

PATRULLA: NECRONES

GUARDIA DE AMONHOTEKH

Desde que salió de su cripta de estasis y descubrió las alimañas de carne que infestaban su antiguo imperio, el Señor Amonhotekh ha luchado incansablemente para erradicarlas. Liderando constructos canópticos, voraces Cultos Destruyores y falanges de Guerreros Necrones, el Señor Supremo ha luchado contra Humanos, Orkos, Aeldari y muchos otros, saliendo victorioso en repetidas ocasiones.

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

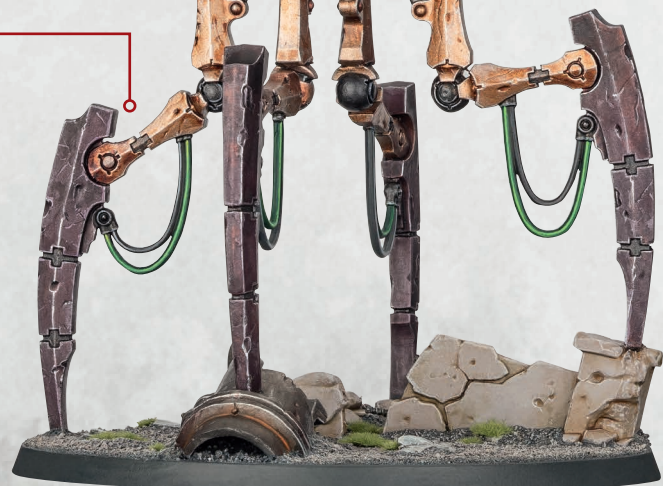
- A Señor Supremo Amonhotekh**
(1 miniatura)
 - Esta miniatura está equipada con: flecha de taquiones; arma de Señor Supremo.
- B Guerreros Necrones**
(10 miniaturas)
 - 5 miniaturas equipadas con: rifle gauss; arma de combate.
 - 5 miniaturas equipadas con: segador gauss; arma de combate.
- C Destruyores Skorpekh**
(3 miniaturas)
 - Todas las miniaturas están equipadas con: Armas Skorpekh de hiperfase.
 - Esta unidad está equipada con: 1 plasmacita.
- D Enjambres canópticos escarabeo**
(3 miniaturas)
 - Todas las miniaturas están equipadas con: mandíbulas devoradoras.
- E Destructor Acechante Canóptico**
(1 miniatura)
 - Esta miniatura está equipada con: bláster del exterminio; rifle gauss doble; Miembros de Destructor Acechante.

Bláster del exterminio



Rifle gauss doble

Miembros de Destructor Acechante



Destructor Acechante Canóptico



Rifle gauss



Segador gauss



Guerreros Necrones

PATRULLA: NECRONES

GUARDIA DE AMONHOTEKH

HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar la Guardia de Amonhotekh en las siguientes páginas, diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad lista todas las habilidades que tiene, incluidas una habilidad de Facción (Protocolos de reanimación) mencionada en la hoja de datos de cada unidad y descrita a continuación.

PROTOS DE REANIMACIÓN

Las dispersas dinastías de los Necrones persiguen diferentes caminos hacia la dominación, adoptando sus propias tradiciones y doctrinas marciales. Todas las dinastías se benefician de las tecnologías casi sobrenaturales que en su día les hicieron dominar la galaxia, siendo quizás la más inquietante sus protocolos de reanimación. Si se mata a un Negrón, su cuerpo se ve envuelto en un brillo espeluznante. Los miembros que se arrastran se vuelven a unir, los torsos rotos y los cráneos destrozados se reforman y el Negrón se levanta de nuevo, volviendo a avanzar a la batalla.

al final de tu fase de mando, cada unidad de tu ejército con esta habilidad activa sus Protocolos de reanimación y reanima 1D3 heridas. Cada vez que una de estas unidades reanima una herida:

- Si esa unidad consta de una o más miniaturas a las que les queden menos de su número inicial de heridas, elige una de esas miniaturas; esa miniatura recupera una herida perdida.
- Si a todas las miniaturas en esa unidad tienen les queda su número inicial de heridas, pero esa unidad está por debajo de sus efectivos iniciales, devuelve a esa unidad 1 miniatura eliminada con 1 herida restante.

Si la unidad tiene sus efectivos iniciales y todas sus miniaturas tienen todas sus heridas restantes, no pasa nada.

Ejemplo: Una unidad de Destrotores Lokhust (que tienen un atributo Heridas de 3) activa sus Protocolos de reanimación. La unidad tiene unos efectivos iniciales de 3, pero ahora consta de 2 miniaturas, y una de esas miniaturas ha perdido 1 herida. Se obtiene un 3 al determinar cuántas heridas se reaniman. La primera de estas heridas reanimadas devuelve al Destructor Lokhust herido a 3 heridas. La segunda devuelve un Destructor Lokhust eliminado al campo de batalla con 1 herida restante. La tercera le devuelve 1 herida al Destructor Lokhust recién devuelto. La unidad ahora consta de 3 miniaturas, a dos de las cuales les quedan 3 heridas restantes, y a la tercera miniatura le quedan 2 heridas restantes.

MEJORAS

Tu miniatura **SEÑOR SUPREMO** tiene la mejora Tomar el control Mejora. Puedes sustituirla por Protocolo de foco resonante.

MEJORA POR DEFECTO

TOMAR EL CONTROL

La dinámica presencia del Señor Supremo se filtra a sus soldados a través de las ondas portadoras que llevan sus órdenes. La lentitud de reacción y la rigidez de movimientos de sus guerreros se impregnan del dinamismo agresivo de su amo, lo que les permite adoptar maniobras tácticas y precisas bajo su control.

La unidad del portador es elegible para disparar en un turno en el retrocedió.

0

MEJORA OPCIONAL

PROTOS DE FOCO RESONANTE

El Señor Supremo hierve con una ira de millones de años de antigüedad. Cuando dirige su odiosa mirada hacia quienes considera alimañas menores, su repugnancia resuena a través de múltiples espectros, impulsando a sus guerreros a concentrar la ira en el enemigo elegido por su señor.

En tu fase de mando, elige 1 unidad enemiga visible para el portador y a 12" o menos de este. Hasta el final del turno, cada vez que una miniatura **NECRONES** amiga realice un ataque que tome como objetivo esa unidad enemiga, repite las tiradas para impactar de 1.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Reclamar y dominar. Puedes sustituirlo por el Tesoro de eones.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

RECLAMAR Y DOMINAR

Este territorio está infestado por las despreciables alimañas de las especies inferiores. El reino legítimo de los Necrones debe resonar con la marcha de pasos metálicos mientras sus verdaderos amos reclaman lo que es suyo.

Al final de tu turno, obtienes 4PV si una o más unidades **NECRONES** de tu ejército (salvo unidades acobardadas) están completamente en la zona de despliegue del oponente.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

EL TESORO DE EONES

Los enemigos han saqueado antiguas riquezas de los Necrones que no les pertenecen. Deben ser recuperadas a toda costa y el enemigo purgado de los sitios antiguos.

Al inicio de la primera ronda de batalla, elige 1 marcador de objetivo en tierra de nadie.

Obtienes 3PV cada vez que una miniatura **NECRONES** de tu ejército elimine una unidad enemiga que empezó la fase dentro del alcance de ese marcador de objetivo o dentro del alcance del marcador de objetivo en tu zona de despliegue (si hay alguno).

ESTRATAGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



RESISTENCIA MERCURIAL

ESTRATAGEMA GUARDIA DE AMONHOTEKH – EQUIPO

El metal vivo que forma los cuerpos mecánicos de los Necrones es un material sobrenatural de extrañas propiedades. Con repentinan oleadas de energía, resiste los ataques enemigos más poderosos.

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

BLANCO: 1 unidad **NECRONES** de tu ejército que fue elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas en tu unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.



1PM



CAMPOS DE DISRUPCIÓN

GUARDIA DE AMONHOTEKH – TÁCTICA DE BATALLA

Un aura estremecedora de energía negativa rodea los espolones metálicos y las armas de los Necrones, lo cual hace que deformen y disuelvan armadura y la carne aún más.

CUÁNDO: En la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **NECRONES** de tu ejército que no haya sido elegida para combatir en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, suma 1 al atributo Fuerza de las Armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas en tu unidad.



1PM



VOLUNTAD DEL SEÑOR SUPREMO

ESTRATAGEMA GUARDIA DE AMONHOTEKH – ARDID ESTRATÉGICO

Dirigiendo su voluntad inmortal a través de las naves necronas bajo su mando, el Señor Supremo proyecta una presencia dominante sobre el campo de batalla.

CUÁNDO: En tu fase de mando.

BLANCO: 1 unidad **NECRONES** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, suma 1 al atributo Control de Objetivo de las miniaturas en tu unidad.

RESTRICCIONES: Solo puedes usar esta estrategia si alguna miniatura **SEÑOR SUPREMO** de tu ejército está en el campo de batalla.



1PM

SEÑOR SUPREMO AMONHOTEKH

M R S H L CO
5" **5** **2+** **6** **4+** **1**
4+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

Los Señores Supremos lideran las dinastías Necronas en batalla. La mente de Amonhotekh es tremendamente rápida, su cuerpo implacablemente resistente y sus armas arcanas, antiguas y letales. Sin embargo, su voluntad indomable es quizá su baza más temible, ya que con ella lleva a ejércitos enteros a la guerra.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Flecha de taquiones [DISPARO ÚNICO]	72"	1	2+	16	-5	1D6+2

Disparo Único: El portador solo puede disparar esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de Señor Supremo [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	4	2+	8	-3	2

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a la siguiente unidad: **GUERREROS NECRONES**

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Protocolos de reanimación

Resistencia implacable: Cada vez que se asigne un ataque a esta miniatura, resta 1 al atributo Daño de ese ataque.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, NOBLE, SEÑOR SUPREMO, AMONHOTEKH



CLAVES DE FACCIÓN:
NECRONES

GUERREROS NECRONES

M R S H L CO
5" **4** **4+** **1** **7+** **2**



Hoja de datos de Patrulla

Los Guerreros Necrones atacan sin fin. Individualmente son poco más que autómatas sin sentido, pero son implacables y mortales cuando se los dirige en masa. Los cuerpos metálicos de los Guerreros pueden autorrepararse incluso del daño más espantoso, mientras que sus incesantes andanadas masacran al enemigo con eficiencia mecánica.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rifle gauss [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Segador gauss [IMPACTOS LETALES]	12"	2	4+	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de combate	Combate	1	4+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: Protocolos de reanimación

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GUERREROS NECRONES



CLAVES DE FACCIÓN:
NECRONES

DESTRUCTORES SKORPEKH

M	R	S	H	L	CO
7"	6	3+	3	7+	2



Hoja de datos de Patrulla

Los Destrotores Skorpekh prefieren la violencia abrumadora en cuerpo a cuerpo para masacrar a sus víctimas. Aunque parezcan desgarrados en el campo de batalla, en combate atraviesan las líneas enemigas en un loco torbellino de cuchillas hiperfásicas casi imposibles de evadir o parar gracias a sus tres piernas.



ARMAS DE COMBATE

Armas Skorpekh de hiperfase

ALCANCE

Combate

A

4

HA

3+

F

7

FP

-2

D

2

HABILIDADES DE EQUIPO

Plasmacita: Una vez por batalla por cada Plasmacita que tenga esta unidad, cuando esta unidad sea elegida para combatir, puedes usar esta habilidad. Si lo haces, las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS] hasta el final de la fase.

Nota de diseño: Coloca las fichas de Plasmacita necesarias junto a la unidad, y retira una cada vez que esta unidad use esta habilidad.

HABILIDADES

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

CLAVES: INFANTERÍA, DESTRUCTORES SKORPEKH



CLAVES DE FACCIÓN:
NECRONES

ENJAMBRES CANÓPTICOS ESCARABEO

M	R	S	H	L	CO
9"	2	6+	4	8+	0



Hoja de datos de Patrulla

Los Escarabajos Canópticos atacan en enjambres que vuelan a baja altitud. Descienden sobre el enemigo con agudos chirridos antes de descomponer infantería y tanques por igual en energía bruta con sus mandíbulas devoradoras. Estos insectoides mecánicos a menudo atacan como la primera oleada de un asalto necrón, propagando el miedo y la destrucción.



ARMAS DE COMBATE

Mandíbulas devoradoras [IMPACTOS LETALES]

ALCANCE

Combate

A

6

HA

5+

F

2

FP

0

D

1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final Violento 1**

FACCIÓN: **Protocolos de reanimación**

CLAVES: ENJAMBRE, VOLAR, CANÓPTICO, ENJAMBRES ESCARABEO



CLAVES DE FACCIÓN:
NECRONES



DESTRUCTOR ACECHANTE CANÓPTICO

Hoja de datos de Patrulla

M R S H L CO

7" 8 3+ 12 8+ 4

4+ SALVACIÓN INVULNERABLE

Los Acechantes Canópticos Destroadores caminan con una gracia espeluznante. Ya sea merodeando por las armerías de sus amos como centinelas incansables o proporcionando fuego de apoyo móvil a las legiones de Necrones, los Destroadores Acechantes aniquilan todo lo que se atreve a enfrentarse a ellos con abrasadoras salvas de su bláster del exterminio.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bláster del exterminio [ÁREA, PESADA]	48"	1D6+1	4+	14	-3	3
Rifle gauss doble [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 1, ACOPLADA]	24"	1	4+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Miembros de Destructor Acechante	Combate	3	4+	6	0	1

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, resta 1 a la tirada para impactar de sus ataques.

HABILIDADES

BÁSICA: Final Violento 1D3

FACCIÓN: Protocolos de reanimación

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CANÓPTICO, DESTRUCTOR ACECHANTE CANÓPTICO



CLAVES DE FACCIÓN:
NECRONES