

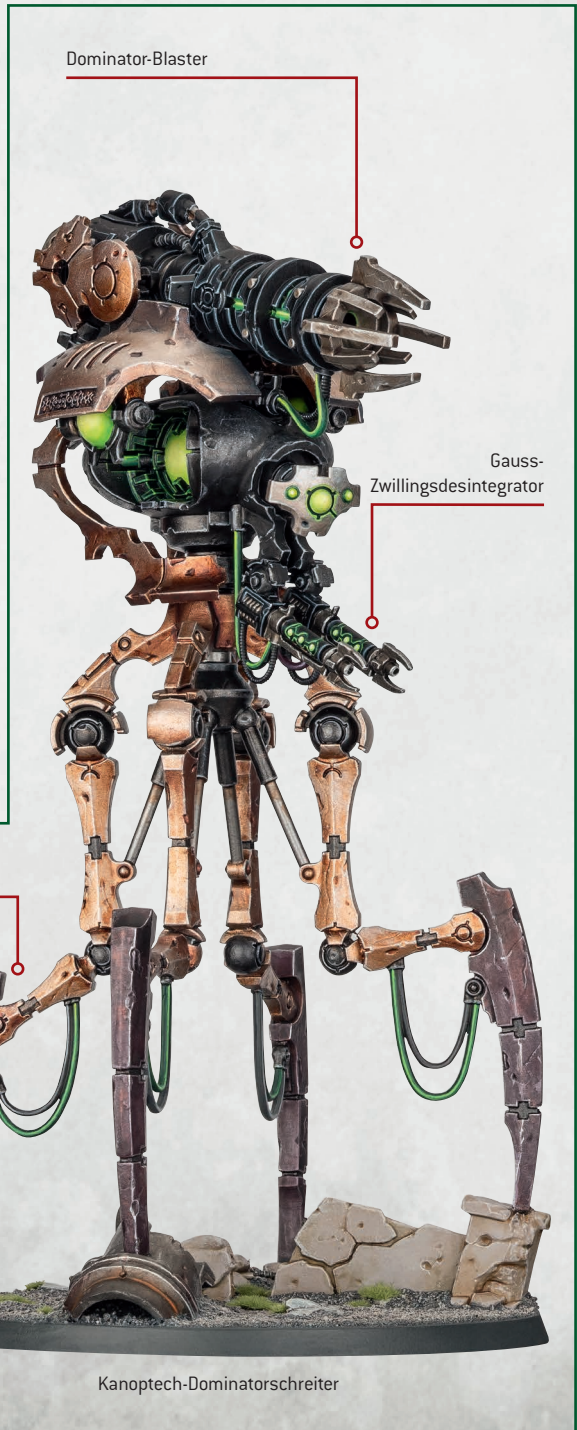
## KAMPFPATROUILLE: NECRONS

# AMONHOTEKHS WÄCHTER

Seit Hochlord Amonhotekh aus seiner Stasisgruft erwachte, nur um das Ungeziefer geringerer Spezies in seinem antiken Reich wimmeln zu sehen, führt er einen unermüdlichen Feldzug, um es auszulöschen. Um sich scharte er Kanoptech-Konstrukte, wutschäumende Destruktor-Kulte und Phalangen androidenartiger Necronkrieger. Mit ihnen zieht er in den Kampf gegen Menschen, Orks, Aeldari und viele weitere Feinde, wobei Amonhotekh bisher aus jedem Gefecht als Sieger hervorging.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

- A Hochlord Amonhotekh**  
(1 Modell)
  - Dieses Modell ist ausgerüstet mit:  
Tachyonenpfeil; Hochlord-Klinge.
- B Necronkrieger**  
(10 Modelle)
  - 5 Modelle sind ausgerüstet mit:  
Gauss-Desintegrator; Handwaffe.
  - 5 Modelle sind ausgerüstet mit:  
Gauss-Schneider; Handwaffe.
- C Skorpekh-Destruktoren**  
(3 Modelle)
  - Jedes Modell ist ausgerüstet mit:  
Skorpekh-Hyperphasenwaffen.
  - Diese Einheit ist ausgerüstet mit: 1 Plasmazyte.
- D Kanoptech-Skarabäenschwärme**  
(3 Modelle)
  - Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Fresskieferrn.
- E Kanoptech-Dominatorschreiter**  
(1 Modell)
  - Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Dominator-Blaster; Gauss-Zwillingsdesintegrator; Dominatorschreitergliedern.





Gauss-Desintegrator

Gauss-Schnitter



Necronkrieger

# KAMPFPATROUILLE: NECRONS AMONHOTEKHS WÄCHTER

## FÄHIGKEITEN

Die für den Einsatz von Amonhotekhs Wächtern notwendigen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie wurden exklusiv für Kampfpatrouille-Spiele konzipiert. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Reanimationsprotokolle* –, die auf den Datenblättern aller Einheiten steht und im Folgenden beschrieben wird.

### REANIMATIONSPROTOKOLLE

*Die verstreuten Dynastien der Necrons verfolgen unterschiedliche Wege der Herrschaft und halten an eigenen Traditionen und Kampfdoktrinen fest. Alle Dynastien profitieren von der beinahe übernatürlichen Technik, mit der sie einst die Galaxis beherrschten, und die vielleicht beunruhigendste davon sind ihre Reanimationsprotokolle. Sollte ein Necron getötet werden, wird sein Körper von einem unheimlichen Glühen eingehüllt. Herbeikriechende Gliedmaßen befestigen sich wieder, zerstörte Torsi und eingeschlagene Schädel formen sich neu und der Necron erhebt sich wieder und wankt zurück in die Schlacht.*

Am Ende deiner Befehlsphase aktiviert jede Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit ihre Reanimationsprotokolle und reanimiert W3 Lebenspunkte. Jedes Mal, wenn eine solche Einheit einen Lebenspunkt reanimiert, gilt:

- Enthält jene Einheit mindestens ein Modell mit weniger verbleibenden Lebenspunkten als sein anfänglicher Wert, wähle eines jener Modelle; jenes Modell erhält 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.
- Haben alle Modelle jener Einheit noch alle ihre anfänglichen Lebenspunkte, aber jene Einheit ist unter Sollstärke, so kehrt ein zerstörtes Modell mit 1 verbleibenden Lebenspunkt in jene Einheit zurück.

Hat eine solche Einheit volle Sollstärke und haben alle ihre Modelle ihren anfänglichen Lebenspunktwert, geschieht nichts mehr.

**Beispiel:** Eine Einheit Skorpekh-Destruktoren (Lebenspunkte-Wert 3) aktiviert ihre Reanimationsprotokolle. Die Einheit hatte Sollstärke 3, enthält aber nur 2 Modelle, eines davon mit 1 verlorenen Lebenspunkt. Der Wurf des W3 ergibt eine 3, es werden also so viele Lebenspunkte reanimiert. Der erste reanimierte Lebenspunkt heilt den verwundeten Skorpekh-Destruktor wieder auf seine vollen 3 Lebenspunkte. Der zweite reanimierte Lebenspunkt lässt den zerstörten Skorpekh-Destruktor mit 1 verbleibenden Lebenspunkt aufs Schlachtfeld zurückkehren. Der dritte reanimierte Lebenspunkt stellt beim soeben zurückgekehrten Skorpekh-Destruktor 1 der verlorenen Lebenspunkte wieder her. Die Einheit besteht nun aus 3 Modellen, von denen zwei ihre vollen 3 Lebenspunkte haben und eines 2 verbleibende Lebenspunkte hat.

## VERBESSERUNGEN

Dein **HOCHLORD**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Überbrückungskontrolle. Diese kannst du durch Resonanzfokusprotokoll ersetzen.

### GRUNDVERBESSERUNG

#### ÜBERBRÜCKUNGSKONTROLLE

*Die dynamische Präsenz des Hochlords sickert über Trägerwellen, die seine Befehle übermitteln, zu seinen Androidensoldaten durch. Die langsamen Reaktionen und gestelzten Bewegungen der Krieger werden von der aggressiven Dynamik ihres Meisters erfüllt, sodass sie unter seiner Kontrolle taktische Präzisionsmanöver ausführen können.*

Die Einheit des Trägers kommt in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen.

ODER

### OPTIONALE VERBESSERUNG

#### RESONANZFOKUSPROTOKOLL

*Eine Jahrmillionen alte Wut kocht in diesem Hochlord. Wenn er seinen hasserfüllten Blick auf jene richtet, die er als unwertes Ungeziefer erachtet, hallt seine Abscheu durch viele Spektren und treibt seine Krieger dazu an, den Zorn auf den auserwählten Feind ihres Meisters zu konzentrieren.*

Wähle in deiner Befehlsphase eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um den Träger, die für ihn sichtbar ist. Wiederhole bis zum Ende des Zuges bei jeder Attacke eines befreundeten **NECRONS**-Modells gegen jene feindliche Einheit einen Trefferwurf von 1.

## SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Zurückerobern und beherrschen. Dieses kannst du durch Schätze der Äonen ersetzen.

### SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

#### ZURÜCKEROBERN UND BEHERRSCHEN

*Dieses Gebiet wurde vom verachtenswerten Ungeziefer der niederen Spezies befallen. Das rechtmäßige Reich der Necrons muss unter dem Marsch metallischer Schritte erklingen, wenn seine wahren Meister zurückfordern, was ihnen zusteht.*

Am Ende deines Zuges erhältst du 4 SP, wenn sich mindestens eine **NECRON**-Einheit deiner Armee (ausgenommen erschütterte Einheiten) vollständig in der Aufstellungszone deines Gegners befindet.

ODER

### OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

#### SCHÄTZE DER ÄONEN

*Der Feind hat uralte Reichtümer der Necrons geplündert, die ihm nicht gehören. Diese müssen um jeden Preis zurückerobert werden, und der Feind muss von den alten Stätten vertrieben werden.*

Wähle zu Beginn der ersten Schlachtrunde einen Missionszielmarker im Niemandsland.

Du erhältst jedes Mal 3 SP, wenn ein **NECRON**-Modell deiner Armee eine feindliche Einheit zerstört, die die Phase in Reichweite jenes Missionszielmarkers oder in Reichweite des Missionszielmarkers in deiner Aufstellungszone (wenn es dort einen gibt) begonnen hat.

## GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:



### WECHSELNDE WIDERSTANDSKRAFT

AMONHOTEKHS WÄCHTER – AUSRÜSTUNG

*Das lebende Metall, das die mechanischen Körper der Necrons bildet, ist ein übernatürliches Material mit seltsamen Eigenschaften. Mit plötzlichen Energieschüben widersteht es den stärksten feindlichen Attacken.*

1 BP

**WANN:** In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

**ZIEL:** Eine **NECRON**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer der Attacken der attackierenden Einheit gewählt wurde

**EFFEKT:** Bis zum Ende der Phase haben die Modelle deiner Einheit einen Rettungswurf von 5+.



### DISRUPTORFELDER

AMONHOTEKHS WÄCHTER – KAMPFTAKTIK

*Eine brummende Aura aus negativer Energie umgibt die metallischen Krallen und Klängen der Necrons, verformt Rüstungen und Fleisch und löst sie auf.*

1 BP

**WANN:** Nahkampfphase

**ZIEL:** Eine **NECRON**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Kämpfen gewählt wurde

**EFFEKT:** Addiere bis zum Ende der Phase 1 zum Stärkewert von Nahkampfaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind.



### WILLE DES HOCHLORD

AMONHOTEKHS WÄCHTER – STRATEGISCHE LIST

*Der Hochlord lenkt seinen unsterblichen Willen durch die Necrongefäße unter seinem Kommando und projiziert eine beherrschende Präsenz über das Schlachtfeld.*

1 BP

**WANN:** Deine Befehlsphase

**ZIEL:** Eine **NECRON**-Einheit deiner Armee

**EFFEKT:** Addiere bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase 1 zum Missionszielkontrollwert der Modelle deiner Einheit.

**EINSCHRÄNKUNGEN:** Du kannst diese Gefechtsoption nur einsetzen, wenn sich ein **HOCHLORD**-Modell deiner Armee auf dem Schlachtfeld befindet.

# HOCHLORD AMONHOTEKH

B W RW LP MW MK  
5" 5 2+ 6 4+ 1  
4+ **RETTUNGSWURF**



## Kampfpatrouille-Datenblatt

Hochlords führen die Necron-Dynastien in die Schlacht. Amonhotekhs Androidenverstand ist äußerst schnell, sein Körper enorm widerstandsfähig und seine Waffen schauerlich, uralte und tödlich. Doch sein unbezwinglicher Wille ist vielleicht seine furchterregendste Eigenschaft, denn mit ihm treibt er ganze Armeen in den Krieg.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Tachyonenpfeil [EINMALIG EINSETZBAR]	72"	1	2+	16	-5	W6+2
<b>Einmalig einsetzbar:</b> Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.						

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Hochlord-Klinge [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	4	2+	8	-3	2

### ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen: **NECRONKRIEGER**.

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Reanimationsprotokolle**

**Unerbittliche Stabilität:** Ziehe 1 vom Schadenswert jeder Attacke ab, die diesem Modell zugewiesen wird.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, ADLIGER, HOCHLORD, AMONHOTEKH



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **NECRONS**

# NECRONKRIEGER

B W RW LP MW MK  
5" 4 4+ 1 7+ 2



## Kampfpatrouille-Datenblatt

Necronkrieger greifen in Reihe um schlurfende Reihe an. Einzelne sind sie kaum mehr als geistlose Automaten, aber unerbittlich und tödlich, wenn sie in der Masse befehligt werden. Die Metallkörper der Krieger können den schrecklichsten Schaden selbst reparieren, während ihre unaufhörlichen Salven den Feind mit mechanischer Effizienz niedermähen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Gauss-Desintegrator [TÖDLICHE TREFFER, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
Gauss-Schneider [TÖDLICHE TREFFER]	12"	2	4+	5	-1	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	1	4+	4	0	1

### FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Reanimationsprotokolle**

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, NECRONKRIEGER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **NECRONS**

## SKORPEKH-DESTRUKTOREN

B	W	RW	LP	MW	MK
7"	6	3+	3	7+	2



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Skorpekh-Destruktoren bevorzugen überwältigende Brutalität auf kurze Distanz, um ihre Opfer niederzumachen. Zwar sind sie abseits des Schlachtfelds unbeholfen, doch im Kampf ermöglichen ihnen ihre drei Beine, sich wild durch Gegner zu drehen und mit ihren Hyperphasenklingen um sich zu schlagen, die fast unmöglich zu meiden oder zu parieren sind.



#### NAHKAMPFWAFFEN

Skorpekh-Hyperphasenwaffen

#### REICHW.

Nahkampf

A

4

KG

3+

S

7

DS

-2

SW

2

#### AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

**Plasmazyte:** Für jede Plasmazyte dieser Einheit kannst du diese Fähigkeit einmal pro Schlacht einsetzen, wenn diese Einheit zum Kämpfen gewählt wird. Tust du dies, haben die Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende der Phase die Fähigkeit **[VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]**.

**Anmerkung:** Lege die entsprechende Anzahl Plasmazyten-Marker neben die Einheit und entferne jedes Mal einen, wenn du diese Fähigkeit einsetzt.

#### FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Reanimationsprotokolle

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, SKORPEKH-DESTRUKTOREN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
NECRONS

## KANOPTech-SKARABÄENSCHWÄRME

B	W	RW	LP	MW	MK
9"	2	6+	4	8+	0



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Kanoptech-Skarabäen attackieren in schwebenden Schwärmen. Sie fahren auf den Feind mit schrillumem Zwitschern herab, bevor sie mit ihren Fresskiefern Infanterie und Panzer gleichermaßen in reine Energie verwandeln. Die mechanischen Insektoiden sind oft die erste Welle eines Necron-Angriffs und verbreiten Angst und Zerstörung.



#### NAHKAMPFWAFFEN

Fresskiewer [TÖDLICHE TREFFER]

#### REICHW.

Nahkampf

A

6

KG

5+

S

2

DS

0

SW

1

#### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende 1

FRAKTION: Reanimationsprotokolle

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWARM, FLIEGEN, KANOPTech, SKARABÄENSCHWÄRME



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
NECRONS

# KANOPTCH-DOMINATORSCHREITER

B W RW LP MW MK  
7" 8 3+ 12 8+ 4  
4+ **RETTUNGSWURF**



## Kampfpatrouille-Datenblatt

Ob die Dominatorschreiter als unermüdliche Wächter mit unheimlicher Anmut durch die Rüstkammern ihrer Meister schreiten oder den Necron-Legionen mobile Feuerunterstützung bieten, sie vernichten alle, die es wagen, sich ihnen entgegenzustellen, mit versengendem Beschuss aus ihren Dominator-Blastern.

FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Dominator-Blastern [EXPLOSIV, SCHWER]		48"	W6+1	4+	14	-3	3
Gauss-Zwillingsdesintegrator [TÖDLICHE TREFFER, SCHNELLFEUER 1, SYNCHRONISIERT]		24"	1	4+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Dominatorschreiterglieder		Nahkampf	3	4+	6	0	1

**BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP**

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

**FÄHIGKEITEN**

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Reanimationsprotokolle**

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, KANOPTCH, DOMINATORSCHREITER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
**NECRONS**