



DIE UNSTERBLICHEN ARMEEN

Diese Datenblätter ermöglichen dir, Apocalypse-Schlachten mit deinen Miniaturen der Necrons auszutragen. Jedes Datenblatt enthält die Profilwerte der beschriebenen Einheit sowie jedwede Ausrüstung und besondere Fähigkeiten, über die sie verfügt.

SCHLÜSSELWÖRTER

Auf den folgenden Datenblättern wirst du das Schlüsselwort **<DYNASTIE>** finden. Dies ist ein Platzhalter für ein Schlüsselwort deiner Wahl, wie unten beschrieben.

<DYNASTIE>

Die meisten Necrons gehören einer Dynastie an. Manche Datenblätter geben an, welcher Dynastie eine Einheit der Necrons entstammt (zum Beispiel gehört Imotekh the Stormlord zur Sautekh-Dynastie und hat daher das Schlüsselwort **SAUTEKH**), aber wenn das nicht der Fall ist, steht dort das Schlüsselwort **<DYNASTIE>**. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du festlegen, welcher Dynastie die Einheit entstammt. Du ersetzt dann einfach jedes **<DYNASTIE>**-Schlüsselwort auf dem Datenblatt durch den Namen der von dir gewählten Dynastie.

Wenn du zum Beispiel einen Lord in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er aus der Nihilakh-Dynastie stammt, wird sein **<DYNASTIE>**-Schlüsselwort zu **NIHILAKH** geändert und seine Fähigkeit *Der Wille des Lords* lautet: „Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken befreundeter **LEICHTER NIHILAKH**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.“



IMOTEKH THE STORMLORD



Imotekh the Stormlord ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Stab des Vernichters (Nahkampf); Stab des Vernichters (Fernkampf). Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Imotekh the Stormlord	5"	2+	2+	1	1	8	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Stab des Vernichters (Fernkampf)	Schwer	18"	1	6+	8+	-
Stab des Vernichters (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Hyperlogischer Strategie: Zu Beginn des Schritts „Kommandooptionen ermitteln“ ermittelst du eine zusätzliche Kommandooption, wenn diese Einheit ein **KRIEGSHERR** ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet.

Mein Wille geschehe: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **LEICHTER SAUTEKH**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Herr des Sturms: Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn der Aktionsphase einen Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 24 Zoll um diese Einheit wählen und dort einen Marker (zum Beispiel eine Münze) platzieren. Werf am Ende jener Aktionsphase einen W12 für jede Einheit innerhalb von 6 Zoll um diesen Marker; lege der Einheit, für die gewürfelt wurde, bei 4-8 einen Explosionsmarker an und lege der Einheit, für die gewürfelt wurde, bei 9-12 zwei Explosionsmarker an. Entferne dann den Marker vom Schlachtfeld.

FRAKTION: NECRONS, SAUTEKH

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, OVERLORD, IMOTEKH THE STORMLORD

ORIKAN THE DIVINER



Orikan the Diviner ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Stab der Zukunft. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Orikan the Diviner	5"	3+	3+	1	1	8	7+
Machterfüllter Orikan	5"	2+	2+	2	2	8	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Stab der Zukunft	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Die Sterne stehen günstig: Wirf zu Beginn des Zuges einen W6, falls diese Einheit nicht machterfüllt ist. Ist das Ergebnis kleiner als die Nummer des gegenwärtigen Zuges, wird diese Einheit machterfüllt; verwende bis zum Ende der Schlacht das Profil Machterfüllter Orikan für diese Einheit.

Technomant: Befreundete SAUTEKH-Einheiten haben die Fähigkeit *Schaden ignorieren* (6+), solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: NECRONS, SAUTEKH

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CRYPTEK,
ORIKAN THE DIVINER

NEMESOR ZAHNDREKH



Nemesor Zahndrekh ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Stab des Lichts. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Nemesor Zahndrekh	5"	2+	2+	1	1	8	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Stab des Lichts	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Mein Wille geschehe: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **LEICHTER SAUTEKH**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Taktischer Konter: Zu Beginn der Aktionsphase kannst du eine feindliche **CHARAKTERMODELL**-Einheit innerhalb von 24 Zoll um diese Einheit wählen. Bis zum Beginn des nächsten Zuges haben Aurafähigkeiten der gewählten Einheit keinen Effekt.

FRAKTION: NECRONS, SAUTEKH

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, OVERLORD, NEMESOR ZAHNDREKH

VARGARD OBYRON



Vargard Obyron ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Kriegssense. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Vargard Obyron	5"	2+	3+	1	1	8	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kriegssense	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Der Wille des Lords: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacks befreundeter **LEICHTER SAUTEKH**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Des Vargards Pflicht: Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete **NEMESOR-ZAHNDREKH**-Einheit wählen, der mindestens ein Explosionsmarker anliegt und die sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet. Entferne einen Explosionsmarker von der gewählten Einheit und lege ihn dieser Einheit an.

FRAKTION: NECRONS, SAUTEKH

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, LORD, VARGARD OBYRON

ILLUMINOR SZERAS



Illuminor Szeras ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Geisterspeer (Fernkampf); Geisterspeer (Nahkampf). Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Illuminor Szeras	6"	3+	3+	1	1	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Geisterspeer (Fernkampf)	Schwer	36"	1	9+	6+	-
Geisterspeer (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Mechanische Verbesserungen: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, kannst du eine befreundete **NECRONS-WARRIORS**- oder **NECRONS-IMMORTALS**-Einheit innerhalb von 1 Zoll um diese Einheit wählen, um sie mechanisch zu verbessern. Werf einen W3 und wende das Ergebnis aus der Tabelle unten für den Rest der Schlacht auf die Einheit an. Eine Einheit kann nur einmal pro Schlacht mechanisch verbessert werden.

W3	VERBESSERUNG
1	Verbessere den SP-Wert von Waffen, mit denen die Einheit ausgerüstet ist, um 1 (aus 8+ wird zum Beispiel 7+).
2	Verbessere den Rüstungswurf-Wert der Einheit um 1 (aus 5+ wird zum Beispiel 4+).
3	Verbessere die Ballistische Fertigkeit der Einheit um 1 (aus 4+ wird zum Beispiel 3+).

Technomant: Befreundete **NECRONS**-Einheiten haben die Fähigkeit *Schaden ignorieren* (6+), solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: NECRONS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CRYPTEK, ILLUMINOR SZERAS

ANRAKYR THE TRAVELLER



Anrakyr the Traveller ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Tachyonenpfeil; Kriegssense. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Anrakyr the Traveller	5"	2+	2+	1	1	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Tachyonenpfeil	Schwer	120"	1	10+	4+	Nur eine Verwendung
Kriegssense	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Mein Wille geschehe: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **NECRONS-INFANTERIE**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Herr der pyrrhianischen Legionen: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter **NECRONS-INFANTERIE**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: NECRONS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, OVERLORD, ANRAKYR THE TRAVELLER

TRAZYN THE INFINITE



Trazyn the Infinite ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Empathischem Schockstab. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Trazyn the Infinite	5"	2+	2+	1	1	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Empathischer Schockstab	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Mein Wille geschehe: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **LEICHTER NIHILAKH**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Körperwechsel: Wenn diese Einheit zerstört wird, kannst du, nachdem sie und alle ihr anliegenden Marker vom Schlachtfeld entfernt wurden, eine befreundete **NECRONS-INFANTERIE-CHARAKTER-MODELL**-Einheit auf dem Schlachtfeld wählen. Die gewählte Einheit wird zerstört. Nachdem du sie und alle ihr anliegenden Marker vom Schlachtfeld entfernt hast, platziere diese Einheit so nah wie möglich an dem Punkt, wo sich die gewählte Einheit befand.

FRAKTION: NECRONS, NIHILAKH

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, OVERLORD,
TRAZYN THE INFINITE

OVERLORD



Ein Overlord ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Overlord-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Overlord	5"	2+	2+	1	1	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Overlord-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Mein Wille geschehe: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **LEICHTER** <DYNASTIE>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, OVERLORD

CATACOMB COMMAND BARGE



Eine Catacomb Command Barge ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Gauss-Kanone; Overlord-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Catacomb Command Barge	12"	2+	2+	1	2	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Gauss-Kanone	Schwer	24"	1	5+	7+	-
Tesla-Kanone	Schwer	24"	2	8+	10+	-
Overlord-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Gauss-Kanone kann diese Einheit mit 1 Tesla-Kanone ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Befehlswelle: Wenn eine **LEICHTE** <DYNASTIE>-Einheit eine Bewegungsaktion innerhalb von 6 Zoll um befreundete Einheiten mit dieser Fähigkeit beginnt, addiere für diese Aktion 3 Zoll zum Bewegungswert der Einheit.

Mein Wille geschehe: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **LEICHTER** <DYNASTIE>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Schweben: Entfernungen werden vom und zum Rumpf dieser Einheit gemessen, obwohl sie ein Base hat.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, OVERLORD, CATACOMB COMMAND BARGE

LORD



4



Ein Lord ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Lord-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Lord	5"	3+	3+	1	1	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Lord-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Der Wille des Lords: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacks befreundeter **LEICHTER** <DYNASTIE>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, LORD

DESTROYER LORD



Ein Destroyer Lord ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Lord-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Destroyer Lord	10"	3+	3+	1	1	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Lord-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Festverdrahteter Hass: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacks dieser Einheit.

Im Hass vereint: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacks befreundeter <DYNASTIE>-DESTROYER- und <DYNASTIE>-HEAVY-DESTROYER-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, DESTROYER LORD

CRYPTTEK



Ein Cryptek ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Stab des Lichts.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Cryptek	5"	3+	3+	1	1	8	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Stab des Lichts	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Chronometrum: Wiederhole Schutzwürfe von 1 für befreundete <DYNASTIE>-INFANTERIE-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Technomant: Befreundete <DYNASTIE>-Einheiten haben die Fähigkeit *Schaden ignorieren* (6+), solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CRYPTTEK

NECRON WARRIORS



Necron Warriors sind eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann aus 20 Modellen bestehen (**Macht 12**). Sie ist ausgerüstet mit: Gauss-Desintegratoren; Schweren Klingen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Necron Warriors (10 Modelle)	5"	3+	3+	2	2	8	8+
Necron Warriors (20 Modelle)	5"	3+	3+	4	4	8	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Gauss-Desintegratoren	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Schwere Klingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, NECRON WARRIORS

IMMORTALS



4



Necron Immortals sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 8**). Sie ist ausgerüstet mit: Gauss-Blastern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Immortals (5 Modelle)	5"	3+	3+	1	1	8	6+
Immortals (10 Modelle)	5"	3+	3+	2	2	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Gauss-Blaster	Handfeuerwaffe	24"	Träger	6+	8+	Schnellfeuer
Tesla-Karabiner	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Gauss-Blastern kann diese Einheit mit Tesla-Karabinern ausgerüstet sein.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, IMMORTALS

LYCHGUARD



Eine Einheit Lychguard besteht aus 5 Modellen. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 14**). Sie ist ausgerüstet mit: Kriegssensen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Lychguard (5 Modelle)	5"	3+	3+	2	2	8	6+
Lychguard (10 Modelle)	5"	3+	3+	4	4	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hyperphasen-schwerter	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-
Kriegssensen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	4+	4+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Kriegssensen kann diese Einheit mit Hyperphasenschwertern ausgerüstet sein und Dispersionsschilde haben. Wenn diese Einheit Dispersionsschilde hat, hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 4+.

FÄHIGKEITEN

Wächterprotokolle: Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete **LEICHTE** <DYNASTIE>-CHARAKTERMODELL-Einheit wählen, der mindestens ein Explosionsmarker anliegt und die sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet. Entferne bis zu W3 Explosionsmarker von der gewählten CHARAKTERMODELL-Einheit und lege sie dieser Einheit an.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, Lychguard

DEATHMARKS



Deathmarks sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 13**). Sie ist ausgerüstet mit: Synapsen-Desintegratoren; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Deathmarks (5 Modelle)	5"	3+	3+	1	1	8	6+
Deathmarks (10 Modelle)	5"	3+	3+	2	2	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Synapsen-Desintegratoren	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Scharfschütze, Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, DEATHMARKS

PLAYED ONES



Played Ones sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 8**), 15 Modellen (**Macht 11**) oder 20 Modellen bestehen (**Macht 14**). Sie ist ausgerüstet mit: Albtraumklauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Played Ones (5 Modelle)	5"	3+	6+	1	1	8	8+
Played Ones (10 Modelle)	5"	3+	6+	2	2	8	8+
Played Ones (15 Modelle)	5"	3+	6+	3	3	8	8+
Played Ones (20 Modelle)	5"	3+	6+	4	4	8	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Albtraumklauen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen, Terrortruppen

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PLAYED ONES

TRIARCH PRAETORIANS



8



Triarch Praetorians sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 15**). Sie ist ausgerüstet mit: Eidstäben (Nahkampf); Eidstäben (Fernkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Triarch Praetorians (5 Modelle)	10"	3+	3+	1	2	8	6+
Triarch Praetorians (10 Modelle)	10"	3+	3+	2	4	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Eidstäbe (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	7+	-
Partikelwerfer	Handfeuerwaffe	12"	x2	6+	9+	-
Eidstäbe (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	7+	-
Entropieklingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Eidstäben (Fernkampf) und Eidstäben (Nahkampf) kann diese Einheit mit Partikelwerfern und Entropieklingen ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Eine unumstößliche Bestimmung: Für diese Einheit abgelegte Moraltests werden automatisch bestanden.

FRAKTION: NECRONS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, TRIARCH PRAETORIANS

TRIARCH STALKER



Ein Triarch Stalker ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Hitzestrahler (gestreut); Hitzestrahler (gebündelt); Gewaltigen Vordergliedmaßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Triarch Stalker	10"	3+	3+	2	2	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hitzestrahler (gebündelt)	Schwer	24"	1	8+	4+	-
Hitzestrahler (gestreut)	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Partikelkanone	Schwer	24"	2	7+	7+	-
Schwere Gauss-Zwillingskanone	Schwer	36"	2	10+	5+	-
Gewaltige Vordergliedmaßen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Hitzestrahler kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Partikelkanone; 1 Schwere Gauss-Zwillingskanone (**Macht +1**).

FÄHIGKEITEN

Hitzestrahler: Wenn diese Einheit eine Fernkampffraktion ausführt, kann sie entweder mit dem Hitzestrahler (gestreut) oder mit dem Hitzestrahler (gebündelt) schießen, nicht mit beiden.

Zielrelais: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Fernkampfwaffen anderer befreundeter **NECRONS**-Einheiten, wenn das Ziel der Attacke in diesem Zug auch das Ziel einer Attacke mit einer Fernkampfwaffe dieser Einheit war.

FRAKTION: NECRONS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRIARCH STALKER

C'TAN SHARD OF THE DECEIVER



Ein C'tan Shard of the Deceiver ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Kräften der C'tan; Fäusten des Sternengottes. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
C'tan Shard of the Deceiver	8"	2+	2+	2	2	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kräfte der C'tan	Schwer	24"	2	5+	5+	-
Fäuste des Sternengottes	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-

FÄHIGKEITEN

Terrortruppen

Große Illusion: Wenn du das Kontingent dieser Einheit wählst, um einen Befehl auszuführen, kannst du, bevor Einheiten aus diesem Kontingent Aktionen für diesen Befehl durchführen, den Befehl dieses Kontingents durch Vorrücken, Gezieltes Feuer oder Angriff ersetzen.

Versklavter Sternengott: Diese Einheit kann kein **KRIEGSHERR** sein.

Außerhalb der Naturgesetze: Würfle mit W12, wenn du Schutzwürfe für diese Einheit ablegst, ungeachtet der Größe der Explosionsmarker, die ihr anliegen.

FRAKTION: NECRONS, C'TAN SHARDS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, C'TAN SHARD OF THE DECEIVER

C'TAN SHARD OF THE NIGHTBRINGER



10



Ein C'tan Shard of the Nightbringer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Kräften der C'tan; Sense des Nightbringers. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
C'tan Shard of the Nightbringer	8"	2+	2+	2	2	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kräfte der C'tan	Schwer	24"	2	5+	5+	-
Sense des Nightbringers	Nahkampf	Nahkampf	Träger	3+	5+	-

FÄHIGKEITEN

Terrortruppen

Versklavter Sternengott: Diese Einheit kann kein **KRIEGSHERR** sein.

Außerhalb der Naturgesetze: Würfle mit W12, wenn du Schutzwürfe für diese Einheit ablegst, ungeachtet der Größe der Explosionsmarker, die ihr anliegen.

FRAKTION: NECRONS, C'TAN SHARDS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, C'TAN SHARD OF THE NIGHTBRINGER

CANOPTEK WRAITHS



Canoptek Wraiths sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen bestehen (**Macht 15**). Sie ist ausgerüstet mit: Wraith-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Canoptek Wraiths (3 Modelle)	12"	3+	3+	2	2	8	5+
Canoptek Wraiths (6 Modelle)	12"	3+	3+	4	4	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Partikelwerfer	Schwer	12"	1	6+	9+	-
Transdimensionsstrahler	Schwer	12"	1	7+	10+	-
Wraith-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, kann sie auch mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Partikelwerfer; 1 Transdimensionsstrahler.

FÄHIGKEITEN

Phantomgestalt: Diese Einheit kann sich durch Modelle und Gelände bewegen, als wären sie nicht da.

FRAKTION: NECRONS, CANOPTEK, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BESTIEN, CANOPTEK WRAITHS

CANOPTK SCARABS



4



Canoptek Scarabs sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 8**) oder 9 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Fresskiefen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Canoptek Scarabs (3 Modelle)	10"	4+	-	2	2	8	10+
Canoptek Scarabs (6 Modelle)	10"	4+	-	4	4	8	10+
Canoptek Scarabs (9 Modelle)	10"	4+	-	6	6	8	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fresskiefen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FRAKTION: NECRONS, CANOPTK, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, SCHWARM, FLIEGEN, CANOPTK SCARABS

TOMB BLADES



8



Tomb Blades sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 15**) oder 9 Modellen (**Macht 22**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Gauss-Blastern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tomb Blades (3 Modelle)	14"	3+	3+	1	1	8	7+
Tomb Blades (6 Modelle)	14"	3+	3+	2	2	8	7+
Tomb Blades (9 Modelle)	14"	3+	3+	3	3	8	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Gauss-Blaster	Handfeuerwaffe	24"	x2	6+	8+	Schnellfeuer
Partikelstrahler	Handfeuerwaffe	24"	x3	5+	8+	-
Tesla-Karabiner	Handfeuerwaffe	24"	x4	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Anstatt mit Gauss-Blastern kann diese Einheit mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet sein: Partikelstrahler; Tesla-Karabiner.

FÄHIGKEITEN

Tarnung

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BIKER, FLIEGEN, TOMB BLADES

DESTROYERS



8



Destroyers sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 15**) oder 9 Modellen (**Macht 22**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Gauss-Kanonen; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Destroyers (3 Modelle)	10"	3+	3+	1	2	8	5+
Destroyers (6 Modelle)	10"	3+	3+	2	4	8	5+
Destroyers (9 Modelle)	10"	3+	3+	3	6	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Gauss-Kanonen	Schwer	24"	Träger	5+	7+	-
Schwere Gauss-Kanone	Schwer	36"	1	10+	5+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jeweils 3 Modelle, die diese Einheit enthält, kann sie auch mit 1 Schweren Gauss-Kanone ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe).

FÄHIGKEITEN

Festverdrahteter Hass: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, DESTROYERS

HEAVY DESTROYERS



Ein Heavy Destroyer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 11**) oder 3 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Schweren Gauss-Kanonen; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Heavy Destroyer (1 Modell)	10"	3+	3+	1	1	8	5+
Heavy Destroyers (2 Modelle)	10"	3+	3+	2	2	8	5+
Heavy Destroyers (3 Modelle)	10"	3+	3+	3	3	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwere Gauss-Kanonen	Schwer	36"	Träger	10+	5+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Festverdrahteter Hass: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, HEAVY DESTROYERS

CANOPTK SPYDERS



Eine Canoptek Spyder ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 11**) oder 3 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Automaton-Klauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Canoptek Spyder (1 Modell)	6"	4+	4+	1	1	8	5+
Canoptek Spyders (2 Modelle)	6"	4+	4+	2	2	8	5+
Canoptek Spyders (3 Modelle)	6"	4+	4+	3	3	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Partikelstrahler	Schwer	24"	1	5+	8+	-
Automaton-Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, kann sie auch mit 1 Partikelstrahler ausgerüstet sein (**Macht +1 pro Waffe**).

FÄHIGKEITEN

Fabrikator-Vorrichtung: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete <DYNASTIE>-FAHRZEUG-Einheit zu reparieren, die sich in Basekontakt mit ihr befindet. Wenn sie das tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der befreundeten FAHRZEUG-Einheit. In jedem Zug kann nur ein Versuch für jede Einheit unternommen werden, sie zu reparieren.

Scarab-Nest: Am Ende der Aktionsphase kannst du eine einzelne befreundete <DYNASTIE>-SCARABS-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit auffüllen. Wenn du das tust, entferne einen Schadensmarker von der Einheit. Jede SCARABS-Einheit kann nur einmal pro Zug aufgefüllt werden.

FRAKTION: NECRONS, CANOPTK, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, MONSTER, FLIEGEN, CANOPTK SPYDERS

MONOLITH



Ein Monolith ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 4 Gauss-Fluxprojektoren; Partikelgeschütz; Erdrückender Masse.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Monolith	6"	6+	3+	1	4	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Gauss-Fluxprojektor	Schwer	24"	1	5+	6+	-
Partikelgeschütz	Schwer	24"	1	5+	5+	-
Erdrückende Masse	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Exilationsportal: Wähle, nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion beendet hat, eine feindliche Einheit innerhalb von 1 Zoll um diese Einheit und wirf einen W6; lege der gewählten Einheit bei 5+ einen Explosionsmarker an.

Tor der Ewigkeit: Während der Aufstellung kannst du eine beliebige Anzahl von <DYNASTIE>-INFANTERIE-Einheiten auf ihrer Gruftwelt aufstellen. Eine solche Einheit gilt als in der Taktischen Reserve aufgestellt. Wenn eine Einheit, die auf ihrer Gruftwelt aufgestellt wurde, als Verstärkung eintrifft, musst du eine befreundete <DYNASTIE>-MONOLITH- oder <DYNASTIE>-NIGHT-SCYTHE-Einheit wählen, von der sie aufgestellt wird; stelle die ankommende Einheit innerhalb von 6 Zoll um die gewählte Einheit auf. Ist das unmöglich, kannst du die gewählte Einheit nicht aufstellen. Von jeder MONOLITH- und NIGHT-SCYTHE-Einheit kann nur einmal pro Zug aufgestellt werden. Nicht mehr als die Hälfte der Gesamtzahl an Einheiten in deiner Armee kann in der Taktischen Reserve aufgestellt werden.

Schweben: Entfernungen werden vom und zum Rumpf dieser Einheit gemessen, obwohl sie ein Base hat.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, TITANISCH, FLIEGEN, MONOLITH

ANNIHILATION BARGE



Eine Annihilation Barge ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Gauss-Kanone; Tesla-Zwillingsannihilator; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Annihilation Barge	12"	6+	3+	1	2	8	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Gauss-Kanone	Schwer	24"	1	5+	7+	-
Tesla-Kanone	Schwer	24"	2	8+	10+	-
Tesla-Zwillings-annihilator	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Anstatt mit 1 Gauss-Kanone kann diese Einheit mit 1 Tesla-Kanone ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Schweben: Entfernungen werden vom und zum Rumpf dieser Einheit gemessen, obwohl sie ein Base hat.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, ANNIHILATION BARGE

DOOMSDAY ARK



12



Eine Doomsday Ark ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Doomsday-Kanone; 2 Gauss-Desintegratorphalangen; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Doomsday Ark	12"	6+	3+	1	3	8	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Doomsday-Kanone	Schwer	72"	2	6+	4+	Titanenkiller
Gauss-Desintegratorphalanx	Schwer	24"	1	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	12+	-

FÄHIGKEITEN

Schweben: Entfernungen werden vom und zum Rumpf dieser Einheit gemessen, obwohl sie ein Base hat.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, DOOMSDAY ARK

TRANSCENDENT C'TAN



Ein Transcendent C'tan ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Kräfte der C'tan; Knisternden Fangarmen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Transcendent C'tan	8"	2+	2+	2	2	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kräfte der C'tan	Schwer	24"	2	5+	5+	-
Knisternde Fangarme	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	5+	-

FÄHIGKEITEN

Versklavter Sternengott: Diese Einheit kann kein **KRIEGSHERR** sein.

Außerhalb der Naturgesetze: Würfle mit W12, wenn du Schutzwürfe für diese Einheit ablegst, ungeachtet der Größe der Explosionsmarker, die ihr anliegen.

Kosmischer Tyrann: Einmal pro Zug kannst du einen Trefferwurf oder einen Verwundungswurf für eine Attacke dieser Einheit wiederholen oder du kannst einen für diese Einheit abgelegten Schutzwurf wiederholen.

FRAKTION: NECRONS, C'TAN SHARDS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, TRANSCENDENT C'TAN

GHOST ARK



Eine Ghost Ark ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
2 Gauss-Desintegratorphalangen; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Ghost Ark	12"	6+	3+	1	3	8	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Gauss-Desintegratorphalanx	Schwer	24"	1	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	11+	-

FÄHIGKEITEN

Reparatureinheit: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, kannst du einen Schadensmarker von einer befreundeten <DYNASTIE>-NECRON-WARRIORS-Einheit entfernen, die von ihr transportiert wird.

Schweben: Entfernungen werden vom und zum Rumpf dieser Einheit gemessen, obwohl sie ein Base hat.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 <DYNASTIE>-INFANTERIE-CHARAKTERMODELL- oder <DYNASTIE>-NECRON-WARRIORS-Modelle transportieren. Sie kann keine DESTROYER-LORD-Modelle transportieren.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, GHOST ARK

DOOM SCYTHE



17



Eine Doom Scythe ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Todesstrahl;
2 Tesla-Annihilatoren; Panzerrumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Doom Scythe	20-60"	6+	3+	1	2	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Tesla-Annihilator	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Todesstrahl	Schwer	24"	1	8+	4+	Titanenkiller
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Überschall

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, DOOM SCYTHE

NIGHT SCYTHER



14



Eine Night Scythe ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
2 Tesla-Annihilatoren; Panzerrumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Night Scythe	20-60"	6+	3+	1	2	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Tesla-Annihilator	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Überschall

Invasions-Teleporter: Während der Aufstellung kannst du eine beliebige Anzahl von <DYNASTIE>-INFANTERIE-Einheiten auf ihrer Gruftwelt aufstellen. Eine solche Einheit gilt als in der Taktischen Reserve aufgestellt. Wenn eine Einheit, die auf ihrer Gruftwelt aufgestellt wurde, als Verstärkung eintrifft, musst du eine befreundete <DYNASTIE>-MONOLITH- oder <DYNASTIE>-NIGHT-SCYTHER-Einheit wählen, von der sie aufgestellt wird; stelle die ankommende Einheit innerhalb von 6 Zoll um die gewählte Einheit auf. Ist das unmöglich, kannst du die gewählte Einheit nicht aufstellen. Von jeder MONOLITH- und NIGHT-SCYTHER-Einheit kann nur einmal pro Zug aufgestellt werden. Nicht mehr als die Hälfte der Gesamtzahl an Einheiten in deiner Armee kann in der Taktischen Reserve aufgestellt werden.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, NIGHT SCYTHER

OBELISK



20



Ein Obelisk ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 4 Teslasphären; Erdrückender Masse.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Obelisk	8"	6+	3+	1	5	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Teslasphäre	Schwer	24"	2	7+	9+	-
Erdrückende Masse	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Gravitationsimpuls: Wirf am Ende der Aktionsphase einen W12 für jede feindliche **FLUGZEUG**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit; lege der Einheit, für die gewürfelt wurde, bei 9+ einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, FLIEGEN, OBELISK

TESSERACT VAULT



22



Ein Tesseract Vault ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 4 Teslasphären; Ungezügelter Kräfte der C'tan; Erdrückender Masse.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tesseract Vault	8"	6+	3+	1	6	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Teslasphäre	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Ungezügelter Kräfte der C'tan	Schwer	24"	2	5+	5+	Titanenkiller
Erdrückende Masse	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

FRAKTION: NECRONS, C'TAN SHARDS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, FLIEGEN, TESSERACT VAULT