



CRONOMANTE

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Bastón eónico (disparo)	5	3+	3/3	Área 2", Aturdidora, Letal 5+, Magnificar*
 Lanza entrópica (disparo)	4	3+	5/3	Devastadora 3, Penetración 1, Magnificar*
 Bastón eónico (combate)	4	4+	3/4	Choque, Letal 5+
 Lanza entrópica (combate)	4	4+	3/6	-

LAS ACCIONES DE CRONOMANTE SE PRESENTAN EN SUS PROPIAS CARTAS

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS, NECRÓN, LÍDER, CRIPTECNÓLOGO, CRONOMANTE

40

ACCIONES DE CRONOMANTE

ORDEN INTERPUESTA

1PA

► **APOYO.** Elige otro agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo (salvo **APRENTECNÓLOGO** o **CRIPTECNÓLOGO**) a 6" o menos de este agente y visible para él, o a 6" o menos de y visible para un agente **DESPOTECNÓLOGO** amigo que sea visible para este agente. Dicho agente puede realizar de inmediato una acción libre de 1PA, pero no puede moverse más de 2" durante esa acción, ni realizar una acción que ya haya realizado durante este punto de inflexión, ni tampoco podrá volver a realizar esa acción durante este punto de inflexión.

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

ASTILLA TEMPORAL

1PA

► **APOYO.** Elige un agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo usado a 5" o menos de este agente y visible para él. Retíralo de la zona de aniquilación y desplégalo de nuevo visible para este agente y a 5" o menos horizontalmente de este agente y visible para él, en una ubicación en la que pueda ser colocado. Ten en cuenta que un Aparato de comunicaciones del equipo universal solo afecta a la primera distancia de esta regla.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, durante el primer punto de inflexión, o si un agente amigo ya ha realizado esta acción durante este punto de inflexión.

ACCIONES DE CRONOMANTE

NANOMINA CONTRATEMPORAL

1PA

► Coloca tu marcador de Nanomina contratemporal visible para este agente, o en el terreno Aventajado de un elemento de terreno que sea visible para este agente. Siempre que un agente enemigo se encuentre a 4" o menos de tu marcador de Nanomina contratemporal, resta 2" a su atributo Movimiento. La próxima vez que este agente sea activado, resulte incapacitado o un agente amigo realice de nuevo esta acción (lo que ocurra antes), retira ese marcador.

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

CRONOMETRÓN

1PA

► **APOYO.** Elige un agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, hasta que este agente resulte incapacitado o hasta que un agente amigo realice de nuevo esta acción (lo que ocurra antes), resta 1 al atributo Ataques de las armas de los agentes siempre que disparen, combatan o contraataquen contra ese agente elegido.

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

PSICOMANTE

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Lanza abisal (disparo)	5	3+	2/2	Área 2", 2" Devastadora 1, Penetración 2, Magnificar*
 Lanza abisal (combate)	4	4+	4/4	2" Devastadora 1

LAS ACCIONES DE PSICOMANTE SE PRESENTAN EN SUS PROPIAS CARTAS

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS, NECRÓN, LÍDER, CRIPTECNÓLOGO, PSICOMANTE

40



ACCIONES DE PSICOMANTE

ORDEN INTERPUESTA

1PA

- **APOYO.** Elige otro agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo (salvo **APRENTECNÓLOGO** o **CRIPTECNÓLOGO**) a 6" o menos de este agente y visible para él, o a 6" o menos de y visible para un agente **DESPOTECNÓLOGO** amigo visible para este agente. Dicho agente puede realizar de inmediato una acción libre de 1PA, pero no puede moverse más de 2" durante esa acción, ni realizar una acción que ya haya realizado durante este punto de inflexión, ni tampoco podrá volver a realizar esa acción durante este punto de inflexión.

- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, o al reaccionar.

HERALDO DE LA DESESPERACIÓN

1PA

- Coloca tu marcador de Desesperación visible para este agente, o en terreno Aventajado de un elemento de terreno que sea visible para este agente. La próxima vez que este agente sea activado, resulte incapacitado o un agente amigo realice de nuevo esta acción (lo que ocurra antes), retira ese marcador.
- Siempre que un agente enemigo se encuentre a 2" o menos de tu marcador de Desesperación, tu oponente debe gastar 1 PA adicional para que ese agente enemigo realice acciones de **Recoger marcador** o de misión. Al determinar el control de un marcador, considera el atributo LPA total de los agentes enemigos que lo estén disputando como si fuera 1 menos si al menos uno de esos agentes enemigos se encuentra a 2" o menos de tu marcador de Desesperación. Esto no es un cambio al atributo LPA, por lo que cualquier cambio se acumula con esto.

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

ACCIONES DE PSICOMANTE

MORTAJA DE PESADILLAS

1PA

- Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, hasta que resulte incapacitado o hasta que un agente amigo realice esta acción de nuevo (lo que ocurra antes), siempre que un agente enemigo a 4" o menos de este agente dispare, combata o contraataque, tu oponente no puede repetir sus dados de ataque y no puede guardar dados con un resultado menor de 6 como éxitos críticos (p. ej. por las reglas de armas Letal o Severa).

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

VISIÓN DE LOCURA

1PA

- Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, hasta que resulte incapacitado o hasta que un agente amigo realice esta acción de nuevo (lo que ocurra antes), el agente elegido obtiene una de tus fichas de Locura.
- Siempre que tu oponente vaya a activar un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Locura, puedes tirar 1D6: si el resultado es igual o mayor que el LPA de ese agente enemigo, no puede activarlo durante esta activación. Si logra activar al agente, o si no hay otros agentes enemigos elegibles para ser activados, retira su ficha de Locura.

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

TECNOMANTE



LPA
3

MOV.
6"

SALV.
3+

HERIDAS
14

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Báculo de luz (disparo)	6	3+	3/4	Desgarradora, Magnificar*
🔪 Báculo de luz (combate)	4	4+	3/5	Desgarradora

LAS ACCIONES DE TECNOMANTE SE PRESENTAN EN SUS PROPIAS CARTAS

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS, NECRÓN, LÍDER, CRIPTECNÓLOGO, TECNOMANTE

50

ACCIONES DE TECNOMANTE



ORDEN INTERPUESTA

1PA

- **APOYO.** Elige otro agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo (salvo **APRENTECNÓLOGO** o **CRIPTECNÓLOGO**) a 6" o menos de este agente y visible para él, o a 6" o menos de y visible para un agente **DESPOTECNÓLOGO** amigo que sea visible para este agente. Dicho agente puede realizar de inmediato una acción libre de 1PA, pero no puede moverse más de 2" durante esa acción, ni realizar una acción que ya haya realizado durante este punto de inflexión, ni tampoco podrá volver a realizar esa acción durante este punto de inflexión.

- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, o al reaccionar.

REPARACIÓN CANÓPTICA

1PA

- **APOYO.** Elige un agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo a 6" o menos de este agente y visible para él para que recupere hasta 2D3 heridas perdidas.

- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, ni si un agente amigo ya ha realizado esta acción durante este punto de inflexión.



ACCIONES DE TECNOMANTE

POTENCIAR ARMA

1PA

► **APOYO.** Elige un agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, hasta que resulte incapacitado o hasta que un agente amigo realice esta acción de nuevo (lo que ocurra antes), elige dos de las siguientes reglas de armas para que las tenga una de las armas de la tarjeta de datos de ese agente elegido: Desgarradora, Letal 5+, Saturación, Severa. Recuerda que si eliges un báculo de luz o un conducto arcano, solo eliges las reglas de arma adicionales del perfil de combate o a distancia de esa arma, no ambos.

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

REFORZAR METAL

1PA

► **APOYO.** Elige un agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, hasta que quede incapacitado o hasta que un agente amigo realice esta acción de nuevo (lo que ocurra antes), siempre que un dado de ataque inflige daño de 3 o más a ese agente, resta 1 al daño infligido.

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

ACELERADOR PLASMACITA



LPA

▼ 2

MOV.

➡ 7"

SALV.

🛡️ 5+

HERIDAS

🔥 5

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Chispazo	4	4+	2/3	Alcance 4", Penetración 1
🔪 Garras	3	5+	1/2	-

Elusivo:

- Siempre que este agente tenga una orden de Ocultarse y esté tras cobertura, no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej. Buscadora, Terreno aventajado) salvo estar a 2" o menos.
- Este agente puede realizar la acción de **Retroceder** por 1 PA menos.
- Este agente no puede usar armas que no figuren en su tarjeta de datos, ni realizar acciones únicas salvo **Acelerar**.

ACELERAR

1PA

► Elige un agente **OMNICIDA** o **INMORTAL** amigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Hasta el final de la siguiente activación de dicho agente, 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.

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS, NECRÓN, PLASMACITA, ACELERADOR

(25)

REANIMADOR PLASMACITA



LPA

▼ 2

MOV.

➡ 7"

SALV.

🛡️ 5+

HERIDAS

🔥 5

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔥 Rayo atomizador	4	4+	3/4	Alcance 6", Letal 5+
🔪 Garras	3	5+	1/2	-

Elusivo:

- Siempre que este agente tenga una orden de Ocultarse y esté tras cobertura, no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej. Buscadora, Terreno aventajado) salvo estar a 2" o menos.
- Este agente puede realizar la acción de **Retroceder** por 1 PA menos.
- Este agente no puede usar armas que no figuren en su tarjeta de datos, ni realizar acciones únicas salvo **Reanimar**.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS, NECRÓN, MÉDICO, PLASMACITA, REANIMADOR

(25)

REANIMADOR PLASMACITA



LPA

▼ 2

MOV.

➡ 7"

SALV.

🛡️ 5+

HERIDAS

🔥 5

REANIMAR

1/2PA

► Elige uno de tus marcadores de Reanimación a 6" o menos de este agente y visible para él. Tira 1D6: con 3+, un agente amigo es **REANIMADO**; si has gastado 1 PA adicional, un agente amigo es **REANIMADO** automáticamente (no hace falta que tires). Un agente **REANIMADO** debido a esta acción única es desplegado usado si ya fue usado durante este punto de inflexión.

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



APRETECNÓLOGO

LPA
3MOV.
6"SALV.
3+HERIDAS
11

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Conducto arcano (disparo)	4	3+	4/5	Penetración 1, Magnificar*
 Conducto arcano (combate)	3	4+	3/5	-

Asistencia de Apretecnólogo: Este agente tiene las mismas acciones únicas que el agente **CRIPTECNÓLOGO** que hayas elegido para la batalla, pero solo puede realizar una acción única de **CRIPTECNÓLOGO** por punto de inflexión.

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS, NECRÓN, APRETECNÓLOGO

32

OMNICIDA

LPA
2MOV.
5"SALV.
3+HERIDAS
10

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Desintegrador sináptico	4	2+	4/3	Devastadora 2, Penetración 1, Pesada (solo Correr), Severa
 Puños	3	3+	3/4	-

Marca de la Muerte: Siempre que este agente termine una acción de **Disparar**, el blanco recibe una de tus fichas de Marca de la Muerte si no resultó incapacitado (el blanco principal, si es relevante). Siempre que un agente **OMNICIDA CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo dispare contra un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Marca de la Muerte, las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de armas Buscadora.

VISIÓN MULTIDIMENSIONAL

1PA

▶ Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, siempre que dispare los agentes enemigos no pueden estar ofuscados.

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

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS, NECRÓN, OMNICIDA

32

DESPOTECNÓLOGO INMORTAL

LPA
2MOV.
5"SALV.
3+HERIDAS
11

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Bláster gauss	4	3+	4/5	Penetración 1
 Carabina tesla	5	3+	3/3	2" Devastadora 1
 Bayoneta	4	3+	3/4	-

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.

LAS REGLAS CONTINUÁN EN EL REVERSO ▶

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS, NECRÓN, INMORTAL, DESPOTECNÓLOGO

32

DESPOTECNÓLOGO INMORTAL

LPA
2MOV.
5"SALV.
3+HERIDAS
11

ORDEN INTERPUESTA

1PA

▶ **APOYO.** Elige otro agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo (salvo **APRETECNÓLOGO** o **CRIPTECNÓLOGO**) a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente puede realizar de inmediato una acción libre de 1PA, pero no puede moverse más de 2" durante esa acción, ni realizar una acción que ya haya realizado durante este punto de inflexión, ni tampoco podrá volver a realizar esa acción durante este punto de inflexión.

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



GUARDIÁN INMORTAL



LPA
2

MOV.
5"

SALV.
3+

HERIDAS
10

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Bláster gauss	4	3+	4/5	Penetración 1
 Carabina tesla	5	3+	3/3	2" Devastadora 1
 Bayoneta	4	3+	3/4	-

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.

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS, NECRÓN, INMORTAL, GUARDIÁN

32

NOTAS:

NOTAS:

NOTAS:



COMANDO DE CÍRCULO DE HIROTECNÓLOGOS

ARQUETIPOS: RECONOCIMIENTO, SEGURIDAD

AGENTES

➤ 1 agente **CÍRCULO DE HIROTECNÓLOGOS** elegido de la siguiente lista:

- agente **CRONOMANTE** con una de las siguientes opciones:
 - Bastón eónico
 - Lanza entrópica
- **PSICOMANTE**
- **TECNOMANTE**

➤ 1 agente **ACELERADOR PLASMACITA**

➤ 1 agente **REANIMADOR PLASMACITA**

➤ 5 agentes **CÍRCULO DE HIROTECNÓLOGOS** elegidos de la siguiente lista:

- **APRENTICÓLOGO**
- **OMNICIDA**

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

- **DESPOTECNÓLOGO** con una de las siguientes opciones:

- Bláster gauss; bayoneta
- Carabina tesla; bayoneta

- **GUARDIÁN** con una de las siguientes opciones:

- Bláster gauss; bayoneta
- Carabina tesla; bayoneta

Salvo agentes **OMNICIDA** y **GUARDIÁN**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista.

CÍRCULO DE HIROTECNÓLOGOS REGLA DE FACCIÓN

PROTOCOLOS DE REANIMACIÓN

El cuerpo de un Necrón muerto queda envuelto en un brillo fantasmagórico. Sus extremidades cercenadas se reconectan y su cuerpo destrozado se reconstruye entre chispas esmeralda. Las lentes oculares se encienden de nuevo, y el Necrón se vuelve a levantar.

La primera vez que cada agente **CÍRCULO DE HIROTECNÓLOGOS** amigo resulta incapacitado, antes de retirarlo de la zona de aniquilación, coloca uno de tus marcadores de Reanimación en su zona de control. Luego retíralo como incapacitado, retirando también cualquier ficha y efectos de reglas que tenga (p. ej. la acción **Cronometrón** de un agente **CRONOMANTE**, fichas de Veneno, cambios al atributo LPA, implantes, etc.).

En el Paso de Preparación de cada fase de estrategia, elige uno de tus marcadores de Reanimación y tira 1D6: con 1-2, deja ese marcador de Reanimación en la zona de aniquilación y repite este proceso con otro de tus marcadores de Reanimación (si los hay); con 3+, un agente es **REANIMADO**.

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

Solo puedes elegir cada uno de tus marcadores de Reanimación una vez por punto de inflexión, y en cuanto saques 3+, ya no eliges ningún otro durante ese punto de inflexión. Cuando un agente es **REANIMADO**:

- Despliega al agente por el que se colocó ese marcador de Reanimación (deja de estar incapacitado). Debe ser desplegado a 3" o menos de ese marcador de Reanimación y fuera de la zona de control de todo agente enemigo (si eso no es posible, trata la tirada como si fuera 1-2 en su lugar).
- Le queda 1 herida restante.
- Tiene la orden que tú elijas y está apostado.
- Retira ese marcador de Reanimación.

Como los agentes **REANIMADOS** ya no están incapacitados, a efectos de la operación de asesinato eso puede hacer que la nota de asesinato de tu oponente descienda durante la batalla (comportando la consecuente pérdida de PV). Sin embargo, no cambia retroactivamente otros PV que tu oponente haya obtenido (p. ej. debido a operaciones tácticas).



CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS REGLA DE FACCIÓN

MAGNIFICAR

Los Cripteconólogos Necrones pueden imponer su voluntad sobre sus siervos y subordinados, proyectando sus conciencias sobre esos seres inferiores para potenciar su capacidad combativa y asegurar la destrucción del enemigo.

Algunas armas del **APRENTICÓNLOGO CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** y **CRIPTECONÓLOGO CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** en las reglas de este comando tienen la regla de armas Magnificar, explicada a continuación.

***Magnificar:** Siempre que este agente realice una acción de **DISPARAR** con esta arma, si hay otro **APRENTICÓNLOGO CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** o **CRIPTECONÓLOGO CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo con una orden de trabarse y visible para este agente, puedes usar esta regla. Si lo haces, trata ese agente como el agente activo a efectos de determinar un blanco válido, cobertura y ofuscación. Si lo haces, esta arma tiene la regla de armas Incesante hasta el final de esa acción.

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS REGLA DE FACCIÓN

METAL VIVIENTE

La piel metálica semi sintiente de los Necrones le permite curarse de daños devastadores en mitad de la batalla.

En el paso de Preparación de cada fase de estrategia, tras resolver todas las demás reglas en este paso (p. ej. la regla de facción Protocolos de reanimación), cada agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo recupera 1D3+1 heridas perdidas (tira por separado por cada uno).

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Astilla temporal



Ficha de Mortaja de pesadillas



Ficha de Cronómetro



Ficha de Potenciar arma



Ficha de Visión multi-dimensional



Marcador de Desesperación



Ficha de Marca de la Muerte



Marcador de Reanimación



Ficha de Reforzar metal



Ficha de Conductos magnificadores



Ficha de Locura



Ficha de Cambiafases



Marcador de Nanomina contratemporal

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS ARDID DE ESTRATEGIA

ASALTO IMPLACABLE

Los Necrones son implacables e incansables, y compensan su falta de precisión con su determinación y falta de duda.

Siempre que un agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo dispare contra un agente a 8" o menos de él, las armas a distancia de ese agente amigo tienen la regla de armas Equilibrada. Ten en cuenta que cuando usas la regla de armas Magnificar, este agente aún debe encontrarse a 8" o menos del blanco para poder usar esta regla (no del otro agente amigo desde el cuál estás determinando un blanco válido).



CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS ARDID DE ESTRATEGIA

ANDROIDES IMPERECEDEROS

Las formas de metal viviente de los Necrones son resistentes a la mayoría de armas que emplean las primitivas especies biológicas de la galaxia.

Siempre que un agente dispare contra un agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo, si no puedes guardar salvaciones por cobertura, puedes guardar uno de tus dados de defensa como éxito normal sin tirarlo.

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS ARDID DE ESTRATEGIA

ELIMINACIÓN METÓDICA

Los Necrones a menudo renuncian a la velocidad en favor de la resistencia y la potencia de fuego.

Las armas de combate de agentes **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigos tienen la regla de armas Certera 1. Siempre que un agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo combata durante una activación en la que no se haya movido más que su atributo Movimiento, o cuando contraataque, en lugar de eso sus armas de combate tienen la regla de armas Certera 2.

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS ARDID DE ESTRATEGIA

DIRIGIR SUBORDINADOS

Los Criptecnólogos y Aprentecnólogos Necrones mueven sus subordinados como títeres, dirigiendo sus movimientos y acciones para confundir al enemigo.

Elige una de las siguientes opciones:

- **APOYO.** Cada otro agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo a 6" o menos de un agente **CRIPTECNÓLOGO** amigo y visible para él puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr** en el orden que elijas.
- **APOYO.** Cada otro agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo (salvo **CRIPTECNÓLOGO**) a 3" o menos de un agente **APRENTENÓLOGO** amigo y visible para él puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr** en el orden que elijas.

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS ARDID DE TIROTEO

CONTROL CORTICAL

Los Criptecnólogos y sus sirvientes Aprentecnólogos pueden proyectar su voluntad directamente en la mente de sus constructos Canópticos, incluso a gran distancia.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **APRENTENÓLOGO** **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** o **CRIPTECNÓLOGO** **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo realiza una acción única de **APOYO**. Hasta el final de esa acción, al elegir otro agente amigo, ignora el requisito de distancia (solo es un requisito la visibilidad).



CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS ARDID DE TIROTEO

FUNCIÓN REANIMADA

La continua reanimación de Necrones caídos permite al Círculo de Hierotecnólogos ir afianzando su control de los objetivos.

Usa este ardid de tiroteo al determinar el control de un marcador. Elige uno de tus marcadores de Reanimación. Hasta el inicio del siguiente punto de inflexión, al determinar el control de un marcador, ese marcador de Reanimación cuenta como un agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo con un atributo LPA de 1.

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS ARDID DE TIROTEO

RAYO VIVIENTE

Las armas tesla proyectan relámpagos vivientes cuyo poder va creciendo a medida que salta de un blanco a otro y roba la vida a los seres vivos.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **INMORTAL CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo realice una acción de **Disparar** y elijas una carabina tesla. Hasta el final de dicha acción, esa arma no tiene las 2" de su regla de armas Devastadora, pero tiene la regla de armas Área 2".

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS ARDID DE TIROTEO

EMBOSCADA DIMENSIONAL

Pasando entre dimensiones, un Omnicida solo revela su posición cuando se presenta la oportunidad de un tiro letal.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **OMNICIDA CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo, si tiene una orden de ocultarse. Durante esa activación, ese agente puede realizar una acción de **Ponerse en guardia** (ver reglas de combate cerrado, en el *Reglamento de Kill Team*) sin importar la zona de aniquilación y aún teniendo una orden de ocultarse, pero cuando realices la acción libre de **Combatir** o **Disparar** durante la interrupción, debes cambiar su orden por trabarse.

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS EQUIPO DE FACCIÓN

CONDUCTOS MAGNIFICADORES

Este dispositivo permite a cualquier Necrón versado en la hipertecnología arcana ver a través de las lentes oculares de un siervo cercano y canalizar ataques a distancia a través del cuerpo de su subordinado.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **APRENTENÓLOGO CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** o **CRIPTECNÓLOGO CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo realice una acción de **Disparar**, puedes usar esta regla. Si lo haces, elige otro agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo (salvo **PLASMACITA**) que tenga una orden de trabarse y sea visible para ese agente amigo. Hasta el final de esa acción, puede tratarse a ese otro agente amigo como el agente activo para la regla de armas Magnificar.



CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS EQUIPO DE FACCIÓN

CAMBIAFASES

En apenas un instante, un Criptecnólogo puede usar este dispositivo para parpadear entre dimensiones, y de ese modo evitar los disparos enemigos.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente dispare contra un agente **CRIPTECNÓLOGO** amigo, al inicio del paso de Tirar dados de defensa, puedes usar esta regla. Si lo haces, empeora en 1 la x de la regla de armas Penetración (si procede) hasta el final de esa secuencia. Ten en cuenta que en tal caso Penetración 1 pasaría a ignorarse.

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS EQUIPO DE FACCIÓN

CUBO TESERÁCTICO

Este dispositivo usa tecnología dimensional para contener considerablemente más de lo que su tamaño sugiere, y alberga recursos, conocimiento y artefactos que ha obtenido el Círculo de Hierotecnólogos.

En el Paso de preparación de cada fase de estrategia, cuando ganes PM, si un agente **CRIPTECNÓLOGO** amigo que no esté incapacitado, se encuentre fuera de la zona de control de todos los agentes enemigos y no ha sido **REANIMADO** durante este punto de inflexión, puedes usar esta regla. Si lo haces, tira 1D6: con un resultado de 1, no puedes usar esta regla durante el resto de la batalla; con un resultado de 4+, ganas 1PM. En cuanto hayas ganado 2PM con esta regla, ya no podrás usarla más durante el resto de la batalla.

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS EQUIPO DE FACCIÓN

TEJIDO TESLA

A una orden del Criptecnólogo, una red insustancial de energía tesla salta entre los Necrones y los constructos Canópticos, abrasando a los enemigos alcanzados por sus rayos.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente enemigo termine la acción de **CARGAR** con agentes **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigos en su zona de control, puedes usar esta regla. Si lo haces, inflige 1D3+1 daños a ese agente enemigo.

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

- ▶ 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 inflige 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 platiacero 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 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.

Además, un agente puede o bien mover a través de escaleras como si no estuvieran ahí (pero no puede terminar el movimiento sobre ellas), o trepar por ellas. Una vez por acción, cuando un agente trepe por este elemento de terreno, trata la distancia vertical como 1". Ten en cuenta que si un agente sigue a continuación trepando por otro elemento de terreno durante esa acción (incluyendo otra escalera), esa distancia se determina de manera normal.

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 artilugios 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 Ligeró, Protector y Portátil. 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 ►

NOTAS:



CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS: 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

JULIO 2025

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.

AGENTES CRONOMANTE, PSICOMANTE, TECNOMANTE Y DESPOTECNÓLOGO INMORTAL ACCIÓN ORDEN INTERPUESTA

Cambiar la parte relevante de la condición a:
"[...] un agente enemigo, o al reaccionar."

AGENTE CRONOMANTE, ACCIÓN ASTILLA TEMPORAL

Las distancias en la segunda y tercera frase del efecto cambian a "5".

Cambia la última frase del efecto a:

"Ten en cuenta que un Aparato de comunicaciones del equipo universal solo afecta a la primera distancia de esta regla."

Cambiar la parte relevante de la condición a:

"[...] un agente enemigo, durante el primer punto de inflexión, o si un agente amigo ya ha realizado esta acción durante este punto de inflexión."

ERRATAS ANTERIORES

AGENTES PLASMACITA, REGLA ELUSIVO

Cambia el primer punto a:

“Siempre que este agente tenga una orden de Ocultarse y esté tras cobertura, no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej. **Buscadora**, terreno **Aventajado**) salvo estar a 2" o menos.”

AGENTE CRONOMANTE, ACCIÓN ASTILLA TEMPORAL

Cambia la tercera frase del efecto a:

“Retíralo de la zona de aniquilación y desplégalo de nuevo visible para este agente y a 6" o menos de él, **midiendo solo la distancia horizontal**, en un lugar donde pueda colocarse.”

AGENTE CRONOMANTE, ACCIÓN NANOMINAS CONTRATEMPORALES

Cambia la segunda frase del efecto a:

“Siempre que un agente enemigo esté a 4" o menos de tu marcador de Nanomina contratemporal, resta 2" a su atributo **Movimiento**.”

AGENTE PSICOMANTE, ACCIÓN SUDARIO DE PESADILLA

Cambiar la parte relevante del efecto a:

“[...] siempre que un agente enemigo a 4" o menos de este agente dispare, combata, o reaccione, tu oponente no puede repetir sus dados de ataque y no puede guardar dados de ataque **con un resultado menor de 6 como éxitos críticos** (p.ej. **por reglas como Letal, Severa o Penetración**).”

AGENTE TECNOMANTE, ACCIÓN REPARACIÓN CANÓPTICA

Cambia el efecto a:

“**APOYO**. Elige 1 agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo a 6" o menos de este agente y visible para él para que recupere **2D3** heridas perdidas.”

AGENTE TECNOMANTE, ACCIÓN POTENCIAR ARMA

Añade este texto al final del efecto:

“**Recuerda que si eliges un báculo de luz o un conducto arcano, solo eliges las reglas de arma adicionales del perfil de combate o a distancia de esa arma, no ambos.**”

AGENTES CRONOMANTE, PSICOMANTE Y TECNOMANTE, ACCIÓN ORDEN INTERPUESTA

Cambia la parte relevante de la segunda frase por:

“[...] a 6" o menos de este agente y visible para él, o a 6" o menos de **y visible para un agente DESPOTECNÓLOGO** amigo que sea visible para este agente.”

REGLA DE FACCIÓN, PROTOCOLOS DE REANIMACIÓN

Cambia el segundo punto a:

“• Le queda **1 herida** restante.”

REGLA DE FACCIÓN, MAGNIFICAR, REGLA DE ARMA MAGNIFICAR

Cambiar a:

“Siempre que este agente realice una acción de **Disparar** con esta arma, si otro agente **APRETECNÓLOGO CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** o **CRIPTECNÓLOGO CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo tiene una orden de Trabarse y es visible para este agente, puedes **usar esta regla**. Si lo **haces**, trata ese agente como el agente activo a efectos de determinar blanco válido, **cobertura**, y **ofuscado**. Si lo **haces**, esta arma tiene la regla de armas **Incesante** hasta el final de esa acción.”

EQUIPO DE FACCIÓN, TEJIDO TESLA

Cambiar a:

“Una vez por punto de inflexión, cuando un agente enemigo termina la acción de **Cargar** con algún agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** amigo en su zona de control, puedes **usar esta regla**. Si lo **haces**, inflige **1D3+1** daños a ese agente enemigo.”

COMENTARIOS DE REGLAS ANTERIORES

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: *¿Cómo interactúa la regla Firmeza con las reglas que tratan el atributo LPA total de los agentes enemigos como 1 punto menor, p.ej. Terror de los **ASALTANTES PHOBOS**?*

R: La regla Firmeza trataría el atributo LPA del agente en cuestión como 3, pero el LPA total de quienes disputen un marcador se sigue viendo reducido en 1. P.ej., si un agente amigo tiene la regla Firmeza y se ve afectado por Terror, al disputar un marcador, el LPA total sería 2. Si dos agentes amigos en las mismas condiciones disputan un marcador, el LPA total sería 5, y así sucesivamente.

P: *¿Cómo interactúa la regla de arma Magnificar con un agente enemigo que está completamente en un área de humo cuando el agente amigo que se considera el agente activo para determinar blanco válido, cobertura, y ofuscado está a 2" o menos de ese agente?*

R: Las granadas de humo y reglas similares (p.ej. **MANDRÁGORA** y su **Tejer las tinieblas**) no tienen efecto en esta situación.

P: *¿Puede un agente en guardia interrumpir y realizar un disparo a bocajarro contra un agente enemigo que esté en la zona de control de otro agente amigo usando la regla de arma Magnificar?*

R: No.

AGENTES CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS

Liderados por maquiavélicos y ambiciosos Cripteólogos, los Círculos de Hierotecnólogos emplean soldados Necrones y constructos Canópticos para propiciar el ascenso de sus dinastías. Para ello, estudian los enemigos de sus amos y socavan el poder de esos rivales mediante argucias, sabotajes, robos y asesinatos.

2

CRONOMANTE

Armados con bastones eónicos y lanzas entrópicas, los Cronomantes pueden ralentizar o acelerar las energías temporales pronunciando una sola palabra o haciendo un simple gesto que reduzca a sus enemigos a una pila de cenizas antiguas.

PSICOMANTE

Los Psicomantes estudian la ciencia del miedo. Son expertos manipuladores, capaces de conjurar ilusiones y constructos temporales de luz sólida que activan instintos primitivos de supervivencia en las mentes de sus víctimas, o sobrecargan sus sentidos. Nadie está a salvo del arte de un Psicomante.

TECNOMANTE

Maestros manipuladores de todo tipo de tecnología, los Tecnomantes son particularmente hábiles en la reparación de Necrones y constructos Canópticos abatidos, o en la mejora de sus habilidades.

“TODA MÁQUINA ESTÁ HECHA DE MÚLTIPLES PIEZAS, Y TODAS ESAS PIEZAS SON NECESARIAS PARA HACERLA FUNCIONAR. A VECES, SIN EMBARGO, LOS COMPONENTES PUEDEN ROMPERSE O DEJAR DE OPERAR DE MANERA ÓPTIMA. CUANDO ESTO OCURRA, DEBEN SER EXTIRPADOS Y REEMPLAZADOS. CUALQUIER PIEZA ES SACRIFICABLE PARA MEJORAR EL FUNCIONAMIENTO DEL CONJUNTO.”

- Hamanet el Implacable,
el Magnífico, el Iluminado





ACELERADOR PLASMACITA

El deber de estos Plasmacitas es mejorar las capacidades de proceso mental de los Necrones cercanos y mejorar su eficiencia operacional.

REANIMADOR PLASMACITA

Estos Plasmacitas han sido diseñados para asegurar que los Necrones cercanos se reanimen más rápidamente tras haber sufrido daños graves, empleando sus probóscides monomoleculares para inyectarles fluidos de autorreparación.

APRENTECNÓLOGO

Más que meros asistentes para sus amos Criptecnólogos, los Aprentecnólogos son canalizadores de su energía. Ellos y sus báculos sirven como nodos y lentes focalizadoras de las habilidades de los Criptecnólogos, que pueden ver a través de sus ojos a voluntad.

OMNICIDA

Es imposible evadir a un Omnicida. Apostado en su escondite dimensional, este francotirador experto rastrea los movimientos, las comunicaciones y hasta las señales de teleportación del enemigo. Cuando al fin ataca, su desintegrador sináptico no solo achicharra los cuerpos de sus víctimas, sino también sus mentes.

DESPOTECNÓLOGO INMORTAL

Los Despotecnólogos, Inmortales de alto rango, sirven como portavoces, conductos estratégicos y ejecutores de la voluntad de su Criptecnólogo en los Círculos de Hierotecnólogos. Además, son guerreros supremos por derecho propio.

GUARDIÁN INMORTAL

Los Guardianes Inmortales proveen a sus amos de un núcleo poderoso de tropas. Al retener cierto nivel de individualidad tras la biotransferencia, son capaces de emplear estrategias diversas sin tener que recibir órdenes, y su potencia de fuego los hace letales a corta y media distancia.

COMANDO DE CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS

4

CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

- 1 agente **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** elegido de la siguiente lista:
 - agente **CRONOMANTE** con una de las siguientes opciones:
 - Bastón eónico
 - Lanza entrópica
 - **PSICOMANTE**
 - **TECNOMANTE**
- 1 agente **ACELERADOR PLASMACITA**
- 1 agente **REANIMADOR PLASMACITA**
- 5 agentes **CÍRCULO DE HIEROTECNÓLOGOS** elegidos de la siguiente lista:
 - **APRETECNÓLOGO**
 - **OMNICIDA**
 - **DESPOTECNÓLOGO** con una de las siguientes opciones:
 - Bláster gauss; bayoneta
 - Carabina tesla; bayoneta
 - **GUARDIÁN** con una de las siguientes opciones:
 - Bláster gauss; bayoneta
 - Carabina tesla; bayoneta

Salvo agentes **OMNICIDA** y **GUARDIÁN**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista.

ARQUETIPOS



RECONOCIMIENTO



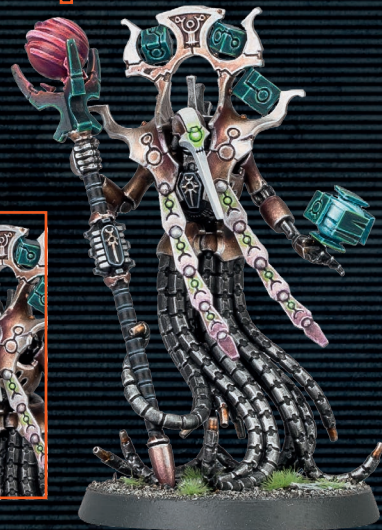
SEGURIDAD

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

CRONOMANTE

Bastón eónico

Lanza entrópica



PSICOMANTE

Lanza abisal



TECNOMANTE

Báculo de luz

**DESPOTECNÓLOGO INMORTAL**

Bláster gauss

**GUARDIÁN INMORTAL**

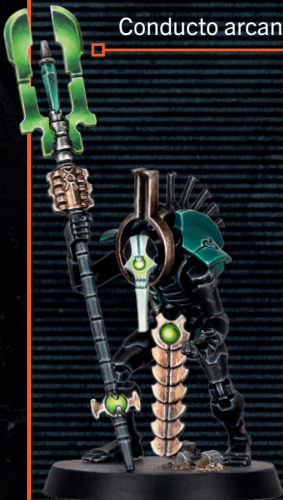
Carabina tesla



Bláster gauss

**APRENTECNÓLOGO**

Conducto arcano

**ACELERADOR PLASMACITA****REANIMADOR PLASMACITA****OMNICIDA**

Desintegrador sináptico



“QUEDA MUCHO TRABAJO POR COMPLETAR. MUCHO SE HA PERDIDO EN LOS MILLONES DE AÑOS TRANSCURRIDOS DESDE QUE ENTRAMOS EN EL GRAN LETARGO. DEBE RESTAÑARSE EL DAÑO INFLIGIDO POR EL PASO DEL TIEMPO, LOS ENEMIGOS Y LAS ALIMAÑAS. LA GALAXIA SE ENCUENTRA EN UN ESTADO DE AGITACIÓN. NO HAY TIEMPO QUE PERDER.”

- Cronomante Makhret el Vidente