



## LES ARMÉES IMMORTELLES

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines Nécrons. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

### MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé **<DYNASTIE>**. Il s'agit d'un renvoi au mot-clé de votre choix, comme décrit ci-dessous.

#### **<DYNASTIE>**

La plupart des unités Nécrons sont issues d'une dynastie. Certaines fiches techniques précisent de quelle dynastie une unité Nécrons est issue (ex : Imotekh the Stormlord est de la Dynastie Sautekh, et a donc le mot-clé **SAUTEKH**), mais dans le cas contraire, elle aura le mot-clé **<DYNASTIE>**. Quand vous intégrez une telle unité à votre armée, vous devez préciser de quelle dynastie l'unité est issue. Il suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé **<DYNASTIE>** sur la fiche technique de l'unité par le nom de la dynastie de votre choix.

Par exemple, si vous voulez inclure un Lord dans votre armée, et que vous décidez qu'il est issu de la Dynastie Nihilakh, son mot-clé **<DYNASTIE>** est alors changé en **NIHILAKH**, et son aptitude Volonté du Lord dirait : "Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités **LÉGÈRES NIHILAKH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité."



# IMOTEKH THE STORMLORD



Imotekh the Stormlord est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bâton du Destroyer (Mêlée); Bâton du Destroyer (Tir). Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Imotekh the Stormlord	5"	2+	2+	1	1	8	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Bâton du Destroyer (Tir)	Lourde	18"	1	6+	8+	-
Bâton du Destroyer (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

**Stratège Hyper-logique :** Au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, si cette unité est un **SEIGNEUR DE GUERRE** et se trouve sur le champ de bataille, générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

**Que Ma Volonté s'Accomplisse :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **LÉGÈRES SAUTEKH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**Seigneur des Tempêtes :** Une fois par bataille, au début de la phase d'Action, vous pouvez choisir 1 point du champ de bataille à 24" ou moins de cette unité et placer 1 pion (comme une pièce de monnaie) sur ce point. À la fin de cette phase d'Action, jetez 1 D12 pour chaque unité à 6" ou moins de ce pion avant de retirer le pion du champ de bataille; sur 4-8 placez 1 pion Explosion à côté de l'unité concernée par le jet, et sur 9-12 placez 2 pions Explosion à côté de l'unité concernée par le jet.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, SAUTEKH

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, OVERLORD, IMOTEKH THE STORMLORD

# ORIKAN THE DIVINER



Orikan the Diviner est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bâton d'Anachronie.  
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Orikan the Diviner</b>	5"	3+	3+	1	1	8	7+
<b>Orikan Transcendé</b>	5"	2+	2+	2	2	8	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Bâton d'Anachronie	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

## APTITUDES

**Alignement Stellaire:** Au début du tour, si cette unité n'est pas transcendée, jetez 1 D6. Si le résultat est inférieur au numéro du tour en cours, cette unité devient transcendée; jusqu'à la fin de la bataille, utilisez le profil d'Orikan Transcendé pour cette unité.

**Technomancien:** Les unités **SAUTEKH** amies ont l'aptitude Ignore les Dégâts (6+) tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, SAUTEKH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CRYPTÉK, ORIKAN THE DIVINER

# NEMESOR ZAHNDREKH



Nemesor Zahndrekh est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bâton de Lumière.  
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Nemesor Zahndrekh	5"	2+	2+	1	1	8	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Bâton de Lumière	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

## APTITUDES

**Que Ma Volonté s'Accomplisse :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **LÉGÈRES SAUTEKH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**Contre-tactiques :** Au début de la phase d'Action, vous pouvez choisir 1 unité **PERSONNAGE** ennemie à 24" ou moins de cette unité. Jusqu'au début du prochain tour, les aptitudes d'aura de l'unité choisie sont sans effet.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, SAUTEKH

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, OVERLORD, NEMESOR ZAHNDREKH

# VARGARD OBYRON



Vargard Obyron est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fauchard.

Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Vargard Obyron	5"	2+	3+	1	1	8	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Fauchard	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

**Volonté du Lord :** Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités **LÉGÈRES SAUTEKH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**Le Devoir du Vargard :** Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **NEMESOR ZAHNDREKH** amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et qui se trouve à 6" ou moins de cette unité. Retirez 1 pion Explosion à l'unité amie en question et placez-le à côté de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, SAUTEKH

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, LORD, VARGARD OBYRON



# ILLUMINOR SZERAS



Illuminor Szeras est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance Spectrale (Tir) ; Lance Spectrale (Mêlée). Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<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>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lance Spectrale (Tir)	Lourde	36"	1	9+	6+	-
Lance Spectrale (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

## APTITUDES

**Augmentation Mécanique :** Après que cette unité a effectué une action de Mouvement, vous pouvez choisir 1 unité – **NECRON WARRIORS** ou **IMMORTALS** – amie à 1" ou moins de cette unité pour recevoir une augmentation mécanique. Jetez un D3 et appliquez le résultat correspondant du tableau ci-dessous à l'unité choisie jusqu'à la fin de la bataille. Une même unité ne peut recevoir une augmentation mécanique qu'une fois par bataille.

D3	AUGMENTATION
<b>1</b>	Améliorez de 1 la caractéristique de PAP des armes équipant l'unité (ex : 8+ devient 7+).
<b>2</b>	Améliorez de 1 la caractéristique de Sauvegarde de l'unité (ex : 5+ devient 4+).
<b>3</b>	Améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir de l'unité (ex : 4+ devient 3+).

**Technomancien :** Les unités **NÉCRONS** amies ont l'aptitude Ignore les Dégâts (6+) tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CRYPTÉK, ILLUMINOR SZERAS

# ANRAKYR THE TRAVELLER



6



Anrakyr the Traveller est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arbalète à Tachyons, Fauchard. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Anrakyr the Traveller	5"	2+	2+	1	1	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Arbalète à Tachyons	Lourde	120"	1	10+	4+	Usage Unique
Fauchard	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

**Que Ma Volonté s'Accomplisse :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités d'INFANTERIE NÉCRON amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**Seigneur des Légions de Pyrrhia :** Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités d'INFANTERIE NÉCRON amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, OVERLORD, ANRAKYR THE TRAVELLER

# TRAZYN THE INFINITE



Trazyn the Infinite est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Oblitérateur Empathique. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Trazyn the Infinite	5"	2+	2+	1	1	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Oblitérateur Empathique	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	10+	-

## APTITUDES

**Que Ma Volonté s'Accomplisse :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **LÉGÈRES NIHILAKH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**Hôtes de Substitutions :** Lorsque cette unité est détruite, après l'avoir retirée du champ de bataille avec tous les pions à côté d'elle, vous pouvez choisir 1 unité d'**INFANTERIE PERSONNAGE NÉCRONS** amie sur le champ de bataille. L'unité choisie est détruite, et après l'avoir retirée du champ de bataille avec tous les pions à côté d'elle, placez cette unité aussi près que possible de l'endroit où l'unité choisie se trouvait.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, NIHILAKH

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, OVERLORD, TRAZYN THE INFINITE



# OVERLORD



Un Overlord est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes d'Overlord.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Overlord	5"	2+	2+	1	1	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Armes d'Overlord	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

**Que Ma Volonté s'Accomplisse :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités LÉGÈRES <DYNASTIE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, OVERLORD

# CATACOMB COMMAND BARGE



Une Catacomb Command Barge est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Gauss; Armes d'Overlord.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Catacomb Command Barge	12"	2+	2+	1	2	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Canon Gauss	Lourde	24"	1	5+	7+	-
Canon Tesla	Lourde	24"	2	8+	10+	-
Armes d'Overlord	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Gauss, cette unité peut être équipée de 1 Canon Tesla.

## APTITUDES

**Onde de Domination :** Si une unité **LÉGÈRE** <DYNASTIE> commence une action de Mouvement à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude, ajoutez 3" à la caractéristique de Mouvement de l'unité pour cette action.

**Que Ma Volonté s'Accomplisse :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **LÉGÈRES** <DYNASTIE> amies tant qu'elles sont à 12" ou moins de cette unité.

**Glisseur :** On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, VOL, PERSONNAGE, OVERLORD, CATACOMB COMMAND BARGE

# LORD



4



Un Lord est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Lord.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lord	5"	3+	3+	1	1	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Armes de Lord	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

**Volonté du Lord :** Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités **LÉGÈRES** <DYNASTIE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, LORD

# DESTROYER LORD



Un Destroyer Lord est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Lord.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Destroyer Lord	10"	3+	3+	1	1	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Armes de Lord	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

**Haine Intrinsèque:** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques de cette unité.

**Unis dans la Haine:** Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités – **DESTROYER** et **HEAVY DESTROYER** – <**DYNASTIE**> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, VOL, PERSONNAGE, DESTROYER LORD

# CRYPTTEK



Un Cryptek est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bâton de Lumière.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Cryptek</b>	5"	3+	3+	1	1	8	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Bâton de Lumière	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

## APTITUDES

**Chronométron :** Relancez les jets de sauvegarde de 1 pour les unités d'**INFANTERIE** <DYNASTIE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**Technomancien :** Les unités <DYNASTIE> amies ont l'aptitude Ignore les Dégâts (6+) tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CRYPTTEK



# NECRON WARRIORS



Les Necron Warriors sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Écorcheurs Gauss; Lourdes Lames.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Necron Warriors (10 figurines)</b>	5"	3+	3+	2	2	8	8+
<b>Necron Warriors (20 figurines)</b>	5"	3+	3+	4	4	8	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Écorcheurs Gauss	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Lourdes Lames	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, NECRON WARRIORS

# IMMORTALS



4



Les Necron Immortals sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 8**). Elle est équipée de: Éclateurs Gauss; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Immortals (5 figurines)	5"	3+	3+	1	1	8	6+
Immortals (10 figurines)	5"	3+	3+	2	2	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Éclateurs Gauss	Armes Légères	24"	Util.	6+	8+	Tir Rapide
Carabines Tesla	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu d'Éclateurs Gauss, cette unité peut être équipée de Carabines Tesla.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, IMMORTALS

# LYCHGUARD



Les Lychguard sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 14). Elle est équipée de : Fauchards.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lychguard (5 figurines)	5"	3+	3+	2	2	8	6+
Lychguard (10 figurines)	5"	3+	3+	4	4	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Épées d'Hyperphase	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-
Fauchards	Mêlée	Mêlée	Util.	4+	4+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Fauchards, cette unité peut être équipée d'Épées d'Hyperphase et avoir des Boucliers à Dispersion. Si cette unité a des Boucliers à Dispersion, elle a une caractéristique de Sauvegarde de 4+.

## APTITUDES

**Protocoles d'Escorte:** Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **LÉGÈRE** **PERSONNAGE** <DYNASTIE> amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et qui se trouve à 6" ou moins de cette unité. Retirez jusqu'à D3 pions Explosion à l'unité **PERSONNAGE** en question et placez-les à côté de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, Lychguard

# DEATHMARKS



Les Deathmarks sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 13**). Elle est équipée de: Désintégrateurs Synaptiques; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Deathmarks (5 figurines)</b>	5"	3+	3+	1	1	8	6+
<b>Deathmarks (10 figurines)</b>	5"	3+	3+	2	2	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Désintégrateurs Synaptiques	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide, Sniper
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## APTITUDES

Frappe en Profondeur

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, DEATHMARKS

# PLAYED ONES



5



Les Played Ones sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 8**), 15 figurines (**Rang de Puissance 11**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 14**). Elle est équipée de: Griffes de Dépeceur.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Played Ones (5 figurines)</b>	5"	3+	6+	1	1	8	8+
<b>Played Ones (10 figurines)</b>	5"	3+	6+	2	2	8	8+
<b>Played Ones (15 figurines)</b>	5"	3+	6+	3	3	8	8+
<b>Played Ones (20 figurines)</b>	5"	3+	6+	4	4	8	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Griffes de Dépeceur	Mêlée	Mêlée	x2	7+	10+	-

## APTITUDES

Frappe en Profondeur, Troupes de Terreur

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PLAYED ONES



# TRIARCH PRAETORIANS



8



Les Triarch Praetorians sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 15**). Elle est équipée de: Crosses d'Alliance (Mêlée); Crosses d'Alliance (Tir).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Triarch Praetorians (5 figurines)</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 figurines)</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>6+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Projecteurs de Particules	Armes Légères	12"	x2	6+	9+	-
Crosses d'Alliance (Tir)	Armes Légères	12"	Util.	7+	7+	-
Crosses d'Alliance (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	x2	7+	7+	-
Lames du Néant	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Crosses d'Alliance (Tir) et Crosses d'Alliance (Mêlée), cette unité peut être équipée de Projecteurs de Particules et Lames du Néant.

## APTITUDES

**Inébranlable Détermination** : Les tests de Moral effectués pour cette unité sont automatiquement réussis.

**MOTS-CLÉS DE FACTION** : NÉCRONS

**MOTS-CLÉS** : LÉGER, INFANTERIE, VOL, TRIARCH PRAETORIANS

# TRIARCH STALKER



# 11



Un Triarch Stalker est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Rayon Incendiaire (Diffus) ; Rayon Incendiaire (Concentré) ; Pattes Antérieures Massives.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Triarch Stalker	10"	3+	3+	2	2	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Rayon Incendiaire (Diffus)	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Rayon Incendiaire (Concentré)	Lourde	24"	1	8+	4+	-
Déchiqueteur à Particules	Lourde	24"	2	7+	7+	-
Canon Gauss Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	10+	5+	-
Pattes Antérieures Massives	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Rayon Incendiaire, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants :  
1 Déchiqueteur à Particules ; 1 Canon Gauss Lourd Jumelé (**Rang de Puissance +1**).

## APTITUDES

**Rayon Incendiaire :** Quand cette unité effectue une action de Tir, elle peut tirer soit avec l'arme Rayon Incendiaire (Diffus), soit avec l'arme Rayon Incendiaire (Concentré), jamais les deux à la fois.

**Relais de Visée :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir des autres unités **NÉCRONS** amies si la cible de l'attaque était également la cible d'une attaque d'arme de tir de cette unité à ce tour.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, TRIARCH STALKER

# C'TAN SHARD OF THE DECEIVER



Une C'tan Shard of the Deceiver est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pouvoirs des C'tan ; Poings de Dieu Stellaire. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
C'tan Shard of the Deceiver	8"	2+	2+	2	2	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Pouvoirs des C'tan	Lourde	24"	2	5+	5+	-
Poings de Dieu Stellaire	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

## APTITUDES

### Troupes de Terreur

**Grande Illusion :** Quand vous choisissez le Détachement de cette unité pour exécuter un ordre, avant que la moindre unité de ce Détachement n'effectue la moindre action pour cet ordre, vous pouvez remplacer l'ordre de ce Détachement par Avance, Tir Ajusté ou Assaut.

**Dieu Stellaire Asservi :** Cette unité ne peut pas être un SEIGNEUR DE GUERRE.

**Immunité aux Lois de la Nature :** Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, C'TAN SHARDS

**MOTS-CLÉS :** LOURD, MONSTRE, C'TAN SHARD OF THE DECEIVER

# C'TAN SHARD OF THE NIGHTBRINGER



10



Une C'tan Shard of the Nightbringer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pouvoirs des C'tan ; Faux du Nightbringer. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
C'tan Shard of the Nightbringer	8"	2+	2+	2	2	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>p</sub>	PA <sub>c</sub>	APTITUDES
Pouvoirs des C'tan	Lourde	24"	2	5+	5+	-
Faux du Nightbringer	Mêlée	Mêlée	Util.	3+	5+	-

## APTITUDES

### Troupes de Terreur

**Dieu Stellaire Asservi:** Cette unité ne peut pas être un **SEIGNEUR DE GUERRE**.

**Immunité aux Lois de la Nature:** Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, C'TAN SHARDS

**MOTS-CLÉS:** LOURD, MONSTRE, C'TAN SHARD OF THE NIGHTBRINGER

# CANOPTÉK WRAITHS



8



Les Canoptek Wraiths sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 15**). Elle est équipée de: Armes de Wraith.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Canoptek Wraiths (3 figurines)</b>	12"	3+	3+	2	2	8	5+
<b>Canoptek Wraiths (6 figurines)</b>	12"	3+	3+	4	4	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Projecteur de Particules	Lourde	12"	1	6+	9+	-
Faisceau Transdimensionnel	Lourde	12"	1	7+	10+	-
Armes de Wraith	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Projecteur de Particules; 1 Faisceau Transdimensionnel.

## APTITUDES

**Enveloppe Spectrale:** Cette unité peut se déplacer à travers les figurines et les éléments de terrains comme s'ils n'étaient pas là.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, CANOPTÉK, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, BÊTES, CANOPTÉK WRAITHS



# CANOPTÉK SCARABS



4



Les Canoptek Scarabs sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Mandibules.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Canoptek Scarabs (3 figurines)</b>	10"	4+	-	2	2	8	10+
<b>Canoptek Scarabs (6 figurines)</b>	10"	4+	-	4	4	8	10+
<b>Canoptek Scarabs (9 figurines)</b>	10"	4+	-	6	6	8	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Mandibules	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, CANOPTÉK, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, NUÉE, VOL, CANOPTÉK SCARABS

# TOMB BLADES



8



Les Tomb Blades sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 15**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 22**). Elle est équipée de : Éclateurs Gauss; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Tomb Blades (3 figurines)</b>	14"	3+	3+	1	1	8	7+
<b>Tomb Blades (6 figurines)</b>	14"	3+	3+	2	2	8	7+
<b>Tomb Blades (9 figurines)</b>	14"	3+	3+	3	3	8	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Éclateurs Gauss	Armes Légères	24"	x2	6+	8+	Tir Rapide
Faisceaux de Particules	Armes Légères	24"	x3	5+	8+	-
Carabines Tesla	Armes Légères	24"	x4	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu d'Éclateurs Gauss, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants :  
Faisceaux de Particules; Carabines Tesla.

## APTITUDES

Discrétion

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, MOTARD, VOL, TOMB BLADES

# DESTROYERS



8



Les Destroyers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 15**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 22**). Elle est équipée de : Canons Gauss ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Destroyers (3 figurines)</b>	10"	3+	3+	1	2	8	5+
<b>Destroyers (6 figurines)</b>	10"	3+	3+	2	4	8	5+
<b>Destroyers (9 figurines)</b>	10"	3+	3+	3	6	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canons Gauss	Lourde	24"	Util.	5+	7+	-
Canon Gauss Lourd	Lourde	36"	1	10+	5+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 3 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 Canon Gauss Lourd (**Rang de Puissance +1** par arme).

## APTITUDES

**Haine Intrinsèque :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, VOL, DESTROYERS

# HEAVY DESTROYERS



6



Les Heavy Destroyers sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 11**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de : Canons Gauss Lourds ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Heavy Destroyers (1 figurine)	10"	3+	3+	1	1	8	5+
Heavy Destroyers (2 figurines)	10"	3+	3+	2	2	8	5+
Heavy Destroyers (3 figurines)	10"	3+	3+	3	3	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Canons Gauss Lourds	Lourde	36"	Util.	10+	5+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## APTITUDES

**Haine Intrinsicque :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, VOL, HEAVY DESTROYERS

# CANOPTÉK SPYDERS



6



Les Canoptek Spyders sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 11**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de : Pincés-automates.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Canoptek Spyders (1 figurine)</b>	6"	4+	4+	1	1	8	5+
<b>Canoptek Spyders (2 figurines)</b>	6"	4+	4+	2	2	8	5+
<b>Canoptek Spyders (3 figurines)</b>	6"	4+	4+	3	3	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Faisceau de Particules	Lourde	24"	1	5+	8+	-
Pincés-automates	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	7+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 Faisceau de Particules (**Rang de Puissance +1** par arme).

## APTITUDES

**Panoplie de Pincés :** À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité **VÉHICULE** <DYNASTIE> amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à l'unité **VÉHICULE** en question. Une même unité ne peut faire l'objet que d'une seule tentative de réparation à chaque tour.

**Ruche de Scarabées :** À la fin de la phase d'Action, vous pouvez reconstituer 1 unité **SCARABS** <DYNASTIE> amie à 6" ou moins de cette unité. Dans ce cas, retirez 1 pion Dégâts à l'unité concernée. Une même unité **SCARABS** ne peut être reconstituée qu'une fois par tour.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, CANOPTÉK, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, MONSTRE, VOL, CANOPTÉK SPYDERS



# MONOLITH



17



Un Monolith est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 4 Abraseurs Gauss ; Éruption de Particules ; Masse Écrasante.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Monolith	6"	6+	3+	1	4	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Abraseur Gauss	Lourde	24"	1	5+	6+	-
Éruption de Particules	Lourde	24"	1	5+	5+	-
Masse Écrasante	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

## APTITUDES

### Frappe en Profondeur

**Portail d'Exil :** Après que cette unité a terminé une action de Mouvement choisissez 1 unité ennemie à 1" ou moins de cette unité et jetez 1 D6 ; sur 5+, placez un pion Explosion à côté de l'unité choisie.

**Portail d'Éternité :** Au déploiement, vous pouvez placer n'importe quel nombre d'unités d'**INFANTERIE <DYNASTIE>** sur leur monde-nécropole. Une telle unité est considérée comme étant placée en Réserves Tactiques. Quand une unité placée sur son monde-nécropole arrive en tant que renforts, vous devez choisir 1 unité – **MONOLITH** ou **NIGHT SCYTHE** – **<DYNASTIE>** amie à partir de laquelle la déployer ; placez l'unité arrivante à 6" ou moins de l'unité choisie. Si ce n'est pas possible, vous ne pouvez pas placer l'unité à ce tour. Chaque unité **MONOLITH** et **NIGHT SCYTHE** ne peut servir à déployer qu'une seule unité par tour. Vous ne pouvez pas placer plus de la moitié du nombre total d'unités de votre armée en Réserves Tactiques.

**Glisseur :** On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS :** SUPER-LOURD, TITANESQUE, VOL, MONOLITH

# ANNIHILATION BARGE



Une Annihilation Barge est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Gauss; Destructeur Tesla Jumelé; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Annihilation Barge	12"	6+	3+	1	2	8	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Canon Gauss	Lourde	24"	1	5+	7+	-
Canon Tesla	Lourde	24"	2	8+	10+	-
Destructeur Tesla Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	11+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Gauss, cette unité peut être équipée de 1 Canon Tesla.

## APTITUDES

**Glisseur:** On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, VOL, ANNIHILATION BARGE

# DOOMSDAY ARK



12



Une Doomsday Ark est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Doomsday ; 2 Bordées Gauss ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Doomsday Ark	12"	6+	3+	1	3	8	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Canon Doomsday	Lourde	72"	2	6+	4+	Destructeur
Bordée Gauss	Lourde	24"	1	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	12+	-

## APTITUDES

**Glisseur :** On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, VOL, DOOMSDAY ARK

# TRANSCENDENT C'TAN



10



Un Transcendent C'tan est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pouvoirs des C'tan ; Vrilles Crépitantes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Transcendent C'tan	8"	2+	2+	2	2	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Pouvoirs des C'tan	Lourde	24"	2	5+	5+	-
Vrilles Crépitantes	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	5+	-

## APTITUDES

**Dieu Stellaire Asservi:** Cette unité ne peut pas être un **SEIGNEUR DE GUERRE**.

**Immunité aux Lois de la Nature:** Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

**Tyran Cosmique:** Une fois par tour, vous pouvez soit relancer 1 jet de touche ou 1 jet de blessure pour une attaque de cette unité, soit relancer 1 jet de sauvegarde pour cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, C'TAN SHARDS

**MOTS-CLÉS:** LOURD, MONSTRE, VOL, PERSONNAGE, TRANSCENDENT C'TAN

# GHOST ARK



12



Une Ghost Ark est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Bordées Gauss ;  
Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ghost Ark	12"	6+	3+	1	3	8	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Bordée Gauss	Lourde	24"	1	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	11+	-

## APTITUDES

**Barge de Réparation :** Après que cette unité a effectué une action de Mouvement, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à une unité **NECRON WARRIORS** <DYNASTIE> amie embarquée à son bord.

**Glisseur :** On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines – d'**INFANTRIE PERSONNAGE** ou **NECRON WARRIORS** – <DYNASTIE>. Elle ne peut pas transporter de figurines **DESTROYER LORD**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, GHOST ARK



# DOOM SCYTHE



Un Doom Scythe est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Rayon de Mort;  
2 Destructeurs Tesla; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Doom Scythe	20-60"	6+	3+	1	2	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Rayon de Mort	Lourde	24"	1	8+	4+	Destructeur
Destructeur Tesla	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## APTITUDES

Supersonique

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, DOOM SCYTHE

# NIGHT SCYTHE



14



Un Night Scythe est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Destructeurs Tesla ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Night Scythe	20-60"	6+	3+	1	2	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Destructeur Tesla	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## APTITUDES

### Supersonique

**Rayons d'Invasion :** Au déploiement, vous pouvez placer n'importe quel nombre d'unités d'**INFANTERIE <DYNASTIE>** sur leur monde-nécropole. Une telle unité est considérée comme étant placée en Réserves Tactiques. Quand une unité placée sur son monde-nécropole arrive en tant que renforts, vous devez choisir 1 unité – **MONOLITH** ou **NIGHT SCYTHE** – **<DYNASTIE>** amie à partir de laquelle la déployer ; placez l'unité arrivante à 6" ou moins de l'unité choisie. Si ce n'est pas possible, vous ne pouvez pas placer l'unité à ce tour. Chaque unité **MONOLITH** et **NIGHT SCYTHE** ne peut servir à déployer qu'une seule unité par tour. Vous ne pouvez pas placer plus de la moitié du nombre total d'unités de votre armée en Réserves Tactiques.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, NIGHT SCYTHE

# OBELISK



20



Un Obelisk est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 4 Sphères Tesla; Masse Écrasante.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Obelisk	8"	6+	3+	1	5	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Sphère Tesla	Lourde	24"	2	7+	9+	-
Masse Écrasante	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

## APTITUDES

### Frappe en Profondeur

**Impulsion Gravitique :** À la fin de la phase d'Action, jetez 1 D12 pour chaque unité **AÉRODYNE** ennemie à 12" ou moins de cette unité; sur 9+ placez 1 pion Explosion à côté de l'unité ennemie concernée par le jet.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** NÉCRONS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS :** SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, VOL, OBELISK

# TESSERACT VAULT



22



Une Tesseract Vault est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: 4 Sphères Tesla; Pouvoirs des C'tan Débridés; Masse Écrasante.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tesseract Vault	8"	6+	3+	1	6	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Sphère Tesla	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Pouvoirs des C'tan Débridés	Lourde	24"	2	5+	5+	Destructeur
Masse Écrasante	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** NÉCRONS, C'TAN SHARDS, <DYNASTIE>

**MOTS-CLÉS:** SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, VOL, TESSERACT VAULT