

EPIC ARMAGEDDON



CODIX

NECRONS

EA-FR

NÉCRONS



"La mort vient flotter au-dessus de moi
Et elle murmure au creux de mon oreille
Avec des mots que je ne comprends pas
La promesse de douleurs sans pareilles".

Inscription relevée sur les murs de Cthelmax

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une légion nécron basée sur celles de Szarekh, le Roi Silencieux.

Les légions des nécrons sont organisées autour de grandes formations appelées **phalanges**, elles-mêmes complétées par des **formations d'appui** qui leurs sont autonomes.

Chaque **phalange** peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque **détachement** quelle **amélioration** est autorisée. Chaque **amélioration** autorisée ne peut être **prise qu'une fois** par phalange. Les améliorations font partie intégrante des détachements et doivent respecter les règles de cohésion.

Les **formations de support** sont des formations autonomes des **phalanges**. Elles ne peuvent pas recevoir d'améliorations. Un maximum de $\frac{1}{3}$ des points peuvent être dépensés pour ces formations.



Emblème de guerre Nécron

Règle spéciale : **Conduits Extra-dimensionnels**

Les formations de l'armée peuvent **relancer** leurs jets de téléportation.

Règle spéciale : **Avance Inexorable**

Les formations de l'armée **ne peuvent pas accomplir l'action "Redéploiement"** mais ont un **bonus de +1 sur les jets d'initiative** pour accomplir l'action **"Regroupement"** et également **+1 sur les jets de ralliement**.

Règle spéciale : **Machine-Esprit**

Les formations ne comportant que des unités bénéficiant de la règle **Machine Esprit** ne peuvent que **contester les objectifs**, pas les capturer.

Règle spéciale : **Métal Organique**

Les unités faites de **Métal Organique** peuvent effectuer une sauvegarde de Blindage Renforcé contre les armes **normales, 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.

Règle spéciale : **Réanimation**

Les unités bénéficiant de la règle **Réanimation** disposent d'une **sauvegarde invulnérable de 5+**. Les attaques **Tueur de Titans** annulent cependant toute possibilité de **Réanimation**, et même de **Réanimation Améliorée**. À chaque **Réanimation** réussie, l'unité n'est pas détruite mais sa formation reçoit **1 Pion Impact** à la fin de l'action en cours comme si l'unité avait été détruite et l'unité **Réanimée compte comme détruite dans le calcul des pertes en assaut**. Une formation démoralisée ne reçoit pas de Pion Impact supplémentaire pour une **Réanimation** réussie.

Règle spéciale : **Réanimation Améliorée**

Chaque unité bénéficiant de la règle **Réanimation Améliorée** permet une **Réanimation automatique** par tour au sein de sa formation, et ce sans lancer le jet de sauvegarde invulnérable de 5+.

Règle spéciale : Portails Nécrans

Pour **75 pts**, le joueur Nécron peut inclure jusqu'à un Portail dans son armée. Il peut le placer sur n'importe quel objectif de sa moitié de table.

Seules les unités d'Infanterie et les Araignées Canoptek peuvent utiliser les portails. Ces formations peuvent entrer en jeu depuis la réserve 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 ou l'objectif.

Chaque portail ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour et ne doit être ni en réserve ni embarqué pour être utilisé. Une formation peut également «entrer» dans un portail et retourner ainsi se placer hors table et ne pourra alors revenir en jeu qu'au travers d'un Portail Nécron.

Une formation disposant de deux actions de mouvement peut quitter la table depuis un portail pour immédiatement entrer 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.

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



Éveil des Nécrans sur un monde-nécropole non identifié.

LISTE D'ARMÉE CODEX – NÉCRONS

Les armées Nécrons ont une **valeur stratégique de 1**. Les formations Nécrons ont une **initiative de 1+**.

PHALANGES NÉCRONS

Formations	Unité	Améliorations	Coût
1+ Phalange de Guerriers	1 unité de Seigneur Nécron et 7 unités de Guerriers Nécrons	Commandant Suprême, Guerriers, Gardes, Transports, Intendance, Barge de commandement.	250 pts
Nuées Canoptek	1 unité d'Araignée Canoptek et 6 unités de Scarabées Canoptek	Intendance, Spectres	200 pts

AMÉLIORATIONS NÉCRONS

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par formation)

Améliorations	Unité	Coût
0-1 Commandant Suprême	Remplacer une unité de Seigneur Nécron par une unité de Seigneur de Guerre Nécron ou remplacer une unité de Seigneur Destroyer par une unité de Seigneur de Guerre Destroyer	75 pts
Guerriers	Ajouter 4 unités de Guerriers Nécrons à la formation	125 pts
Gardes	Remplacez jusqu'à 3 unités de Guerriers Nécrons par des unités d'Immortels ou de Factionnaires	25 pts chacun
Transports	Ajouter autant d'Arches Fantômes que nécessaire pour transporter toutes les unités de la formation	25 pts chacun
Intendance	Ajouter 1 à 3 unités d'Araignée Canoptek à la formation	50 pts chacune
Barge de commandement	Les unités de <i>Seigneur</i> (Nécron, Destroyer, Seigneur de Guerre Nécron et Destroyer) de la formation gagnent : Blindage Renforcé, Réanimation	50 pts
Spectre	Remplacer n'importe quel nombre d'unités de Scarabées par des unités de Spectres	25 pts par paire

FORMATIONS DE SOUTIEN NÉCRONS

(Jusqu'à 2 formations de soutien Nécrons par phalange Nécron)

Formations	Unité	Améliorations	Coût
Phalange d'Immortels	1 Seigneur Nécron et 7 unités d'immortels	Commandant Suprême, Transports, Intendance, Barge de Commandement	325 pts
0-1 Dépeceurs	4 ou 8 unités de Dépeceurs		125 pts / 250 pts
Rôleurs du triarc	4 unités de Rôleurs du Triarc		200 pts
Arches du Jugement Dernier	6 unités d'Arches du Jugement Dernier		350 pts
Pylônes sentinelles	4 unités de Pylônes Sentinelles		200 pts
Consoles d'annihilation	5 unités de Consoles d'annihilation		200 pts
Destroyers	1 unité de Seigneur Destroyer et 5 unités parmi : Destroyers, Destroyers Lourds	Commandant Suprême	250 pts
0-1 Garde Prétorienne	6 ou 8 unités de Prétoriens		300 pts / 400 pts
Mécanoptères	6 unités de Mécanoptères		250 pts
Traqueurs	6 unités de Traqueurs		250 pts
0-1 Ancres Nécrons (par Phalange de Guerriers)	1 Monolithe et 1 Obélisque (Remplacer 1 Obélisque par 1 Monolithe)		250 pts (+50 pts)

FORMATIONS DE SUPPORT DE L'ARMÉE NÉCRON

(Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)

FLOTTE NÉCRONS

Formations	Unité	Coût
Moisson	2 Doom Scythe Ajouter 0-1 Doom Scythe	225 pts 100 pts
Linceul	1 Night Shroud	250 pts
0-1 Vaisseau Orbital	1 Vaisseau de classe Scythe 1 Vaisseau de classe Cairn	150 pts 250 pts

SOUTIENS RARES

Formations	Unité	Coût
Pylône	1 Pylône	225 pts
Mégalithe	1 Mégalithe	300 pts
0-1 Écharde C'tan	1 C'tan Deceiver ou 1 C'tan Nightbringer	325 pts
0-1 Titans des Aëons	1 Abattoir 1 Orbe des Aëons	500 pts 500 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES NÉCRONS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Seigneur de Guerre Nécron	Inf	15cm	4+	4+	4+	Bâton de Radiance	(15cm) (contact)	Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut +1A, TT(1)	Commandant Suprême, Sans Peur, Charismatique, Réanimation Améliorée
Seigneur de Guerre Destroyer	Inf	25cm	4+	4+	4+	Bâton de Radiance	(15cm) (contact)	Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut +1A, TT(1)	Commandant Suprême, Sans Peur, Charismatique, Réanimation Améliorée, Monté, Antigrav
Seigneur Nécron	Inf	15cm	4+	4+	4+	Bâton de Lumière	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +1A, MA Arme Légère, +1A	Commandant, Meneur, Réanimation Améliorée
Seigneur Destroyer	Inf	25cm	4+	4+	4+	Bâton des Rois	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +1A, Arme Légère, +1A, MA	Commandant, Meneur, Réanimation Améliorée, Monté, Antigrav
Guerriers Nécrans	Inf	15cm	4+	5+	4+	Écorcheurs Gauss	(15cm)	Arme Légère	Réanimation, Machine Esprit
Scarabées Canopteks	Inf	15cm	6+	5+	-	Attaque en nuée	(contact)	Arme d'Assaut	Réanimation, Machine Esprit, Infiltrateurs, Sacrifiables
Immortels	Inf	15cm	4+	6+	3+	Éclateurs Gauss	(15cm)	Arme Légère	Réanimation, Machine Esprit
Factionnaires	Inf	15cm	3+	3+	6+	Fauchards	(contact)	Arme d'Assaut +1, MA	Réanimation, Machine Esprit
Prétoiriens	Inf	15cm	3+	3+	6+	Crosses d'Alliance	(contact)	Armes d'Assaut, +1A, MA	Réanimation, Infiltrateurs, Réacteurs Dorsaux
Spectres Canoptek	Inf	15cm	4+	3+	-	Griffes et câbles	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, FeP	Réanimation, Machine Esprit, Infiltrateurs, Réacteurs Dorsaux
Dépeceurs	Inf	15cm	4+	3+	-	Griffes	(contact)	Armes d'Assaut	Réanimation, Infiltrateur, Téléportation
Traqueurs	Inf	15cm	4+	6+	5+	Désintégrateurs synaptiques	30cm	AP4+, Snp	Réanimation, Téléportation
Destroyers	Inf	25cm	4+	6+	4+	Canons Gauss	30cm	2x AP5+/AC6+	Réanimation, Machine Esprit, Montés, Antigrav
Destroyers Lourds	Inf	25cm	4+	6+	5+	Destructeurs Gauss	30cm	2x AP4+/AC5+	Réanimation, Machine Esprit, Montés, Antigrav
Mécanoptères	Inf	30cm	4+	5+	4+	Carabines Tesla Jumelées	(15cm)	Armes Légères	Réanimation, Antigrav, Montés
Console d'Annihilation	VL	25cm	5+	6+	4+	Canon Tesla Destructeurs Tesla Jumelés	30cm 30cm	AP3+, Lance AP4+/AC5+	Antigrav, Blindage Renforcé
Araignée Canoptek	VL	15cm	4+	5+	5+	Pinces	(contact)	Arme d'Assaut +1, MA	Réanimation améliorée, Meneur, Infiltrateur, Sans peur, Marcheur
Arche Fantôme	VB	25cm	5+	6+	5+	Bordées de fusils à fission	(15cm)	Arme Légère, +1A	Réanimation Améliorée, Antigrav, Blindage Renforcé, Transport (2) : infanterie non montée
Arche du Jugement Dernier	VB	25cm	5+	6+	5+	Canon du Jugement Dernier Bordées de fusils à fission	60cm (15cm) (15cm)	1PB Arme Légère, +1A Arme Légère, +1A	Antigrav, Blindage Renforcé
Rôdeur du Triarcat	VB	20cm	5+	5+	4+	Rayon Incendiaire et	30cm (15cm)	MA4+, IC Arme Légère, MA, IC	Blindage renforcé, Marcheur, Éclaireur
Pylône Sentinelle	VB	10cm	5+	-	4+	Exterminateur Gauss	30cm	MA4+ ou AA4+, MA	Machine Esprit, Métal Organique, Sans Peur, Téléportation

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DES ENGIN DE GUERRE

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Pylône	EG	0cm	4+	-	4+	Accélérateur à particules Gauss Flux Arc	60cm (15cm)	MA4+, AA4+, TT(D3) Arme Légère, +1A	<i>Machine Esprit, Métal Organique, Sans peur, Téléportation</i> CD3 – Critique : Détruit, chaque unité dans les 5cm subit une touche sur 4+.
Monolithe	EG	10cm	4+	6+	4+	Fouet à particules Abraseurs Gauss	30cm (15cm)	AP3+/AC4+ Arme Légère, +1A	<i>Métal Organique, Portail Nécron, Antigrav, Téléportation, Sans Peur</i> CD2 – Critique : Détruit.
Obélisque	EG	15cm	4+	6+	5+	Fléau à Particule Impulsion gravitique	60cm 45cm	AP3+/AC4+ AA5+	<i>Métal Organique, Antigrav, Téléportation, Sans Peur</i> CD2 – Critique : Détruit.
Mégalithe	EG	15cm	4+	6+	4+	2x Fouet à particules 2x Gauss Flux Arc	30cm (15cm)	AP3+/AC4+ Arme Légère, +1A	<i>Métal Organique, Antigrav, Portail Nécron, Sans peur, Téléportation, Transport (2): Peut transporter jusqu'à 2 Monolithes ou Obélisques.</i> CD4 – Critique : Le Portail du Mégalithe est détruit. Chaque critique suivant inflige un dégât supplémentaire.
Abattoir	EG	20cm	4+	2+	5+	Gauss Flux array Harvester Tendrils	(15cm) (contact)	Arme Légère, +2A Arme d'Assaut, +2A, TT(1)	<i>Infiltrateur, Métal Organique, Portail, Antigrav, Sans Peur</i> CD6 – Critique: Le portail de l'Abattoir est détruit. Chaque critique suivant inflige un dégât supplémentaire.
Orbe des Æons	EG	15cm	4+	-	5+	Star Cage	90cm <u>ou</u> 60cm <u>ou</u> 30cm <u>ou</u> 15cm <u>et</u> (15cm)	MA2+, TT(D6+1), FrtF 4PB, Rupture, IC, FrtF 3PB, MA, IC, FrtF 12PB, IC, FrtF Arme Légère, MA	<i>Métal Organique, Antigrav, Sans Peur, Téléportation</i> CD6 – Critique: L'Orbe des Æons est détruite. Chaque unité dans les 15cm subit une touche TT1 sur un 4+.
C'Tan Deceiver	EG	15cm	4+	4+	3+	Épouvante Regard de la Mort	45cm (contact)	6PB Rupture, pas de dégâts Arme d'Assaut, +2A, MA	<i>Charismatique, Métal Organique, Blindage Arrière Renforcé, Antigrav, Sans Peur, Téléportation</i> CD3 – Critique : Le C'Tan est détruit, chaque unité dans les 5cm subit une touche MA sur 4+
C'Tan Nightbringer	EG	15cm	4+	3+	5+	Projections d'éclairs Faux	30cm (contact)	2x MA4+ Armes d'Assaut, +2A TT(D3)	<i>Charismatique, Métal Organique, Blindage Arrière Renforcé, Antigrav, Sans Peur, Téléportation</i> CD3 – Critique : Le C'Tan est détruit, chaque unité dans les 5cm subit une touche MA sur 4+

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE NÉCRONS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Doom Scythe	A	CB	5+	-	-	2x Destructeurs Tesla Rayon de la Mort	30cm 15cm	AP5+/AC5+/AA5+, FrtF MA4+, FrtF	<i>Métal Organique</i>
Nightshroud Bomber	A/EG	B	4+	-	-	2x Destructeurs Tesla Death Spheres	30cm 15cm	AP5+/AC5+/AA5+, FrtF 3PB, Rupture, IC, FrtF	<i>Métal Organique</i> CD2 – Critique: Détruit
Vaisseau de Classe Scythe	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (3) 1x Frappe Chirurgicale	∞ ∞	3PB, MA MA2+, TT(D3)	
Vaisseau de Classe Cairn	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (8) 3x Frappe Chirurgicale	∞ ∞	8PB, MA MA2+, TT(D3)	<i>Lent</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

Type :
perso : Personnage
Inf : Infanterie
VL : Véhicule Léger
VB : Véhicule Blindé
EG : Engin de Guerre
A : Aéronef
VS : Vaisseau Spatial

CC : valeur de Corps à Corps
FF : valeur de Fusillade

Puissance de Feu :
AP : Anti-Personnel
AC : Anti-Char
MA : Macro-Arme
PB : Point de Barrage
AA : Armes Antiaériennes
+1A : Attaque Supplémentaire
FeP : Frappe en Premier
IC : Ignore les Couverts
Rpt : Rupture
Rchg : Rechargement
Ind : Tir Indirect
Uniq : Tir Unique
TT : Tueur de Titan
Frnt : Arc de Tir frontal
FrntF : Arc de Tir frontal Fixe
Arr : Arc de Tir Arrière
Drt : Arc de Tir Droit
Gch : Arc de Tir Gauche

CD : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Orbe des Æons	EG	15cm	4+	-	5+	Star Cage ou ou ou	90cm 60cm 30cm 15cm (15cm)	MA2+, TT(D6+1), FrntF 4PB, Rupture, IC, FrntF 3PB, MA, IC, FrntF 12PB, IC, FrntF Arme Légère, MA	<i>Métal Organique, AntigraV, Sans Peur, Téléportation</i> <i>CD6 - Critique: L'Orbe des Æons est détruite. Chaque unité dans les 15cm subit une touche TT1 sur un 4+.</i>

Vitesse :
C : Aéronef de type Chasseur
CB : Aéronef de type Chasseur-Bombardier
B : Aéronef de type Bombardier