



## LE ARMATE IMMORTALI

Queste schede tecniche ti consentono di combattere battaglie ad Apocalypse con le tue miniature dei Necrons. Ciascuna include i profili delle caratteristiche dell'unità che descrive, oltre a qualsiasi equipaggiamento e abilità speciale che potrebbe avere.

### KEYWORDS

In queste schede tecniche ti imbatteai nella keyword **<DINASTIA>**. Si tratta di un indicatore per una keyword a tua scelta, come descritto di seguito.

#### **<DINASTIA>**

Gran parte dei Necrons appartiene a una dinastia. Alcune schede tecniche specificano a quale dinastia appartiene l'unità di Necrons (ad esempio Imotekh the Stormlord è della Dinastia Sautekh, quindi ha la keyword **SAUTEKH**), ma quando non lo fanno hanno la keyword **<DINASTIA>**. Quando includi un'unità di questo tipo nella tua armata, devi decidere a quale dinastia appartiene. Poi sostituisci la keyword **<DINASTIA>** ogni volta che appare su quella scheda tecnica con il nome di quella che hai scelto.

Ad esempio, se vuoi includere un Lord nella tua armata e decidi che appartenga alla Nihilakh, la sua keyword **<DINASTIA>** diventa **NIHILAKH**, e la sua abilità La Volontà del Lord diventa 'ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità **LEGGERE** della **NIHILAKH** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità'.



# IMOTEKH THE STORMLORD



Imotekh the Stormlord è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Bastone del Distruttore (mischia); Bastone del Distruttore (tiro). Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Imotekh the Stormlord	5"	2+	2+	1	1	8	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bastone del Distruttore (tiro)	Pesante	18"	1	6+	8+	-
Bastone del Distruttore (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

## ABILITÀ

**Stratega Iperlogico:** all'inizio del passo Generare Risorse Comando genera una Risorsa Comando extra se questa unità è un **GENERALE** ed è sul campo di battaglia.

**Sia Fatta la Mia Volontà:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità **LEGGERE** della **SAUTEKH** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Signore della Tempesta:** una volta per battaglia, all'inizio della fase di Azione, puoi scegliere un punto sul campo entro 24" da questa unità e collocarvi un segnalino (ad esempio una moneta). Alla fine di quella fase di Azione tira un D12 per ogni unità entro 6" da quel segnalino prima di rimuovere quel segnalino dal campo: con 4-8 colloca un segnalino esplosione accanto all'unità per cui hai tirato; con 9-12 colloca due segnalini esplosione accanto all'unità per cui hai tirato.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, SAUTEKH

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, OVERLORD, IMOTEKH THE STORMLORD

# ORIKAN THE DIVINER



Orikan the Diviner è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Bastone del Domani.  
Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Orikan the Diviner</b>	5"	3+	3+	1	1	8	7+
<b>Orikan Potenziato</b>	5"	2+	2+	2	2	8	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bastone del Domani	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

## ABILITÀ

**Le Stelle sono Veritiere:** tira un D6 all'inizio del turno se questa unità non è potenziata. Se il risultato è inferiore al numero del turno in corso, questa unità diventa potenziata; fino alla fine della battaglia usa il profilo Orikan Potenziato per questa unità.

**Tecnomante:** le unità della SAUTEKH amiche hanno l'abilità Ignora i Danni (6+) fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, SAUTEKH

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, CRYPTEK, ORIKAN THE DIVINER

# NEMESOR ZAHNDREKH



Il Nemesor Zahndrekh è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: bastone della luce.  
Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Nemesor Zahndrekh	5"	2+	2+	1	1	8	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bastone della luce	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

## ABILITÀ

**Sia Fatta la Mia Volontà:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità **LEGGERE** della **SAUTEKH** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Controtattiche:** all'inizio della fase di Azione puoi scegliere una unità **PERSONAGGIO** nemica entro 24" da questa unità. Fino all'inizio del prossimo turno qualsiasi abilità aura che quell'unità possiede non ha effetto.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, SAUTEKH

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, OVERLORD, NEMESOR ZAHNDREKH

# VARGARD OBYRON



Il Vargard Obyron è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: falce da guerra. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Vargard Obyron	5"	2+	3+	1	1	8	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Falce da guerra	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

**La Volontà del Lord:** ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità **LEGGERE** della **SAUTEKH** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Il Dovere del Vargard:** all'inizio della fase dei Danni puoi scegliere una unità **NEMESOR ZAHNDREKH** amica che ha accanto almeno un segnalino esplosione e che si trova entro 6" da questa unità. Rimuovi un segnalino esplosione da quell'unità e colloca accanto a questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, SAUTEKH

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, LORD, VARGARD OBYRON



# ILLUMINOR SZERAS



L'Illuminor Szeras è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lancia ultraterrena (tiro); lancia ultraterrena (mischia). Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Illuminor Szeras</b>	<b>6"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	<b>6+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lancia ultraterrena (tiro)	Pesante	36"	1	9+	6+	-
Lancia ultraterrena (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

## ABILITÀ

**Migliorie Meccaniche:** dopo che questa unità ha svolto un'azione Movimento puoi scegliere una unità di **NECRON WARRIORS** o **NECRON IMMORTALS** amica entro 1" da questa unità affinché riceva una miglione meccanica. Tira un D3 e per il resto della battaglia applica il risultato della tabella in basso all'unità scelta. Un'unità può essere migliorata in questo modo solo una volta per battaglia.

D3	MIGLIORIA
<b>1</b>	Migliora di 1 la caratteristica FCI delle armi con cui è equipaggiata l'unità (ad esempio 8+ diventa 7+).
<b>2</b>	Migliora di 1 la caratteristica Salvezza dell'unità (ad esempio 5+ diventa 4+).
<b>3</b>	Migliora di 1 la caratteristica Abilità Balistica dell'unità (ad esempio 4+ diventa 3+).

**Tecnomante:** le unità di **NECRONS** amiche hanno l'abilità Ignora i Danni (6+) fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, CRYPTTEK, ILLUMINOR SZERAS

# ANRAKYR THE TRAVELLER



Anrakyr the Traveller è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: freccia tachionica; falce da guerra. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Anrakyr the Traveller	5"	2+	2+	1	1	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Freccia tachionica	Pesante	120"	1	10+	4+	Un solo uso
Falce da guerra	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

**Sia Fatta la Mia Volontà:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati da dalle unità di **FANTERIA** dei **NECRONS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Signore delle Legioni di Pyrrhia:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità di **FANTERIA** dei **NECRONS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, OVERLORD, ANRAKYR THE TRAVELLER

# TRAZYN THE INFINITE



Trazyn the Infinite è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: obliteratore empatico. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Trazyn the Infinite	5"	2+	2+	1	1	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Obliteratore empatico	Mischia	Mischia	Mod.	6+	10+	-

## ABILITÀ

**Sia Fatta la Mia Volontà:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità **LEGGERE** della **NIHILAKH** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Schiere Surrogate:** quando questa unità viene distrutta, dopo averla rimossa dal campo assieme a tutti i suoi segnalini, puoi scegliere una unità **PERSONAGGIO** di **FANTERIA** dei **NECRONS** amica sul campo di battaglia. Quell'unità viene distrutta, e dopo averla rimossa dal campo di battaglia assieme a tutti i suoi segnalini colloca questa unità il più vicino possibile alla posizione in cui si trovava quell'unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, NIHILAKH

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, OVERLORD, TRAZYN THE INFINITE



# OVERLORD



Un Overlord è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi dell'Overlord.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Overlord	5"	2+	2+	1	1	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi dell'Overlord	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

**Sia Fatta la Mia Volontà:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità **LEGGERE** della <DINASTIA> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, OVERLORD

# CATACOMB COMMAND BARGE



Un Catacomb Command Barge è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone gauss; armi dell'Overlord.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Catacomb Command Barge	12"	2+	2+	1	2	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone gauss	Pesante	24"	1	5+	7+	-
Cannone tesla	Pesante	24"	2	8+	10+	-
Armi dell'Overlord	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone gauss, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone tesla.

## ABILITÀ

**Ondata di Comando:** se un'unità **LEGGERA** della <DINASTIA> inizia un'azione Movimento entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità, aggiungi 3" alla caratteristica Movimento di quell'unità per quell'azione.

**Sia Fatta la Mia Volontà:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità **LEGGERE** della <DINASTIA> amiche fintanto che si trovano entro 12" da questa unità.

**Fluttuante:** le distanze sono misurate da e verso lo scafo di quest'unità, anche se ha una basetta.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, PERSONAGGIO, OVERLORD,

CATACOMB COMMAND BARGE

# LORD



4



Un Lord è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi del Lord.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Lord	5"	3+	3+	1	1	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi del Lord	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

**La Volontà del Lord:** ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità **LEGGERE** della <DINASTIA> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, LORD

# DESTROYER LORD



Un Destroyer Lord è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi del Lord.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Destroyer Lord	10"	3+	3+	1	1	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi del Lord	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

**Odio Programmato:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati da questa unità.

**Uniti nell'Odio:** ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di **DESTROYERS** della <DINASTIA> amiche e di **HEAVY DESTROYERS** della <DINASTIA> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, PERSONAGGIO, DESTROYER LORD

# CRYPTTEK



Un Crypttek è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: bastone della luce.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Crypttek</b>	5"	3+	3+	1	1	8	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bastone della luce	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

## ABILITÀ

**Chronometron:** ripeti i tiri salvezza pari a 1 per le unità di **FANTERIA** della <DINASTIA> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Tecnomante:** le unità della <DINASTIA> amiche hanno l'abilità Ignora i Danni (6+) fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, CRYPTTEK



# NECRON WARRIORS



I Necron Warriors sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 20 modelli (Valore di Potenza 12). Sono equipaggiati con: scorticatori gauss; lame pesanti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Necron Warriors (10 modelli)</b>	5"	3+	3+	2	2	8	8+
<b>Necron Warriors (20 modelli)</b>	5"	3+	3+	4	4	8	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Scorticatori gauss	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	Cadenza Rapida
Lame pesanti	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, NECRON WARRIORS

# IMMORTALS



4



I Necron Immortals sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 8). Sono equipaggiati con: fucili gauss; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Immortals (5 modelli)	5"	3+	3+	1	1	8	6+
Immortals (10 modelli)	5"	3+	3+	2	2	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili gauss	Piccola	24"	Mod.	6+	8+	Cadenza Rapida
Carabine tesla	Piccola	24"	x2	7+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto dei fucili gauss questa unità può essere equipaggiata con carabine tesla.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, IMMORTALS

# LYCHGUARD



I Lychguards sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 14). Sono equipaggiati con: falci da guerra.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Lychguards (5 modelli)	5"	3+	3+	2	2	8	6+
Lychguards (10 modelli)	5"	3+	3+	4	4	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Spade iperfasiche	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-
Falci da guerra	Mischia	Mischia	Mod.	4+	4+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto delle falci da guerra questa unità può essere equipaggiata con spade iperfasiche e avere scudi di dispersione. Se questa unità ha gli scudi di dispersione, ha una caratteristica Salvezza di 4+.

## ABILITÀ

**Protocolli Guardiani:** all'inizio della fase dei Danni puoi scegliere una singola unità **LEGGERA** di **PERSONAGGIO** della <DINASTIA> amica che ha accanto almeno un segnalino esplosione e si trova entro 6" da questa unità. Rimuovi fino a D3 segnalini esplosione da quell'unità **PERSONAGGIO** e colloca accanto a questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, Lychguard

# DEATHMARKS



I Deathmarks sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 13). Sono equipaggiati con: disintegratori sinaptici; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Deathmarks (5 modelli)	5"	3+	3+	1	1	8	6+
Deathmarks (10 modelli)	5"	3+	3+	2	2	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Disintegratori sinaptici	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	Cadenza Rapida, Precisione
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## ABILITÀ

Attacco in Profondità

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, DEATHMARKS

# PLAYED ONES



I Played Ones sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 8**), 15 modelli (**Valore di Potenza 11**) o 20 modelli (**Valore di Potenza 14**). Sono equipaggiati con: artigli scorticatori.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Played Ones (5 modelli)</b>	5"	3+	6+	1	1	8	8+
<b>Played Ones (10 modelli)</b>	5"	3+	6+	2	2	8	8+
<b>Played Ones (15 modelli)</b>	5"	3+	6+	3	3	8	8+
<b>Played Ones (20 modelli)</b>	5"	3+	6+	4	4	8	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Artigli scorticatori	Mischia	Mischia	x2	7+	10+	-

## ABILITÀ

Attacco in Profondità, Truppe di Terrore

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PLAYED ONES



# TRIARCH PRAETORIANS



8



I Triarch Praetorians sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 15**). Sono equipaggiati con: bastoni dell'alleanza (mischia); bastoni dell'alleanza (tiro).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Triarch Praetorians (5 modelli)</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>6+</b>
<b>Triarch Praetorians (10 modelli)</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>6+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistole fotoniche	Piccola	12"	x2	6+	9+	-
Bastoni dell'alleanza (tiro)	Piccola	12"	Mod.	7+	7+	-
Bastoni dell'alleanza (mischia)	Mischia	Mischia	x2	7+	7+	-
Lame del vuoto	Mischia	Mischia	Mod.	6+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto dei bastoni dell'alleanza (tiro) e dei bastoni dell'alleanza (mischia) questa unità può essere equipaggiata con pistole fotoniche e lame del vuoto.

## ABILITÀ

**Determinazione Incrollabile:** i test di Morale effettuati per questa unità vengono superati automaticamente.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, TRIARCH PRAETORIANS

# TRIARCH STALKER



Un Triarch Stalker è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: raggio termico (diffuso); raggio termico (concentrato); arti enormi.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Triarch Stalker	10"	3+	3+	2	2	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Raggio termico (diffuso)	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Raggio termico (concentrato)	Pesante	24"	1	8+	4+	-
Straziatore fotonico	Pesante	24"	2	7+	7+	-
Doppio cannone gauss pesante	Pesante	36"	2	10+	5+	-
Arti enormi	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 raggio termico, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi:  
1 straziatore fotonico; 1 doppio cannone gauss pesante (**Valore di Potenza +1**).

## ABILITÀ

**Raggio termico:** quando questa unità svolge un'azione Tiro, può sparare con l'arma raggio termico (diffuso) o l'arma raggio termico (concentrato); non può sparare con entrambe.

**Relè di Puntamento:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati con le armi da tiro da altre unità di **NECRONS** amiche se il bersaglio di quell'attacco è stato anche il bersaglio di un attacco effettuato con un'arma da tiro da questa unità in questo turno.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, TRIARCH STALKER

# C'TAN SHARD OF THE DECEIVER



Uno C'tan Shard of the Deceiver è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: poteri degli C'tan; pugni del dio stellare. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
C'tan Shard of the Deceiver	8"	2+	2+	2	2	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Poteri degli C'tan	Pesante	24"	2	5+	5+	-
Pugni del dio stellare	Mischia	Mischia	Mod.	6+	6+	-

## ABILITÀ

### Truppe di Terrore

**Superba Illusione:** quando scegli il Distaccamento di questa unità per eseguire un ordine, prima che qualsiasi unità di quel Distaccamento svolga qualunque azione per quell'ordine, puoi sostituire l'ordine di quel Distaccamento con Avanzare, Mirare o Assaltare.

**Dio Stellare Asservito:** questa unità non può essere un **GENERALE**.

**Immune Alle Leggi Della Natura:** usa i D12 quando effettui i tiri salvezza per questa unità, a prescindere dalla grandezza dei segnalini esplosione accanto ad essa.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, C'TAN SHARDS

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, C'TAN SHARD OF THE DECEIVER

# C'TAN SHARD OF THE NIGHTBRINGER



10



Uno C'tan Shard of the Nightbringer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: poteri degli C'tan; falce del Nightbringer. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>C'tan Shard of the Nightbringer</b>	<b>8"</b>	<b>2+</b>	<b>2+</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>6+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Poteri degli C'tan	Pesante	24"	2	5+	5+	-
Falce del Nightbringer	Mischia	Mischia	Mod.	3+	5+	-

## ABILITÀ

### Truppe di Terrore

**Dio Stellare Asservito:** questa unità non può essere un **GENERALE**.

**Immune Alle Leggi Della Natura:** usa i D12 quando effettui i tiri salvezza per questa unità, a prescindere dalla grandezza dei segnalini esplosione accanto ad essa.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, C'TAN SHARDS

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, C'TAN SHARD OF THE NIGHTBRINGER

# CANOPTK WRAITHS



I Canoptek Wraiths sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 15). Sono equipaggiati con: armi dei Wraiths.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Canoptek Wraiths (3 modelli)	12"	3+	3+	2	2	8	5+
Canoptek Wraiths (6 modelli)	12"	3+	3+	4	4	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistola fotonica	Pesante	12"	1	6+	9+	-
Raggio intradimensionale	Pesante	12"	1	7+	10+	-
Armi dei Wraiths	Mischia	Mischia	Mod.	6+	8+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (Valore di Potenza +1 per arma): 1 pistola fotonica; 1 raggio intradimensionale.

## ABILITÀ

**Forma Spettrale:** questa unità può muoversi attraverso modelli e terreni come se non ci fossero.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, CANOPTK, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, BESTIE, CANOPTK WRAITHS



# CANOPTK SCARABS



4



I Canoptek Scarabs sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 8) o 9 modelli (Valore di Potenza 12). Sono equipaggiati con: mandibole.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Canoptek Scarabs (3 modelli)</b>	10"	4+	-	2	2	8	10+
<b>Canoptek Scarabs (6 modelli)</b>	10"	4+	-	4	4	8	10+
<b>Canoptek Scarabs (9 modelli)</b>	10"	4+	-	6	6	8	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Mandibole	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, CANOPTK, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, SCIAME, VOLARE, CANOPTK SCARABS

# TOMB BLADES



8



I Tomb Blades sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 15**) o 9 modelli (**Valore di Potenza 22**). Sono equipaggiati con: fucili gauss; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Tomb Blades (3 modelli)</b>	14"	3+	3+	1	1	8	7+
<b>Tomb Blades (6 modelli)</b>	14"	3+	3+	2	2	8	7+
<b>Tomb Blades (9 modelli)</b>	14"	3+	3+	3	3	8	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili gauss	Piccola	24"	x2	6+	8+	Cadenza Rapida
Raggi fotonici	Piccola	24"	x3	5+	8+	-
Carabine tesla	Piccola	24"	x4	7+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto dei fucili gauss, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: raggi fotonici; carabine tesla.

## ABILITÀ

Furtività

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, MOTOCICLISTA, VOLARE, TOMB BLADES

# DESTROYERS



8



I Destroyers sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 15**) o 9 modelli (**Valore di Potenza 22**). Sono equipaggiati con: cannoni gauss; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Destroyers (3 modelli)</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>5+</b>
<b>Destroyers (6 modelli)</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>5+</b>
<b>Destroyers (9 modelli)</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>5+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannoni gauss	Pesante	24"	Mod.	5+	7+	-
Cannone gauss pesante	Pesante	36"	1	10+	5+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 3 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con 1 cannone gauss pesante (**Valore di Potenza +1** per arma).

## ABILITÀ

**Odio Programmato:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, DESTROYERS

# HEAVY DESTROYERS

**6**

Gli Heavy Destroyers sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (**Valore di Potenza 11**) o 3 modelli (**Valore di Potenza 16**). Sono equipaggiati con: cannoni gauss pesanti; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Pesante Destroyers (1 modello)</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	<b>5+</b>
<b>Pesante Destroyers (2 modelli)</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>5+</b>
<b>Pesante Destroyers (3 modelli)</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>5+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannoni gauss pesanti	Pesante	36"	Mod.	10+	5+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## ABILITÀ

**Odio Programmato:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, HEAVY DESTROYERS

# CANOPTEK SPYDERS



I Canoptek Spyders sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (**Valore di Potenza 11**) o 3 modelli (**Valore di Potenza 16**). Sono equipaggiati con: artigli automaton.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Canoptek Spyders (1 modello)</b>	6"	4+	4+	1	1	8	5+
<b>Canoptek Spyders (2 modelli)</b>	6"	4+	4+	2	2	8	5+
<b>Canoptek Spyders (3 modelli)</b>	6"	4+	4+	3	3	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Raggio fotonico	Pesante	24"	1	5+	8+	-
Artigli automaton	Mischia	Mischia	Mod.	6+	7+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con 1 raggio fotonico (**Valore di Potenza +1** per arma).

## ABILITÀ

**Sistema Fabricator:** alla fine della fase di Azione questa unità può provare a riparare una singola unità **VEICOLO** della <DINASTIA> amica con cui è a contatto di basetta. Se lo fa tira un D6: con 4+ rimuovi un singolo segnalino danno da quell'unità **VEICOLO**. Ad ogni turno può essere effettuato un solo tentativo di riparazione per ciascuna unità.

**Nido di Scarabei:** alla fine della fase di Azione puoi rinforzare una singola unità di **SCARABS** della <DINASTIA> amica entro 6" da questa unità. Se lo fai, rimuovi un singolo segnalino danno da quell'unità. Ogni unità di **SCARABS** può essere rinforzata solo una volta per turno.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, CANOPTEK, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** LEGGERA, MOSTRO, VOLARE, CANOPTEK SPYDERS



# MONOLITH



17



Un Monolith è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 4 archi di flusso gauss; frusta fotonica; massa schiacciante.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Monolith	6"	6+	3+	1	4	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arco di flusso gauss	Pesante	24"	1	5+	6+	-
Frusta fotonica	Pesante	24"	1	5+	5+	-
Massa schiacciante	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

## ABILITÀ

### Attacco in Profondità

**Portale dell'Esilio:** dopo che questa unità termina un'azione Movimento scegli una singola unità nemica entro 1" da questa unità e tira un D6: con 5+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

**Portale dell'Eternità:** durante lo schieramento puoi collocare un numero qualsiasi di unità di **FANTERIA** della <DINASTIA> sul proprio mondo tomba. Tali unità sono considerate essere schierate nelle Riserve Tattiche. Quando un'unità che è stata collocata sul suo mondo tomba arriva come rinforzo, devi scegliere una unità di **MONOLITH** della <DINASTIA> amica o una unità di **NIGHT SCYTHE** della <DINASTIA> amica da cui farla schierare; schiera l'unità in arrivo entro 6" dall'unità scelta. Se è impossibile farlo, non puoi schierare quell'unità in questo turno. Ogni unità di **MONOLITH** e di **NIGHT SCYTHE** può essere usata per schierare unità solo una volta per turno. Non puoi schierare nelle Riserve Tattiche più di metà del numero totale di unità della tua armata.

**Fluttuante:** le distanze sono misurate da e verso lo scafo di quest'unità, anche se ha una basetta.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** SUPERPESANTE, TITANICA, VOLARE, MONOLITH

# ANNIHILATION BARGE



Un Annihilation Barge è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone gauss; doppio distruttore tesla; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Annihilation Barge	12"	6+	3+	1	2	8	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone gauss	Pesante	24"	1	5+	7+	-
Cannone tesla	Pesante	24"	2	8+	10+	-
Doppio distruttore tesla	Pesante	24"	4	6+	8+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone gauss questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone tesla.

## ABILITÀ

**Fluttuante:** le distanze sono misurate da e verso lo scafo di quest'unità, anche se ha una basetta.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, ANNIHILATION BARGE

# DOOMSDAY ARK



Una Doomsday Ark è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: cannone doomsday; 2 sistemi di scorticatori gauss; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Doomsday Ark	12"	6+	3+	1	3	8	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone doomsday	Pesante	72"	2	6+	4+	Distruttrice
Sistema di scorticatori gauss	Pesante	24"	1	7+	9+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	11+	12+	-

## ABILITÀ

**Fluttuante:** le distanze sono misurate da e verso lo scafo di quest'unità, anche se ha una basetta.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, DOOMSDAY ARK

# TRANSCENDENT C'TAN



10



Un Transcendent C'tan è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: poteri degli C'tan; tentacoli crepitanti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Transcendent C'tan	8"	2+	2+	2	2	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Poteri degli C'tan	Pesante	24"	2	5+	5+	-
Tentacoli crepitanti	Mischia	Mischia	Mod.	6+	5+	-

## ABILITÀ

**Dio Stellare Asservito:** questa unità non può essere un **GENERALE**.

**Immune Alle Leggi Della Natura:** usa i D12 quando effettui i tiri salvezza per questa unità, a prescindere dalla grandezza dei segnalini esplosione accanto ad essa.

**Tiranno Cosmico:** una volta per turno puoi ripetere un tiro per colpire o un tiro per ferire di un attacco sferrato da questa unità, oppure puoi ripetere un tiro salvezza effettuato per questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, C'TAN SHARDS

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, VOLARE, PERSONAGGIO, TRANSCENDENT C'TAN

# GHOST ARK



12



Una Ghost Ark è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: 2 sistemi di scorticatori gauss; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ghost Ark	12"	6+	3+	1	3	8	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Sistema di scorticatori gauss	Pesante	24"	1	7+	9+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-

## ABILITÀ

**Vascello di Riparazione:** dopo che questa unità ha svolto un'azione Movimento puoi rimuovere un segnalino danno da un'unità di **NECRON WARRIORS** della <DINASTIA> amica imbarcata al suo interno.

**Fluttuante:** le distanze sono misurate da e verso lo scafo di quest'unità, anche se ha una basetta.

## TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **PERSONAGGIO** di **FANTERIA** della <DINASTIA> o di **NECRON WARRIORS** della <DINASTIA>. Non può trasportare modelli di **DESTROYER LORD**.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, TRASPORTO, GHOST ARK



# DOOM SCYTHE



Un Doom Scythe è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: raggio mortale; 2 distruttori tesla; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Doom Scythe	20-60"	6+	3+	1	2	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Raggio mortale	Pesante	24"	1	8+	4+	Distruttrice
Distruttore tesla	Pesante	24"	2	6+	8+	-
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

## ABILITÀ

Supersonico

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, DOOM SCYTHE

# NIGHT SCYTHER



14



Un Night Scythe è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 distruttori tesla; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Night Scythe	20-60"	6+	3+	1	2	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Distruttore tesla	Pesante	24"	2	6+	8+	-
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

## ABILITÀ

### Supersonico

**Raggi di Invasione:** durante lo schieramento puoi collocare un numero qualsiasi di unità di **FANTERIA** della <DINASTIA> sul proprio mondo tomba. Tali unità sono considerate essere schierate nelle Riserve Tattiche. Quando un'unità che è stata collocata sul suo mondo tomba arriva come rinforzo, devi scegliere una unità di **MONOLITH** della <DINASTIA> amica o una unità di **NIGHT SCYTHER** della <DINASTIA> amica da cui farla schierare; schiera l'unità in arrivo entro 6" dall'unità scelta. Se è impossibile farlo, non puoi schierare quell'unità in questo turno. Ogni unità di **MONOLITH** e **NIGHT SCYTHER** può essere usata per schierare unità solo una volta per turno. Non puoi schierare nelle Riserve Tattiche più di metà del numero totale di unità della tua armata.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, NIGHT SCYTHER

# OBELISK



20



Un Obelisk è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 4 sfere tesla; massa schiacciante.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Obelisk	8"	6+	3+	1	5	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Sfera tesla	Pesante	24"	2	7+	9+	-
Massa schiacciante	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

## ABILITÀ

### Attacco in Profondità

**Impulso Gravitazionale:** alla fine della fase di Azione tira un D12 per ogni unità **AEROMOBILE** nemica entro 12" da questa unità: con 9+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** SUPERPESANTE, VEICOLO, TITANICA, VOLARE, OBELISK

# TESSERACT VAULT



22



Una Tesseract Vault è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: 4 sfere tesla; poteri smodati degli C'tan; massa schiacciante.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tesseract Vault	8"	6+	3+	1	6	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Sfera tesla	Pesante	24"	2	6+	8+	-
Poteri smodati degli C'tan	Pesante	24"	2	5+	5+	Distruttrice
Massa schiacciante	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** NECRONS, C'TAN SHARDS, <DINASTIA>

**KEYWORDS:** SUPERPESANTE, VEICOLO, TITANICA, VOLARE, TESSERACT VAULT