

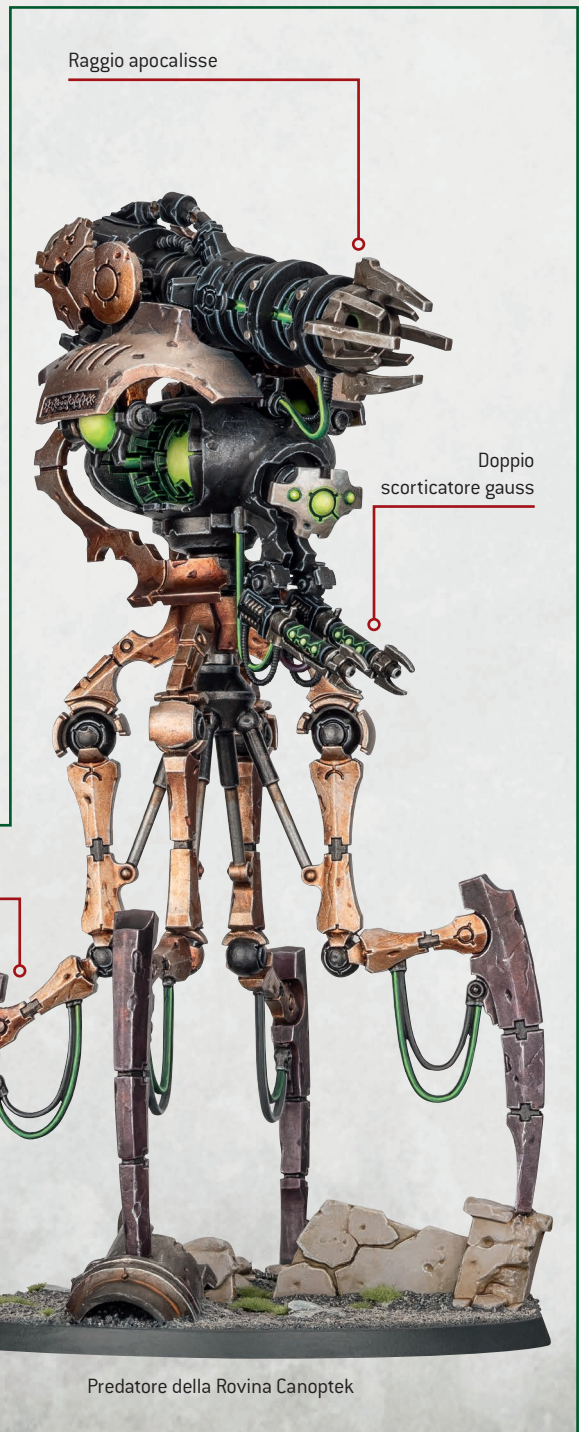
PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: NECRON

GUARDIA DI AMONHOTEKH

Non appena si risvegliò dalla sua cripta di stasi e scoprì che i parassiti organici stavano infestando il suo antico impero, il Signore Supremo Amonhotekh intraprese una campagna per sterminarli. Al comando di costrutti Canoptek, feroci Culti dei Distruttori e falangi di Guerrieri, ha affrontato umani, Orki, Aeldari e molti altri avversari, uscendo immancabilmente vincitore.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

- A Signore Supremo Amonhotekh**
(1 modello)
 - Questo modello è equipaggiato con: freccia tachionica; lama del Signore Supremo.
- B Necron Guerrieri**
(10 modelli)
 - 5 modelli sono equipaggiati con: scorticatore gauss; arma da corpo a corpo.
 - 5 modelli sono equipaggiati con: mietitore gauss; arma da corpo a corpo.
- C Distruttori Skorpekh**
(3 modelli)
 - Ogni modello è equipaggiato con: armi iperfasiche skorpekh.
 - Questa unità è equipaggiata con: 1 plasmocita.
- D Sciame di Scarabei Canoptek**
(3 modelli)
 - Ogni modello è equipaggiato con: mandibole.
- E Predatore della Rovina Canoptek**
(1 modello)
 - Questo modello è equipaggiato con: raggio apocalisse; doppio scorticatore gauss; arti del Predatore della Rovina.



Predatore della Rovina Canoptek



Scorticatore gauss



Mietitore gauss



Necron Guerrieri

PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: NECRON GUARDIA DI AMONHOTEKH

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare la Guardia di Amonhotekh nelle prossime pagine; esse sono state ideate esclusivamente per le partite Pattuglia da Combattimento. La scheda tecnica di un'unità elenca tutte le abilità che possiede. Ciò include un'abilità di Fazione, Protocolli di Rianimazione, menzionata sulla scheda tecnica di ogni unità e descritta in basso.

PROTOCOLLI DI RIANIMAZIONE

Le varie dinastie dei Necron seguono diversi sentieri per ottenere il dominio, a seconda di tradizioni e dottrine marziali. Tutte le dinastie beneficiano anche delle tecnologie quasi sovranaturali che un tempo consentivano loro di governare la galassia, tra cui le più inquietanti sono i protocolli di rianimazione. Se un Necron viene ucciso, il suo corpo brilla di un bagliore spettrale. Gli arti mozzati si riattaccano, i torsi squarciati e i teschi frantumati si rimarginano e il soldato si rialza e barcolla di nuovo verso la battaglia.

Alla fine della tua fase di Comando ciascuna unità della tua armata attiva i suoi Protocolli di Rianimazione e rianima D3 ferite. Ogni volta che una di tali unità rianima una ferita:

- Se quell'unità include uno o più modelli con un numero inferiore di ferite rispetto a quello iniziale, scegli uno di tali modelli; esso recupera una ferita persa.
- Se tutti i modelli di quell'unità hanno il loro numero iniziale di ferite, ma quell'unità non è alla sua Forza Iniziale, un modello distrutto può essere riportato in essa con una ferita rimanente.

Quando una di tali unità è alla sua Forza Iniziale e tutti i suoi modelli hanno il loro numero iniziale di ferite, non succede nient'altro.

Esempio: un'unità di Distruttori Skorpekh (caratteristica Ferite 3) attiva i suoi Protocolli di Rianimazione. L'unità aveva una Forza Iniziale di 3, ma al momento include 2 modelli e uno di essi ha perso 1 ferita. Ottieni un 3 per determinare quante ferite vengono rianimate. La prima di queste ferite rianimate riporta il Distruttore Skorpekh ferito a 3 ferite. La seconda riporta sul campo il Distruttore Skorpekh distrutto con 1 ferita rimanente. La terza restituisce una delle ferite perse allo stesso Distruttore Skorpekh che è appena stato riportato sul campo. L'unità ora include 3 modelli, due dei quali hanno 3 ferite e uno che ha 2 ferite.

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **SIGNORE SUPREMO** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Assumere il Controllo. Puoi sostituirlo con Protocollo di Concentrazione Risonante.

POTENZIAMENTO STANDARD

ASSUMERE IL CONTROLLO

L'energica autorità del Signore Supremo fluisce dal suo corpo androide tramite le onde che trasmettono i comandi. Le reazioni lente e i movimenti innaturali dei guerrieri vengono infusi con l'aggressivo dinamismo del padrone, che consente loro di adottare precise manovre tattiche sotto il suo controllo.

L'unità del portatore è idonea a sparare in un turno in cui ha Ripiegato.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

PROTOCOLLO DI CONCENTRAZIONE RISONANTE

Il Signore Supremo è pervaso da una rabbia vecchia di milioni di anni. Quando volge il suo sguardo carico d'odio su coloro che considera nient'altro che patetici vermi, il suo disgusto risuona attraverso svariati spettri spingendo i guerrieri a concentrare l'ira sul nemico scelto del signore.

Nella tua fase di Comando scegli un'unità nemica entro 12" dal portatore e visibile ad esso. Fino alla fine del turno, ogni volta che un modello di **NECRON** amico effettua un attacco che ha come bersaglio quell'unità nemica, ripeti i tiri per Colpire pari a 1.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Reclamare e Dominare.
Puoi sostituirlo con I Tesori degli Eoni.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

RECLAMARE E DOMINARE

Questo territorio è infestato da spregevoli razze inferiori e parassite. Nel regno un tempo appannaggio dei Necron deve risuonare la marcia di passi metallici mentre i legittimi padroni reclamano ciò che è loro.

Alla fine del tuo turno ottieni 4PV se una o più unità di **NECRON** della tua armata (escluse le unità Traumatizzate) si trovano interamente nella zona di schieramento dell'avversario.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

I TESORI DEGLI EONI

Il nemico ha saccheggiato ricchezze necron che devono essere recuperate a tutti i costi, eliminando gli intrusi dagli antichi siti.

All'inizio del primo round di battaglia scegli un segnalino obiettivo nella Terra di Nessuno.

Ottieni 3PV ogni volta che un modello di **NECRON** della tua armata distrugge un'unità nemica che ha iniziato la fase entro la gittata di quel segnalino obiettivo o entro la gittata del segnalino obiettivo nella tua zona di schieramento (se ve n'è uno).

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:

RESISTENZA MUTEVOLE

GUARDIA DI AMONHOTEKH – STRATAGEMMA EQUIPAGGIAMENTO

Il metallo vivente che costituisce i corpi meccanici dei Necron è un materiale sovranaturale dotato di strane proprietà. Resiste ai più potenti attacchi nemici rilasciando scariche di energia.

QUANDO: nella fase di Tiro dell'avversario o nella fase di Combattimento, subito dopo che un'unità nemica ha selezionato i propri bersagli.

BERSAGLIO: una unità di **NECRON** della tua armata che è stata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

EFFETTO: fino alla fine della fase, i modelli della tua unità hanno un tiro invulnerabilità di 5+.

CAMPI DI DISTURBO

GUARDIA DI AMONHOTEKH – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Un'opprimente aura di energia negativa ammantava gli artigli metallici e le lame dei Necron, distorcendo e dissolvendo carne e armature.

QUANDO: nella fase di Combattimento.

BERSAGLIO: una unità di **NECRON** della tua armata che non è stata scelta per combattere in questa fase.

EFFETTO: fino alla fine della fase aggiungi 1 alla caratteristica Forza delle armi da mischia dei modelli della tua unità.

VOLONTÀ DEL SIGNORE SUPREMO

GUARDIA DI AMONHOTEKH – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Dirigendo la propria volontà immortale attraverso i suoi sottoposti Necron, il Signore Supremo proietta una presenza dominante sul campo di battaglia.

QUANDO: nella tua fase di Comando.

BERSAGLIO: una unità di **NECRON** della tua armata.

EFFETTO: fino all'inizio della tua prossima fase di Comando aggiungi 1 alla caratteristica Controllo degli Obiettivi dei modelli della tua unità.

RESTRIZIONI: puoi usare questo Stratagemma solo se un modello di **SIGNORE SUPREMO** della tua armata è sul campo di battaglia.

SIGNORE SUPREMO AMONHOTEKH

M	R	S	Fe	D	CO
5"	5	2+	6	4+	1
4+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Signori Supremi guidano in guerra le dinastie dei Necron. La mente cibernetica di Amonhotekh è estremamente acuta, il suo corpo incredibilmente resistente e le sue armi arcane, antiche e letali. Tuttavia, è la sua volontà indomita a rappresentare il pericolo maggiore, perché tramite essa conduce in guerra intere armate.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Freccia tachionica [UN SOLO COLPO]	72"	1	2+	16	-5	D6+2

Un Solo Colpo: il portatore può sparare con quest'arma solo una volta per battaglia.

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lama del Signore Supremo [FERITE DEVASTANTI]	Mischia	4	2+	8	-3	2

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità: **NECRON GUERRIERI**

ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Protocolli di Rianimazione**

Resistenza Implacabile: ogni volta che un attacco viene assegnato a questo modello, sottrai 1 dalla caratteristica Danni di quell'attacco.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, NOBILE, SIGNORE SUPREMO, AMONHOTEKH



KEYWORD DI FAZIONE:
NECRON

NECRON GUERRIERI

M	R	S	Fe	D	CO
5"	4	4+	1	7+	2



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I barcollanti Necron Guerrieri attaccano in ranghi su ranghi. Singolarmente poco più di robot senza cervello, sono inarrestabili e letali se comandati in massa. I loro corpi metallici sono in grado di riparare da soli persino i danni più gravi, mentre le loro salve incessanti massacrano le prede con efficienza meccanica.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Scorticatore gauss [COLPO FATALE, CADENZA RAPIDA 1]	24"	1	4+	4	0	1
Mietitore gauss [COLPO FATALE]	12"	2	4+	5	-1	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Arma da corpo a corpo	Mischia	1	4+	4	0	1

ABILITÀ

FAZIONE: **Protocolli di Rianimazione**

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, NECRON GUERRIERI



KEYWORD DI FAZIONE:
NECRON

DISTRUTTORI SKORPEKH

M	R	S	Fe	D	CO
7"	6	3+	3	7+	2



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Distruttori Skorpekh adorano macellare le vittime in corpo a corpo con estrema violenza. Per quanto sgraziati altrove, sul terreno di scontro attraversano le linee nemiche compiendo frenetiche piroette sui tripodi mentre roteano le lame iperfasiche, un turbine impossibile da schivare o contrastare.



ARMI DA MISCHIA

Armi iperfasiche skorpekh

GITTATA

Mischia

A

4

AC

3+

Fo

7

VP

-2

Da

2

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Plasmocita: una volta per battaglia per ogni Plasmocita presente in questa unità, quando questa unità viene scelta per combattere, puoi usare questa abilità. Se lo fai, fino alla fine della fase le armi da mischia dei modelli di questa unità hanno l'abilità **[FERITE DEVASTANTI]**.

Nota del designer: colloca il numero adeguato di segnalini Plasmocita accanto all'unità e rimuovine uno ogni volta che questa unità utilizza questa abilità.

ABILITÀ

FAZIONE: **Protocolli di Rianimazione**

KEYWORD: FANTERIA, DISTRUTTORI SKORPEKH



KEYWORD DI FAZIONE:
NECRON

SCIAMI DI SCARABEI CANOPTEK

M	R	S	Fe	D	CO
9"	2	6+	4	8+	0



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Gli Scarabei Canoptek attaccano in sciami fluttuanti. Emettendo stridii acuti calano sui nemici divorando fanteria e blindati con le mandibole voraci, trasformandoli in energia. Spesso alla testa delle prime ondate degli assalti necron, questi insetti meccanici seminano terrore e distruzione.



ARMI DA MISCHIA

Mandibole [COLPO FATALE]

GITTATA

Mischia

A

6

AC

5+

Fo

2

VP

0

Da

1

ABILITÀ

BASE: **Morte a Catena 1**

FAZIONE: **Protocolli di Rianimazione**

KEYWORD: SCIAME, VOLARE, CANOPTEK, SCIAMI DI SCARABEI



KEYWORD DI FAZIONE:
NECRON



PREDATORE DELLA ROVINA CANOPTEK

M R S Fe D CO

7" 8 3+ 12 8+ 4

4+ TIRO INVULNERABILITÀ

Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Predatori della Rovina Canoptek fluttuano con sinistra eleganza. Che sorvegliano instancabilmente gli arsenali dei padroni necron, questi costrutti annientano con chiunque osi affrontarli con raffiche incandescenti dei raggi apocalisse.

ARMATE	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
ARMATE DA TIRO						
Raggio apocalisse [AREA, PESANTE]	48"	D6+1	4+	14	-3	3
Doppio scorticatore gauss [COLPO FATALE, CADENZA RAPIDA 1, BINATA]	24"	1	4+	4	0	1
ARMATE DA MISCHIA						
Arti del Predatore della Rovina	Mischia	3	4+	6	0	1

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena D3

FAZIONE: Protocolli di Rianimazione

DANNEGGIATO: 1-4 FERITE RIMANENTI

Fintanto che a questo modello rimangono 1-4 ferite, ogni volta che effettua un attacco sottrai 1 dal tiro per Colpire.

KEYWORD: VEICOLO, CAMMINATORE, CANOPTEK, PREDATORE DELLA ROVINA



KEYWORD DI FAZIONE:
NECRON