



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

IMMORTALS

• STEPS
• ÉTAPES • PASO
• SCHRITTE • FASI

1



DEATHMARKS

• STEPS
• ÉTAPES • PASO
• SCHRITTE • FASI

2





ENG **BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY.** A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

FRE **AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET.** Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

SPA **POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS.** Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

GER **VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN.** Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

ITA **PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO.** Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Do not glue the components
- Ne pas coller les éléments
- No pegar los componentes
- Bitte die Teile nicht kleben
- Non incollare i componenti



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



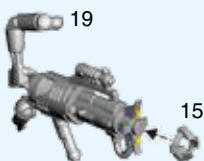
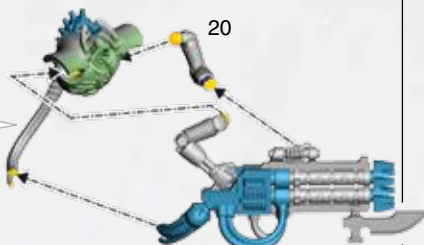
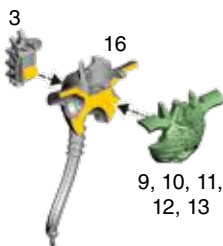
- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

1 IMMORTALS

1 a Immortal A

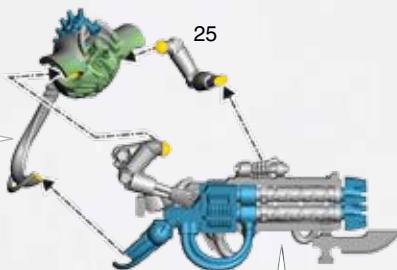
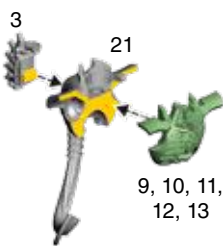


- Gauss Blasters • Éclateurs Gauss
- Blåster Gauss • Gauss-Blaster
- Fucili Gauss

- Tesla Carbines • Carabines Tesla
- Carabina Tesla • Tesla-Karabiner
- Carabine Tesla



1 b Immortal B

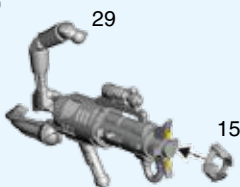
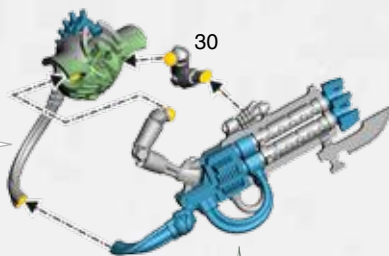
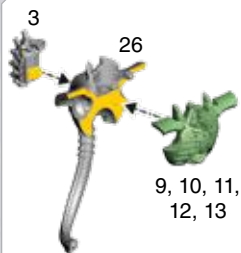


- Gauss Blasters • Éclateurs Gauss
- Blåster Gauss • Gauss-Blaster
- Fucili Gauss

- Tesla Carbines • Carabines Tesla
- Carabina Tesla • Tesla-Karabiner
- Carabine Tesla



1 c Immortal C

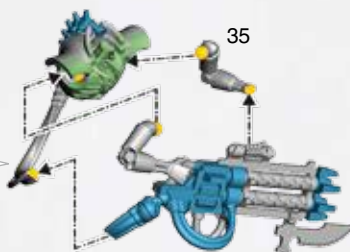
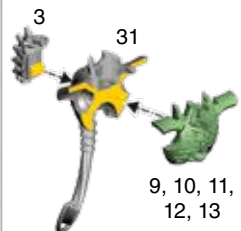


- Gauss Blasters • Éclateurs Gauss
- Blåster Gauss • Gauss-Blaster
- Fucili Gauss

- Tesla Carbines • Carabines Tesla
- Carabina Tesla • Tesla-Karabiner
- Carabine Tesla



1 d Immortal D

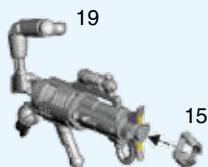
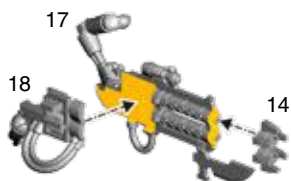
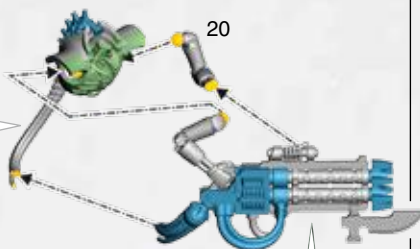
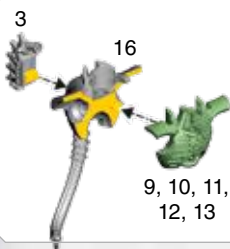


- Gauss Blasters • Éclateurs Gauss
- Blåster Gauss • Gauss-Blaster
- Fucili Gauss

- Tesla Carbines • Carabines Tesla
- Carabina Tesla • Tesla-Karabiner
- Carabine Tesla



1 e Immortal E



- Gauss Blasters • Éclateurs Gauss
- Blåster Gauss • Gauss-Blaster
- Fucili Gauss

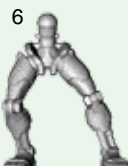
- Tesla Carbines • Carabines Tesla
- Carabina Tesla • Tesla-Karabiner
- Carabine Tesla

1 f

x5



1 a-e



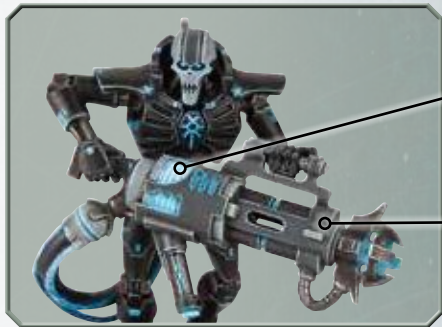
IMMORTALS



BASE LEADBELCHER
SHADE AGRAX EARTHSHADE
LAYER IRONBREAKER
LAYER STORMHOST SILVER

BASE CALIBAN GREEN
LAYER WARPSTONE GLOW
LAYER MOOT GREEN
LAYER YRIEL YELLOW

BASE ABADDON BLACK
LAYER ESHIN GREY
LAYER ADMINISTRATUM GREY
LAYER ADMINISTRATUM GREY



BASE CALEDOR SKY
LAYER TEMPLE GUARD BLUE
EDGE BAHARROTH BLUE
LAYER WHITE SCAR

BASE MECHANICUS STANDARD GREY
SHADE NULN OIL
LAYER DAWNSTONE
LAYER ADMINISTRATUM GREY

ENGLISH

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

IMMORTALS



| NAME | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|----------|----|----|----|---|---|---|---|----|----|
| Immortal | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 10 | 3+ |

This unit contains 5 Immortals. It can include up to 5 additional Immortals (Power Rating +4). Each model is equipped with a gauss blaster.

| WEAPON | RANGE | TYPE | S | AP | D | ABILITIES |
|---------------|-------|--------------|---|----|---|--|
| Gauss blaster | 24" | Rapid Fire 1 | 5 | -2 | 1 | - |
| Tesla carbine | 24" | Assault 2 | 5 | 0 | 1 | Each hit roll of 6+ with this weapon causes 3 hits instead of 1. |

WARGEAR OPTIONS • The entire unit may replace their gauss blasters with tesla carbines.

ABILITIES Reanimation Protocols

FACTION KEYWORDS NECRONS, <DYNASTY>

KEYWORDS INFANTRY, IMMORTALS

FRANÇAIS

Ces règles rudimentaires vous permettent de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

IMMORTALS



| NOM | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|----------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| Immortal | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 10 | 3+ |

Cette unité comprend 5 Immortals. Elle peut inclure jusqu'à 5 Immortals additionnels (Rang de Puissance +4). Chaque figurine est armée d'un éclateur Gauss.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|---------------|--------|--------------|---|----|---|--|
| Gauss blaster | 24" | Tir Rapide 1 | 5 | -2 | 1 | - |
| Tesla carbine | 24" | Assaut 2 | 5 | 0 | 1 | Chaque jet de touche de 6+ inflige 3 touches au lieu de 1. |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT • L'unité entière peut remplacer ses éclateurs Gauss par des carabines Tesla.

APTITUDES Protocoles de Réanimation

MOTS-CLÉS DE FACTION NÉCRONS, <DYNASTIE>

MOTS-CLÉS INFANTERIE, IMMORTALS

SPANISH

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Encontrarás las reglas completas de esta unidad en el Codex o Index relevante a tu ejército.

IMMORTALS



| NOMBRE | M | HA | HP | F | R | H | A | L | S |
|----------|----|----|----|---|---|---|---|----|----|
| Immortal | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 10 | 3+ |

Esta unidad consta de 5 Immortals. Puede incluir hasta 5 Immortals adicionales (Potencia de unidad+4). Cada miniatura está equipada con un bláster gauss.

| ARMA | ALC. | TIPO | F | FP | D | HABILIDADES |
|----------------|------|----------------|---|----|---|---|
| Bláster gauss | 24" | Fuego rápido 1 | 5 | -2 | 1 | - |
| Carabina tesla | 24" | Asalto 2 | 5 | 0 | 1 | Por cada 6+ para impactar con esta arma causa 3 impactos en vez de 1. |

OPCIONES DE EQUIPO • Toda la unidad puede reemplazar su bláster gauss por carabinas tesla.

HABILIDADES Protocolos de reanimación

CLAVES DE FACCIÓN NECRONS, <DINASTÍA>

CLAVES INFANTERÍA, IMMORTALS

DEUTSCH

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

IMMORTALS



| NAME | B | KG | BF | S | W | LP | A | MW | RW |
|----------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| Immortal | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 10 | 3+ |

Diese Einheit besteht aus 5 Immortals. Sie kann bis zu 5 zusätzliche Immortals (**Macht +4**) enthalten. Jedes Modell ist mit einem Gauss-Blaster ausgerüstet.

| WAFFE | REICHW. | TYP | S | DS | SW | FÄHIGKEITEN |
|-----------------|---------|----------------|---|----|----|--|
| Gauss-Blaster | 24" | Schnellfeuer 1 | 5 | -2 | 1 | - |
| Tesla-Karabiner | 24" | Sturm 2 | 5 | 0 | 1 | Jeder Trefferwurf von 6+ für diese Waffe verursacht 3 Treffer statt 1. |

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN • Die gesamte Einheit darf ihre Gauss-Blaster durch Tesla-Karabiner ersetzen.

FÄHIGKEITEN Reanimationsprotokolle

FRAKTION NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER INFANTERIE, IMMORTALS

ITALIANO

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

IMMORTALS



| NOME | M | AC | AB | Fo | R | Fe | A | D | S |
|----------|----|----|----|----|---|----|---|----|----|
| Immortal | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 10 | 3+ |

Questa unità include 5 Immortals. Può comprendere fino a 5 Immortals addizionali (**Valore di Potenza +4**). Ogni modello è armato con fucile gauss.

| ARMA | GITTATA | TIPO | Fo | VP | Da | ABILITÀ |
|----------------|---------|---------------|----|----|----|---|
| Fucile gauss | 24" | Cad. Rapida 1 | 5 | -2 | 1 | - |
| Carabina tesla | 24" | Assalto 2 | 5 | 0 | 1 | Ogni tiro per colpire di 6+ di quest'arma infligge 3 colpi anziché 1. |

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO • L'intera unità può sostituire i fucili gauss con carabine tesla.

ABILITÀ Protocolli di Rianimazione

KEYWORDS DI FAZIONE NECRONS, <DINASTIA>

KEYWORDS FANTERIA, IMMORTALS

2 NECRONS DEATHMARKS

2 a

x5

9, 10, 11,
12, 13



2 b

x5



2 a



· Use matching parts · Utiliser les éléments correspondants · Usa las piezas que correspondan
· Verwende die passenden Teile · Usa le parti corrispondenti

x5



38
x3

39

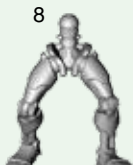
x5



41

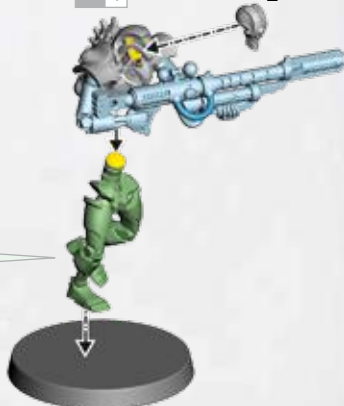
2 c

x5



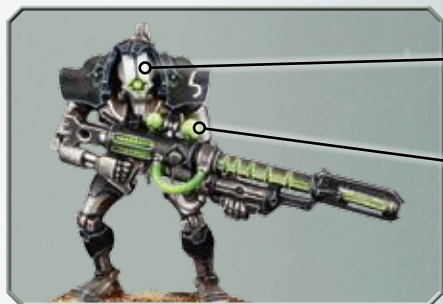
2 b

2





DEATHMARKS



BASE CELESTRA GREY

LAYER ULTHUAN GREY

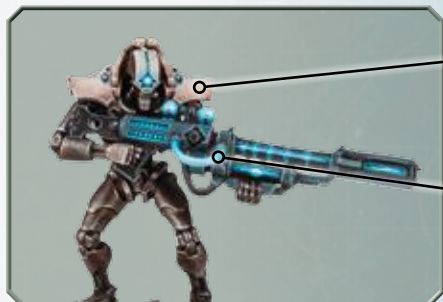
LAYER WHITE SCAR

BASE CALIBAN GREEN

LAYER WARPSTONE GLOW

LAYER MOOT GREEN

LAYER YRIEL YELLOW



BASE RAKARTH FLESH

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER PALLID WYCH FLESH

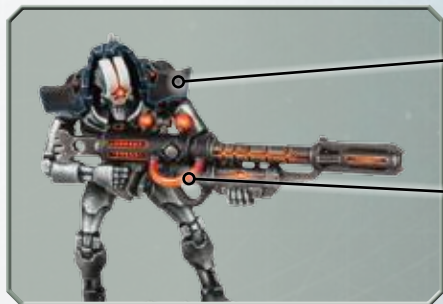
LAYER WHITE SCAR

BASE CALEDOR SKY

LAYER TEMPLE GUARD BLUE

EDGE BAHARROTH BLUE

LAYER WHITE SCAR



BASE ABADDON BLACK

LAYER DARK REAPER

LAYER THUNDERHAWK BLUE

LAYER FENRISIAN GREY

BASE KHORNE RED

LAYER EVIL SUNZ SCARLET

LAYER TROLL SLAYER ORANGE

LAYER FIRE DRAGON BRIGHT

ENGLISH

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

DEATHMARKS



| NAME | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|------------|----|----|----|---|---|---|---|----|----|
| Deathmarks | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 10 | 3+ |

This unit contains 5 Deathmarks. It can include up to 5 additional Deathmarks (**Power Rating +5**). Each model is armed with a synaptic disintegrator.

| WEAPON | RANGE | TYPE | S | AP | D | ABILITIES |
|------------------------|-------|--------------|---|----|---|---|
| Synaptic disintegrator | 24" | Rapid Fire 1 | 4 | 0 | 1 | This weapon may target a CHARACTER even if it is not the closest enemy unit. Each time you roll a wound roll of 6+ for this weapon, the target suffers a mortal wound in addition to any other damage. |

ABILITIES

Reanimation Protocols

Hunters from Hyperspace: During deployment, you can set up a unit of Deathmarks in a hyperspace oubliette instead of placing them on the battlefield. At the end of any of your Movement phases the Deathmarks can slip back into reality – set them up anywhere on the battlefield that is more than 9" away from any enemy models.

Ethereal Interception: When an enemy unit is set up (other than during deployment or when disembarking) you can immediately set up a unit of Deathmarks that was set up in a hyperspace oubliette on the battlefield, anywhere more than 9" away from any enemy models and within 12" of the enemy unit that has just been set up. You can then make a shooting attack with this unit as if it were your Shooting phase, but this attack must target the enemy unit that was just set up.

FACTION KEYWORDS

NECRONS, <DYNASTY>

KEYWORDS

INFANTRY, DEATHMARKS

FRANÇAIS

Ces règles rudimentaires vous permettent de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

DEATHMARKS



| NOM | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| Deathmarks | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 10 | 3+ |

Cette unité comprend 5 Deathmarks. Elle peut inclure jusqu'à 5 Deathmarks additionnels (**Rang de Puissance** +5). Chacun est armé d'un désintégrateur synaptique.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|---------------------------|--------|--------------|---|----|---|---|
| Désintégrateur synaptique | 24" | Tir Rapide 1 | 4 | 0 | 1 | Cette arme peut cibler un PERSONNAGE même s'il n'est pas l'unité la plus proche. À chaque jet de blessure de 6+ pour cette arme, la cible subit une blessure mortelle en plus de tout autre dégât. |

APTITUDES

Protocoles de Réanimation

Chasseurs de l'Hyperespace: Lors du déploiement, vous pouvez placer une unité de Deathmarks dans une oubliette hyperspatiale et non sur le champ de bataille. À la fin d'une de vos phases de Mouvement, les Deathmarks peuvent se glisser dans la réalité; placez-les n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie.

Interception Éthérique: Lorsqu'une unité ennemie est placée (autrement que lors du déploiement ou lorsqu'elle débarque) vous pouvez aussitôt placer sur le champ de bataille une unité de Deathmarks placée dans une oubliette hyperspatiale, n'importe où à plus de 9" de toute figurine ennemie et à 12" ou moins de l'unité ennemie venant d'être placée. Vous pouvez ensuite effectuer une attaque de tir avec cette unité comme s'il s'agissait de votre phase de Tir, mais vous devez cibler l'unité venant juste d'être placée.

MOTS-CLÉS DE FACTION

NÉCRONS, <DYNASTIE>

MOTS-CLÉS

INFANTERIE, DEATHMARKS

SPANISH

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Encontrarás las reglas completas de esta unidad en el Codex o Index relevante a tu ejército.

DEATHMARKS



| NOMBRE | M | HA | HP | F | R | H | A | L | S |
|------------|----|----|----|---|---|---|---|----|----|
| Deathmarks | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 10 | 3+ |

Esta unidad consta de 5 Deathmarks. Puede incluir hasta 5 Deathmarks adicionales(Potencia de unidad+5). Cada miniatura está equipada con un desintegrador sináptico.

| ARMA | ALC. | TIPO | F | FP | D | HABILIDADES |
|--|------|--------------|---|----|---|-------------|
| Desintegrador sináptico | 24" | Fuego rápido | 1 | 4 | 0 | 1 |
| Esta arma puede elegir como blanco a un PERSONAJE incluso si no se trata de la unidad enemiga más cercana. Cada vez que obtengas un 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre una herida mortal además de cualquier otro daño. | | | | | | |

| HABILIDADES | <p>Protocolos de reanimación</p> <p>Cazadores del hiperespacio. Durante el despliegue, puedes colocar una unidad de Deathmarks en una prisión hiperespacial en lugar de desplegarla en el campo de batalla. Al final de cualquiera de tus fases de Movimiento los Deathmarks pueden volver a entrar en la realidad, en cuyo caso colócalos en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.</p> <p>Intercepción etérea. Cuando una unidad enemiga es desplegada en el campo de batalla (excepto durante el despliegue inicial o al desembarcar) puedes colocar de inmediato una unidad de Deathmarks que hayas dejado en una prisión hiperespacial, en cualquier punto a más de 9" de cualquier miniatura enemiga y a 12" o menos de la unidad enemiga que acaba de desplegarse. A continuación haz un ataque de disparo con esa unidad de Deathmarks como si fuera tu fase de Disparo, pero debes elegir como blanco a la unidad enemiga que se acaba de desplegar.</p> |
|-------------|---|
|-------------|---|

| CLAVES DE FACCIÓN | NECRONS, <DINASTÍA> |
|-------------------|---------------------|
|-------------------|---------------------|

| CLAVES | INFANTERÍA, DEATHMARKS |
|--------|------------------------|
|--------|------------------------|

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

DEATHMARKS



| NAME | B | KG | BF | S | W | LP | A | MW | RW |
|------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| Deathmarks | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 10 | 3+ |

Diese Einheit besteht aus 5 Deathmarks. Sie kann bis zu 5 zusätzliche Deathmarks (**Macht +5**) enthalten. Jedes Modell hat einen Synapsen-Desintegrator.

| WAFFE | REICHW. | TYP | S | DS | SW | FÄHIGKEITEN |
|------------------------|---------|----------------|---|----|----|--|
| Synapsen-Desintegrator | 24" | Schnellfeuer 1 | 4 | 0 | 1 | Diese Waffe darf ein CHARAKTERMODELL zum Ziel haben, auch wenn es nicht die nächste feindliche Einheit ist. Jedes Mal, wenn du einen Verwundungswurf von 6+ für diese Waffe würfelst, erleidet das Ziel zusätzlich zu sonstigem Schaden eine tödliche Verwundung. |

FÄHIGKEITEN

Reanimationsprotokolle

Eliminatorzeichen: Während der Aufstellung kannst du eine Einheit Deathmarks in einem Hyperraum-Verlies statt auf dem Schlachtfeld aufstellen. Am Ende einer deiner Bewegungsphasen schlüpfen die Deathmarks zurück in die Realität – stelle sie beliebig auf dem Schlachtfeld auf, aber mehr als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt.

Aus dem Nichts: Wenn eine feindliche Einheit aufgestellt wird (außer bei der Aufstellung oder beim Aussteigen), kannst du sofort eine Einheit Deathmarks, die in einem Hyperraum-Verlies aufgestellt wurde, beliebig auf dem Schlachtfeld aufstellen, weiter als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt und innerhalb von 12 Zoll um die feindliche Einheit, die gerade aufgestellt wurde. Du kannst dann eine

Fernkampfattacke mit dieser Einheit durchführen, als wäre es ihre Fernkampfphase, wobei diese Attacke die feindliche Einheit zum Ziel haben muss, die gerade aufgestellt wurde.

FRAKTION

NECRONS, <DYNASTIE>

SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, DEATHMARKS

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

DEATHMARKS



| NOME | M | AC | AB | Fo | R | Fe | A | D | S |
|------------|----|----|----|----|---|----|---|----|----|
| Deathmarks | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 10 | 3+ |

Questa unità include 5 Deathmarks. Può comprendere fino a 5 Deathmarks addizionali (**Valore di Potenza +5**). Ogni modello è armato con disintegratore sinaptico.

| ARMA | GITTATA | TIPO | Fo | VP | Da | ABILITÀ |
|--------------------------|---------|---------------|----|----|----|---|
| Disintegratore sinaptico | 24" | Cad. Rapida 1 | 4 | 0 | 1 | Quest'arma può avere come bersaglio un PERSONAGGIO anche se non è l'unità nemica più vicina. Ogni volta che ottieni 6+ sul tiro per ferire di quest'arma, il bersaglio subisce una ferita mortale in aggiunta a qualsiasi altro danno. |

ABILITÀ

Protocolli di Rianimazione

Cacciatori dell'Iperspazio: durante lo schieramento puoi schierare un'unità di Deathmarks in una sacca dell'iperspazio anziché sul campo di battaglia. Alla fine di qualsiasi tua fase di Movimento, i Deathmarks possono ritornare nella realtà: posizionali ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi modello nemico.

Intercettazione Eterea: quando un'unità nemica viene posizionata sul campo di battaglia (ma non durante lo schieramento o lo sbarco) puoi immediatamente schierare ovunque sul campo un'unità di Deathmarks che era stata collocata nell'iperspazio, a più di 9" da qualsiasi modello nemico ed entro 12" dall'unità nemica che è stata appena schierata. Puoi effettuare con essa un attacco da tiro come se fosse la sua fase di Tiro, ma deve avere come bersaglio l'unità nemica che è stata appena schierata.

KEYWORDS DI FAZIONE NECRONS, <DINASTIA>

KEYWORDS FANTERIA, DEATHMARKS

IMMORTALS



DEATHMARKS

