

WARHAMMER[®] 40,000

NECRONES[™]

WARHAMMER
40,000
CODEX

GAMES
WORKSHOP[®]



EL EJÉRCITO DE ERAS PASADAS

Esta sección del libro detalla las fuerzas a disposición de los Necrones: sus armas, sus unidades y una selección de personajes especiales, como Trazyn el Infinito. Cada una de las entradas describe la unidad y ofrece las reglas específicas que necesitarás para utilizarlos en tus partidas. La lista de ejército, que tienes más adelante, hace referencia al número de página donde aparecen estas unidades para que puedas consultarlas fácilmente. Esta sección está dividida en dos partes. La primera describe a todas las tropas y vehículos desplegados por los Necrones, como los personajes especiales, mientras que la segunda parte detalla sus armas y equipo.

La lista de ejército al final del libro muestra todo el equipo estándar y opcional disponible para una miniatura en concreto. Algunos elementos de equipo son únicos para algunos personajes o unidades particulares, mientras que otros pueden utilizarlos más de una unidad. Los primeros se detallarán en la entrada de las unidades apropiadas, mientras que los demás artículos se explican en la sección de equipo. Por ejemplo, el Cetro del Destructor es un arma que lleva Imotekh, Señor de la Tormenta. Por eso, sus reglas se detallan en la entrada de Imotekh. Imotekh también lleva el Guantelete de fuego. Sin embargo, este arma también la tienen otros Necrones, por lo que sus reglas están en la sección de equipo.

REGLAS ESPECIALES DE LOS NECRONES

PROTOCOLOS DE REANIMACIÓN

Los Necrones tienen sistemas de autorreparación muy sofisticados que devuelven a los guerreros heridos al combate.

Si una miniatura con los Protocolos de Reanimación se retira como baja, aún puede autorrepararse y volver al juego al final de la fase actual. Cuando una unidad sufra una o más bajas, coloca contadores junto la unidad para que sepas cuántas bajas ha sufrido.

Si la unidad realiza un movimiento de ¡Retirada!, retira los marcadores colocados; cualquier Necrón abandonado se autodestruye para no ser capturado por el enemigo.

Al final de la fase, después de realizar los chequeos de Moral y los movimientos de ¡Retirada!, tira 1D6 por cada contador de Protocolos de reanimación de la unidad. Con un resultado de 1, 2, 3 ó 4, el daño es demasiado grave y no se autorrepara; no ocurre nada. Con un resultado de 5 ó 6, un Necrón se vuelve a montar y continua luchando; una de las miniaturas eliminadas vuelve al juego con una única Herida, respetando la coherencia de unidad respecto a una miniatura de su unidad que no haya vuelto al juego mediante los Protocolos de Reanimación en esa fase. Las miniaturas que vuelvan al juego de esta manera deberán colocarse a más de 3 cm de miniaturas enemigas. Si la unidad de la miniatura está trabada en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura se une al combate inmediatamente. Las miniaturas que no puedan ser colocadas de este modo no podrán volver al juego.

No podrán efectuarse tiradas de Protocolos de Reanimación si la unidad ha sido destruida; en cuanto la última miniatura se haya retirado como baja, retira todos los contadores. Ten en cuenta que los personajes no se consideran como parte de la unidad a efectos de los Protocolos de reanimación; si el único superviviente de una unidad es un personaje, su presencia no será suficiente para permitir tirada alguna de Protocolos de Reanimación; retira cualquier contador que quedase.

Cuando se hayan realizado todas las tiradas de Protocolos de Reanimación de una unidad (superados o fallidos), retira todos los contadores de la unidad.

ETERNOS

Si una miniatura con esta regla especial es retirada como baja, no añadas ningún marcador de Protocolos de Reanimación a su unidad. En cambio tendrás que colocar un marcador de Eternos en el lugar en el que estaba la miniatura cuando fue retirada del juego. Al final de la fase haz una tirada por este marcador, del mismo modo que harías con un marcador de Protocolos de Reanimación.

Si la miniatura se había unido a una unidad cuando fue retirada como baja, y ha superado la tirada, deberá volver al juego con una única Herida en coherencia de unidad como se explica en Protocolos de Reanimación. Si la miniatura no se había unido a ninguna unidad cuando fue retirada como baja, volverá de nuevo al juego con una única Herida, situándose a 8 cm o menos del marcador. En cualquier caso, la miniatura debe colocarse a más de 3 cm de cualquier miniatura enemiga. Si la miniatura se coloca en coherencia con una o más unidades amigas a las que pudiera unirse, se unirá automáticamente a una de ellas (a tu elección). Si la miniatura estaba trabada en combate cuando "murió", y el combate sigue en activo, deberá unirse inmediatamente al mismo. Si la miniatura que vuelve al juego no puede colocarse, por la razón que sea, se pierde y no vuelve al tablero de juego. Si se ha fallado la tirada, retira el marcador del juego.

ATAQUE ENTRÓPICO

La tecnología de los Necrones puede convertir la placa de armadura más resistente en briznas de energía.

Cualquier miniatura que sufra una o más Heridas no salvadas a causa de un arma o una miniatura con esta regla especial, pierde inmediatamente su salvación por armadura durante el resto de la batalla (cambia su salvación por armadura a "-"). Tira 1D6 por cada impacto que sufra un vehículo a causa de un arma o miniatura con esta regla especial. Por cada resultado de 4+, el vehículo perderá inmediatamente 1 punto de Blindaje en todas sus caras. Si un vehículo ve reducido su Blindaje a 0 en alguna de sus caras, resultará destruido inmediatamente.

METAL VIVIENTE

Los vehículos necrones están compuestos por una aleación semisensible, capaz de realizar hazañas increíbles y autorrepararse.

Si una miniatura con esta regla especial sufre un resultado de Tripulación acobardada, tira 1D6: con un resultado de 1, se aplica el resultado normalmente; con un resultado de 2+, se ignora dicho resultado. Si una miniatura con esta regla especial sufre un resultado de Tripulación aturdida, tira 1D6: con un resultado de 1-3, se aplica el resultado normalmente; con un resultado de 4+, se ignora dicho resultado.



LÍDERES Y LÍDERES SUPREMOS

Como corresponde a su rango, los nobles Necrones disfrutaron de una biotransferencia mucho mejor que la de las clases plebeyas. Los cuerpos que se les asignaron no solo eran más fuertes y duraderos, sino que los sistemas de circuitos engramáticos que hospedaban el intelecto y la personalidad de cada noble eran mucho más avanzados que los de un Necrontyr. La mayoría de Necrones emergen del Gran Letargo como seres estúpidos, con pocos recuerdos del individuo que fueron una vez. En cambio, a menos que hayan sufrido daños durante dicho periodo, los Líderes y Líderes Supremos Necrones conservan todas sus memorias, obsesiones y matices de personalidad.

Un Mundo Necrópolis tiene decenas, sino cientos, de nobles, pero solo uno de ellos ostenta el poder necesario para ser gobernador absoluto. Los Mundos Núcleo y Mundos Fronterizos pueden estar gobernados por un Señor o Líder, mientras que en los Mundos Corona y algunos Mundos Núcleo importantes son los Líderes Supremos quienes rigen. Cada Phaeron dispondrá también de un Mundo Corona desde el que gobernar su dinastía.

Entre los nobles de un Mundo Necrópolis las riñas políticas son constantes, y siempre se está urdiendo alguna que otra conspiración insidiosa (aunque sea a un ritmo interminable). Como resultado de su naturaleza androide, los Necrones tienden hacia un comportamiento calculador, y un pretendiente al trono rara vez se moverá abiertamente a menos que sus posibilidades de éxito superen con mucho a las de fracaso. Del mismo modo, no es raro que un Líder Supremo cuyo poder sea discutido acceda a ceder su puesto a un subordinado si no cree tener posibilidades de vencerle de manera inmediata, tras lo cual se puede llegar a mantener durante siglos en un puesto inferior, esperando el momento oportuno de reclamar el cargo perdido.

Si el precio es lo bastante suculento, estos enfrentamientos de poder pueden llegar a convertirse en un conflicto abierto. Cuando esto ocurre, el resto de nobles del Mundo Necrópolis se alinean según su lealtad y ambición, aunque algunos esperarán lo máximo posible, mientras negocian el precio de su lealtad. Estas guerras internas siguen los códigos formales que gobernaron la antigua Necrontyr, lo cual da lugar a batallas perfectamente planificadas, con fuerzas y reglas acordadas de antemano por los competidores. En tiempos anteriores a la biotransferencia, estos acontecimientos conducían a enormes masacres en cuestión de días o de semanas. Pero hoy día, gracias a la capacidad de los Necrones para autorrepararse, dichas guerras pueden llegar a durar siglos sin que haya un vencedor perceptible (razón suficiente para que incluso los Necrones más sedientos de poder eviten llegar a esa situación).

Por cada batalla que libre un noble Necrón contra los de su propia especie, orquestará cientos de campañas contra los usurpadores alienígenas que ocupan los restos donde antaño se alzaban las dinastías necronas. Para muchos Némesos es impensable honrar a un enemigo alienígena con los tradicionales códigos de batalla: a su modo de ver, la mayoría de razas son poco más que alimañas a las que hay que eliminar con la mayor eficacia posible. Hasta las razas más avanzadas, como los Eldars, han demostrado que no son dignas de ser tratadas como iguales. Es por eso que los Necrones utilizan contra ellas el asesinato y las emboscadas (dos tácticas prohibidas en las guerras entre la nobleza) sin comedimiento alguno. Por muy mala consideración que un gobernante Necrón tenga hacia sus enemigos, supervisará personalmente sus batallas siempre que le sea posible, liderando a sus vasallos al combate. Así demostrará su superioridad tanto a sus coetáneos inmediatos como a los adversarios de toda la galaxia.

Cuando un Líder o Líder Supremo Necrón se entrega a fondo a hacer la guerra, solo los adversarios más fuertes y astutos tienen alguna probabilidad de sobrevivir. Su armadura está hecha a prueba de armamento antitanque; sus nervios de acero tienen el poder suficiente para convertir los huesos en polvo. Bajo su mando se encuentran las armas arcanas de su antigua civilización: el dáculus, las flechas taquión y otras asombrosas herramientas destructivas. Sin embargo, puede que el arma más potente de un noble sea su mente. De hecho, un Phaeron goza de tanta fuerza de voluntad que puede infundir con parte de ella a sus subordinados cercanos, crean un núcleo de resistencia impenetrable a cualquier ataque enemigo.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Líder Supremo Necrón	4	4	5	5	3	2	3	10	3+
Líder Necrón	4	4	5	5	1	2	2	10	3+

TIPO DE UNIDAD: Infantería (Personaje).

EQUIPO: Báculo de luz.

REGLAS ESPECIALES: Eternos, Personaje Independiente (solo el Líder Supremo Necrón), Protocolos de Reanimación.

OPCIONES:

Phaeron. Un Phaeron y cualquier unidad a la que se haya unido, tiene la regla especial Implacables.





LÍDERES DESTRUCTORES

No todos los Necrones despiertan del Gran Letargo en un estado tan saludable como cabría esperar. Algunos sufren daños físicos por haber pasado tantos milenios dormidos; a veces un fallo en el funcionamiento de las criptas de éstasis conlleva una descomposición lenta, que pudre sus cuerpos mecánicos y erosiona las rutas engramáticas de sus mentes. Otros son infectados por el virus desollador, e involucionan hasta que su capacidad de raciocinio queda reducida a un ansia irrefrenable por devorar carne. También hay Necrones que despiertan de su letargo totalmente intactos físicamente, pero con su psique echada a perder para siempre. Enfurecidos y desesperados por su existencia sin alma, se ven invadidos por un sentimiento de nihilismo. Ya no buscan la salvación de su alma, ni volver a tener cuerpos de carne y hueso como los que perdieron hace ya tanto tiempo. Lo único que les interesa es matar a todo ser vivo. Estos últimos son los Destruyores, los autoproclamados "heraldos del olvido".

Los Líderes Destruyores son los más maniacos de su especie. Esto se debe básicamente a que conservan un mayor intelecto que los Destruyores normales, y pueden utilizar toda esa aterradora inteligencia en su búsqueda de conquistas galácticas. Esta eficacia es más letal aún debido a la completa falta de empatía de un Líder Destruyore. Aunque pocos Necrones muestran ni una pizca de misericordia, los más inteligentes de entre ellos son al menos capaces de entender dicho concepto a un nivel intelectual. No así los Líderes Destruyores, que hace ya mucho que se deshicieron de cualquier habilidad para empatizar con otras criaturas. Si toman prisioneros no es por honor o piedad sino por simple eficacia, pues hay miles de maneras en las que los cautivos pueden utilizarse como señuelos para atraer a una trampa a otros seres carnosos, algo en lo que los Líderes Destruyores son verdaderos expertos. De hecho, incluso en una galaxia tan rebosante de déspotas genocidas, los Líderes Destruyores son considerados como enemigos especialmente horribles. Mientras otros matan por placer o al servicio de algún dios maligno, los Líderes Destruyores llevan a cabo su sangrienta cruzada simplemente porque es su camino elegido. Para ellos "disfrutar" es solo otra emoción inútil, y el favor de los dioses no es más que una muleta con la que compensar las debilidades de la carne.

Incluso los Líderes Supremos miran a los Líderes Destruyores con una sensación de desconcierto. La mayoría sospechan que cuando toda la vida orgánica haya sido eliminada de la galaxia, estos nihilistas congéneres se volverán contra los de su misma especie. Debido a esto muchos Líderes Destruyores son marginados y parias, despojados de cualquier título o rango y obligados a habitar en la periferia de la civilización necrona, no sea que su locura resulte ser contagiosa.

Los Líderes Destruyores son formidables combatientes, cuyo poder físico iguala al de los Líderes Supremos más poderosos. La mayoría prefieren el dácus o las cuchillas de vacío antes que las armas a distancia. A su horrible manera son como artesanos cuyas sangrientas obras se forjan en el fragor del combate. No hay florituras en su forma de combatir: cada uno de sus ataques persigue únicamente la máxima eficiencia. Extrañamente, esto suele significar que sus ataques son involuntariamente espectaculares. Si el Líder Destruyore calcula que puede aniquilar a tres enemigos más rápido con un solo golpe, así lo hará. Una criatura menor probablemente no se atrevería a lanzar un ataque tan arriesgado, pero para un Líder Destruyore, capaz de calcular las probabilidades de éxito de hasta el detalle más nimio, no hay riesgo alguno; solo una certeza letal.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Líder Destruyore	4	4	5	6	3	2	3	10	3+

TIPO DE UNIDAD: Unidad retropropulsada (Personaje).

EQUIPO: Dácus.

REGLAS ESPECIALES: Eternos, Personaje Independiente, Enemigo predilecto (¡Todo!), Protocolos de Reanimación.

"No reconozco la autoridad de ningún señor, excepto la del todopoderoso espectro de la muerte. En su nombre, cosecharé a todos los seres vivos de esta galaxia, y en su lugar no dejaré más que un monumento estéril y eterno.

Llamad como queráis a mi cruzada, pero no es otra cosa que la búsqueda de la perfección absoluta. Aquellos que no puedan entender su necesidad es que son seres claramente inferiores; sin embargo no deben desesperarse por ello, pues me aseguraré de que no vivan para ver completarse el último paso de mi obra."

- Ejecutor Ezandrakh de la Dinastía Mephrit
Heraldo de la Cosecha Roja



CRIPTECNÓLOGOS

Los Criptecnólogos son miembros de los cónclaves pan-galácticos de tecnólogos cuyo único objetivo es estudiar y mantener los mecanismos sobrenaturales de su raza. Son maestros de la disonancia dimensional, la manipulación de la singularidad, la transmutación atómica, la metamorfosis elemental y otras muchas tecnologías que desafían a la propia razón. En muchos sentidos, los poderes de un Criptecnólogo son un reflejo de los empleados por los psíquicos de otras razas, pero con una diferencia crucial: en lugar de utilizar una mente mutante para canalizar las energías de la Disformidad, el Criptecnólogo emplea la ciencia arcana para aprovechar las fuerzas fundamentales del universo.

Cada cónclave se especializa en un campo particular de la tecno-hechicería: psicomancia, plasmancia, cronomancia o cualquier otra entre cien mil disciplinas diferentes. Los cónclaves se fundaron originalmente para compartir información y habilidades de un extremo a otro de la galaxia, pero desde entonces se han fragmentando y aislado mucho. En los siglos transcurridos desde la biotransferencia, los Criptecnólogos han quedado tan anquilosados y divididos como casi cualquier otro aspecto de la sociedad Necrona. En la actualidad, los cónclaves supervivientes se mantienen más por la fuerza de la costumbre que por razones prácticas.

Aunque los Criptecnólogos no tienen rango oficial en la estructura política de una dinastía, ejercen una influencia increíble. La nobleza Necrontyr nunca mostró el más leve interés por las especificaciones de funcionamiento de la tecnología que empleaban, y esta actitud apenas ha cambiado con el paso del tiempo. El poder de un Criptecnólogo emana de esta ignorancia, así como del ejército de Arañas, Espectros y Escarabajos Canópticos que tiene bajo su control. Aunque pocos nobles Necrones prestan atención a tales cosas, los innumerables sistemas de un Mundo Necrópolis requieren un mantenimiento continuo para funcionar a pleno rendimiento, y un Criptecnólogo desairado no tendrá reparos en detener abruptamente dicho mantenimiento si cree que sus "superiores" necesitan un recordatorio sobre la importancia de su labor. Hasta el más orgulloso Líder Supremo deberá presentarle disculpas cuando vea que sus guerreros y armas empiezan a bloquearse.

En ocasiones, un Líder Supremo Necrón llegará a reclutar a un Criptecnólogo en el que confíe especialmente, para que le sirva en su Corte Real. Este movimiento puede resultar políticamente peligroso para el Líder Supremo, ya que al llevarlo a cabo está elevando al Criptecnólogo al mismo rango que los Líderes Necrones que ya prestan sus servicios allí. Y esto inevitablemente creará resentimiento entre dichos subordinados reales. No obstante, tener a mano todo el conocimiento y experiencia del Criptecnólogo suele compensar con creces este riesgo.

En última instancia, el único modo efectivo de mantener a raya las ambiciones de un Criptecnólogo es mediante otro Criptecnólogo. Si el Criptecnólogo asciende demasiado, el Líder Supremo Necrón tratará de sustituirlo atrayendo a otro menos problemático, que se encuentre al servicio de algún rival (ningún Criptecnólogo accedería a sustituir a otro de su mismo cónclave, pero estará más que dispuesto a suplantarlo a un rival de un cónclave distinto). Estos complotos y conspiraciones suelen desembocar en agrias rivalidades e incluso en conflictos abiertos, incluyendo duelos de tecno-hechicería que inevitablemente acaban con la pérdida de uno de los dos Criptecnólogos, que sufrirá un destino de lo más desagradable



(aunque científicamente impresionante) como ser desincronizado un nanosegundo respecto al resto del universo, o ser transmutado en adamantio líquido y arrojado al espacio profundo.

Una vez contratados sus servicios, los deberes del Criptecnólogo van más allá de su Mundo Necrópolis. Es común que el Líder Supremo garantice a un Criptecnólogo acceso a una aleación valiosa o a un poderoso núcleo de energía, a cambio de sus servicios en campaña. Estos acuerdos siempre son buenos para ambas partes: para el Criptecnólogo, porque los recursos de su Mundo Necrópolis son limitados y requieren un suministro constante de materias primas; y para el Líder Supremo, porque a cambio tendrá a su disposición la increíble tecno-hechicería del Criptecnólogo. Con un mero gesto de su báculo, un Criptecnólogo puede conseguir que la tierra se retuerza y se abra para tragarse al enemigo, que el aire se incendie, que el cielo se cubra de oscuras nubes devoradoras de almas, o que de sus dedos surjan destructivos rayos de energía arcana. Todas ellas son armas de los dioses, y solo los dioses se atreverían a hacerles frente.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Criptecnólogo	4	4	4	4	1	2	1	10	4+

TIPO DE UNIDAD: Infantería (Personaje).

EQUIPO: Báculo de luz.

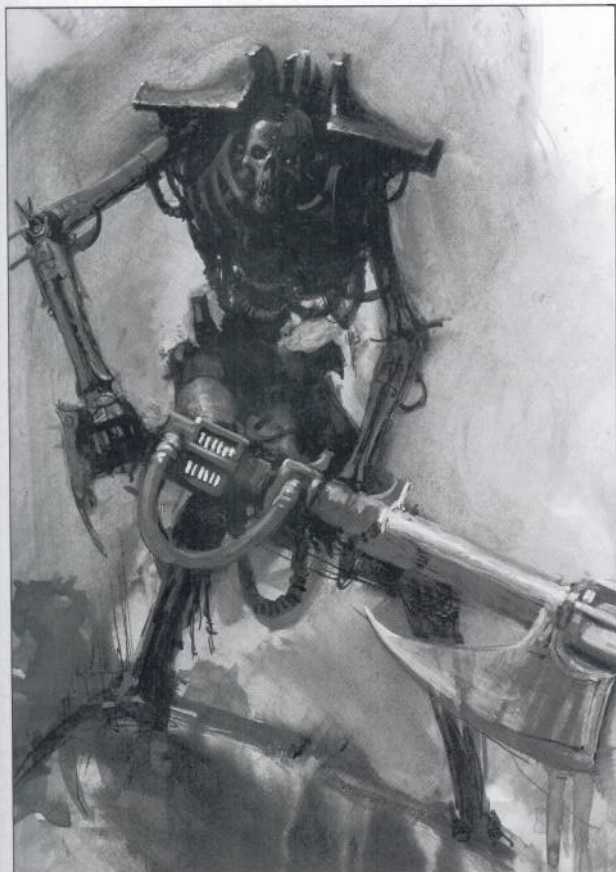
REGLAS ESPECIALES: Eternos, Protocolos de Reanimación.



GUERREROS NECRÓN

Los Guerreros Necrones componen el frío corazón de los ejércitos necrones. Son soldados implacables, sin emociones, aterradores: los emisarios inexorables de la propia muerte. No obstante, una inspección más a fondo de un Guerrero Negrón revelará diversos detalles aberrantes que desafían esta imagen de inexorable asesino. Sus reacciones, aunque precisas, son lentas. Sus extremidades, aunque fuertes y elegantes, están corroídas y cubiertas de un fluido aceitoso que supura de sus junturas. Sus movimientos son desacompasados y, a menudo, se tambalea tras errar un disparo. La verdad es que el Guerrero Negrón resultaría un combatiente lastimoso de no ser por el cruel destello parpadeante de sus ojos, y por la penetrante sensación de que no se trata tanto de una criatura consciente como de un muerto que camina.

A diferencia de otras fuerzas al mando de un Nemesor, los Guerreros Necrones no son autónomos en ningún sentido, sino que están unidos a la voluntad inquebrantable de su comandante. Su conciencia táctica es prácticamente nula salvo para obedecer las instrucciones más simples. Sin órdenes más específicas, una falange de Guerreros Necrones establecerá automáticamente una rutina de vigilancia, limitándose a repeler ataques enemigos con precisas andanadas de fuego gauss; y todo esto en medio de un silencio sepulcral, porque los Necrones no hablan nunca: la vocalización es un lujo que les fue denegado deliberadamente por diseño. No obstante, cuando sufren daños muy graves emite una especie de grito electrónico modulado similar a un castañetear de dientes, una parodia espeluznante del dolor de una criatura viva. Se desconoce si este lamento es un aviso para sus congéneres o simplemente una reacción que el Negrón moribundo medio recuerda de cuando era una criatura viva.



Los Necrones compensan con creces su falta de intuición con una gran determinación y durabilidad. Tras recibir órdenes su único objetivo es cumplirlas, y lo harán sin vacilar. Además, cada guerrero individual puede resistir un elevado nivel de daños graves antes de parar de combatir. Ni siquiera cercenarle una extremidad o incluso la cabeza garantizan poder detener su avance, pues sus sofisticados mecanismos de autorreparación suelen devolverlo al combate en cuestión de minutos.

Pese a su tenue conexión sensorial con la realidad, un Guerrero Negrón no está enteramente exento de coraje. Aunque la mayoría de sus instintos animales hace mucho que fueron suprimidos o degradados hasta quedar en nada, la necesidad de autoconservación aún está arraigada en alguna parte de su mente. Para que se dispare dicha reacción, no obstante, el Guerrero Negrón debe ser capaz de reconocer que está en una situación de peligro, cosa que no siempre ocurre. Si su instinto de supervivencia no aflora, el Guerrero Negrón combatirá hasta límites increíbles, marchando descuidadamente a través de campos de minas, bombardeos y otros peligros similares que podrían perfectamente destruirlo.

Es bastante posible que la parquedad de voluntad y conciencia propia de los Guerreros Necrones sea un mero efecto secundario del proceso de biotransferencia. En la Era de la Carne estas criaturas no eran soldados sino artesanos, mercaderes, granjeros, escribas... de hecho, cualquier cosa menos soldados. Como ciudadanos de estatus inferior, por tanto, era inevitable que su conversión no fuese ni tan cuidadosa ni tan precisa como la de los militares profesionales o la realeza Necrontyr. Existe otra posibilidad aún más perturbadora para la falta de viveza de los Guerreros Necrones, y es que se trate de una función totalmente deliberada de su diseño: aquellos nobles Necrones que se sometieron a la biotransferencia ordenaron despojar a sus vasallos de todo vestigio de personalidad, carácter y conciencia, para asegurarse de que se comportarían como soldados totalmente leales e inquebrantables en las innumerables batallas que estaban por venir.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guerrero Negrón	4	4	4	4	1	2	1	10	4+

TIPO DE UNIDAD: Infantería.

EQUIPO: Rifle gauss.

REGLAS ESPECIALES: Protocolos de Reanimación.

"El ingenio no es una virtud imprescindible en mis vasallos; de hecho, lo único que necesitan conservar es la habilidad justa para luchar y morir en el cumplimiento de mi gloria infinita. Solo los más compasivos y caritativos gobernantes librarían a sus sujetos de la carga de la independencia, ¿no creéis?"

*- Thaszar el Inocencible
Phaeron de la Dinastía Sarnekh
Portador Supremo de la Guerra
del Mundo Corona de Zapennec*



INMORTALES NECRÓN

Cuando los Necrones conquistaron la galaxia por primera vez, lo hicieron con la implacable e inquebrantable ayuda de las legiones de Inmortales. Estos curtidos veteranos eran la élite de los ejércitos Necrontyr, unos guerreros renacidos en incansables cuerpos de metal. Durante centenares de años, los Inmortales fueron el azote de todos los enemigos que se interponían entre los Necrones y la dominación galáctica. Ahora, las legiones de Inmortales no son más que una pálida reminiscencia de lo que fueron antaño, pues resultaron destruidos a trillones durante los últimos compases de la Guerra en el Cielo. Sin embargo, varios billones de ellos sobrevivieron, y ahora aguardan a ser despertados de sus tumbas para iniciar la reconquista de la galaxia.

Como tropas de choque de los ejércitos de los Mundos Necrópolis, los Inmortales tienen una gama más amplia y una mayor capacidad de reacción que los Guerreros Necrones, ya que han conservado gran parte de su experiencia táctica y estratégica. En muchos sentidos, la transferencia de los Inmortales a cuerpos y mentes máquina ha agudizado aún más su eficacia para hacer la guerra. Una falange de Inmortales a la que se deje actuar con total autonomía se esforzará por lograr la victoria usando cada táctica y estratagema que tenga a su disposición. Esto no quiere decir que los Inmortales no tengan defectos, ni mucho menos. El más destacable de ellos es su incapacidad para aprender (y adaptarse a) nuevas tácticas de combate. En las raras ocasiones en las que deban enfrentarse a una situación bélica que no se puede resolver usando ninguna de las ancestrales tácticas registradas en sus bancos de memoria, aplicarán la contraestrategia que consideren más parecida, independiente de si es o no la más adecuada. Por suerte estas tesis resultan bastante insólitas, pues a pesar de los avances tecnológicos la estrategia militar ha cambiado muy poco desde los días de la Guerra en el Cielo.

Los Inmortales son capaces de hablar, aunque lo hacen en un tono monótono y carente de emoción que resulta aún más frío que las voces huecas de los Líderes Supremos. Esto les permite no solo reportar informes de batalla clínicamente precisos, sino también transmitir órdenes a los Guerreros Necrones, un factor que suele aumentar la eficacia de toda la línea de batalla. No obstante, fuera de estos parámetros los Inmortales son (en el mejor de los casos) conversadores limitados, a menudo víctimas de los bucles recurrentes de la lógica y los protocolos del lenguaje formal, en lugar de saber transmitir de manera directa la información relevante. Si un Inmortal se ve ante una pregunta o concepto que no entiende, simplemente no responderá, un rasgo que a menudo lo único que consigue es que los Líderes Supremos Necrones especialmente arrogantes se recreen aún más en sus intrincados soliloquios retóricos. La arenga de un Némesor a sus tropas antes de una batalla puede llegar a hacerse interminable, mientras escucha a sus silentes Inmortales buscando algún atisbo de entendimiento, y ellos a su vez le observan con una paciencia nacida de la más absoluta incompreensión, esperando solemnemente a que les dé la orden de lanzarse al combate una vez más.

Los Inmortales compensan su falta de flexibilidad estratégica gracias a una gran durabilidad y potencia de fuego. Sus armaduras son mucho mejores que las de los Guerreros Necrones, y pueden soportar una tormenta de disparos de bólteres pesados y de cañones de asalto sin sufrir más que unas pocas manchas negruzcas. La amenaza que supone un Inmortal no finalizará ni siquiera tras haberlo abatido, ya que sus sistemas de autorreparación son más eficientes que los de otros guerreros de primera línea. Pocos enemigos son capaces de resistir el fuego en contraataque de los Inmortales. Un solo disparo de bláster

gauss puede atravesar casi cualquier tipo de armadura y arrancar la piel de los huesos; y cuanto más se acercan los Inmortales a su objetivo, menor será el intervalo entre andanadas. Llegado a ese punto, todo lo que el enemigo puede hacer es tratar de buscar cobertura, aunque por lo general ello no le dará más que una mínima esperanza de supervivencia. Nadie puede esconderse de los Inmortales: sus blásters gauss escudriñarán cada recoveco y ranura hasta que solo queden cenizas.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Inmortal Necrón	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

TIPO DE UNIDAD: Infantería.

EQUIPO: Bláster gauss.

REGLAS ESPECIALES: Protocolos de Reanimación.

"Con una docena de legiones de Inmortales bajo mi mando, podría incluso destruir las propias estrellas. Y me basta con una sola legión para aplastar tu patético planeta."

*Imotekh, Señor de la Tormenta
Phaeron de la Dinastía Sautekh
Regente de Mandrágora*





NECROGUARDIAS

En épocas antiguas, los Necroguardias eran los protectores de la nobleza, incorruptibles y totalmente entregados a sus deberes. Y aunque esta aseveración era muy propagandística, estaba cerca de la verdad. Indudablemente, los Necroguardias eran mucho más leales que los soldados, pero también eran mortales, y por tanto podían caer en las tentaciones y debilidades de la carne. En la actualidad aunque los Necroguardias siguen siendo combatientes legendarios, ya no pueden apartarse de los edictos de sus maestros como hacían antes, y ello se debe a una cuidadosa manipulación que se imprimió en sus mentes durante la bio-transferencia. Cada Necroguardia está programado para prestar una lealtad inquebrantable a un noble particular o, a veces a toda una Dinastía. Esto, combinado con el hecho de que han mantenido intacta la mayor parte de su personalidad, convierte a los Necroguardias en los emisarios y lugartenientes ideales en aquellas situaciones que son demasiado peligrosas como para que el Phaeron arriesgue su vida o la de sus subordinados reales.

Físicamente los Necroguardias tienen un aspecto imponente, enfundados en armaduras pesadas que normalmente se reservan para la realeza Necrona. Esto se hace por una simple cuestión de practicidad, pues ¿de qué sirve un escolta si no tiene la fuerza y robustez necesarias para defender a su maestro? Sin embargo, subyace cierta arrogancia en el diseño de las gruesas armaduras de los Necroguardias, una especie de descaro pensado específicamente para desafiar de manera irresistible a sus enemigos. En consecuencia, los Necroguardias suelen acabar siempre operando en el corazón de las batallas, ya sea porque su maestro los ha concentrado a su alrededor o porque el enemigo ha decidido efectuar contra ellos su carga más destructiva (pues considera de máxima prioridad la aniquilación de los Necroguardias).

Como ocurre con la mayoría del ejército Necrón, el armamento de los Necroguardias viene decretado por la tradición. Muchos van equipados con un arma llamada "Dáculus" que procede de la armería personal de su patrón. Si a ello se le suma la fuerza prodigiosa del Necroguardia, pocos serán los objetivos que no pueda penetrar la hoja de este arma. Algunas Falanges, empleadas por los Líderes Supremos más influyentes, van armadas con espadas hiperfásicas y escudos de dispersión, renunciando así a apenas una pizca de potencia de combate para a cambio lograr la increíble protección que garantizan los escudos de dispersión (gracias a sus barreras de energía integrada). Aunque una escudra de este tipo es probablemente más lenta al tratar de avanzar contra una fuerza de combate de los Marines Espaciales, también será capaz de soportar cualquier cosa que le echen encima, desde munición de asedio hasta láseres de defensa.

Independientemente de su armamento, un Necroguardia siempre preferirá un único ataque devastador antes que una lluvia de golpes menores, y mientras tanto confiará en su resistencia para mantener al enemigo a raya. A diferencia de otros Necrones de rango inferior, los Necroguardias se enorgullecen (e incluso se deleitan) de llevar a cabo su sangrienta tarea. De hecho, un Necroguardia considerará como un fallo lamentable todo lo que no sea propinar un golpe perfecto. Algunos van todavía más lejos, y piden clemencia a su soberano si durante la batalla han



efectuado aunque sea un solo ataque que no haya sido immaculado. Es por ello que, a veces puede observarse a un Necroguardia inmóvil en medio de la batalla, con la hoja de su arma levantada y estático, a la espera del momento oportuno para golpear. Cuando ese momento llega, el Necroguardia descarga su arma en un certero arco que rebana extremidades, cabezas y hasta torsos.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Necroguardia	4	4	5	5	1	2	2	10	3+

TIPO DE UNIDAD: Infantería.

EQUIPO: Dáculus.

REGLAS ESPECIALES: Protocolos de Reanimación.

OPCIONES:

Escudo de dispersión. La barrera de fuerza que proyecta un escudo de dispersión puede usarse para esquivar los ataques en combate cuerpo a cuerpo o para desviar un disparo enemigo.

Un Necroguardia con un escudo de dispersión tiene una tirada de salvación invulnerable de 4+. Si esta tirada se realiza frente a un ataque de disparo, elige a una unidad enemiga que no esté trabada en combate a 15 cm o menos; esa unidad sufre un impacto con una F y FP iguales a las del disparo inicial. Si no hay ninguna unidad enemiga destrabada a 15 cm, la herida quedará igualmente salvada, pero el disparo no se desvía. Esto no permite recolocar las plantillas ni los marcadores de área.

"Solo los seres inmortales pueden comprender totalmente la carga que supone la lealtad eterna".

- Vargard Obyron de la Dinastía Sautekh

OMNICIDAS

Durante miles de siglos, las Escuadras de Omnicidas han servido a la nobleza Necrona como francotiradores y asesinos. Incluso cuando eran seres de carne y hueso, los Omnicidas se habían ganado la reputación de tener una precisión y paciencia despiadadas. Ahora, alojados en sus cuerpos metálicos, son mucho más letales de lo que nunca fueron en el pasado, durante la Era de la Carne.

Aunque los Omnicidas forman parte del ejército de un Mundo Necrópolis igual que los Inmortales y los Guerreros Necrones, la tradición dicta unas reglas muy estrictas referentes a su uso. Como agentes que son del asesinato y la emboscada, los códigos ancestrales prohíben emplear Omnicidas en las guerras entre la nobleza Necrona, o contra otros enemigos considerados "honorables". Por suerte, la mayoría de enemigos alienígenas distan mucho de tener dicha consideración hasta que no se la han ganado sobre el campo de batalla, y muy pocos de los comandantes enemigos que se enfrentan a los Omnicidas sobreviven para contarlos, por lo que los Némesor (salvo los más tradicionales e inflexibles) suelen tener carta blanca para emplear a estos asesinos contra casi cualquier raza alienígena. Después de todo, un cadáver honorable sigue siendo un cadáver, y como tal poco beneficio obtendrá de su recién adquirido estatus.

Los Omnicidas no suelen tomar posiciones con el resto del ejército al inicio de la batalla, sino que se deslizan fuera de la realidad para supervisar el conflicto desde un lugar secreto en el hiperespacio, en una mini-dimensión a caballo entre el pasado y el presente. Pueden permanecer allí durante días, esperando pacientemente el momento oportuno para actuar. Los Omnicidas elegirán dicho momento con sumo cuidado. Podrían incorporarse

al combate a una orden del comandante de su ejército, pero a menudo dicho comandante prefiere dejar esta decisión a criterio de los propios Omnicidas (la biotransferencia no influyó demasiado en sus instintos depredadores, y la mayoría de Nemsores confían en ellos en este sentido). Desde su santuario hiperespacial, los Omnicidas pueden rastrear con una facilidad pasmosa el inicio y los puntos clave de los canales de comunicación enemigos, así como sus rayos de teleportación e incluso sus descensos orbitales. Así, gracias a los Omnicidas, las localizaciones de los comandantes enemigos y el emplazamiento de sus refuerzos quedan comprometidos desde el principio de la batalla.

Una vez rastreado y establecido el objetivo, los Omnicidas abandonan su santuario y aparecen silenciosamente en un montículo o ruina desde donde tengan una visión directa de su enemigo. Allí, los Omnicidas despliegan la "marca del asesino" de la que toman su nombre: un halo de fantasmal energía verde directamente sobre la cabeza de su objetivo. Este halo destella a través de cinco dimensiones, lo cual garantiza que aunque el objetivo esté muy alejado o trate de huir, los Omnicidas nunca perderán su pista. Naturalmente esta marca no dura para siempre, una hora a lo sumo, pero en todo caso tiempo más que suficiente para que cazar a su presa, que normalmente solo sobrevivirá unos segundos antes de ser destrozada por el fuego de los desintegradores sinápticos de los Omnicidas.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Omnidica	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

TIPO DE UNIDAD: Infantería.

EQUIPO:

Desintegrador sináptico. Este rifle dispara un rayo leptónico comprimido que destruye el tejido sináptico.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	X	5	Fuego rápido, Francotirador

REGLAS ESPECIALES: Despliegue rápido, Protocolos de Reanimación.

Intercepción etérea. Inmediatamente después de que una unidad enemiga se incorpore de la reserva, cualquier número de unidades de Omnicidas situadas en la reserva que aún no se hayan incorporado a la partida, puede hacerlo mediante Despliegue rápido, a menudo durante el turno enemigo. Las unidades de Omnicidas que decidan no incorporarse al juego de este modo efectuarán las tiradas de reserva normales en turnos posteriores.

Cazadores del hiperespacio. Cuando una unidad de Omnicidas se despliegue, elige una unidad enemiga que no sea un vehículo como presa (vale incluso una unidad montada en un transporte) y coloca un marcador junto a la unidad elegida para que te sirva de recordatorio. Cualquier unidad de Omnicidas que dispare o ataque a una unidad con este tipo de marcador, causará Heridas con un resultado de 2+.

"Una vez marcado, ya no tienes escapatoria."

- Illic Lanzanoche
Maestro de Rastreadores





MANADAS DE DESOLLADORES

Los Desolladores son criaturas carroñeras, víctimas de una demencia terrible que surgió durante los últimos días de la Guerra en el Cielo. Esta maldición fue el regalo de despedida de uno de los C'tan: Llandu'gor, el Desollador. Al parecer, cuando los Necrones se revelaron contra los C'tan, el Desollador no fue simplemente eliminado como sus hermanos, sino totalmente masacrado. Aún así, mientras agonizaba tuvo tiempo de lanzar una terrible maldición sobre quienes le habían traicionado, condenándolos a padecer su misma ansia de carne. Durante siglos, la maldición del Desollador permaneció inadvertida. Para cuando sus síntomas empezaron a manifestarse, los Necrones afectados ya habían viajado a lo largo y ancho de la galaxia, extendiendo la enfermedad y la demencia a innumerables mundos.

Un Necrón con la maldición del Desollador sufre una lenta y tortuosa erosión de su cordura. Empezará deleitándose con los cadáveres de sus enemigos, a los que arrancará tiras de piel, tendones y huesos para hacerse trofeos con ellos. A medida que la gravedad de la locura aumente, la víctima se verá obligada a devorar los cuerpos de los caídos. No obstante, los Necrones no pueden consumir ni digerir la carne, así que los restos de vísceras y sangre simplemente se colarán por los huecos de su exoesqueleto, obstruyendo sus juntas y acumulándose en torno a sus pies. Pese a eso el Necrón seguirá atiborrándose de sangre, en un imposible intento por saciar sus incontenibles ansias. Al poco tiempo la maldición empezará a provocarle cambios físicos, destrozando y desfigurando su cuerpo igual que ya ha aniquilado sus protocolos y funciones mentales. Finalmente la víctima simplemente desaparecerá, atraída por un instinto desconocido hasta una minidimensión más allá de la nuestra, en donde habitará por siempre en los palaciegos osarios de los Desolladores.



El resto de Necrones detesta y teme a los Desolladores, debido a la terrible enfermedad que llevan consigo. Por eso todos los sospechosos de infección son desterrados o destruidos, antes de que su mal se contagie. Pese a eso, ninguna medida preventiva logrará evitar que una Manada de Desolladores se una a una batalla en curso. Estas tropas pueden materializarse en cualquier momento, atraídas desde su siniestra dimensión por el aroma de la carne y la matanza. Los Desolladores suelen atacar sin apenas preocuparse por la estrategia, aunque ocasionalmente muestran la astucia necesaria como para no abalanzarse de inmediato, en vez de eso acechando a su enemigo hasta que se muestre vulnerable. Este sistema funcionará mejor o peor dependiendo de la dirección en la que sople el viento, ya que los Desolladores están cubiertos por un denso hedor a carne podrida. Llegado el momento oportuno los Desolladores atacan sin vacilar, desollando a su presa con sus afiladas garras mientras emiten agudos chillidos fruto de la demencia. Si el enemigo huye los Desolladores rara vez lo perseguirán, ya que por lo general prefieren quedarse a devorar la carne de las víctimas a las que han abatido. Si el enemigo demuestra ser particularmente resistente los Desolladores se retirarán del combate, deslizándose hasta las sombras a la espera de hallar un objetivo más manejable.

La mayoría de Líderes Supremos hacen poco o ningún esfuerzo por adaptar sus planes al imprevisible comportamiento de los Desolladores, prefiriendo simplemente aceptar cualquier ventaja que les aporten. Con independencia de lo útiles que sean los Desolladores, es bastante frecuente que el Líder Supremo ordene su ejecución al término de la batalla. No obstante, solo los más afectados por la locura serán fáciles de sacrificar; el resto se escabullirán para volver a sus putrefactos palacios, cargados de trofeos recién conseguidos y apestando a sangre fresca.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Desollador	4	1	4	4	1	2	3	10	4+

TIPO DE UNIDAD: Infantería.

REGLAS ESPECIALES: Despliegue rápido, Infiltración, Protocolos de Reanimación.

"Pensamos que podíamos derrotar el orden natural mediante la tecnología. Pero el inicio de la eternidad no puede negarse para siempre; el universo nos humillará por nuestra presunción."

"Pero sus métodos de ataque son limitados. Hace mucho que nuestros cuerpos se apartaron del alcance de la mortalidad y malbendieron nuestras almas a cambio de baratijas tecnológicas y el boato del poder. Nuestras mentes son todo lo que nos queda que perder, así que es seguro que el próximo golpe caerá sobre nosotros."

"Aunque nuestras aflicciones individuales pueden adquirir formas diferentes, más pronto o más tarde todos caeremos presos de la locura."

- Szarekh, Último de los Reyes Silentes



PRETORIANOS DE LA TRIARCA

Entre las Dinastías Necronas, los Pretorianos se crearon con la responsabilidad de mantener el gobierno de la Triarca, asegurándose de que tanto las guerras como las decisiones políticas se llevaran a cabo de acuerdo a lo que marcaban los antiguos códigos. Así, los Pretorianos de la Triarca aprendieron a actuar al margen de las estructuras políticas, ostentando el derecho y los medios para hacer cumplir su voluntad en caso de que un Líder Necrón, un Líder Supremo o incluso un Phaeron contraviniesen con su comportamiento los edictos antiguos. Aparte, los Pretorianos de la Triarca cumplían con una responsabilidad aún mayor: asegurarse de que las Dinastías Necronas nunca cayesen, que sus códigos de ley y orden no desapareciesen en la oscuridad. Claramente, fallaron en el cumplimiento de esta última tarea, pues a todos los efectos y propósitos la Guerra en el Cielo provocó la destrucción de las Dinastías Necronas. Aunque los Pretorianos de la Triarca lucharon en primera línea durante ese cataclismo, sus esfuerzos no bastaron; y esa vergüenza cayó como una losa sobre los Pretorianos supervivientes, obligándolos a la hibernación. Cuando las últimas chispas de la Guerra en el Cielo cesaron, los Pretorianos de la Triarca se retiraron a los antiguos tronos de poder de los Necrontyr, en la franja norte de la galaxia, para tratar de preservarlos de la venganza Eldar.

Desde esas fortalezas ocultas, los Pretorianos tramaron su venganza a la espera del día en que los Necrones emergieran para dominar la galaxia una vez más, cuando las leyes de antaño pudiesen volver a imponerse. No obstante, sabían que existía la posibilidad de que la tecnología de éstasis fallase, y de que sus congéneres durmientes nunca despertasen. Por este motivo, empezaron a viajar a lo largo y ancho de la galaxia haciéndose pasar por dioses de rostro adusto en innumerables mundos



primitivos. Allí, presentaron los códigos de los Necrontyr a los crédulos, moldeando culturas según sus propios ideales. Pocas civilizaciones adoptaron abiertamente las enseñanzas de los Pretorianos de la Triarca; muchas más fueron exterminadas por guerras, desastres naturales o vengativos exploradores del Mundo Astronave Alaitoc, que querían ver fracasar la misión de los Pretorianos de la Triarca. No obstante, algunos fragmentos del saber y la arqueotecnología de la Triarca pervivieron, en mundos a los que los Necrones no volverían en miles de años.

En la actualidad, a medida que más y más Mundos Necrópolis se activan, los Pretorianos han visto una oportunidad de expurgar su fracaso. Están recorriendo la galaxia de un Mundo Necrópolis a otro, para tratar de volver a enlazar los fragmentos perdidos de las Dinastías Necronas. Será un proceso largo e interminablemente lento, porque el tamaño de la galaxia es muy vasto y las localizaciones de muchos mundos Necrones se han perdido, pero los Pretorianos de la Triarca han demostrado tener la paciencia necesaria para buscar dichos planetas, y la determinación férrea para cumplir su misión una vez los encuentran. Tras contactar con un Mundo Necrópolis e incorporarlo a las recién fundadas dinastías, una hueste de Pretorianos de la Triarca es asignada a perpetuidad a ese mundo, a fin de gobernar sus protocolos y actuar en su defensa. Así pues, las formaciones de Pretorianos suelen encontrarse al frente de las batallas, como primera línea de defensa contra los invasores. Ningún noble rechazaría esta ayuda, pues los Pretorianos de la Triarca no han perdido ni una pizca de habilidad en combate con el paso de los milenios.

Los Pretorianos de la Triarca suelen combatir en las oleadas iniciales de una refriega, a menudo prefiriendo sobrevolar el campo de batalla con su equipo retropropulsado. Desde allí vigilan a la espera del momento en que su intervención pueda causar el mayor impacto, pero también observan las acciones del enemigo. Aunque los Pretorianos de la Triarca comparten el desdén habitual de los Necrones por cualquier otra raza que no sea la suya, siempre permanecen vigilantes por si descubren a un oponente marcado hace miles de años por su influencia. A veces, cuando localizan a tales criaturas las declaran "enemigos honorables", con los que deben observarse los antiguos códigos de batalla. Esto puede resultar un tanto frustrante para un comandante de ejército, porque a veces pueden resultar una obstrucción para el desarrollo de la batalla, pero ni el Némesor más insensato se atrevería a desafiar los deseos de un Pretoriano de la Triarca.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Pretoriano de la Triarca	4	4	5	5	1	2	1	10	3+

TIPO DE UNIDAD: Unidad retropropulsada.

EQUIPO:

Vara del Pacto. Una vara del pacto puede reducir incluso a un Necrón a un charco humeante de metal fundido, mientras que las criaturas orgánicas simplemente explotan en nubes de ceniza llameante.

Además de considerarse un arma de energía en combate cuerpo a cuerpo, una Vara del pacto es un arma de disparo con el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
15 cm	5	2	Asalto 1

REGLAS ESPECIALES: Coraje, Protocolos de Reanimación.



ACECHANTES DE LA TRIARCA

Como una enorme araña mecánica, un Acechante de la Triarca se cierne sobre el campo de batalla con sus patas cercenando extremidades y sus devastadores sistemas de armas controlados por un Pretoriano de alto rango de la Triarca. Cuando esta bestia mecánica avanza, lo hace con una velocidad y aplomo que desdichan su brusco modo de andar. De hecho, es capaz de cubrir todo tipo de terreno con una habilidad y precisión solo comparable a la de los Bípodes de otras razas menos avanzadas.

Aunque el Acechante de la Triarca puede equiparse con una amplia variedad de armas antiinfantería y antiblindaje, los Necrones suelen emplearlo como cazatanques adelantado al grueso del ejército. Capaces de atravesar tanto la densa jungla como el terreno montañoso con la misma rapidez y estabilidad que si estuviera en campo abierto, los Acechantes de la Triarca pueden maniobrar más fácilmente que los vehículos enemigos más pesados y voluminosos, y destacan especialmente a la hora de desatar toda su potencia de fuego contra los flancos y la retaguardia de dichos vehículos. Dado que estos ataques resultan mucho más eficaces cuando son por sorpresa, los Acechantes de la Triarca rara vez se entretienen en llevar a cabo descargas sostenidas, sino que prefieren emplear la táctica de atacar y huir, disparando una o dos salvas para volver a escabullirse en las sombras a toda velocidad, antes de que el enemigo pueda siquiera reaccionar.

En las ocasiones en que un Acechante de la Triarca se despliega en el centro de las líneas de batalla Necronas, su función principal es proporcionar cobertura a corta distancia, para lo cual suele ir equipado con un rayo de calor, un arma de fusión multiuso. Si un tanque enemigo está bloqueando el ataque, un

sólo disparo concentrado del rayo de calor bastará para acabar con dicha amenaza. Del mismo modo, si es la infantería enemiga la que está entorpeciendo el avance Necrón, el Acechante de la Triarca solo tiene que disparar el rayo de calor en modo de dispersión, como una nube de plasma infernal que penetrará en cada grieta para abrasar vivo al enemigo.

Si la potencia de fuego del Acechante de la Triarca resulta insuficiente para la tarea a llevar a cabo, puede ordenar a las falanges de Necrones cercanas que le ayuden sumando su potencia de fuego, e incluso transmitirles los datos de sus sistemas de puntería para asegurarse de que esas andanadas conjuntas sean lo más precisas posible. Solo los enemigos más fuertes y resistentes pueden soportar una andanada de este tipo, pero incluso aunque lo hagan es más que probable que traten de huir despavoridos y resulten acribillados por la espalda.

Tales son las diferencias que marcan los Acechantes de la Triarca en una batalla, que su destrucción es prioritaria para los enemigos habituales de los Necrones. Por tanto, a fin de protegerse del gran índice de ataques que suelen recibir, los Acechantes cuentan con escudos cuánticos. Aunque un ataque concentrado puede llegar a romper dichos campos de energía, al menos suele dar al Acechante tiempo suficiente para retirarse. Gracias a esta durabilidad mejorada, a menudo los Acechantes de la Triarca se despliegan en vanguardia, para enjugar el ataque enemigo hasta que el grueso del ejército Necrón llegue a la zona de batalla.

"¡Excelente! Los Acechantes de la Triarca han venido. Es la hora de la verdad para nuestros arrogantes enemigos."

*Némesor Zahndrehk de la Dinastía Sautekh,
Regente del Mundo Corona Gidrim*



	Blindaje							
	H	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Acechante de la Triarca	4	4	7	11	11	11	2	3

TIPO DE UNIDAD: Vehículo, Descubierta, Bípode.

EQUIPO: Escudos cuánticos.

Rayo de calor. Puede usarse como un rayo concentrado o disperso. Elige una de estas opciones antes de que el Acechante de la Triarca efectúe su disparo.

Rayo concentrado

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	8	1	Pesada 2, Fusión

Rayo disperso

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Plantilla	5	4	Pesada 1

REGLAS ESPECIALES: Metal viviente, Moverse a través de cobertura.

Señalizador de blancos. Si un Acechante de la Triarca dispara a una unidad enemiga y consigue al menos un impacto, sitúa un marcador junto al objetivo. El resto de unidades Necronas amigas que disparen al mismo objetivo en la misma fase de Disparo consideran que sus armas son armas acopladas.



FRAGMENTOS DE C'TAN

Los Fragmentos de C'tan son lo único que queda de los que antaño fueran unos dioses estelares muy poderosos. Son una reminiscencia de sus formas anteriores, retazos de energía que sobrevivieron a la traición de los Necrones y que a su vez fueron esclavizados. La mayoría de ellos ahora desfallece en una servidumbre inquebrantable a sus vasallos, incapaces de actuar sin una orden. Si un fragmento de C'tan se rebela o sobreviene un fallo en sus transmisores de control, los mecanismos de protección se activan automáticamente, llevando a la criatura de regreso a su tumba donde languidecerá durante siglos hasta que sus servicios sean necesarios y en una situación extremadamente adversa. Incluso con estas precauciones, los Necrones son reacios a utilizar los fragmentos de C'tan en batalla. La posibilidad de escape es remota, pero existe, y es una tesitura difícil abrir los laberintos tesserácticos y liberar a los C'tan sobre la galaxia una vez más.

A pesar de hallarse en un estado minimizado y oprimido al máximo, los fragmentos de C'tan son seres con poderes casi ilimitados. Pueden manifestarse en áreas de energía, controlar las mentes de seres inferiores, manipular el flujo del tiempo y desterrar a sus enemigos a realidades alternativas. Las habilidades de un fragmento de C'tan solo están limitadas por dos elementos: su imaginación (que es inmensa) y los tenues recuerdos del ser del que fueron fragmentados. Aunque ningún fragmento de C'tan individual posee recuerdos completos de la criatura omnipotente que era anteriormente, cada uno mantiene la personalidad y arrogancia de ese ser superior y mucho más poderoso. Aunque un fragmento de C'tan tiene potencia suficiente para reducir un tanque a un amasijo de hierro fundido con un solo gesto, podría ocurrir que simplemente no lo hiciese porque su antepasado gestáltico se habría enfrentado a la situación de otro modo, devolviendo a la tripulación a su estado primigenio, o embaucándola para que atacase a sus propios aliados. La única esperanza de derrotar a un C'tan es atravesando su necrodermis, el metal viviente que recubre su esencia. En caso de que la necrodermis se viera en peligro, el fragmento de C'tan explotaría en una cadencia de energía cegadora fragmentando la totalidad de su ser a los vientos galácticos.



Aunque muchos fragmentos de C'tan se hallan en la actualidad ligados al servicio de los Necrones, la situación no se ajusta a la de todo el panteón. Abundan los rumores de la existencia de C'tan por toda la galaxia, aunque muchos de ellos son meramente entidades que hacen gala de poderes inexplicables. En realidad, cualquier ser, tanto si es un Demonio con forma de engendro, una forma de vida basada en la energía, o un alienígena de tecnología avanzada, podría confundirse a simple vista con un C'tan si el observador es primitivo, crédulo o no dispone de suficiente información. Esta información discrepante causa una gran confusión sobre todo en lo que se refiere al número exacto y naturaleza de los C'tan supervivientes, incluso entre los Eldars. Los registros de la Biblioteca Negra contradicen a los recogidos en Ulthwé, que a su vez difieren de los de Alaitoc. Según estos, el número de C'tan oscila entre cuatro y cuatro mil. En cualquier caso, los Eldars coinciden en que los fragmentos de conocimiento reunidos por el Imperio son tan débiles y confusos que inducen a alejarse de la verdad con cada nuevo descubrimiento. Los que buscan pruebas de la existencia de un C'tan llegan a descubrirlas fácilmente, pero esto depende más de la mentalidad del que las busca que del valor de la "evidencia".



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Fragmento de C'tan	5	5	7	7	4	4	4	10	4+

TIPO DE UNIDAD: Criatura monstruosa (Personaje).

EQUIPO:

Necrodermis. Los Fragmentos de C'tan están encapsulados mediante un metal viviente, la necrodermis que les protege y contiene su esencia.

Los Fragmentos de C'tan tienen una salvación invulnerable de 4+. Si el Fragmento de C'tan pierde su última herida, las miniaturas a 3D6 cm o menos del C'tan sufren un impacto de F4 y FP 1.

REGLAS ESPECIALES: Coraje, Guerrero eterno.

Immune a la ley natural. Los Fragmentos de C'tan ignoran los efectos del terreno difícil y peligroso cuando se mueven.

"Aparecieron como dioses y nosotros, como insensatos, quisimos creerlos. Mephet'ran el Embaucador y Aza'gor el Portador de la Noche. Iash'uddra el Enjambre Infinito; maldigo sus nombres y los de toda su detestable estirpe".

- Extracto de la Crónica de Szarekh, último de los Reyes Silentes



MANIFESTACIONES DE PODER C'TAN

Los Fragmentos de C'tan son seres con el poder de deformar la realidad. Sus habilidades son muchas y variadas y, a menudo, son parecidas a las de las entidades de las que provienen. Un fragmento de C'tan siempre posee dos de las habilidades siguientes, seleccionadas en base al coste en puntos de la lista de ejército (ver pág. 92). Cada habilidad solo puede incluirse una vez por ejército.

TOQUE ENTRÓPICO

El metal se funde al contacto con el toque putrefacto del Fragmento del C'tan.

Los ataques de combate cuerpo a cuerpo del Fragmento del C'tan están sujetos a la regla especial Ataque entrópico.

MIRADA DE LA MUERTE

Cuando sus ojos destellan con energía oscura, el Fragmento del C'tan extrae la esencia vital a su alrededor.

En la fase de asalto, después de resolver todos los golpes del combate del Fragmento de C'tan, centra la plantilla redonda grande sobre el Fragmento de C'tan. Todas las demás miniaturas bajo la plantilla (amigas o enemigas) sufren un impacto de Fuerza 3 sin posibilidad de salvación por armadura. Si el Fragmento de C'tan causa una o más heridas no salvadas de este modo, recupera una Herida que haya perdido anteriormente en la batalla. Estas Heridas no se tienen en cuenta para la resolución del combate.

GRAN ILUSIÓN

El Fragmento de C'tan teje un tapiz de engaños que impide al enemigo ver la disposición real del ejército Necrón.

Una vez desplegados todos los ejércitos y efectuados todos los movimientos de Exploradores, tira 1D3. Puedes redespigar inmediatamente ese número de unidades amigas, según las reglas normales de despliegue de la misión. Este poder puede usarse para situar colocar unidades en reserva o para sacarlas.

SEÑOR DEL FUEGO

Este Fragmento de C'tan es una criatura de llamas vivientes, capaz de redirigir los fuegos empuñados por el enemigo.

Todas las armas del tipo lanzallamas (así como los rayos de calor, achicharraderez, kemakemaz, cañones inferno y cualquier arma que indique que utiliza "llamas" o "fuego" en su efecto o sus reglas especiales) y las armas del tipo Fusión, que estén a una distancia de hasta 30 cm del Fragmento de C'tan pueden explotar. Tira 1D6 cada vez que se dispare una de estas armas dentro de este alcance. Con un resultado de 1, el arma detona. Si el arma la lleva una miniatura que no sea un vehículo, la miniatura se retira como baja. Si el arma está montada en un vehículo, se considera un resultado de arma destruida. En cualquier caso, el disparo o disparos se pierden.

FORJADOR DE MUNDOS

La roca torturada se retuerce y empuja, cubriendo de piedras a los enemigos del Fragmento de C'tan.

Este poder es un ataque de disparo con el perfil siguiente:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	4	-	Asalto 1, Área grande

FRAGMENTOS DE LA PIRA

El Fragmento de C'tan hace aparecer fragmentos llameantes de materia negra que dirige contra su enemigo.

Este poder es un ataque de disparo con el perfil siguiente:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
45 cm	4	-	Asalto 8

SINGULARIDAD CONSCIENTE

La presencia de un Fragmento de C'tan desestabiliza las fuerzas gravitatorias del planeta, inhabilitando motores, rayos de telepor-tación y saltos disformes.

Todos los vehículos enemigos a una distancia de 15 cm o menos del Fragmento de C'tan consideran todo el terreno como peligroso (si un vehículo empieza su movimiento a más de 15 cm del Fragmento de C'tan, efectúa el chequeo en cuanto llegue a una distancia de 15 cm del Fragmento de C'tan). Además, mientras el Fragmento de C'tan esté en el campo de batalla, las unidades enemigas que traten de incorporarse a la batalla por Despliegue rápido en un punto a 15 cm o menos del Fragmento del C'tan sufrirán automáticamente un Error en Despliegue rápido si obtienen un resultado doble en la tirada de dispersión (tanto si se consigue un resultado de impacto como si no).

ENJAMBRE DE POLVO ESPIRITUAL

Una nube de oscuridad gira rápidamente para ocultar al Fragmento de C'tan de sus enemigos.

El Fragmento de C'tan cuenta como si tuviera granadas de asalto y defensivas, además de la regla especial Sigilo.

FLECHA DEL TIEMPO

Transformando el flujo de causalidad y volviendo a moldear la corriente temporal, el Fragmento de C'tan devuelve al enemigo a la oscuridad previa a que el tiempo fuera tiempo.

Al principio de la fase de Asalto, después de efectuar los movimientos de asalto pero antes de efectuar ningún ataque, designa una miniatura enemiga en contacto peana con el Fragmento de C'tan (si la hay). Esa miniatura deberá superar un chequeo de Iniciativa o será retirada como baja sin posibilidad de salvación de ningún tipo.

RELÁMPAGO TRANSDIMENSIONAL

El Fragmento de C'tan proyecta un rayo de energía crepitante que se extiende desde la palma de su mano.

Este poder es un ataque de disparo con el perfil siguiente:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	9	2	Asalto 1

RETORCER EL MUNDO

El mundo natural se agita en presencia del Fragmento de C'tan, la tierra se retuerce y tiembla cuando las leyes físicas que mantienen unida la realidad se descomponen.

Mientras el Fragmento de C'tan esté en el campo de batalla, el terreno difícil es además terreno peligroso para el enemigo. Si el terreno ya era peligroso, los chequeos de terreno peligroso fallarán con resultados de 1 ó 2.

CUCHILLAS DE LA NECRÓPOLIS

La Cuchilla de la Necrópolis se diseñó originalmente como un caza durante los últimos días de la Guerra en el Cielo. Como los cuerpos robóticos de los Necrones son inmunes a los peligros del espacio interplanetario, no necesitaban aeronaves tradicionales presurizadas y con cabina. Actuando en Enjambres formados por docenas o incluso centenares de vehículos, los Cuchillas de la Necrópolis superan ampliamente a las naves de línea enemigas, gracias a su blindaje y sistema armamentístico con descargas precisas de fuego gauss y tesla. Las naves funcionaron tan bien en su entorno primario que muy pronto aparecieron versiones modificadas en batallas planetarias secundarias, una de las pocas ocasiones en que las tradiciones rígidas militares de los Necrones se adaptaron para aprovechar al máximo la oportunidad emergente.

El Cuchilla de la Necrópolis tiene un movimiento curioso para una nave de su diseño, ya que evita los vectores de ataque directos de las motocicletas a reacción y los cazas. Los motores repulsores dimensionales del Caza de la Necrópolis aseguran que la gravedad, la velocidad y otros elementos no tengan ninguna opción. Como resultado, la nave suele deslizarse en movimiento helicoidal por el campo de batalla en lugar de utilizar un enfoque más directo, además cambian constantemente de vector y altitud de forma que al enemigo le resulta muy difícil dispararle con garantías. Ningún piloto de carne y hueso podría realizar una aproximación tan anárquica sin sucumbir a los desmayos y las náuseas, pero estos riesgos no amenazan las máquinas.



A pesar de que su aspecto diga lo contrario, los modelos de ataque realizados por los Cuchillas de la Necrópolis están estrictamente controlados por una serie de ecuaciones hiper-fractales. La realidad es que un Guerrero Negrón es de por sí un piloto terrible y, para compensarlo, los estilos de ataque se han planeado de antemano y el piloto no puede alterarlos durante el vuelo, aunque sí que puede elegir entre distintos ataques tácticos en función del objetivo.

La naturaleza preprogramada del vuelo de un Cuchilla de la Necrópolis hace que sea teóricamente posible predecir el rumbo que tomará la nave en vuelo, aunque solo un intelecto del nivel de un genio podría adivinar que existe un patrón de conducta. E incluso si se pudiese aislar e identificar al modelo de ecuaciones en uso, ningún computador con selector de objetivo convencional podría procesar los datos lo bastante rápido para que fueran de utilidad. Por este motivo, un Cuchilla de la Necrópolis resulta un adversario tan difícil como el más hábil de los mortales, aunque la pericia de su piloto sea inmensamente inferior.

La táctica de los Cuchillas de la Necrópolis es adelantarse al grueso del ejército para atacar posiciones con pocas defensas, convoys de suministros y otros objetivos ocasionales. Aunque el armamento del caza varía, las carabinas tesla acopladas y los bláster gauss son devastadores si se emplean contra la infantería al avance. Y como los Cuchillas Relámpago tienen un avance impredecible, la única pista de su proximidad es el chirrido de sus repulsores dimensionales. En ese momento, los enemigos más astutos buscan cobertura mientras el resto se desintegra cuando el aire a su alrededor explota en un destello de energía inestable.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Cuchilla de la Necrópolis	4	4	4	4(5)	1	2	1	10	4+

TIPO DE UNIDAD: Motocicleta a reacción.

EQUIPO: carabina tesla acoplada.

REGLAS ESPECIALES: Protocolos de Reanimación.

OPCIONES:

Aura sombría. Este generador del tamaño de un escarabajo proyecta un aura de oscuridad que rodea al Cuchilla.

Una miniatura con el Aura sombría tiene la regla especial Sigilo.

Nebuloscopio. Este artefacto arcano permite al piloto del Cuchilla de la Necrópolis rastrear a su presa a través de siete dimensiones diferentes, permitiéndole efectuar un disparo mucho más preciso.

Una miniatura con nebuloscopio tiene Habilidad de Projectiles 5.

Escudos aspa. Muchos Cuchillas de la Necrópolis van equipados con paneles de blindaje adicional que aumentan su durabilidad significativamente.

Una miniatura con escudos aspa tiene una salvación por armadura de 3+.

DESTRUCTORES NECRÓN

Los Destructores son los agentes desquiciados de la aniquilación cuyo único objetivo y el centro de su existencia es el anhelo inquebrantable de acabar con las llamas de la vida. A un Destructor no le preocupan las fronteras o las alianzas, ni distingue entre inocentes y condenados, ya que su enemigo es todo tipo de vida y su presa son las criaturas vivas.

Pero no es solo la demencia violenta del Destructor lo que los diferencia de otros habitantes de un Mundo Necrópolis. La locura también infecta a otros Necrones, aunque raramente adopta una forma dramática, sino que simplemente exagera las excentricidades innatas de la víctima. Pero incluso el más humilde Guerrero Necrón anhela regresar a su antigua forma corpórea, porque su apariencia física actual es solo una reminiscencia de la criatura viva y con alma que era antaño y su voluntad bajo ninguna circunstancia tolerará una mayor dilución o corrupción de esa forma física. Pero, para un Destructor, todo está supeditado a un único objetivo, la aniquilación. Por este motivo se adaptan implacablemente para incrementar o eliminar cualquier aspecto de su forma física si así mejoran su misión destructora. Las piernas se sustituyen por unas plataformas con repulsores y los brazos se han fundido con la mecánica de los cañones gauss. Incluso los sentidos del Destructor se han reconfigurado para mejorar su selector de objetivo y capacidad de predicción. Además, su circuito neuronal se ha reparado para mejorar su tiempo de respuesta a cambio de la pérdida de sus emociones primordiales. Los Destructores no sienten miedo, aunque a veces emplean la táctica de la retirada para conservar sus recursos, espoleados por una chispa de autoconservación que nunca se extinguirá del todo.

Lo que convierte la aparición de los Destructores en algo muy inquietante es que se hallan en todos los Mundos Necrópolis, desde el mundo franja más pobre al más noble Mundo Corona. Esto sugiere que el descenso a este tipo particular de locura se deba a un imperativo subconsciente, posiblemente implantado por el C'tan durante la biotransferencia. Esto no significa que los Destructores procedan de todos los estratos de la sociedad necrona. Requiere una cierta libertad de personalidad adoptar un nihilismo tan exacerbado con una determinación tan fría, un nivel de individualidad negado a los Necrones de estratos inferiores. Los Destructores, por tanto, y casi sin excepción, emergen de las filas de los Inmortales, Guardias Liche y, ocasionalmente, de los Omnicidas. La mayoría son desterrados a las afueras de su Mundo Necrópolis, concentrándose en fortalezas aisladas gobernadas por cortes de Líderes Destructores Necrones.

La férrea dedicación del Destructor a la aniquilación lo convierte en un elemento clave del ejército Necrón. En la mayoría de las campañas, su eficacia brutal compensa con creces la insubordinación habitual con la que trata a Necrones de todos los rangos. Los adversarios más astutos y directos cimentan sus campañas en las acciones de los Destructores, en vez de perpetrar tentativas suicidas para reforzar su propio plan de batalla con los Guerreros Necrones. Mientras el Destructor sepa que existen otras formas de vida en sus inmediaciones, concentrará toda su funesta atención en destruirlas, y no desperdiciará un solo segundo de atención en cosas irrelevantes como las órdenes y la estrategia. Cuando tienen al enemigo a la vista, los Destructores prestan poca o ninguna atención a sus aliados, y adoptan modelos de exterminio optimizados y autosuficientes, desbaratando formaciones enemigas con salvas a larga distancia de sus armas gauss y a continuación se sitúan a distancia de combate para rastrear metódicamente en busca de supervivientes de los ennegrecidos cráteres.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Destructor Necrón	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Destructor Pesado	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

TIPO DE UNIDAD: Unidad retropropulsada.

EQUIPO: Cañón gauss (solo Destructor), Cañón pesado gauss (solo Destructor Pesado).

REGLAS ESPECIALES: Enemigo predilecto (¡Todo!), Protocolos de Reanimación.

"¿Los Destructores? Son armas, nada más y deben gastarse como tales. Son Necrones solo en la forma, ya que han renacido hasta alcanzar las cotas más profundas de la locura que he visto en una criatura. Aunque reconozco su conducta y eficacia, no les acompaña una lógica aceptable que justifique su comportamiento. La función principal de un guerrero es luchar por un objetivo profundo, dejando a un lado otras tácticas u opciones. Si les das rienda suelta, los Destructores no dejarán nada a su paso: ni vida, ni arte, ni gloria. Tras ellos, solo queda el polvo. Soy una máquina sin alma, y a pesar de ello siento lástima por sus víctimas".

- Szarekh, Último de los Reyes Silentes

ESPECTROS CANÓPTICOS

Mientras un Mundo Necrópolis duerme irregularmente, los Espectros Canópticos son sus ojos y sus oídos. Revolotean silenciosamente a través de las polvorientas salas, vigilando a la caza de intrusos e inspeccionando todos los sistemas en busca de daños o mal funcionamiento. Los Espectros son básicamente sondas mecanoides programadas para informar a las Arañas Canópticas que les controlan vía interfaz intersticial, en lugar de actuar bajo su propio conocimiento. Cuando recibe las órdenes, el Espectro las lleva a cabo con una resolución irrefrenable. Ya sea atacar a un intruso, o conducir las reparaciones en medio de una Necrópolis que se derrumba. El Espectro seguirá las instrucciones hasta cumplirlas, o hasta la interrupción de sus funciones.

El rasgo más notable del Espectro Canóptico es su matriz de desestabilización dimensional, un Alterador fásico que le permite entrar y salir de la realidad. Puede incluso ajustar la modulación de la matriz para mantener las secciones de su forma en estados diferentes. Aunque una existencia totalmente supeditada al cambio de fase puede mantenerse casi indefinidamente, un estadio de fase media requiere un nivel muy alto de energía. El cuerpo del Espectro es poco más que una serie de generadores de energía integrados y conductos de carga del eterium, e incluso así solo pueden existir en un estado dual por períodos limitados de tiempo.

La matriz de desestabilización dimensional se creó originalmente para que los Espectros pudiesen alcanzar y reparar maquinaria sólida sin la problemática que conlleva la eliminación de componentes externos o cubiertas blindadas. Esta habilidad también es muy valiosa para enfrentarse a los intru-

sos y, si la coordinación es correcta, un Espectro Canóptico puede cambiar sus garras y tentáculos en el interior de un oponente, solidificándolos rápidamente para cortar arterias, centros nerviosos u otros órganos vitales sin dejar una huella externa. Además, el enemigo debe cronometrar su contraataque, antes de que sus armas atraviesen el cambio de fase de los Espectros Canópticos.

Aunque su función primordial es la de vigilar a sus maestros durmientes, los Espectros suelen adelantarse al resto del ejército para desempeñar funciones de explorador. La matriz desestabilizadora dimensional permite a un Espectro atravesar todo tipo de terreno sin detenerse y, además, le ayuda a ocultarse de los ojos y sensores enemigos. Son muchos los ejércitos que han avanzado a través de un Mundo Necrópolis, sin saber que cada uno de sus movimientos era seguido, registrado y notificado por un Espectro Canóptico. Solo los enemigos más observadores pueden esperar avistar el contorno de un Espectro Canóptico o de detectar el castañeteo electrónico inquietante que acompaña sus transmisiones precisas. E incluso así, son indicios que se suelen desechar porque parecen producto de la imaginación.

Cuando empieza la inevitable batalla, el Espectro Canóptico se dedica a sembrar el terror y el caos en las líneas enemigas atacando a sus comandantes, o apoyando a sus tropas y líneas de suministro. Una fuerza más convencional no suele alcanzar esta flexibilidad. A veces, un comandante enemigo no llega ni a presentar batalla porque muere mientras dormía la víspera de la batalla a manos de las frías garras de un Espectro Canóptico asesino para el que las puertas, los guardias y los campos de fuerza no son una barrera.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Espectro Canóptico	4	4	6	4	2	2	3	10	3+

TIPO DE UNIDAD: Unidad retropropulsada.

EQUIPO: Alterador fásico.

REGLAS ESPECIALES: Coraje.

Ataques de fase. Los ataques de combate cuerpo a cuerpo de los Espectros Canópticos son Acerados.

Vuelo espectral. El movimiento de los Espectros Canópticos no se ve obstaculizado por el terreno difícil, y superan automáticamente los chequeos de terreno peligroso.

OPCIONES:

Látigos espirales. Algunos Espectros Canópticos están equipados con tentáculos mecánicos que se retuercen alrededor del enemigo, inmovilizándolo mientras le va matando con las demás armas.

Cualquier miniatura enemiga que esté en contacto peana con peana con una miniatura con látigos espirales contará como si su atributo de Iniciativa fuera 1 mientras permanezca en contacto peana con peana, independientemente de su atributo de Iniciativa real.



ESCARABAJOS CANÓPTICOS

Los Escarabajos Canópticos son constructos diseñados para deshacer materia orgánica y no orgánica y convertirla en energía pura. Esta energía cosechada puede entretenerse en formas nuevas en la dirección del controlador de los Escarabajos. En los confines de una Necrópolis, esto conlleva invariablemente desmontar componentes dañados o destruidos para convertirlos en piezas de repuesto, o en nuevos ejemplares de Arañas, Escarabajos o Espectros Canópticos que supervisen y controlen las funciones de la Necrópolis. Casi cualquier cosa puede replicarse, siempre que la fuente de energía baste para la tarea asignada. Con tiempo suficiente, un enjambre grande de Escarabajos puede consumir una ciudad colmena entera y a todos sus habitantes, y usar las energías sustraídas para construir desde una flota a una Necrópolis totalmente funcional y lista para ser habitada.

Con sus movimientos rápidos como los de una flecha y su castañeteo agudo, los Escarabajos Canópticos parecen imitar el comportamiento de los invertebrados orgánicos. Sin embargo, carecen de una auténtica mente enjambre. Un enjambre de Escarabajos no tiene una inteligencia mayor que un Escarabajo solo, ya que solo siguen instrucciones sencillas e instintos aún más simples.

Esencialmente son máquinas de alimentación, ya que los Escarabajos Canópticos suelen ser controlados mediante las ondas intersticiales de las Arañas Canópticas o los Criptecnólogos. Si esta señal se interrumpe o bloquea, los Escarabajos Canópticos simplemente vuelven a sus instintos más básicos y devoran todo lo que hallan en sus inmediaciones, incluidos otros Escarabajos y Necrones. A pesar de que las interfaces pequeñas son increíblemente difíciles de detectar, pueden interrumpirse. Si la entidad que lo controla resulta destruida, otra asume su control de manera automática. Incluso si el enemigo consigue eliminar las descargas, causa graves problemas. Como los Escarabajos Canópticos ya no operan bajo el control directo de los Necrones, y como parte de su reversión al programa base, gastarán toda la energía acumulada en crear más Escabajos, reuniendo un voraz enjambre replicante que solo podría exterminarlo algo tan potente como una orden de bombardeo exhaustivo.

Un Líder Supremo suele iniciar una batalla desplegando un Enjambre de Escarabajos Canópticos, esperando que el enemigo desperdicie grandes cantidades de la tan preciada munición. A continuación, los carroñeros se apartan y es entonces cuando comienza el verdadero asalto. Un Líder Supremo particularmente astuto puede determinar la resolución de varias formaciones enemigas observando cómo reaccionan. Las tropas más veteranas considerarán a los Escarabajos la menor de sus amenazas y los destruirán con ráfagas de disparos disciplinados. Otros enemigos enloquecerán presos del miedo viendo cómo el enjambre de drones alados lo inunda todo, e incluso se verán superados y devorados por la oleada chirriante. En cualquier caso, un Líder Supremo observador obtendrá información muy valiosa de la localización de los focos más fuertes de resistencia y planeará sus ataques en consecuencia.

Sin embargo, los Escarabajos Canópticos son especialistas en inutilizar tanques y otros vehículos. Cuando un Escarabajo se adhiere al casco de un vehículo, empieza a alimentarse de él, destruye el blindaje de su víctima y lo deja vulnerable a los ataques de otras unidades de su ejército. Si no resulta destruido rápidamente o al menos repelido, un enjambre de Escarabajos Canópticos puede abrirse camino a través del blindaje, convirtiendo una potente máquina de Guerra en un amasijo de hierros y una prisión para su tripulación que en poco tiempo resultará devorada.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Escarabajo Canóptico	2	2	3	3	3	2	4	10	5+

TIPO DE UNIDAD: Bestias.

REGLAS ESPECIALES: Ataque entrópico, Coraje, Enjambre.

"Sigue mi consejo: si escuchas el castañeteo de las alas de los Escarabajos, corre y sigue corriendo hasta que dejes de escuchar el sonido. No te detengas y no mires atrás. Si uno de tus compañeros de escuadra empieza a gritar es porque se le han echado encima y, si intentas ayudarlo, morirás con él.

Con esto no quiero decir que puedas correr más que esos diablos. Incluso yendo por delante y al máximo de tus fuerzas, perderás terreno rápidamente. La única esperanza de salvarte es que corras más que el resto de tu escuadra; pero nadie dijo que la vida en la Guardia Imperial fuera fácil".

- Intendente Kross, 312 de Cadia,
Ejecutado por conducta deshonrosa 777.M41



ARAÑAS CANÓPTICAS

A diferencia de sus maestros necrones, las Arañas Canópticas nunca duermen, sino que durante eones se dedican al cuidado de las estructuras de su mundo necrópolis. Incluso nuevas, estos sistemas requieren ciclos de mantenimiento constante para evitar que se degraden tanto que no puedan repararse, ya que el paso de los siglos acelera su declive natural. Se trata pues de una tarea interminable y desagradecida que los Arañas Canópticas cumplen con eficiencia y paciencia infinitas.

Aunque en esencia se trata de un dron automatizado, un Araña Canóptica es un enemigo formidable cuando la situación lo requiere. Sus dispositivos de autorreparación y sistemas de apoyo, vitales para resistir durante milenios ofreciendo una protección sustancial frente a las armas enemigas. Como contrapartida, un enemigo lo bastante insensato como para acercarse a una Araña Canóptica, verá como le arrancan la piel de los huesos mediante un dispositivo de pinzas y herramientas mecánicas. Y si ello no bastara, cada Araña Canóptica dispone de una amplia selección de armas a su disposición, dependiendo de su función. Las Arañas Canópticas cuyos deberes principales suelen obviarse cuando no se refieren a una acción directa, llevan huestes de Escarabajos Canópticos y nanoescarabajos en sus abdómenes, se despliegan para consumir armas y armaduras enemigas. Otros emplean rayos de partículas en lugar de garras y actúan como centinelas de la Necrópolis durmiente.

Pero las Arañas Canópticas no son seres conscientes en el sentido más estricto, sus subrutinas complejas y estratificadas son

increíblemente resistentes y pueden adaptarse a la mayoría de situaciones. Si una triada de Arañas Canópticas opera al unísono, una de ellas asume el mando para aprovechar al máximo la capacidad de procesamiento del resto y crear una súper mente gestáltica mucho mayor que la suma de sus partes. Esta eficiencia la comparten con todos los Espectros Canópticos y Escarabajos Canópticos de las inmediaciones, permitiendo que sean las Arañas Canópticas quienes respondan con un movimiento coordinado y preciso ante cualquier amenaza, tanto si se trata de un fallo de la matriz de estasis como de una incursión enemiga. Cualquier intruso en la Necrópolis suele ser aniquilado mucho antes de que llegue a ver a un solo Necrón, al verse rodeado y superado por los Enjambres de Escarabajos y Espectros dirigidos por un Araña Canóptica que son los que velan por la seguridad de sus maestros.

Araña Canóptica

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
3	3	6	6	3	2	2	10	3+

TIPO DE UNIDAD: Criatura monstruosa.

EQUIPO:

Nidos de escarabajos: Al inicio de cada fase de Movimiento Necrón, una Araña Canóptica que no esté trabada en combate puede dedicarse a crear un nido de Escarabajos Canópticos.

Elige una unidad de Escarabajos Canópticos que esté a una distancia de 15 cm o menos y tira 1D6. Con un resultado de 2-6, añade una peana a la unidad de Escarabajos Canópticos; la peana puede moverse y funcionará normalmente este turno. Puedes ampliar la unidad más allá de su tamaño inicial de este modo. Si el resultado es 1, añades igualmente la peana de Escarabajos, pero la Araña Canóptica queda exhausta por el gasto de energía y sufre una herida sin posibilidad de salvación por armadura o cobertura. Si la peana de Escarabajos no puede colocarse por algún motivo, resulta destruida.

REGLAS ESPECIALES: Coraje.

OPCIONES:

Garras de reparación. Las garras de reparación son un arma de combate cuerpo a cuerpo. Si una Araña Canóptica con garras de reparación está en contacto peana con peana con un vehículo dañado durante la fase de Disparo, puede intentar reparar un vehículo en lugar de efectuar un ataque de disparo.

Tira 1D6. Si el resultado es 4 o más, reparas un resultado de arma destruida o inmovilizado (a elección del jugador propietario). Si se repara un resultado de arma destruida, el arma en cuestión podrá dispararse en la fase de Disparo del turno siguiente. La Araña Canóptica no puede efectuar reparaciones si está Cuerpo a tierra.

Prisma de penumbra. El campo de energía del Prisma de Penumbra crea una zona rodeada de un poder disforme. Cada vez que una unidad enemiga intente tomar como objetivo de un poder psíquico a una Araña Canóptica o a una unidad amiga que esté a 8 cm o menos de ésta, tira 1D6 si el chequeo psíquico es superado. Con un resultado de 4+, el poder queda anulado y no tiene efecto.





MONOLITOS NECRÓN

Nada resulta tan emblemático de la implacabilidad necrona como el Monolito. Igual que todos los constructos Necrones, está compuesto de metal viviente: una aleación compleja semiconsciente que ondula y flota para reparar los daños en un abrir y cerrar de ojos. Tanto las matrices de objetivo, unidades móviles, conductos de energía y nódulos de mando son capaces de efectuar una autorreparación casi instantánea y completa. Si lo combinas con las placas blindadas del vehículo, el Monolito resulta un oponente increíblemente sobrecogedor para cualquier enemigo. Los rayos de energía son absorbidos y dispersados, mientras los misiles explotatanques rebotan sobre la cubierta blindada del Monolito, causándole únicamente daños menores de fácil reparación dentro de los parámetros de la función arcana del metal viviente. La verdad es que el único modo de detener el avance de un Monolito es disparándole por un período de tiempo continuo y de fuego concentrado. Solo atravesando el casco blindado y alcanzando alguno de los sistemas vitales o a la tripulación para tener alguna esperanza de acabar con esta amenaza. Sin embargo, pocos enemigos tienen la disciplina necesaria para tener precisión bajo fuego, e incluso así han de ser lo suficientemente rápido al disparar, si no quiere ser desintegrado por el formidable dispositivo armamentístico del Monolito.

Incluso un solo Monolito puede concentrar potencia de fuego suficiente para considerarlo un pequeño ejército en sí mismo. Lo más espectacular de su armamento es el látigo de partículas, canalizado mediante un destellante foco de cristal situado en lo alto del vehículo. Una sola descarga del látigo de partículas basta para reducir los tanques a restos humeantes y a la infantería en vapor molecular. Los enemigos lo bastante afortunados para sobrevivir tendrán que someterse como contrapartida a



los disparos de los cañones de flujo gauss. Estos dispositivos de defensa automatizados barren el área alrededor del Monolito en modelos de ejecución preprogramados, sintonizados para predecir en todo momento los movimientos de pánico del enemigo.

De todas formas, la mayor y más temible arma del Monolito es la Puerta de la Eternidad. Este campo de energía resplandeciente es un agujero de gusano, sometido y unido al propio núcleo del Monolito. Con una simple orden mental, la tripulación del monolito puede transformar la Puerta de la Eternidad en un Portal del exilio y los que consigan resistir su fuerza se verán totalmente succionados de la realidad y desterrados a una prisión temporal de la que no hay posibilidad de escape. Alternativamente, la tripulación del monolito puede usar la Puerta de la Eternidad como un corredor dimensional, para atraer escuadras de Necrones de cualquier punto del campo de batalla, naves en órbita o incluso Mundos Necrópolis distantes y desplegarlos en la localización del Monolito. Por todas estas razones el Monolito es justamente temido como un heraldo del desastre, porque cuando un Monolito se teleporta a la superficie de un planeta, un ejército Necrón normalmente anda a la zaga...

	Tipo	HP	Blindaje		
			BF	BL	BP
Monolito Necrón	Pesado*, Gravitico, Tanque	4	14	14	14

TIPO DE UNIDAD: Vehículo.

***Pesado:** el vehículo no podrá moverse a velocidad superior a la de combate. Cuando dispare contará como si se hubiese quedado estacionario.

EQUIPO: cuatro cañones de flujo gauss, látigo de partículas.

Puerta de la eternidad. Las temibles energías del Portal de Eternidad solo pueden usarse de uno de los siguientes modos en cada uno de tus turnos, como Corredor dimensional o como Portal del Exilio. La Puerta de la eternidad no puede destruirse por separado del Monolito.

- **Corredor dimensional.** Al inicio de la fase de Movimiento elige una unidad de Necrones que no sea un vehículo y no esté trabada en combate, que se encuentre sobre la mesa o en la reserva. Esa unidad inmediatamente desaparecerá su posición actual y "desembarcará" desde el portal del Monolito. Las miniaturas que no puedan situarse se retiran como bajas, y en cualquier caso el movimiento se considerará exactamente igual el desembarco de un vehículo que se haya movido a velocidad de combate.
- **Portal del exilio.** El portal del exilio se considera un ataque de disparo. Cuando se use, todas las miniaturas enemigas (no las unidades) que estén a 3D6 cm o menos del portal del Monolito y que tengan línea de visión hasta él, deberán superar inmediatamente un chequeo de Fuerza (las que no tengan atributo de Fuerza lo superan automáticamente) o serán retiradas como bajas sin posibilidad de salvación de ningún tipo. Efectúa una tirada por cada miniatura por separado.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
3D6 cm	X	-	Pesada 1, Especial

REGLAS ESPECIALES: Despliegue rápido*, Metal viviente.

* Si un Monolito se mantiene en la reserva, deberá entrar por Despliegue rápido.

ARCAS DEL EXTERMINIO

Aparte de sus excentricidades personales, todos los Líderes Supremos comparten una creencia absoluta en la victoria gracias a una potencia de fuego arrolladora. Algunos de los enemigos más encarnizados de los Necrones afirman que esto simplemente se debe a que las formas androides de los Necrones impresionan en combate. Sin embargo, la verdad es que como carne y como máquina, los Necrones han ganado siempre sus guerras gracias a la aplicación inexorable de una tecnología superior. Como las batallas suelen adjudicárselas a distancia, todos los codicilos de batalla necrones recalcan la importancia de la superioridad a distancia. El exponente máximo del estilo de combate es el Arca del Exterminio, que se cuenta entre las más temidas del arsenal Necrón.

El aspecto frágil de un Arca del Exterminio es engañoso; tiene una estructura esquelética y carece de placas de blindaje como las de los vehículos de batalla más convencionales. Pero obsesionarse con esta aparente fragilidad es descuidar la verdadera utilidad y potencial de un Arca del Exterminio. No es un tanque de batalla con el objetivo de situarse en medio de la línea de batalla para disparar y recibir disparos. En realidad, el Arca del Exterminio es un enorme cañón del exterminio autopropulsado, un arma con la que los Necrones pueden ganar la batalla de un solo disparo. Los sistemas que no formen parte directa del Arca del Exterminio son de las unidades móviles que propulsa en posición, o el dispositivo de protección del fuego enemigo. Cada uno de estos sistemas secundarios atrae la energía de la misma fuente ya que el cañón del exterminio y una gran parte de la concentración del piloto se absorben para asegurar que la distribución de la energía sea la adecuada dependiendo de la tarea.



El cañón del exterminio es una maravilla de la supratecnología, que eclipsa fácilmente las armas de energía primitiva del Imperio. Incluso disparado a baja potencia, el cañón del exterminio es un arma temible. Cuando se dispara a plena potencia, sus rayos de energía abrasadores alcanzan temperaturas mucho más altas que las armas de plasma más convencionales. Las tropas de infantería que son alcanzadas por la furia del cañón del exterminio, son eliminadas instantáneamente; los vehículos blindados quedan reducidos a un amasijo de hierros brillante. Probablemente, frente a un disparo de un cañón del exterminio solo los escudos de vacío de un Titán ofrecen algún tipo de protección.

A diferencia de otros vehículos, el Arca del Exterminio no basa su supervivencia en la evasión o la resistencia, ya que la estrategia defensiva de su piloto es, en realidad, un ataque preventivo; después de todo, los enemigos son mucho menos amenazantes cuando quedan reducidos a una nube expansiva de energía sobrecalentada. E incluso un ataque frontal demoledor suele acabar inevitablemente en desastre, con los atacantes vaporizados mucho antes de que puedan disparar sus armas. Tampoco los intentos de flanqueo tienen mucho más éxito. Aunque su avance es bastante lento, el Arca del Exterminio cambia de rumbo a una velocidad sorprendente y dispara sus rayos de energía esmeralda aniquilando a sus enemigos mucho antes de que puedan reaccionar.

Tipo	HP	Blindaje		
		BF	BL	BP
Arca del Exterminio Descubierto, Gravítico	4	11	11	11

TIPO DE UNIDAD: Vehículo.

EQUIPO: Escudos cuánticos.

Sistema binario de rifles gauss. El Arca del Exterminio dispone de dos sistemas binarios de rifles gauss separados con un total de cinco rifles gauss, cada uno localizado en un flanco, que le permiten atacar a las unidades enemigas. Los dos sistemas binarios pueden disparar sobre objetivos diferentes, igual que el cañón del exterminio, aunque todas las armas de un mismo sistema binario deben disparar sobre un mismo objetivo.

Cañón del exterminio. Para disparar a potencia máxima el cañón del exterminio, el Arca del Exterminio debe permanecer estacionaria. Cuanto mayor sea la velocidad del Arca del Exterminio, más energía es desviada del cañón del exterminio.

El cañón del exterminio tiene dos perfiles, uno para cuando el Arca del Exterminio ha permanecido estacionaria en la fase de Movimiento previa, y otro para cuando haya movido.

Estacionaria			
Alcance	Fuerza	FP	Tipo
180 cm	9	1	Pesada 1, Área grande
Velocidad de combate			
Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	7	4	Pesada 1, Área

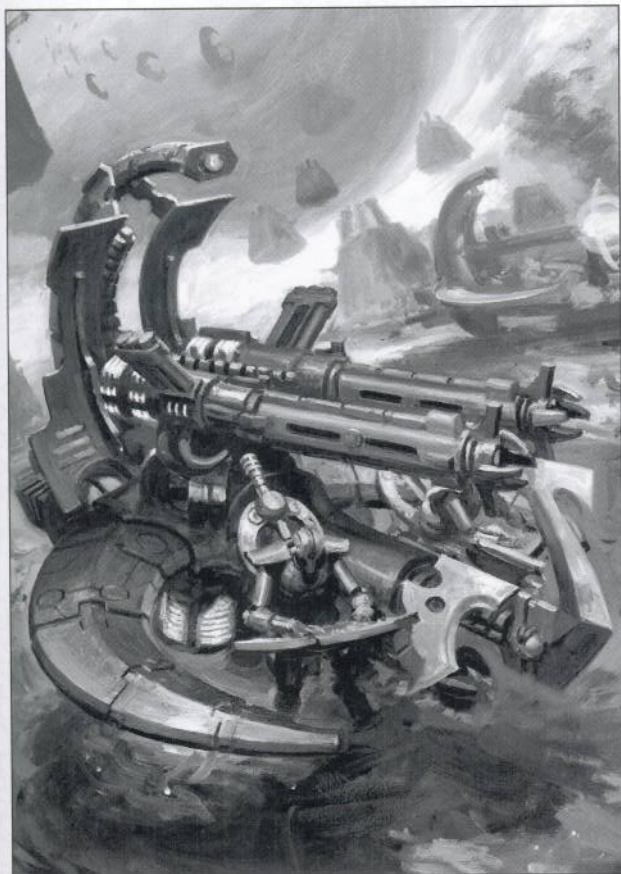
REGLAS ESPECIALES: Metal viviente.



PLATAFORMAS DE ANIQUILACIÓN

Las Plataformas de Aniquilación son las plataformas de apoyo antiinfantería más utilizadas por los Necrones. Cada una está equipada con un par de destructores tesla acoplados, unos cañones de energía enormes que disparan feroces arcos de rayos sobrenatural. En la configuración habitual, las Plataformas de aniquilación se disponen en posiciones fijas en los sanctums más recónditos y profundos de un Mundo Necrópolis. Si un intruso consigue sortear los diferentes estratos de trampas, robots de servicio y Guerreros Necrones, tendrá que pasar bajo los emplazamientos ocultos en los que están situadas las Plataformas de Aniquilación. Una descarga acre de un relámpago Esmeralda más tarde y el intruso habrá quedado reducido a un montón de polvo recubriendo la Necrópolis. Cuando un Líder Supremo Necrón va a la Guerra, los repulsores ancestrales de las Plataformas de Aniquilación se ponen de nuevo en funcionamiento y los vehículos suman su potencia de fuego al ejército del Mundo Necrópolis.

Las Plataformas de Aniquilación son lo bastante rápidas para mantener el ritmo de avance más pesado del ejército Necrón; suelen desplegarse como defensas en localizaciones estratégicas. Desde allí pueden atacar a las unidades exploradoras enemigas sin arriesgarse a ser eliminadas por un ataque coordinado. No solo inactivan sectores valiosos del campo de batalla inmunes a todo excepto a los ataques enemigos más decididos sino que esto asegura que las Plataformas de Aniquilación puedan cumplir su sangriento propósito. Además, la mayoría de Líderes Supremos encomiendan la tarea de protegerlas a una escuadra de Inmortales o de Guerreros Necrones. Estas asociaciones suelen resultar provechosas para ambas unidades: la Plataforma de Aniquilación consigue una pantalla de aliados que repele los asaltos enemigos y su escolta se beneficia de su impresionante potencia de fuego.



El destructor tesla de la Plataforma de Aniquilación es principalmente un arma antipersonal, aunque solo los tanques con blindaje más pesado pueden arriesgarse a sufrir su ira con total impunidad. El destructor tesla emplea la misma tecnología de arcos de relámpago que puede encontrarse en cañones y carabinas tesla más pequeñas. Sus descargas de energía causan un daño terrible en objetivos vivos, abrasando su carne y haciendo hervir su sangre. Además, los rayos suelen rebotar de un objetivo a otro hasta que finalmente se estrellan contra el suelo, dejando una auténtica carnicería humeante a su paso por el campo de batalla.

Los lugares donde las Plataformas de Aniquilación se emplean más comúnmente es en los planetas frontera del norte de la dinastía Akannazad. Estos Mundos Necrópolis se hallan bajo asalto perpetuo de los Orkos de Charadon, para quienes la rica tecnología y el el orden metódico de los planetas Necrones tiene un atractivo irresistible, tanto en términos de saqueo como en potencial anárquico. Sin el recurso que representan las Plataformas de Aniquilación, muchos de estos mundos habrían caído hace mucho tiempo. Pocas armas pueden causar tantos estragos como ésta frente a una horda Orka. Las Plataformas de Aniquilación destrazan los débiles blindajes de los Kamionez y los vehíkuloz zakeadoz e incineran con sus rayos a los Guerreros Orkos lo bastante infortunados para avanzar a su lado.

	Tipo	HP	[Blindaje]			
			BF	BL	BP	
Plataforma de Aniquilación	Descubierto, Gravitico	4	11	11	11	

TIPO DE UNIDAD: Vehículo.

EQUIPO: Escudos cuánticos, cañón tesla, Destructor tesla acoplado.

REGLAS ESPECIALES: Metal viviente.

LA CAÍDA DE LOS TECNOMANDRITAS

Prácticamente la totalidad de las máquinas de guerra necronas deben su origen a un grupo particular de Criptecnólogos: los Tecnomandritas de Magistrakh. Este misterioso cónclave permaneció neutral durante las Primeras Guerras de Secesión, pero vendieron su conocimiento armamentístico al mejor postor. Los Tecnomandritas vieron muchos beneficios derivados del derramamiento de sangre de los suyos, pero al final resultó ser su perdición. Cuando se declaró la Guerra de la Triarca contra los Antiguos, el ataque inicial no fue contra los alienígenas sino contra Magistrakh. La razón que el Rey Silente dio a los nobles Necrontyr fue lógica y convincente: si los Antiguos eran derrotados, ninguna facción podría dictar más el flujo de las armas. La verdad es que esto era, al menos en parte, una mentira. El miedo era la fuerza motivadora del asalto del Rey Silente, miedo a que aumentase tanto el poder de los Tecnomandritas que supusiera una amenaza para la Triarca. De este modo, el poder de los Tecnomandritas se rompió para siempre. Los que quedan en la actualidad son tan solo una reminiscencia del pasado, aunque con sueños de venganza y de recuperar su gloria de antaño.



GUADAÑAS DE LA MUERTE

Los Guadañas de la Muerte son los heraldos del terror y la consternación, unos cazas supersónicos que suelen adelantarse a una invasión necrona. A diferencia de muchas de las fuerzas empleadas por los Necrones, los Guadañas de la Muerte funcionan de un modo muy independiente. Una gran parte de la superestructura de estas naves contiene bases de datos con planes de ataque, estrategias y variantes tácticas. Cuando tiene que enfrentarse a una situación fuera de los parámetros conocidos, el piloto puede introducirlos y conseguir una respuesta correcta de su base de datos. Gracias a la precisión implacable de su cerebro androide, el piloto puede simular billones de estrategias posibles en cuestión de nanosegundos.

Los Guadañas de la Muerte suelen desplegarse para minar la resolución enemiga antes de que comience la propia batalla, ya que su presencia causa un terror irracional en las criaturas vivas. El sistema de propulsión principal de los Guadañas de la Muerte es una versión aumentada del motor repulsor dimensional empleado en los Cuchillas de la Necrópolis. En las naves más pequeñas, el sonido del motor es molesto y turbador, pero en un Guadaña de la Muerte, la escala y amplitud del sonido es centenares de veces mayor y su eco resuena de tal forma en los cerebros más primitivos de los seres vivos con tanta intensidad que acaba con sus recuerdos, percepción y cordura. Las víctimas suelen derrumbarse en un estado catatónico, sumidos en una vacuidad balbuceante y sufriendo alucinaciones de sus camaradas muertos volviendo de la tumba. No sorprende en absoluto que ejércitos enteros de veteranos curtidos en batallas hayan arrojado sus armas y huido ante la visión de un Guadaña de la Muerte, o incluso se hayan arrancado los ojos en un intento fútil de apartar las imágenes que atenazan sus sentidos.



El ejército de eras pasadas

Si el enemigo no cede ante la primera pasada de los Guadañas de la Muerte, su piloto desatará entonces toda la furia de su potencia de fuego. Los destructores tesla abren fuego, sacudiendo el campo de batalla con sus arcos de rayos, incinerando instantáneamente a las tropas de infantería que no estén a cubierto. Los objetivos blindados quizás tengan alguna probabilidad de capear el temporal, aunque no es probable que puedan resistir la furia del arma principal del Guadaña de la Muerte, el Rayo de muerte, adecuadamente llamado y justamente temido.

Raras veces suele preceder un aviso antes del disparo del Rayo de muerte, ya que su sonido se pierde totalmente bajo el lamento ultraterreno de los motores del Guadaña de Muerte. Un enemigo particularmente alerta podría reconocer el nimbo de energía creado alrededor del cristal, o en el cambio súbito de presión, pero pocos reconocen su significado a tiempo. El nimbo vibra una última vez y un irresistible rayo de luz blanca cegadora emergiendo de la parte inferior del Cuchilla de Muerte, vaporizando a infantería y tanques por igual, dejando a su paso únicamente un terreno carbonizado y ondulante. Un solo Cuchilla de Muerte puede abrirse paso a través de una columna blindada mientras su rayo de muerte siga operacional y un escuadrón entero puede reducir la población de las torres de una ciudad colmena a escoria en menos de una hora.

Tipo	HP	Blindaje		
		BF	BL	BP
Guadaña de la Muerte Rápido, Gravítico	4	11	11	11

TIPO DE UNIDAD: Vehículo.

EQUIPO: Destructor tesla acoplado.

Rayo de muerte. Para disparar el rayo de muerte, designa un punto en el campo de batalla dentro de la distancia de alcance del arma y, a continuación, designa un segundo punto a una distancia de hasta 8D6 cm del primero. A continuación, traza una línea recta entre los dos puntos. Cada unidad (tanto amiga como enemiga) que quede bajo esta línea, sufre un número de impactos igual al número de miniaturas que tengan dichas unidades. Si el resto de armas del vehículo se disparan en la misma fase de Disparo, deberán dispararse sobre una de las unidades impactadas por el rayo de muerte.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm (especial)	10	1	Pesada 1

REGLAS ESPECIALES: Despliegue rápido, Metal viviente.

Asalto aéreo. Una Guadaña de Muerte que haya movido a velocidad de crucero, puede disparar todas sus armas.

Supersónica. Una Guadaña de Muerte que mueva a toda velocidad puede mover un máximo de 90 cm.

"La muerte se manifiesta de muchas formas, pero considero el bombardeo aéreo como una de sus formas más satisfactoriamente eficaces".

- Ejecutor Ezandrakh de la dinastía Mephrit
Heraldo de la Cosecha Roja



GUADAÑAS DE LA NOCHE

Los Guadañas de la Noche son las herramientas favoritas de los Necrones a la hora de efectuar una invasión, una variante del Cuchilla de Muerte que elimina algunas de las armas pesadas del caza para disponer de más capacidad de transporte. Esto no quiere decir que el Guadaña de la Noche no tenga defensas, sino en realidad, todo lo contrario. Con el destructor tesla que lleva montado en la torreta, y con el rugido que destroza los nervios de sus motores, el Guadaña de la Noche es un caza formidable.

Si un Phaeron tuviera al alcance de su mano reclamar uno de los planetas destruidos, su primera oleada de ataques incluiría inevitablemente una flota de Guadañas de la Noche. Esta nave es lo bastante maniobrable para burlar los disparos de las plataformas de defensa orbital y lo bastante rápida para superar a los defensores, los Guadañas de la Noche pueden atravesar un perímetro defensivo para desplegar a las fuerzas atacantes directamente en el núcleo de las instalaciones y localizaciones estratégicas enemigas. Una vez establecida una posición segura, la coordinación pasa al ejército principal, permitiendo que los Monolitos y otras fuerzas se teleporten hasta esa posición y pueda dar comienzo la invasión.

A diferencia de los transportes blindados empleados por otras razas, el Guadaña de la Noche no tiene un compartimento de transporte, sino que despliega a las tropas mediante un agujero de gusano cautivo cuyo extremo está anclado en un Mundo Necrópolis distante. Aunque es menos flexible que la puerta de la eternidad del Monolito, permite que el Guadaña de la Noche imite el papel de un vehículo más convencional en el campo de batalla sin comprometer la existencia de su escuadra asignada. Si el Guadaña de la Noche es destruido, la escuadra que transportaba quedará aislada de la batalla hasta

que se establezca un medio de despliegue alternativo. En cualquier caso, evitará que la escuadra intervenga en la batalla y siempre será preferible a resultar destruida directamente ya que podrán incorporarse a la campaña más adelante.

Los Guadañas de la Noche suelen emplearse como naves exploradoras de gran alcance a las que se les asigna la tarea de contactar con otros Mundos Necrópolis o la búsqueda de planetas necrones perdidos disponibles para su reclamación. En mundos en los que los intrusos son pocos o de naturaleza primitiva, los Guadañas de la Noche encabezan un sometimiento despiadado. En mundos en los que otras formas de vida se han afianzado, el piloto del Guadaña de la Noche efectúa clandestinamente sondas y biopsias de los habitantes, atacando asentamientos aislados o convoys mientras busca los datos necesarios que revelen la idoneidad de la raza habitante para la apoteosis. Estas pruebas son largas y exhaustivas, y el piloto suele verse obligado a diseccionar ciudades enteras para poder recopilar datos suficientes. En un planeta particularmente prometedor, el piloto del Guadaña de la Noche transporta consigo ejemplares vivos de regreso al Mundo Necrópolis para que sean investigados por los Criptecnólogos. La mayoría de sujetos no sobreviven a estos tratamientos científicos, ya que son separados molécula a molécula y neurona a neurona. Unos pocos abducidos regresan a sus hogares, pero a estos se les ha implantado Escarabajos cepometales u otros mecanismos de control que los hacen actuar como espías y sabotadores insospechados, allanando el camino de una invasión inminente.

TIPO DE UNIDAD: Vehículo.

Tipo	HP	Blindaje		
		BF	BL	BP
Guadaña de la Noche	Rápido, Gravitico 4	11	11	11

EQUIPO: Destructor tesla acoplado.

TRANSPORTE: El Guadaña de la Noche tiene una capacidad de transporte de 15 miniaturas. Puede transportar a Unidades retropropulsadas (cada miniatura ocupa dos plazas de la capacidad de transporte) y Motocicletas a reacción (cada miniatura ocupa tres plazas de la capacidad de transporte). Si el Guadaña de la Noche resulta destruido, la unidad embarcada no podrá desembarcar, sino que se incorporará a la reserva (cuando lleguen, no podrán hacerlo por Despliegue rápido).

Puntos de disparo. Ninguno.

Puntos de acceso. El portal dimensional situado en la parte inferior del Guadaña de la Noche se considera su punto de acceso. Para embarcar o desembarcar del Guadaña de la Noche, mide desde y hasta la peana de la miniatura. Por ejemplo, las miniaturas que quieran embarcar en un Guadaña de la Noche podrán hacerlo si, al término de su movimiento, todas las miniaturas de la unidad están a una distancia máxima de 5 cm de la peana del Guadaña de la Noche.

REGLAS ESPECIALES: Despliegue rápido, Metal viviente.

Asalto aéreo. Una Guadaña de Muerte que haya movido a velocidad de crucero, puede disparar todas sus armas.

Supersónica. Una Guadaña de Muerte que mueva a toda velocidad puede mover un máximo de 90 cm.



PLATAFORMAS DE MANDO CATACUMBA

Los Líderes Supremos necrones más agresivos no luchan a pie, sino a bordo de una Plataforma de mando Catacumba, un vehículo gravítico blindado impulsado por un repulsor. En épocas antiguas, este vehículo solía flotar por encima del ejército para que todos los Necrontyr pudiesen contemplar a su Líder Supremo y cobrasen nuevos ánimos. La mayoría de los Líderes Supremos ya no inspiran a sus tropas en directo porque los Necrones no tienen la capacidad de procesar sus emociones y la tecnología ha suplido este vacío. La Plataforma de Mando Catacumba es un generador de descargas gigante que permite que un Líder Supremo emita órdenes instantáneamente a sus tropas. Incluso ahora, cuando la inspiración tiene poco que ver con la visibilidad, los Líderes Supremos buscan a menudo un punto de ventaja al inicio de la batalla desde el que adivinar más fácilmente cuál será la estrategia del enemigo incluso antes de que la lleve a cabo.

La Plataforma de Mando Catacumba es un vehículo rápido y maniobrable porque un Líder Supremo necesita mantenerse al tanto de la batalla en todo momento. Aunque el Líder Supremo es innegablemente el señor de la Plataforma de Mando, no maneja sus controles. Este trabajo no es digno de su nobleza, por lo que lo realizan sus subordinados, los dos Necrones esclavizados que actúan como pilotos y artilleros de las armas situadas en la parte inferior de la plataforma. Estos Necrones están conectados al Líder Supremo a través del vehículo y pueden reaccionar a sus instrucciones en una fracción de segundo. Sin embargo, esto no impide que el Líder

Supremo emita órdenes verbales (los viejos hábitos nunca mueren, y menos en un soldado veterano) y es posible oír las instrucciones de autorización o los epítetos de enfado resonando a través del campo de batalla mientras da órdenes a su tripulación. Se considera un gran honor prestar servicios a bordo de una Plataforma de mando, aunque no exento de riesgos. Además de garantizar al guerrero un lugar en el mismo centro de la batalla, si el Líder Supremo resulta aniquilado, o simplemente sufre las molestias que supone un fallo mecánico, sus pilotos serán castigados.

Con los sistemas de la Plataforma atendidos por sus servidores, el Líder Supremo es libre de empuñar su Dáculus contra el enemigo. A veces, desembarcará, prefiriendo enfrentarse a su enemigo con los pies firmemente apoyados en el suelo firme. Otras veces, el Líder Supremo permanecerá a bordo de su Plataforma de Mando Catacumba, eligiendo atacar al enemigo golpeándole con su arma mientras la plataforma surca el cielo y la hoja del Líder Supremo describe un arco decapitador...

	Tipo	HP	Blindaje		
			BF	BL	BP
Plataforma de mando Catacumba	Rápido, Descubierto, Gravítico	4	11	11	11

TIPO DE UNIDAD: Vehículo.

TRANSPORTE: la Plataforma de Mando Catacumba puede transportar a un Personaje Independiente.

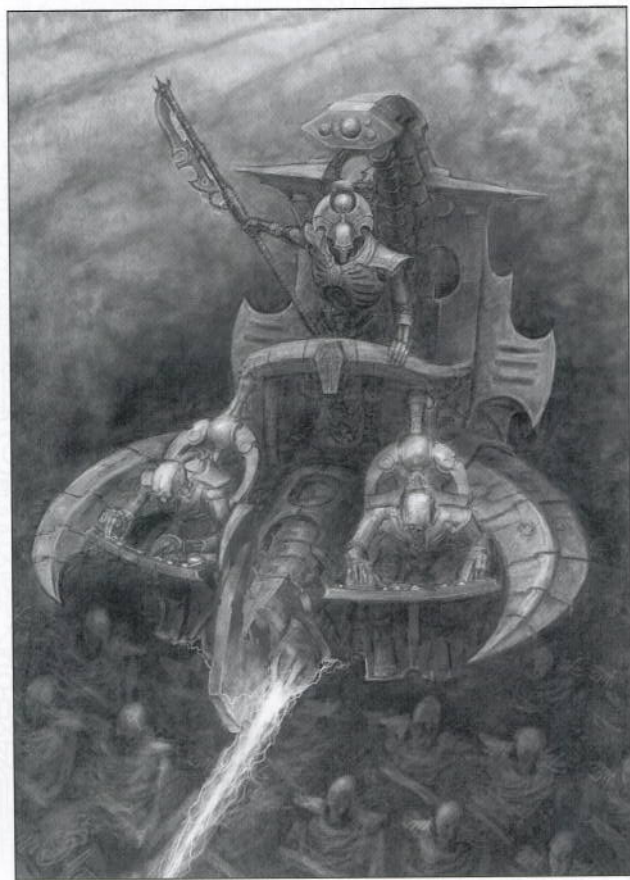
EQUIPO: Escudos cuánticos, cañón tesla.

REGLAS ESPECIALES: Metal viviente.

Ataque de barrido. Mientras un personaje permanezca a bordo de una Plataforma de Mando Catacumba, puede efectuar 3 Ataques de barrido en cada turno. Estos ataques pueden efectuarse en la fase de Movimiento sobre una unidad enemiga sobrevolada por la Plataforma de Mando Catacumba. Todos los ataques deben resolverse sobre la misma unidad.

Efectúa las tiradas para Impactar y para Herir por separado por cada ataque de barrido. Si la Plataforma de Mando Catacumba se ha movido a velocidad de combate este turno, el Ataque de barrido impactará con un 3+, de lo contrario impactará con un 4+. Por cada resultado de éxito, la unidad sufre un impacto con la Fuerza del personaje, más los bonificadores a la Fuerza y las habilidades especiales de su arma de combate cuerpo a cuerpo. Los impactos contra Vehículos se resuelven contra el blindaje posterior. En un ataque de barrido en el que el resultado para impactar sea un 6, podrás elegir sobre qué miniatura asignar la Herida resultante (de haberla). Las heridas causadas por los ataques de barrido no permiten tiradas de salvación por cobertura.

Reparación simbiótica. Si la Plataforma de Mando Catacumba sufre un resultado de Inmovilizado o Armamento destruido, el personaje embarcado puede reducir las Heridas que le queden en 1 para anular ese resultado. No podrá efectuarse esta opción si ésta provocase que el personaje fuese retirado como baja.



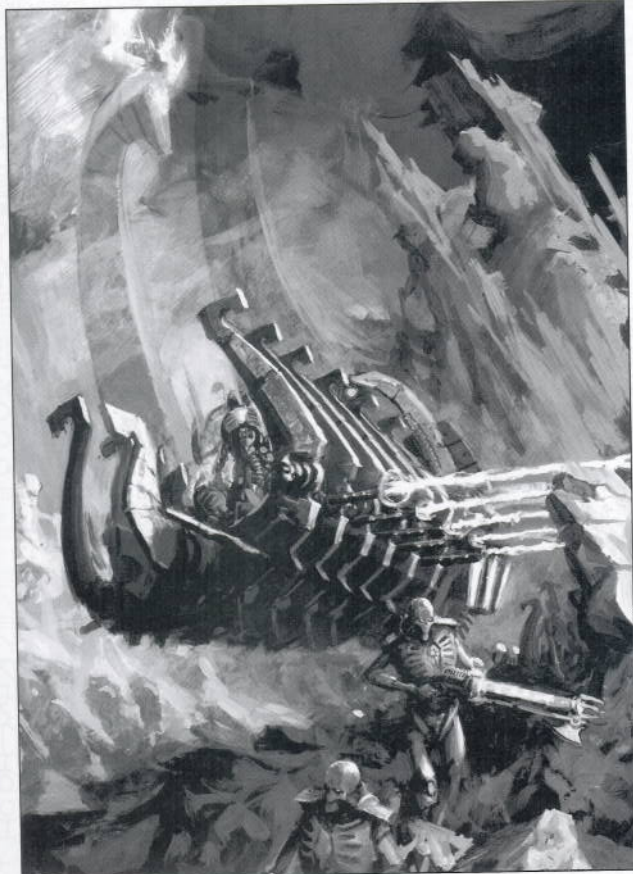


ARCAS FANTASMA

Las Arcas Fantasma han existido desde los primeros días de los Necrontyr. Entonces eran unos simples carros de madera tirados por bestia de carga, en los que las familias de los muertos transportaban los cadáveres desde sus hogares a su lugar de internamiento. Miles de años después, en la época de la biotransferencia, las Arcas Fantasma ahora motorizadas adquirieron otras connotaciones más oscuras. Guiadas por soldados de rostro adusto, inundaron las calles de las grandes ciudades. Ya no se ocupaban de los muertos, sino de los vivos y eran el medio por el que los ciudadanos reacios se convertían en máquinas.

Aunque los líderes de los Necrontyr habían jurado su alianza a los C'tan, pocos habitantes deseaban ese cambio. Por este motivo, las Arcas Fantasma solían reunir los cadáveres de los que luchaban hasta morir contra las fuerzas ejecutoras del gobierno, ya que la biotransferencia solo requería un hálito de vida y de recuerdo. Cuando la resistencia aumentó, las Arcas Fantasma dejaron de ser controladas por soldados de carne y hueso, sino por la primera oleada de Necrones convertidos. Y con esto, acabó todo atisbo de misericordia y compasión. Con cada nueva carga obtenida por las Arcas Fantasma, su reputación se hizo más oscura y su aspecto más siniestro. Cuando la biotransferencia estaba a punto de acabar, la mera visión de un Arca Fantasma bastaba para provocar el terror en los observadores que no podían soportarlo. Los que seguían vivos pudieron comprobar que oían los gritos de terror de las almas torturadas en el interior de las Arcas Fantasma.

Muchas cosas han cambiado para los Necrones en los muchos siglos que han transcurrido desde entonces, y el papel de las



Arcas Fantasma también ha cambiado. Ya no son carceleras de los vivos, sino redentoras de los caídos, a las que se ha encomendado la tarea de rastrear el campo de batalla en busca de restos de Necrones que no pueden reconstruirse a sí mismos. Los componentes recuperados quedan en manos de Enjambres de escarabajos constructores. Trabajando con una eficacia casi inaudible, reparan los cuerpos de los Necrones caídos en los casos en que es posible, o cuando la reparación no es posible, los disuelven para reconvertirlos en energía pura. Los Necrones reparados se encierran en estasis hasta que la capacidad del Arca Fantasma está al máximo, en cuyo punto transportará su carga hasta su Mundo Necrópolis o los volverá a desplegar directamente en el campo de batalla.

Las Arcas Fantasma se ven obligadas a prestar sus servicios como vehículos de transporte convencional, para llevar a los refuerzos a alguna zona vital del campo de batalla, o permitiendo que las fuerzas necronas ataquen en algún punto inesperado. La presión sufrida por el enemigo se debe a que los Necrones desplegados de este modo van acompañados de su propia estación de reparación móvil. Solo destruyendo el Arca Fantasma tendrá el enemigo alguna posibilidad de victoria.

		HP	[Blindaje]		
Tipo			BF	BL	BP
Arca Fantasma	Descubierto, Gravítico	4	11	11	11

TIPO DE UNIDAD: Vehículo.

EQUIPO: Escudos cuánticos.

Sistema binario de Rifles gauss. El Arca Fantasma cuenta con dos dispositivos de cinco rifles gauss, uno en cada flanco, que les permite "soltar andanadas" a las unidades enemigas. Los dos sistemas pueden disparar a objetivos distintos, aunque todas las armas de un mismo dispositivo debe disparar sobre el mismo objetivo.

TRANSPORTE: El Arca Fantasma tiene una capacidad de transporte de 10 miniaturas. Solo puede transportar Guerreros Necrones, Líderes Necrón, Líderes Supremos, Cripteólogos y los personajes especiales necrones.

REGLAS ESPECIALES: Metal vivo.

Plataforma de reparación. Al inicio de cada fase de Movimiento del Necrón, un Arca Fantasma puede gastar energía para reparar Necrones caídos. Elige una unidad de Guerreros Necrones que esté a un a distancia de hasta 15 cm del Arca Fantasma (o que esté a bordo de ella) y tira 1D6. Si el resultado es 2 o más, añade 1D3 miniaturas a la unidad (las miniaturas pueden hacer que el número de miniaturas de la unidad supere su número inicial. Si una miniatura no puede ser colocada por algún motivo, será destruida. Si sacar un 1 en el dado, sitúa las miniaturas como acabamos de explicar, pero el Arca Fantasma queda agotada y sufre un impacto superficial sin posibilidad de salvación.

"Inmortalidad no es lo mismo que invulnerabilidad, pero se le acerca mucho".

- Illuminor Szeras,
Supervisor Cripteólogo del Cónclave de Zantragona

IMOTEKH EL SEÑOR DE LA TORMENTA

Phaeron de la dinastía Sautekh

El Némesor Imotekh despertó del Gran Letargo para descubrir que su Mundo Necrópolis estaba arrasado. Mandrágora había sobrevivido durante eras prácticamente intacto, sólo para caer víctima de su propia ambición desmedida. El Phaeron del Mundo Corona había sido uno de los pocos habitantes en perecer durante el periodo de hibernación y, una vez hubieron aplastado a sus amenazas alienígenas más inmediatas, los restantes nobles empezaron a moverse para intentar ocupar el trono que había quedado vacante. Aquello dio lugar a una década de guerra civil intestina, en la que ninguna facción fue capaz de alcanzar la victoria. Durante dicho periodo, el proceso de revivificación de nobles de alto rango quedó suspendido, pues ninguno de los bandos implicados quería despertar a más competidores. Si dicha situación hubiese continuado, probablemente Imotekh habría seguido en letargo hasta que la guerra civil hubiese destruido Mandrágora. Sin embargo, a uno de los pretendientes al trono se le ocurrió la idea de tratar de reclutar al famoso general para su causa, pensando que una ayuda como esa le aseguraría la victoria.

Sin embargo, cuando Imotekh despertó y vio el anárquico espectáculo que se desplegaba ante él, experimentó una mezcla de rabia y consternación. La única esperanza de restauración para Mandrágora era que la guerra civil finalizase cuanto antes, así que Imotekh se negó a dar su apoyo a ninguna facción. En vez de eso, reclutó a su propio ejército, destruyó uno por uno a todos los líderes antagonistas de la contienda, y reclamó para sí mismo el trono de Mandrágora. Lo primero que hizo el recién nombrado Phaeron fue prohibir cualquier forma de lucha interna en sus dominios, declarando tales actividades como una intolerable manera de malgastar tiempo, esfuerzo y recursos. Esta ley era poco respetada al principio, pero se convirtió en norma en

cuanto Imotekh demostró su voluntad de dar ejemplo eliminando sin contemplaciones a aquellos que discutían su autoridad. Entre este gobierno de mano de hierro y su racha de éxitos militares contra mundos cercanos, la posición de Imotekh pronto se hizo incuestionable para sus rivales. De hecho, a día de hoy su único rival es el famoso Némesor Zahndrek del Mundo Corona de Gidrim, pero la lealtad de este viejo general es tan indiscutible como su lentitud mental, por lo que no se le puede considerar una amenaza grave.

Imotekh es un gran estratega, quizás el más dotado que la galaxia haya conocido jamás. Sus campañas no sólo se extienden a lo largo de planetas, sino de sistemas y sectores estelares enteros. Cuando Imotekh lanza un ataque es imposible discernir si se trata del esfuerzo principal de su estrategia, o si es simplemente una maniobra de engaño pensada para atraer a los refuerzos enemigos lejos de la batalla que realmente le interesa disputar. Todos esos asaltos se diseñan cuidadosamente para aplastar a las fuerzas enemigas iniciales, forzando así a sus mandos a tener que decidir entre sacrificarlas por completo o reforzarlas; y dado que Imotekh siempre va varios pasos por delante de sus oponentes, suele estar perfectamente preparado para sacar ventaja de ambos escenarios. De hecho, los planes de batalla del Señor de la Tormenta son increíblemente versátiles: están trufados de ataques de engaño, contra-estrategias y otras contingencias que se activan de manera automática cuando se producen ciertas circunstancias propias del combate o se cruza algún umbral concreto. Para los observadores externos, el nivel de metodología de Imotekh tiene algo de místico, pues no hay otra explicación para su modo de anticipar el futuro, o aquello que desconoce, sin equivocarse jamás ni un ápice. Y sin embargo, en realidad todo se reduce a una aplicación cuidadosa de la lógica y las probabilidades, combinada con una perfecta comprensión de la mentalidad enemiga.

Tan impecables son las estrategias del Señor de la Tormenta, que el único modo en que sus enemigos pueden esperar obtener cualquier tipo de ventaja contra él es precisamente dejando de lado el camino de la lógica. Eso es algo increíblemente difícil de lograr para la mayoría de razas, pero que en cambio para los anárquicos Orkos resulta tan natural como el acto de respirar. El Señor de la Tormenta odia a los Orkos por encima de todas las demás razas menores de la galaxia, pues rara vez ha logrado una victoria dura contra los pieles verdes, a pesar de intentarlo siempre con todas sus fuerzas. Y sin embargo su objetivo no es otro que exterminarlos por completo de la galaxia. El Señor de la Tormenta cree con una firmeza más allá de toda duda que sólo cuando la galaxia haya sido lavada de arriba a abajo con la sangre de todas las razas inferiores, podrá volver a ponerse en marcha el dominio Necrón.

Como Phaeron de la dinastía Sautekh, Imotekh dispone de una increíble cantidad de recursos, pues a una orden suya todos los ejércitos de la dinastía pueden ponerse a su servicio. Aún así, el Señor de la Tormenta sabe que sus enemigos (básicamente, todas las otras formas de vida inteligente) son demasiado numerosos como para alcanzar la victoria sólo mediante la fuerza de las armas. Por tanto, para Imotekh el terror es un arma tan potente como cualquier otra de las que guardan en su arsenal, y desde luego la emplea extensamente. Sus ejércitos avanzan bajo la cobertura de cielos ennegrecidos y tormentosos, hileras de relámpagos esmeralda cayendo para causar estragos en sus enemigos. Los ejércitos rivales que avanzan hacia la negrura de la tormenta son simplemente tragados por ella, quedando aislados de todo contacto con el exterior mientras dura la tormenta. Cualquier guerrero que logre escapar de las garras de ese maelstrom lo hará desquiciado, sembrando la semilla del pánico y la desmoralización





entre sus camaradas. Peor aún, algunos de dichos supervivientes vuelven llevando implantados enjambres sangrientos de nanoescarabajos, cuyo cálido y dulzón olor a sangre actúa como una especie de irresistible baliza para atraer a las bandas de Desolladores.

Si el Señor de la Tormenta tiene una debilidad, es su constante necesidad de demostrar públicamente su superioridad sobre aquellos comandantes enemigos lo bastante insensatos como para enfrentarse a él. Los enemigos de alto rango son a menudo puestos en libertad tras ser derrotados y capturados, a fin de dejarlos vivir con los remordimientos debidos a su ineptitud en el campo de batalla. Esta "lección" se refuerza siempre mediante la mutilación física (por lo general cercenando alguna extremidad). Aún así, con cada batalla estos enemigos supervivientes aprenden un poco más sobre los métodos del Señor de la Tormenta, y algunos incluso aumentan su determinación para intentar acabar con las campañas militares de Imotekh de una vez y para siempre. El Gran Mariscal Helbrecht de los Templarios Negros, en particular, ha estado a punto de derrotar al Señor de la Tormenta en más de una ocasión, pero la victoria siempre se le ha acabado escurriendo entre los dedos.

El hecho de que Imotekh sufra esta particular forma de arrogancia contrasta poderosamente con su personalidad analítica y desapasionada a la hora de dirigir campañas militares. Es posible que su excentricidad fuese inducida por el estado de éstasis en el que el Señor de la Tormenta permaneció durante tanto tiempo, pero ¿cual es su verdadera personalidad? ¿Es acaso un maestro estratega con un trastorno mental que le lleva a buscar la gloria personal? ¿O quizás un salvaje guerrero cuyo genio estratégico es un accidente del destino? En última instancia, eso no importa. Si algún día le llega la derrota, sin duda no será a manos de un estratega mejor que él, sino de un guerrero más consumado.

Y nadie duda de que en el futuro habrán numerosas oportunidades para que se produzca dicha derrota: los dominios de Imotekh se expanden a un ritmo como nunca se ha visto entre las dinastías Necronas, con miles de Mundos Necrópolis bajo su mando y al menos cinco veces más planetas alienígenas sometidos y obligados a pagarle tributos (ya sea de manera directa o indirecta). No es fácil llevar la cuenta del número de civilizaciones alienígenas a las que Imotekh ha destruido durante sus campañas. Por supuesto, dicho reino sigue siendo poca cosa cuando lo comparamos con el Imperio de la Humanidad o con las antiguas dinastías Necrontyr en sus momentos de mayor gloria, pero aún así sigue siendo un logro impresionante para apenas doscientos años de existencia.

No obstante, esa expansión tiene un precio, y justo ahora la dinastía de Imotekh está empezando a llamar la atención de muchas otras razas y territorios. En Macragge, los informes sobre la actividad de los Necrones más allá de las fronteras norte de Ultramar han llamado la atención de Marneus Calgar. Los Videntes de Iyanden han sentido cerca de su Mundo Astronave la presencia de un peligro tan o más importante que el de los Tiránidos. Los rumores sobre el reciente despertar de un nuevo y siniestro poder han llegado incluso hasta el Imperio Tau, aunque esta raza lo interpreta más como una oportunidad que como una amenaza. En suma, sólo es cuestión de tiempo que la dinastía Sautekh entre en conflicto directo con todas estas razas, y en caso de que Imotekh se vea forzado a combatir contra dos o más de ellas al mismo tiempo, sin duda su genio estratégico será duramente puesto a prueba.

"Habéis gobernado esta galaxia durante cien mil años, y aún así todos vuestros esfuerzos apenas os han servido de nada. Sin duda eso debe de ser tan deprimente de soportar, como patético resulta de contemplar.

- Imotekh el Señor de la Tormenta al Mariscal Helbrecht durante la batalla por Shcrodinger VII

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Imotekh Sr. de la Tormenta	4	4	5	5	3	2	3	10	2+

TIPO DE UNIDAD: Infantería (Personaje).

EQUIPO: Guantelete de fuego, Alterador fásico, Filacteria, Tejido sempiterno.

Enjambre sangriento de Nanoescarabajos. Elige aleatoriamente al principio del primer turno de juego una unidad del ejército enemigo que no sea un vehículo. Esta unidad será infestada por el Enjambre sangriento de Nanoescarabajos; cualquier unidad de Manadas de Desolladores que intente entrar en juego por Despliegue rápido a 15 cm o menos de esta unidad no se dispersará.

Cetro del Destructor. Este ornamentado cetro de luz millenario, fue portado originalmente por Zehet, fundador de la Dinastía Sautekh, y ha ido a la batalla a manos de cada uno de sus sucesores. Este cetro puede liberar un terrorífico rayo de energía destructiva pan-dimensional. Después de que el cetro del destructor sea activado, le llevará algún tiempo recargarse.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
*5D6 cm	6	1	Asalto 1, Un solo uso

* Designa una dirección cuando dispares el Cetro del Destructor. Entonces tira 5D6 y extiende una línea recta desde la peana de Imotekh en la dirección elegida, una distancia igual al total obtenido. Cualquier unidad, amiga o enemiga debajo de esta línea sufrirá un número de impactos igual al número de miniaturas que tenga debajo de dicha línea.

REGLAS ESPECIALES: Eternos, Personaje Independiente, Phaeron (ver página 30), Protocolos de Reanimación.

Derrota humillante. Si un personaje pierde su última Herida a consecuencia de los ataques en cuerpo a cuerpo de Imotekh, tira 1D3. Contará como si Imotekh hubiese causado ese número de heridas adicionales a efectos de calcular el resultado del asalto.

Estrategia hiperlógica. Un ejército que incluya a Imotekh, Señor de la Tormenta, tomará la iniciativa con un 4+. No obstante, los pieles verdes siempre logran interponerse en sus planes de algún modo, así que un ejército que incluya a Imotekh nunca podrá intentar tomar la iniciativa cuando se enfrente a un ejército de Orkos.

Señor de la Tormenta. Si tu ejército incluye a Imotekh, Señor de la Tormenta, las reglas de Combate nocturno se aplicarán automáticamente durante el primer turno de juego. Además, puedes intentar mantener activas las reglas de Combate nocturno en turnos subsiguientes tirando 1D6 al principio del turno. Si el resultado es mayor que el número del turno, la tormenta permanecerá y las reglas de Combate nocturno seguirán en juego. En caso contrario, las reglas de Combate nocturno dejarán de tener efecto y no se utilizarán en lo que quede de partida.

Además, mientras las reglas de Combate nocturno sigan en juego, tira 1D6 por cada unidad enemiga no trabada que se encuentre en el campo de batalla al principio de cada fase de Disparo del jugador Necrón. Con un resultado de 6, le caerá un rayo a esa unidad, sufriendo 1D6 impactos de Fuerza 8, FP 5 (los vehículos recibirán el impacto en el blindaje lateral). Ten en cuenta que las reglas de Combate nocturno puestas en juego por un Pulso solar (ver pág. 84) no generan rayos.

ILLUMINOR SZERAS

Aunque los C'tan idearon la biotransferencia, fue Szeras quien la convirtió en realidad. Incluso entonces, supo ver ese paso como el primero de muchos en el camino hacia la evolución definitiva: un camino que no le llevaría a acabar como una criatura de carne ni de metal, sino como un dios de energía pura. Hasta que llegue ese día, Szeras intenta sacar todo el partido posible a su forma androide. Después de todo, ya no necesita dormir ni hacer frente a los miles de distracciones estúpidas y situaciones incordiantes de las que son esclavos los cuerpos orgánicos.

Szeras trabaja para desenmascarar los misterios de la vida, pues cree que si no los conoce no será un dios digno de tal nombre. Durante siglos ha estado a punto de llegar a descubrir dichos misterios, pero la solución siempre acaba por eludirle. Quizás haya algunos conceptos en el universo que no pueden explicarse usando la lógica, o quizás simplemente sea que, para poder llegar a comprender la vida hay que formar parte del reino de los vivos (y no del de los no-muertos, como les ocurre a los Necrones). Sea cual sea la razón, lo cierto es que los secretos del alma siempre estarán fuera de su alcance. Y esta es una verdad que Szeras no quiere aceptar ni aceptará nunca. En ciertas ocasiones se ve obligado a dejar de lado su trabajo y actuar en interés de los demás, pues necesita un constante flujo de sujetos vivos para sus experimentos, y el modo más eficiente de adquirirlos es intercambiando su experiencia por prisioneros.

El talento de Szeras para perfeccionar el armamento e incluso los cuerpos mecánicos de los Necrones no tiene igual. Szeras ha aprendido tanto investigando la forma y la función de otras criaturas vivientes, que tiene conocimientos suficientes como para mejorar prácticamente cualquier faceta de la maquinaria que

usan los Necrones (una habilidad cuyo uso resulta no obstante de mal gusto para muchos de sus congéneres). Por citar sólo dos ejemplos: su disección de los ojos compuestos de Vuzsalen Arachtoid le permitió más tarde crear un sistema mejorado de puntería óptica, mientras que tras estudiar la composición molecular de la dura corteza quitinosa de un Ambull pudo desarrollar armaduras de combate mucho más eficientes.

Los servicios de Szeras tienen tanta demanda que le permiten poner el precio que quiera; invariablemente, dicho precio es el derecho a llevar a cabo una incursión de "cacería de especímenes" contra un planeta de su elección. Por encima de todas las cosas, a Szeras le atraen los especímenes Eldars, pues siempre producen resultados más interesantes que ninguna otra criatura de la galaxia. No obstante, también son los que le resultan más difíciles de adquirir, pues pocos Líderes Supremos Necrones estarán dispuestos a entrar deliberadamente en territorio Eldar, salvo para llevar a cabo una operación militar que les proporcione alguna ganancia especialmente sólida. Szeras siempre acompaña a las oleadas iniciales de dichos ataques, para poder elegir él mismo a los sujetos con los que se cobrará el pago prometido, y asegurarse de que no será engañado por su cliente.

Una vez capturados los especímenes deseados, les espera una existencia llena de dolor (y no necesariamente breve), en las sombras y ensangrentadas catacumbas de Zantrágora. Szeras apenas utiliza cadáveres en sus operaciones, pues cree que la naturaleza del conocimiento que busca sólo puede hallarse en los vivos. Diversas máquinas de éstasis mantienen a los sujetos conscientes e inmovilizados durante todo el proceso, aunque sin hacer nada para rebajar los terribles dolores que sufren. Sus gritos de agonía dejan indiferente a Szeras, que no siente la menor empatía por seres tan inferiores como esos. La mayoría de veces se limitará a apagar el sistema de audio hasta que los "repulsivos chillidos" desciendan, mientras contempla impasible cómo sus zumbantes instrumentos despedazan a la víctima molécula a molécula.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Illuminor Szeras	4	4	4	4	2	2	4	10	3+

TIPO DE UNIDAD: Infantería (Personaje).

EQUIPO: Lanza mística (ver página 84), Mirada flamígera (ver página 84).

REGLAS ESPECIALES: Eternos, Personaje Independiente, Protocolos de Reanimación.

Mejoras mecánicas. Al principio de la partida, antes de desplegar los ejércitos, designa una unidad de Guerreros Necrón o de Inmortales, la cual será la receptora de las mejoras de Szeras. Esa unidad recibirá una mejora de la siguiente lista. Tira 1D6 para determinar cual de ellas:

- 1-2 Caparazón endurecido.** La unidad tiene Resistencia 5 durante el resto de la partida.
- 3-4 Óptica incrementada.** La unidad tiene Habilidad de Projectiles 5 durante el resto de la partida.
- 5-6 Servomotores potenciados.** La unidad tiene Fuerza 5 durante el resto de la partida.



ORIKAN EL ADIVINADOR

Orikan es un consumado astromante, capaz de calcular el futuro a partir de la posición y el movimiento de las estrellas. Así es como ha podido prever eventos tales como la Caída de los Eldars, el Ascenso de la Humanidad, la Herejía de Horus y la llegada de los Tiránidos muchos miles de años antes de que sucedieran. Mediante un estudio y un escrutinio lo suficientemente detallados, Orikan puede incluso llegar a adivinar sucesos futuros menores, tales como el movimiento de una flota, el destino de un individuo concreto, o incluso las estrategias que desplegará un ejército en campaña, episodios todos ellos quizás no lo bastante importantes como para cambiar el curso de la galaxia, pero que sí que pueden influir dramáticamente en la suerte de quien los conozca de antemano.

Aunque todos los colegas de Orikan sacan provecho de sus laboriosos estudios, pocos se fían de él. Esto no tiene nada que ver con que envidien sus habilidades, pues cualquier Criptecnólogo es perfectamente capaz de llevar a la práctica ejemplos espectaculares de techno-hechicería. Las reservas que despierta Orikan se deben principalmente al tono de burla y la falta de respeto con la que siempre trata a los nobles sea cual sea su rango, y por el característico brillo de su ojo que indica que por dentro se está mofando de algo que sólo él puede percibir. A más de un Líder Supremo le gustaría ver a Orikan castigado por esta silenciosa forma de insolencia. No obstante, dicho curso de acción no sólo supondría un grave error estratégico (pues los beneficios que supone poder contar con su ayuda superan en mucho a cualquier ofensa causada por sus modales), sino que de hecho es totalmente imposible, pues Orikan conoce los planes de sus rivales mucho antes que ellos mismos, y le resulta un juego de niños desbaratarlos o servirse de ellos en su propio beneficio (lo cual, además, suele implicar un desenlace fatal para el enemigo en cuestión).

De todos modos, por muy dotado que sea Orikan como astrónomo, sus predicciones no están exentas de errores: pueden darse eventos imprevistos que hagan fallar sus cálculos, cambiando por completo la línea temporal que había profetizado. El viaje por la Disformidad es un factor consistentemente agravante, cuyos anárquicos remolinos de energía parecen disfrutar desafiando cualquier tipo de predicción. Bajo dichas circunstancias, y a fin de preservar tanto sus planes como su reputación, Orikan se ve obligado a emplear toda una serie de poderosas habilidades cronománticas que guarda celosamente. Viajando hacia atrás en el tiempo a lo largo de su propia línea temporal, emergerá en algún punto del pasado en el que pueda volver a poner en marcha la versión del futuro que originalmente había profetizado (por lo general, a base de destruir como sea el factor que causa la interferencia). Por ejemplo, en las predicciones de Orikan, los astilleros de la Flota Imperial en Helios VI jamás debían haber sobrevivido a la llegada del ¡Waaagh! Kráneos Plateados, y si lo hicieron fue simplemente por la inconveniente y entrometida intervención de la 4ª Compañía de los Kráneos Plateados. Por tanto, Orikan hizo que los Marines Espaciales fueran retroactivamente emboscados (y casi aniquilados) por las fuerzas Necronas algunas semanas antes, y de ese modo aseguró que la destrucción de Helios VI acabase ocurriendo tal y como había predicho. De ese modo los Necrones fueron capaces de reclamar buena parte del sector donde se encontraba el planeta, y más importante aún, la reputación de Orikan permaneció intacta.

Sin embargo, Orikan no realiza este tipo de acciones muy a menudo, pues abusar de ellas puede dar lugar a todo tipo de eventos inesperados. Como resultado directo del suceso de Helios VI, no menos de cinco Capítulos de Marines Espaciales incluyendo a los Espectros de la Muerte, los Grifos Aullantes y lo que quedaba de los Kráneos Plateados descendieron sobre el sistema Lazar para tomarse venganza, destruyendo por completo el Mundo Necrópolis desde el que Orikan había lanzado la emboscada. En aquel caso la

culpabilidad de Orikan en la masacre no fue descubierta, pero fácilmente podría haberlo sido.

Orikan se toma muchas molestias para mantener sus maquinaciones ocultas a sus colegas. La cronomancia es una ciencia practicada por muchos otros Criptecnólogos, pero ninguno de ellos es ni remotamente capaz de alcanzar el nivel de maestría de Orikan. Por tanto, si sus conocimientos en dicho campo se hicieran públicos se multiplicarían por cien las sospechas con las que los demás le miran, y precisamente lo último que Orikan necesita en estos momentos es parecer todavía más sospechoso: mil milenios de planes, tramas y preparativos están por fin a punto de fructificar, y una vez que las estrellas estén alineadas en la posición correcta, Orikan podrá por fin abrazar su verdadero destino...

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Orikan	4	4	4	4	2	2	2	10	4+
*Orikan Fortalecido	5	5	7	7	4	4	4	10	4+

TIPO DE UNIDAD: Infantería (Personaje).

EQUIPO: Alterador fásico, Lanzarrayos transdimensional.

Báculo del mañana: El báculo de Orikan existe medio segundo adelantado del "ahora", y sus golpes impactan al enemigo un instante antes de que se mueva para atacar.

Orikan repetirá las tiradas para Impactar fallidas en combate cuerpo a cuerpo. Las Heridas provocadas por el Báculo del Mañana ignoran las salvaciones por armadura.

REGLAS ESPECIALES: Eternos, Personaje Independiente, Protocolos de Reanimación.

Señor del Tiempo. Puedes utilizar esta habilidad una vez al principio de uno de tus turnos. Durante el resto de ese turno deberá repetirse cualquier tirada fallida de reservas.

***Las estrellas están alineadas.** Orikan empieza el juego con el primero de los dos perfiles indicados arriba, pero tal como avanza el juego, existe la posibilidad de que las estrellas se alineen y le devuelvan una porción de su poder de antaño. Tira 1D6 al principio de cada uno de tus turnos. Si el resultado del dado es inferior o igual al número del turno que estéis jugando, entonces las constelaciones se habrán alineado y Orikan habrá accedido a una porción de poder celestial (¡Bwajajajaja!). En lo sucesivo Orikan utilizará el perfil de "Orikan Fortalecido" (sigue siendo la misma miniatura). En cuanto Orikan quede potenciado, sigue tirando 1D6 al principio de cada uno de tus turnos; si el resultado es inferior o igual al número del turno que estéis jugando, el poder merma, Orikan vuelve a tener su perfil original y ya no se harán más tiradas de transformación en lo sucesivo. Las Heridas sufridas se mantienen a pesar de los cambios de encarnación, lo que puede significar que tenga que retirarse a Orikan como baja si se transforma en su encarnación más débil.

Zarcillos temporales. Durante el primer turno de juego se considerará que todas las unidades enemigas que se muevan lo hacen por terreno difícil. Si ya se encuentran moviendo por terreno difícil, entonces esas unidades se moverán la distancia indicada por el dado más bajo de su tirada, en vez de por el que indique el dado más alto.

"El tiempo es un arma como cualquier otra. Si nada más me funciona, siempre puedo sentarme a esperar que mis enemigos se pudran."

- Orikan el Adivinador

TRAZYN EL INFINITO

Arqueovista de las Galerías Solemnáceas

Trazyn es un preservador de historias, artefactos y eventos. En las enormes e incontables cámaras abovedadas que surcan el Mundo Necrópolis de Solemnace guarda tecnologías tan extrañas y sublimes, que cualquier Tecnosacerdote del Adeptus Mechanicus estaría dispuesto a dar la vida sólo por tener la certeza de que existen. Las salas de los niveles inferiores están atestadas de artefactos de todo tipo; por nombrar solo unos pocos: el coro instrumental de huesos espectrales de Altansar, la cabeza incorrupta de Sebastian Thor, la corteza fosilizada de un Esclavizador, y el cuerpo de un humano gigante enfundado en una barroca servoarmadura y con su cara contraída en una mueca de espanto. Es una colección en constante crecimiento, pues la historia siempre está avanzando y Trazyn se esfuerza por no perder el paso. No obstante, pocos planetas están dispuestos a entregar de manera voluntaria los artefactos que anda buscando Trazyn, prefiriendo conservar egoístamente cualquier muestra realmente representativa de su civilización, en lugar de ofrecerla para que sea preservada a lo largo de las eras. En tales casos Trazyn tiene poca elección salvo mandar a sus ejércitos y tomar por la fuerza lo que quiere; y si eso significa tener que destruir una ciudad, un planeta o un sector entero, pues que así sea.

La más impresionante de todas las maravillas que guarda Solemnace son las galerías prismáticas, una serie de sinuosas cámaras llenas de estatuas que reproducen eventos históricos considerados por Trazyn como dignos de ser recordados, desde la celebración del último alto consejo del Mundo Astronave Idharae, hasta las devastadoras masacres de Tragus. Pero estas galerías prismáticas no están solo pobladas con esculturas, sino también con seres

vivientes que han sido transmutados en hologramas de luz sólida mediante el uso de tecnología arcana; algunos de ellos son de hecho los sujetos originales que protagonizaron el pasaje histórico en cuestión, congelados en el justo momento de su triunfo o derrota y transportados hasta Solemnace, para ser allí exhibidos como testimonio de sus propias hazañas o miserias. Ocasionalmente alguna de estas estatuas queda destruida, quizás por el choque de un Espectro Canóptico estropeado, por el derrumbe del techo de una galería o incluso, como ocurrió en cierta ocasión especialmente catastrófica, por un tiroteo entre los guerreros personales de Trazyn y el entrometido séquito de agentes de un Inquisidor (la mayoría de los cuales forman parte desde entonces de su propio diorama, que se puede disfrutar en una de las salas superiores). La destrucción de una pieza de la colección siempre resulta un suceso frustrante para Trazyn, pues el proceso de intentar reemplazarla de algún modo le obliga a detener su búsqueda de nuevas adquisiciones.

Por supuesto pocas de las estatuas son realmente reemplazables, pero por suerte las galerías de Trazyn no están sujetas a ningún criterio salvo el que él mismo decida. Si algunas estatuas de un diorama de luz sólida resultan dañadas, no le importará sustituirlas por otras que en su opinión queden igual de bien, sin fijarse en si cumplen o no con el rigor histórico debido. Por ejemplo, más de una décima parte de su galería llamada "La muerte del Líder Solar Macharius" se compone de Guardias Imperiales holográficos cuyos uniformes difieren en trescientos años de los que se llevaban en aquel periodo. Lo único que preocupa a Trazyn es el espectáculo, no los detalles sobre los cordones de las botas o los hojales de las guerreras. Una vez que Trazyn decide completar o renovar alguna de sus galerías, lo hace con la mayor urgencia, buscando planetas cuyas tropas se encuentren en campaña, cuyas guarniciones tengan aspecto vulnerable o que apenas cuenten con defensas planetarias. Dependiendo del número de "piezas" que quiera capturar, puede bastar con que sus Guadañas de la Noche vuelen bajo para llevar a cabo unos pocos secuestros, o puede hacer falta una movilización más sustancial para procesar y catalogar a porciones enteras de la población del planeta atacado.

Los demás Mundos Necrópolis no son ni mucho menos inmunes a las "atenciones" de Trazyn. Según él, cuando se trata de salvaguardar algún artefacto históricamente relevante, los Necrones de otras dinastías no son más de fiar que cualquier raza alienígena. Por tanto, Trazyn no hace distinciones entre los artefactos que se encuentran en mundos alienígenas o aquellos que obran en poder de su propia estirpe, e intentará igualmente "liberarlos" y añadirlos a su colección. Esto le ha convertido en "persona non grata" en muchos Mundos Necrópolis. Por ejemplo, tiene completamente prohibida la entrada en las catacumbas de Mandrágora bajo pena de muerte (tras intentar hace tiempo llevarse de allí el Cetro del Destructor). En cambio, es bienvenido en Moebius, pues sus habitantes creen que su presencia hace aumentar el prestigio de la dinastía Nekthyst.

Estos sucesos ayudan en parte a explicar por qué Trazyn rara vez usa su verdadero nombre cuando viaja, prefiriendo en vez de eso ocultar su identidad tras un seudónimo. Él cree que estos nombres falsos demuestran su maestría para el engaño, pero lamentablemente para él son fácilmente reconocibles, pues se limita a sacarlos de antiguos mitos, fábulas y piezas de literatura de los Necrones como "Némesor Koschai" o "Thantekh el Inmortal". Por tanto, el hecho de que Trazyn rara vez sea descubierto antes de estar listo para su siguiente golpe no se debe tanto a su talento para el subterfugio, como a la naturaleza cerrada de miras y los cono-





cimientos selectivos de los demás nobles Necrones. Incluso en los planetas controlados por Orkos, en los mundos de clan Tau, o en las colonias humanas, Trazyn se toma todo tipo de molestias para mantener su identidad secreta (por ejemplo, en vez de tratar directamente con los nativos usa a agentes controlados por él mediante el uso de tecnología cepomental). La rica y compleja historia del Imperio le resulta una tentación especialmente irresistible, aunque sabe de sobras que sus actividades han llamado la atención de no pocos mercenarios e Inquisidores. Así pues, aunque confía plenamente en su habilidad para sortear las oscuras conspiraciones y torpes trampas de los primitivos humanos, el nivel de paranoia de Trazyn es lo suficientemente elevado como para hacerle adoptar cierto grado de precaución.

Normalmente Trazyn lleva a cabo tanto sus misiones de reconocimiento como sus campañas militares mediante "cuerpos sustitutos" que controla a voluntad. En caso de que el sustituto elegido sufra daños catastróficos, la esencia de Trazyn simplemente volverá a su cuerpo original, o bien se introducirá en otro cuerpo sustituto para seguir adelante con la misión en cuestión. No todos los sustitutos de Trazyn son inmediatamente reconocibles como tales. De hecho, muchos son Líderes Supremos Necrones cuyos cuerpos han sido subvertidos por Trazyn sin ellos saberlo. Cuando Trazyn necesita ocupar uno de dichos cuerpos, lo puede hacer tan fácilmente como con cualquier otro sustituto: mientras dure la ocupación, la voluntad del dueño original queda simplemente suprimida y su propio cuerpo muta hasta convertirse en una copia exacta del de Trazyn. De ese modo el Arqueovista queda protegido de buena parte de los peligros de la galaxia, pudiendo viajar tranquilamente a donde quiera que su pasión por el coleccionismo y la preservación histórica le lleven.

Aún así, los días de poder ir con pies de plomo y planearlo todo cuidadosamente parecen estar tocando a su fin. El tronar de la guerra crece más y más en todos los rincones de la galaxia consumiendo templos, ciudades, mundos e incluso razas enteras, en muchos casos sin que Trazyn tenga ninguna oportunidad de catalogar y "rescatar" todo lo que según él vale la pena salvar de esas civilizaciones. Por tanto, por primera vez en millones de años Trazyn está movilizando todo el poder de las legiones de Solemnace, a fin de asegurar planetas para impedir que caigan en manos de bárbaros ignorantes mientras él lleva a cabo un estudio detallado de sus riquezas culturales. Ya existen unos cuantos mundos Imperiales ocupados y sojuzgados de este modo por las implacables fuerzas de Trazyn, pero sin duda habrán más, pues de momento las legiones Solemnáceas no han dado señales de detenerse ante nada.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Trazyn el Infinito	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

TIPO DE UNIDAD: Infantería (Personaje).

EQUIPO: Escarabajos cepometales.

Erradicador empático. El origen de este peculiar báculo permanece oculto a ojos de todos salvo a los de Trazyn, pero se rumorea que puede contener tecnología diseñada por los Antiguos. Si el Erradicador empático mata a un enemigo, una oleada psiónica saldrá del cuerpo de la víctima, golpeando a todas las criaturas cercanas de igual mentalidad e intenciones. Sin duda es el arma ideal para un ser como Trazyn, que desprecia el combate físico exhaustivo, y que prefiere un único golpe decisivo en el momento clave.

Si Trazyn mata a uno o más enemigos en combate cuerpo a cuerpo, el Erradicador empático liberará una oleada psiónica. Esto ocurre después de haber efectuado todos los golpes, pero antes de determinar el resultado del asalto.

Para resolver la oleada psiónica tira 1D6 por cada miniatura en el combate (amiga o enemiga) con el mismo nombre exacto en su perfil de atributos que el de la miniatura que Trazyn acabe de eliminar esa fase. Si el resultado es 4 o más, la miniatura sufrirá una Herida (tira las salvaciones por armadura de forma normal). Por ejemplo, si Trazyn mata a un Sargento Marine Espacial, tira un dado por cada Sargento Marine Espacial del combate; si Trazyn mata a un Guerrero Orko, tira por todos los Guerreros Orkos del combate. Las Heridas provocadas por la oleada psiónica se tendrán en cuenta en el resultado del asalto.

REGLAS ESPECIALES: Eternos, Personaje Independiente, Phaeron (ver página 30), Protocolos de Reanimación.

¡Excelente! Otra pieza para la colección. Trazyn es una unidad que puntúa y que puede controlar objetivos. No es que esté capturando objetivos marciales en el sentido estricto de la palabra, sino que está intentando controlar algún artefacto escondido cerca. Cualquier beneficio militar obtenido por ello será una coincidencia (totalmente útil para el jugador que lo controla).

Huestes sustitutas. Si Trazyn es retirado del juego como baja tira 1D6. Con un resultado de 1 retira a Trazyn del juego de forma normal. Si el resultado es 2 o más, elige otra miniatura de forma aleatoria entre todos Necroguardias, Cripteólogos, Líderes Necrón y Líderes Supremos Necrón de la mesa (sin contar las versiones de Personaje especial de cualquiera de ellos). Retira la miniatura señalada del juego como baja, y coloca a Trazyn de vuelta en el lugar que ésta ocupaba con tantas Heridas como le quedasen a la miniatura recién retirada. Trazyn solo otorgará puntos después de que lo hayan matado y no vuelva al juego. Las miniaturas retiradas tras ser sustituidas por Trazyn otorgarán puntos de forma normal.

"Querida señora, déjeme expresarle mi completa gratitud por su tan generoso 'regalo'. Ya me resulta poco común encontrar a alguien de los míos que sepa apreciar mi trabajo, así que recibir comprensión y aceptación por parte de un miembro de otra raza supone para mí toda una revelación.

Sé que sólo pudo dedicar una fugaz visita a mis galerías, pero el hecho de que supiese ver que mi obra sobre la Guerra de Acabius necesitaba otros tres regimientos de guerreros de Catachan demuestra su ojo de coleccionista para los detalles. ¡Y cómo agradecerle que me enviase no los tres regimientos, sino cinco! Tal generosidad me permitirá no sólo completar dicha obra, sino incluso reemplazar otras piezas de mi colección con las que no estaba del todo satisfecho.

Si puedo hacerle aunque sea un reproche menor al respecto, he de decir que las instrucciones que dio a los soldados que integraban su 'regalo' quizás no estaban del todo claras, pues a la mayoría de ellos tuvimos que someterlos por la fuerza. De todos modos esto sólo supuso un contratiempo menor, e incluso me siento un poco maleducado por mencionarlo siquiera. Por tanto, permítame corresponder a su 'regalo' con otro. Junto con este mensaje encontrará el Dédalo Hiperpétreo, uno de una serie de laberintos tescráticos contruidos en el momento álgido de la dinastía Charnokovh. Realmente no es más que un detalle, un artilugio que sólo despierta el interés de los estudiosos como usted. Confío en que lo encontrará entretenido asumiendo que sea usted capaz de escapar de él, claro está."

- mensaje en holopergamino de Trazyn el Infinito a la Inquisidora Valeria, c887.805.M41

Némesor ZAHNDREKH Y VARGARD OBYRON

Hubo un tiempo en que el Némesor Zahndrek se contaba entre los más grandes generales de todas las dinastías. Gracias a sus campañas de conquista, el mundo de Gidrim pasó de ser un pequeño e insignificante planeta en los límites de la galaxia a ser el centro neurálgico de un gobierno que dominaba una docena de sistemas estelares. Incluso ahora que Gidrim ha sido absorbido por la dinastía Sautekh, Zahndrek sigue siendo considerado un héroe de lo más poderoso. Desde luego es una reputación bien merecida, pues Gidrim es uno de los Mundos Corona más expansionistas que se han despertado recientemente, y los ejércitos de Zahndrek representan un peligro constante para la frontera este de la galaxia.

No obstante, pese a todo su genio militar Zahndrek no es capaz de ver la realidad tal como es. Su mente sufrió graves daños durante el Gran Letargo, y como consecuencia de aquello está atrapada en el pasado, concretamente en las Guerras de Secesión que hicieron estragos entre las dinastías de su sector de la galaxia. En su mente, Zahndrek sigue luchando en esas campañas como si aún fuera una criatura de carne y hueso, aplastando a los reyes rebeldes y pacificando sus dominios. Él no ve ejércitos de Orkos, Eldars ni Humanos, sino huestes de sus congéneres que combaten con el objetivo de aniquilar a sus tan queridas dinastías. Debido a esto, Zahndrek es uno de los pocos Líderes Supremos Necrones que emplean los protocolos de guerra honorable contra todos sus oponentes, pues donde otros ven a enemigos alienígenas, él únicamente ve Necrontyr. Zahndrek desdén el uso de Omnicidas, Espectros asesinos y otras estrategias prohibidas por los códigos de batalla (sus subordinados, por el contrario, no tienen tantos repa-

ros en recurrir a ellas). Siempre que le resulta posible, Zahndrek se asegura de que los comandantes enemigos sean capturados vivos y tratados como prisioneros honorables, lo cual a menudo es recibido con una mezcla de consternación y ofensa en la Corte Real de Zahndrek.

De hecho, a muchos Líderes de la Corte Real de Zahndrek les encantaría ver al viejo general desalojado del poder, pues creen que su estado alucinatorio no compensa sus dotes estratégicas. No obstante, y como correspondería a cualquier personaje en su situación, Zahndrek ha establecido toda una serie de formidables defensas contra su regicidio. Su sepulcro personal está lleno de trampas, su guardia personal consta de tres legiones enteras de Necroguardias, e incluso utiliza a toda una corte de catadores (pese a que hace años que no prueba bocado). Pero además de todo eso, Zahndrek tiene otro método de defensa aún más importante: su ayudante y protector personal, Vargard Obyron.

Obyron ya había estado al servicio de Zahndrek en la primera campaña de éste (una indecorosa aunque tremendamente exitosa serie de escaramuzas en los pantanos de Yama), y desde entonces ha permanecido siempre a su lado, tanto en el campo de batalla como fuera de él. A diferencia de su maestro, Obyron es muy consciente de quienes son los enemigos a los que se enfrenta, pero hace ya mucho que abandonó cualquier intento de hacer que Zahndrek despierte a la realidad: cualquiera que sea el daño sufrido por la mente de su maestro, es demasiado profundo como para repararlo. Así pues, como haría cualquier sirviente fiel, Obyron se limita a tratar de unir todos los cabos sueltos creados por las excentricidades de Zahndrek, como por ejemplo encargarse de que los "honorables prisioneros de guerra" resulten "muertos mientras trataban de escapar", y que los Líderes de la Corte Real que podrían tener algo contra su señor sean sutilmente silenciados o liquidados.

El instinto de Obyron para la política está tan afinado como el de Zahndrek para la batalla. Es virtualmente imposible que ningún plan conspirativo madure en Gidrim sin que Obyron se entere de ello, y en cuanto lo haga moverá todos los hilos necesarios para asegurarse de desactivarlo. El método exacto que utilice para ello dependerá en gran medida de lo que Obyron considere que puede tener mayor impacto. Por ejemplo, el juicio público mediante duelo es uno de sus sistemas favoritos (y más teniendo en cuenta la pericia de Obyron con las armas de combate cuerpo a cuerpo, que ya era legendaria antes de la biotransferencia y apenas ha menguado en los milenios transcurridos desde entonces). A veces sin embargo, Obyron cree que el terror psicológico que causará la desaparición silenciosa de los conspiradores en cuestión puede ser más impactante. Obyron ha demostrado centenares de veces su supremacía en este campo, pese a lo cual cada pocas décadas aparece un nuevo noble lo bastante insensato como para tratar de derrocar al Líder Supremo de Gidrim (el cual está más que encantado de dejar a Obyron solucionar el problema). En muchos otros mundos, Necrones o no, un personaje como Obyron sería considerado el verdadero poder detrás del trono, pero la realidad es que su lealtad para con Zahndrek es total y absoluta, sin la menor doblez. Obyron no busca otra recompensa que servir a su señor, y no tiene ningún deseo de gobernar a través de él.

En campaña, Zahndrek y Obyron han demostrado ser una combinación casi imbatible. Zahndrek rara vez se rebaja a entrar en el combate personal, prefiriendo mantenerse en retaguardia sacando partido a toda la astucia estratégica que milagrosamente ha permanecido intacta en su maltrecha memoria. Bajo su intensa mirada, los ejércitos Necrones de Gidrim reaccionan de manera





instantánea para contrarrestar todos los movimientos enemigos, siendo capaces de cambiar entre una actitud agresiva y defensiva en apenas instantes. Con unas pocas palabras de mando cuidadosamente elegidas, las tropas enemigas pueden ser aisladas y aplastadas, sus oleadas de asalto dispersadas, y sus posiciones de artillería de apoyo arrasadas por completo. La capacidad de Zahndrek para leer lo que ocurre en el campo de batalla es tan perfecta que incluso los más experimentados veteranos enemigos a menudo parecen meros reclutas novatos, cuyas tácticas y habilidades son previstas y neutralizadas una y otra vez. Obyron por su parte suele luchar en primera línea, blandiendo su Dáculus con la precisión que cabría esperar de un guerrero que cuenta sus campañas por miles. De todos modos, sin importar a qué distancia esté luchando Obyron siempre mantiene a Zahndrek vigilado, pues sus responsabilidades como guardia personal sobrepasan de largo cualquier otra consideración. En cuanto Obyron detecte que Zahndrek está amenazado, volverá de inmediato a su lado.

Zahndrek tiene suerte de que Obyron se muestre tan entregado a la causa, pues son muy pocos los Líderes de Gidrim dispuestos a luchar al lado de su Némesor. Algunos sencillamente no toleran las constantes referencias de Zahndrek a batallas que se libraron mucho tiempo atrás, por mucho que dichas reflexiones puedan resultar relevantes para la campaña militar en curso. A otros les resulta desagradable estar cerca suyo, pues su maltrecha mente les recuerda todo el rato que ellos podrían acabar corriendo esa misma suerte, en caso de que la necesidad les hiciese entrar de nuevo en estado de éstasis. De hecho, ninguno de ellos parece darse cuenta de que sus mentes ya están irremisiblemente dañadas, de que son tan ciegos a sus propias idiosincrasias como lo pueda ser Zahndrek.



NÉMESOR ZAHNDREKH

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Némesor Zahndrek	4	4	5	5	3	2	3	10	2+

TIPO DE UNIDAD: Infantería (Personaje).

EQUIPO: Alterador fásico, Orbe de resurrección, tejido sempiterno, báculo de luz.

REGLAS ESPECIALES: Eternos, Personaje Independiente, Protocolos de Reanimación.

Tácticas versátiles. Al principio de cada uno de tus turnos en el que Zahndrek esté en el campo de batalla, elige a una unidad amiga y después Elige una de las siguientes reglas especiales: Contraataque, Asalto rabioso, Atacar y huir, Visión nocturna, Sentidos agudos, Sigilo y Cazacarros. La unidad elegida tendrá esa regla especial hasta el principio de tu próximo turno.

Contratácticas. Al principio de cada uno de tus turnos en el que Zahndrek esté en el campo de batalla, elige a una unidad enemiga que se encuentre dentro de su línea de visión. Esa unidad perderá las siguientes reglas (si es que las tiene) y no podrá obtenerlas hasta el principio de tu próximo turno: Contraataque, Asalto rabioso, Atacar y huir, Visión nocturna, Sentidos agudos, Sigilo y Cazacarros.

Refuerzos en fase. Si Zahndrek está en el campo de batalla, cualquier número de unidades en la reserva capaces de entrar por Despliegue Rápido pueden elegir entrar en juego durante el turno del enemigo mediante Despliegue rápido, inmediatamente después de que cualquier unidad enemiga llegue desde la reserva, que por lo general ocurrirá durante la fase de Movimiento enemiga.

VARGARD OBYRON

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Vargard Obyron	6	4	5	5	3	2	3	10	2+

TIPO DE UNIDAD: Infantería (Personaje).

EQUIPO: Tejido sempiterno, Dáculus.

Manto del Sendero fantasma. Obyron encargó este diseño avanzado de la Mortaja de oscuridad al psicomante más diestro de Gidrim, Dagon de la Matriz sombría. Le da a Obyron la capacidad de transportarse por el campo de batalla en un suspiro, permitiéndole ir al lado de Zahndrek siempre que sea necesario.

Obyron puede utilizar el Manto del Sendero fantasma durante su fase de Movimiento en vez de moverse normalmente. Si lo hace, Obyron y su unidad serán retirados de la mesa de juego y recolocados juntos en cualquier punto de la mesa mediante Despliegue rápido. A diferencia de otras Mortajas de oscuridad, el Manto del Sendero fantasma puede ser utilizado incluso si Obyron o su unidad se encuentran trabados en combate. Cualquier unidad enemiga que deje de estar trabada en combate a resultas de este movimiento podrá consolidar la posición inmediatamente.

REGLAS ESPECIALES: Eternos, Personaje Independiente, Protocolos de Reanimación.

Contraataque de oportunidad. Cuando los enemigos intenten golpear a Obyron en combate cuerpo a cuerpo, tendrás que llevar la cuenta del número de Ataques que fallen al Impactar (los fallos que al repetirse tengan éxito no se contabilizarán en el total) antes de que Obyron efectúe sus propios ataques. Por cada fallo, Obyron efectuará un Ataque adicional (hasta un máximo de 6 Ataques adicionales) cuando le llegue el momento de atacar. Los impactos fallidos del enemigo que ocurran después de que Obyron haya atacado no generarán más Ataques adicionales. Cualquier Ataque adicional que no se haya utilizado al final de la fase de Asalto se perderá.

El deber de Vargard. Si Obyron utiliza su Manto del Sendero fantasma no se dispersará si intenta llegar a 15 cm o menos de Zahndrek. Además, si alguna unidad enemiga efectúa un asalto sobre la unidad de Zahndrek, Obyron abandonará inmediatamente su propia unidad y deberá unirse a ese combate, independientemente de lo lejos que se encuentre del mismo (asumiremos que utiliza el Manto del Sendero fantasma para llegar junto a su amo). Cualquier unidad enemiga que deje de estar trabada en combate a resultas de este movimiento de unirse al combate podrá consolidar la posición inmediatamente. Si Obyron se encuentra en un edificio o embarcado en un vehículo en el momento de activar esta regla especial, ignora las reglas normales de desembarco; límitate a retirar a Obyron del lugar en el que se encuentre en ese momento y únelo al combate de Zahndrek.

"¿Lo ves, Obyron? Ya llegan los separatistas, intentando atacarme por el flanco igual que hicieron en la Cuarta Batalla de Vyndakh. ¿Y se creen que por pintarse los cuerpos de verde y rugir como salvajes el resultado será diferente que aquella vez? No me lo explíco.

Prepara a mis legiones. Pronto otra gloriosa victoria será nuestra."

- Némesor Zahndrek a Vargard Obyron, antes de su aplastante victoria sobre el ¡Waaagh! Piñodezangre

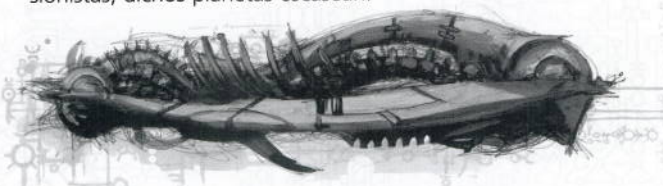


ANRAKYR EL VIAJERO

Pocos Necrones despiertan de las cámaras de éstasis con su consciencia a pleno rendimiento. La mayoría lo hacen confusos por el largo periodo de letargo, mientras sus sentidos y capacidad de raciocinio se van activando lentamente. Sin embargo no fue ese el caso de Anraky, que se alzó de su milenario sueño con la mente intacta y dominada por un propósito claro: reunir cuanto antes a las dinastías. Tomándose esta idea como su destino personal, Anraky abdicó de toda responsabilidad hacia su propio Mundo Necrópolis de Pyrrhia y zarpó con su ejército hacia el espacio profundo.

Sin embargo, la galaxia había cambiado mucho desde que Anraky caminara por última vez por sus mundos, y los mapas de antaño ya no se correspondían con las realidades del presente. Algunos planetas habían sido destruidos, otros aislados por tormentas de Disformidad o incluso desplazados en el tiempo y el espacio. E incluso aunque un planeta estuviera en la posición en la que se suponía que debía estar, la Necrópolis bajo su superficie podía fácilmente haber desaparecido, aniquilada por movimientos tectónicos, lluvias de meteoritos o cualquier otro tipo de desastre imprevisto. No obstante, lo peor de todo para Anraky es ver un Mundo Necrópolis durmiente infestado con formas de vida menores.

Anraky no le atrae iniciar guerras por el mero hecho de iniciarlas, pues sus fuerzas son demasiado escasas para enzarzarse en hostilidades sin sentido. Pero ciertamente llegar a un Mundo Necrópolis para descubrir que sus catacumbas se han colapsado y sus recursos han sido saqueados es suficiente como para hacerle entrar en un estado de furia ciega contra quienes han perpetrado dicha ofensa. Sin importarle si se trata de una colonia de bajo nivel tecnológico, de un enorme ¡Waaagh! de Orkos, de una fuerza expedicionaria Tau o de unas instalaciones industriales del Adeptus Mechanicus, Anraky sólo concibe una respuesta posible: la guerra absoluta. Luchar junto a las fuerzas del Mundo Necrópolis si todavía queda alguna, o luchar para vengarlas en caso contrario. Por suerte, no todos los Mundos Necrópolis a los que viaja Anraky han sufrido tan lamentables circunstancias (algunos de ellos han pasado completamente desapercibidos para las razas más jóvenes), pero lo cierto es que en una galaxia tan llena de formas de vida inteligentes y con intenciones expansionistas, dichos planetas escasean.



En cada Mundo Necrópolis despertado o liberado de sus invasores, Anraky exige un diezmo de guerreros y armamento para su causa. Si se le niega dicha petición, tomará lo que ha pedido mediante la fuerza o el engaño. Un Mundo Necrópolis recién despertado es por fuerza un lugar confuso y desordenado, y por tanto a Anraky no le suele resultar difícil adquirir lo que quiere. Esto ayuda en parte a explicar la oscura reputación que Anraky ha dejado en los diversos Mundos Necrópolis que ha ido encontrando. Para muchos nobles es considerado el más elevado representante de la nobleza, un guerrero que ha renunciado a toda su gloria y estatus personal para buscar el bien de su gente. Para otros en cambio (generalmente aquellos que no han querido contribuir voluntariamente a reforzar sus ejércitos), Anraky es un forajido de la peor calaña, tan peligroso para los Mundos Necrópolis durmientes como cualquier otra amenaza de la galaxia. Por su parte, Anraky preferiría que sus congéneres le

apoyasen por las buenas, pero las necesidades de la guerra están por encima de cualquier otra consideración. Tras cada campaña militar sus fuerzas quedan debilitadas hasta llegar al borde del colapso, y sin un constante flujo de refuerzos su gran causa fracasaría rápidamente.

En el campo de batalla, Anraky va invariablemente acompañado por un grupo de sus Pyrrhianos Eternos, los restos de la vasta legión de Inmortales con la que empezó su "gran obra". Estos veteranos por los que no pasa el tiempo son completamente leales a su maestro y eficientes en extremo a la hora de cumplir sus órdenes. Pese a ello, no obstante, incluso la amenaza que presentan los Pyrrhianos Eternos palidece en comparación con la del propio Anraky. La misma fuerza de voluntad que permite a Anraky liderar a sus tropas puede ser redirigida para hacerse con el control de los sistemas de armas enemigos durante breves periodos de tiempo. Por tanto, cualquier ejército que se enfrente a Anraky hará bien en prestar la misma atención a la artillería amiga que a la enemiga...

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Anraky el Viajero	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

TIPO DE UNIDAD: Infantería (Personaje).

EQUIPO: Flecha de taquiones, Dáculus.



REGLAS ESPECIALES: Contraataque, Eternos, Asalto rabioso, Personaje Independiente, Protocolos de Reanimación.

Mente en la máquina. Al principio de tu fase de Disparo elige a un vehículo enemigo a 45 cm o menos de Anraky y dentro de su línea de visión, y tira 1D6. Con un resultado de 3+, Anraky puentea los sistemas de puntería del vehículo. Podrás disparar con él como si se tratase de una unidad tuya. El vehículo no podrá alterar su encaramiento, y disparará como si no se hubiera movido. A efectos de este ataque, ignora cualquier resultado de "tripulación aturdida" o "tripulación acobardada" que pudieran afectar al vehículo objetivo, no obstante el armamento destruido no podrá disparar. Una vez resueltos los ataques de disparo, el vehículo volverá a ser controlado por tu oponente.

Pyrrhianos Eternos. Un ejército que incluya a Anraky el Viajero también podrá incluir una unidad de Pyrrhianos Eternos, como se detalla en su entrada de la lista de ejército. Se tratarán como si fueran los Inmortales Necrones de la página 34, salvo que estos también contarán con las reglas especiales Asalto rabioso y Contraataque.

"No soy alguien caprichoso, ni dado a actos de crueldad sin sentido. El hecho incontestable es que tú y los tuyos sois intrusos aquí, y al entrar habéis firmado vuestra sentencia de muerte. Yo te maldigo por ponerte en esta situación."

- Anraky el Viajero al Etéreo Tau Aun'taniel
antes de la Cosecha de Ka'mais

ARSENAL NECRÓN

Esta sección del Codex: Necrones detalla todas las armas y el equipo que utilizan los Necrones, así como las reglas para aplicarlas en tus partidas de Warhammer 40,000.

En esta sección encontrarás todas las armas y el equipo de los Necrones. La mayor parte del arsenal tendrá sus reglas aquí, salvo algunos objetos muy especializados que encontrarás en las páginas de la sección Ejército de eras pasadas.

Algunas de las piezas que se presentan aquí solo las utilizan una unidad en concreto, pero las incluimos aquí con otras armas similares para que encontrarlas sea más sencillo. Vale la pena destacar el arsenal de los Criptecnólogos, que cuentan con su propia sección en las páginas 84-85.

Si necesitas consultar las reglas de algún arma concreta del arsenal Necrón, primero consulta esta sección. Aún cuando el objeto en particular no se encuentre aquí, la tabla de referencia del final de esta sección te ayudará a encontrarlo.

"La ventaja tecnológica no te garantiza la victoria, a no ser que la utilice un ser superior."

- Illuminor Szeras

ARMAS Y EQUIPO

ALTERADOR FÁSICO

El alterador fásico hace que su portador parpadee en un estado de fase. Si los golpes y los disparos no le impactan en el momento justo, le atravesarán como si no estuviera allí.

Una miniatura con un alterador fásico tiene una salvación invulnerable de 3+.

ARMAS GAUSS

Las armas tipo gauss son las más comunes entre los soldados Necrón, y pueden variar su aspecto entre los manejables rifles gauss hasta el gigantesco cañón gauss. A diferencia de las armas de energía más convencionales, el proyector gauss no descarga un rayo cortante o de fuerza. Lo que hace es lanzar un rayo de desintegración molecular, capaz de descomponer la carne, la armadura y el hueso a un nivel atómico.

Tipo "Gauss"

Cualquier tirada de penetración de blindaje efectuada por un arma con el tipo Gauss obtendrá un impacto superficial con un 6 en 1D6, a no ser que la tirada de dados ya sea suficiente como para obtener un impacto interno.

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Rifle gauss	60 cm	4	5	Fuego rápido, Gauss
Bláster gauss	60 cm	5	4	Fuego rápido, Gauss
Cañón gauss	60 cm	5	3	Asalto 2, Gauss
Cañón pesado g.	90 cm	9	2	Asalto 1, Gauss
Cañón de flujo gauss	60 cm	4	5	Pesada 3, Gauss*

* El cañón de flujo gauss puede ser disparado sobre una unidad objetivo distinta a la del resto de armas del vehículo (incluyendo otros cañones de flujo gauss), sujeto a las reglas normales de disparo.

ARMAS TESLA

Un arma tesla descarga un rayo de relámpago viviente que rebota de enemigo en enemigo tras golpear a su objetivo, abrasándolo la carne y derritiendo sus armaduras. Los proyectiles tesla se alimentan de la energía liberada por la destrucción, haciendo que el relámpago se vuelva más furioso con cada nuevo rebote.

Tipo "Tesla"

Los disparos tesla pueden llegar a golpear varias veces de un solo disparo. Por cada 6 que saques en la tirada para Impactar, el objetivo sufrirá 2 impactos automáticos adicionales.

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Carabina tesla	60 cm	5	-	Asalto 1, Tesla
Cañón tesla	60 cm	6	-	Asalto 2, Tesla
Destructor tesla	60 cm	7	-	Asalto 4, Tesla, Arco

Arco. Después de resolver el disparo inicial del destructor tesla, tira 1D6 por cada otra unidad (amiga o enemiga, trabada en combate o no) a 15 cm o menos del objetivo. Si sacas un 6, esa unidad sufrirá 1D6 impactos automáticos de Fuerza 5, FP -.

ARMAS DE PARTÍCULAS

Estas armas emiten un flujo de minúsculas partículas de antimateria que detonarán en contacto con cualquier otra materia. Son armas sumamente estables, que requieren únicamente la energía justa para mantener el campo de contención que impide que la antimateria detone dentro de sus mecanismos internos.

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Lanzapartículas	30 cm	6	5	Pistola
Cañón de partículas	60 cm	6	5	Pesada 1, Área
Despedazador de p.	60 cm	7	4	Pesada 1, Área grande
Látigo de partículas	60 cm	8	3	Artillería 1, Área grande

BÁCULO DE LUZ

El báculo de luz es tanto un arma como un símbolo de autoridad. Su vara es un generador de energía disimulado, y el remate es un aparejo de focalización muy preciso, que permiten que el portador lance poderosos rayos de energía sobre sus enemigos.

Un báculo de luz es un arma de disparo con el siguiente perfil.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	5	3	Asalto 3

CUCHILLA DE VACÍO

El resplandeciente filo negro de la cuchilla de vacío parpadea entrando y saliendo de la realidad, desintegrando los lazos moleculares en los enemigos que impacta.

La cuchilla de vacío es un arma de combate cuerpo a cuerpo con las regla especiales Acerada y Ataque entrópico.

DÁCULUS

Los dáculos son bastones de combate con cuchillas energéticas, y han sido el arma favorita de los Líderes Necrones y sus guardaespaldas durante miles de años. El dáculo es tremendamente pesado y engorroso. En manos de una criatura inferior no representaría ningún peligro, pero cuando es operado por la incansable musculatura mecánica de un Necrón se convierte en un arma formidable.

El dáculo es un arma a dos manos de combate cuerpo a cuerpo. Los ataques del un dáculo se resuelven con un bonificador de +2 a la Fuerza. Además, los impactos de un dáculo tiran 2D6 para la penetración del blindaje. No se permiten salvaciones por armadura contra las heridas provocadas por un dáculo.

ESCARABAJOS CEPOMENTALES

Los escarabajos cepommentales son uno de los métodos más comunes para que los Necrones controlen las razas alienígenas. Con una orden del portador, un enjambre de escarabajos diminutos se enterrarán en la mente de la víctima y puentearán sus funciones cerebrales, convirtiéndola en una marioneta en manos del controlador de los escarabajos.

Al principio de la fase de Asalto, después de efectuar los movimientos de asalto pero antes de efectuar ningún golpe, elige de forma aleatoria a una miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador de los escarabajos cepommentales. Esa miniatura tendrá que efectuar inmediatamente un chequeo de Liderazgo con 3D6. Si supera el chequeo, los escarabajos cepommentales no tendrán ningún efecto. Si falla el chequeo la víctima golpeará a sus aliados. En vez de atacar de forma normal, infligirá 1D3 impactos sobre su propia unidad cuando le llegue el turno de atacar. Estos impactos se resolverán con la Fuerza de la víctima, y se beneficiarán de las habilidades y penalizadores de sus armas de combate cuerpo a cuerpo (el controlador de los escarabajos cepommentales elegirá con cual de ellas, en caso de tener elección). Si la víctima sigue viva, volverá a su estado normal después de resolver todos los golpes de esa ronda de combate.

ESCUDOS CUÁNTICOS

Los escudos cuánticos de los necrones desafían cualquier examen, ya que únicamente existen en el momento de absorber los impactos; siendo inexistentes en cualquier otro instante.

Hasta que el vehículo sufra un impacto interno, contará como si todos sus valores de blindaje frontal y laterales fueran 2 puntos más altos. En cuanto el vehículo sufra un impacto interno, utilizará su propio valor de blindaje para los próximos ataques.

"Tus deseos resultan irrelevantes. Esta galaxia ya se ha arrodillado ante nosotros, y pronto volverá a hacerlo de nuevo."

- Líder Supremo Akanabekh
Phaeron de la Dinastía Kardenath
Regente de Nagathar

ESPADA HIPERFÁSICA

El filo de energía de la espada hiperfásica vibra por varios estados dimensionales, pudiendo atravesar con facilidad carne y coraza, alcanzando así órganos vitales internos.

La espada hiperfásica es un arma de energía.

FILACTERIA

Este discreto amuleto es un artilugio de autorreparación sumamente poderoso, repleto de minúsculas criaturas arácnidas que se apilan sobre las heridas del portador, curando las partes destruidas del cuerpo del portador.

Un solo uso. Una miniatura con una filacteria que supere su primera tirada de Protocolos de reanimación volverá al juego con 1D3 Heridas.

FLECHA DE TAQUIONES

La flecha de taquiones es un emisor de energía de muñeca muy complejo. Cuando se activa, transmite una astilla de metal inerte en un relámpago imparable capaz de atravesar el corazón de una montaña.

La flecha de taquiones permite que su portador efectúe el siguiente ataque de disparo una vez por partida:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
∞ (Infinito)	10	1	Asalto 1

GUANTELETE DE FUEGO

El guantelete de fuego tiene la forma de un guante con guardabrazo reforzado que crepita con llamas verdes en toda su longitud. Los mecanismos del guantelete están controlados por una serie de filamentos submecánicos, que permiten al portador un cierto nivel de control sobre el guante tan preciso como si se tratase de su propia mano.

El guantelete de fuego es un arma de combate cuerpo a cuerpo. Los ataques efectuados con un guantelete de fuego repetirán las tiradas fallidas para impactar y para herir en cuerpo a cuerpo. El guantelete de fuego también puede disparar con el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Plantilla	4	5	Asalto 1

LABERINTO TESERÁCTICO

Un laberinto tesseráctico es la manifestación física de la entrada a una prisión en un enclave dimensional. Una vez atrapado entre sus dobleces, no hay escapatoria posible.

Un solo uso. El portador puede utilizar el laberinto tesseráctico en vez de efectuar ataques de combate cuerpo a cuerpo durante esa ronda. Elige un personaje o una criatura monstruosa en contacto peana con peana con el portador. La víctima tendrá que tirar 1D6 y sacar igual o menos que el número de Heridas que le queden, o quedar atrapado en el laberinto tesseráctico para siempre. Retira a la víctima como baja sin posibilidad de salvación de ningún tipo.

LANZARRAYOS TRANSDIMENSIONAL

El lanzarrayos transdimensional se utiliza en los mundos necrópolis para transportar los escombros, la maquinaria y los experimentos no deseados a otra dimensión. Se puede utilizar del mismo modo para librarse de los enemigos.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	X	-	Pesada 1, Rayo de exilio

Rayo de exilio. Si un disparo de un arma con el tipo rayo de exilio impacta, elige a una miniatura de la unidad de forma aleatoria. Esa miniatura deberá superar inmediatamente un chequeo de Fuerza o ser retirada como baja sin posibilidad de salvación de ningún tipo. Las miniaturas que carezcan de atributo de Fuerza, superarán el chequeo de forma automática.

ORBE DE RESURRECCIÓN

Esta brillante esfera enfoca la energía sobre los circuitos de regeneración de los Necrones cercanos, acelerando su reparación.

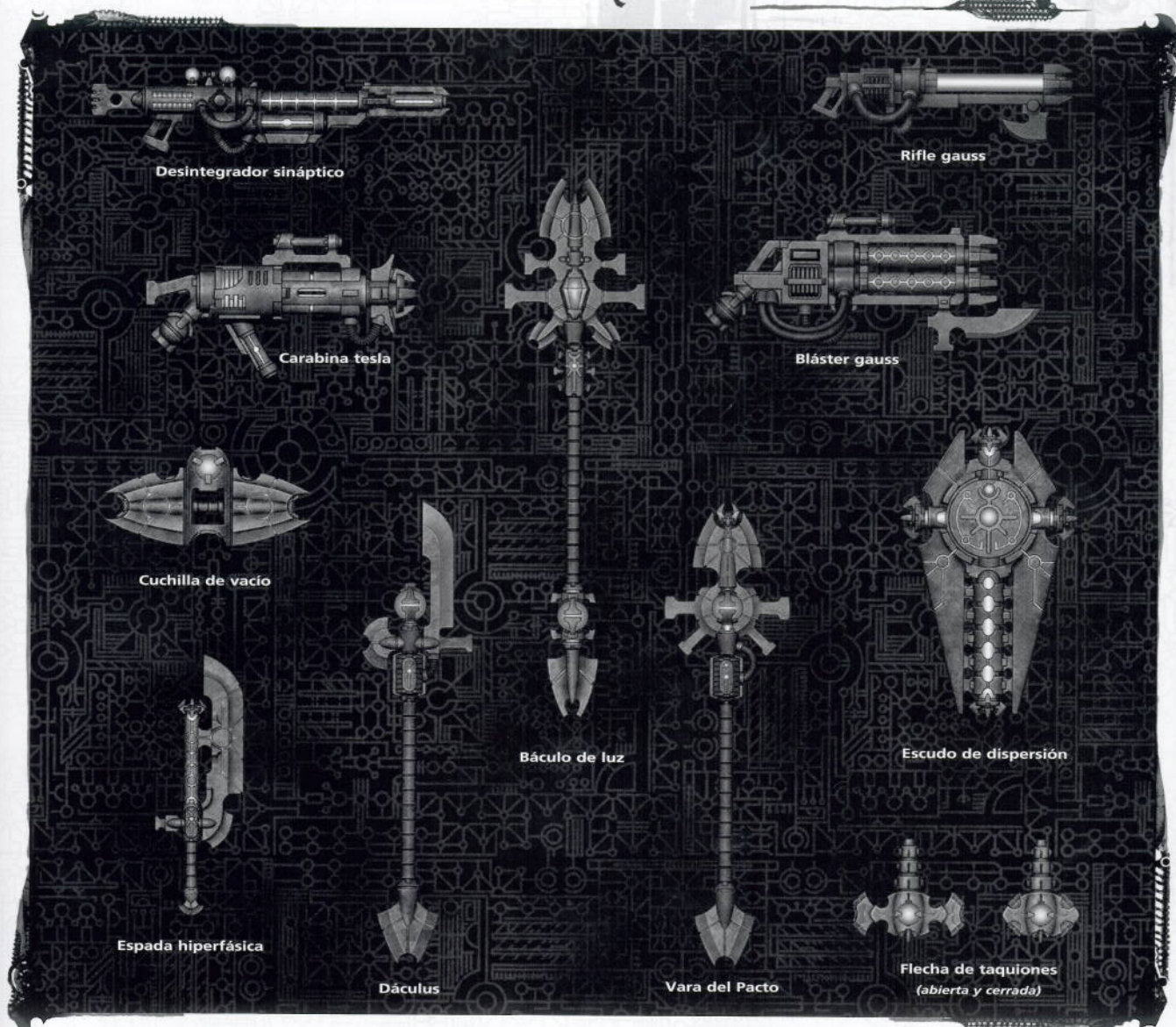
El portador del orbe de resurrección y su unidad superarán los chequeos de Protocolos de reanimación con un 4+.

TEJIDO SEMPITERNO

Los exoesqueletos de muchos Líderes Necrones están hechos con filamentos de amaranthita y adamantio endurecidos por fase, incrementando su dureza en gran medida. Una miniatura con el tejido sempiterno tiene una salvación por armadura de 2+.

ÍNDICE DEL RESTO DEL EQUIPO

	Pág.
Aura sombría.....	42
Báculo del mañana.....	57
Cañón del exterminio.....	48
Cetro del Destructor.....	55
Desintegrador sináptico.....	36
Enjambre sangriento de nanoescarabajos.....	55
Erradicador empático.....	59
Escudo de dispersión.....	35
Escudos aspa.....	42
Garras de reparación.....	46
Látigos espirales.....	44
Manto del sendero fantasma.....	61
Nebuloscopio.....	42
Necrodermis.....	40
Nido de escarabajos.....	46
Puerta de la eternidad.....	47
Prisma de penumbra.....	46
Rayo de calor.....	39
Rayo de la muerte.....	50
Vara del Pacto.....	38



ARSENAL DE LOS CRIPTECNÓLOGOS

Son muchas las disciplinas de la tecno-hechicería, y muy amplias todas ellas. Es poco común que dos Cripteecnólogos esgriman las mismas habilidades, pero a efectos de las partidas de Warhammer 40,000 podemos asumir que todas ellas encajan en una serie de categorías. Aquí presentamos los objetos de equipo ligados a las cinco disciplinas de tecno-hechicería más comunes. Como se indica en la lista de ejército, ningún Cripteecnólogo podrá mezclar equipo de dos o más disciplinas distintas; un acto como este sería prueba de una mente indisciplinada digna de muy poca confianza.



PORTADORES DE ANGUSTIA

Los psicomantes de éxito son los Cripteecnólogos más cotizados. Si sus habilidades se utilizan con buen criterio, la moral del enemigo se partirá tan pronto como empiece la batalla.

BASTÓN ABISAL

Sucumbir ante las nieblas de ébano que invoca el bastón abisal implica verse tragado por la locura más impenetrable.

Esta es un arma de disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Bastón abisal	Plantilla	8	1	Asalto 1, Velo de angustia

Velo de angustia. Las tiradas para herir de los ataques de disparo del bastón abisal se resuelven contra el Liderazgo del objetivo, en vez de su Resistencia. El ataque de disparo del bastón abisal no afecta a los vehículos.

SUDARIO DE LAS PESADILLAS

Al revelar el sudario de las pesadillas los enemigos más cercanos se ven asaltados por fantasmas terroríficos tan potentes como cualquier peligro mortal.

El sudario de las pesadillas puede utilizarse durante la fase de Disparo en vez de disparar un arma. Elige una unidad enemiga no trabada en combate a 45 cm o menos del Cripteecnólogo. Esa unidad tendrá que efectuar inmediatamente un chequeo de Moral.

MORTAJA DE OSCURIDAD

El Cripteecnólogo puede convocar una mortaja de oscuridad que gira y se retuerce como si fuera una capa fantasmal animada por una brisa etérea. Cuando la oscuridad se repliegue, el Cripteecnólogo y sus aliados habrán desaparecido, manifestándose de nuevo a una cierta distancia.

Un Cripteecnólogo con una mortaja de oscuridad podrá decidir utilizarla en su fase de Movimiento en vez de moverse de forma normal. El Cripteecnólogo y su unidad serán retirados de la mesa de juego para volver inmediatamente después mediante Despliegue rápido. No se podrá utilizar la mortaja de oscuridad si el Cripteecnólogo o su unidad se encuentran trabados en combate.



PORTADORES DE DESTRUCCIÓN

Los plasmamantes no son unos seres sutiles, ya que han manipulan las energías en crudo en vez de ocuparse de refinarlas mediante otras formas. Es por eso que se les conoce como Portadores de Destrucción, ya que este es el regalo que le presentan a la Galaxia.

LANZA MÍSTICA

Este arma de asta puede emitir una furiosa descarga energética que su mera existencia hace que el mismo aire grite de agonía. Es una arma de disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Lanza mística	90 cm	8	2	Asalto 1

MIRADA FLAMÍGERA

Los ojos del Cripteecnólogo restallan con fuego brujo, dejando clavado en su sitio hasta al atacante más valiente.

El Cripteecnólogo y su unidad se consideran equipados con granadas defensivas. El resto de la unidad perderá esta habilidad si el Cripteecnólogo es retirado como baja.

PULSO SOLAR

El bastón del Cripteecnólogo lanza un relámpago de luz cegadora, aturdiendo a sus enemigos e iluminando el campo de batalla.

Un solo uso. El pulso solar puede utilizarse al principio de cualquier turno. Si se están aplicando las reglas de combate nocturno, dejarán de tener efecto hasta el final del turno. En caso de que las reglas de combate nocturno no estuvieran en juego, entonces se aplicarán sus efectos hasta el final del turno.



PORTADORES DE ETERNIDAD

A los cronomantes les llaman los Portadores de Eternidad, dado que sus acciones fluyen con el conocimiento de eventos futuros. Pocos Portadores de Eternidad son dignos de confianza, ya que siempre tienen conocimientos sobre el desenlace de las situaciones.

BASTÓN EÓNICO

El remate de zafiro de un bastón eónico contiene una enorme carga temporal que cuando se libera es capaz de atrapar al enemigo en una burbuja de tiempo ralentizado.

El bastón eónico es un arma de combate cuerpo a cuerpo. Un enemigo que sufra una Herida no salvada de un bastón eónico perderá la regla especial Veloces (si la tiene) y verá como su Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Iniciativa y Ataques quedan reducidos a 1 durante el resto de la partida.

CRONOMETRÓN

El cronometrón permite que su portador actúe fuera del flujo temporal normal, permitiéndole imprimir pequeñas, pero a menudo potentes, modificaciones sobre su propio destino.

Una miniatura con un cronometrón podrá repetir 1D6 de una de sus tiradas en cada fase. Si el portador se encuentra en una unidad, esta habilidad podrá utilizarse para repetir 1D6 de una de las tiradas de la unidad en cada fase.

CAPA DE DISRUPCIÓN TEMPORAL

El Criptecnólogo está recubierto de fragmentos de tiempo cristalizado, cada astilla a prueba de un golpe que no acertó tras haberse iniciado en un instante de otro tiempo. Una miniatura con una capa de disrupción temporal tiene una salvación invulnerable de 3+.



PORTADORES DE LA TORMENTA

Los Portadores de la Tormenta son los etermanes, al mando de la furia de los cielos turbulentos. Pueden invocar el rayo o lanzar los vientos embravecidos sobre el enemigo.

CRISTAL DE ÉTER

El aire en calma cobra vida en presencia de un cristal de éter, aplastando a los enemigos del Criptecnólogo sometiéndoles a oleadas de gran presión y atacándoles con relámpagos.

Cualquier unidad enemiga que llegue mediante Despliegue rápido a 15 cm o menos del portador de un cristal de éter sufrirá 1D6 impactos de Fuerza 8, FP 5. Si alguna unidad enemiga llega mediante Despliegue rápido dentro del alcance de uno o más cristales de éter, incrementa el número de impactos en uno por cada cristal después del primero (no se sufrirá 1D6 impactos por cada cristal de éter).

CAMPO DE RELÁMPAGOS

Arcos de energía esmeralda relampaguean entre el Criptecnólogo y sus camaradas, electrocutando a cualquier enemigo que se acerque.

Cuando una unidad enemiga asalte con éxito al Criptecnólogo (o a su unidad), la unidad asaltante sufrirá inmediatamente 1D6 impactos de Fuerza 8, FP 5. El resto de la unidad perderá esta habilidad si el Criptecnólogo es retirado como baja.

BASTÓN VOLTÁICO

Del mismo modo que el etermanente controla el bastón voltáico, éste controla el relámpago. Esta es un arma de disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Bastón voltaico	30 cm	5	-	Asalto 4, Sobrecarga

Sobrecarga. Los vehículos impactados por un disparo del bastón voltaico sufrirán un impacto superficial de 2 a 5, y un impacto interno con un 6.



PORTADORES DE LA METAMORFOSIS

Los Portadores de la Metamorfosis son adeptos de la geomancia y señores de la ciencia antaño conocida como alquimia. Se especializan en la transmutación de la materia de una forma a otra, insuflando el ánimos en lo inanimado.

ARPA DISONANTE

Una sola nota baja de sus cuerdas eléctricas pueden transformar el adamantio en cristal.

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Arpa disonante	∞ (Infinito)	6	-	Asalto 1, Ataque entrópico

CRISOL SÍSMICO

El portador de un crisol sísmico puede inducir temblores aislados en rocas, metal e incluso el propio aire.

Tira 1D6+2 y designa una unidad enemiga al principio de la fase de Asalto del enemigo. Si la unidad designada intenta asaltar al Criptecnólogo o a su unidad, reduce su movimiento de asalto tantos cm como el resultado obtenido en el dado.

BASTÓN SÍSMICO

Las descargas de energía de un bastón sísmico hacen que salten del suelo fragmentos de roca, derribando a los enemigos.

Se trata de un arma de disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Bastón sísmico	90 cm	4	-	Asalto 1, Área, Terremoto

Terremoto. Todas las unidades enemigas impactadas por un arma de tipo Terremoto considerará el terreno abierto como terreno difícil durante su próxima fase de Movimiento.

CIENCIAS MISTERIOSAS

Los Necrones siempre fueron maestros de la física trascendente, las microdimensiones y la hiper-geometría, y siempre las aplicaron en todo su potencial cuando pudieron servir una función útil. Muchos mundos necrópolis y bastiones son infinitamente más vastos por dentro de lo que podría parecer a simple vista desde fuera, o están protegidos por laberintos de energía de un tamaño imposible. Algunas tropas especializadas, especialmente los Omnicidas, suelen utilizar las microdimensiones habitualmente como posiciones aventajadas desde las que dar caza a sus enemigos, y los némesos más laureados pueden ocultar ejércitos y flotas enteras en los dobleces de la realidad fuera de fase. No obstante, a pesar de lo complejas que puedan parecer estas técnicas para el resto de razas de la galaxia, siguen siendo inútiles frente a un tipo de enemigo. Este tipo de conjuros tecnológicos no son más que otro matiz de existencia que corromper y devorar a ojos de los Demonios de la Disformidad.

LISTA DE EJÉRCITO

La lista de ejército siguiente te permite organizar un ejército de Necrones y luchar batallas usando los escenarios incluidos en el reglamento de *Warhammer 40,000*

CÓMO ORGANIZAR LA LISTA DE EJÉRCITO

La lista de ejército de Necrones está dividida en cinco secciones: C.G., élite, línea, ataque rápido y apoyo pesado. Todas las escuadras, vehículos y personajes del ejército están incluidos en una de ellas, dependiendo de su función en el campo de batalla. Además, cada miniatura tiene un coste asociado en puntos, que varía según la efectividad de la miniatura en combate.

Antes de elegir el ejército debes ponerte de acuerdo con tu adversario sobre el tipo de escenario a jugar y el valor total en puntos del ejército. Después ya podrás elegir tus fuerzas.

CÓMO UTILIZAR LA TABLA DE ORGANIZACIÓN DE EJÉRCITO

La lista de ejército se utiliza en combinación con la Tabla de Organización de Ejército de un escenario. Cada tabla está dividida en cinco categorías que se corresponden con las secciones de la lista de ejército. Cada categoría incluye uno o más cuadros. Cada cuadro gris significa que puedes elegir una opción de esa sección de la lista de ejército, mientras que los cuadros oscuros indican elecciones obligatorias.



"He matado a dioses, he derrocado imperios y he destruido planetas enteros. Comparada con esto, tu triste muerte pasará desapercibida a ojos de la historia. Pero no desespere, joven héroe, yo recordaré este instante para siempre."

- Anrakyr el Viajero

ENTRADAS DE LA LISTA DE EJÉRCITO

Cada opción de la lista de ejército representa una unidad diferente. En la sección Ejército de eras pasadas encontrarás más información sobre el trasfondo y las reglas de los Necrones, y en la sección El despertar del Sepulcro, tendrás a tu alcance información y ejemplos de las miniaturas Citadel que necesitas para representarlas.

Cada opción de unidad de la lista de ejército de Necrones está dividida en varios apartados:

Nombre: Al inicio de cada opción de la lista de ejército encontrarás el nombre de la unidad junto a su coste en puntos sin opciones incluidas.

Perfil: Aquí hallarás el perfil de atributos de las miniaturas que la unidad puede incluir.

Composición: En los casos en que pueda aplicarse, se indicará el número y tipo de miniaturas que componen la unidad básica, sin mejoras. Si la composición de la unidad indica que es "Única" solo puedes incluir una de éstas en tu ejército.

Tipo de unidad: Se refiere a las categorías de unidad según el capítulo del reglamento de *Warhammer 40,000* que trata sobre los tipos de unidades. Una unidad puede clasificarse como infantería, vehículo o caballería y estará sujeta a las reglas de movimiento, disparo, asalto, etc., correspondientes a dicha unidad.

Equipo: Se detallan las armas y equipo con las que están armadas las miniaturas de la unidad. El coste de todas estas miniaturas y de su equipo están incluidos en el coste de puntos indicado junto al nombre de la unidad.

Reglas especiales: En esta sección se enumeran las reglas especiales aplicables a la unidad. Estas reglas se explican con mayor detalle en la sección Ejército de eras pasadas o en la sección de Reglas especiales universales del reglamento de *Warhammer 40,000*.

Transporte asignado: Donde sea aplicable, se enumeran los vehículos de transporte que puede elegir una unidad. Todos ellos se enumeran en la lista de ejército de la página 91. Los transportes asignados no consumen ninguna opción de la Tabla de Organización de Ejército, pero por lo demás actúan como unidades independientes. En la sección Vehículos de transporte del reglamento de *Warhammer 40,000* se describe su funcionamiento.

Opciones: Aquí se enumeran todas las opciones que puedes incluir a la unidad junto al coste en puntos de cada una. En algunas de ellas se especifica que puedes cambiar un arma "y/o" otra, una por otra, ninguna o ambas, por el coste en puntos indicado.

C.G.

IMOTEKH, SEÑOR DE LA TORMENTA..... 225 puntos

Página 54

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Imotekh	4	4	5	5	3	2	3	10	2+
Señor de la tormenta									

Composición:

- 1 (Único)

Tipo de unidad:

- Infantería (Personaje)

Transporte asignado:

- Puede tener una Plataforma de mando Catacumba como Transporte asignado (ver página 91 para su coste en puntos).

Equipo:

- Enjambre sangriento de nanoescarabajos
- Guantelete de fuego
- Alterador fásico
- Filacteria
- Tejido sempiterno
- Cetro del Destructor

Reglas especiales:

- Eternos
- Derrota humillante
- Estrategia hiperlógica
- Personaje Independiente
- Señor de la Tormenta
- Phaeron
- Protocolos de reanimación

NÉMESOR ZAHNDREKH..... 185 puntos

Página 60

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Némesor Zahndrek	4	4	5	5	3	2	3	10	2+

Composición:

- 1 (Único)

Tipo de unidad:

- Infantería (Personaje)

Transporte asignado:

- Puede tener una Plataforma de mando Catacumba como Transporte asignado (ver página 91 para su coste en puntos).

Equipo:

- Alterador fásico
- Orbe de resurrección
- Tejido sempiterno
- Báculo de luz

Reglas especiales:

- Tácticas versátiles
- Contratácticas
- Eternos
- Personaje Independiente
- Refuerzos en fase
- Protocolos de reanimación

VARGARD OBYRON..... 160 puntos

Página 60

Vargard Obyron no ocupará ninguna opción de C.G. si tu ejército también incluye a Némesor Zahndrek.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Vargard Obyron	6	4	5	5	3	2	3	10	2+

Composición:

- 1 (Único)

Tipo de unidad:

- Infantería (Personaje)

Equipo:

- Manto del sendero fantasma
- Tejido sempiterno
- Dáculus

Reglas especiales:

- Contraataque de oportunidad
- Eternos
- Personaje Independiente
- Protocolos de reanimación
- El deber de Vargard

ILLUMINOR SZERAS..... 100 puntos

Página 56

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Illuminor Szeras	4	4	4	4	2	2	4	10	3+

Composición:

- 1 (Único)

Tipo de unidad:

- Infantería (Personaje)

Equipo:

- Lanza mística
- Mirada flamígera

Reglas especiales:

- Eternos
- Personaje Independiente
- Mejoras mecánicas
- Protocolos de reanimación

ORIKAN EL ADIVINADOR..... 165 puntos

Página 57

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Orikan el Adivinador	4	4	4	4	2	2	2	10	4+
Orikan Fortalecido	5	5	7	7	4	4	4	10	4+

Composición:

- 1 (Único)

Tipo de unidad:

- Infantería (Personaje)

Equipo:

- Alterador fásico
- Báculo del mañana
- Lanzarrayos transdimensional

Reglas especiales:

- Eternos
- Personaje Independiente
- Señor del tiempo
- Zarcillos temporales
- Protocolos de reanimación
- Las estrellas están alineadas

C.G.

ANRAKYR EL VIAJERO

165 puntos

Página 62

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Anraky el Viajero	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

Composición:

- 1 (Único)

Equipo:

- Flecha de taquiones
- Dáculus

Tipo de unidad:

- Infantería (Personaje)

Pyrrhianos Eternos:

- Si tu ejército incluye a Anraky el Viajero, una unidad de Inmortales se convertirá automáticamente en Pyrrhianos Eternos sin ningún coste adicional (ver página 62).

Reglas especiales:

- Contraataque
- Eternos
- Asalto rabioso
- Personaje Independiente
- Mente en la máquina
- Protocolos de reanimación

Transporte asignado:

- Puede tener una Plataforma de mando Catacumba como Transporte asignado (ver página 91 para su coste en puntos).

TRAZYN EL INFINITO

175 puntos

Página 58

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Trazyn el Infinito	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

Composición:

- 1 (Único)

Equipo:

- Erradicador Empático
- Escarabajos cepometales

Tipo de unidad:

- Infantería (Personaje)

Reglas especiales:

- Eternos
- "¡Excelente! Otra pieza para la colección"
- Personaje Independiente
- Phaeron
- Protocolos de reanimación
- Huestes sustitutas

Transporte asignado:

- Puede tener una Plataforma de mando Catacumba como Transporte asignado (ver página 91 para su coste en puntos).

LÍDER SUPREMO NECRÓN

90 puntos

Página 30

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Líder Supremo Necrón	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

Composición:

- 1 Líder Supremo Necrón

Equipo:

- Báculo de luz

Tipo de unidad:

- Infantería (Personaje)

Reglas especiales:

- Eternos
- Personaje Independiente
- Protocolos de reanimación

Transporte asignado:

- Puede tener una Plataforma de mando Catacumba como Transporte asignado (ver página 91 para su coste en puntos).

Opciones:

- Convertir en Phaeron..... 20 puntos
- Puede sustituir el Báculo de luz por una de las siguientes:
 - Espada hiperfásica..... *gratis*
 - Guantelete de fuego..... 5 puntos
 - Cuchilla de vacío..... 10 puntos
 - Dáculus..... 10 puntos
- Puede tener cualquiera de las siguientes:
 - Filacteria..... 15 puntos
 - Escarabajos cepometales..... 15 puntos
 - Tejido sempiterno..... 15 puntos
 - Laberinto taserático..... 20 puntos
 - Flecha de taquiones..... 30 puntos
 - Orbe de resurrección..... 30 puntos
 - Alterador fásico..... 45 puntos

LÍDER DESTRUCTOR

125 puntos

Página 31

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Líder Destructor	4	4	5	6	3	2	3	10	3+

Composición:

- 1 Líder Destructor

Equipo:

- Dáculus

Tipo de unidad:

- Unidad retropropulsada (Personaje)

Reglas especiales:

- Eternos
- Personaje Independiente
- Enemigo predilecto (¡Todo!)
- Protocolos de reanimación

Opciones:

- Puede sustituir el Dáculus por una de las siguientes:
 - Guantelete de fuego..... *gratis*
 - Báculo de luz..... *gratis*
 - Cuchilla de vacío..... 5 puntos
- Puede tener cualquiera de las siguientes:
 - Tejido sempiterno..... 15 puntos
 - Escarabajos cepometales..... 20 puntos
 - Flecha de taquiones..... 30 puntos
 - Orbe de resurrección..... 30 puntos

C.G.

CORTE REAL

Por cada Líder Supremo Nocrón que tengas en tu ejército (incluyendo a Némesor Zahndrek, Imotekh Señor de la Tormenta, Trazyn el Infinito y Anrakyr el viajero), también podrás incluir una Corte Real. Esta unidad no ocupa ninguna opción de C.G.

Composición:

- 0-5 Líderes Nocrón
- 0-5 Cripteólogos

Antes de la batalla cada miembro de la Corte Real tiene la opción de separarse de su unidad y ser asignado a una unidad distinta de la siguiente lista para liderarla: Guerreros Nocrón, Inmortales Nocrón, Necroguardias u Omnicidas. Únicamente de este modo los miembros de la Corte Real se podrán unir a cada una de dichas unidades. En cualquier otro caso deberán permanecer en la Corte Real.

LÍDER NOCRÓN

35 puntos

Página 30

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Líder Nocrón	4	4	5	5	1	2	2	10	3+

Composición:

- 1 Líder Nocrón

Equipo:

- Báculo de luz

Tipo de unidad:

- Infantería (Personaje)

Reglas especiales:

- Eternos
- Protocolos de reanimación

Opciones:

- Puede sustituir su Báculo de luz por una de las siguientes:
 - Espada hiperfásica *gratis*
 - Guantelete de fuego 5 puntos
 - Cuchilla de vacío 10 puntos
 - Dáculus 10 puntos
- Puede tener cualquiera de las siguientes:
 - Tejido sempiterno 15 puntos
 - Escarabajos cepometales 15 puntos
 - Laberinto taserático 20 puntos
 - Orbe de resurrección 30 puntos
 - Alterador fásico 45 puntos

CRIPTECNÓLOGO

25 puntos

Página 32

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Cripteólogo	4	4	4	4	1	2	1	10	4+

Composición:

- 1 Cripteólogo

Equipo:

- Báculo de luz

Tipo de unidad:

- Infantería (Personaje)

Reglas especiales:

- Eternos
- Protocolos de reanimación

Opciones:

- *Convertir en un Portador de Angustia, sustituyendo el báculo de luz por un bastón abisal 5 puntos
 - Pudiendo tener entonces cualquiera de las siguientes:
 - Sudario de las pesadillas 10 puntos
 - Mortaja de oscuridad 30 puntos
- *Convertir en un Portador de Destrucción, sustituyendo el báculo de luz por una lanza mística 10 puntos
 - Pudiendo tener entonces cualquiera de las siguientes:
 - Mirada flamígera 10 puntos
 - Pulso solar 20 puntos
- *Convertir en un Portador de Eternidad, sustituyendo el báculo de luz por un bastón eónico *gratis*
 - Pudiendo tener entonces cualquiera de las siguientes:
 - Cronometrón 15 puntos
 - Capa de disrupción temporal 30 puntos
- *Convertir en un Portador de la Tormenta, sustituyendo el báculo de luz por un bastón voltaico *gratis*
 - Pudiendo tener entonces cualquiera de las siguientes:
 - Campo de relámpagos 10 puntos
 - Cristal de éter 15 puntos
- *Convertir en un Portador de la Metamorfosis, sustituyendo el báculo de luz por un bastón sísmico 5 puntos
 - Pudiendo tener entonces cualquiera de las siguientes:
 - Crisol sísmico 10 puntos
 - Arpa disonante 25 puntos

* Puedes convertir cualquier número de Cripteólogos de una Corte Real en un único tipo de Portador en concreto. Puedes tener tantos Portadores de ese tipo como desees, pero cada una de las opciones de equipo propias de los Portadores solo podrán ser elegidas una única vez en cada Corte Real (ver pág. 84).



TROPAS DE LÍNEA

GUERREROS NECRÓN..... 65 puntos

Página 33

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guerrero Necrón	4	4	4	4	1	2	1	10	4+

Composición:

- 5 Guerreros Necrón

Equipo:

- Rifle gauss

Tipo de unidad:

- Infantería

Reglas especiales:

- Protocolos de reanimación

Opciones:

- Puede incluir hasta quince Guerreros Necrón adicionales..... 13 puntos por miniatura

Transporte:

- Pueden tener un Arca Fantasma o una Guadaña de la Noche como transporte asignado (ver página 91 para su coste en puntos).

INMORTALES NECRÓN..... 85 puntos

Página 34

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Inmortal Necrón	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

Composición:

- 5 Inmortales Necrón

Equipo:

- Bláster gauss

Tipo de unidad:

- Infantería

Reglas especiales:

- Protocolos de reanimación

Opciones:

- Puede incluir hasta cinco Inmortales Necrón adicionales..... 17 puntos por miniatura
- La escuadra al completo puede sustituir sus blásters gauss por carabinas tesla..... gratis

Transporte:

- Pueden tener una Guadaña de la Noche como transporte asignado (ver página 91 para su coste en puntos).

TRANSPORTES ASIGNADOS

PLATAFORMA DE MANDO CATACUMBA..... 80 puntos

Página 52

	HP	F	L	P	Blindaje
Plataforma de mando Catacumba	4	11	11	11	

Composición:

- 1 Plataforma de mando Catacumba

Tipo de unidad:

- Vehículo (Rápido, Descubierto, Gravítico)

Capacidad de Transporte:

- 1 Personaje independiente

Reglas especiales:

- Metal viviente
- Ataque de barrido
- Reparación simbiótica

Equipo:

- Escudos cuánticos
- Cañón tesla

Opciones:

- Puede sustituir su cañón tesla por un cañón gauss..... gratis

ARCA FANTASMA..... 115 puntos

Página 53

	HP	F	L	P	Blindaje
Arca Fantasma	4	11	11	11	

Composición:

- 1 Arca Fantasma

Tipo de unidad:

- Vehículo (Descubierta, Gravítico)

Capacidad de Transporte:

- 10 miniaturas

Reglas especiales:

- Metal viviente
- Plataforma de reparación

Equipo:

- Escudos cuánticos
- Sistema binario de rifles gauss

GUADAÑA DE LA NOCHE..... 100 puntos

Página 51

	HP	F	L	P	Blindaje
Guadaña de la Noche	4	11	11	11	

Composición:

- 1 Guadaña de la Noche

Tipo de unidad:

- Vehículo (Rápido, Gravítico)

Capacidad de Transporte:

- 15 miniaturas

Reglas especiales:

- Asalto aéreo
- Despliegue rápido
- Metal viviente
- Supersónico

Equipo:

- Destructor tesla acoplado

ELITE

OMNICIDAS 95 puntos

Página 36

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Omnicida	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

Composición:

- 5 Omnicidas

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Desintegrador sináptico

Reglas especiales:

- Despliegue rápido
- Intercepción etérea
- Cazadores del hiperespacio
- Protocolos de reanimación

Opciones:

- Puede incluir hasta cinco Omnicidas adicionales 19 puntos por miniatura

Transporte:

- Pueden tener una Guadaña de la Noche como transporte asignado (ver página 91 para su coste en puntos).

NECROGUARDIAS 200 puntos

Página 35

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Necroguardia	4	4	5	5	1	2	2	10	3+

Composición:

- 5 Necroguardias

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Dáculus

Reglas especiales:

- Protocolos de reanimación

Opciones:

- Puede incluir hasta cinco Necroguardias adicionales 40 puntos por miniatura
- La escuadra al completo puede sustituir los dáculus por espadas hiperfásicas y escudos de dispersión 5 puntos por miniatura

Transporte:

- Pueden tener una Guadaña de la Noche como transporte asignado (ver página 91 para su coste en puntos).

PRETORIANOS DE LA TRIARCA 200 puntos

Página 38

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Pretoriano de la Triarca	4	4	5	5	1	2	1	10	3+

Composición:

- 5 Pretorianos de la Triarca

Tipo de unidad:

- Unidad retropropulsada

Equipo:

- Vara del pacto

Reglas especiales:

- Coraje
- Protocolos de reanimación

Opciones:

- Puede incluir hasta cinco Pretorianos de la Triarca adicionales 40 puntos por miniatura
- La escuadra al completo puede sustituir sus varas del pacto por cuchillas de vacío y lanzapartículas gratis

FRAGMENTO DE C'TAN 185 puntos

Página 40

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Fragmento de C'tan	5	5	7	7	4	4	4	10	4+

Composición:

- 1 Fragmento de C'tan

Tipo de unidad:

- Criatura monstruosa (Personaje)

Equipo:

- Necrodermis

Reglas especiales:

- Coraje
- Guerrero eterno
- Inmune a la ley natural

Opciones:

- Debe tener dos de las siguientes Manifestaciones de poder (solo se puede tener una copia de cada una por ejército):
 - Toque entrópico 10 puntos
 - Señor del Fuego 10 puntos
 - Fragmentos de la Pira 15 puntos
 - Enjambre de Polvo espiritual 20 puntos
 - Forjador de Mundos 25 puntos
 - Singularidad Consciente 30 puntos
 - Retorcer el Mundo 35 puntos
 - Gran Ilusión 40 puntos
 - Flecha del tiempo 40 puntos
 - Relámpago Transdimensional 45 puntos
 - Mirada de la Muerte 50 puntos



ELITE

MANADAS DE DESOLLADORES..... 65 puntos

Página 37

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Desollador	4	1	4	4	1	2	3	10	4+

Composición:
• 5 Desolladores

Tipo de unidad:
• Infantería

Reglas especiales:

- Despliegue rápido
- Infiltración
- Protocolos de reanimación

Opciones:

- Puede incluir hasta quince Desolladores adicionales..... 13 puntos por miniatura

ACECHANTES DE LA TRIARCA..... 150 puntos

Página 39

	HA	HP	F	Blindaje			I	A
				F	L	P		
Acechante de la Triarca	4	4	7	11	11	11	2	3

Composición:
• 1 Acechante de la Triarca

Equipo:
• Rayo de calor
• Escudos cuánticos

Reglas especiales:

- Metal viviente
- Moverse a través de cobertura
- Señalizador de blancos

Opciones:

- Puede sustituir su rayo de calor por una de las siguientes:
 - Despedazador de partículas..... 5 puntos
 - Cañón pesado gauss acoplado..... 15 puntos



ATAQUE RÁPIDO

ESPECTROS CANÓPTICOS 35 puntos

Página 44

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Espectros Canópticos	4	4	6	4	2	2	3	10	3+

Composición:

- 1 Espectros Canópticos

Equipo:

- Alterador fásico

Tipo de unidad:

- Unidad retropropulsada

Reglas especiales:

- Coraje
- Ataques de fase
- Velo espectral

Opciones:

- Puede incluir hasta cinco Espectros canópticos adicionales..... 35 puntos por miniatura
- Cualquier miniatura puede tener una de las siguientes:
 - Lanzapartículas..... 5 puntos por miniatura
 - Látigos espirituales..... 10 puntos por miniatura
 - Lanzarrayos transdimensional..... 15 puntos por miniatura

ESCARABAJOS CANÓPTICOS 45 puntos

Página 45

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Escarabajos Canópticos	2	2	3	3	3	2	4	10	5+

Composición:

- 3 peanas de Escarabajos Canópticos

Reglas especiales:

- Ataque entrópico
- Coraje
- Enjambres

Tipo de unidad:

- Bestias

Opciones:

- Puede incluir hasta siete peanas de Escarabajos Canópticos adicionales..... 15 puntos por peana

CUCHILLAS DE LA NECRÓPOLIS 20 puntos

Página 42

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Cuchilla de la Necrópolis	4	4	4	4(5)	1	2	1	10	4+

Composición:

- 1 Cuchilla de la Necrópolis

Equipo:

- Carabina tesla acoplada

Tipo de unidad:

- Motocicleta a reacción

Reglas especiales:

- Protocolos de reanimación

Opciones:

- Puede incluir hasta cuatro Cuchillas de la Necrópolis adicionales..... 20 puntos por miniatura
- La unidad al completo puede sustituir sus carabinas tesla acopladas por:
 - Blásters gauss acoplados..... gratis
 - Cañones de partículas..... 10 puntos por miniatura
- La unidad al completo puede tener cualquiera de las siguientes:
 - Nebuloscopios..... 5 puntos por miniatura
 - Auras sombrías..... 10 puntos por miniatura
 - Escudos aspa..... 10 puntos por miniatura

DESTRUCTORES NECRÓN 40 puntos

Página 43

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Destructor Negrón	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Destructor Pesado	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

Composición:

- 1 Destructor

Equipo:

- Cañón gauss

Tipo de unidad:

- Unidad retropropulsada

Reglas especiales:

- Enemigo predilecto (¡Todo!)
- Protocolos de reanimación

Opciones:

- Puede incluir hasta cuatro destructores Negrón adicionales..... 40 puntos por miniatura
- Puede convertir hasta tres destructores Negrón en destructores Pesados, sustituyendo los cañones gauss por cañones gauss pesados..... 20 puntos por miniatura

APOYO PESADO

ARCA DEL EXTERMINIO..... 175 puntos

Página 48

	Blindaje			
	HP	F	L	P
Arca del Exterminio	4	11	11	11

Composición:

- 1 Arca del Exterminio

Tipo de unidad:

- Vehículo (Descubierto, Gravítico)

Equipo:

- Cañón del Exterminio
- Sistema binario de rifles gauss
- Escudos cuánticos

Reglas especiales:

- Metal viviente

PLATAFORMA DE ANIQUILACIÓN..... 90 puntos

Página 49

	Blindaje			
	HP	F	L	P
Plataforma de aniquilación	4	11	11	11

Composición:

- 1 Plataforma de aniquilación

Tipo de unidad:

- Vehículo (Descubierto, Gravítico)

Equipo:

- Escudos cuánticos
- Destructor tesla acoplado
- Cañón tesla

Reglas especiales:

- Metal viviente

Opciones:

- Puede sustituir su cañón tesla por un cañón gauss..... *gratis*

MONOLITO NECRÓN..... 200 puntos

Página 47

	Blindaje			
	HP	F	L	P
Monolito Necrón	4	14	14	14

Composición:

- 1 Monolito

Tipo de unidad:

- Vehículo (Pesado*, Tanque, Gravítico)

Equipo:

- Puerta de la eternidad
- Cuatro cañones de flujo gauss
- Látigo de partículas

Reglas especiales:

- Despliegue rápido*
- Metal viviente

GUADAÑA DE LA MUERTE..... 175 puntos

Página 50

	Blindaje			
	HP	F	L	P
Guadaña de la Muerte	4	11	11	11

Composición:

- 1 Guadaña de la Muerte

Tipo de unidad:

- Vehículo (Rápido, Gravítico)

Equipo:

- Rayo de la muerte
- Destructor tesla acoplado

Reglas especiales:

- Asalto aéreo
- Despliegue rápido
- Metal viviente
- Supersónico

ARAÑA CANÓPTICA..... 50 puntos

Página 46

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Araña Canóptica	3	3	6	6	3	2	2	10	3+

Composición:

- 1 Araña Canóptica

Equipo:

- Nido de escarabajos

Tipo de unidad:

- Criatura monstruosa

Reglas especiales:

- Coraje

Opciones:

- Puede incluir hasta dos Arañas Canópticas adicionales..... *50 puntos por miniatura*
- Cualquier Araña Canóptica puede tener garras de reparación..... *10 puntos por miniatura*
- Cualquier Araña Canóptica puede tener un prisma de penumbra..... *15 puntos por miniatura*
- Cualquier Araña Canóptica puede tener un cañón de partículas acoplado..... *25 puntos por miniatura*

SUMARIO

MINIATURAS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Pág.
Anrakyr el Viajero	4	4	5	5	3	2	3	10	3+	62
Araña Canóptica	3	3	6	6	3	2	2	10	3+	46
Criptecnólogo	4	4	4	4	1	2	1	10	4+	32
Cuchillas de la Necrópolis	4	4	4	4(5)	1	2	1	10	4+	42
Desollador	4	1	4	4	1	2	3	10	4+	37
Destructor Nocrón	4	4	4	5	1	2	1	10	3+	43
Destructor Pesado	4	4	4	5	1	2	1	10	3+	43
Escarabajos Canópticos	2	2	3	3	3	2	4	10	5+	45
Espectro Canóptico	4	4	6	4	2	2	3	10	3+	44
Fragmento de C'tan	5	5	7	7	4	4	4	10	4+	40
Guerrero Nocrón	4	4	4	4	1	2	1	10	4+	33
Iluminor Szeras	4	4	4	4	2	2	4	10	3+	56
Imotekh,										
Señor de la Tormenta	4	4	5	5	3	2	3	10	2+	54
Inmortal Nocrón	4	4	4	4	1	2	1	10	3+	34
Líder Destructor	4	4	5	6	3	2	3	10	3+	31
Líder Nocrón	4	4	5	5	1	2	2	10	3+	30
Líder Supremo Nocrón	4	4	5	5	3	2	3	10	3+	30
Necroguardia	4	4	5	5	1	2	2	10	3+	35
Némesor Zahndrek	4	4	5	5	3	2	3	10	2+	60
Omnícida	4	4	4	4	1	2	1	10	3+	36
Orikan el Adivinador	4	4	4	4	2	2	2	10	4+	57
*Orikan Fortalecido	5	5	7	7	4	4	4	10	4+	57
Pretoriano de la Triarca	4	4	5	5	1	2	1	10	3+	38
Trazyn el Infinito	4	4	5	5	3	2	3	10	3+	58
Vargard Obyron	6	4	5	5	3	2	3	10	2+	60

* Estas unidades tienen reglas adicionales (ver su entrada correspondiente).

VEHÍCULOS

	HA	HP	F	Blindaje			I	A	Pág.
				Front.	Lat.	Post.			
Acechante de la Triarca	4	4	7	11	11	11	2	3	39
Arca del exterminio	-	4	-	11	11	11	-	-	48
Arca Fantasma	-	4	-	11	11	11	-	-	53
Guadaña de la muerte	-	4	-	11	11	11	-	-	50
Guadaña de la noche	-	4	-	11	11	11	-	-	51
Monolito Nocrón	-	4	-	14	14	14	-	-	47
Plat. de aniquilación	-	4	-	11	11	11	-	-	49
Plataforma de									
mando Catacumba	-	4	-	11	11	11	-	-	52

ARMAS DE LOS CRIPTECNÓLOGOS

Arma	Alcance	Fuerza	FP	Tipo	Pág.
Arpa disonante	∞ (Infinito)	6	-	Asalto 1, Ataque entrópico	85
Bastón abisal	Plantilla	8	1	Asalto 1 Velo de angustia	84
Bastón sísmico	90 cm	4	-	Asalto 1, Área, Terremoto	85
Bastón voltaico	30 cm	5	-	Asalto 4, Sobrecarga	85
Lanza mística	90 cm	8	2	Asalto 1	84

ARMAS

Arma	Alcance	Fuerza	FP	Tipo	Pág.
Báculo de luz	30 cm	5	3	Asalto 3	82
Bláster gauss	60 cm	5	4	Fuego rápido, Gauss	8
Cañón de flujo Gauss	60 cm	4	5	Pesada 3, Gauss*	81
Cañón de partículas	60 cm	6	5	Pesada 1, Área	81
Cañón del exterminio					
Estacionario	180 cm	9	1	Pesada 1, Área grande	48
Vel.de combate	60 cm	7	4	Pesada 1, Área	48
Cañón gauss	60 cm	5	3	Asalto 2, Gauss	81
Cañón pesado gauss	90 cm	9	2	Asalto 1, Gauss	81
Cañón tesla	60 cm	6	-	Asalto 2, Tesla	82
Carabina tesla	60 cm	5	-	Asalto 1, Tesla	82
Cetro del Destructor 5D6 cm*	6	1		Asalto 1, Un solo uso	55
Desintegrador sináptico	60 cm	X	5	Fuego rápido, Francotirador	36
Despedazador de part.	60 cm	7	4	Pesada 1, Área grande	81
Destructor tesla	60 cm	7	-	Asalto 4, Tesla, Arco	82
Flecha de taquiones ∞ (Infinito)	10	1		Asalto 1	82
Guantelete de fuego	Plantilla	4	5	Asalto 1	81
Lanzapartículas	30 cm	6	5	Pistola	81
Lanzarrayos transdimensional	30 cm	X	-	Pesada 1, Rayo de exilio	82
Látigo de partículas	60 cm	8	3	Artillería 1, Área grande	81
Puerta de la eternidad					
Portal del exilio	1D6 cm	X	-	Pesada 1, Especial	47
Rayo de calor					
Concentrado	60 cm	8	1	Pesada 2, Fusión	39
Disperso	Plantilla	5	4	Pesada 1	39
Rayo de la muerte	30 cm	10	1	Pesada 1	50
Rifle gauss	60 cm	4	5	Fuego rápido, Gauss	81
Vara del pacto	15 cm	5	2	Asalto 1	38

* Estas armas tienen reglas adicionales (ver su entrada correspondiente).

PODERES CTAN

Poder	Alcance	Fuerza	FP	Tipo	Pág.
Fragmentos de la Pira	45 cm	4	-	Asalto 8	41
Forjador de Mundos	60 cm	4	-	Asalto 1, Área grande	41
Relámpago transdimensional	60 cm	9	2	Asalto 1	41