

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS NECRONES DEL CONFLICTO EN SCARAB

Los Necrones son una raza antigua, cuyos orígenes son todo un misterio para los eruditos del Imperio. La poca información que se conoce proviene de interrogatorios a Eldar capturados, pero se trata tan sólo historias y leyendas. Conocidos por los Eldar como los *Yngir*, los Necrones son los remanentes de la ancestral raza de los *Necrontyr*.

Fuerzas

La lista de ejército de los Necrones del Conflicto en Scarab emplea la lista de fuerzas de la siguiente sección:

- Necrones

Utilizando la lista de ejército

Las formaciones de los Necrones del Conflicto en Scarab son de tres tipos. Los dos primeros son las *falanges* y las *formaciones de apoyo*. Cada falange que incluyas te permitirá adquirir hasta tres formaciones de apoyo. Aunque sólo puedes adquirir formaciones de apoyo si primero adquieres una falange, durante la batalla se trata de formaciones totalmente independientes.

El tercer tipo de formación es el de los *cosechadores*. Como máximo, la tercera parte del valor total en puntos del ejército puede destinarse a estas formaciones.

Por último, tenemos a los *individuales* Necrones, que incluyen opciones de objetivos especiales. Cada individual sólo puede elegirse una vez en el ejército. Las reglas para estos individuales se detallan en la columna “notas”.

La lista de ejército incluye la siguiente información:

Formación: El nombre de la formación.

Unidades: Las unidades básicas que componen la formación.

Extras: Una formación Necrona puede incluir cualquier unidad que se liste bajo la columna “extras”. Puedes incluir cualquier número de estas unidades, a no ser que se especifique algún límite. Todas estas unidades pasarán a integrar la misma formación, junto con las unidades básicas.

Coste: El valor en puntos de la formación.

Reglas Especiales

Las reglas especiales *Avance implacable* se aplica a todas las formaciones Necronas. A ciertas formaciones también se le aplica la regla especial *Desmaterialización*. Ciertas unidades emplean las reglas descritas en el punto *Tecnología de los Necrones*.

Además, también se aplicará la siguiente regla especial:

REGLA ESPECIAL

Reglas especiales de torneo de los Necrones del Conflicto en Scarab

Reservas de los Necrones

Cualquier formación Necrona puede ser dejada atrás en *reserva* (con las excepciones del Orbe Eónico y el Arca de Sacrificios) si estás jugando un escenario de batalla de torneo. Nótese que las formaciones que no puedan *teletransportarse* tan sólo podrán entrar en batalla a través de un *portal*. Cualquier formación Necrona en *reserva* por cualquier razón (ya sea por no haber entrado aún en juego, o por haberse *desmaterializado*) se considerará destruida a efectos de desempate, o para el éxito *Romper su Espíritu*.

Patrullas

Los ejércitos Necrones normalmente tomarán la ofensiva, de manera que sus formaciones no pueden *patrullar* como se describe en las reglas de batallas de torneo, a no ser que se esté usando el Complejo Tumba. Para representar que un Complejo Tumba suele contener algunos Necrones activos, el jugador Necrón podrá colocar hasta dos Falanges como *patrullas* en el objetivo Complejo Tumba.

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS NECRONES DEL CONFLICTO EN SCARAB

Factor de Estrategia: 2

Valores de Iniciativa:

Todas las formaciones: 1+ (y reciben modificadores por las reglas especiales)

INDIVIDUALES NECRONES

(puedes elegir cada tipo de individual una vez por ejército)

TIPO	NOTAS	COSTE
0-1 Complejo Tumba	El primer <i>objetivo</i> que coloque el jugador Necrón será un Complejo Tumba. Para propósitos de reglas, el Complejo Tumba funciona como un <i>portal</i> , y como un <i>objetivo</i> . No puede ser destruido. Las formaciones que entren en batalla a través de este <i>portal</i> deberán medir la distancia desde cualquier borde.	+75 pts

FALANGES NECRONAS

FORMACIÓN	UNIDADES	EXTRAS	COSTE
Falange de Infantería	6 unid de Guerreros Necrones y 1 PJ Líder Necrón	Añade hasta 3 unid de Inmortales por +40 pts c/u Añade hasta 3 Arañas Canópticas por +50 pts c/u Añade hasta 3 Espectros Canópticos por +50 pts c/u Añade hasta 1 unid de Parías por +60 pts	225 pts

FORMACIONES DE APOYO NECRONAS

(pueden incluirse hasta tres formaciones de apoyo por cada falange presente en el ejército)

FORMACIÓN	UNIDADES	EXTRAS	COSTE
Falange Blindada	6 Obeliscos	Ninguno	300 pts
Convocatoria de Caballería	6 de las siguientes unid: Destruccioneros, Destruccioneros Pesados	Añade hasta 1 PJ Líder Necrón a cualquier unid por +25 pts Añade hasta 3 Espectros Canópticos por +50 pts c/u	300 pts
Convocatoria de Monolitos	1 Monolito y 2 Obeliscos	Añade hasta 1 Obelisco por +50 pts Añade hasta 1 Monolito por +75 pts	200 pts
Falange de Monolitos	3 Monolitos	Añade hasta 3 Obeliscos por +50 pts c/u	275 pts
Convocatoria de Cazadores	6 unid de Desolladores	Añade hasta 1 PJ Líder Necrón a cualquier unid por +25 pts Añade hasta 3 Arañas Canópticas por +50 pts c/u Añade hasta 3 Espectros Canópticos por +50 pts c/u Añade hasta 1 unid de Parías por +60 pts	200 pts

COSECHADORES NECRONES

(hasta la tercera parte del valor en puntos del ejército puede invertirse en estas formaciones)

FORMACIÓN	UNIDADES	EXTRAS	COSTE
0-1 C'tan	1 de las siguientes unid: Fragmento de C'tan de El Portador de la Noche, Fragmento de C'tan de El Embaucador	Ninguno	300 pts
0-1 Ingenio Cosechador	1 de las siguientes unid: Orbe Eónico, Arca de Sacrificios	Ninguno	600 pts
0-1 Nave Espacial	1 Nave Guadaña Clase Cosechador	Ninguno	350 pts
Pilón	1 Pilón	Ninguno	200 pts
0-2 Barcaza de Guerra	1 Barcaza de Guerra	Si no se incluye el C'tan, una Barcaza de Guerra del ejército puede tener la habilidad de <i>Comandante en Jefe</i> por +50 pts	300 pts

FUERZAS DE LOS NECRONES

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Líder Negrón	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Báculo de Luz	(15cm) o (peana)	Arma ligera, AE+1 Arma de asalto, AE+1, MA	Líder, Salvación invulnerable
Desolladores	INF	15cm	4+	3+	-	-	-	-	Infiltradores, Necrones, Exploradores, Teletransporte
Destruyores	INF	25cm	4+	6+	3+	2 x Cañón Gauss	30cm	AP4+ / AT6+	Montados, Necrones, Gravitatorios
Destruyores Pesados	INF	25cm	4+	6+	4+	Cañón Pesado Gauss	30cm	AT3+	Montados, Necrones, Gravitatorios
Espectros Canópticos	INF	30cm	4+	4+	-	Garras	(peana)	Arma de asalto, AE+1	Daña primero, Salvación invulnerable, Necrones, Retrorreactores
Guerreros Necrones	INF	15cm	4+	5+	4+	Rifles Gauss	15cm	AP5+ / AT6+	Necrones
Inmortales	INF	15cm	4+	4+	3+	Blásters Gauss	15cm	AP4+ / AT6+	Necrones
Parías	INF	15cm	4+	3+	3+	Dáculus	15cm y (peana)	AP4+ / AT6+ Arma de asalto, AE+1, MA	Inspiradores
Araña Canóptica	VB	15cm	4+	5+	5+	Enjambre de Escarabajos Garras	30cm y (15cm) o (peana) (peana)	AP5+ / AT5+, IC Arma ligera, AE+1, IC Arma de asalto, AE+1, IC Arma de asalto, AE+1, MA	Coraje, Líder, Gravitatorio, Bípode
Monolito	VB	15cm	4+	6+	5+	Látigo de Partículas Arco de Flujo Gauss	30cm (15cm)	AP4+ / AT4+ Arma ligera, AE+2	Coraje, Metal viviente, Portal, Gravitatorio, Teletransporte, Blindaje adicional posterior
Obelisco	VB	30cm	5+	6+	5+	Mayal de Partículas	45cm	AP4+ / AT4+	Coraje, Blindaje reforzado, Gravitatorio, Teletransporte, Blindaje adicional posterior
Arca de Sacrificios	MG(8)	20cm	4+	2+	4+	3 x Enjambre de Escarabajos Cosechadores	30cm y (15cm) o (peana) (peana)	AP5+ / AT5+, IC Arma ligera, AE+1, IC Arma de asalto, AE+1, IC Arma de asalto, AE+2, MT	Coraje, Infiltrador, Metal viviente, Portal, Gravitatorio, Blindaje adicional posterior <u>Daños críticos:</u> La unidad, y todas las unidades a 5cm o menos, sufren un impacto matatitanes con un 4+
Barcaza de Guerra	MG(3)	20cm	4+	6+	4+	2 x Cañón de Partículas 2 x Cañón de Guerra 2 x Cañón Gauss Arco de Flujo Gauss	60cm 30cm 30cm (15cm)	AP5+ / AT3+ AT4+ AP4+ / AT6+ Arma ligera, AE+2	Comandante, Coraje, Metal viviente, Portal, Gravitatorio, Teletransporte, Blindaje adicional posterior <u>Daños críticos:</u> La unidad pierde la habilidad de Portal. Subsiguientes daños críticos la destruirán.
Fragmento de C'tan de El Embaucador	MG(3)	15cm	4+	4+	4+	La Desesperación Garras	45cm (peana)	4PA, D Arma de asalto, AE+2, MT(D3)	Coraje, Inspirador, Metal viviente, Gravitatorio, Comandante en jefe, Teletransporte, Bípode. <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida, y todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto de macro-arma con un 4+
Fragmento de C'tan de El Portador de la Noche	MG(3)	15cm	4+	3+	5+	Relámpagos de Luz Mirada Mortal Guadaña	30cm (peana) (peana)	MA4+ Arma de asalto, AE+2, MA Arma de asalto, AE+2, MT(D3)	Coraje, Inspirador, Metal viviente, Gravitatorio, Comandante en jefe, Teletransporte, Bípode. <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida, y todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto de macro-arma con un 4+
Pilón	MG(2)	Inmóvil	4+	-	4+	Acelerador de Partículas Arco de Flujo Gauss	120cm y 90cm (15cm)	MA4+, MT(D3) AA4+, MT Arma ligera, AE+2	Coraje, Metal viviente, Teletransporte, Blindaje adicional posterior. <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida, y todas las unidades a 5cm o menos sufren un impacto con un 4+

Orbe Eónico	MG(6)	20cm	4+	-	3+	Llamarada Solar	90cm o 90cm	MA3+, MT(D6) 12PA	<i>Coraje, Metal viviente, Gravitatorio, Blindaje adicional posterior.</i> <i><u>Daños críticos:</u> Centra la plantilla de 12cm en la unidad. Cada unidad cubierta sufre el equivalente a un ataque de artillería de potencia de fuego "3PA, MA"</i>
Nave Guadaña Clase Cosechador	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital 2 x Ataque localizado	- -	4PA, MA MA2+, MT(D3)	

REGLA ESPECIAL

Tecnología de los Necrones

Necrón: La tecnología de los Necrones les permite autorrepararse a una velocidad inusitada. Esto se representa mediante la habilidad *Necrón*. Las unidades con esta habilidad que hayan sido destruidas pueden ser regeneradas. En cada Fase de Finalización, las formaciones pueden devolver al juego una unidad *Necrona* que haya sido previamente destruida. Esto puede hacerse incluso si la formación está fuera del campo de batalla. Adicionalmente, una formación sobre la mesa que se reagrupe puede emplear el resultado del dado para regenerar unidades *Necronas* perdidas, o para retirar marcadores de explosión, o incluso para ambas cosas (por ejemplo: un resultado de 2 permite regenerar dos unidades *Necronas*, quitar dos marcadores de explosión o regenerar una unidad y quitar un marcador de explosión). Las formaciones que se encuentren fuera de la mesa de juego deberán emplear el resultado del dado exclusivamente para retirar marcadores de explosión cuando se reagrupen.

Portal: Los *portales* de los Necrones son su principal vía para moverse a través de la galaxia. Cualquier formación en reserva, ya sea porque no entró en juego, o porque salió del juego por cualquier razón, puede entrar en el campo de batalla a través de un *portal* si realiza cualquier acción que permita mover. Mide el movimiento desde el *portal*. Adicionalmente, cualquier formación puede abandonar el campo de batalla si entran en el *portal*, y pasarán a estar en reserva. Nótese que estas formaciones podrán regresar al juego inmediatamente por otro *portal*, siempre que dispongan de movimiento, o permanecer en reserva.

Los *portales* de los Necrones sólo pueden ser usados por vehículos blindados que sean *bípodes*, vehículos ligeros o infantería. Cada *portal* sólo puede ser usado una vez por turno, ya sea para entrar o para salir del campo de batalla, no para ambas cosas. Pero una formación sí que podría salir por un *portal* como parte de su movimiento, y volver por otro *portal* que no haya sido usado este turno, continuando su movimiento desde este segundo *portal*.

Si, al final del movimiento, una unidad queda fuera de coherencia de formación, será destruida (ver 1.7.4). Ejemplo: si movieras una formación de cuatro unidades para entrar en un *portal* y salir por otro, y dos de ellas fueran incapaces de llegar (es decir, se quedan en el primero), el jugador Necrón debería decidir qué dos unidades se considerarían fuera de coherencia y serían destruidas (las que llegaron al segundo *portal*, o las que no llegaron).

Metal Viviente: Las unidades con la habilidad *metal viviente* reciben una segunda tirada de salvación que sigue las mismas reglas que una *salvación especial*, excepto que funciona con un 4+ en lugar de un 6.

REGLA ESPECIAL: Avance Implacable

Los Necrones son un ejército ofensivo que siempre está avanzando. Aunque sufren los inconvenientes habituales de la desorganización provocada por el fuego enemigo, pueden sobreponerse a ella con mucha facilidad gracias a su naturaleza mecánica.

Para representarlo, cualquier formación Necrona recibe un +1 a su Iniciativa para llevar a cabo acciones de Mando, aunque tienen prohibido llevar a cabo acciones de Marcha.

REGLA ESPECIAL: Desmaterialización

Cuando una formación Necrona se desmoraliza no sólo se retira, sino que desaparece del campo de batalla, sin dejar atrás prueba alguna de su existencia.

En la Fase de Finalización del turno, retira a la formación del campo de batalla y ponla junto a las reservas, separada de las unidades destruidas. Podrá regresar al juego por un *portal*, o mediante el *teletransporte*. Deberá esperar hasta que haya un *portal* disponible. Si falla su chequeo de reorganización deberá permanecer fuera de la mesa hasta que lo supere. Nótese que, con la excepción de los C'tan, ninguna máquina de guerra Necrona podrá *desmaterializarse*.

5.15.1. Tecnología de los Necrones

P: La habilidad de *líder*, ¿permite recuperar unidades adicionales Necronas?

R: Sí, pero sólo al reagruparse.

P: Una formación Necrona en reserva, ¿puede llevar a cabo una acción de Mando para entrar al campo de batalla por un *portal* y, a continuación, reagruparse para regenerar unidades destruidas?

R: Sí.

P: Una formación Necrona, ¿puede llevar a cabo una acción de Mando para salir del campo de batalla por un *portal* y, a continuación, reagruparse para regenerar unidades destruidas?

R: No.

P: Una formación desmoralizada, ¿puede usar un *portal*?

R: Sí.

P: ¿Una formación puede emplear un *portal* que esté cubierto por ZdC enemigas?

R: Sí, pero deberá llevar a cabo una acción de Atacar.

P: Si una formación quiere entrar por un *portal* que está cubierto por ZdC enemigas y falla su chequeo de acción, ¿qué le ocurrirá?

R: Recibirá un marcador de explosión, y se verá obligada a realizar una acción de Aguantar, lo que, a efectos prácticos, significa que perderá su acción.