



LOS EJÉRCITOS INMORTALES

Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas Necrons. Cada hoja de datos incluye el perfil de atributos de la unidad que describe, así como cualquier equipo y habilidades especiales que posea.

CLAVES

En estas hojas de datos encontrarás la clave <DINASTÍA>. Es una abreviatura para la clave de tu elección, tal y como se describe a continuación.

<DINASTÍA>

La mayor parte de Necrons pertenecen a una dinastía. Algunas hojas de datos especifican a qué dinastía pertenece una unidad Necron (por ej., Imotekh the Stormlord pertenece a la Dinastía Sautekh, y, por tanto, tiene la clave **SAUTEKH**), pero cuando una hoja de datos no lo especifica tendrá la clave <DINASTÍA>. Cuando incluyes una unidad como esa en tu ejército debes asignar a qué dinastía pertenece esa unidad. Luego sólo tienes que reemplazar la clave <DINASTÍA> en todos los lugares donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad por el nombre de tu dinastía elegida.

Por ejemplo, si fueras a incluir un Lord en tu ejército y decides que pertenece a la Dinastía Nihilakh, su clave <DINASTÍA> cambiaría por **NIHILAKH**, y su habilidad Voluntad del señor diría "Repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados por unidades **LIGHT NIHILAKH** a 6" o menos de esta unidad."



IMOTEKH THE STORMLORD



9



Imotekh the Stormlord es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cetro del Destructor (combate), cetro del Destructor (distancia). Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Imotekh the Stormlord	5"	2+	2+	1	1	8	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cetro del Destructor (distancia)	Pesada	18"	1	6+	8+	-
Cetro del Destructor (combate)	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Estratega hiperlógico. Al inicio del paso Generar Recursos de mando, si esta unidad es un **SEÑOR DE LA GUERRA** y está en el campo de batalla, generas un Recurso de mando adicional.

Se hará mi voluntad. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **SAUTEKH LIGERA** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Señor de la Tormenta. Una vez por batalla, al inicio de la fase de acción, puedes elegir un punto en el campo de batalla a 24" o menos de esta unidad y situar un marcador (por ej. una moneda) en ese punto. Al final de esa fase de acción, tira 1D12 por cada unidad a 6" o menos de ese marcador antes de retirar el marcador del campo de batalla; con un 4-8 sitúa un marcador de explosión junto a la unidad por la que has tirado; con un 9-12 sitúa dos marcadores de explosión junto a la unidad por la que has tirado.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, SAUTEKH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, OVERLORD, IMOTEKH THE STORMLORD

ORIKAN THE DIVINER



8



Orikan the Diviner es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: báculo del mañana. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Orikan the Diviner	5"	3+	3+	1	1	8	7+
Orikan Empowered	5"	2+	2+	2	2	8	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Báculo del mañana	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Los astros se han alineado. Al inicio del turno, si esta unidad no está potenciada, tira 1D6; si el resultado es menor que el número de turno actual, esta unidad se potencia. Hasta el final de la batalla usa el perfil Orikan Empowered para esta unidad.

Tecnomante. Las unidades SAUTEKH amigas a 6" o menos de esta unidad tienen la habilidad Ignorar daño (6+).

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, SAUTEKH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CRYPTEK, ORIKAN THE DIVINER

NEMESOR ZAHNDREKH



Nemesor Zahndrekh es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: báculo de luz. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Nemesor Zahndrekh	5"	2+	2+	1	1	8	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Báculo de luz	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

HABILIDADES

Se hará mi voluntad. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades SAUTEKH LIGERA amigas a 6" o menos de esta unidad.

Contratácticas. Al inicio de la fase de acción, puedes elegir una unidad PERSONAJE enemiga a 24" o menos de esta unidad. Hasta el inicio del siguiente turno, cualquier habilidad de aura que tenga esa unidad no tiene efecto.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, SAUTEKH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, OVERLORD, NEMESOR ZAHNDREKH

VARGARD OBYRON



Vargard Obyron es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: dáculus. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Vargard Obyron	5"	2+	3+	1	1	8	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Dáculus	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Voluntad del señor. Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades SAUTEKH LIGERAS amigas a 6" o menos de esta unidad.

El deber de Vargard. Al inicio de la fase de daño puedes elegir una unidad NEMESOR ZAHNDREKH amiga que tenga al menos un marcador de explosión junto a ella y que se encuentre a 6" o menos de esta unidad. Retira un marcador de explosión de esa unidad y sitúalo junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, SAUTEKH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, LORD, VARGARD OBYRON

ILLUMINOR SZERAS



6



El Illuminor Szeras es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lanza arcana (Distancia), lanza arcana (combate). Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Illuminor Szeras	6"	3+	3+	1	1	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanza arcana (distancia)	Pesada	36"	1	9+	6+	-
Lanza arcana (combate)	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

HABILIDADES

Mejoras mecánicas. Después de que esta unidad realice una acción de movimiento, puedes elegir una unidad **WARRIORS** o **IMMORTALS NECRONS** amiga a 1" o menos de esta unidad para mejorarla mecánicamente. Tira 1D3 y aplica el resultado de la tabla inferior a la unidad elegida durante el resto de la batalla. Una unidad sólo puede ser mejorada mecánicamente una vez por batalla.

1D3	MEJORA
1	Mejora el atributo FAP de las armas con las que está equipada la unidad en 1 (por ej. 8+ se convierte en 7+).
2	Mejora el atributo Salvación de la unidad en 1 (por ej. 5+ se convierte en 4+).
3	Mejora el atributo Habilidad de proyectiles de la unidad en 1 (por ej. 4+ se convierte en 3+).

Tecnomante. Las unidades **NECRONS** amigas a 6" o menos de esta unidad tienen la habilidad Ignorar daño (6+).

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CRYPTEK, ILLUMINOR SZERAS

ANRAKYR THE TRAVELLER



6



Anrakyr the Traveller es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: flecha de taquiones y dácúlus. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Anrakyr the Traveller	5"	2+	2+	1	1	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Flecha de taquiones	Pesada	120"	1	10+	4+	Un sólo uso
Dácúlus	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Se hará mi voluntad. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **NECRON INFANTERÍA** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Señor de las Legiones Pyrrhianas. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades **INFANTERÍA NECRONS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, OVERLORD, ANRAKYR THE TRAVELLER

TRAZYN THE INFINITE



6



Trazyn the Infinite es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: erradicador empático. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Trazyn the Infinite	5"	2+	2+	1	1	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Erradicador empático	Combate	Combate	Port.	6+	10+	-

HABILIDADES

Huestes sustitutas. Cuando esta unidad es destruída, tras retirarla a ella y a todos los marcadores que estuvieran junto a ella del campo de batalla, puedes elegir una unidad **PERSONAJE INFANTERÍA NECRONS** amiga en el campo de batalla. Esta unidad es destruída y, tras retirarla del campo de batalla junto con cualquier marcador que estuviera junto a ella, sitúa esta unidad lo más cerca posible de dónde estaba situada esa unidad.

Se hará mi voluntad. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **LIGERAS NIHILAKH** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, NIHILAKH

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, OVERLORD, TRAZYN THE INFINITE

OVERLORD



Un Overlord es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas del Overlord.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Overlord	5"	2+	2+	1	1	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas del Overlord	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Se hará mi voluntad. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **LIGERAS** <DINASTÍA> amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, OVERLORD

CATACOMB COMMAND BARGE



10



Una Catacomb Command Barge es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón gauss, armas de Overlord.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Catacomb Command Barge	12"	2+	2+	1	2	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón gauss	Pesada	24"	1	5+	7+	-
Cañón tesla	Pesada	24"	2	8+	10+	-
Armas de Overlord	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón gauss, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón tesla.

HABILIDADES

Gravítico. Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad incluso aunque tenga peana.

Onda de mando. Si una unidad **LIGERA** <DINASTÍA> empieza una acción de movimiento a 6" o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad, suma 3" al atributo Movimiento de esa acción.

Se hará mi voluntad. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **LIGERAS** <DINASTÍA> amigas a 12" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, PERSONAJE, OVERLORD, CATACOMB COMMAND BARGE

LORD



Un Lord es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de Lord.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lord	5"	3+	3+	1	1	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Lord	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Voluntad del señor. Repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados por unidades **LIGERAS** <DINASTÍA> a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, LORD

DESTROYER LORD



Un Destroyer Lord es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de Lord.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Destroyer Lord	10"	3+	3+	1	1	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Lord	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Odio cibernético. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por esta unidad.

Unidos en el odio. Repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados por unidades **DESTROYER <DINASTÍA>** y **HEAVY DESTROYER <DINASTÍA>** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PERSONAJE, DESTROYER LORD

CRYPTEK



Un Cryptek es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: báculo de luz.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Cryptek	5"	3+	3+	1	1	8	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Báculo de luz	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

HABILIDADES

Cronometrón. Repite las tiradas de salvación de 1 de unidades **INFANTERÍA** <DINASTÍA> amigas a 6" o menos de esta unidad.

Tecnomante. Las unidades <DINASTÍA> amigas a 6" o menos de esta unidad tienen la habilidad Ignorar daño (6+).

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CRYPTEK

NECRON WARRIORS



6



Unos Necron Warriors son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: rifles gauss, cuchillas pesadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Necron Warriors (10 miniaturas)	5"	3+	3+	2	2	8	8+
Necron Warriors (20 miniaturas)	5"	3+	3+	4	4	8	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles gauss	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Cuchillas pesadas	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, NECRON WARRIORS

IMMORTALS



4



Unos Necron Immortals son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: blásteres gauss, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Immortals (5 miniaturas)	5"	3+	3+	1	1	8	6+
Immortals (10 miniaturas)	5"	3+	3+	2	2	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Blásteres gauss	Armas ligeras	24"	Port.	6+	8+	Fuego rápido
Carabina tesla	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de blásteres gauss, esta unidad puede estar equipada con carabinas tesla.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, IMMORTALS

LYCHGUARD



7



Unos Lychguard son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 14**). Está equipada con: dáculus.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lychguard (5 miniaturas)	5"	3+	3+	2	2	8	6+
Lychguard (10 miniaturas)	5"	3+	3+	4	4	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espadas hiperfásicas	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-
Dáculus	Combate	Combate	Port.	4+	4+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de dáculus, esta unidad puede estar equipada con espadas hiperfásicas y tener escudos de dispersión. Si esta unidad tiene escudos de dispersión, tiene un atributo Salvación de 4+.

HABILIDADES

Protocolos Guardianes. Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **PERSONAJE LIGERA** <DINASTÍA> amigas que tenga al menos un marcador de explosión junto a ella y se encuentre a 6" o menos de esta unidad. Retira hasta 1D3 marcadores de explosión de esa unidad **PERSONAJE** y sitúalos junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, LYCHGUARD

DEATHMARKS



7



Unos Deathmarks son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 13**). Está equipada con: desintegradores sinápticos, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Deathmarks (5 miniaturas)	5"	3+	3+	1	1	8	6+
Deathmarks (10 miniaturas)	5"	3+	3+	2	2	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Desintegradores sinápticos	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido, Francotirador
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, DEATHMARKS

FLAYED ONES



5



Unos Flayed Ones son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 11**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 14**). Está equipada con: garras desolladoras.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Flayed Ones (5 miniaturas)	5"	3+	6+	1	1	8	8+
Flayed Ones (10 miniaturas)	5"	3+	6+	2	2	8	8+
Flayed Ones (15 miniaturas)	5"	3+	6+	3	3	8	8+
Flayed Ones (20 miniaturas)	5"	3+	6+	4	4	8	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras desolladoras	Combate	Combate	x2	7+	10+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad, Tropas de terror

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, FLAYED ONES

TRIARCH PRAETORIANS



8



Unos Triarch Praetorians son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: vara del pacto (combate), vara del pacto (distancia).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Triarch Praetorians (5 miniaturas)	10"	3+	3+	1	2	8	6+
Triarch Praetorians (10 miniaturas)	10"	3+	3+	2	4	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzapartículas	Armas ligeras	12"	x2	6+	9+	-
Vara del pacto (distancia)	Armas ligeras	12"	Port.	7+	7+	-
Vara del pacto (combate)	Combate	Combate	x2	7+	7+	-
Cuchillas de vacío	Combate	Combate	Port.	6+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de Vara del pacto (distancia), Vara del pacto (combate), esta unidad puede estar equipada con lanzapartículas, cuchillas de vacío.

HABILIDADES

Un destino ineludible. Esta unidad supera automáticamente los chequeos de moral.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, TRIARCH PRAETORIANS

TRIARCH STALKER



11



Un Triarch Stalker es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: rayo de calor (disperso), rayo de calor (concentrado), extremidades enormes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Triarch Stalker	10"	3+	3+	2	2	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rayo de calor (disperso)	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Rayo de calor (concentrado)	Pesada	24"	1	8+	4+	-
Despedazador de partículas	Pesada	24"	2	7+	7+	-
Cañón gauss pesado doble	Pesada	36"	2	10+	5+	-
Extremidades enormes	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 rayo de calor, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes:
1 despedazador de partículas, 1 cañón gauss pesado doble (**Potencia de unidad +1**).

HABILIDADES

Dispositivo de puntería. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados con armas a distancia por otras unidades **NECRONS** amigas si el blanco del ataque también fue el blanco de un ataque realizado con un arma a distancia por esta unidad este turno.

Rayo de calor. Cuando esta unidad realiza una acción de disparo, puede disparar con el arma rayo de calor (disperso) o rayo de calor (concentrado); no puede disparar con ambas.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRIARCH STALKER

C'TAN SHARD OF THE DECEIVER



10



El C'tan Shard of the Deceiver es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: poderes de C'tan, puños de los dioses estelares. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
C'tan Shard of the Deceiver	8"	2+	2+	2	2	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Poderes de C'tan	Pesada	24"	2	5+	5+	-
Puños de los dioses estelares	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-

HABILIDADES

Tropas de terror

Dios estelar esclavizado. Esta unidad no puede ser un SEÑOR DE LA GUERRA.

Gran espejismo. Cuando eliges el Destacamento de esta unidad para llevar a cabo una orden, antes de que ninguna unidad en el Destacamento realice cualquier acción de esa orden, puedes reemplazar la orden del Destacamento con Avance, Fuego apuntado o Asalto.

Inmune a la ley natural. Tira D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, C'TAN SHARDS

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, C'TAN SHARD OF THE DECEIVER

C'TAN SHARD OF THE NIGHTBRINGER



10



El C'tan Shard of the Nightbringer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: poderes de C'tan, guadaña del Nightbringer. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
C'tan Shard of the Nightbringer	8"	2+	2+	2	2	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Poderes de C'tan	Pesada	24"	2	5+	5+	-
Guadaña del Nightbringer	Combate	Combate	Port.	3+	5+	-

HABILIDADES

Tropas de terror

Dios estelar esclavizado. Esta unidad no puede ser un **SEÑOR DE LA GUERRA**.

Inmune a la ley natural. Tira D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, C'TAN SHARDS

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, C'TAN SHARD OF THE NIGHTBRINGER

CANOPTEK WRAITHS



8



Unos Canoptek Wraiths son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: armas de Wraith.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Canoptek Wraiths (3 miniaturas)	12"	3+	3+	2	2	8	5+
Canoptek Wraiths (6 miniaturas)	12"	3+	3+	4	4	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzapartículas	Pesada	12"	1	6+	9+	-
Lanzarrayos transdimensional	Pesada	12"	1	7+	10+	-
Armas de Wraith	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 lanzapartículas, 1 lanzarrayos transdimensional.

HABILIDADES

Forma espectral. Esta unidad puede moverse a través de miniaturas y escenografía como si no estuvieran allí.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, CANOPTEK, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, BESTIAS, CANOPTEK WRAITHS

CANOPTK SCARABS



4



Unos Canoptek Scarabs son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: mandíbulas devoradoras.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Canoptek Scarabs (3 miniaturas)	10"	4+	-	2	2	8	10+
Canoptek Scarabs (6 miniaturas)	10"	4+	-	4	4	8	10+
Canoptek Scarabs (9 miniaturas)	10"	4+	-	6	6	8	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mandíbulas devoradoras	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, CANOPTK, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, ENJAMBRE, VOLAR, CANOPTK SCARABS

TOMB BLADES



8



Unos Tomb Blades son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 15**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 22**). Está equipada con: blásteres gauss, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tomb Blades (3 miniaturas)	14"	3+	3+	1	1	8	7+
Tomb Blades (6 miniaturas)	14"	3+	3+	2	2	8	7+
Tomb Blades (9 miniaturas)	14"	3+	3+	3	3	8	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Blásteres gauss	Armas ligeras	24"	x2	6+	8+	Fuego rápido
Cañón de partículas	Armas ligeras	24"	x3	5+	8+	-
Carabina tesla	Armas ligeras	24"	x4	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de blásteres gauss, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: cañón de partículas, carabina tesla.

HABILIDADES

Sigilo

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, VOLAR, TOMB BLADES

DESTROYERS



8



Unos Destroyers son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 15**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 22**). Está equipada con: cañón gauss, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Destroyers (3 miniaturas)	10"	3+	3+	1	2	8	5+
Destroyers (6 miniaturas)	10"	3+	3+	2	4	8	5+
Destroyers (9 miniaturas)	10"	3+	3+	3	6	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón gauss	Pesada	24"	Port.	5+	7+	-
Cañón gauss pesado	Pesada	36"	1	10+	5+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 3 miniaturas que contenga esta unidad, también puede estar equipada con 1 cañón gauss pesado (**Potencia de unidad +1** por arma).

HABILIDADES

Odio cibernético. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, DESTROYERS

HEAVY DESTROYERS



6



Unos Heavy Destroyers son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 11**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: cañón gauss pesado, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Heavy Destroyers (1 miniaturas)	10"	3+	3+	1	1	8	5+
Heavy Destroyers (2 miniaturas)	10"	3+	3+	2	2	8	5+
Heavy Destroyers (3 miniaturas)	10"	3+	3+	3	3	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón gauss pesado	Pesada	36"	Port.	10+	5+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

HABILIDADES

Odio cibernético. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, HEAVY DESTROYERS

CANOPTK SPYDERS



6



Unos Canoptek Spyders son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 11**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: garras automatizadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Canoptek Spyders (1 miniatura)	6"	4+	4+	1	1	8	5+
Canoptek Spyders (2 miniaturas)	6"	4+	4+	2	2	8	5+
Canoptek Spyders (3 miniaturas)	6"	4+	4+	3	3	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de partículas	Pesada	24"	1	5+	8+	-
Garras automatizadas	Combate	Combate	Port.	6+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, puede estar equipada con 1 cañón de partículas (**Potencia de unidad +1** por arma).

HABILIDADES

Colonia de escarabajos. Al final de la fase de acción, puedes rellenar una unidad **SCARABS** <DINASTÍA> amiga a 6" o menos de esta unidad. Si lo haces, retira un marcador de daño de la unidad. Cada unidad **SCARABS** sólo puede ser rellenada una vez por turno.

Garras de reparación. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar reparar una unidad **VEHÍCULO** <DINASTÍA> amiga en contacto de peana. Si lo hace, tira 1D6; con un 4+ retira un marcador de daño de esa unidad **VEHÍCULO**. Sólo se puede intentar reparar cada unidad una vez por turno.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, CANOPTK, <DINASTÍA>

CLAVES: LIGERA, MONSTRUO, VOLAR, CANOPTK SPYDERS

MONOLITH



17



Un Monolith es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 4 cañones de flujo gauss, látigo de partículas, mole aplastante.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Monolith	6"	6+	3+	1	4	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de flujo gauss	Pesada	24"	1	5+	6+	-
Látigo de partículas	Pesada	24"	1	5+	5+	-
Mole aplastante	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Gravítico. Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad incluso aunque tenga peana.

Portal del exilio. Después de que esta unidad acabe una acción de movimiento elige una unidad enemiga a 1" o menos de esta unidad y tira 1D6; con un 5+, sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

Puerta Eterna. Durante el despliegue, puedes desplegar cualquier cantidad de unidades **INFANTERÍA <DINASTÍA>** en su mundo necrópolis. Se considera que esas unidades están desplegadas en las Reserva táctica. Cuando una unidad desplegada en su mundo necrópolis llega como refuerzos, debes elegir una unidad **MONOLITH <DINASTÍA>** o **NIGHT SCYTHE <DINASTÍA>** amiga para que despliegue desde ella. Sitúa la unidad que llega a 6" o menos de la unidad elegida. Si es imposible hacerlo, no puedes desplegar esa unidad este turno. Cada unidad **MONOLITH** y **NIGHT SCYTHE** sólo puede ser desplegada una vez por turno. No puedes desplegar más de la mitad del total de las unidades de tu ejército en la Reserva táctica.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: SÚPER-PESADA, TITÁNICA, VOLAR, MONOLITH

ANNIHILATION BARGE



11



Una Annihilation Barge es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón gauss, destructor tesla doble, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Annihilation Barge	12"	6+	3+	1	2	8	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón gauss	Pesada	24"	1	5+	7+	-
Cañón tesla	Pesada	24"	2	8+	10+	-
Destructor tesla doble	Pesada	24"	4	6+	8+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón gauss, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón tesla.

HABILIDADES

Gravítico. Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad incluso aunque tenga peana.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, ANNIHILATION BARGE

DOOMSDAY ARK



12



Una Doomsday Ark es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón del exterminio, 2 sistemas de rifles gauss, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Doomsday Ark	12"	6+	3+	1	3	8	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón del exterminio	Pesada	72"	2	6+	4+	Destructor
Sistema de rifles gauss	Pesada	24"	1	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	11+	12+	-

HABILIDADES

Gravítico. Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad incluso aunque tenga peana.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, DOOMSDAY ARK

TRANSCENDENT C'TAN



10



Un Transcendent C'tan es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: poderes de C'tan, tentáculos chisporroteantes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Transcendent C'tan	8"	2+	2+	2	2	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Poderes de C'tan	Pesada	24"	2	5+	5+	-
Tentáculos chisporroteantes	Combate	Combate	Port.	6+	5+	-

HABILIDADES

Dios estelar esclavizado. Esta unidad no puede ser un SEÑOR DE LA GUERRA.

Inmune a la ley natural. Tira D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

Tirano cósmico. Una vez por turno, puedes repetir una tirada para impactar o una tirada para herir de un ataque realizado por esta unidad, o puedes repetir una tirada de salvación realizada por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, C'TAN SHARDS

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, VOLAR, PERSONAJE, TRANSCENDENT C'TAN

GHOST ARK



12



Una Ghost Ark es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 sistemas de rifles gauss, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ghost Ark	12"	6+	3+	1	3	8	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Sistema de rifles gauss	Pesada	24"	1	7+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

HABILIDADES

Gravítico. Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad incluso aunque tenga peana.

Plataforma de reparación. Después de que esta unidad realice una acción de movimiento, puedes retirar un marcador de daño de una unidad **NECRON WARRIORS <DINASTÍA>** amiga embarcada en ella.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **PERSONAJE INFANTERÍA <DINASTÍA>** o **NECRON WARRIORS <DINASTÍA>**. No puede transportar miniaturas **DESTROYER LORD**.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, GHOST ARK

DOOM SCYTHE



17



Una Doom Scythe es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: rayo de la muerte, 2 destructores tesla, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Doom Scythe	20-60"	6+	3+	1	2	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rayo de la muerte	Pesada	24"	1	8+	4+	Destructor
Destructor tesla	Pesada	24"	2	6+	8+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Supersónico

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, AERONAVE, DOOM SCYTHE

NIGHT SCYTHE



14



Una Night Scythe es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 destructores tesla, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Night Scythe	20-60"	6+	3+	1	2	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Destructor tesla	Pesada	24"	2	6+	8+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Supersónico

Rayos de invasión. Durante el despliegue, puedes desplegar cualquier cantidad de unidades **INFANTERÍA <DINASTÍA>** en su mundo necrópolis. Se considera que esas unidades están desplegadas en la Reserva táctica. Cuando una unidad desplegada en su mundo necrópolis llega como refuerzos, debes elegir una unidad **MONOLITH <DINASTÍA>** o **NIGHT SCYTHE <DINASTÍA>** amiga para que despliegue desde ella. Sitúa la unidad que llega a 6" o menos de la unidad elegida. Si es imposible hacerlo, no puedes desplegar esa unidad este turno. Cada unidad **MONOLITH** y **NIGHT SCYTHE** sólo puede ser desplegada una vez por turno. No puedes desplegar más de la mitad del total de unidades de tu ejército en la Reserva táctica.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, AERONAVE, NIGHT SCYTHE

OBELISK



20



Un Obelisk es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 4 esfera tesla, mole aplastante.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Obelisk	8"	6+	3+	1	5	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Esfera tesla	Pesada	24"	2	7+	9+	-
Mole aplastante	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Pulso gravítico. Al final de la fase de acción, tira 1D12 por cada unidad **AERONAVE** enemiga a 12" o menos de esta unidad; con un 9+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TITÁNICA, VOLAR, OBELISK

TESSERACT VAULT



22



Una Tesseract Vault es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 4 esfera tesla, poderes desatados de C'tan, mole aplastante.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tesseract Vault	8"	6+	3+	1	6	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Esfera tesla	Pesada	24"	2	6+	8+	-
Poderes desatados de C'tan	Pesada	24"	2	5+	5+	Destructor
Mole aplastante	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

CLAVES DE FACCIÓN: NECRONS, C'TAN SHARDS, <DINASTÍA>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TITÁNICA, VOLAR, TESSERACT VAULT