NECRON-FANCODEX

SONDERREGELN DER NECRONS

Necron: Necrons sind langsame und unaufhaltsame Wesen aus purem Stahl, gelenkt durch den Willen der C'Tan. Sie verspüren keine Angst, sind aber dennoch in der Lage Situationen, und damit einhergehende Gefahren, richtig einzuschätzen. Weiter verfügen sie über Selbstreparaturmechanismen, wodurch Treffer, die für lebende Wesen tödlich wären, unter Umständen repariert werden können. Necrons verfügen über die Sonderregeln 'Unnachgiebig' und 'Verletzungen ignorieren' aus dem allgemeinen Regelbuch. Alle Infanteriemodelle sind außerdem 'Langsam und Entschlossen'.

Gausswaffen: Gausswaffen sind in der Lage selbst stärkste Panzerungen zu durchbrechen, da sie die Eigenschaft besitzen, Panzerungen sowie lebendes Gewebe zu dematerialisieren. Alle Gausswaffen erhalten daher die Sonderregel 'Rüstungsbrechend' aus dem allgemeinen Regelbuch.

Phase-Out: Ungeachtet der Tatsache dass Necrons keine Angst verspüren, ziehen sie sich dennoch zurück wenn sie feststellen, dass eine Schlacht nicht zu gewinnen ist. Sobald die Anzahl aller Modelle mit der Sonderregel 'Necron' unter 25% der Anzahl zu Begin der Schlacht sinkt, dematerialisiert sich die verbleibende Streitmacht und teleportiert sich zurück in ihre Stasisgruften.

Kettenteleportation: Jede Einheit / jedes Modell kann pro Spielrunde nur einmal teleportiert werden, das heißt durch einen Monolithen **oder** einen Schleier der Finsternis.

Keine Crew: Da Necron-Fahrzeuge Fahrzeuge über keine Crew verfügen, werden sämtliche Crew durchgeschüttelt und Crew betäubt Ergebnisse ignoriert.

Koloss: Einheiten / Fahrzeuge mit dieser Sonderregel sind so gewaltig, dass sie durch schwieriges und gefährliches Gelände nicht beeinflusst werden. Sie bestehen jeden Test automatisch. Unpassierbares Gelände bleibt unpassierbar.

HQ

Necron-Lords sind die fortschrittlichsten und stärksten Diener der C'Tan. Jeder Necron-Lord hat hunderte von Schlachten als Krieger erlebt, danach als Extinktor, bevor er in den Rang einer Leibwache erhoben wurde, und dann nochmals hunderte von Schlachten als Leibwache absolviert hat. Die jahrmillionen lange Erfahrung auf dem Schlachtfeld hat sie zu Wesen von beängstigender Macht gemacht, welche Zugriff zu die mächtigsten Ausrüstungsgegenständen der Necrons haben.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Punkte
Necron-Lord	4	4	5	5	3	2	3	10	3	120

Einheitentyp: Infanterie (Charaktermodell)
Einheitengröße: 1
Ausrüstung: Stab des Lichts
Sonderregeln: Ewiger Krieger, Necron, Unabhängiges Charaktermodell
Optionen: Darf den Stab des Lichts ersetzen durch:

- Phasensense + 10
- Phasensense mit integriertem Annihilator + 20

Darf zusätzlich erhalten (maximal 100 Punkte):

- Adamantiumpanzer + 20
- Aura des Schreckens + 20
- Phylactiden + 20
- Phasenverzerrer + 40
- Regenerator + 40
- Schleier der Finsternis + 40

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Punkte
Destruktor-Lord	4	4	5	6	3	2	3	10	3	160

Einheitentyp: Jetbike (Charaktermodell)
Einheitengröße: 1
Ausrüstung: Destruktorkörper, Phasensense
Sonderregeln: Ewiger Krieger, Necron, Unabhängiges Charaktermodell
Optionen: Darf die Phasensense ersetzen durch:

- Phasensense mit integriertem Annihilator + 10

Darf zusätzlich erhalten (maximal 60 Punkte):

- Adamantiumpanzer + 20
- Aura des Schreckens + 20
- Phylactiden + 20
- Phasenverzerrer + 40
- Regenerator + 40
- Schleier der Finsternis + 40

ELITE

Besonders erfahrene Krieger können, nachdem sie sich in hunderten von Schlachten bewiesen haben, in den Rang eines Extinktors aufsteigen. Sie erhalten dann einen verstärkten Körper und eine verbesserte Waffe.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Punkte
Extinktor	4	4	4	5	1	2	1	10	3	30

Einheitentyp: Infanterie
Einheitengröße: 5-10
Ausrüstung: Annihilator
Sonderregeln: Necron
Optionen: Eine Einheit Extinktoren darf eine Regeneratorspähre erhalten + 1 / Modell

Die erfahrensten und tödlichsten Extinktoren erhalten das Privileg sich der Leibwache anschließen zu können. Sie werden wie keine anderen Krieger verehrt und genießen das höchste Ansehen in den Reihen der Necrons. Bewaffnet mit der tödlichen Phasensense oder Phasenschwertern und Dispersionschilden ebnen sie ihrem Lord einen blutigen Weg durch die Reihen ihrer Widersacher.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Punkte
Leibwache	4	4	5	5	1	2	2	10	3	40

Einheitentyp: Infanterie
Einheitengröße: 5-10
Ausrüstung: Phasensense
Sonderregeln: Necron
Optionen: Darf die Phasensense ersetzen durch:
- Phasenschwert und Dispersionsschild + 5
- Phasensense mit integriertem Annihilator + 10

Darf zusätzlich erhalten:
- Adamantiumpanzer + 10

Eine Einheit Leibwachen darf eine Regeneratorspähre erhalten + 1 / Modell

Phasenschwert: Das Phasenschwert ist eine einhändig geführte Energieklinge.

Dispersionsschild: Dispersionsschilde sind große, aus lebendem Metall und dunkler Energie bestehende Schilde. Sie verleihen ihrem Träger einen Rettungswurf von 4+. Durch einen erfolgreichen Rettungswurf abgefangene Verwundungen von einem Fernkampfangriff werden in eine beliebige, nicht in einem Nahkampf gebundene Feindeseinheit innerhalb von 6" umgelenkt werden. Die Zieleinheit erleidet einen Treffer mit Stärke und Durchschlag des ursprünglichen Schusses. Im Nahkampf durch einen Rettungswurf abgefangene Verwundungen werden mit selber Stärke in die Einheit reflektiert, aus der der Angriff kam.

Um ihre Legionen von Kriegern in der Schlacht zu unterstützen, gewähren die C'Tan ihren Lords gelegentlich, ein Abbild von ihrer Macht zu manifestieren und in die Schlacht zu führen. Diese Abbilder sind als Schatten der C'Tan bekannt. Nahezu unsterblich und mit einer Kraft versehen die ausreicht, um alleine ganze Armeen zu vernichten. Und dennoch sind sie nur ein unbedeutender Bruchteil, eben ein Schatten, der eigentlichen Macht eines C'Tan.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Punkte
Schatten der C'Tan	5	5	7	7	4	4	4	10	4	250

Einheitentyp: Monströse Kreatur
Einheitengröße: 1
Ausrüstung: -
Sonderregeln: Ewiger Krieger, Furchtlos, Koloss

Necrodermis: Schatten der C'Tan werden von einer Hülle aus dunkler Energie und herumwirbelnden Metallsplittern umschlossen. Diese Energiehülle verleiht dem Schatten einen 4+ Rettungswurf und verursacht in jeder Nahkampfphase, nachdem alle anderen Attacken abgehandelt wurden, Schaden an umliegenden Modellen. Zentriere in jeder Nahkampfphase eine 5" Schablone über dem Schatten. Alle unter der Schablone liegenden Modelle, Freund und Feind, erleiden Treffer der Stärke 3 gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Wird dadurch mindestens ein Lebenspunktverlust verusacht, so regeneriert der Schatten 1 Lebenspunkt. Diese Verwundungen zählen nicht zum Kampfergebnis. Verliert der Schatten seinen letzten Lebenspunkt, so explodiert die Necrodermis und verursacht an allen Modellen unter einer 5" Schablone einen Treffer Stärke 4 DS 1.

Furchteinflösende Aura: Der bloße Anblick eines Schattens der C'Tan lässt jedes sterbliche Wesen erschaudern. Sich jedoch mit ihm im Nahkampf zu befinden, versetzt sogar die mutigsten Lebewesen in Angst und Schrecken. Jede Einheit die sich im Nahkampf mit dem Schatten befindet, muss in jeder Nahkampfphase, bevor Trefferwürfe durchgeführt werden, einen Test auf ihren Moralwert ohne Modifikationen ablegen. Wird der Test nicht bestanden, fliehen die Einheiten den allgemeinen Regeln entsprechend. Furchtlose Einheiten fliehen nach einem nichtbestandenen Test nicht, sie können jedoch in der Nahkampfphase nicht angreifen.

STANDARD

Krieger sind das Rückgrat jeder Necronstreitmacht. Ein einzelner Krieger ist schon nahezu unzerstörbar, kaum aufzuhalten und kann sich mit der Elite sämtlicher anderer Völker messen. In den Reihen der Necrons sind sie jedoch nichts weiteres als Milliarden von stummen Dienern ohne eigenen Willen, gelenkt von den Lords und nur dazu da, um zu Begin der Schlacht die Reihen der Feinde auszudünnen, bevor die Extinktoren, Destruktoren und Leibwachen anfangen, die verbleibenden Feinde bei lebendigem Leib zu Staub zu verarbeiten.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Punkte
Krieger	4	4	4	4	1	2	1	10	3	20

Einheitentyp: Infanterie
Einheitengröße: 5-20
Ausrüstung: Desintegrator
Sonderregeln: Necron
Optionen: Jeweils 1 von 5 Kriegern darf den Desintegrator ersetzen durch:
Blaster + 5
Eine Einheit Krieger darf eine Regeneratorspähre erhalten + 1 / Modell

Manche Krieger ereilt, nachdem sie hunderte von feindlichen Körpern zerfetzt haben, eine Art des Wahnsinns. Sie fangen damit an, sich nicht mehr damit zufrieden zu geben, ihre Feinde aus der Ferne zu vernichten, sondern suchen vermehrt blutige Gemetzel im Nahkampf. Sie neigen dazu, Körper zerreißen und sich mit Schädeln, Fleischfetzen und Eingeweiden schmücken zu wollen. Diese wahnsinnig gewordenen Krieger werden Albträume genannt. Und kein Name könnte passender sein.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Punkte
Albtraum	4	-	4	4	1	2	2	10	3	20

Einheitentyp: Infanterie
Einheitengröße: 5-10
Ausrüstung: Adamantiumkrallen
Sonderregeln: Infiltratoren, Necron, Schocktruppen
Optionen: Eine Einheit Albträume darf eine Regeneratorspähre erhalten + 1 / Modell

Blutgier: Aufgrund ihrer unstillbaren Gier nach Blut und Vernichtung können sich Albträume schneller bewegen als andere Necrons. Sie nutzen daher 3 Würfel bei ihren Bewegungswürfen und wählen den Höchsten.

Schreckliches Äußeres: Einheiten, die sich mit den Albträumen im Nahkampf befinden müssen zu Begin jeder Nahkampfphase einen Moraltest ablegen. Misslingt dieser, treffen sie die Albträume nur auf die 6, unabhängig von ihrem KG.

Skarabäen sind kleine Metallgeschöpfe, welche wie Heuschrecken in großen Schwärmen auftreten. Sie sind zwar keine besonders hilfreichen Kämpfer, können aber versuchen beschädigte Fahrzeuge zu reparieren oder feindliche Einheiten zu schwächen.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Punkte
Skarabäenschwarm	2	-	3	3	4	2	4	10	5	15

Einheitentyp: Jetbike
Einheitengröße: 1-10
Ausrüstung: -
Sonderregeln: Furchtlos, Schwärme

Instandsetzung: Ein Skarabäenschwarm kann sich in seiner Bewegungsphase von der Einheit lösen und versuchen, ein in 12" Umgebung beschädigtes Fahrzeug zu reparieren. Ähnlich wie bei den Phylactiden arbeiten sich die Skarabäen in die beschädigte Struktur ein. Auf 2+ gelingt es ihnen, ein 'Waffe zerstört' oder 'Lahmgelegt' zu reparieren. Bei einem Wurfergebnis von 1 hat der Skarabäenschwarm vergeblich veruscht zu reparieren und wird als Verlust entfernt.

Skarabäenplage: Ein Skarabäenschwarm kann sich in seiner Bewegungsphase von seiner Einheit lösen und an eine befreundete Einheit in 12" Umgebung anschließen. Ein angeschlossener Schwarm kann zu Begin jeder Nahkampfphase auf 2+ eine feindliche, im Nahkampf befindliche Einheit, beeinflussen und dadurch ihr KG und ihre Initiative um 1 senken. Bei einem Wurfergebnis von 1 wurde der Schwarm bei dem Versuch zu beeinflussen vernichtet und zählt mit -1 aufs Nahkampfergebnis der unterstützen Einheit. Skarabäen, die beeinflussen, haben keine weiteren Nahkampfattacken.

STURM

Phantome sind groteske Wesen, bestehend aus einer Mischung aus Metall und dunkler Energie. Verschoben in der Phase können sie sich durch andere Materie hindurchbewegen, unaufhaltsam bis sie plötzlich hinter ihren Feinden auftauchen, um sie mit ihren Adamantiumkrallen zu zerschneiden.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Punkte
Phantom	4	4	6	4	2	4	3	10	3	50

Einheitentyp: Jetbike
Einheitengröße: 1-5
Ausrüstung: Adamantiumkrallen
Sonderregeln: Necron
Optionen: Eine Einheit Phantome darf eine Regeneratorspähre erhalten + 1 / Modell

Phantombewegung: Modelle mit dieser Fähigkeit bewegen sich wie Jetbikes und können sich in der Phase verschieben. Sie haben eine erhöhte Stärke und Initiative sowie einen 3+ Rettungswurf. Weiter bestehen sie alle Tests für schwieriges und gefährliches Gelände automatisch und können sich auch durch unpassierbares Gelände hindurchbewegen, ihre Bewegung jedoch nicht darin beenden.

Destruktoren sind Krieger, welche auf eine Antigrav-Plattform montiert wurden. Sie dienen den Lords als schwere Fernkampfunterstützung, ausgestattet mit Sturm-, Impuls- oder Desintegratorkanonen, welche ihre tödliche Saat über große Entfernungen verschießen können.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Punkte
Destruktor	4	4	4	5	1	2	1	10	3	50

Einheitentyp: Jetbike
Einheitengröße: 1-5
Ausrüstung: Destruktorkörper, Impulskanone
Sonderregeln: Necron
Optionen: Darf die Impulskanone ersetzen durch:
- Sturmkanone + 0
- Desintegratorkanone + 10

Eine Einheit Destruktoren darf eine Regeneratorspähre erhalten + 1 / Modell

UNTERSTÜTZUNG

Monolithen sind die wichtigsten Unterstützungseinheiten der Necrons. Riesige, schwebende Pyramiden, welche ganze Armeen von Feinden vernichten können. Außerdem dienen sie dazu, Necronarmeen an vorderster Front zu verstärken, indem sie immer wieder neue Krieger durch ihre Portale an die Front teleportieren. Bestehend aus lebendem Metall sind sie nahezu unzerstörbar.

	BF	F	S	H						Punkte
Monolith	4	14	14	14						250

Einheitentyp: Fahrzeug (Panzer, Antigrav, Schwer)
Einheitengröße: 1
Ausrüstung: Lebendes Metall, Partikelkanone, 4 Phalanxen*
Sonderregeln: Keine Crew, Koloss, Schocktruppen
*Phalanxen können unabhängig von anderen Waffen auf verschiedene Ziele abgefeuert werden.

Schwer: Der Monolith kann sich maximal mit Gefechtsgeschwindigkeit bewegen. Wenn er schießt, wird er immmer behandelt, als sei er stationär geblieben.

Tor der Ewigkeit: Das Tor der Ewigkeit kann in der Bewegungsphase des Monolithen auf eine von zwei mögliche Arten eingesetzt werden: Teleportation oder Verstärkung. Alle anderen Funktionen des Monolithen werden dadurch nicht beeinflusst. Für jede Benutzung muss ein W6 geworfen werden. Bei einem Wurfergebnis von 1 wird die Aktion zwar erfolgreich durchgeführt, der Energieaufwand war aber so hoch, dass der Monolith einen Streifschuss erleidet.

- **Teleportation:** Wähle eine befreundete Nichtfahrzeugeinheit, welche sich in Reserve oder auf dem Spielfeld in 24" Entfernung zum Monolithen befindet. Diese Einheit verschwindet sofort von ihrer aktuellen Position und steigt aus dem Portal des Monolithen aus. Modelle, die nicht plaziert werden können, werden entfernt. Hat sich der teleportierte Trupp vor der Teleportation nicht bewegt, so steht ihm weiterhin seine Bewegung zu.
- **Verstärkung:** Eine beliebige, auf dem Spielfeld befindliche Einheit Krieger in 12" Entfernung zum Monolithen kann um W3 Modelle verstärkt werden. Hierbei darf die Einheit nicht über ihre ursprüngliche Größe hinaus wachsen und es dürfen keine neuen Einheiten gebildet werden.

Kampftitanen sind die neueste Entwicklung der C'Tan. Riesige, nahezu unzerstörbare Konstrukte aus lebendem Metall, besessen von dem abgrundtief bösen Willen der C'Tan und bewaffnet mit Batterien der zerstörerischsten Waffen, die die Necrons zu bieten haben.

	KG	BF	S	F	S	H	I	A		Punkte
Kampftitan	4	4	8	14	14	14	2	4		250

Einheitentyp: Fahrzeug (Läufer)
Einheitengröße: 1
Ausrüstung: Adamantiumkrallen, 2 Gatlings, Partikelkanone, Lebendes Metall
Sonderregeln: Keine Crew, Koloss, Zielerfassung

Zielerfassung: Der Kampftitan kann in seiner Schussphase eine beliebige Einheit in 24" benennen. Auf 3+ gelten alle seine Fernkampfangriffe in dieser Runde auf dieses Ziel als 'synchronisiert'.

RÜSTKAMMER

	Reichweite	Stärke	DS	Typ
Blaster	Flammen	4	5	Sturm1, Gauss
Stab des Lichts	12	5	3	Sturm3, Gauss
Desintegrator	24	4	5	Schnellfeuer, Gauss
Phalanx	24	4	5	Sturm3, Gauss
Annihilator	24	5	4	Sturm2, Gauss
Gatling	24	6	4	Schwer5, Gauss
Partikelkanone	24	9	3	Schwer1, 5", Explosiv, Gauss
Sturmkanone	36	4	5	Schwer5, Gauss
Impulskanone	36	6	4	Schwer3, Gauss
Desintegratorkanone	36	9	2	Schwer1, Gauss

Adamantiumkrallen: Adamantiumkrallen können mit Leichtigkeit auch schwerste Panzerungen durchdringen. Sie werden im Nahkampf wie 'rüstungsbrechende Waffen' behandelt.

Adamantiumpanzer: Der ohnehin schon äußerst robuste Körper des Necrons wurde mit Adamantium verstärkt. Der Träger erhält dadurch einen RW von 2+.

Aura des Schreckens: Jede Einheit die sich im Nahkampf mit dem Lord, oder der Einheit welcher er sich angeschlossen hat befindet, muss zu Beginn jeder Nahkampfphase einen Moraltest ablegen. Misslingt der Test, so sinkt die Initiative der Einheit für die Nahkampfphase auf 1.

Destruktorkörper: Der Necron wurde auf eine Antigrav-Plattform montiert. Er bewegt sich wie ein Jetbike und erhält +1 auf seinen Widerstand.

Lebendes Metall: Lebendes Metall kann sich nicht nur selber reparieren, sondern seine Struktur auch so anpassen, dass esAngriffen besser widerstehen kann. Der Panzerungswert kann durch Waffen (zB Lanzen) nicht gesenkt werden. Waffen, die zusätzliche Würfel gegen den Panzerdurchschlag erhalten (zB Kettenfäuste und Melter) und monströse Kreaturen tun dieses nicht gegen Fahrzeuge aus lebendem Metall. Geschütze werfen weiterhin 2W6 und wählen den höheren Wert aus. Wird vor dem Angriff der Stärkewert des Angreifers erhöht (zB Cybot-Nahkampfwaffe), so wird dieses nicht beeinflusst.

Phasensense: Phasensensen sind tödliche Energiewaffen. Mit einer Phasensense erzielte Treffer lassen keine Schutzwürfe zu. Beim Panzerdurchschlag werden 2W6 verwendet.

Phasenverzerrer: Der Phasenverzerrer erlaubt es seinem Träger sich in der Phase zu verschieben. Verletzungen, die ansonsten tödlich wären, können so unter Umständen verhindert werden. Der Träger erhält einen Rettungswurf von 3+.

Phylactiden: Phylactiden sind mikroskopisch kleine Skarabäen, welche in der Lage sind, ihren Träger einmalig zu reparieren, sollte seine eigene Selbstreparaturfähigkeit nicht ausgereicht haben, um die verursachten Verletzungen zu reparieren. Verliert der Träger seinen letzten Lebenspunkt, so wird ein W6 geworfen. Bei einem Wurfergebnis von 1-3 können die Skarabäen ihren Träger nicht reparieren. Bei einer 4 erhebt sich der Träger mit 1 Lebenspunkt, bei einer 5 mit 2 Lebenspunkten und bei einer 6 mit 3 Lebenspunkten. Nach Nutzung der Phylactiden ist keine weitere Nutzung möglich, da sich die Skarabäen selber in den Körper des Trägers eingearbeitet haben.

Regenerator: Der Regenerator ist in der Lage Necrons zu reparieren, welche einen Lebenspunktverlust durch Waffen erlitten haben, gegen die die eigene Selbstreparatur nicht wirksam war. Der Lord mit Regenerator, sowie die Einheit der er sich angeschlossen hat, können ihren Wurf für Selbstreparatur auch dann durchführen, wenn die Verletzung von einer Waffe zugefügt wurde, die dieses vorher nicht erlaubt hätte.

Regeneratorsphäre: Wenn sich ein Lord mit Regenerator auf dem Schlachtfeld befindet können Einheiten mit Regeneratorspähre ihren Wurf für Selbstreparatur so durchführen, als wenn sie einem Lord mit Regenerator angeschlossen wären, unabhängig von der Entfernung zum Lord.

Schleier der Finsternis: Der Schleier der Finsternis ist ein Teleportationsartefakt. Er erlaubt einem Lord, sowie einer Einheit der er sich angeschlossen hat, sich sofort in bis zu 24" Entfernung auf dem Spielfeld zu teleportieren. Es gelten die Regeln für Schocktruppen (nur ein Schleier der Finsternis pro Armee).

LEGENDE

Necron: IKW geändert in Verletzungen irgnorieren. Unnachgiebig als Vorteil, Langsam und Entschlossen als Nachteil für alle Infanteriemodelle.

Gauss: Statt Auto-Streifschuss jetzt Rüstungsbrechend --> Realistischer / geradliniger. Krieger kann keinen LR mehr lahmlegen, aber stärkere Waffen können, wenn auch mit niedriger Wahrscheinlichkeit, stark gepanzerte Fahrzeuge zerstören.

Lord: Initiative von 4 auf 2 gesenkt, Punktekosten von 100 auf 120 erhöht. Anpassungen der Ausrüstungskosten.

Extinktor: Punktekosten von 28 auf 30 erhöht.

Leibwache: Aus neuem Codex übernommen, da coole Einheit und sinnvolle Ergänzung. Neue Waffenoption aus altem Codex (Pariah).

Schatten der C'Tan: Aus neuem Codex übernommen, da sinnvolle und passende Ergänzung.

Krieger: Punktekosten von 18 auf 20, Option auf einen Flammenwerfer und Mindestgröße von 10 auf 5 gesenkt.

Albtraum: Jetzt Standard. Punktekosten von 18 auf 20 erhöht. Initiative von 4 auf 2 gesenkt, dafür rüstungsbrechende Attacken.

Phantom: Punktekosten von 41 auf 50 erhöht, Initiative von 6 auf 4 gesenkt dafür 2LP und rüstungsbrechende Attacken.

Destruktor: Neue Waffenoption, schwere Version 5 Punkte günstiger, da mit 65 Punkten meiner Meinung nach überteuert.

Skarabäenschwarm: Jetzt Standard. Überarbeitet zu Unterstützungseinheit.

Monolith: Punktekosten von 235 (neuer Codex 200) auf 250 gehoben. Rundumschuss schwache Version, Geschütz wegen Regelprobleme auf Schwer1 geändert. Das Portal kann neben Teleportation nun auch verstärken (Gibt es im neuen Codex bei der Transport-Barke. Dort kann der Mono aber zB auch Gegner ohne Rettungswurf einfach verschlingen).

Kampftitan: Einzige Neuschöpfung. Wird ein cooles Model.. Hoffe ich :)

Waffenkammer: Leichte Änderungen / Übernahmen aus neuem Codex.