina no nos ama ni quiere que lo adoremos. Para él, no somos más que juguetes ¡y yo no estaba dispuesto a permitir que ese mal manchara mi alma!".

Corteswain se dio la vuelta y se acercó a la parte frontal de la celda arrastrando los pies de manera extraña hasta quedar expuesto a la luz. Phineus se quedó sin aliento, horrorizado ante la visión del cuerpo destrozado de Corteswain. Allí donde se había arrancado de la carne las bendiciones del Dios Máquina presentaba unas deformaciones espantosas. Phineus también observó que le habían sustraído las uñas de las manos y los dientes para evitar que se abriera las venas. Las piernas de Corteswain terminaban en muñones ennegrecidos a media distancia de los muslos; su pecho era una masa de cicatrices mal curadas provocadas por las quemaduras que se había autoinfligido para deshacerse de aún más implantes.

Cuando Corteswain levantó la cabeza, Phineus retrocedió repugnado por su horrendo semblante. Se había arrancado los ojos de las cuencas y las estrías abiertas en sus mejillas le indicaron a Phineus que aquellas heridas también se las había provocado el mismo. ¿Qué podía haber sido tan terrible de contemplar para que Corteswain decidiera pasar por la agonía de tal mutilación?

El adepto Phineus huyó de aquella cámara horrorizado mientras la voz chillona de Corteswain lo seguía por todo el corredor.

"¡Se alimenta, joven adepto! ¡Se alimenta! -gritaba el hereje-. ¡Si ha vuelto a fijarse en nosotros, entonces no somos más que pasto para los dioses! ¡Pasto para los dioses!".



CÓMO JUGAR UNA CAMPAÑA

El despertar de los Necrones ya ha empezado. Los mundos muertos de toda la galaxia están comenzando a cobrar vida a la vez que los C'tan van reuniendo sus legiones y empiezan a planear cómo restablecer su dominio sobre todo lo vivo.

Cuando ya dispongas de un poco más de práctica con los Necrones, tras haber hecho las clásicas partidas de enfrentamientos, ¿por qué no creas una campaña emocionante o unos cuantos escenarios únicos con el despertar de los Necrones como telón de fondo? A pesar de que las partidas independientes son muy divertidas, se puede disfrutar aún más jugando una campaña. Las decisiones que se tomen conllevarán consecuencias específicas en partidas posteriores y se puede cobrar venganza de las derrotas de una manera más satisfactoria.

Experiencia

El reglamento de Warhammer 40.000 contiene un capítulo en el que se describe cómo ir anotando la experiencia que ganan las tropas para que así puedan aumentar poco a poco de rango y llegar a convertirse en veteranas o incluso en tropas de elite. Jugar una campaña es, lógicamente, la mejor manera de incorporar este sistema a las partidas. Dependiendo de tus propias preferencias, puedes modificar los Honores de Batalla para incluir habilidades que sean especialmente beneficiosas a la hora de luchar contra los Necrones. Los dos ejemplos de abajo son ideas de Honores de Batalla nuevos que pueden incluirse en la Tabla de Honores de Batalla para las campañas de Necrones.

Los Necrones no consiguen puntos de experiencia. Este hecho implica que, durante el transcurso de la campaña, sus enemigos, al contrario que ellos, irán ganando habilidades útiles; pero, por contrapartida, las unidades también les costarán más puntos. Hacia el final de la campaña esto supondrá que los ejércitos de los Necrones sean relativamente más grandes, con lo que se resaltará el heroísmo desesperado de sus oponentes.

NUEVOS HONORES DE BATALLA

Cazarrobots

La unidad tiene mucha experiencia en destruir Necrones y sabe perfectamente dónde atacarles para que no se autorreparen. Todos los Necrones que sean heridos por esta unidad en combate cuerpo a cuerpo no podrán autorrepararse a menos que haya un Orbe de Resurrección a menos de 15 cm de ellos.

Intuitivos

Tras superar el terror inicial que provocan los Necrones y su habilidad para desplegar tropas rápidamente en el campo de batalla, la unidad ha desarrollado una capacidad sobrenatural para predecir por dónde van a aparecer. Si alguna unidad de Necrones utiliza la regla de despliegue rápido, tira 10D6 por cada unidad que posea este honor y comprueba si dicha unidad se encuentra dentro de la distancia en centímetros obtenida. Si es así, la unidad que posea este honor tendrá un disparo extra, que contará como si no estuviera en movimiento, tan pronto como aparezcan los Necrones. Esta regla no se aplicará si la unidad que tiene este honor se está retirando, está acobardada o está trabada en combate cuerpo a cuerpo.

LOS NECRONES Y EL IMPERIO

La amenaza de los Necrones

Los Necrones suponen una amenaza peligrosa para el Imperio, aunque no se trata del mismo tipo de peligro que representa un gran [Waaagh!] orko o el avance de una flota enjambre de Tiránidos, dado que a los Necrones no les interesa conquistar territorios o librar guerras con enormes frentes de batalla. En lugar de eso, atacan de improviso y se retiran una vez han alcanzado su objetivo.

La cosecha roja

Los C'tan son vampiros de energía que saborean la esencia especial de las criaturas inteligentes. Por esta razón, no consideran los ataques contra el Imperio como una guerra, sino como una cosecha de seres inferiores. Sus intenciones, por lo tanto, son una cuestión de idiosincrasia y, por ejemplo, podrían estar más interesados en sembrar el terror que

en derrotar ejércitos enteros. Al cosechar un planeta, tendrán lugar, en cuanto los Necrones aterricen, muchas batallas de grandes dimensiones para las que se pueden utilizar los escenarios típicos de Warhammer 40.000, pero también existe la posibilidad de hacer partidas que se salgan un poco de lo habitual. Por ejemplo, un escenario podría consistir en un grupo de soldados de la Guardia Imperial que está siendo perseguido por una manada de cazadores necrones o en avanzar por una ciudad fantasma en la que los desolladores acechan entre los cadáveres de sus víctimas. Las películas de terror pueden proporcionar una gran fuente de inspiración para este tipo de escenarios y, además, los Necrones encajan perfectamente en esta clase de partidas si tenemos en cuenta su habilidad para volverse a levantar tras ser destruidos y su terrorífico arsenal de armas.

Infiltración

Los C'tan y los Necrones no van a permitir que sus enemigos desarrollen armas nuevas para utilizarlas contra ellos. Así, cabe la posibilidad de realizar campañas en las que el objetivo sea un puesto clave de investigación imperial o una persona en particular. Dichas bases estarán bien defendidas y los Necrones tendrán que efectuar una incursión en lugar de un ataque a gran escala. Una campaña que se base en dicha premisa podría utilizar las reglas del Codex: Combate Urbano para cubrir los combates dentro del complejo en sí, los cuales podrían llevarse a cabo de forma que el factor tiempo estuviese de parte de los defensores haciendo que estos esperen refuerzos.

Imágenes esculpidas en la roca

El Imperio está formado por una suma enorme de mundos muy diferentes. Muy a menudo, el credo imperial es el único factor en común entre ellos. En algunos lugares no tienen ni eso y en estos planetas la gente es proclive a caer bajo el yugo de los C'tan. A los vampiros estelares les complace ser adorados como dioses y todo el inmenso poder que tienen en sus manos resulta un argumento convincente de su divinidad para cualquier cultura primitiva. Puede que haya agentes del Imperio que decidan oponerse a la dominación de un planeta de este tipo por parte de los C'tan o quizá los que se opongan sean los Marines Espaciales que se reclutan o entrenan allí periódicamente. Lógicamente, puede que los nativos del planeta sean convencidos para que luchen en defensa de su nuevo dios.

LA REACCIÓN DEL IMPERIO

La defensa heroica

La típica reacción del Imperio ante un ataque alienígena se basa en confiar cada sistema a un Gobernador. Debido a los retrasos temporales que suceden en el viaje y la comunicación por la disformidad, cada sistema debe ser capaz de defenderse por sí solo y los recursos de todo un planeta no deben menospreciarse. Este tipo de campañas son exactamente la otra cara de la moneda de la campaña de la cosecha roja; la diferencia está en que se da más protagonismo a las víctimas de los Necrones. Una campaña que cuente con varios jugadores del Imperio que luchen en equipo contra un ejército de Necrones dirigido por el diseñador de la campaña puede dar lugar a partidas muy interesantes. Puede jugarse con los Necrones para utilizar su elemento teatral más que para ganar a toda costa y se pueden crear misiones que estén desequilibradas a propósito.

La investigación de la Inquisición

El Ordo Xenos tendrá un gran interés en saber más cosas de los Necrones y de los C'tan. Esto proporciona una gran oportunidad de realizar una campaña utilizando dos sistemas: las reglas normales y las de Inquisitor (juego que se puede conseguir en inglés a través de Venta Directa). Las campañas que usan dos sistemas funcionan mejor al organizarlas en fases, en cada una de las cuales solo se utiliza un sistema de juego y luego se emplean los resultados de la partida para que afecten de algún modo a la partida de la siguiente fase. En una campaña de Inquisitor, sobre todo en una que incluya bandas con tecnosacerdotes, se puede utilizar todo el trasfondo de Warhammer 40.000 de forma muy efectiva. Por ejemplo, dos bandas podrían estar buscando una tumba de los Necrones, una con un tecnosacerdote que considera a los Necrones como máquinas vivientes sagradas y la otra con un tecnosacerdote que los vea como monstruosidades. En uno de los casos, la tumba podría ser saqueada por los Marines Espaciales y, en el otro, los Necrones serán despertados para atacar a un desprevenido mundo del Imperio.

Saqueo de tumbas

En última instancia, la única manera de acabar con la amenaza de los Necrones es buscar sus tumbas y destruirlas. Lógicamente, los Necrones se resistirán a ello con todas sus fuerzas, lo que dará lugar a encarnizadas batallas que azotarán la superficie de un mundo muerto, con la opción de jugar partidas de pocos puntos que representen la esforzada lucha de las fuerzas de asalto por penetrar en las tumbas. Los C'tan no estarán dispuestos a tolerar una afrenta tal por parte de una especie inferior, así que las consecuencias de esas incursiones podrían ser bastante apocalípticas.

LOS NECRONES Y LOS ELDARS

Viejos rencores

Los Eldars son una de las pocas razas que poseen buenos conocimientos acerca de los Necrones y de los C'tan. Por esta razón, no subestimarán la amenaza que representan. Además, aunque los C'tan sienten un cierto desdén por los Eldars, estos representan una gran oportunidad para destruir una de las creaciones de los Ancestrales. Existen muchas posibilidades de que los enfrentamientos entre Eldars y Necrones tengan lugar en el espacio, así que las campañas pueden incluir algún escenario de Battlefleet Gothic. Se puede utilizar el reglamento del Codex: Combate Urbano para representar las batallas en los mundos astronave y el de Warhammer 40,000 para los ataques de los Necrones contra los mundos exoditas.

TABLA DE TERRENO DE LOS MUNDOS NECRÓPOLIS

Esta tabla representa los tipos de terreno típicos que se pueden encontrar en un mundo necrópolis. También se pueden encontrar construcciones de los Necrones en otros planetas, en cuyo caso se deberán efectuar dos tiradas en la tabla de terreno pertinente por cada una que se haga en la de los mundos necrópolis. Por ejemplo, una tumba de los Necrones puede encontrarse en las estepas árticas de cualquier planeta, por lo que se deberá utilizar la tabla de terreno de los mundos helados que se encuentra en el reglamento de Warhammer 40,000. En caso de que el resultado que salga en la tabla de terreno de los mundos necrópolis sea inapropiado para el terreno en el que hayas decidido librar la batalla, repite la tirada.

El generador de terreno de los mundos necrópolis se puede utilizar para generar el terreno de las batallas que se libren dentro del mismo complejo funerario o en la superficie del mundo necrópolis. La descripción de cada elemento de escenografía incluye las descripciones de los dos entornos en los casos en que esto sea viable.

2D6/TERRENO

2 - Tormenta de arena

Las tormentas de arena son fenómenos peligrosos y frecuentes en los mundos muertos en los que los Necrones construyen sus tumbas. Tira 1D6 al inicio del turno de cada jugador: con un resultado de 6, todo el movimiento de ese turno cuenta como si se efectuase por terreno difícil y se necesitan tiradas de 6 para impactar con disparos efectuados a una distancia superior a 30 cm, sea cual sea la habilidad de proyectiles de la miniatura. En el interior de una tumba también pueden encontrarse tormentas así, aunque serán de un tipo mucho más siniestro.

3 - Abismo

Un precipicio artificial sin fondo, de una superficie de unos 15 por 30 cm, con un único puente que lo cruza. Los vehículos no podrán cruzar este puente y cada miniatura de infantería que lo cruce caerá si obtiene un resultado de 1 en 1D6.

4 - Obeliscos o columnas

Sitúa 1D6 columnas formando un esquema con el que ambos jugadores estén de acuerdo y poniendo cada una a unos 30 cm de distancia de las demás. Dentro de la tumba, serán enormes columnas estructurales.

5 - Altiplano

Una meseta rocosa plana, de 8 a 22 cm de altura que cubre una superficie de hasta 30 por 30 cm. Trepar por la meseta cuenta como si se atravesara terreno difícil, pero, una vez encima de ella, las miniaturas ya no sufrirán más restricciones al movimiento y no tendrán tiradas de salvación por cobertura adicionales. En el interior de una tumba, se tratará de tarimas elevadas o zigurats de forma mucho más regular, pero con los mismos efectos.

6 - Terreno rocoso

Una zona sembrada de piedras, rocas sueltas o arenas movedizas que impiden el movimiento. Esta zona puede ser de hasta 30 por 30 cm y contará como terreno difícil. En el interior de la tumba, este resultado representa que varias zonas de tierra se han ido deteriorando con el paso de los eones y ya no son muy estables.

El legado de los Ancestrales

Los C'tan todavía mantienen un odio constante contra sus antiguos enemigos, los Ancestrales. A pesar de que su civilización ya no existe, es posible que todavía queden algunos descendientes degenerados suyos en planetas de aguas estancadas. Estas criaturas de tan dramático destino son las golosinas preferidas de los C'tan, por lo que dan una importancia desmesurada a buscarlas. Los Eldars pueden aprovecharse de este hecho para planear emboscadas y destruir a los Necrones o para atraerlos hacia el exterior de sus tumbas. También podría ser muy divertido utilizar un ejército de Hombres Lagarto de Warhammer en una partida de Warhammer 40,000, aunque se tendría que preparar un poco para hacer frente a cualquier incongruencia en cuanto a reglas se refiere.

Conclusión

Toda partida de Warhammer 40,000 será más divertida si los personajes tienen unas personalidades definidas y los objetivos comportan consecuencias reales. Esto es aún más importante cuando se trata con villanos como los Necrones, cuyos ataques fríos e implacables solo pueden ser verdaderamente frustrados por el ardiente heroísmo de los de sangre caliente.

2D6/TERRENO

7 - Tumba en ruinas

Un área de unos 15 por 15 cm de paredes semiderruidas y de escombros caídos. Proporciona cobertura para la infantería y cuenta como terreno difícil para los vehículos.

8 - Entrada de una tumba

Un edificio necrontyr de un tamaño máximo de 15 por 15 cm que puede estar en el suelo o en una pared.

9 - Gran complejo funerario

Una enorme e impresionante estructura necrona que ocupa un área de unos 30 por 30 cm. Se pueden situar hasta un máximo de cuatro edificios a una distancia de 15 cm, que proporcionan cobertura para la infantería y que son impasables para los vehículos.

10 - Cauce de río seco

Un canal vacío que cruza el tablero de un extremo a otro. El movimiento por el cauce del río no se ve reducido, pero para las miniaturas que quieran entrar o salir de él contará como terreno difícil. La infantería que se encuentre en el canal se beneficiará de la cobertura de los disparos de fuera y los vehículos contarán como si estuvieran desfilados contra los disparos procedentes de fuera del canal. De la misma manera, se pueden encontrar rasgos similares en el interior de una tumba, que a menudo son el resultado del derrumbe de trozos del suelo.

11 - Surtidor de poder

Una serie de rayos de poder arcano atraviesan esta estructura de 8 cm de diámetro, lo que provoca que el movimiento a través de ella sea extremadamente peligroso. Todas las miniaturas que terminen su movimiento a menos de 15 cm de esta estructura serán impactadas y sufrirán una herida automáticamente con un resultado de 1 en 1D6. Las tiradas de salvación por armadura se siguen aplicando. Los vehículos reciben automáticamente un impacto superficial con un resultado de 1 ó 2.

12 - Puesto de investigación del Adeptus Mecánicus

Un pequeño agrupamiento de hasta cuatro edificios prefabricados y hasta 30 cm de barricadas ligeras que los conectan entre sí. Esto podría representar los restos de un campamento pequeño, fruto de un intento fallido anterior de desentrañar los secretos de la tumba.

MISIÓN: SAQUEAR LA TUMBA

Saquear la Tumba es un nuevo escenario de incursiones en el que los atacantes tratan de hacerse con un artefacto muy valioso que se encuentra en el centro de una catacumba de los Necrones. Los ejércitos se forman siguiendo la Tabla de Organización del Ejército para Incursiones. Si no dispones de los elementos de escenografía apropiados para representar el oscuro interior de una construcción de los Necrones, puedes utilizar escenografía normal y suponer que la parte principal de la tumba se encuentra por debajo de la superficie.

ÓRDENES DEL ATACANTE

Has lanzado una incursión arriesgada contra una edificación antigua y misteriosa en busca de sus preciados secretos. Mientras tu ejército se aproxima al objetivo, ¡unos guardianes hasta el momento sin detectar cobran vida y os atacan!

REGLAS ESPECIALES

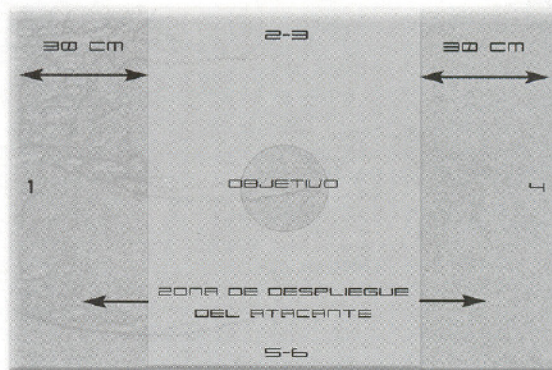
En esta misión deben aplicarse las reglas especiales: *puntos de victoria, reservas, duración variable de la batalla y combate nocturno.*

ÓRDENES DEL DEFENSOR

Los Necrontyr han permanecido en letargo en el interior de sus cámaras de estasis durante más tiempo del que llevan existiendo la mayoría de las razas. Ahora una de esas razas pretende invadir su tumba y los Necrones guardianes vuelven a despertar.

DESPLIEGUE

1. Sitúa un elemento de escenografía adecuado en el centro de la mesa de juego. Este será el objetivo del atacante.
2. El atacante escoge uno de los bordes cortos del tablero como zona de despliegue y sitúa todo su ejército hasta una distancia máxima de 30 cm desde ese extremo. Las tropas de infantería que no vayan en transportes, no dispongan de retrorreactores o no vayan montadas en motocicletas normales o a reacción pueden desplegar hasta una distancia máxima de 45 cm.
3. El ejército del defensor se mantiene en reserva. Cuando las unidades en la reserva pasen a estar disponibles, tira los dados para determinar por qué borde del tablero entrarán, tal y como se indica en el mapa de despliegue.
4. El atacante mueve en primer lugar.



OBJETIVOS DE LA MISIÓN

El atacante intentará capturar un artefacto que se encuentra en el centro de una tumba de los Necrones. Dicho artefacto puede tratarse de una espada física de los C'tan, un aparato de control del estasis o cualquier otra cosa que se te ocurra por la que valga la pena poner en peligro a un ejército incursor.

Los atacantes tienen que robar el objetivo y, para ello, tendrán que conseguir que la máxima cantidad de unidades llegue a situarse en contacto peana con peana con él para, acto seguido, conseguir que dichas unidades abandonen el tablero de juego. Por cada unidad que se pase un turno entero de la partida en contacto con el objetivo sin disparar ni estar luchando en un asalto, se deberá tirar un dado. Si se obtiene un resultado de 5 ó 6, la unidad habrá conseguido hacerse con el objetivo y entonces todo el ejército podrá iniciar su huida por el mismo extremo del tablero por el que entró.

Se deberá tener en cuenta en todo momento qué miniatura está transportando el objetivo. Esta podrá traspasar el objetivo a otra miniatura con solo situarse en contacto peana con peana con ella. Esta acción solo podrá efectuarse una vez por turno. Si la miniatura que lleva el objetivo es eliminada o se bate en *¡Retirada!*, el objetivo cae al suelo y permanece en ese punto del tablero. Cualquier miniatura que llegue a situarse en contacto con él podrá recogerlo.

El atacante obtendrá 300 puntos de victoria por llevarse el objetivo por el mismo extremo del tablero por el que entró. Obtendrán 150 puntos de victoria si, aunque no consiga

sacar el objetivo del tablero, al menos sigue en posesión de él al final de la partida.

RESERVAS

Cuando aparezcan las *reservas* del defensor, estas entrarán por uno de los extremos del tablero a determinar aleatoriamente según se indica en el mapa de despliegue. Se deberá tirar por cada unidad independientemente.

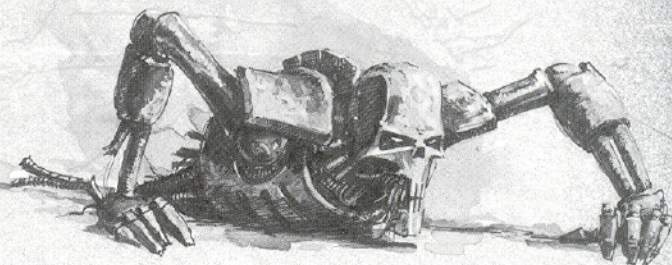
DURACIÓN DE LA BATALLA

La batalla dura un número variable de turnos.

ROUTA DE RETIRADA

Las tropas del atacante que se vean obligadas a retirarse lo harán hacia el borde más cercano a su zona de despliegue utilizando las reglas habituales de retirada.

Las tropas del defensor que se vean obligadas a retirarse lo harán hacia el borde más cercano del tablero.



"He presenciado el destino final del universo.

Espera, con una paciencia ilimitada, el final del camino curvo en forma de espiral que las razas jóvenes se han forjado para sí. Permanece oculto como una bestia maligna y paciente, pero este horror no está desprovisto de nombre o de heraldo. El potencial de su nacimiento partido se introdujo en las mentes de sus amos mucho antes de que cayeran las lágrimas de Isha. La semilla negra de su creación se sembró hace ya muchos eones y se ha ido haciendo cada vez más fuerte.

He visto cómo los gloriosos vástagos de Asuryan iban menguando hasta convertirse en meros focos de resistencia en la cúspide de la demacración galáctica. He visto los mismísimos senderos cíclicos del infinito y cómo se sorbía hasta la última gota de la sangre viva de los mundos astronave en fiestas obscenas. Las razas menores luchan entre ellas, ignorando el horrible destino que les espera, provocado por su gran intolerancia.

He visto a los mon-keigh despojados brutalmente de su preciosa civilización y reducidos a una sombra débil y frágil de lo que fue su pomposa grandeza temporal. Sus brutales guerreros ya no libran más guerras xenocidas; no pudieron luchar contra el inevitable paso del tiempo. La pálida luz de la guía de su dios-cadáver ya no crepita ni chisporrotea más en la disformidad; su débil llama se extinguió ya hace mucho tiempo. Su apetito por las almas no fue nada comparado con la eterna hambre de los Yngir.

He visto columnas y más columnas de figuras temblorosas y desprovistas de toda esperanza atravesando el polvo ceniciento a trompicones, obligadas a seguir avanzando por los fulgurantes traidores que salieron del vientre imperfecto de su raza. Estos guardias son realmente terribles, ya que su fría perfección produce un fuerte contraste con los enfermos y demacrados esclavos. Los conducen hasta las insaciabiles fauces de los portales megalíticos que perforan el paisaje como parásitos negros y descomunales, alineados gracias a una arquitectura blasfema llena de desesperanza.

He visto un cielo enfermizo de color esmeralda atravesado violentamente sin cesar por las grandes columnas de luz espiritual que parten de las cimas de estos monolitos repugnantes, alimentando así a las antiguas y afamadas deidades que impregnan la malograda atmósfera. Su presencia miasmática se encuentra por todas partes, en cada aliento vacío de su pueblo bípedo y en cada ojo lechoso y desprovisto de todo ánimo. Su risa burlona se oye retumbar en el alma de todos y cada uno de los presentes.

He visto el símbolo de los Yngir tanto en jóvenes como en ancianos para evitar que los demás miembros de su sacrilego panteón poseen su mirada sobre el rebaño equivocado. Habitan en la escisión geométrica del inmutable espacio de la realidad que los Yngir han construido tras milenios de trabajo. Un vacío psíquico, donde la disformidad no puede existir. El espíritu tampoco puede existir allí.

He visto las infernales máquinas del Dragón en marcha gracias a las cansadas extremidades de aquellos que deben ser consumidos por ellas y cómo las agotadas carcasas que ya no pueden trabajar más eran transmutadas en breves destellos luminosos. Cientos de formas carnosas apelotonadas, repletas de enchufes y cables, sangran su esencia hacia el verde corazón palpitante de la Máquina.

He visto el desolador paisaje de miedo que el Señor de la Muerte ha creado, con sus acobardados habitantes nadando medio locos de terror en mares de sangre. Porque el Destructor se relame ante el sabor del temor y lo cultiva en su rebaño, mientras que sus fantasmas atormentan a los vivos con premoniciones de su inevitable muerte. Es entonces, en la cúspide de su horror, cuando él goza de su manjar.

He visto a las geometrías invertidas y retorcidas del Extraño contorsionarse y estrecharse alrededor de su cosecha mientras los cosechados se encaraman y se arrastran como alimañas por su laberinto ilógico. En las mentes de sus presas no existe más que un leve atisbo de cordura, que es suficiente para hacerles comprender el hecho de que no pueden escapar de este horrible paradigma, pero que no basta para destruir por completo la traidora simiente de la esperanza que se escurre por su pecho sin llegar a cumplirse nunca.

He visto deambular a las presas del dios Chacal poseídas por una ilusión engañosa, imaginando la hierba verde brillante de los campos Elíseos cuando sus pies ensangrentados pisaban cantos afilados y huesos vitrificados. Sus bocas desdentadas se tuercen en las sonrisas insulsas del ignorante al dirigirse a las forjas espirituales mientras creen estar volviendo a casa.

Pero he visto muchas más cosas, ya que mi alma ha viajado por los senderos infinitos del futuro. He presenciado la muerte, así como el nacimiento de estrellas. He paseado por los mismísimos límites del universo dentro de los confines de mi mente y sé que el futuro no es inmutable. Los Yngir pueden ser detenidos y sus incipientes esfuerzos pueden ser frustrados antes de que lleguen a dar su

temible fruto. Este es el conocimiento más valioso de

todos.

He presenciado el destino final del universo. Y, sin embargo, he visto que existe la esperanza".

Atribuido al Vidente Maechu de Ulthwé

Para el Padre Enríquez de

El alienamiento está empezando.

Puede que tarde siglos, o incluso milo
proveniremos de una galaxia tan lejana
hubiese sido separado de mi vista, como
nos son desconocidas y su tecnología es la

Debería empezar de nuevo, pues temo que
simples desvarios de un loco. Todos no s
son escuchados. No temáis ni estoy cuerdo y
pero, si no hay nadie que pueda hacerlo, me so
no existe la menor duda.

Mientras me encontraba de servicio a bordo del Crucero el Invisibilto recibí la orden de poner la nave en ruta.
El largo viaje transcurrió sin incidentes de hecho, casi nunca había viajado a través de una calma tan gran
la corriente del Inmortalium se había hecho tan estática que se hacía difícil encontrar los puntos de referencia.
guidera del Astronómicos me permitió seguir el camino y hasta ésta era extrañamente débil, como si se me
obligado a abrir una brecha en el Inmortalium cuando ya nos encontrábamos muy cerca de la frontera del sistema.
Por fortuna, el Capitán demostró tener la sensatez necesaria como para hacer caso de mis advertencias y f
del sistema que tuvimos que realizar en consecuencia.

Al entrar en la

Debo confesar mi desconcierto ante las continuas dificultades
que hemos sufrido al tratar de enviar/recibir mensajes astropá-
ticos a un puñado de regiones aisladas (archivos de ref. RZ.
II/9830948748137.). Todos ellos se encuentran muy alejados de la
órbita de los planetas densamente colonizados, pero no en el
interior de ninguna zona de la que existan registros de infes-
tación por parte de organismos tiránidos u otras interferencias
psíquicas. También se descarta la posibilidad de la existencia
de tormentas de disformidad y de efectos persistentes. Siempre
anomalía parece ser estática y de efectos persistentes. Siempre
que nuestros recursos lo permitan, estimo preciso el envío de
una cápsula de psíquicos primarios para que investiguen la fuente
del problema. Por mi parte, hasta el momento me ha sido impo-
sible localizar ni un solo archivo que pudiera aportar indicios
de precedentes de este caso, lo que me lleva a suponer que se
trata de un acontecimiento relativamente reciente. Continuaré
con mis investigaciones al respecto, pero, como es habitual,
consideraría un exceso de optimismo esperar obtener alguna pista
previa al 36º Milenio.

TRAS HABER REALIZADO UNA EXPLORACIÓN A FONDO
CON LOS RADARES DE LARGO ALCANCE, ASÍ COMO
VARIAS MISIONES DE AVANZADILLA, HEMOS REGISTRADO
UN CAMBIO DE RUMBO DE LA FLOTA TIRÁNIDA LEVIATÁN
(REF. CRUZADA LEV./TIR.J 24269.VI). EL RUMBO
DEBAJO DEL PLANO GALÁCTICO EN UNA FORMACIÓN
SEMEJANTE A UNAS "FAUCES". TRAS EL EXAMEN
EXHAUSTIVO Y LA LOCALIZACIÓN DE LOS VECTORES DE ATAQUE
CONOCIDOS EN EL DISTRITO ASTROGRÁFICO CUARENTA Y SIETE, SE HA
DESCUBIERTO UNA ANOMALÍA. SI LAS PROYECCIONES SON CORRECTAS,
ESTAS NOS DEMUESTRAN QUE LAS FLOTAS DE LAS VITÍCULAS SE ESTÁN
MOVIENDO PARA EVITAR UNA ZONA DEL ESPACIO QUE SE ENCUENTRA
ENTRE LAS ESTRELLAS FANTASMAS, MUY POR DEBAJO DEL PLANO
GALÁCTICO, PARA LUEGO VOLVER A SUS POSICIONES UNA VEZ VAN
LLEGANDO AL BRAZO DE LA ESPIRAL. LOS RADARES DE LARGO ALCANCE
NO HAN PODIDO DETECTAR NINGUNA ESTRELLA, NOVA, NÉBULA,
AGUJERO NEGRO NI CUALQUIER OTRO FENÓMENO ASTRONÓMICO EN
DICHA REGIÓN QUE PUEDA EXPLICAR ESTE MOVIMIENTO DE RODEO TAN
POCO CARACTERÍSTICO. NO OBSTANTE, LAS LECTURAS REVELAN LA
EXISTENCIA DE UN CUERPO ESFÉRICO DE ORIGEN Y DE NATURALEZA
INDETERMINADOS EN EL CENTRO GEOMÉTRICO DE ESE ESPACIO, QUE
DICHO OBJETO PUEDA SER DETECTADO SOLO MEDIANTE LA LUZ QUE
REFLEJA PARECE INDICAR QUE POSEE UN TAMAÑO ENORME (UNOS
32.000.000 DE VECES LAS DIMENSIONES DE TERRA) O BIEN UN
ALBEDO CASI INFINITO.

no se atreverán a hablarnos de ello. Creo que tienen
que decidamos someternos a tal amenaza o de que nos
lores. Estoy igualmente consternado por el hecho de que lo
sabido desde hace tanto tiempo y, sin embargo, no hayan
ado nunca su existencia hasta ahora y de que incluso ahora no
an confiarnos ninguno de los conocimientos que puedan poseer. Pero.
esar de todas sus bellas palabras y buenos modales, no son más
e alienígenas y a este peligro tenemos que enfrentarnos con carne y
angre humana, como hemos hecho siempre. Con la ayuda de nuestro
Emperador nosotros conseguiremos resistir: todavía puede haber millones
o decenas de millones de Neótrones en estado de estasis esperando a
despertar, pero hay billones de humanos preparados para destruirlos y
eso es precisamente lo que vamos a hacer.

Inquisitor Arrian

Joaquín Maskelyne

XENOS IMAGNIFER

El universo no es como un puzzle que puedes desmontar y volver a montar para ser capaz de resolver sus secretos. Es mucho más tramposo y desconcertante, pues cambia mientras lo estudias, durante el simple acto de la observación. Un hombre poderoso no es aquel que disecciona el universo como si se tratase de un puzzle, lo examina pieza a pieza y lo mide todo con precisión científica. Un hombre poderoso es aquel que solo ha de mirar el universo para cambiarlo.

Tecnomago Gaclos

- Mundos muertos con señales de estructuras necrontyr.
- Avistamientos de Necrones previos al 39° Milenio.
- Avistamientos de Necrones entre los Milenios 39° - 40°.
- Avistamientos de Necrones en el 41° Milenio.



MARTE

AM01.01

Dist. Orb. 138 - 167UA

0.02G/Temperatura 84°C

Mundo forja

Grado de diezmos: Adeptus Non

Estimado: A1

Población: 20.000.000.000

Templo supremo del Dios Máquina.

Sede de la Legión Ignatum, Legión Titán.

Penetración de las defensas marcianas por cinco xenonaves estelares.

Amenaza neutralizada y lugar de aterrizaje puesto en cuarentena.



NAOGEDDON

OR06.10

Dist. Orb. 0.78UA

0.93G/Temperatura 10°C

Mundo muerto

Grado de diezmos: Adeptus Non

Estimado: G750

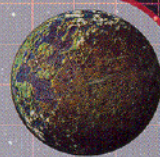
Población: sin formas de vida autóctona

Notas: aterrizaje: 6/839.64F1M4I

Expedición Explorator, comandada por Magos Reston Egal. Contacto perdido.

Planeta declarado Purgatus.

Informar de cualquier contacto anómalo en un radio de seis sectores para ser registrado y pasar informe al Mando Segmentum en Kar Dunashi.



PLACA GALÁCTICA Axial Tilt 82°

IMAGEN CAPTURADA CON
RASTREADOR DE PROFUNDIDAD

Objeto desconocido. DIA 104UA

MOVIMIENTO ANÓMALO DE LA FLOTA ENJAMBRE LEVIATHAN

PAVONIS

AD Terra 101.01

Dist. Orb. 134UA

1.12G/Temperatura 24°C

Mundo industrial

Grado de diezmos: Exactis Particular

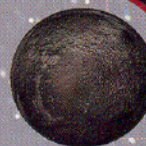
Estimado: B350

Población: 300.000.000

Insurrección civil sofocada por los Ultramarines.

Planeta ahora bajo la jurisdicción del Administratum.

Xenocriatura sin identificar huida de complejo subterráneo.



NECRONES

CUANDO LLEGUE EL FINAL NO SERÁ DE LA MANO DE UN SER MORTAL DE ESTE REINO O DE OTRO: LA MUERTE LLEGARÁ DE LA MANO DE LOS ANCESTRALES, AQUELLOS QUE DETERMINARON NUESTRO DESTINO MILES DE AÑOS ANTES DE QUE NOSOTROS PUSIÉSEMOS EL PIE EN EL SAGRADO SUELO DE TERRA Y ESCUDRIÑÁSEMOS LA NOCHE ESTRELLADA.

Inquisidor Hoth – Libro Segundo de Amonestaciones

• **LISTA DE EJÉRCITO:** la lista completa del ejército Necrón, con la que podrás elegir tus tropas para la batalla. También se incluye el Monolito (una terrorífica máquina de guerra de los Necrones) y, además, equipo, nuevas armas y reglas especiales.

• **SECCIÓN DEL HOBBY:** dieciséis páginas a todo color rebosantes de consejos y trucos para coleccionar un ejército Necrón, pintarlo y jugar con él.

• **PERSONAJES ESPECIALES:** las reglas completas y el trasfondo histórico de dos personajes necrones: el Portador de la Noche y el Embaucador, dos de los ancestrales seres conocidos como C'tan.

• **TRASFONDO HISTÓRICO:** la historia de los Necrones y de sus misteriosos maestros e impactante información acerca del universo de Warhammer 40.000.



Este es un suplemento para Warhammer 40,000. Es necesario disponer de una copia del juego Warhammer 40,000 para poder utilizar el contenido de este libro.



5 || 0 1 1 9 2 1 || 9 4 9 1 9 9 || >

03 03 01 10 001

Citadel y el castillo de Citadel, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. en el Reino Unido y Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd. en el resto del mundo. El copyright exclusivo del contenido de este producto es propiedad de Games Workshop Ltd. © 2002. Todos los Derechos Reservados.