

## Torneo irregulares, necrones (Warhammer 40k 9th by Petreopatroklos) [10CP, 1,500 Pts, 78Poder]

### Destacamento de Batallón (-3) (Necrones 9th (Necrons)) [10CP, 1,500 Pts, 78Poder]

Rules: *Protocolo de reanimación, Protocolos de mando*

#### Uncategorised [12CP]

##### Dinastía

###### Antigua Dinastía

**Selections:** Conquistadores eternos, Expansionistas sin escrúpulos

**Rules:** *(Código) Conquistadores eternos, (Código) Expansionistas sin escrúpulos*

##### Puntos de Mando del Destacamento

##### Tamaño de Batalla [12CP]

**Selections:** 3. Fuerza de Choque (101-200 Poder / 1001-2000 Puntos) [12CP]

### 1. Cuartel General [-2CP, 195 Pts, 10Poder]

## Señor Supremo (Overlord) [100 Pts, 6Poder]

**Selections:** 3) Orgullo Inmortal, Flecha de Taquiones y Guja de hiperfase [5 Pts], Flecha del infinito (Flecha de taquiones), Señor de la Guerra.

**Categories:** 1. CUARTEL GENERAL

**Rules:** Metal viviente, Protocolos de mando

**Arma:** Flecha de Taquiones, Flecha del infinito, Guja de hiperfase, **Entrada:** Señor Supremo, **Habilidades:** 3) Orgullo Inmortal [aura], Alterador fásico, Marcha Implacable (Aura), Mi voluntad será cumplida, **Palabras Clave:** Señor Supremo

Arma	Alcance	Tipo	F	FP	D	Habilidad	Ref
Flecha de Taquiones	120"	Asalto 1	12	-5	1D6	El portados solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.	
Flecha del infinito	120"	Asalto 1	16	-5	6	El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.	
Guja de hiperfase	Combate	Combate	+2	-3	1D3	-	

Entrada	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv	Ref
Señor Supremo	6"	2+	2+	5	5	5	4	10	3+/4++	

Habilidades	Descripción	Ref
3) Orgullo Inmortal [aura]	Cada vez que este SEÑOR DE LA GUERRA fuese a perder una herida debido a una herida mortal, tira 1D6; con 5+, no pierde esa herida. Además, este SEÑOR DE LA GUERRA tiene la siguiente habilidad: "Orgullo inmortal (aura): Mientras una unidad BÁSICA<DINASTÍA> amiga está a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que se hace un chequeo de desgaste por esa unidad, ignora cualquiera o todos los modificadores".	
Alterador fásico	Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.	
Marcha Implacable (Aura)	Cuando una unidad BASICA <DINASTIA> a 6" o menos de esta miniatura es elegida para realizar un movimiento Normal o un Avance, suma 1" a la distancia que pueden mover.	
Mi voluntad será cumplida	En tu fase de mando, puedes elegir una unidad BÁSICA <DINASTÍA> amiga a 9" o menos de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, cada vez que una miniatura de esa unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar. Una unidad sólo puede ser elegida por esta habilidad una vez por fase.	

Palabras Clave	Facción	Palabras Clave	Ref
Señor Supremo	NECRONES, <DINASTIA>	PERSONAJE, INFANTERIA, NOBLE, SEÑOR SUPREMO	

## Tecnomante (Tecnomancer) [-2CP, 95 Pts, 4Poder]

**Selections:** 4) Siervo del Rey Silente, Báculo Voltaico (Báculo de Luz), Capa canóptica [5 Pts], Flema Aristocrática [-1CP], Nodo de control canóptico [15 Pts], Reliquias Dinásticas [-1CP]

**Categories:** 1. CUARTEL GENERAL

**Rules:** Metal viviente, Protocolos de mando

**Arma:** Báculo de luz (combate), Báculo de luz (disparo), Báculo Voltaico (combate), Báculo Voltaico (Disparo), **Entrada:** Tecnomante (Capa canóptica), **Habilidades:** 4) Siervo del Rey Silente, Capa canóptica, Flema Aristocrática, Nodo de control canóptico, Reliquias Dinásticas, Ritos de reanimación, **Palabras Clave:** Tecnomante, VOLAR (Capa canóptica)

Arma	Alcance	Tipo	F	FP	D	Habilidad	Ref
Báculo de luz (combate)	Combate	Combate	Portador	-2	1	-	
Báculo de luz (disparo)	18"	Asalto 3	5	-2	1	-	
Báculo Voltaico (combate)	Combate	Combate	+1	-2	2	-	
Báculo Voltaico (Disparo)	18"	Asalto 4	6	-2	2	Al atacar con esta arma, una tirada para impactar sin modificar de 6 obtiene 2 impactos adicionales.	

Entrada	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv	Ref
Tecnomante (Capa canóptica)	10"	3+	3+	4	4	4	1	10	4+	

Habilidades	Descripción	Ref
4) Siervo del Rey Silente	Suma 3" al alcance de las habilidades de aura de este SEÑOR DE LA GUERRA, hasta un máximo de 9". Además, cuando use sus habilidades Hágase mi voluntad, Voluntad del Señor y Estrategia adaptativa, puedes elegir una unidad BÁSICA <DINASTÍA> amiga a 12" o menos de este SEÑOR DE LA GUERRA, en vez de 9".	
Capa canóptica	El portador tiene un atributo Movimiento de 10" y la clave VOLAR. Además, al final de tu fase de Movimiento, puedes reparar una miniatura <DINASTIA> amiga a 3" o menos de esta miniatura. Esta miniatura recupera hasta 1D3 heridas perdidas. Cada miniatura solo puede ser reparada una vez por turno.	
Flema Aristocrática	Puedes determinar un Rasgo de Señor de la Guerra para esta miniatura. Esta miniatura solo se consiera SEÑOR DE LA GUERRA a efectos de ese Rasgo de Señor de la Guerra.	
Nodo de control canóptico	El portador tiene la habilidad: Nodo de Control [aura]: Mientras una unidad CANOPTICA <DINASTICA> amiga esté a 6" o menos de esta miniautra, cada vez que una miniatura en esa unidad realice un ataque, suma 1 a las tiradas para impactar de ese ataque.	
Reliquias Dinásticas	Puedes equipar a esta miniatura con una Reliquia (adicional a la permitida por el ejército). Una miniatura no puede estar equipada con dos reliquias.	
Ritos de reanimación	En tu fase de mando, puedes elegir una unidad BÁSICA <DINASTÍA> amiga a 6" o menos de esta miniatura. Una miniatura eliminada de esa unidad se reanima. Si la unidad elegida es una unidad de GUERREROS NECRONES, 1D3 miniaturas de esa unidad se reaniman en su lugar. Cada unidad sólo puede ser elegida por esta habilidad una vez por fase.	

Palabras Clave	Facción	Palabras Clave	Ref
Tecnomante, VOLAR (Capa canóptica)	NECRONES, <DINASTIA>	PERSONAJE, INFANTERIA, CRIPTECNOLOGO, TECOMANTE	

## 2. Tropas [455 Pts, 24Poder]

### Guerreros Necrones (Necron Warriors) [130 Pts, 6Poder]

**Selections:** 10x Guerrero Necron [130 Pts], 10x Rifle Gauss

**Categories:** 2. TROPAS

**Rules:** *Protocolos de mando, Protocolos de reanimación*

**Arma:** Rifle Gauss, **Entrada:** Guerrero Necron, **Habilidades:** Su número es legión, **Palabras Clave:** Guerreros Necrones

Arma	Alcance	Tipo	F	FP	D	Habilidad	Ref
Rifle Gauss	24"	Fuego rápido	1	4	-1	1	-

Entrada	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv	Ref
Guerrero Necron	5"	3+	3+	4	4	1	1	10	4+	

Habilidades	Descripción	Ref
Su número es legión	Repite las tiradas de protocolos de reanimación de 1 de esta unidad.	

Palabras Clave	Facción	Palabras Clave	Ref
Guerreros Necrones	NECRONES, <DINASTIA>	INFANTERIA, BASICA, GUERREROS NECRONES	

### Guerreros Necrones (Necron Warriors) [195 Pts, 12Poder]

**Selections:** 15x Guerrero Necron [195 Pts], 20x Segador Gauss

**Categories:** 2. TROPAS

**Rules:** *Protocolos de mando, Protocolos de reanimación*

**Arma:** Segador Gauss, **Entrada:** Guerrero Necron, **Habilidades:** Su número es legión, **Palabras Clave:** Guerreros Necrones

Arma	Alcance	Tipo	F	FP	D	Habilidad	Ref
Segador Gauss	12"	Asalto	2	5	-2	1	-

Entrada	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv	Ref
Guerrero Necron	5"	3+	3+	4	4	1	1	10	4+	

Habilidades	Descripción	Ref
Su número es legión	Repite las tiradas de protocolos de reanimación de 1 de esta unidad.	

Palabras Clave	Facción	Palabras Clave	Ref
Guerreros Necrones	NECRONES, <DINASTIA>	INFANTERIA, BASICA, GUERREROS NECRONES	

### Guerreros Necrones (Necron Warriors) [130 Pts, 6Poder]

**Selections:** 10x Guerrero Necron [130 Pts], 10x Rifle Gauss

**Categories:** 2. TROPAS

**Rules:** *Protocolos de mando, Protocolos de reanimación*

**Arma:** Rifle Gauss, **Entrada:** Guerrero Necron, **Habilidades:** Su número es legión, **Palabras Clave:** Guerreros Necrones

Arma	Alcance	Tipo	F	FP	D	Habilidad	Ref
Rifle Gauss	24"	Fuego rápido	1	4	-1	1	-

Entrada	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv	Ref
Guerrero Necron	5"	3+	3+	4	4	1	1	10	4+	

Habilidades	Descripción	Ref
Su número es legión	Repite las tiradas de protocolos de reanimación de 1 de esta unidad.	

Palabras Clave	Facción	Palabras Clave	Ref
Guerreros Necrones	NECRONES, <DINASTIA>	INFANTERIA, BASICA, GUERREROS NECRONES	

### 4. Ataque Rápido [240 Pts, 12Poder]

#### Enjambre Canóptico Escarabeos (Canoptek Scarabs) [120 Pts, 6Poder]

**Selections:** 8x Enjambre Canóptico [120 Pts]

**Categories:** 4. ATAQUE RÁPIDO

**Rules:** *Metal viviente, Protocolos de mando*

**Arma:** Mandíbulas devoradoras, **Entrada:** Enjambre Canóptico, **Palabras Clave:** Enjambre Canóptico Escarabeos

Arma	Alcance	Tipo	F	FP	D	Habilidad	Ref
Mandíbulas devoradoras	Combate	Combate	Portador	0	1	Al atacar con esta arma, una tirada para impactar sin modificar de 6 hiere al blanco automáticamente.	

Entrada	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv	Ref
Enjambre Canóptico	10"	4+	-	3	3	4	4	10	6+	

Palabras Clave	Facción	Palabras Clave	Ref
Enjambre Canóptico Escarabeos	NECRONES, <DINASTIA>	ENJAMBRE, VOLAR, CANOPTICO, ENJAMBRE CANOPTICO ESCARABEOS	

### Enjambre Canóptico Escarabeos (Canoptek Scarabs) [120 Pts, 6Poder]

**Selections:** 8x Enjambre Canóptico [120 Pts]

**Categories:** 4. ATAQUE RÁPIDO

**Rules:** *Metal viviente, Protocolos de mando*

**Arma:** *Mandíbulas devoradoras*, **Entrada:** *Enjambre Canóptico*, **Palabras Clave:** *Enjambre Canóptico Escarabeos*

Arma	Alcance	Tipo	F	FP	D	Habilidad	Ref
Mandíbulas devoradoras	Combate	Combate	Portador	0	1	Al atacar con esta arma, una tirada para impactar sin modificar de 6 hiere al blanco automáticamente.	

Entrada	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv	Ref
Enjambre Canóptico	10"	4+	-	3	3	4	4	10	6+	

Palabras Clave	Facción	Palabras Clave	Ref
Enjambre Canóptico Escarabeos	NECRONES, <DINASTIA>	ENJAMBRE, VOLAR, CANOPTICO, ENJAMBRE CANOPTICO ESCARABEOS	

### 5. Apoyo Pesado [70 Pts, 4Poder]

#### Destructores Lokhust pesados (Lokhust Heavy Destroyers) [70 Pts, 4Poder]

**Categories:** 5. APOYO PESADO

**Rules:** *Metal viviente, Protocolos de mando, Protocolos de reanimación*

**Habilidades:** *Cableado para la destrucción, Plataforma repulsora*, **Palabras Clave:** *Destructores Lokhust Pesados*

#### Destructor Lokhust Pesado [70 Pts, 4Poder]

**Selections:** Destructor Gauss

**Arma:** *Destructor Gauss*, **Entrada:** *Destructor Lokhust Pesado*

Arma	Alcance	Tipo	F	FP	D	Habilidad	Ref
Destructor Gauss	36"	Pesada 1	10	-4	3D3	-	

Entrada	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv	Ref
Destructor Lokhust Pesado	8"	3+	3+	4	5	4	2	10	3+	

Habilidades	Descripción	Ref
<b>Cableado para la destrucción</b>	Repite los resultados para impactar de 1 de ataques realizados por miniaturas de esta unidad.	
<b>Plataforma repulsora</b>	Las miniaturas en esta unidad no sufren el penalizador a las tiradas para impactar debido a disparar armas Pesadas en el mismo turno en que esta unidad se movió.	

Palabras Clave	Facción	Palabras Clave	Ref
Destructores Lokhust Pesados	NECRONES, <DINASTIA>	INFANTERIA, VOLAR, CULTO DE DESTRUCTORES, DESTRUCTORES LOKHUST PESADOS	

### 3. Elites [540 Pts, 28Poder]

## Arañas Canópticas (Canoptek Spydery) [70 Pts, 4Poder]

**Categories:** 3. ELITES

**Rules:** Metal viviente, Protocolos de mando, Protocolos de reanimación

**Arma:** Garras automatizadas, **Explosión:** Arañas Canópticas, **Habilidades:** Colonia de escarabajos, **Palabras Clave:** Arañas Canópticas

### Araña Canóptica [70 Pts, 4Poder]

**Selections:** Cañon de Particulas x2 [10 Pts]

**Arma:** Cañon de Particulas, **Entrada:** Araña Canóptica

Arma	Alcance	Tipo	F	FP	D	Habilidad	Ref
Cañon de Particulas	18"	Asalto 6	5	0	1	-	
Garras automatizadas	Combate	Combate	+2	-3	2	-	

Entrada	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv	Ref
Araña Canóptica	6"	4+	4+	6	6	6	5	10	3+	

Explosión	Tirada	Alcance	Heridas Mortales	Ref
Arañas Canópticas	6+	3"	1	

Habilidades	Descripción	Ref
Colonia de escarabajos	En tu fase de mando, una miniatura eliminada de cada unidad ENJAMBRE CANOPTICO ESCARABEO <DINASTIA> amiga a 6" o menos de esta unidad es Reanimada. Cada unidad solo puede ser afectada por esta habilidad una vez por fase.	

Palabras Clave	Facción	Palabras Clave	Ref
Arañas Canópticas	NECRONES, <DINASTIA>	MONSTRUO, VOLAR, CANOPTICO, ARAÑAS CANOPTICAS	

## Destructores Skorpekh (Skorpekh Destroyers) [120 Pts, 6Poder]

**Selections:** 3x Destructor Skorpekh [105 Pts], Hojasegadora de hiperfase, Plasmacito Canóptico (Canoptek Plasmacyte) [15 Pts, 1Poder]

**Categories:** 3. ELITES

**Rules:** Metal viviente, Protocolos de mando, Protocolos de reanimación

**Arma:** Hojasegadora de hiperfase, Trilladoras de hiperfase, **Entrada:** Destructor Skorpekh, **Habilidades:** Cableado para la destrucción, **Palabras Clave:** Destructores Skorpekh

Arma	Alcance	Tipo	F	FP	D	Habilidad	Ref
Hojasegadora de hiperfase	Combate	Combate	+2	-4	3	-	
Proboscis Monomolecular	Combate	Combate	Port.	-1	1	-	
Trilladoras de hiperfase	Combate	Combate	Port.	-3	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.	

Entrada	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv	Ref
Destructor Skorpekh	8"	3+	3+	5	5	3	3	10	3+	
Plasmacito Canóptico	8"	4+	4+	4	5	1	1	10	4+	

Habilidades	Descripción	Ref
<b>Cableado para la destrucción</b>	Repite los resultados para impactar de 1 de ataques realizados por miniaturas de esta unidad.	
<b>Constructo viral</b>	Si tu ejército es Veterano, por cada unidad CULTO DE DESTRUCTORES <DINASTÍA> incluida en un Destacamento, una unidad PLASMACITA CANÓPTICO <DINASTÍA> se puede incluir en ese Destacamento sin ocupar una casilla. No puedes incluir más unidades PLASMACITA CANÓPTICO <DINASTÍA> en un Destacamento que unidades CULTO DE DESTRUCTORES <DINASTÍA> haya en ese Destacamento.	
<b>Locura Infundida</b>	Una vez por turno, al inicio de tu fase de carga o fase de combate, puedes elegir una unidad CULTO DE DESTRUCTORES <DINASTÍA> amiga a 3" o menos. Si lo haces, tira 1D6: con un 1, una miniatura de esa unidad es eliminada. Sin importar el resultado, hasta el final del turno, suma 1 a los atributos Fuerza y Ataques de las miniaturas de esa unidad. Cada unidad solo puede ser elegida por esta habilidad una vez por turno.	
<b>Protocolo de evasión</b>	Mientras esta miniatura se encuentre a 3• o menos de una unidad CULTO DE DESTRUCTORES <DINASTÍA> amiga, las miniaturas enemigas no pueden elegir como blanco esta miniatura con armas a distancia a menos que sea el blanco elegible más cercano. Adicionalmente, esta unidad no puede realizar acciones.	
<b>Protocolo de recuperación</b>	En el paso Comprobar coherencia de unidad de la fase de moral si esta miniatura no está a 3" o menos alguna unidad CULTO DE DESTRUCTORES <DINASTÍA> amiga, esta unidad es eliminada.	

Palabras Clave	Facción	Palabras Clave	Ref
Destructores Skorpekh	NECRONES, <DINASTIA>	INFANTERIA, CULTO DE DESTRUCTORES, DESTRUCTORES SKORPEKH	
Plasmacito Canóptico	NECRONES, CANOPTICO, <DINASTIA>	BESTIA, VOLAR, PLASMACITO CANOPTICO	



## Fragmento de C'tan del Dragon de Vacío (C'tan Shard of the Void Dragon) [350 Pts, 18Poder]

**Selections:** 0) Tormenta voltaica

**Categories:** 3. ELITES

**Rules:** Metal viviente

**Arma:** Colas afiladas canópticas, Lanza del dragón de vacío (combate), Lanza del dragón de vacío (disparo), **Entrada:** Fragmento de C'tan del Dragon de Vacío, **Explosión:** Fragmento de C'tan del Dragon de Vacío, **Habilidades:** Absorción de materia, Dios estelar esclavizado, Necrodermis, PC0) Tormenta voltaica, Poderes de C'tan, **Palabras Clave:** Fragmento de C'tan del Dragon de Vacío

Arma	Alcance	Tipo	F	FP	D	Habilidad	Ref
<b>Colas afiladas canópticas</b>	Combate	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 1D6 ataques adicionales con esta arma.	
<b>Lanza del dragón de vacío (combate)</b>	Combate	Combate	+3	-4	1D6	Si un ataque de esta arma es asignado a una miniatura VEHÍCULO, ese ataque tiene un atributo Daño de 1D3+3.	
<b>Lanza del dragón de vacío (disparo)</b>	12"	Pesada 1	9	-4	1D6	Al atacar con esta arma, si se logra impactar, traza una línea recta entre el punto más cercano de la peana (o casco) de esta miniatura y el de la miniatura más cercana de la unidad elegida como blanco. Haz una tirada para herir contra la unidad elegida como blanco y otra por cada unidad que cruce esa línea. Si un ataque de esta arma es asignado a una miniatura VEHÍCULO, ese ataque tiene un atributo Daño de 1D3+3.	

Entrada	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv	Ref
<b>Fragmento de C'tan del Dragon de Vacío</b>	8"	2+	2+	6	7	9	5	10	3+/4++	

Explosión	Tirada	Alcance	Heridas Mortales	Ref
<b>Fragmento de C'tan del Dragon de Vacío</b>	4+	6"	1D3	

Habilidades	Descripción	Ref
<b>Absorción de materia</b>	Al final de cada fase, tira 1D6 por cada miniatura VEHÍCULO enemigo eliminada como resultado de un ataque realizado por esta miniatura o poder de C'tan usado por esta miniatura en esta fase: por cada 2+, esta miniatura recupera 1 herida perdida (hasta un máximo de 3 heridas recuperadas por fase).	
<b>Dios estelar esclavizado</b>	Esta miniatura nunca puede tener una Reliquia o un rasgo de Señor de la guerra. Adicionalmente, las miniaturas enemigas pueden ignorar la regla ¡Cuidado, Señor! cuando elijan esta miniatura el como blanco de un ataque a distancia .	
<b>Necrodermis</b>	Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+. Adicionalmente, esta miniatura no puede perder más de 3 heridas en la misma fase. Cualquier herida que se fuera a perder a partir de ese punto se pierde.	
<b>PC0) Tormenta voltaica</b>	Elige una unidad enemiga a 18" o menos de y visible para este FRAGMENTO DE C'TAN. (no se puede elegir una unidad PERSONAJE enemigo con un atributo Heridas de 9 o menos para este poder mientras se encuentre a 3" o menos de otra unidad enemiga, excepto si esa unidad PERSONAJE es la unidad enemiga visible más cercana). Tira 1D6; con 2+, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales (sufre 1D6 heridas mortales si tiene la clave VEHÍCULO) y, hasta el inicio de tu próximo turno, si esa unidad es un VEHÍCULO cuyos atributos cambien a medida que pierde heridas, reduce a la mitad la cantidad de heridas que le quedan a la hora de determinar qué atributos usar.	
<b>Poderes de C'tan</b>	Al final de tu fase de movimiento, si esta miniatura no ha avanzado o se ha retirado esta fase puede usar dos de los poderes que conoce. No puede usar el mismo poder C'tan más de una vez por turno.	

Palabras Clave	Facción	Palabras Clave	Ref
<b>Fragmento de C'tan del Dragon de Vacío</b>	NECRONES	PERSONAJE, MONSTRUO, VOLAR, FRAGMENTO DE C'TAN, FRAGMENTO DE C'TAN DE VACIO	

**Protocolo de reanimación:** Cada vez que una unidad enemiga dispara o combate, después de que realice sus ataques, si alguna miniatura en esta unidad ha sido eliminada como resultado de estos ataques pero la unidad en sí no ha sido eliminada, los Protocolos de reanimación de la unidad entran en acción y las miniaturas eliminadas empiezan a amontarse de nuevo.

Cada vez que los Protocolos de reanimación de la unidad se activan, haz una tirada de Protocolo de reanimación por esa unidad tirando una cantidad de D6 igual al atributo Heridas combinado de todas las miniaturas que se vuelven a montar. Cada resultado de 5+ se deja a un lado. Un resultado de Protocolo de reanimación nunca se puede modificar en más de un -1 o +1.

Si la cantidad de dados a un lado es mayor o igual que el atributo heridas de alguna de las miniaturas que se vuelve a montar, elige una de esas miniaturas para que se Reanime. Una miniatura reanimada:

- Se devuelve a su unidad con todas sus heridas recuperadas.
- Sólo se pueden desplegar dentro de la zona de amenaza de unidades enemigas que ya estuvieran dentro de la zona de amenaza de la unidad de la miniatura reanimada.
- Si es en tu fase de carga, no pueden ser desplegadas más cerca de ninguna unidad enemiga que sea blanco de una carga declarada por su unidad esta fase.
- No siguen contando como eliminadas a propósito de los chequeos de moral de este turno.

A continuación reduce la cantidad de dados que has dejado aparte en una cantidad igual al atributo Heridas de la miniatura reanimada y repite este proceso hasta que no queden más miniatura o la cantidad de dados que queden es menor que el atributo Heridas de cualquiera de las miniaturas pendiente de recuperarse. Cualquier miniatura que no se reanime fracasa en su intento y cualquier dado restante es descartado. ()

**Protocolos de mando:** Si todas las unidades de tu ejército (excepto unidades AGENTE DINASTICO, FRAGMENTO DE C'TAN y SIN FACCION) pertenecen a la misma dinastía y eliges una miniatura NOBLE para ser tu SEÑOR DE LA GUERRA, esa unidad puede ser elegida para beneficiarse de esta habilidad y se aplican las siguientes reglas.

Después de que ambos bandos hayan desplegado, pero antes de decidir quién tiene el primer turno, debes asignar un Protocolo de mando diferente en cada una de las primeras rondas de batalla y anotarlo en tu hoja de ejército.

Al inicio de cada ronda de batalla, si alguna unidad NOBLE de tu ejército se encuentra en el campo de batalla, el protocolo de mando que asignaste para esa ronda de batalla se activa para tu ejército hasta el final de esa ronda de batalla. Cada protocolo de mando tienen dos directivas. Cuando se activa un protocolo de mando tiene dos directivas. Cuando se activa un protocolo de mando revélalo a tu oponente y elige una de sus directivas. Hasta que el protocolo de mando asignado deje de estar activo, mientras una unidad pueda beneficiarse de esta habilidad se encuentre a 6" o menos de una miniatura PERSONAJE NECRONES amiga (excepto miniaturas FRAGMENTO DE C'TAN), esa unidad se beneficia de la directiva elegida.

Si la batalla dura más de cinco rondas de batalla, el protocolo de mando que estuviera activo en la quinta ronda de batalla sigue activo hasta el final de la batalla.

PROTOCOLO DEL GUARDIAN ETERNO - RONDA DE BATALLA N°: \_\_\_\_\_

-Directiva 1: Cada vez que se realiza un ataque contra esta unidad si no ha realizado un movimiento normal, avance o retirada esa ronda de batalla, esta unidad recibe el beneficio de cobertura ligera, tal y como se describe en el reglamento.

-Directiva 2: Cada vez que una unidad enemiga declara una carga contra esta unidad, si esta unidad no se encuentra dentro de la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, puede mantener la posición o preparar defensas. Si mantiene la posición, hasta el final de la fase, cualquier ataque de disparo defensivo realizado por una miniatura en esa unidad obtiene un impacto con resultados sin modificar de 5+, en lugar de 6+. Si prepara defensas, hasta el final de la fase, no puede realizar disparo defensivo, pero hasta el final de la siguiente fase de combate, cada vez que una miniatura en esa unidad realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para impactar de ese ataque.

PROTOCOLO DE LA TORMENTA SUBITA - RONDA DE BATALLA N°: \_\_\_\_\_

-Directiva 1: Suma 1" al atributo Movimiento de las miniaturas de esta unidad.

-Directiva 2: Si esta unidad está realizando una acción, sigue pudiendo realizar ataques con armas a distancia sin que esa acción falle.

PROTOCOLO DE LAS ESTRELLAS VENGATIVAS - RONDA DE BATALLA N°: \_\_\_\_\_

-Directiva 1: Cada vez que una miniatura en esta unidad realiza un ataque a distancia, con un resultado de 6 sin modificar en la tirada para herir, mejora el atributo Factor de penetración de ese ataque en 1.

-Directiva 2: Cada vez que una miniatura en esta unidad realiza un ataque a distancia que tiene como blanco a una unidad a mitad de alcance o menos, el blanco no se beneficia de cobertura ligera en su tirada de salvación contra ese ataque.

PROTOCOLO DEL VACIO HAMBRIENTO - RONDA DE BATALLA N°: \_\_\_\_\_

-Directiva 1: Cada vez que una miniatura en esta unidad realiza un ataque de combate, con un resultado de 6 sin modificar en la tirada para herir, mejora en el atributo Factor de penetración de ese ataque en 1.

-Directiva 2: Cada vez que una miniatura en esta unidad realiza un ataque de combate, si esa unidad ha realizado un movimiento de carga, fue cargada o realizó una intervención heroica este turno, suma 1 al atributo Fuerza de ese ataque.

PROTOCOLO DE LAS LEGIONES NO MUERTAS - RONDA DE BATALLA N°: \_\_\_\_\_

-Directiva 1: Cada vez que esta unidad use su habilidad Metal viviente, cada miniatura de esta unidad recupera 1 herida perdida adicional.

-Directiva 2: Cada vez que realices una tirada de Protocolos de Reanimación por esta unidad, puedes repetir uno de los dados.

PROTOCOLO DEL TIRANO CONQUISTADOR - RONDA DE BATALLA N°: \_\_\_\_\_

-Directiva 1: Suma 3" al alcance de las habilidades de aura de esta unidad (hasta un máximo de 12") y mejora el alcance de las siguientes habilidades de esta unidad en 3" (hasta un máximo de 12"): Voluntad del Señor, Mi voluntad será cumplida, Ritos de reanimación.

-Directiva 2: Esta unidad es elegible para disparar en un turno en que haya retrocedido, pero si lo hace, hasta el final de turno, cada vez que una miniatura en esta unidad realiza un ataque a distancia, resta 1 a la tirada para impactar de ese ataque. ()

## Selection Rules

**(Código) Conquistadores eternos:** Las unidades con este Código tienen la habilidad Objetivo Asegurado (ver reglamento). Si una miniatura de estas unidades ya tiene esta habilidad, esa miniatura contará como una miniatura adicional a la hora de determinar el

control de un marcador de objetivo. ()

**(Código) Expansionistas sin escrúpulos:** Al principio de la primera ronda de batalla, antes de que empiece el primer turno, las unidades con este Código pueden hacer un movimiento normal de un máximo de 6". ()

**Metal viviente:** Al inicio de tu fase de mando, cada miniatura de esta unidad recupera 1 herida perdida. ()

**Protocolos de mando:** ()

**Protocolos de reanimación:** ()

**Translocación dimensional:** Durante el despliegue, puedes situar esta unidad en una dimensión hiperespacial en lugar de desplegarla en el campo de batalla. Si lo haces, en el paso Refueños de una de tus fases de movimiento puedes desplegar esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. ()

Created with [BattleScribe](#)