



GEOMANTE



LPA	3	MOV.	6"	SAV.	3+	HERIDAS	14
-----	---	------	----	------	----	---------	----

NOMBRE

	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Tembloarcha (partemateria)	4	3+	4/5	Penetración 1, Críticos de penetración 2
Tembloarcha (seísmo)	5	3+	1/2	Área 2", Buscadora (Ligero), Aturdir
Tembloarcha (barrido)	4	4+	4/5	Severa, Choque, Aturdir

Control de Nodo de obeliscos: Siempre que este agente fuera a llevar a cabo una acción de misión, si dicha acción requiere que este agente controle un marcador de objetivo, en su lugar puedes determinar el control desde uno de tus marcadores de **NODO DE OBELISCOS** (ver la regla de facción Matriz de Nodos de obeliscos). Siempre que este agente vaya a realizar la acción **Operar portillo**, en su lugar puedes abrir o cerrar una escotilla cuyo punto de acceso se encuentre a 1" o menos

de uno de tus marcadores de **NODO DE OBELISCOS**. Ten en cuenta aún así deberás cumplir las condiciones de la acción **Operar portillo**.

LAS ACCIONES DEL GEOMANTE SE PRESENTAN EN SUS PROPIAS TARJETAS. ▶

CÍRCULO CANÓPTICO, NECRÓN, LÍDER, CRIPTECNÓLOGO, GEOMANTE

50

ACCIONES DE GEOMANTE



PERTURBACIÓN GEOMÁNTICA 1 PA

► Elige un punto en un elemento de terreno; ese punto debe encontrarse a 8" o menos de este agente y ser visible para él. Tira por separado 2D6 por cada agente a 2" o menos de ese punto. Si el resultado es mayor que las heridas restantes de ese agente, infíglle una cantidad de daño igual a la diferencia.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, o si tiene una orden de ocultarse.

CONTROL CANÓPTICO 1 PA

► **APOYO.** Elige un agente **CÍRCULO CANÓPTICO** a 6" o menos de este agente y visible para él. Como alternativa, puedes elegir un agente **CANÓPTICO** **CÍRCULO CANÓPTICO** amigo que sea visible para este agente y se encuentre en tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS** (**APOYO** no se aplica a esta selección). El agente elegido puede realizar de inmediato una acción libre de 1PA; no puede moverse más de 2" durante dicha acción.

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

ACCIONES DE GEOMANTE



BRECHA MOLECULAR 1 PA

► **APOYO.** Elige un agente **CÍRCULO CANÓPTICO** a 6" o menos de este agente y visible para él. Como alternativa, puedes elegir un agente **CÍRCULO CANÓPTICO** amigo que sea visible para este agente y se encuentre dentro de tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS** (**APOYO** no se aplica a esta selección).

► La próxima vez que este agente realice una acción en la que se mueva, no lo muevas. En su lugar, retíralo de la zona de aniquilación y vuelve a desplegarlo completamente a una distancia de su ubicación original igual o menor que su atributo Movimiento (o a 3" o menos si la acción era de **Correr**) en horizontal (en una zona de aniquilación que utilice las reglas de combate cerrado, como por ejemplo Zona de aniquilación: Mundo Necrónico, esta distancia puede medirse por encima y a través de terreno de Muro y el agente puede ser desplegado en el otro lado). Ten en cuenta que el agente no gana distancia adicional al realizar la acción de **Cargar**. Debe ser desplegado en una ubicación en la que pueda ser colocado y, a menos que la acción fuera de **Cargar**, no puede desplegarse dentro de la zona de control de un agente enemigo.

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

ACELERADOR DE MACROCITOS CANÓPTICO



LPA	2	MOV.	7"	SAV.	4+	HERIDAS	7
-----	---	------	----	------	----	---------	---

NOMBRE

	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Chispazo	4	4+	2/3	Alcance 4", Penetración 1
Garras y chispazo	3	4+	3/4	Letal 5+, Aturdir

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

CÍRCULO CANÓPTICO, NECRÓN, CANÓPTICO, MACROCITO, ACCELERADOR

28



ACELERADOR DE MACROCITOS CANÓPTICO



LPA **▼ 2** MOV. **7"** SALV. **4+** HERIDAS **7**

SOBRECARGA

1 PA

► Elige un agente **CANÓPTICO CÍRCULO CANÓPTICO** a 3" o menos de este agente y visible para él. Como alternativa, si este agente se encuentra en tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**, puedes elegir a otro agente **CANÓPTICO CÍRCULO CANÓPTICO** amigo en tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**. Hasta el final de la siguiente activación del agente elegido, suma 1 a su atributo LPA.

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

SOBRECARGA CRANEAL

1 PA

► Elige un agente enemigo a 3" o menos de este agente y visible para él. Como alternativa, si este agente se encuentra en tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**, puedes elegir un agente enemigo en tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente enemigo, resta 1 a su atributo LPA.

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

REANIMADOR DE MACROCITOS CANÓPTICO

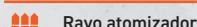


LPA **▼ 2** MOV. **7"** SALV. **4+** HERIDAS **7**

NOMBRE

ATAQ. IMP. DAÑO

REGLAS DE ARMAS

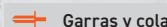


4

4+

3/4

Alcance 6", Letal 5+



4

4+

3/4

-

28

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

CÍRCULO CANÓPTICO, NECRÓN, CANÓPTICO, MACROCITO, REANIMADOR

REANIMADOR DE MACROCITOS CANÓPTICO



LPA **▼ 2** MOV. **7"** SALV. **4+** HERIDAS **7**

Reanimar: Una vez por punto de inflexión, cuando otro agente **CÍRCULO CANÓPTICO** amigo vaya a quedar incapacitado, si está a 6" o menos de este agente y visible para él, o si este agente y ese otro agente amigo están en tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**, puedes usar esta regla, siempre que ninguno de los dos agentes implicados estén en la zona de control de un agente enemigo. Si lo haces, ese otro agente amigo no queda incapacitado y tiene 1 herida restante y no puede quedar incapacitado durante el resto de la acción. Después de esa acción, ese agente amigo puede realizar de inmediato una acción libre de **Correr**. Si esta regla ha sido usada durante la activación del otro agente amigo, dicha activación termina. No puedes usar esta regla si este agente está incapacitado, o si es una acción de **Disparar** y este agente sería un blanco primario o secundario..

HAZ DE NANOESCARABAJOS

1 PA

► Elige un agente **CÍRCULO CANÓPTICO** a 6" o menos de este agente y visible para él. Como alternativa, si este agente se encuentra en tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**, puedes elegir otro agente **CÍRCULO CANÓPTICO** amigo distinto en tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**. El agente elegido recupera hasta 3D3 heridas perdidas. No puede ser un agente sobre el que se haya usado la regla **Reanimar** durante este punto de inflexión.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de algún agente enemigo, ni más de 1 vez por punto de inflexión.

COMBATIENTE MACROCITO CANÓPTICO

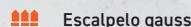


LPA **▼ 2** MOV. **7"** SALV. **4+** HERIDAS **7**

NOMBRE

ATAQ. IMP. DAÑO

REGLAS DE ARMAS

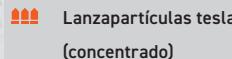


4

4+

3/4

Penetración 1

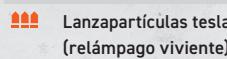


5

4+

2/3

-



5

4+

2/3

Área 2"



4

4+

3/4

-

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

CÍRCULO CANÓPTICO, NECRÓN, CANÓPTICO, MACROCITO, COMBATIENTE

28



COMBATIENTE MACROCITO CANÓPTICO



LPA **▼ 2** MOV. **7"** SALV. **4+** HERIDAS **7**

Defensa agresiva: Si este agente resulta incapacitado por un agente enemigo que está a 2" o menos, tira 1D3 antes de retirar este agente de la zona de aniquilación: con 2+, infinge a ese agente enemigo una cantidad de daño igual al resultado.

Constructo prescindible: Este agente se ignora para las operaciones de asesinato/eliminación de tu oponente (al quedar incapacitado, y al determinar tu número inicial de agentes). También se ignora para condiciones de victoria y para obtener PV que requieran (en ambos casos) que agentes "escapan", "sobrevivan" o sean incapacitados por agentes enemigos (si escapa/sobrevive/es incapacitado, al determinar cuántos agentes deben escapar/sobrevivir/ser incapacitados, etc.).

Escabullirse incesantemente: Como **GAMBITO ESTRÁTÉGICO** en cada punto de inflexión tras el primero, si tienes menos de tres agentes **COMBATIENTE CÍRCULO CANÓPTICO** amigos no incapacitados, puedes desplegar en tu zona de descenso a otro más apostado y con una orden de ocultarse (puedes elegir sus opciones de armas de manera normal).

TREPATUMBAS CANÓPTICO



LPA **▼ 2** MOV. **5"** SALV. **3+** HERIDAS **21**

NOMBRE	ATAQ.	IMP.	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Aislador transdimensional	5	4+	5/6	Destierro dimensional*
Segador gauss doble (concentrado)	5	4+	4/5	Penetración 1, Severa
Segador gauss doble (barrido)	4	4+	4/5	Penetración 1, Severa, Ráfaga 1"
Garras	4	4+	4/4	-

Destierro dimensional: Despues de que este agente use su arma, si has infligido daño o guardado uno o más éxitos críticos y el blanco no está incapacitado, tira 2D6: con un resultado mayor que las heridas restantes del blanco, dicho blanco queda incapacitado (esto tiene preferencia frente a reglas que impiden quedar incapacitado, como [Sanitario], o Furia asesina de

EXPOLIADORES IMPÍOS) y, si iba a hacerlo, tu oponente no puede poner marcadores de reanimación (**CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS**) para ese agente.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

CÍRCULO CANÓPTICO, NECRÓN, CANÓPTICO, TREPATUMBAS

50

TREPATUMBAS CANÓPTICO



LPA **▼ 2** MOV. **5"** SALV. **3+** HERIDAS **21**

Centinela armado: Cuando tu oponente elige un blanco válido, si este agente tiene una orden de ocultarse, no puede usar terreno ligero como cobertura. Esto puede permitir que el agente sea tomado como blanco (suponiendo que sea visible), pero no le niega la salvación por cobertura de la que disponga.

Firmeza: Al determinar el control de un marcador, puedes considerar que este agente tiene un atributo LPA de 3. Si lo haces, esto tiene preferencia sobre todas las demás reglas, lo que significa que cualquier cambio a su atributo LPA se ignora.

NOTAS:



COMANDO CÍRCULO CANÓPTICO

ARQUETIPO: RECONOCIMIENTO, SEGURIDAD

AGENTES

- ↳ 1 agente **CÍRCULO CANÓPTICO** **GEOMANTE**
- ↳ 2 agentes **TREPATUMBAS CÍRCULO CANÓPTICO** con 1 de las siguientes opciones (elige por separado para cada uno de ellos):
 - Segador gauss doble; garras
 - Aislador transdimensional; garras*
- ↳ 1 agente **ACELERADOR CÍRCULO CANÓPTICO**
- ↳ 1 agente **REANIMADOR CÍRCULO CANÓPTICO**
- ↳ 3 agentes **COMBATIENTE CÍRCULO CANÓPTICO** con 1 de las siguientes opciones (elegir por separado para cada uno):
 - Escalpelo gauss; garras y cola
 - Lanzapartículas tesla; garras y cola

* Tu comando solo puede incluir hasta un aislador transdimensional.

Cuando uno de tus marcadores de **NODO DE OBELISCOS** esté horizontalmente a 6" o menos de otro de tus marcadores de **NODO DE OBELISCOS**, dichos marcadores y el área entre ellos crean una **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS** por encima y por debajo (su altura en la zona de aniquilación es irrelevante). Si tus tres marcadores de **NODO DE OBELISCOS** cumplen esto, crean una **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS** más grande combinada.

Cuando un agente **CÍRCULO CANÓPTICO** amigo esté en tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**:

- Las armas de esta tarjeta de datos tienen la regla de armas Certera 2.
- Suma 1 a su atributo LPA (hasta un máximo de 3).

A 6" crea una **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**



CÍRCULO CANÓPTICO REGLA DE FACCIÓN

MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS

Los nodos de obeliscos son concentraciones de tecnología necrona, núcleos de energía y centros de datos. Ya sea alzados de sus antiguos sepulcros, formados a partir de materia local reestructurada o transportados desde otra dimensión, estos nodos alimentan a un Criptecnólogo y a sus siervos. Integrados en una matriz de energía, ayudan al Criptecnólogo y entorpecen a sus enemigos.

Como **GAMBITO ESTRATÉGICO** en el primer punto de inflexión, coloca tus tres marcadores de **NODO DE OBELISCOS** completamente dentro de tu territorio. Como **GAMBITO ESTRATÉGICO** en cada punto de inflexión tras el primero, puedes mover tus marcadores de **NODO DE OBELISCOS** hasta 3" cada uno.

Tus marcadores de **NODO DE OBELISCOS** controlan otros marcadores a 1" o menos de ellos que no estén disputados por agentes enemigos (para este propósito, trata tus marcadores de **NODO DE OBELISCOS** como agentes amigos). Si más de un jugador fuera a usar sus marcadores de **NODO DE OBELISCOS** para controlar el mismo marcador, ningún marcador de **NODO DE OBELISCOS** lo controla.

CONTINÚA EN EL REVERSO

CÍRCULO CANÓPTICO GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Marcador de nodo de obeliscos



Ficha de brecha molecular



Ficha de Manipulador de matriz



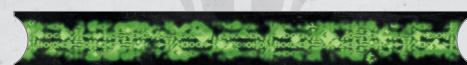
Ficha de Nodo de obeliscos despiertos



Ficha de Cambiafases



Ficha de Reanimar



Plantilla de Matriz de nodos de obeliscos



CÍRCULO CANÓPTICO ARDID DE ESTRATEGIA

HIPERESCUDOS

De la matriz irradian energías activadas por protocolos de protección. La neblina se concentra en proyectiles sólidos disparados en andanadas de luz viridiana mientras su velo oscilante confunde los sistemas de puntería enemigos.

Siempre que un agente dispare contra un agente **CÍRCULO CANÓPTICO**, si tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS** está interpuesta, o si ese agente amigo se encuentra en tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**, puedes repetir tus dados de defensa de un mismo resultado (p.ej., todos los dados con un resultado de 2).

CÍRCULO CANÓPTICO ARDID DE ESTRATEGIA

AMPLIFICACIÓN TRANSDINÁMICA

La centelleante matriz, de formas sinuosas debido a sus lentes arcanas, las cuales comprimen fragmentos de la realidad, magnifica las tecnologías necronas.

Cuando un agente **CÍRCULO CANÓPTICO** amigo dispare, si tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS** está interpuesta, o si el blanco se encuentra en tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**, las armas de ese agente amigo tiene la regla de armas Incesante.

CÍRCULO CANÓPTICO ARDID DE ESTRATEGIA

REPULSIÓN CRIPTOGRAVÍTICA

Los Necrones dominan desde hace mucho las fuerzas fundamentales del universo. A medida que avanzan, oleadas y remolinos de gravedad surgidos en torno a los nodos de obeliscos repelen a potenciales incursores.

Una vez por acción, la primera vez que un agente enemigo fuera a moverse dentro de tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**, la distancia se trata como 1" adicional. Ten en cuenta que esto significa que si un agente enemigo no tiene suficiente distancia de movimiento (es decir, si está al final de su movimiento), ese agente no puede moverse dentro de tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**.

CÍRCULO CANÓPTICO ARDID DE ESTRATEGIA

DRENA ALMAS

Un escalofrío sin vida penetra en los corazones de quienes se atreven a adentrarse en el reino de los Necrones. Sin fuerza ni vitalidad, se convierten en presas fáciles.

Siempre que un agente enemigo se encuentre dentro de tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**, o siempre que combata o contraataque contra un agente **CÍRCULO CANÓPTICO** amigo que se encuentre dentro de tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**, resta 1 a ambos atributos de Daño de las armas de combate de ese agente enemigo (hasta un mínimo de 2), hasta el final de la activación/reacción. Ten en cuenta que esto significa que si el agente enemigo se mueve a través de tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**, aplica este cambio al final de esa acción de movimiento y hasta el final de la activación/reacción.



CÍRCULO CANÓPTICO ARDID DE TIROTEO

ESTALLIDO DE ESCUDOS

Con un estallido de luz, las balas de los francotiradores son tragadas por microdimensiones; los filos entran súbitamente en fase y fragmentos de tiempo son borrados y reescritos por completo, impidiendo que los golpes lleguen a conectar. Las energías de la matriz niegan a los enemigos de los Necrones hasta la menor de las victorias.

Usa este ardid de tiroteo cuando un dado de ataque inflija Daño normal a un agente **CÍRCULO CANÓPTICO** amigo. Si tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS** está interpuesta, o ese agente amigo se encuentra dentro de tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**, ignora ese daño infligido. Ten en cuenta que tu oponente determina la interposición (es decir, a partir de qué punto de la peana de su agente traza las líneas de visión).

CÍRCULO CANÓPTICO ARDID DE TIROTEO

ANIMAR NODOS DE OBELISCOS

Siguiendo alguna orden oculta, los nodos de obeliscos adoptan nuevas posiciones de conjunción cósmica.

Usa este ardid de tiroteo cuando sea tu turno de activar o reaccionar. En su lugar, mueve cualquier número de tus marcadores de **NODO DE OBELISCOS**. Pueden moverse hasta 6" combinados, y las distancias siempre se redondean hacia la pulgada más cercana (así pues, si mueves un marcador 1,5", se trata como si lo hubieses movido 2"). P. ej., puedes mover un marcador 6", tres marcadores 1" cada uno, o cualquier combinación que no exceda los 6" en total. También puedes moverlos todos 0" (ignorando esa activación, a efectos prácticos). En cualquier caso, tu oponente se activa de manera normal tras esto.

CÍRCULO CANÓPTICO ARDID DE TIROTEO

RESPUESTA NODAL

Los nodos de obeliscos emiten pulsos de pensamientos artificiales, mientras ajustan el flujo de energías y datos en respuesta a situaciones rápidamente cambiantes.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **CÍRCULO CANÓPTICO** amigo, antes o después de que realice una acción. Puedes o bien cambiar uno de los ardides de estrategia que has usado durante este punto de inflexión (pagando solo los PM adicionales, si ese ardid cuesta más), o bien usar ahora un ardid de estrategia (pagando su coste en PM de manera normal).

CÍRCULO CANÓPTICO ARDID DE TIROTEO

ESCLAVO PARA EL SACRIFICIO

Los constructos canópticos están programados para escudar a sus amos. Siempre.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **GEOMANTE CÍRCULO CANÓPTICO** amigo sea elegido para combatir contra él durante una acción de **Combatir** o como blanco válido de una acción de **Disparar**. Elige 1 agente **CANÓPTICO CÍRCULO CANÓPTICO** distinto a 3" o menos de ese primer agente amigo y visible para él, para combatir contra él o para que se convierta en el blanco, según sea apropiado (aunque normalmente no fuera válido para ello). Si la acción era de **Combatir** se considerará que ese otro agente se encuentra en la zona de control del agente que combate mientras dure esa acción.

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



CÍRCULO CANÓPTICO EQUIPO DE FACCIÓN

MANIPULADOR DE MATRIZ

Con un chasquido de los dedos, un buen Geomante es capaz de usar este manipulador geomántico avanzado como un nodo de obeliscos y extender la matriz.

Una vez por batalla, durante la activación o reacción de un agente **CÍRCULO CANÓPTICO** amigo, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa activación/reacción, un agente **GEOMANTE CÍRCULO CANÓPTICO** amigo se trata como si fuera tu cuarto marcador de **NODO DE OBELISCOS**.

CÍRCULO CANÓPTICO EQUIPO DE FACCIÓN

NODOS DE OBELISCOS DESPIERTOS

Plantados y activados mucho tiempo atrás, estos nodos de obeliscos han absorbido grandes cantidades de datos locales y están listos para dar a su controlador una ventaja definitiva, cuando llegue el momento adecuado.

Tras revelar esta opción de equipo, tira 1D3. Durante la batalla, por 0 PM puedes usar el ardid de tiroteo *Animar Nodos de obeliscos* tantas veces como el resultado de la tirada.

CÍRCULO CANÓPTICO EQUIPO DE FACCIÓN

ATAUD DE NANOESCARABAJOS

Estos pequeños dispositivos parecen liberar volutas de vapor espectral. En realidad, se trata de nubes de diminutos constructos reparadores que sellan los desperfectos en el metal viviente.

Siempre que un agente **CÍRCULO CANÓPTICO** amigo se active, recupera hasta 1D3 heridas perdidas.

CÍRCULO CANÓPTICO EQUIPO DE FACCIÓN

CAMBIAFASES

La forma del portador parpadea entre dimensiones, lo que hace que sea extremadamente difícil acertarle con un golpe.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente dispare contra un agente **GEOMANTE CÍRCULO CANÓPTICO** amigo, al inicio del paso de Tirar dados de defensa puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa secuencia empeora en 1 la x de la regla de armas Penetración (si la hay). Eso significa que Penetración 1 se ignoraría.



EQUIPO UNIVERSAL

1 DEPÓSITO DE MUNICIÓN

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

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

RECARGA DE MUNICIÓN OPA

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 ALAMBRE DE PÚAS

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

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

Los campos de batalla del 41.^{er} Milenio están plagados de muchos tipos de minas, desde simples cargas frag hasta redes monofilamento y cargas de microplasma. Al final, todas cumplen la misma horrible función.

Antes de la batalla, puedes desplegar hasta 1 de tus marcadores de Minas completamente dentro de tu territorio y a más de 2" todo otro marcador, punto de acceso y terreno Accesible. La primera vez que ese marcador quede dentro de la zona de control de un agente, retira el marcador e infinge 1D3+3 puntos de daño al agente.



EQUIPO UNIVERSAL

2X BARRICADAS LIGERAS

Estas barreras, diseñadas para arrastrarse hasta la posición y ser desplegadas por agentes e ingenieros de combate, ofrecen una buena protección contra los disparos de armas de pequeño y mediano calibre.

Las barricadas ligeras son terreno Ligero, excepto los pies, que son Insignificantes y Expuestos. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas completamente dentro de tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

1X BARRICADAS PESADAS

Esta barrera protectora, un imponente bloque de plastiáceros y adamantita, ofrece cobertura durante los tiroteos más fieros.

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

EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

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

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

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

GRANADA ATURDIDORA 1PA

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

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

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

Las fuerzas del 41.º Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros artíluguos aún más exóticos que se utilizan para perforar las armaduras enemigas.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas explosivas (2 frag, 2 perforantes, o 1 frag y 1 perforante). Cada selección es un arma a distancia que pueden usar tus agentes, pero tu comando solo podrá usar esa arma durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

NOMBRE ATQ IMP. DAÑO

Granada frag	4	4+	2/4
--------------	---	----	-----

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

NOMBRE ATQ IMP. DAÑO

Granada perforante	4	4+	4/5
--------------------	---	----	-----

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación



EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

Estas barricadas, poco más que un escudo de supresión con pies acorazados, pueden transportarse para ofrecer cobertura en movimiento.

Una barricada portátil es terreno Ligero, Protector y Portátil, excepto por las patas, que son Insignificantes y Expuestas. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente en tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

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

MOVERSE CON BARRICADA 1PA

- Igual que la acción de **Reposicionarse** salvo que el agente activo no puede moverse más que su atributo Movimiento menos 2" y no puede trepar, dejarse caer ni saltar, ni usar reglas de comando que lo retiren y lo desplieguen de nuevo (p.ej. Propulsor de salto de los **SUCESORES RECUPERADORES** o Paso sombrío de las **MANDRÁGORAS**).
- Antes de que este agente se mueva, retira la barricada portátil a la que está conectado. Después de que se mueva, despliega la barricada portátil de modo que esté conectada de nuevo, pero la barricada portátil no puede desplegarse a 2" o menos de otros elementos de terreno de equipo, puntos de acceso o terreno accesible. Si esto no es posible, la barricada portátil no se vuelve a desplegar.
- ◆ Esta acción se trata como una acción de **Reposicionarse**. Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, ni en la misma activación en la que ha realizado una acción de **Retroceder** o **Carga**.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

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

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

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

GRANADA DE HUMO 1PA

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



CÍRCULO CANÓPTICO: REGISTRO DE ACTUALIZACIONES

Las reglas se actualizarán periódicamente para mantener un equilibrio y una interacción más fluida en juego. Los cambios en las reglas se actualizarán directamente en los documentos en línea y se enumerarán a continuación. Cualquier cambio menor para igualar la redacción que no tenga ningún impacto práctico en la regla se actualizará directamente en los documentos en línea, pero no se listará aquí.

FE DE ERRATAS

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

REGLAS DE FACCIÓN, MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS

Cambia el segundo punto a:
“Suma 1 a su atributo LPA (hasta un máximo de 3)”.

AGENTE REANIMADOR DE MACROCITOS, ACCIÓN HAZ DE NANOEscarabajos

Cambia la condición a:
“Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de algún agente enemigo, **ni más de 1 vez por punto de inflexión**”.

OCTUBRE 25

AGENTE GEOMANTE, ARMA TEMBLOARCHA (SEÍSMO)

Cambia su atributo Atq a “**5**”.
Cambia el atributo Daño a “**1/2**”

AGENTE TREPATUMBAS, REGLA DE ARMA DESTIERRO DIMENSIONAL

Cambiar la parte relevante a:
“[...]: si el resultado es mayor que la cantidad de heridas restantes del blanco, el blanco queda incapacitado (esto tiene preferencia frente a reglas que impiden quedar incapacitado, como **¡Sanitario!**, o **Furia asesina de EXPOLIAGORES IMPÍOS** ☠) y, si iba a hacerlo, tu oponente no puede poner marcadores de reanimación (**CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** ☠) para ese agente”.

COMENTARIO DE REGLAS

OCTUBRE 2025

Esta sección aclara interacciones complejas o ambigas entre reglas.

P: En una zona de aniquilación que usa las reglas de combate cerrado, ¿se mide la Matriz de nodos de obeliscos a través de terreno Muro?

R: No.

ERRATAS ANTERIORES

ARDIDES DE TIROTEO, ESCLAVO PARA EL SACRIFICIO

Cambia la parte relevante de la segunda frase por:
“Elige 1 agente **CÍRCULO CANÓPTICO** **CANÓPTICO** amigo diferente [...].”

Añade este texto al final del primer párrafo:

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

AGENTE COMBATIENTE MACROCITO, REGLAS CONSTRUCTO PRESCINDIBLE

Cambia la parte relevante de la segunda frase por:
“También se ignora a efectos de las condiciones de victoria **y de obtener PV** si alguno requiere que los agentes “escapen”, “sobrevivan”, o resulten incapacitados **por agentes enemigos** [...].”

AGENTE REANIMADOR MACROCITO, REGLA REANIMAR

Cambiar a:
“1 vez por punto de inflexión, cuando otro agente **CÍRCULO CANÓPTICO** amigo distinto vaya a resultar **incapacitado**, si ese agente está a 6" o menos de este agente y es visible para él, o si este y ese agente están en tu **MATRIZ DE NODOS DE OBELISCOS**, puedes usar esta regla siempre que ni este ni ese agente estén en la zona de control de algún agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no resulta incapacitado, le queda 1 herida restante **y no puede resultar incapacitado durante el resto de la acción. Después de esa acción, ese agente amigo puede entonces realizar inmediatamente una acción libre de **Correr****. Si esta regla se usó durante la activación de ese agente amigo, esa activación termina. No puedes usar esta regla si este agente está incapacitado, o si es una acción de **Disparar** y este agente iba a ser el blanco principal o secundario”.

AGENTES DEL CÍRCULO CANÓPTICO

GEOMANTE



Los Geomantes son Criptecnólogos con eones de conocimiento acumulado sobre criptogeometría y tecnología esotérica. Canalizan energía a través de sus tembloarchas para derruir fortificaciones enemigas, atravesar compuertas selladas y desintegrar a sus enemigos a nivel atómico. Mediante dispositivos denominados manipuladores geománticos, estos científicos arcanos también son capaces de transmutar materia en nodos de obeliscos que les permiten acceder a reservas ocultas de potencia e información.



Los comandos de los Círculos Canópticos constan de constructos alienígenas sometidos a la voluntad de sus maestros Criptecnólogos. Carentes de vida y emociones, lidian con todo lo que se interponga en el camino de su Criptecnólogo, desde estratos de piedra y metales hasta otros seres vivos, mientras su maestro accede a nodos de poder para seguir potenciando las habilidades de sus siervos.

TREPATUMBAS CANÓPTICO



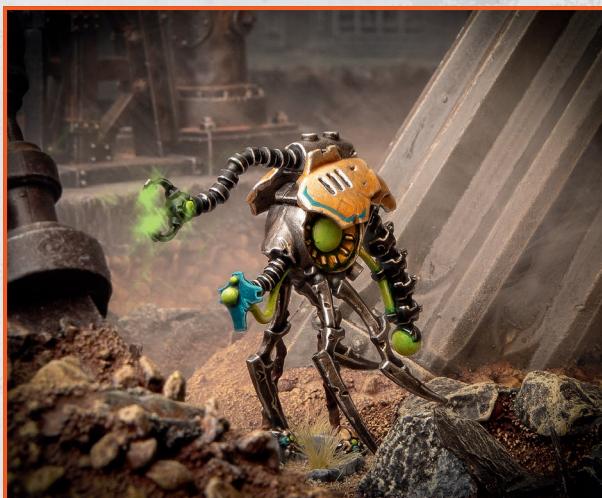
Los Trepatumbas son enormes constructos canópticos cuya fuerza les permite desplazar toneladas de escombros o acabar con enemigos blindados. Tras permanecer ocultos en cámaras secretas durante días o milenarios, pueden activarse repentinamente y emboscar a sus enemigos con el armamento avanzado de sus armazones.

COMBATIENTE MACROCITO CANÓPTICO



Los Combatientes Macrocitos poseen garras articuladas y tecnología antigravitatoria para maniobrar en terreno difícil y espacios reducidos con potentes saltos. Pese a su carácter prescindible, sus puñales de metal viviente y sus explosiones de energía resultan letales.

ACELERADOR MACROCITO CANÓPTICO



Equipados con una mandíbula aceleradora, estos constructos apoyan a los demás canópticos del Criptecnólogo y garantizan su funcionamiento. Canalizan las reservas de energía de las necrópolis para transferir potencia o información fáscicos a otros constructos o para freír el nervio craneal del enemigo con fuertes descargas.

REANIMADOR MACROCITO CANÓPTICO



Los Reanimadores Macrocitos están equipados con un proyector de nanoescarabajos compacto que les permite disparar ondas de refuerzo con millones de constructos microscópicos capaces de reparar tecnología dañada, desde las estructuras de las necrópolis hasta el metal viviente de sus moradores. Hacen lo propio con la carne viva, reconstituyéndola con resultados espantosos.

COMANDO CÍRCULO CANÓPTICO



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

AGENTES

- ↳ 1 agente **GEOMANTE CÍRCULO CANÓPTICO**
- ↳ 2 agentes **TREPATUMBAS CÍRCULO CANÓPTICO** con 1 de las siguientes opciones (elige por separado para cada uno de ellos):
 - Segador gauss doble; garras
 - Aislador transdimensional; garras *
- ↳ 1 agente **ACELERADOR CÍRCULO CANÓPTICO**
- ↳ 1 agente **REANIMADOR CÍRCULO CANÓPTICO**
- ↳ 3 agentes **COMBATIENTE CÍRCULO CANÓPTICO** con 1 de las siguientes opciones (elegir por separado para cada uno):
 - Escalpelo gauss; garras y cola
 - Lanzapartículas tesla; garras y cola

* Tu comando solo puede incluir hasta un aislador transdimensional.

ARQUETIPOS



RECONO-CIMIENTO

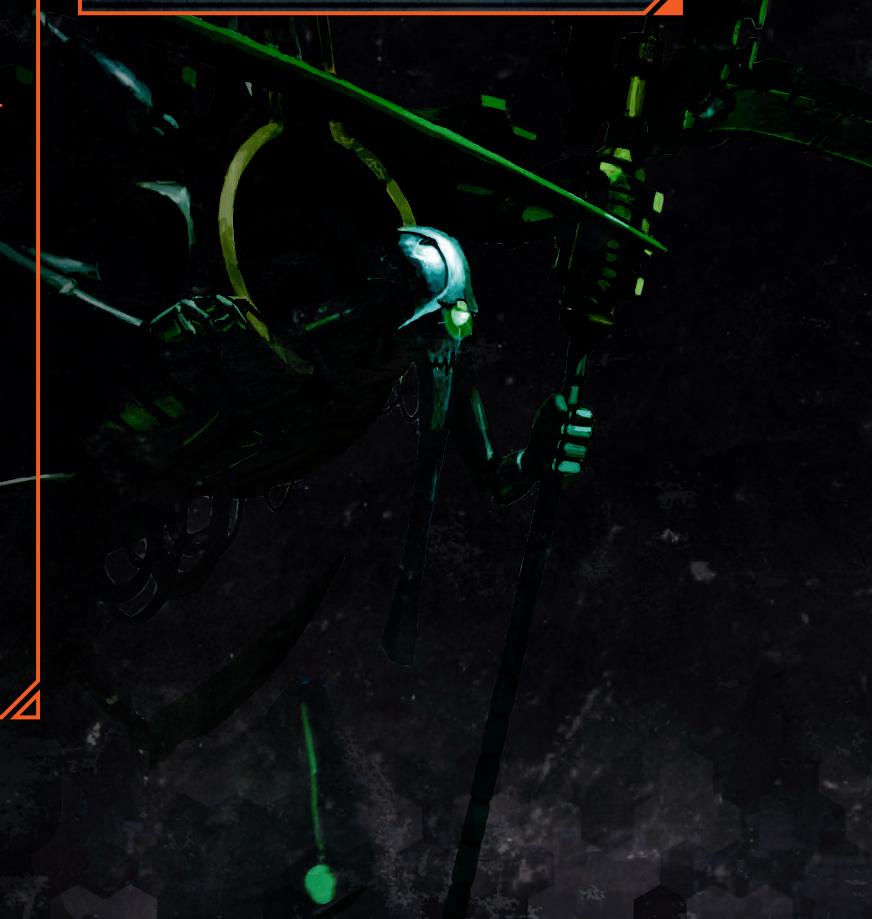


SEGURIDAD

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

GEOMANTE

Tembloarcha



TREPATUMBAS

Aislador transdimensional



Segador gauss doble



ACELERADOR

Chispazo



REANIMADOR

Rayo atomizador



COMBATIENTE

Lanzapartículas tesla



Escalpelo gauss



Lanzapartículas tesla



COMENTARIO DE DISEÑO

El Círculo Canóptico es un comando con una gran variedad de opciones, pero requiere paciencia y perfección para dominarlo. A primera vista, puede parecer mal equipado para un entorno de asesinos y combatientes especialistas, pero están potenciados por las maravillas tecnológicas de los Necrones.

La Matriz de nodos de obeliscos es parte integral del funcionamiento del comando. Colocas tres marcadores de Nodo de obeliscos y, cuando están lo bastante cerca unos de otros, crean líneas de energía que forman la Matriz de Nodos de obeliscos. Si lo haces bien, se abrirá ante ti una pléthora de reglas adicionales que elevará este comando hasta nuevas cotas. La colocación de estos marcadores es crucial, de modo que harás bien en dedicar un buen tiempo a sopesar la partida para decidir cómo hacerlo. A veces querrás colocarlos agresivamente para maximizar tu ataque, a veces defensivamente para mantener a tus agentes con vida, y a veces para aumentar tu control del tablero y tu acceso a los objetivos. Durante la partida hay algunos modos de mover la Matriz de Nodos de obeliscos, pero dado que el comando depende tanto de ella, deberías tratar de mantenerla en la posición óptima.

Possiblemente descubrirás que no puedes tenerlo todo, ya que colocarla de cierta manera te impedirá usarla de otra. Por ejemplo, una colocación horizontal de 3 marcadores extendidos cubre un área más amplia, pero puede obligar a tus agentes a posicionarse en esa línea sin poder establecer una defensa en capas superpuestas. Una ubicación triangular de los marcadores puede brindarte capas defensivas superpuestas, pero la Matriz de Nodos de obeliscos quedará más concentrada. Hay muchos enfoques posibles, todos aptos para diferentes circunstancias, así que no temas experimentar y equivocarte para aprender.

Los agentes Canópticos de tu comando (los Macrocitos y los Trepatumbas), se beneficiarán mucho de la energía de tu Matriz de nodos de obeliscos. En primer lugar, solo con estar dentro de ella sus armas ya tendrán Certera 2 (una mejora sustancial al combatir y dispara) y su LPA aumentará también en 1. Esto en particular es fantástico para el control de objetivos, o para realizar acciones de misión adicionales, pero solo sirve mientras el agente se encuentra en la matriz. Si tu agente se mueve fuera de la matriz, el LPA reverte a su valor normal, así que ve con cuidado.

Los Combatientes Macrocitos tienen armas de fuego decentes y representan cierta amenaza en cuerpo a cuerpo (especialmente con la regla Defensa agresiva). Como son casi completamente sacrificables debido a la regla “Escabullirse incesantemente”, puedes usarlos con temeridad. Pueden ser bastante agresivos, pues sabes que no van a ceder PV en una operación de asesinato y uno de ellos volverá a aparecer

durante el siguiente punto de inflexión. Con un atributo Movimiento de 7", son también muy veloces, ¡así que no te cortes a la hora de hacerlos correr arriba y abajo!

Los Trepatumbas te hacen el trabajo pesado. Son duros y llevan armas muy poderosas. Puede ser tentador dejarlos en retaguardia como torretas que destruyan todo lo que aparezca, pero también funcionan muy bien para avanzar. La acción Brecha molecular del Geomante y el LPA mejorado que ofrece la Matriz de nodos de obeliscos o la acción Sobrecarga del agente Acelerador permiten moverlos rápidamente para luego disparar y combatir a corto alcance. A menudo son lo bastante resistentes para sobrevivir a la siguiente activación y luego realizar otra acción gracias a la acción Control canóptico del Geomante. Si un Trepatumbas se mete en problemas, puedes incluso revivirlo con la regla Reanimar del agente Reanimador, y puedes hacerlo desde una gran distancia si ambos están dentro de tu Matriz de Nodo Obelisco.

Mientras tus agentes Canópticos circulan fortalecidos por la matriz, tu Geomante es tu as en la manga: el titiritero que manipula la batalla desde retaguardia. Este agente dispone de algunas acciones fantásticas que refuerzan aún más tus capacidades, teleportando a otros agentes con Brecha molecular, otorgando acciones adicionales con Control canóptico, o infiltrándose en acciones de misión a través de tus marcadores de Nodo de obeliscos gracias a su regla Control de Nodo de obeliscos. Si es necesario, pueden dar un paso adelante y causar mucho daño con su acción Perturbación geomántica y su tembloarcha. No obstante, se recomienda cautela al jugar con este agente al inicio. Si lo pierdes demasiado pronto te quedarás sin su flexibilidad y sus acciones únicas, que son excelentes para preparar jugadas clave y lograr puntos de victoria vitales.

El Círculo Canóptico es un comando que requiere cierto tiempo para acostumbrarse a él, pero una vez que domines varias de sus reglas únicas y extremadamente temáticas, te sentirás como un Criptecnólogo loco blandiendo el poder de la tecnología cósmica.