

Codex Epic Armageddon

LIVING RULES BOOK NECRONS - F-ERC 2015

Le French Epic Rules Commitee est un groupe de joueurs réuni sur internet par une même motivation :

Rendre le jeu plus agréable pour chacun. Depuis l'abandon total de Games Workshop pour sa gamme Specialist Games, le developpement et les mises à jour des règles d'Epic passent par le travail des joueurs, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose, mais plus précisément par le travail des joueurs anglophones, sous la direction des « champions d'armées » désignés par GW. Sans remettre en cause le travail qui y est accompli, on peut émettre 3 remarques :

- le travail progresse lentement, et en tant que joueur frénétique, nombre d'entre nous sont impatients de pouvoir aboutir à des listes jouables ;
- les discussions s'y passent en anglais, langue dans laquelle nombre de joueurs ne se sentent pas à l'aise pour discuter .
- le jeu n'est pas perçu de la même façon par tous les joueurs, et pas tout à fait de la même façon d'un pays à l'autre. Et devant l'abandon de GW, on peut discuter du bonus de légitimité du travail accompli sur les forums anglais par rapport à ce que l'on peut faire ensemble.

De ce constat est né cet ambitieux projet : recréer notre propre ERC, à la française, avec les objectifs suivants :

- pouvoir permettre à tous les joueurs qui le souhaitent de discuter des règles et des modifications proposées, ici ou sur les forums anglais, et pouvoir faire savoir son opinion ;
- aboutir assez rapidement à des versions alternatives des listes d'armées, jugées par la majorité des joueurs ayant participé aux débats comme étant plus jouables, équilibrées et fluffs, bref « meilleures » ;
- pouvoir par la suite présenter le fruit de notre travail aux camarades anglais, afin de participer à l'évolution du jeu.
- pouvoir disposer lors des rencontres entre joueurs de différentes régions de codex retravaillés sans tomber dans de simples règles maisons.

Les discussions se font sur le forum d'epic_fr dans une section "F-ERC", en suivant une procédure avec un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats, et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, et en respectant 3 critères :

- « Cohérence » avec le fluff, les profils 40K, les différentes unités d'Epic ;
- « Équité » dans les profils, les prix et l'effet des règles spéciales, afin d'avoir le plus d'équilibre entre les armées ;
- « Jouabilité » de toutes les unités et formations, afin de ne pas laisser sur le placard une unité à cause de règles trop désavantageuses ou difficilement jouables.

Le F-ERC présentera au fur et à mesure de l'aboutissement de chaque projet un codex alternatif en PDF téléchargeable. Afin de ne pas semer la confusion dans l'esprit de nouveau joueur, ces codex seront clairement identifiés comme liste alternative, mais il ne faut pas non plus réduire le travail effectué à celui de simple « codex maison », aussi un label spécial sera choisi pour identifier tous les codex édités par le F-ERC. Pour finir, précisons que ces projets ne sont jamais totalement achevés, ce sont des Living RuleBook, qui seront donc remis à jour de temps en temps. Mais nous voulons avant tout aboutir à quelque chose de jouable et plus fixe que ce qui est actuellement proposé par l'ERC anglais officiel.

Le F-ERC

Mentions légales :

Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette mêmesociété. Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Worshop Ltd. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminato r, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de GamesWorshop Ltd. Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Worshop Ltd. 1989-2009. Tous droits réservés.

Les photos, dessins, logos, visuels et marques sont la propriété de leur détenteur respectif. Ils sont utilisés sans vocation commerciale et sans volonté de nuire. Ils peuvent être retirés a tout instant sur demande de leurs propriétaires.



Historique

Les Nécrontyrs

Il y a plus de 60 millions d'années, les Nécrontyrs étaient parmi les premiers êtres vivants à atteindre les étoiles. Grâce à une colonisation interstellaire agressive, ils fondèrent le 1^{er} Empire Galactique dirigé par un système féodal de castes. Mais les guerres intestines entre les différentes grandes maisons nobles dirigeantes ravageaient leur peuple. Leur autodestruction semblait inévitable.

La découverte des Anciens, de puissants et mystérieux immortels, retarda l'échéance. Le Triarcat déclara la guerre à cette nouvelle race, fédérant ainsi pour un temps la noblesse dans un but commun. Mais ils n'étaient pas de taille face aux Anciens. Les conflits ravagèrent la galaxie et ils furent balayés. Une nouvelle fois leur extinction semblait inéluctable.



Alors que tout espoir avait disparu, des formes vivantes étranges aux pouvoirs immenses entrèrent en contact avec les Nécrontyrs : les C'tans. Ces derniers avaient aussi affronté les Anciens et avaient été vaincus. Ils voulaient leur vengeance et avec l'aide des Nécrontyrs ils pouvaient y parvenir. Leur proposition était alléchante, transformer les Nécrontyrs en êtres immortels et indestructibles afin de pouvoir affronter les Anciens. Le marché fut accepté et le biotransfert commença....

Le Bio-Transfert

La conscience de chaque Nécrontyr fut transférée dans des enveloppes métalliques inaltérables et dotées d'une résistance incommensurable. Bien que l'esprit et les sens fussent fortement dégradés dans le processus pour les être communs, la noblesse recevait des corps améliorés. Les protocoles d'obéissance intégrés assureraient l'obéissance du peuple, qui devenait à jamais fidèle et dévoué à ses dirigeants. Ainsi furent créés les Nécrons.

Les C'Tan

Les C'Tans devinrent plus puissants que jamais grâce à la formidable énergie qu'ils absorbèrent par le biais du biotransfert, l'essence de vie d'une race entière. Ils annihilèrent les Anciens avec l'aide des Légions de guerriers immortels Nécrons et l'utilisation de portails warp pour frapper partout dans la galaxie. Mais les Nécrons avaient compris qu'ils avaient été dupés. Ils avaient perdu leurs âmes et les C'Tans allaient payer leur tromperie. Ils se retournèrent contre leurs anciens alliés et les brisèrent, réduisant leur puissance en «éclats» de C'Tan dispersés par la violence des forces mises en œuvre.

Il ne restait qu'une menace, les derniers alliés survivants des Anciens, les Eldars. Mais l'affrontement contre les C'Tans avait trop affaibli les Nécrons pour vaincre ces derniers. Ils utilisèrent leur arme la plus puissante pour contrer cette menace, le temps. Les mondes Nécrons construisirent d'immenses nécropoles dans lesquelles ils pourraient attendre en stase que la civilisation Eldar disparaisse.

Bien que de nombreuses nécropoles furent détruites par des catastrophes cosmiques, des dysfonctionnements ou du fait des Eldars, 60 millions d'années plus tard les Mondes Tombes Nécrons se réveillent.

L'Éveil des Nécrons

Après des éons de sommeil, ces êtres artificiels, immortels et presque indestructibles repartent à la conquête de la galaxie. Car leur histoire l'atteste, c'est leur galaxie...Fuyez pauvres fous, l'armée des éons est en marche et la vie est leur ennemi.

Le présent codex vous propose de jouer les nécrons dans les conflits de cette nouvelle ère en espérant la représenter au mieux dans Epic Armageddon.



L'Armée des Eons, Règles spéciales

Marche inexorable

Bien qu'ils soient affectés par les tirs ennemis et les pertes subies dans leurs rangs, les Nécrons sont avant tout des machines qu'il est extrêmement difficile de ralentir ou de désorganiser. Les formations Nécrons qui tentent une action Rassemblement reçoivent un bonus de +1 sur leur test d'activation.

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



Métal Organique

La valeur de blindage des unités dotées de la compétence "Métal Organique" ne peut être altérée par aucune règle ou compétence d'aucune sorte (feu croisé, sniper..etc). Ce jet de blindage est relançable dans tous les cas de figures quel que soit le type d'arme utilisée contre cette unité, y compris les armes tueuses de titans.

Si une telle arme génère des dégats multiples, avant tout déterminez le nombre de dégats TT(x ou Dx) puis faire les sauvegardes et leur relance pour chaque point de dégat. Notez que seule la figurine ciblée encaisse la totalité d'un tel tir



Nécron & Dématérialisation

Les formations entièrement composées d'unités "nécron" du type "infanterie" ou possedant la compétence "dématérialisation" sont obligées de dématérialiser immédiatement à la fin d'une action qui cause leur démoralisation. Elles sont placées démoralisées hors table en reserve. Lorsqu'elles sont ralliées, elles peuvent revenir à leur activation par un portail disponible, ou par téléportation si leur profil le leur permet.

Les formations mixtes comprenant des infanteries et des unités d'un autre type : véhicule léger, blindé ou engin de guerre, perdent cette aptitude à se dématérialiser tant qu'il existe au moins une unité de la formation n'ayant pas cette capacité. Une telle formation, si elle est démoralisée, reste en jeu et se comporte selon la règle normale et peut faire ses mouvements de retraite.

Les forces nécrons sont souvent accompagnées d'arches ou de mécharachnides dont le rôle est d'augmenter l'efficacité des protocoles de réparation, ceci permet aux nécrons de tenir le terrain alors qu'une dématérialisation des troupes donnerait le champs libre à ses adversaires.



Note sur les pions impacts :

Les nécrons n'ayant pas à proprement parler de "moral", les pions d'impacts représentent en jeu l'incapacité des protocoles à définir les meilleures solutions. Il n'est pas rare en combat de voir un nécron s'immobiliser et changer brusquement de comportement redéfinissant ainsi sa stratégie.

Portails

Seules les unités d'Infanterie (montées ou à pied) et les Véhicules légers dotés de la capacité Marcheur peuvent utiliser les portails.

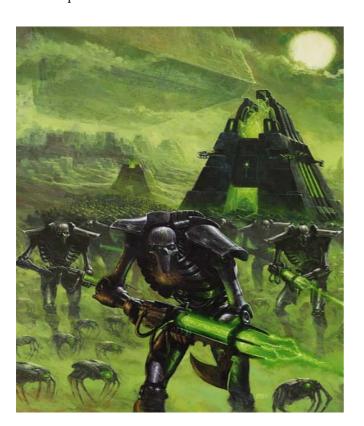
Ces formations peuvent entrer en jeu depuis la reserve après avoir réussi un test d'activation pour une action autorisant au minimum un mouvement. Mesurez la distance de déplacement depuis l'unité équipée du portail utilisé.

Un portail ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour. Certaines formations, comme les monolithes, disposent d'autant de portails que d'unité, veillez à bien marquer les portails utilisés.

Une formation peut également «entrer» dans un portail et retourner ainsi se placer hors table en réserve.

Une formation utilisant le portail d'une formation démoralisée reçoit un pion impact lors de son arrivée en jeu ou de son retour en reserve.

La technologie Nécron permet une synchronisation des portails, ce qui autorise une formation disposant de deux mouvements à quitter la table pour immédiatement rentrer en jeu par un autre portail. Ceci compte comme une utilisation des deux portails pour le tour. Le premier mouvement utilisé pour entrer dans un portail est entièrement consommé.



Trous de ver

Les trous de ver n'agissent pas aussi efficacement que les portails, ils permettent toutefois d'amener des troupes afin de continuer le harcèlement de l'ennemi.

Un trou de ver se comporte en tout point comme un portail "nécron" avec la restriction du type infanterie uniquement et de 4 unités maximum par trou de ver disponibles, la synchronisation des portails n'est pas utilisable. La formation ainsi déposée est choisie en reserve et doit pouvoir être entièrement déposée sur le champs de bataille en une seule fois. Elle devra être activée à son tour pour agir.

Note sur les moissoneurs : Les moissoneurs doivent recevoir l'ordre "attaque au sol" afin de pouvoir générer un point de franchissement de type "trou de ver". Ce point devra être matérialisé sur table à l'aide d'un marqueur. A son activation, lorsque une formation souhaite emprunter le trou de ver ainsi créé, vérifiez bien le nombre de moissoneurs encore en jeu afin de determiner la capacité maximum de franchissement disponible sur ce trou de ver.

Réserves Nécrons

Les formations suivantes peuvent être placées en reserve dans le cadre d'une partie de tournoi :

- Formations d'infanteries montées ou non
- Formations de véhicules légers ayant la compétence "marcheur", accompagnées ou non d'infanteries
- Formations ayant la compétence "Téleportation"

Les formations placées en réserve ne possédant pas la capacité Téléportation devront utiliser un Portail pour entrer en jeu. Toute formation (à l'exception des vaisseaux spatiaux) non présente sur la table pour quelque raison que ce soit, compte comme détruite pour l'objectif "Brisez leur Moral" ou pour le calcul des points lors d'un tie-break.

il n'est pas possible d'activer une formation en reserve uniquement pour la regrouper, en effet une formation activée en reserve doit l'être pour entrer en jeu. Si l'ordre de regroupement est donné à partir de la reserve, c'est donc pour entrer en jeu avec son mouvement disponible via un portail par exemple, puis faire son regroupement.

Nécron & Résurrection

Les protocoles de réparation permettent aux nécrons de reprendre inexorablement le combat. Ces protocoles sont améliorés par des unités telles les arches , les mécarachnides ou la présence de personnages au sein de la formation. Ainsi, les unités avec la compétence "nécron" peuvent revenir en jeu, et les unités avec la capacité "résurrection" augmentent le retour en termes de quantité de ces unités.

Une formation entièrement détruite suite à une action est définitivement retirée du jeu et ne peut en aucuns cas revenir. Il est donc necessaire qu'il reste au moins une unité de la formation pour profiter de la règle nécron.

Les véhicules nécessitant des protocoles plus longs ou des équipements spécifiques ne peuvent être remis en état suffisament rapidement dans le cadre d'une bataille. Les véhicules, légers, blindés ou engins de guerre détruits sont donc définitivement retirés de la partie.



Mausolée

le Mausolée remplace votre objectif Blitzkrieg sur votre bord de table. Il est toujours considéré comme votre objectif Blitzkrieg et ne peut être détruit.

<u>Portail Nécron</u>: Le mausolée agit comme un portail Nécron.

<u>Réanimation améliorée</u> : lors des phases de "résurrection", le mausolé annule le premier pion d'impact lié au retour d'une unité "nécron" dans sa formation.

<u>Téléportation améliorée</u>: Le mausolée fiabilise la téléportation des unitées composées uniquement d'infanteries et permet de relancer un dé de téléportation échoué pour chaques téléportations de telles formations.

Ces capacitées sont optionelles et doivent être achetées lors de la sélection de l'armée.

Phase de résurrection

La phase de résurrection concerne les unités ayant la compétence «nécron» et permet le retour en jeu de ces unités lorsqu'elles ont été détruites. Cette phase est jouée dans les deux cas suivants :

- toute formation non démoralisée à la fin de la phase de ralliement peut jouer une phase de résurrection
- 2) A la fin d'une action de regroupement, que ce soit dans le cadre d'une action *«tenir»* ou *«rassemblement»* et après avoir retiré normalement les pions d'impacts , jouez une phase de résurrection pour cette formation uniquement.

Retour en jeu des unités "nécron" dans le cadre d'une phase de résurrection :

Lors d'une phase de résurrection, remettez en jeu une et une seule unité "nécron" de la formation et autant d'unité "nécron" que de compétences "résurrection" présente dans la formation. Ajoutez un pion d'impact à la formation pour chaque unité remise en jeu.

- La phase de résurrection est jouée avant de vérifier les conditions de victoire.
- Vous n'êtes jamais obligé de faire revenir des unités "nécron" lors d'une phase de résurrection.
- Le retour des unités se fait à 5 cm d'un socle déjà existant de la formation et hors zone de contrôle d'un ennemi.
- Les personnages qui reviennent en jeu ne peuvent pas utiliser leur compétence résurrection au moment de leur retour. S'il était à bord d'un véhicule et que celui ci a été détruit, il est placé dans une autre unité de sa formation.
- Il est impossible de modifier la composition originale d'une formation. Les unités revenant en jeu de cette façon doivent donc provenir des pertes initiales de la formation.



Armée de Éons - Liste de sélection

Les nécrons ont une valeur stratégique de 2+, une valeur d'initiative de 1+ L'Aérospatiale a une initiative de 2+

L'Armée des Éons <u>doit être dirigée par un Tétrarque</u> et comporter <u>au moins une formation</u> de Guerriers ou d'immortels.

Formations Nécrons

Formations	Composition	Améliorations / Notes	Coût
Mausolée	0-1 Mausolée	Le coût inclut deux options au choix parmis : Portail Nécron, Téléportation améliorée, Réanimation améliorée. Chaque choix ne peut être pris qu'une fois. Il est possible de prendre une amélioration supplémentaires pour un surcoût de 25 pts	75pts
Phalange de Guerriers	8 unités de Guerriers nécrons	Ajoutez 4 unités de guerriers nécrons (125pts). <u>Améliorations</u> : Mécarachnides, Factionnaires, Arches fantômes, console de commandement	250pts
Phalange d'Immortels	6 unités d'Immortels	<u>Améliorations</u> : Mécarachnides, Factionnaires, Arches Fantômes, Console de commandement	275pts
Intendance	3 Mécarachnides et 6 unités de Scarabées canopteks		225pts

Améliorations des formations Nécrons

	Composition	Notes	Coût
Mécarachnides	0-3 unités		25pts
Factionnaires	0-2 unités	Remplace une unité de Guerriers ou d'Immortels de la formation	25pts
Arches fantômes	0-X unités	Vous devez prendre autant d'arches que nécessaires au transport de toute la formation (2 unités par arche)	25pts
Console de commandement	0-1 unité	La formation doit avoir un seigneur	25pts

Seigneurs

1 choix maximum par formation, votre armée doit comporter un Tétrarque

Personnages		Améliorations / Notes	Coût
Tetrarque	(1)	Guerriers, Immortels ou Prétoriens uniquement	75 pts
Cryptek		Guerriers, Immortels ou Prétoriens uniquement	50 pts
Dynaste		Guerriers, Immortels ou Prétoriens uniquement	25pts
Seigneurs Destroyer		Formations Destroyers uniquement	25pts

Formations de Support

Deux choix de supports maximum par formation de Guerriers nécrons, Immortels ou Intendance Ces formations sont indépendantes et ne peuvent améliorer une autre formation.

Formations	Composition	Améliorations / Notes	Coût
Monolithes	4 unités	Ajoutez un monolithe supplémentaire pour 100 pts	300pts
Obélisques	6 unités		325pts
Arches du Jugement	4 unités	Ajoutez 2 arches pour 125 pts	250pts
Consoles d'annihilation	4 unités	Ajoutez une ou deux consoles d'annihilation pour 50 pts pièce	200pts
Rodeurs du triarcat	4 unités		225pts
Destroyers	6 unités	Remplacez autant de destroyers par des destroyers lourds (gratuit). Ajoutez un Seigneur destroyer à la formation (25pts)	250pts
Mécanoptères	6 unités		225pts
Traqueurs	6 unités		250pts
Prétoriens	6 unités	Seigneurs	325pts
(0-1) Dépeceurs	4 unités	Ajoutez 2 dépeceurs pour 75 pts	150pts
Spectres	4 unités	Ajoutez un ou deux spectres pour 50pts pièce	200pts

Engins de guerre et aéro-spatiale

Un tier des des points de valeur de l'armée peut être dépensé dans cette section.

Formations	Composition	Améliorations / Notes	Coût
(0-1) Escadron Faucheurs	2 unités	Ajoutez un faucheur pour 100pts	225pts
(0-1) Escadron Moissonneurs	2 unités	Ajoutez un moissoneur pour 100pts	225pts
Vaisseau de Classe Scythes	1 unité	Ignorez la limitation (0-1) des escadrons faucheurs et moissoneurs	150pts
(0-1) Vaisseau de Classe Cairn	1 unité	Ignorez la limitation (0-1) des escadrons faucheurs et moissoneurs	300pts
(0-1) C'Tan	1 unité	C'tan Deceiver ou Nightbringer	325pts
(0-1) Abattoir	1 unité		525pts
(0-1) Orbe des éons	1 unité		675pts
Pylone	1 unité		225pts

PROFILS

Type Vitesse Blindage Corps à Corps Fusillade

Personnage - - -

Armes Portée Puissance de Feu Notes
Bâton de Lumière (15cm) Armes légères Attaque Supplémentaire (+1)

Et (contact) Armes d'assaut Attaque Supplémentaire (+1) MA

Notes: Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable, Résurrection



		CRY	PTEK		
<u>Type</u>	<u>Vitesse</u>	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusillade</u>	all .
Personnage	100 -	-			S. All
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		100
Bâton de Lumière	(15cm)	Armes légères	Attaque Supplémer	ntaire (+1)	
	Et (contact)	Armes d'assaut	Attaque Supplémer	ntaire (+1) MA	A Comment
Notes : Charismatique, R	Lésurrection				

			DYN	ASTE		
<u>Type</u>		Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusillade</u>	hite
Personnage						**
Armes		<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		A L
Bâton de Lumière		(15cm)	Armes légères	Attaque Supplémer	ntaire (+1)	
	Et	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Supplémer	ntaire (+1) MA	2
Notes: Commandant, M	eneu	ır, Résurrec	tion			the state of the s

		SEIGNEUR	DESTROYER		
<u>Type</u>	Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusilla de</u>	**
Personnage	-		-	-	_ ا
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		
Fauchard	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Supplément	taire (+1) MA	
					THE TRANS
Notes : Meneur, Sans pei	ır, Sauvegarde i	nvulnérable			

	С	ONSOLE DE CO	MMANDEME	NT	
<u>Type</u>	Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusilla de</u>	
Véhicule léger	30cm	5+	5+	4+	20
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		A 1
Canon Tesla	30cm	AP3+			1
					2 20
Notes: Antigrav, Blindag	e renforcé.				100
Si la console est détruite, l	e personnage pe	eut être resurecté dans i	une autre unité de la j	formation	

<u>Type</u>	Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusillade</u>	*
Infanterie	15 cm	3+	3+	6+	
<u>Armes</u>	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		
Fauchard	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Supplémer	ntaire (+1) MA	

		GUERRIERS	NECRONS -		
<u>Type</u>	Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusillade</u>	
Infanterie	15 cm	5+	5+	4+	
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		100
Fusil à Fission	15 cm	AP5+/ AC6+	-		
Notes : Nécron					

		IMMO	RTELS		
<u>Type</u>	Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusilla de</u>	
Infante rie	15 cm	4+	5+	3+	
<u>Armes</u>	<u>Portée</u>	<u>Puissance de Feu</u>	Notes		
Fusil à fission lourd	15 cm	AP4+/AC6+	- 1		
Notes : Nécron					

	MECARACHNIDE				
<u>Type</u>	Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusilla de</u>	
Véhicule Léger	15 cm	5+	5+	6+	
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		Contract on
Faisseau à Particules	15 cm	AP5+/AC5+			
Pinces	(contact)	Armes d'assaut	Macro Arme		WAY TO SERVE
					MALL .
Notes: Blindage Renforcé,	Antigrav, Ma	rcheur, Resurrection,	Sans peur		

		SCARABEES	CANOPTEK		
<u>Type</u>	Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusilla de</u>	
Infante rie	15 cm	6+	6+		day offer
<u>Armes</u>	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		
Frappe Entropique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Supp. (+1),	, Sniper	
Notes: Nécron, Infiltrates	urs, Antigrav				

		SPEC	CTRES		
<u>Type</u> Infanterie	<u>Vitesse</u> 30 cm	<u>Blindage</u> 4+	Corps à Corps 3+	<u>Fusillade</u> -	The state of the s
<u>Armes</u> Griffes et Cables Constricteurs	Portée (contact)	Puissance de Feu Armes d'assaut	<u>Notes</u> Attaque Supplémen Frappe en premier	taire (+1)	
Notes: Réacteur dorsaux,	. Sauvegarde in	vulnérable, Dématéria			mile

DEPECEURS					
<u>Type</u>	<u>Vitesse</u>	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusillade</u>	
Infanterie	15 cm	4+	4+	-	
<u>Armes</u>	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		The same of the sa
Griffes	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Supp. (+1)		3 2 9

TRAQUEURS

TypeVitesseBlindageCorps à CorpsFusilladenfanterie15 cm4+6+4+

Infanterie 15 cm 4+ 6+

Armes Portée Puissance de Feu Notes

Armes Portée Puissance de Feu Notes

Désintégrateur Synaptique 30cm AP4+ Sniper

Notes: Nécron, Eclaireur, Téléportation



MECANOPTERES					
<u>Type</u>	Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusilla de</u>	3
Infante rie	35 cm	4+	6+	4+	
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	Notes		Sept of the sept o
Carabine Tesla jumelées	15cm	AP6+	-		ALL DE
					-
Notes : Nécron, Monté, Ant	igrav				

		PRETO	ORIENS		
<u>Type</u>	<u>Vitesse</u>	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusilla de</u>	
Infanterie	30 cm	4+	3+	5+	
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		
Crosse d'alliance	(15cm)	Armes légères	Attaque Supplément	taire (+1)	
	Et (contact)	Armes d'assaut	Attaque Supplément	taire (+1) MA	
otes : Nécron, Réacteu	r Dorsaux				

		DESTE	ROYER		
<u>Type</u>	<u>Vitesse</u>	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusillade</u>	(0)
Infanterie	25 cm	4+	5+	4+	0
<u>Armes</u>	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		
Canon à Fission	30cm	AP4+/ AC6+	-		
Notes : Nécron, Antigrav,	Monté				

		DESTROY	ER LOURD		
<u>Type</u>	Vitesse	<u>B linda ge</u>	Corps à Corps	<u>Fusilla de</u>	
Infante rie	25 cm	4+	5+	5+	
<u>Armes</u>	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		
Canon à fission lourd	30 cm	AC4+	-		Shape of the same
					ALL THE
Notes : Nécron, Antigrav, N	1ont é				

		ARCHES FA	ANTÔMES		
<u>Type</u>	Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusillade</u>	
Véhicule Blindé	30 cm	5+	6+	4+	
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		W. CEEEer
Bordées de fusils à fission	(15cm)	Armes légères	-		A SAMA PROPERTY
Notes: Antigrav, Blindage 1	renforcé, Tra	nsport (2), Résurrection	!		A do not 1 Life.

RODEURS DU TRIARCAT

Blindage Corps à Corps <u>Fusillade</u> <u>Type</u> <u>Vitesse</u> Véhicule blindé 20 cm 5+ 5+ 4+ Puissance de Feu Armes <u>Portée</u> <u>Notes</u> Rayon incendiaire 30cm MA4+ Ignore les couverts

Et (15cm) Armes légères Macro Arme

Notes: Blindage Renforcé, Marcheur, Eclaireur



		CONSOLES D'A	NNIHILATIO	N	
<u>Type</u>	<u>Vitesse</u>	<u>B linda ge</u>	Corps à Corps	<u>Fusilla de</u>	
Véhicule Léger	15 cm	5+	6+	4+	20
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	Notes		A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH
Canon Tesla	30cm	AP3+	-		
Destructeur Tesla Jumelé	30cm	AP4+/AC5+	-		
					and a
Notes: Eclaireur, Antigrav,	Blindage renf	forcé			

	A	RCHES DU JUG	EMENT DERN	IER	
<u>Type</u>	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	<u>Fusillade</u>	
Véhicule Blindé	20 cm	5+	6+	4+	C.
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	Notes		There !
Canon du Jugement Dernier	45cm	1 PB	-		The Contract of the Contract o
Ou	30cm	MA 4+	-		Military
Bordées de fusils à fission	(15cm)	Armes légères			
Notes: Antigrav, Blindage re	nforcé	The Little Control			

MONOLITHES							
<u>Type</u>	Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusillade</u>			
Véhicule Blindé	15 cm	4+	6+	4+	200		
<u>Armes</u>	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>				
Eruption de Particules	30cm	AP4+/ AC4+ ou 1PB	-		7 8 5		
Projecteurs à Fission	(15cm)	Armes légères	Attaques supplém	entaires (+1)	And the same		

		OBELIS	SQUES		
<u>Type</u>	Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusilla de</u>	
Véhicule Blindé	20 cm	5+	6+	5+	
<u>Armes</u>	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		
Projecteur à particules	30cm	2x AP4+/AC4+	-		
			-		

PYLONES

TypeVitesseBlindageCorps à CorpsFusilladeEngin de Guerreimmobile4+-4+

<u>Armes</u> <u>Portée</u> <u>Puissance de Feu</u> <u>Notes</u>

Accélérateur à particules 60cm MA4+/ AA4+ Macro Arme, TT (D3)

Désintégrateur à Fission (15cm) Armes légères Attaques supplémentaires (+2)

Capacité de Dommages : 3, Touche Critique : Le pylone explose infligeant une touche MA 4+ à toute unité dans un rayon de $5\mathrm{cm}$.

Notes: Téléportation, Métal Organique, Sans peur, un pylone ne peut que contester un objectif



		FAUC	HEURS		
<u>Type</u>	Vitesse	<u>B lindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusilla de</u>	
Chasseur Bombardier	-	5+	-		30
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		300
2 x Destructeur Tesla	30cm	AP4+/AC5+/AA5+	Frontal fixe		
Rayon de mort	15 cm	MA4+	Macro Arme		
Notes:					

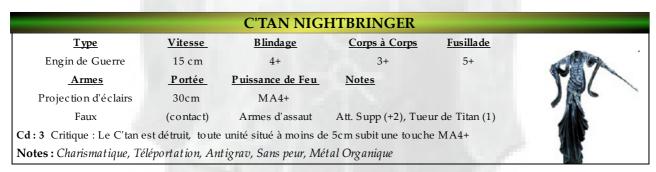
		MOISSO	NNEURS		
<u>Type</u>	Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusillade</u>	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR
Chasseur Bombardier	-	5+		-	
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		
2x Destructeur Tesla	30cm	AP4+/AC5+/AA5+	Frontal fixe		
1172					
Notes: Trou de ver		The state of			

	VAISSEA	U DE CLASS	E SCYTH	ES	
<u>Type</u>	<u>Vitesse</u> <u>Blin</u>	dage <u>Cor</u>	ps à Corps	<u>Fusilla de</u>	-
V aisse au S patial	- 3		-	-	1
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	Notes		<u> </u>
Rayon à particules	Frappe Chirurgicale	MA2+	Tueur d	e Titans (D3)	
Foudre Solaire	Bombardement orbita	1 3PB	Macro A	Arme	A
Notes:					

	V	AISSEAU DE	CLASSE CAIR	N	
<u>Type</u>	<u>Vitesse</u>	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusilla de</u>	
V aisseau S patial	-	-	-	-	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH
<u>Armes</u>	<u>Portée</u>	<u>Puissan</u>	<u>nce de Feu</u> <u>Notes</u>		
Foudre Solaire	Bombardemen	torbital 8	PB Macro	Arme	
Notes: Lent					191

		C'TAN D	ECEIVER	
<u>Type</u>	Vitesse	<u>B linda ge</u>	Corps à Corps	<u>Fusillade</u>
Engin de Guerre	15 cm	4+	4+	3+
<u>Armes</u>	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	Notes	
E po uv ante	45cm	6PB	Rupture, ne provoqi	ue pas de dégats
Regard de Mort	(contact)	Armes d'assaut	Att. Supp (+2), Mac	ro arme
Cd: 3 Critique : Le C'tan es	st détruit, toute	unité situé à moins de	e 5cm subit une touche	e MA4+

Notes: Charismatique, Téléportation, Antigrav, Sans peur, Métal Organique



		ABAT	TOIR	
<u>Type</u>	Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusillade</u>
Engin de Guerre	20 cm	4+	3+	5+
Armes	<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>	
Faucheur d'Ames	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Supp. (+	2), TT (1D3)
nuées de scarabées	(15cm)	Armes légères	Attaques Supp (+	3)
D: 6, <u>Critique :</u> L'Abatto	ir subit un dég	at, son portail est inuti	lisable pour le reste d	e la partie

			ORBE D	ES EONS		
<u>Type</u>		Vitesse	<u>Blindage</u>	Corps à Corps	<u>Fusillade</u>	
Engin de Guerre		20 cm	4+	6+	3+	
Armes		<u>Portée</u>	Puissance de Feu	<u>Notes</u>		
Eruption Solaire		45cm	MA2+	Tueur de Titans (De	5)	
	Ou	60cm	4PB	Macro Arme		
	Ou	75cm	6PB	Rupture		
	Ou	90cm	12PB			
D: 6 . <u>Critique :</u> L'Orb	e subit	un dégat.	Centrez ensuite un gab	arit Orbital sur l'orbe	e, toutes	
unités	(orbe	comprise) s	ituée sous le gabarit su	ibit une attaque de 3P	PB (Macro Arme	?)

Notes: Sans Peur, Métal Organique, Antigrav

Notes de profil	Commandant Suprême, Sauvegard e Invulnérable, Résurrection	Charismatique, Résurrection	Commandant, Meneur, Résumection	Antigrav, Monté Meneur, Sanspeur, Sauvegarde invulnérable	Antigrav, Blindage renforcé	Nécron	Nécron	Nécron, Réacteur Dorsaux	Attaque Supplémentaire (+1) MA Nécron, Sauvegande Invulnérable	Néαα, Eclaireur, Téléportation	Nécron, Téléportation, Infiltrateurs	Blindage Renfoncé, Antigrav, Marcheur, Resumection, Sans peur	Infiltrateurs, Nécron, Antigrav	Nécron, Antigrav, Monté	Nécron, Antigrav, Monté	Réacteur dorsaux, Sauvegarde invulnérable, Dématérialisation	Nécron, Monté, Antigrav	Eclaireur, Antigrav, Blindage renforcé	Blindage Renfoncé Marcheur, Edaireur
Notes d'armement	Attaque Supplémentaire $(+1)$ Attaque Supplémentaire $(+1)$ MA	Attaque Supplémentaire (+1) Attaque Supplémentaire (+1) MA	Attaque Supplémentaire $(+1)$ Attaque Supplémentaire $(+1)$ MA	Attaque Supplémentaire $(+1)\mathrm{MA}$		ı	7	Attaque Supplémentaire (+1) Attaque Supplémentaire (+1) MA	Attaque Supplémentaire (+1) MA	Sniper	Attaque Supp. (+1)	- Macro Arme	Attaque Supp. (+1), Sniper	7	<u>.</u>	Attaque Supplémentaire (+1) Frappe en premier		, ,	Ignore les couverts Macro Arme
type d'arme	Ameslégères Armes d'assaut	Ames légères Armes d'assaut	Ameslégères Armes d'assaut	Amesd'assaut	AP3+	AP5+/AC6+	AP4+/AC6+	Ameslégères Armæ d'assaut	Armes d'assaut	AP4+	Armes d'assaut	AP5+/AC5+ Armes d'assaut	Armes d'assaut	AP4+/AC6+	AC4+	Armes d'assaut	AP6+	AP3+ AP4+/AC5+	MA4+ Ameslégères
Portée	(15cm) (contact)	(15cm) (contact)	(15cm) (contact)	(contact)	30cm	15 cm	15 am	(15cm) (contact)	(contact)	30cm	(contact)	15 am (contact)	(contact)	30cm	30cm	(contact)	15cm	30cm 30cm	30cm (15cm)
Ff	i		1		4	4	4	占	\$	4	,	\$,	4	占		4	4	4
ŏ		- (1	i	4	ቷ	古	#	#	\$	4	宀	+9	古	古	#	+ 9	+ 9	古
BI		C		1	広	占	4	4	3	4	4	広	\$	4	4	4	4	占	よ
^	•	1	1		30 cm	15 cm	15 cm	30 cm	15 cm	15 cm	15 cm	15 cm	15 cm	25 cm	25 cm	30 cm	35 cm	15 cm	20 cm
Type	Personnage	Personnage	Personnage	Personnage	Vehicule léger	Infanterie	Infantene	Infantene	Infanterie	Infantene	Infanterie	Vehicule Léger	Infantene	Infanterie	Infantenie	Infanterie	Infanterie	V e hicule Léger	V e hicule blindé
Unité	Tétrarque	Cryptek	Dynaste	Seignaur Destroyer	Consolede Commandement	Guerners Nérrons	Immortels	Prétoiens	Factionnaires	Traqueurs	Déperairs	Mécarachuides	Scarabées Canopteks	Destroyers	Destroyers Lounds	Spectres	Mécanoptères	Consoles d'Annihilation	Rodeurs du Triancat

Unité	Type	Λ	BI	ರ	Ff	Portée	type d'arme	Notes d'armement	Notes de profil
Monolithes	Véhicule Blindé	15 cm	4	\$	4	30cm (15cm)	AP4+/AC4+ ou 1P8 Ames légères	Attaques supplémentaires (+1)	Antigrav, Téléportation, Portail, Métal Organique, Sans peur, Dématérialisation
Obelisques	Véhicule Blindé	20 cm	去	\$	去	30cm	2x AP4+/AC4+		Antigrav, Téléportation, Métal Organique, Sans peur, Dématérialisation
Pylormes	Engin de Guerre	immobile	4		4	60cm (15cm)	MA4+/AA4+ Ameslégères	Tueur de Titans (D3) Attaques supplémentaires (+2)	Téléportation, Métal Organique, Sans peur, un pylone ne peut que contester un objectif. Capacité de Donnnages : 3, Touche Critique : Le pylone explose infligeant une touche MA 4+ à toute unité dans un rayon de 5cm
Arches Fantômes	Véhicule Blindé	30 cm	4	+9	4	(15cm)	Ames légères		Antigrav, Blindage renforcé, Transport (2), Résurrection
Arches du Jugement	Véhicule Blindé	15 cm	4	+ 9	4	30cm 45cm (15cm)	MA4+ 1PB Armes légères	,	Antigrav,Blindage renforcé
CTan Deceiver	Engin de Guerre	15 cm	4	4	#	45cm (contact)	67B Armes d'assaut	Rupture, ne provoque pas de dégats Critique : Le C'tan est détruit, Att. Supp (+2), Macro arme subit une touche MA4+ Charis	Téléportation, Antigrav, Sans peur, Métal Organique Cd:3 Scritique: Le C'tan est détruit, toute unité situé à moirs de 5cm subit une touche MA4+ Charismatique,
CTan Nightbringer	Engin de Guerre	15 cm	4	#	去	30cm (contact)	MA4+ Armes d'assaut	- Att. Supp (+2), TT (1)	Téléportation, Antigrav, Sans peur, Métal Organique Cd:3 Critique : Le C'tan est détruit, toute unité situé à moirs de 5cm subit une touche MA4+ Charismatique,
Abattoir	Engin de Guerre	20 cm	4	#	去	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Supp. (+2), TT (1D3)	Portail, Antigrav, Métal Organique, Infiltrateur, Sans Peur
						(15am)	Annes légènes	Attaques Supp (+3)	CD: 6, Critique: L'Abattoir subit un dégat, son portail est inutilisable pour le reste de la partie
Orbe des Eons	Engin de Guerre	20 cm	4	\$	#	45cm	MA2+	Tueur de Titans (D6)	Sans Peur, Métal Organique, Antigrav
						60cm 75cm	4PB 6PB	Macro Arme Rupture	CD: 6. Critique : L'Orbe subit un dégat. Centrez ensuite un gabarit Orbital sur l'orbe, toutes unités (orbe comprise) située
						90cm	12PB		sous le gabarit subit une attaque de 3178 M.A.
Faucheurs	Chasseur Bombardier	1	4		1	30cm 15 cm	2xAP4+/AC5+/AA5+ MA4+	Frontal fixe Macro Arme	
Moissonneurs	Chasseur Bombardier		ţ.			30cm	2xAP4+/AC5+/AA5+	Frontal fixe	Trou de ver
Vaisæau Scythes	Vaisseau Spatial			•	1	0.0	MA2+ 3 PB	Tueur de Titans (D3) Macro Anne	Frappe chinugicale Bombardement Orbital
Vaisæau Caim	Vaisseau Spatial			1	1		8 PB	Macro Arme	Lent, Bombardement Orbital

Résumé des Règles Nécrons (cf règles spéciales)

Valeur Stratégique 2, Initiative 1 – 2 pour l'aérospatiale

Marche Inéxorable

Les nécrons ne peuvent pas redéployer. L'action "rassemblement" dispose d'un bonus de +1

Métal Organique

Ignorez toutes les règles modifiant les valeurs de blindage. La sauvegarde est toujours relançable. Les armes tueurs de titans infligent l'ensemble de leur dégats (Tt Dx) puis chaque domage est sauvegardé indépendament. Une seule unité encaisse l'ensemble de ces domages.

Mausolée

Ignorez le premier pion d'impact lié à chaque téléportation d'infanteries et pour chaque phase de résurrection jouée dans une formation. Le mausolé dispose d'un portail. Il doit être votre objectif Blitzkrieg.

Réserves Nécrons

Seules les formations capables de se téléporter ou de franchir un portail peuvent être mises en réserve. En cas de tie break, toutes les formations en réserve sauf l'aérospatiale sont considérées comme détruites.

Dématérialisation

Les formations entièrements composées d'unités « nécron » ou avec la compétence "dématérialisation" retournent en réserve au moment de leur démoralisation. Elles devront y être ralliées .

Portails

Les formations d'infanteries et les véhicules légers "marcheurs" peuvent emprunter les portails suite à une action permettant au moins un mouvement. Il est possible de sortir par un autre portail dans la même action mais deux mouvements et deux portails disponibles sont alors nécessaires. Chaque portail ne peut être utilisé qu'une fois dans le tour. Il est possible de retourner en réserve grâce à un portail.

Trou de ver

Déployez une seule formation choisie en réserve et à raison de quatres unités par trou de ver disponibles. L'ordre "attaque au sol" est nécessaire pour les aéronefs en vue de crer un trou de ver.

Phase de résurrection

Jouez cette phase à la fin d'un regroupement et à la fin de la phase de ralliement pour chaque formation non démoralisée. Remettez en jeu une unité "nécron" à 5 cm de la formation ainsi qu'un pion d'impact.

Résurrection

Remettez en jeu une unité de la formation qui a été détruite ainsi qu'un pion d'impact par capacité "résurrection" présente dans la formation. Cette action n'est pas imposée e tpeut être ignorée.

Ta	able standar	d des point	s de Barrage	es
PB	Gabarits supp.	PI Supp.	AP	AC
1	-	-	6+	6+
2	-	-	5+	6+
3	-	-	4+	5+
4-5	Un	-	4+	5+
6-7	Un	Un	4+	5+
8-9	Deux	Un	4+	5+
10-12	Deux	Deux	4+	5+
13-15	Deux	Trois	4+	5+
16-18	Deux	Quatres	4+	5+





