



# Necrons

Codex Epic Armageddon



## REGLES SPECIALES

**Valeur Stratégique : 2**

**Initiative : 1**

### Marche inexorable

Les Nécrans sont par nature portés vers l'offensive. Ils n'interrompent leur avance implacable que le temps d'anéantir leurs ennemis jusqu'au dernier, puis se remettent en quête de nouvelles victimes. Bien qu'ils soient affectés par les tirs ennemis et les pertes subies dans leurs rangs, les Nécrans sont avant tout des machines qu'il est extrêmement difficile de ralentir ou de désorganiser. Les formations Nécrans qui tentent une action *Rassemblement* reçoivent un bonus de +1 sur leur test.

En raison de leur nature froide et mesurée, les formations Nécrans ne peuvent pas entreprendre d'action *Redéploiement*.

Enfin, les forces Nécrans agissant toujours de manière offensive, les formations Nécrans ne peuvent pas être placées en Garnison (cf. Mausolée).

### Réserves Nécrans

Toute formation Nécrans (à l'exception notable de l'Abattoir et de l'Orbe des Éons) peut être placée en réserve dans le cadre d'une partie de tournoi.

*Remarque* : les formations placées en réserve ne possédant pas la capacité *Téléportation* devront utiliser un Portail pour entrer en jeu.

### Dématérialisation

Lorsqu'une formation Nécrans est démoralisée, elle ne bat pas simplement en retraite comme une formation normale, mais elle disparaît du champ de bataille sans laisser de traces. À la fin du tour, au lieu d'effectuer un test de ralliement, retirez la formation de la table et placez-la en réserve, à l'écart des unités détruites. La formation effectue alors un test de ralliement. En cas d'échec, la formation doit rester en réserve jusqu'à la réussite d'un test de ralliement. Elle peut dès lors rentrer de nouveau en jeu en se téléportant ou en utilisant un portail. Si aucun portail n'est présent sur la table, ou s'il n'y a pas suffisamment de portails, la formation doit rester en réserve jusqu'à ce qu'un portail soit disponible.

*Remarque* : à l'exception des C'tans, aucun Engin de Guerre ne peut se dématérialiser. Toute formation Nécrans (à l'exception des vaisseaux spatiaux) non présente sur la table pour quelque raison que ce soit (qu'elle soit en réserve ou bien démoralisée) compte comme détruite pour l'objectif *Brisez leur Moral* ou pour le calcul des points lors d'un tie-break.

### Nécrans

La technologie Nécrans permet à la plupart de ses unités de s'auto réparer très rapidement. Lorsqu'une formation se regroupe suite à un ralliement, une action *Rassemblement* ou une action *Tenir*, elle peut soit retirer des pions impacts, soit ramener en jeu un nombre d'unités dotées de la capacité *Nécrans* égal au nombre de pions impact qu'elle pourrait retirer, soit utiliser toute combinaison intermédiaire de ces deux options. Ainsi, si une formation peut retirer 3 pions impact, vous pouvez :

- retirer 3 pions impact OU
- ramener en jeu 3 unités possédant la capacité *Nécrans* OU
- retirer 2 pions impact et ramener 1 unité, etc.

Une unité ne peut être ramenée en jeu que dans sa formation d'origine. Aucune formation ne peut augmenter sa taille d'origine de cette manière.

Chez les Nécrans, la capacité *Meneur* représente la possibilité d'aider les autres unités à s'auto réparer. En fin de tour, la capacité *Nécrans* ne peut être utilisée lors d'un ralliement que si l'unité possède des pions d'impact.

## TECHNOLOGIE NECRONS

### Portails

Certaines unités sont équipées de portails. Toute formation placée en réserve (en début de partie ou suite à une dématérialisation) peut entrer en jeu par un portail après avoir réussi un test d'activation pour une action autorisant un mouvement. Mesurez la distance de déplacement depuis l'unité équipée d'un portail. De plus, une formation peut également « entrer » dans un portail et retourner ainsi se placer en réserve. Un portail ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour. Par ailleurs, la technologie Nécron permet une synchronisation des portails, ce qui autorise toute formation Nécron située intégralement à moins de 15 cm d'un portail à quitter la table pour immédiatement rentrer en jeu par un autre portail de la manière décrite ci-dessus. Ceci compte comme une utilisation des deux portails pour le tour.

Les unités utilisant un portail démoralisé prennent un pion impact lors de leur sortie.

Remarque : seules les unités d'*Infanterie* (montées ou à pied) ou les *Véhicules Blindés* dotés de la capacité *Marcheur* peuvent utiliser des portails.

### Métal organique

Les unités faites de *Métal organique* peuvent effectuer une sauvegarde de *Blindage Renforcé* contre les armes normales, les macro-armes et les lances : elles peuvent donc effectuer deux sauvegardes lorsqu'elles sont touchées par ces armes. De plus, leur sauvegarde ne peut être réduite par la capacité *Sniper*. Les attaques *Tueur de Titans* sont automatiquement réduites à *Tueur de Titans (1)* lorsqu'elles touchent une unité en *Métal organique*, et l'unité en *Métal organique* peut effectuer une unique sauvegarde, même contre ces attaques.

EFFETS DES ARMES SUR LE METAL ORGANIQUE				
ARME	Svg Normale	Blindage Renforcé	Sauvegarde Invulnérable	Perte Max CD
AP/AC	Oui	Oui	Oui	1
MA	Oui	Oui	Oui	1
TT	Oui	Non	Oui	1

### Mausolée

A l'apogée de leur gloire, les Nécrons occupèrent la majeure partie de la galaxie et placèrent sur d'innombrables mondes des Mausolées afin d'abriter et de préserver leur race. Depuis, plusieurs millions d'années se sont écoulées, et la plupart de ces immenses complexes mortuaires sont désormais presque entièrement enterrés dans le sol de ces planètes. Cependant, le hasard ou les plans tortueux des C'tans amènent parfois d'audacieux explorateurs à redécouvrir ces monuments et à réveiller bien malgré eux leurs terribles défenseurs. Les Mausolées sont les « bases » depuis lesquelles les Nécrons lancent des raids dévastateurs ou des conquêtes sanglantes. Pour cette raison, ils ont une grande importance stratégique à la fois pour les Nécrons, qui ont besoin des troupes et des installations qu'elles contiennent, et pour leurs ennemis, qui ont tout intérêt à les détruire avant que leurs occupants ne se réveillent. Attaquer un Mausolée est une entreprise risquée, qui peut provoquer le réveil des Nécrons endormis ou attirer l'attention de ceux qui sont déjà actifs. En termes de jeu, le Mausolée remplace votre objectif Blitzkrieg sur votre bord de table. Il est toujours considéré comme votre objectif Blitzkrieg et ne peut être détruit. Le Mausolée agit de plus comme un portail Nécron et peut être utilisé pour faire entrer en jeu des formations en réserve ou pour téléporter des formations depuis ou vers un autre portail. Quelle que soit la taille du Mausolée, une formation utilisant son portail entre en jeu par le bord de la table. Enfin, un Mausolée permet au joueur Nécron de placer en Garnison un maximum de 2 Phalanges pour représenter les Nécrons actifs défendant leur base contre les intrus

# LISTE D'ARMEE NECRON

## PHALANGES NECRONS

FORMATIONS PRINCIPALES	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
Phalange de Guerriers	8 unités de Guerriers Nécrans,	0-1 Seigneur Nécron 25pts, 0-1 remplacer un socle de guerrier par un Pariah +25pts, 0-3 Mécaracnides +50 pts chacunes	300pts
Gardiens de l'Eternité	6 unités d'Immortels ,	0-1 Seigneur Nécron 25pts, 0-1 remplacer un socle de guerrier par un Pariah +25pts, 0-3 Mécaracnides +50 pts chacunes	300pts

## FORMATIONS DE SOUTIEN (maximum 3 par Phalange)

FORMATIONS DE SUPPORT	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
Monolithes	3 Monolithes	0-1 Monolithe +100pts	300pts
Obelisks	6 Obélisks		300pts
Vénator	6 unités de Dépeceurs	0-1 Seigneur Nécron +25pts, 0-1 Pariah +75 pts, 0-3 Mécaracnides +50 pts chacunes	200pts
Eques	6 unités de Destroyers (au choix parmi Destroyers et Destroyers Lourd)	0-1 Seigneur Nécron 25 pts,	325pts
Reconnaissance	4 unités de Spectres	0-3 Spectres supplémentaires +50pts chacun	200pts

## COMMANDEMENT SUPREME NECRON

FORMATIONS	UNITES	COUT
0-1 Commandant Suprême Nécron	Améliorez 1 Seigneur Nécron en lui ajoutant la capacité <i>Commandant Suprême</i>	+50pts

## ENGINS DE GUERRE (1/3 des points max)

FORMATIONS	UNITES	COUT
Pylône	1 Pylône	200pts
0-1 Orbe des Eons	1 Orbe des Eons	750pts
0-1 Abattoir	1 Abattoir	700pts
0-1 C'Tan	1 Nightbringer Ou 1 Deceiver	350pts
0-1 Vaisseau Moissonneur	1 Vaisseau Moissonneur de Classe Scythe	350pts
0-1 Mausolée		75pts



# UNITES NECRONS

## SEIGNEUR NECRON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bâton de Lumière	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1)	
Et	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	



**Notes :** Meneur, Sauvegarde Invulnérable.

## PARIAH

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fauchard	15cm	AP4+/AC6+	-	
Et	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro Arme	



**Notes :** Charismatique

## IMMORTELS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	4+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fusils d'Assaut à Fission	15cm	AP4+/AC6+	-	



**Notes :** Nécron

## GUERRIERS NECRONS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fusil à Fission	15cm	AP5+/AC6+	-	



**Notes :** Nécron

## DEPECEURS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes	(contact)	Armes d'assaut	-	



**Notes :** Nécron, Eclaireur, Infiltrateur, Téléportation

## SPECTRES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1) Frappe en premier	



**Notes :** *Nécron, Réacteurs Dorsaux, Sauvegarde Invulnérable*

## DESTROYERS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	25cm	4+	6+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2xCanon à Fission	30cm	AP4+/AC6+	-	



**Notes :** *Nécron, Antigra, Monté*

## DESTROYERS LOURDS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	25cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon à Fission	30cm	AC3+	-	



**Notes :** *Nécron, Antigra, Monté*

## MECARACHNIDES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15cm	4+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1) MA	
Nuée de Scarabs	30cm	AP5+/AC5+	Ignore les couverts	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Ignore les couverts	



**Notes :** *Sans Peur, Marcheur, Meneur, Antigra*

## MONOLITHES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Rayon à Particules	30cm	AP4+/AC4+	-	
Champ de Fission	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+2)	



**Notes :** *Sans Peur, Antigra, Téléportation, Blindage Arrière Renforcé, Portail, Métal Organique.*

## OBELISQUES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Rayon à Particules	30cm	AP4+/AC4+	-	



**Notes :** *Sans Peur, Antigrav, Téléportation, Blindage Arrière Renforcé, Métal Organique*

## PYLONE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	Immobile	4+	-	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Accélérateur à Particules	60cm	MA4+/AA4+	Tueur de Titans (d3)	



Champ de Fission (15cm) Armes légères Attaques supplémentaires (+2)

**Notes :** *Sans Peur, Téléportation, Blindage Arrière Renforcé, Métal Organique. Un Pylône peut seulement contester un objectif. Dématérialisation impossible.*

**Capacité de Dommage :** 2, **Touche Critique :** *Le Pylône explose, infligeant une touche 4+ MA à toute unité dans un rayon de 5 cm.*

## ABATTOIR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	4+	2+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Faucheur d'Ames	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+3), Tueur de Titan (d3)	
3xNuées de Scarabées	30cm	AP5+/AC5+	Ignore les couverts	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Ignore les couverts	
Ou	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Ignore les couverts	



**Notes :** *Sans Peur, Blindage Arrière Renforcé, Antigrav, Infiltrateur, Portail, Métal Organique. Dématérialisation impossible*

**Capacité de Dommage :** 6. **Touche Critique :** *Un condensateur explose, infligeant une touche Tueur de Titans sur 4+ à toute unité dans un rayon de 5 cm (Abattoir inclus) Une fois détruit compte comme une ruine jusqu'à la fin de la partie.*

## ORBE DES EONS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	4+	-	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Eruption Solaire	90cm	MA3+	Tueur de Titan (d6)	
Ou	90cm	12PB	-	




**Notes :** *Sans Peur, Blindage Arrière Renforcé, Antigrav, Métal Organique. Dématérialisation impossible.*

**Capacité de Dommage :** 6. **Touche Critique :** *Fission du réacteur : une rupture partielle du nécroderme laisse s'échapper un flux de plasma. Centrez un gabarit de barrage orbital sur l'Orbe. Toute unité située sous le gabarit (Orbe inclus) subit une attaque de barrage de 3 PB (MA).*

### C'TAN - NIGHTBRINGER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Projection d'Eclairs	30cm	MA4+	-	
Regard Mortel	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2), Macro arme	
Faux	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2), Tueur de Titan (1)	


**Notes :** Sans Peur, Antigrav, Téléportation, Charismatique, Commandant suprême, Métal organique.  
**Capacité de Dommages :** 3. **Touche Critique :** Le Nightbringer est détruit, infligeant une touche Macro-Arme sur 4+ à toute unité dans un rayon de 5cm.



### C'TAN - DECEIVER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2), macro arme	
Epouvante	45cm	6PB	Rupture, ne provoque pas de pertes	

**Notes :** Sans Peur, Antigrav, Téléportation, Charismatique, Commandant suprême, Métal organique  
**Capacité de Dommages :** 3. **Touche Critique :** Le Deceiver est détruit, infligeant une touche Macro-Arme sur 4+ à toute unité dans un rayon de 5cm



### VAISSEAU MOISSONNEUR DE CLASSE SCYTHE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau Spatial	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombardement Orbital	-	4PB	Macro-Arme	
2x Frappe Chirurgicale	-	MA2+	Tueur de Titan (d3)	

**Notes :**

