



NECRONES

PACK DE FACCIÓN: VERSIÓN 1.1

En las siguientes páginas encontrarás reglas adicionales y aclaraciones que complementan tu Codex, desde nuevos Destacamentos y hojas de datos hasta fes de erratas y preguntas frecuentes.

La sección de FAQ y Fe de erratas informa de cambios en productos impresos. El texto nuevo o revisado figura en rojo, con un resaltado aplicado a revisiones anteriores (salvo en textos completamente nuevos o reemplazados).

Los valores en puntos para tu facción figuran en el Manual de campo Munitorum, y las mejoras grandes al equilibrio de Warhammer 40,000 (que pueden incluir cambios a las reglas de tu facción) figuran en las Actualizaciones de equilibrio. Todos los cambios en valores en puntos y reglas se actualizan también en la aplicación de Warhammer 40,000.

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

- Hojas de datos de los Macroцитos Canópticos, los Trepatumbas Canópticos y el Geomante.

ÍNDICE

Destacamento	2
Arsenal parteestrellas	2
Hojas de datos	4
Macroцитos Canópticos	4
Trepatumbas Canópticos	6
Geomante	8
FAQ y Fe de erratas	0
Hojas de datos de Imperial Armour	12
Hojas de datos de Legends	14



ARSENAL PARTEESTRELLAS

En las grandes armerías de las dinastías necronas se guarda gran variedad de tesoros mecánicos. Algunos nobles prefieren librar una guerra móvil, usando vehículos veloces, incluyendo imperiosas barcasas de guerra antigravitatorias, imponentes caminantes y naves de asalto supersónicas impulsadas por tecnologías arcanas para flanquear, dejar atrás y eliminar enemigos. Según la marea acorazada barre al enemigo irremediablemente superado, las Arcas Fantasma arrojan fila tras fila de esqueléticos Guerreros Necrones. Otras formas de constructos serviles y maníacas máquinas de matar se unen también a la letal procesión, añadiendo su potencia de fuego a la ira cósmica, y cuando el enemigo inevitablemente se quiebra, pilotos dinásticos fusionados con plataformas impulsadas por repulsores avanzan para segar a quien intente huir.

REGLA DE DESTACAMENTO



ASALTO IMPLACABLE

Los Necrones poseen innumerables y aterradoras máquinas de guerra que barren el campo de batalla al tratar de recuperar reinos perdidos y aniquilar a cualquiera lo bastante insensato como para invadir los territorios de su antigua dinastía.

Siempre que una miniatura **NECRONES** de tu ejército ataque y tome como blanco una unidad dentro del alcance de algún marcador de objetivo, suma 1 a las tiradas para impactar. Además, las armas a distancia equipadas a miniaturas **VEHÍCULO NECRONES** y miniaturas **MONTADA NECRONES** (salvo **TITÁNICA**) de tu ejército tienen la habilidad **[ASALTO]**.



MEJORAS



MAJESTAD TEMIBLE (AURA)

Cuando este noble despliega el poder de su arsenal cósmico, sus seguidores no tienen duda de la importancia de la batalla que tienen entre manos. Si no se esfuerzan por estar a la altura de la eficacia letal de los ingenios de guerra de la dinastía, la ira de su Señor será terrible.

Solo miniatura **SEÑOR SUPREMO** o **PLATAFORMA DE MANDO CATACUMBA**. Mientras una unidad **NECRONES** amiga (salvo **TITÁNICA**) esté a 6" o menos del portador, siempre que una miniatura de esa unidad ataque, repite las tiradas de impactar de 1 y las de herir de 1.

NEBULOSCOPIO EN MINIATURA

Alimentándose vampíricamente del flujo de datos de los ingenios de la dinastía, este dispositivo permite a su propietario rastrear enemigos en múltiples dimensiones, negándoles todo escondite.

Solo miniatura **NECRONES**. Las armas a distancia equipadas a miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad **[IGNORA COBERTURA]**.

LÍDER EXIGENTE

Este noble necrón es un maestro de la guerra rápida que comanda con precisión grandes columnas blindadas.

Solo miniatura **NECRONES**. En tu fase de movimiento, elige 1 unidad **VEHÍCULO NECRONES** o **MONTADA NECRONES** amiga (salvo **TITÁNICA**) a 6" o menos del portador. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esa unidad puede elegirse para disparar en un turno en que retrocedió.

CAMPOS DE CRONOIMPEDANCIA

Al activarse, este dispositivo envuelve las naves en un campo de dilatación temporal que reduce la fuerza de los golpes y disparos entrantes.

Solo miniatura **NECRONES**. En tu fase de mando, elige 1 unidad **VEHÍCULO NECRONES** o **MONTADA NECRONES** amiga (salvo **TITÁNICA**) a 6" o menos del portador. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que se asigne un ataque a una miniatura en esa unidad, resta 1 al atributo Daño de ese ataque.



EXIGENCIA SIN PIEDAD

ESTRATEGEMA ARSENAL PARTEESTRELLAS – TÁCTICA DE BATALLA

Los Necrones ansían reclamar lo que es suyo, exterminando sin piedad a todo insensato que pretenda impedirse.



1PM

CUÁNDO: En tu fase de disparo o en la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **NECRONES** (salvo **TITÁNICA**) de tu ejército que no haya sido elegida para disparar o combatir en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad ataque, si el blanco de ese ataque está dentro del alcance de algún marcador de objetivo, suma 1 a las tiradas para herir.



FORMAS INQUEBRANTABLES

ESTRATEGEMA ARSENAL PARTEESTRELLAS – TÁCTICA DE BATALLA

Forjados con metal vivo y protegidos por las tecnologías arcanas de los Cripteólogos, los vehículos y monturas de los Necrones son casi inmunes a las armas convencionales.



2PM

CUÁNDO: En la fase de disparo de tu oponente o en la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: 1 unidad **VEHÍCULO NECRONES** o **MONTADA NECRONES** (salvo **TITÁNICA**) de tu ejército elegida como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco una miniatura de tu unidad, si el atributo Fuerza de ese ataque es superior al atributo Resistencia de esa unidad, resta 1 a las tiradas para herir.



CRONOCAMBIO

ESTRATEGEMA ARSENAL PARTEESTRELLAS – ARDID ESTRATÉGICO

La tecnología de curvatura temporal de los poderosos vehículos de la nobleza les permiten cruzar el campo de batalla en increíbles ráfagas de hipervelocidad.



1PM

CUÁNDO: En tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **VEHÍCULO NECRONES** o **MONTADA NECRONES** (salvo **TITÁNICA**) de tu ejército que no haya sido elegida para mover en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, si tu unidad avanza, no hagas una tirada para avanzar. En su lugar, hasta el final de la fase, suma 6" al atributo Movimiento de las miniaturas de tu unidad.



TÚNEL DIMENSIONAL

ESTRATEGEMA ARSENAL PARTEESTRELLAS – ARDID ESTRATÉGICO

Con tecnología de cambio de fase, los ingenios necrones se deslizan en dimensiones alternativas, dejando solo rastros fantasmales mientras atraviesan la materia sólida.



1PM

CUÁNDO: En tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **VEHÍCULO NECRONES** o **MONTADA NECRONES** (salvo **TITÁNICA**) de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas de tu unidad pueden mover horizontalmente a través de miniaturas y elementos de terreno.



SERVIDUMBRE ETERNA

ESTRATEGEMA ARSENAL PARTEESTRELLAS – ARDID ESTRATÉGICO

Si los inmundos esclavos de especies inferiores amenazan algún territorio dinástico, los soldados necrones caídos se alzarán de nuevo para repeler a los intrusos.



1PM

CUÁNDO: Al final de tu fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **NECRONES** (salvo **TITÁNICA**) de tu ejército que esté dentro del alcance de algún marcador de objetivo que controles.

EFEECTO: Se activan los Protocolos de reanimación de tu unidad.



REPOSICIÓN REACTIVA

ESTRATEGEMA ARSENAL PARTEESTRELLAS – ARDID ESTRATÉGICO

Las subrutinas enterradas en lo más profundo de las redes neuronales de soldados y tripulaciones les permiten reaccionar instantáneamente reposicionándose para evadir el fuego enemigo o avanzar.



1PM

CUÁNDO: En la fase de disparo del oponente, justo después de que una unidad enemiga haya disparado.

BLANCO: 1 unidad **NECRONES** de tu ejército (salvo **TITÁNICA**) blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFEECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 1D6".

MACROCITOS CANÓPTICOS

M

8"

R

3

S

4+

H

1

L

8+

CO

1



ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE

A

HP

F

FP

D

Escalpelo gauss [IMPACTOS LETALES]

18"

1

4+

4

-1

1

Lanzapartículas tesla [ASALTO, GOLPES SOSTENIDOS 1]

18"

1

4+

5

0

1

Rayo atomizador

12"

1

4+

6

-1

1



ARMAS DE COMBATE

ALCANCE

A

HA

F

FP

D

Garras

Combate

2

4+

4

-1

1

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 8"**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

Enjambre de distracción [Aura]: Mientras una unidad enemiga (salvo **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**) esté a 3" o menos de esta unidad, siempre que las miniaturas de dicha unidad ataquen, resta 1 a las tiradas para impactar.

HABILIDADES DE EQUIPO

Proyector de pulsos de energía: Al inicio de la fase de combate, elige 1 unidad **CANÓPTICO** amiga a 3" de la unidad del portador. Hasta el final de la fase, mejora en 1 el atributo Habilidad de Armas de las miniaturas de esa unidad.

Proyector de nanoscarabajos: El portador puede usar esta habilidad 1 vez por ronda de batalla, cuando una unidad **NECRONES** amiga a 3" o menos del portador active sus Protocolos de reanimación. Si lo hace, esa unidad reanima 1 herida adicional.

CLAVES: **BESTIAS, VOLAR, CANÓPTICO, MACROCITOS**



CLAVES DE FACCIÓN:
NECRONES

MACROCITOS CANÓPTICOS

Enjambres de Macroцитos Canópticos se lanzan sobre aquellos lo suficientemente insensatos como para perturbar las tumbas Necronas o interferir con los Cripteólogos que las dominan. Capaces de potenciar los sistemas de sus compañeros Canópticos y de hostigar y aniquilar a las fuerzas enemigas, estos veloces horrores insectoides son mucho más peligrosos de lo que parecen a simple vista.



OPCIONES DE EQUIPO

- El escalpelo gauss de todas las miniaturas de esta unidad puede reemplazarse por 1 lanzapartículas tesla a cada una.
- El escalpelo gauss o el lanzapartículas tesla de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 rayo atomizador y un proyector de nanoescarabajos.
- El escalpelo gauss o el lanzapartículas tesla de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 proyector de pulsos de energía.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5 Macroцитos Canópticos**

Cada miniatura está equipada con: escalpelo gauss; garras.

CLAVES: **BESTIAS, VOLAR, CANÓPTICO, MACROCITOS**



CLAVES DE FACCIÓN:
NECRONES

TREPATUMBAS CANÓPTICOS

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



🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Aislador transdimensional	12"	2	4+	4	-2	2
	Segador gauss doble [ACOPLADA, IMPACTOS LETALES]	12"	2	4+	4	-1	1
⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Garras	Combate	4	4+	6	-1	1

HABILIDADES

FACCIÓN: Protocolos de reanimación

Armas centinelas: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco una unidad a 12" o menos, puedes ignorar cualquier modificador tanto al atributo Habilidad de Projectiles de ese ataque, como a sus tiradas para herir.

SÉQUITO CANÓPTICO

Al inicio del paso de Declarar formaciones de batalla, esta unidad puede unirse a otra unidad de tu ejército que esté liderada por una miniatura **CRIPTECNÓLOGO** (a una unidad no se le puede unir más de 1 unidad **TREPATUMBAS** y no se le pueden unir a la vez unidades **TREPATUMBAS** y unidades **CRIPTOSEIURVO**). Si lo hace, hasta el final de la batalla, toda miniatura de esta unidad cuenta como parte de esa unidad Guardaespaldas, y los efectivos iniciales de esa unidad Guardaespaldas aumentas de la manera correspondiente.

CLAVES: **BESTIAS, CANÓPTICO, TREPATUMBAS**



CLAVES DE FACCIÓN:
NECRONES

TREPATUMBAS CANÓPTICOS

Con pesadas plataformas de armas y leales guardaespaldas, los Trepatumbas Canópticos suelen ser vistos luchando junto a sus amos Cryptek. Seleccionan y eliminan a sus objetivos con tenaz persistencia, con una puntería inquebrantable mientras destruyen a sus víctimas o las lanzan, gritando, a mazmorras dimensionales de las que no hay escapatoria.



OPCIONES DE EQUIPO

- El segador gauss doble de 1 model puede reemplazarse por 1 aislador transdimensional.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 2 Trepatumbas Canópticos

Cada miniatura está equipada con:
Segador gauss doble; garras.

CLAVES: BESTIAS, CANÓPTICO, TREPATUMBAS



CLAVES DE FACCIÓN:
NECRONES

GEOMANTE

M	R	S	H	L	CO
8"	4	4+	4	6+	1



🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
➡	Tembloarcha – reverberación [FUSIÓN 2]	18"	2	4+	8	-2	2
➡	Tembloarcha – onda de choque [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	18"	1D6+2	N/A	4	0	1

⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Tembloarcha	Combate	2	4+	8	-2	2

➡ Antes de elegir blancos para esta arma, escoge uno de sus perfiles con el que atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CRIPTECNÓLOGO, GEOMANTE

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Protocolos de reanimación

Reverberación tectónica: En tu fase de movimiento, puedes elegir 1 unidad enemiga visible para esta miniatura y a 18" o menos de ella. Esa unidad está ralentizada hasta tu siguiente fase de movimiento. Mientras una unidad está ralentizada, resta 2 a su atributo Movimiento y a sus tiradas de carga.

Control de los nodos de obeliscos: Mientras esta miniatura esté dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, las unidades enemigas que se desplieguen en el campo de batalla desde las reservas no pueden desplegarse a 12" o menos de esta miniatura.



CLAVES DE FACCIÓN:
NECRONES

GEOMANTE

Cuando los Criptecnólogos Necrones orientan sus estudios hacia la geomancia, se convierten en los amos del campo de batalla. Con sus Tembloarchas, agitan las moléculas de sus enemigos con resultados explosivos. Al mismo tiempo, sus herramientas más esotéricas les permiten inmovilizar temporalmente el paisaje o dominar líneas místicas energéticas con obeliscos invocados.



LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a las siguientes unidades: **MACROCITOS CANÓPTICOS, INMORTALES, GUERREROS NECRONES.**

Puedes adjuntar esta miniatura a cualquiera de las unidades anteriores incluso si ya tiene adjunta una miniatura Guardián Real o Noble. Si lo haces y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder adjuntas se convierten en unidades independientes, con sus efectivos iniciales originales.

PROTOCOLOS DE VANGUARDIA

Si esta miniatura se adjunta a una unidad **MACROCITOS CANÓPTICOS** durante el paso de Declarar formaciones de batalla, esta miniatura tiene la habilidad Avanzadilla 8".

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Geomante

Esta miniatura está equipada con: Tembloarcha.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CRIPTECNÓLOGO, GEOMANTE



CLAVES DE FACCIÓN:
NECRONES



NECRONES

ACTUALIZACIONES Y FE DE ERRATAS

Pág. 79: Corte Canóptica, estrategia Foco de erradicación

Cambia el Efecto a:

“Hasta el final de la fase, las armas que tengan equipadas las miniaturas **CRIPTECNÓLOGO** o **CANÓPTICO** de tu unidad tienen la habilidad **[HERIDAS DEVASTADORAS]**”.

Pág. 80: Falange de sumisión, regla de destacamento, Enemigos dignos

Cambia a:

“En tu fase de mando, elige una unidad enemiga. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que una unidad **NOBLE**, **NECROGUARDIA** o **TRIARCA** de tu ejército realice un ataque que tome como blanco esa unidad, suma 1 a la tirada para herir.”

Pág. 81: Falange de sumisión, estrategia Obsesión territorial

Cambia el Blanco a:

“Una unidad **NECROGUARDIA** o **TRIARCA** de tu ejército”.

Pág. 88: El Rey Silente, claves

Cambia a:

“ – TODAS LAS MINIATURAS: **VEHÍCULO**, **HÉROE ÉPICO**, **TRIARCA**
– MINIATURA SZAREKH: **PERSONAJE**, **EL REY SILENTE**”

Pág. 99: Plasmante, habilidades, Relámpago viviente

Cambia a:

“**Relámpago viviente**: En tu fase de disparo, elige 1 unidad enemiga visible para esta miniatura y a 18" o menos de ella **[salvo unidades con la habilidad Agente solitario que no formen parte de una unidad adjunta y estén a más de 12" de esta miniatura]** y tira 4 dados: esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal por cada 4+.”

Pág. 115: Guadaña de la Noche, habilidades, Básica

Añade “Despliegue rápido”.

FAQ

P: ¿Puede una unidad verse afectada por un orbe de resurrección (p. ej., de una Plataforma de Mando Catácumba y de un Señor Supremo) más de una vez por turno?

R: No.

P: ¿Puede un Criptoservo que ha usado su habilidad Vigor Sistemático para “combatir al morir” volver a combatir si es devuelto a su unidad antes de que esta sea elegida para combatir?

R: Sí

P: Cuando se usa la estrategia Protocolo de las Legiones no muertas, ¿se aplican otras reglas aplicables a los Protocolos de reanimación (p. ej., la habilidad Su número es legión de los Guerreros Necrones)?

R: Sí

P: Si estoy usando el destacamento Corte Canóptica, si no hay marcadores de objetivo en Tierra de nadie o en la zona de despliegue de mi oponente, ¿pueden esas áreas estar en la Matriz de energía de mi ejército?

R: No.

P: ¿Puedo usar la estrategia Precisión cósmica para desplegar una unidad en cualquier punto del campo de batalla en lugar de solo completamente a 6" o menos del borde del campo de batalla, incluso aunque no tenga la habilidad Despliegue rápido?

R: Sí

P: Al desplegarse usando la estrategia Precisión cósmica, ¿una miniatura de gran tamaño (p. ej., una Cripta Teseráctica) tiene que seguir las reglas para miniaturas de gran tamaño en la sección Desplegar unidades del Comentario de reglas?

R: No.

P: Al usar la estrategia Protocolo del Tirano conquistador o la habilidad Cableado para la destrucción de los Destruidores Lokhust, para poder repetir la tirada para impactar, ¿la unidad también tiene que poder repetir una tirada para impactar de 1?

R: Sí [consultar “Reglas con múltiples condiciones y efectos” en el Comentario de reglas].

P: Cuando despliegue una unidad usando la habilidad Puerta de la eternidad del Monolito, ¿debo desplegar esa unidad completamente a 6" de uno de los bordes del campo de batalla?

R: No.

P: Cuando despliegue una unidad usando la habilidad Puerta de la eternidad del Monolito, y esa unidad no está completamente a 6" de uno de los bordes del campo de batalla, ¿puede disparar en mi fase de Disparo?

R: Sí

P: ¿Se activa la mejora Autoadivinator de la Corte Canóptica cuando los efectos de reglas de ejército como Código de caballería (Caballeros Imperiales) le otorgan PM a un jugador, o cuando un oponente descarta una carta de misión secundaria por 1PM?

R: No en ambos casos. Solo se activa cuando tu oponente obtiene PM como resultado de una habilidad y no de ningún otro tipo de regla.

P: Si una unidad es retirada del campo de batalla usando la regla de destacamento Hiperfase de la Legión de Hipercripta y tiene la habilidad Despliegue rápido, ¿puede esa unidad llegar de la Reserva en la primera ronda de batalla?

R: Sí, siempre y cuando tú vayas en segunda posición.

P: Si tomo como blanco a una unidad Espectros Canópticos con la estrategia Subrutinas reactivas de la Corte Canóptica, ¿puede eso activar la habilidad Forma espectral de dicha unidad?

R: Sí

P: Las reglas que activan los protocolos de reanimación (p. ej., la estrategia Protocolo de las Legiones no muertas), ¿solo aplican a una unidad Guardaespaldas cuya unidad Líder adjunta está en el campo de batalla si una o más miniaturas de esa unidad Guardaespaldas están también todavía en el campo de batalla?

R: Sí

P: ¿Puedo usar la habilidad Puerta de la eternidad del Monolito en la primera ronda de batalla para reposicionar una unidad que está en el campo de batalla?

R: Sí, siempre y cuando las reglas de misión que estés usando no indiquen lo contrario. Por ejemplo, si usas los packs de misión Leviatán o Nexo Paria, la respuesta es no.

P: ¿Puedo usar la habilidad Puerta de la eternidad del Monolito en la primera ronda de batalla para desplegar una unidad que haya retirado del campo de batalla y colocado en reserva estratégica, usando la regla de destacamento Hiperfase?

R: Sí, incluidos también los packs de misión Leviatán y Nexo Paria, por ejemplo.