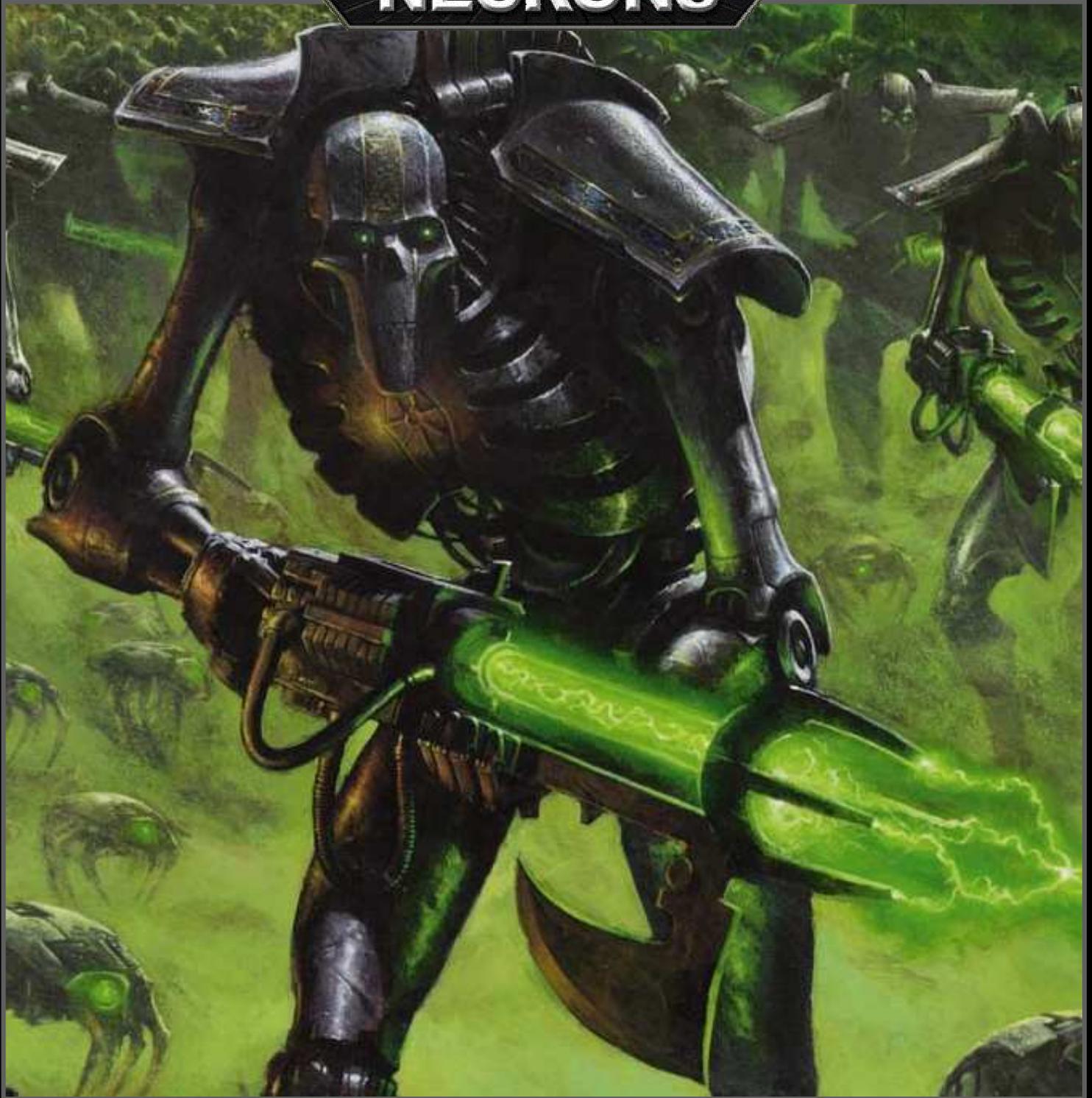
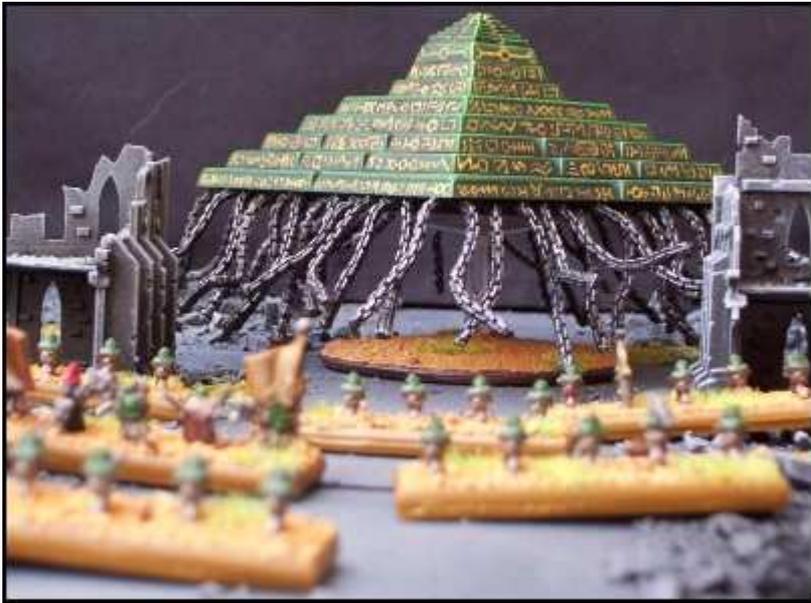


EPIC
ARMAGEDDON

CODEX
NECRONS



SUPPLEMENT OFFICIEL POUR EPIC ARMAGEDDON



LES NECRONS

Vus par Hojyn



SOMMAIRE

Introduction	Page 4
Liste d'armée Nécron	Page 5
<i>Règles spéciales</i>	<i>Page 5</i>
<i>Liste d'armée</i>	<i>Page 7</i>
<i>Unités</i>	<i>Page 8</i>
Modélisme	Page 17
Conseils et stratégies	Page 28
Feuille de référence	Page 36

CREDITS

Liste d'armée par
Specialist Games
Tactical Command
Corey, Champion Nécron

Illustrations par
Games Workshop

Textes et traductions par
Games Workshop
Yves-Marie « Hojyn » Le Carrères
François Bruntz

Conversions et peinture par
Yves-Marie « Hojyn » Le Carrères
Kurgan
Moscovian
François Bruntz

Photos par
Florian « Flogus » Gillet
Kurgan
Moscovian
François Bruntz

Certains textes et les illustrations de ce livre sont empruntés au Codex Nécrans pour Warhammer 40k édité par Games Workshop. Nous sommes conscients d'avoir utilisé ces éléments sans autorisation de Games Workshop mais nous espérons œuvrer non seulement pour les joueurs mais également dans l'intérêt de l'éditeur en faisant la promotion de l'un de ses systèmes de jeu.



INTRODUCTION

Bienvenue, mortel, dans le **Codex Nécrans** pour **Epic Armageddon**, le système de jeu des combats de masse dans l'univers de Warhammer 40k.

L'Ombre s'étend sur l'univers...

Les premiers contacts de l'Imperium avec les Nécrans prirent la forme de raids ciblés contre des colonies scientifiques ou religieuses isolées sur des mondes du confins. Les créatures métalliques surgissaient de nul part, massacraient les colons et disparaissaient sans laisser de trace. Les rapports s'accumulèrent dans les archives de Terra sans pour autant alerter les autorités sur l'imminence de la menace.

Puis des nouvelles inquiétantes finirent par percer les barrières de la bureaucratie impériale. Les raids se multipliaient et dorénavant des flottes spatiales Nécrans avaient été repérées et commençaient à s'attaquer à la marine impériale.

L'activité Nécron prenait de l'ampleur et menaçait jusqu'aux défenses mêmes de Mars.

Cet assaut inexplicable contre la planète sacrée de l'Adeptus Mechanicus fut le signal du réveil général des Nécrans.

Les attaques signalées à l'Inquisition se multiplièrent et dépassèrent largement le stade du raid

éclair. Des armées entières de Nécrans émergèrent d'antiques nécropoles et des mondes entiers furent rayés de la carte.

Les rares survivants de ces attaques ont rapporté des détails effrayants sur l'efficacité des armées Nécrans

L'attaque commence généralement par la détection d'un ou deux énormes engins de guerre de la taille des titans de ligne impériaux. Les tirs d'artillerie semblent sans effet contre ces terribles machines.

Et soudain des Monolithes escortés par des Obélisques se matérialisent partout sur le champ de bataille. Les antigrav vomissent alors des centaines de guerriers Nécrans et de destroyers qui prennent d'assaut les positions tenues par les forces planétaires.

Les Nécrans avancent sans se soucier de leurs pertes car une fois sur deux leurs morts se relèvent pour continuer le combat.

Quel que soit le courage ou l'efficacité des Gardes Impériaux ou des Space Marines chargés des défenses planétaires, rien n'arrête la marée Nécron qui finit toujours par submerger ses ennemis.

Telle est la menace Nécron sur l'univers...

Les Nécrans à Epic Armageddon

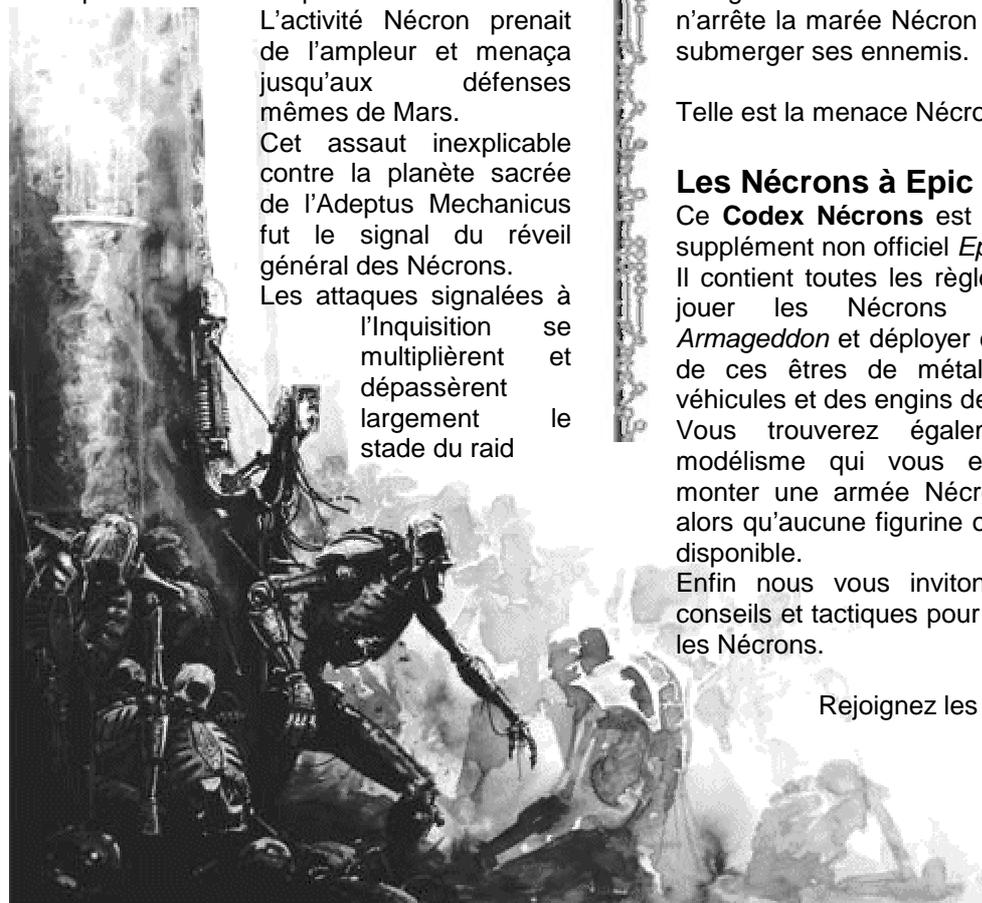
Ce **Codex Nécrans** est basé sur la liste du supplément non officiel *Epic Raiders*.

Il contient toutes les règles nécessaires pour jouer les Nécrans à l'échelle *Epic Armageddon* et déployer des armées entières de ces êtres de métal appuyés par des véhicules et des engins de guerre.

Vous trouverez également une section modélisme qui vous expliquera comment monter une armée Nécron à l'échelle 6mm alors qu'aucune figurine officielle n'est encore disponible.

Enfin nous vous invitons à découvrir des conseils et tactiques pour jouer avec et contre les Nécrans.

Rejoignez les rangs des Nécrans !



LISTE D'ARMEE NECRON

REGLES SPECIALES

Valeur Stratégique : 1 (3 si l'armée comprend un commandant suprême même s'il est en réserve hors table)

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 Nécron (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 Nécron 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 lors de cette même phase et se débarrasse de tous ses pions impacts en cas de succès. 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 Nécron (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.

Nécron

La technologie Nécron 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 *Nécron* 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 *Nécron* 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.

Les formations en réserve ne peuvent pas ramener d'unités en jeu, mais peuvent effectuer un *Rassemblement* pour entrer en jeu et réparer des unités.

Chez les Nécrans, la capacité *Meneur* représente la possibilité d'aider les autres unités à s'auto réparer.

En fin de tour, la capacité *Nécron* ne peut être utilisée lors d'un ralliement que si l'unité possède des pions d'impact.



TECHNOLOGIE NÉCRON

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.

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.

EFFET DES ARMES SUR LE METAL ORGANIQUE				
Arme	Svg Normale	Blindage Renforcé	Svg Invul.	Perte Max CD
AT/AP	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'ARMÉE NECRON

Les armées Nécrons ont une Valeur Stratégique de 1 à moins de comprendre un commandant suprême, la Valeur Stratégique passant alors à 3. Toutes les formations Nécrons une valeur d'initiative de 1+. 1/3 des points de l'armée au maximum peuvent être dépensés en Engins de Guerre.

PHALANGES NECRONS			
Formation	Unités	Améliorations	Coût
Phalange	6 unités de Guerriers avec 1 Seigneur Nécron	0-3 Mekarachnides, +50 pts chacune 0-1 Pariahs, +60 pts 0-3 Immortels, +40 pts chacun	225 points
Phalange Blindée	6 Obélisques	/	300 points

FORMATIONS DE SOUTIEN			
<i>Jusqu'à 3 formations de soutien pour chaque Phalange</i>			
Formation	Unités	Améliorations	Coût
Venator	6 unités de Dépeceurs	0-1 Seigneur Nécron, +25 pts 0-3 Mekarachnides, +50 pts chacune 0-1 Pariahs, +60 pts	200 points
Eques	6 Destroyers	0-1 Seigneur Nécron, +25 pts Vous pouvez remplacer gratuitement n'importe quel nombre de Destroyers par des Destroyers Lourds	375 points
Reconnaissance	3 unités de Spectres	0-3 Spectres supplémentaires, +50 points chacun	200 points
Monolithe	1 Monolithe	0-2 Monolithes, +65 points chacun 0-3 Obélisques, +35 points chaque	125 points
Pylône	1 Pylône	/	200 points

COMMANDANT SUPREME NECRON		
Formation	Unités	Coût
0-1 Commandant Suprême	Faire un choix :	
	C'tan Deceiver	300 points
	C'tan Nightbringer	300 points
	Améliorer la Barge de Guerre en Commandant Suprême	+50 points

MACHINES DE DESTRUCTION NECRONS		
Formation	Unités	Coût
0-1 Faucheur	1 Orbe des Eons ou 1 Abattoir	750 points
0-2 Barge de Guerre	1 Barge de Guerre	300 points
0-1 Vaisseau Moissonneur	1 Vaisseau Moissonneur de classe Scythe	350 points
0-1 Mausolée		75 points

UNITES NECRONS



SEIGNEUR NECRON

Les plus évolués de tous les serviteurs des C'Tan, les Seigneurs Nécrons, vêtus de lambeaux de tissu et maniant des bâtons aussi anciens qu'eux, agissent comme point de focalisation pour les combattants. Leur faculté à diriger les attaques dans un silence total est d'ailleurs aussi effrayante que leur simple présence. La patine de l'âge a terni la perfection argentée de leur aspect, et autour d'eux flotte une puissance accumulée durant des millénaires. Des arcs électriques accompagnent le moindre de leurs gestes tandis que leurs orbites vides brûlent d'un éclat inhumain.



SEIGNEUR NECRON

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
-	-	-	-	-
Armes	Portée	PF	Notes	
Bâton de Lumière	(contact)	Arme d'Assaut	MA, Att. Supp. (+1)	
OU	(15cm)	Arme Légère	Att. Supp. (+1)	



Notes : *Personnage, Meneur, Sauvegarde invulnérable*



GUERRIERS NECRONS

La silhouette squelettique d'un Guerrier Nécron suffit à vous glacer d'effroi, d'autant plus lorsque les balles et les tirs de fusils laser ricochent sur lui sans lui faire le moindre mal. Le fusil à fission qu'il brandit n'est pas moins terrifiant, puisqu'il peut en l'espace d'un battement de cil dissoudre votre chair et désintégrer vos os jusqu'à ce qu'il ne subsiste de vous qu'un nuage d'atomes.

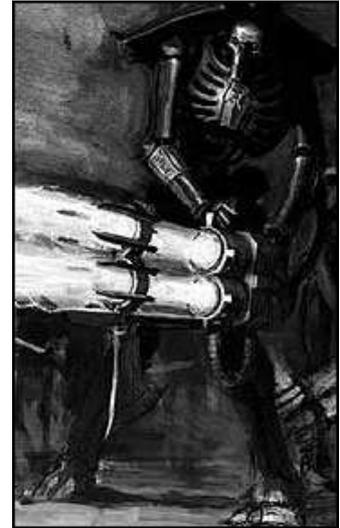
GUERRIERS NECRONS

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Infanterie	15cm	4+	5+	4+
Armes	Portée	PF	Notes	
Fusils à Fission	15cm	AP5+/AC6+	-	



Notes : *Nécron*





IMMORTELS

Les Immortels firent partie des serviteurs Nécrontyrs les plus dévoués aux C'tan et furent les premiers à abandonner leurs enveloppes charnelles pour adopter l'apparence d'acier des Nécrons. Le lustre de ces géants implacables s'est érodé mais leurs crânes de métal emplissent toujours de peur le cœur de leurs adversaires. Le silence avec lequel ils attaquent est bien plus saisissant que n'importe quel cri de guerre.

IMMORTELS

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Infanterie	15cm	4+	4+	3+
Armes	Portée	PF	Notes	
Fusils d'Assaut à Fission	15cm	AP4+/AC6+	-	



Notes : *Nécron*



DEPECEURS

Les Dépeceurs se dispersent au-devant des armées Nécrons pour répandre dans la nuit l'épidémie la plus insidieuse : la peur. Ces bêtes courbées et pourtant redoutablement agiles, sorties des cauchemars les plus sombres des hommes, Ecorchent leurs proies en quelques secondes grâce aux longues lames qui terminent leurs doigts. Elles s'habillent alors des peaux encore dégoulinantes du sang de leurs victimes et abandonnent les cadavres mutilés pour semer la panique dans les rangs ennemis

DEPECEURS

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Infanterie	15cm	4+	3+	-
Armes	Portée	PF	Notes	
Griffes	(contact)	Armes d'Assaut	-	

Notes : *Nécron, Eclaireurs, Infiltrateurs, Téléportation*





MECARACHNIDES

Ces créatures arachnoïdes ont été créées pour entretenir les complexes funéraires plusieurs fois millénaires des nécrons. Deux yeux à facettes surgissent de leurs formes métalliques faites d'un seul bloc, dont la carapace procure aux Mécarachni-
-des la protection nécessaire à leur tâche : réparer la technologie nécron et tout faire pour la protéger.

MECARACHNIDES

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Véhicule Blindé	15cm	4+	5+	5+
Armes	Portée	PF	Notes	
Griffes	(contact)	Arme d'Assaut	Att. Supp. (+1), MA	
Nuée de Scarab. ET	30cm (15cm)	AP5+/AC5+ Arme Légère	Ignore les couverts Att. Supp. (+1), Ignore les couverts	



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



PARIAS

Fruits d'une effrayante symbiose entre technologie nécron et évolution humaine, les Parias représentent l'ultime phase de l'idéal des C'tan pour cette galaxie.

Ces êtres artificiels d'une froide excellence irradient une sensation de menace tangible.

Masquant de leur présence les émanations psychiques et faisant brutalement prendre conscience à leurs ennemis de leur mortalité, les Parias incarnent toute l'horreur des nécrons.



PARIAS

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Infanterie	15cm	4+	3+	3+
Armes	Portée	PF	Notes	
Fauchard ET	15cm (contact)	AP4+/AC6+ Arme d'Assaut	- Att. Supp. (+1), MA	



Notes : *Charismatique*





DESTROYERS

Les nécrons ayant fusionné avec moteurs antigrav sont connus sous le nom de Destroyers. Ces versions lourdement modifiées des Immortels possèdent une structure vertébrale renforcée qui canalise l'énergie d'où leurs armes tirent leur potentiel destructeur. La vitesse et la férocité de leurs attaques n'ont pas souffert de leur long sommeil, ils demeurent ainsi en première ligne des moissons de leurs dieux.

DESTROYERS

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Infanterie	25cm	4+	6+	3+
Armes	Portée	PF	Notes	
2xCanon à Fission	30cm	AP4+/AC6+	-	



Notes : *Nécron, Antigra, Monté*



DESTROYERS LOURDS

A l'instar de leurs versions légères, les Destroyers Lourds sont le résultat de la fusion d'un Immortel avec un générateur antigrav. Ils ont pour armement standard le canon à fission lourd, qu'ils verrouillent sur les véhicules blindés ennemis au moyen de leurs Instruments d'acquisition à lentilles multiples avant de leur faire goûter à leur impact dévastateur.

DESTROYERS LOURDS

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Infanterie	25cm	4+	6+	4+
Armes	Portée	PF	Notes	
Canon à Fission Lourd	30cm	AC3+	-	



Notes : *Nécron, Antigra, Monté*





SPECTRES

Les tueurs flottants et difformes que sont les Spectres se déplacent comme des fantômes en quittant le plan matériel. Leur colonne vertébrale allongée fouette l'air, leurs larges épaules voûtées encadrent un crâne émacié au regard mauvais et au bout de leurs longs bras décharnés, on trouve en guise de doigts un assortiment de lames aiguisées comme de sinistres scalpels.

SPECTRES

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Infanterie	30cm	4+	3+	-
Armes	Portée	PF	Notes	
Griffes	(contact)	Armes d'Assaut	-	



Notes : *Nécron, Réacteurs Dorsaux, Attaque en Premier, Sauvegarde Invulnérable.*



MONOLITHE

Personnifiant la sombre majesté des nécrons, le Monolithe combine les propriétés d'un transport de troupes et d'une plate-forme de tir.

Sa masse flotte jusqu'au terrain des hostilités où ses batteries d'armes peuvent libérer l'énergie accumulée dans son noyau de cristal. Un portail est ouvert dans sa section frontale et permet aux nécrons de déployer leurs troupes où le besoin s'en fait sentir.



MONOLITHE

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Véhicule Blindé	15cm	4+	6+	5+
Armes	Portée	PF	Notes	
Rayon à Particules	30cm	AP4+/AC4+	-	
Projecteur de Champ de Fission	(15cm)	Arme Légère	Att. Supp. (+2)	



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





OBELISQUE

Lorsque les Monolithes apparaissent sur le champ de bataille, ils sont escortés par les mystérieuses Obélisques. Bien que moins bien armés et ne disposant pas de portail, ces véhicules antigrav sont de redoutables adversaires.

OBELISQUE

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Véhicule Blindé	30cm	5+	6+	5+
Armes	Portée	PF	Notes	
Rayon à Particules	45cm	AP4+/AC4+	-	



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



PYLONE

Le Pylône est la seule pièce d'artillerie ayant été identifiée au sein des armées nécrons. Cette arme redoutable est aussi efficace pour anéantir les titans les plus blindés que pour abattre en vol les unités aériennes.

PYLONE

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Engin de Guerre	Immobile	4+	-	4+
Armes	Portée	PF	Notes	
Accélérateur à particules	120cm	MA4+/AA4+	Tueur de Titans (D3)	
Projecteur de Champ de Fission	(15cm)	Arme Légère	Att. Suppl. (+2)	



Notes : *Sans Peur, Téléportation, Blindage Arrière Renforcé, Métal Organique, Capacité de Dommages : 2, un Pylône ne peut pas contrôler ou contester un objectif. Dématérialisation impossible. Touche Critique : Le Pylône explose, infligeant une touche à toute unité dans un rayon de 3D6 cm.*



ABATTOIR

Pyramides obscures flottant dans les airs, les Abattoirs sont dotés de dizaines de tentacules métalliques qui moissonnent le champ de bataille. Ces engins de guerre nécrons sont capables de mettre en pièces des titans de ligne en un seul assaut.

ABATTOIR

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Engin de Guerre	20cm	4+	2+	4+
Armes	Portée	PF	Notes	
Faucheur d'Ames	(contact)	Arme d'Assaut	Att. Supp. (+3), Tueur de Titan (D3)	
3xNuées de Scarabées	30cm	AP5+/AC5+	Ignore les couverts	
ET	(15cm)	Arme Légère	Att. Supp. (+1), Ignore les couverts	
OU	(contact)	Arme d'Assaut	Att. Supp. (+1), Ignore les Couverts	



Notes : *Sans Peur, Blindage Arrière Renforcé, Antigrav, Infiltrateur, Portail, Métal Organique. Capacité de Dommage : 6. Dématérialisation impossible. Une fois détruit compte comme une ruine jusqu'à la fin de la partie.*

Touche Critique : *Un condensateur explose, infligeant une touche Tueur de Titans sur 4+ à toute unité dans un rayon de 5 cm (Abattoir inclus).*



ORBE DES EONS

Miracle de la technologie nécron, les Orbes des Eons semblent capable de produire la puissance énergétique d'une étoile de dimension modeste. La puissance de feu de ces engins de guerre permet tout aussi bien de percer le blindage des titans les plus résistants que de faire s'abattre une véritable pluie de destruction sur les troupes au sol.

ORBE DES EONS

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Engin de Guerre	20cm	4+	-	3+
Armes	Portée	PF	Notes	
Eruption Solaire	90cm	MA3+	Tueur de Titan (D6)	
OU	90cm	12PB		



Notes : *Sans Peur, Blindage Arrière Renforcé, Antigrav, Métal Organique. Capacité de Dommage : 6. Dématérialisation impossible.*

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 4 PB (MA).*





Barge de Guerre

La Barge de Guerre est une plate-forme de combat d'une puissance extraordinaire aussi à l'aise dans un rôle d'artillerie que dans celui de soutien au corps à corps. Une telle unité n'est mise au service que des Seigneurs Nécrans les plus influents.

BARGE DE GUERRE

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Engin de Guerre	20cm	4+	6+	4+
Armes	Portée	PF	Notes	
2 x Canon à Particules	60cm	AP5+/AC3+		
2 x Canon Lourd à champ de fission	30cm	AC4+		
2 x Canon à Champ de fission	30cm	AP4+/AC6+		
Projecteur de Champ de Fission	(15cm)	Arme Légère	Att. Suppl. (+2)	

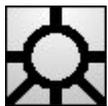


Notes : *Sans Peur, Métal Organique, Portail, Blindage Arrière Renforcé, Antigrav, Commandant, Téléportation. Capacité de Dommages : 3. Dématérialisation impossible.*
Touche Critique : *Incident : le portail devient inutilisable. Une touche critique supplémentaire détruit la Barge*



LES C'TAN

Déités des temps anciens, les C'tan apparaissent sous la forme d'êtres à la peau de métal flottant au-dessus du champ de bataille. Des vents fantomatiques et éthérés s'enroulent autour d'eux et se mêlent à un feu intense qui semble émaner du plus profond de leur essence. Leur contact est mortel, et ceux qui se risquent à les regarder en face plongent leur regard dans les insondables abîmes du temps. Bien qu'ils choisissent d'apparaître sous un aspect humanoïde, ce sont des formes extraterrestres qui n'agissent qu'au regard de leurs propres intérêts.



C'TAN - NIGHTBRINGER

Le Nightbringer incarne la destruction ultime et implacable. Sombre entité de l'aube des temps, il porte une faux comme symbole de sa puissance. Il est capable de canaliser ses pouvoirs à travers son nécroderme et de les concentrer jusque dans son regard ou son arme.

C'TAN - NIGHTBRINGER

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Engin de Guerre	15cm	4+	3+	5+
Armes	Portée	PF	Notes	
Projection d'Eclairs	30cm	MA4+	-	
Regard Mortel	(contact)	Arme d'Assaut	Att. Suppl. (+2), MA	
Faux	(contact)	Arme d'Assaut	Att. Suppl. (+2), Tueur de Titan (D3)	



Notes : *Sans Peur, Antigrav, Téléportation, Charismatique, Commandant suprême, Métal organique. Capacité de Dommages : 3.*
Touche Critique : *Le Nightbringer est détruit, infligeant une touche automatique Macro-Arme à toute unité dans un rayon de 3D6 cm.*



C'TAN - DECEIVER

Le Deceiver est actif depuis la nuit des temps, tramant sans relâche de complexes machinations dans le seul but de causer du tort. Il considère les mortels comme ses jouets et adore les rendre fous avant de se nourrir de leur essence. Ses pouvoirs sont tous basés sur l'usage de sa voix et de sa présence, ainsi que sur une assimilation inexplicable des pensées, des désirs et des peurs d'une multitude d'autres êtres.

C'TAN - DECEIVER

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Engin de Guerre	15cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	PF	Notes	
Epouvante Griffes	45cm (contact)	6PB Arme d'Assaut	Rupture Att. Supp. (+2), Tueur de Titan (1)	



Notes : *Sans Peur, Antigrav, Téléportation, Charismatique, Commandant suprême, Métal organique, Capacité de Dommages : 3.*

Touche Critique : *Le Deceiver est détruit, infligeant une touche automatique Macro-Arme à toute unité dans un rayon de 3D6 cm.*

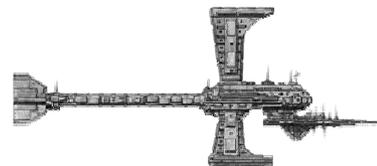


VAISSEAU MOISSONNEUR DE CLASSE SCYTHE

Les Vaisseaux Moissonneurs de classe Scythe ont été présents à chaque rencontre avec une flotte nécron. Bien qu'ils semblent plus fragiles que les solides superstructures des vaisseaux impériaux, cette apparence est trompeuse et ils s'avèrent résistants et difficiles à détruire. Les Vaisseaux Moissonneurs apportent leur soutien aux armées nécrons sous la forme de bombardements orbitaux meurtriers accompagnés de frappes chirurgicales particulièrement redoutable contre les engins de guerre ennemis.

VAISSEAU MOISSONNEUR DE CLASSE SCYTHE

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Vaisseau Spatial	-	-	-	-
Armes	Portée	PF	Notes	
Bombardement Orbital 2xFrappe Chirurgicale	-	4PB MA2+	Macro-Arme Tueur de Titan (D3)	



Notes : -

MODELISME

Plusieurs membres de la communauté francophone Epic se lancés dans la conversion d'une armée Nécron alors qu'aucune figurine officielle n'existe à cette échelle. Voici leurs techniques et leurs conseils pour jouer les terribles serviteurs des C'tan à Epic.

GUERRIERS NECRONS

- HOJYN -

Le Guerrier, non content d'être LA figurine emblématique de l'armée Nécron, en forme également l'ossature. Il était donc pour moi essentiel de trouver une figurine qui soit immédiatement reconnaissable, même à l'échelle Epic.

Heureusement, la gamme *Space Marine* recèle de petits trésors pour qui veut bien se donner la peine de les chercher. Ainsi, les androïdes du Chaos, disponibles dans la boîte « Stompas » pour *Space Marine* (boîte contenant également des Terminators, des Stompas Orks et des Dreadnoughts Eldars), ressemblent à s'y méprendre à la première incarnation des Guerriers Nécrons à *W40K* et sont donc parfaits pour représenter ces derniers à Epic Armageddon. Seul problème (mais il est de taille) : ils ne sont aujourd'hui plus fabriqués et il faut se tourner vers Ebay ou vers les forums d'échange.

Opter pour cette solution, comme je l'ai fait, c'est donc s'engager dans un travail de longue haleine pour réunir petit à petit suffisamment d'androïdes afin de constituer une base solide pour son armée de Nécrons.

A titre d'exemple et dans l'état actuel de la liste (version 4.0), j'estime qu'il faut environ 4 Phalanges pour une armée oscillant entre 4000 et 6000 points, c'est-à-dire 24 socles de Guerriers, soit 116 androïdes du Chaos (en tenant compte des 4 Seigneurs Nécrons qui seront représentés par d'autres figurines). Pour réunir ces 116 figurines, il vous faudra compter entre 6 mois et 1 an (sauf coup de chance) : prévoyez donc une autre armée à peindre pour prendre votre mal en patience !



En parlant de peinture, justement, les Guerriers se sont avérés très simples à peindre, comme la majorité de l'armée Nécron. J'ai procédé comme suit :

- Sous-couche noire
- Brossage à sec (*Métal Bolter*)
- Lavis ¾ Encre Noire – ¼ Encre Noisette, bien dilué
- Brossage à sec (*Cotte de Mailles*)
- Armes 1 (*Vert Morveux*)
- Armes 2 (*Vert Scorpion*) - passer sur les rebords avec un pinceau très fin de manière à laisser apparaître le Vert Morveux au centre



- FRANCOIS BRUNTZ -

Ne disposant malheureusement pas de figurines d'androïdes du Chaos, j'ai longtemps cherché un « proxy » acceptable pour représenter les guerriers Nécrons à l'échelle Epic. Et c'est en peignant ma Waaagh Grosbil que je suis tombé sur une figurine pouvant faire l'affaire ! Depuis *Epic 40k*, Les boyz Orks peuvent parfaitement passer pour ces guerriers de métal, voutés et équipés d'une arme énergétique.



A l'aide d'une peinture simple mais efficace l'illusion est quasi-parfaite :

- Sous-couche noire
- Brossage à sec (*Métal Bolter*)
- Une touche verte sur les armes (*Vert Scorpion*)

L'utilisation des figurines de boyz Orks facilite considérablement la tâche des joueurs Nécrons qui n'ont pas besoin de hanter E-Bay ou les forums d'échange pour constituer la base de leur armée Nécron.

pour éviter l'effet cône. Côté peinture, j'ai utilisé le même schéma que pour les guerriers, j'ai simplement peint le masque en blanc et ajouté quelques dorures à l'armement.



DEPECEURS

- HOJYN -

Bon là, honte sur moi, j'ai séché. Je n'ai pas trouvé de quoi représenter des Dépeceurs à l'échelle Epic. D'un autre côté, je ne suis pas un fan de cette unité, ni en termes de jeu, ni en termes de « fluff », je ne me suis donc pas beaucoup creusé !



- FRANCOIS BRUNT2 -

Pas mieux. Les Dépeceurs ne représentant pas forcément une unité indispensable dans la liste d'armée actuelle, je ne me suis pas penché sérieusement sur la question. Je pense qu'il est peut-être possible d'obtenir un résultat correct à partir de boy orks auxquels on aurait collé des griffes de créatures tyranides. Cela demande cependant un travail de conversion assez minutieux et pas mal de figurines tyranides Epic à sacrifier.



MECARACHNIDES

- HOJYN -
- FRANCOIS BRUNT2 -

Les Mécarachnides sont sans doute les unités Nécrons les plus simples à représenter à Epic, puisqu'il suffit d'utiliser les Scarabs disponibles dans la boîte de Guerriers Nécrons pour W40K. Une boîte vous donnera 12 Mécarachnides, c'est-à-dire juste assez pour 4 phalanges.



PARIAS



- HOJYN -

Pour les précédentes unités présentées, je n'ai pas eu besoin de recourir à des conversions trop lourdes ou trop compliquées. Mais pour mes Parias, je voulais une figurine différente, une figurine un peu plus éloignée du look Nécron (comme c'est le cas à WH40K, où ils sortent du lot). Les choses se compliquent donc un peu, même si ça reste assez simple.

J'ai finalement porté mon dévolu sur un exarque Eldar, pour plusieurs raisons :

- Arme imposante, digne du Fauchard des Parias
- Plaques d'armure sur le torse, comme à W40K
- Style plus *léger* que les autres figurines, convenant bien aux Parias à mon avis.

Pour obtenir un Paria, j'ai juste coupé les ailes de l'exarque et j'ai raboté son casque pour l'arrondir un peu.

Ensuite, j'ai encore une fois suivi le schéma de peinture des Guerriers puis, pour bien faire ressortir les Parias du reste de mes troupes, j'ai peint en blanc pur la tête et les plaques d'armure du torse.

- FRANCOIS BRUNTZ -

La figurine *Forge World* pour le Pylône Nécron ne m'enthousiasmait pas et j'ai donc cherché à créer une figurine totalement originale. J'avais sous la main les restes de Drop Pods Space Marines sacrifiés pour créer mes Monolithes Nécrans et j'ai donc décidé de les utiliser. La base du Drop Pod me semblait tout indiqué pour représenter le cœur de l'arme entouré d'un flot d'énergie. J'ai calé cette base à l'aide de la pièce centrale du Drop Pod et j'ai ajouté une tige transparente d'unité aérienne GW pour compléter le tout. Le schéma de couleur reprend celui du reste de l'armée.



« 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 »

C'TAN

- HOJYN -

J'ai longtemps cherché le meilleur moyen de représenter un C'tan à l'échelle Epic (utilisation d'une figurine d'une autre gamme, conversion, etc.), mais j'ai fini par me rabattre sur la solution de facilité : utiliser les figurines officielles de WH40K. Le C'tan peut sembler un peu grand pour un engin de guerre CD3, mais le fluff précise bien qu'un C'tan peut prendre la forme qu'il veut... alors pourquoi ne pourrait-il prendre la taille qu'il veut ?

Je suis peut-être mal tombé, mais l'assemblage de la figurine du Deceiver s'est avéré être un véritable cauchemar et j'ai dû faire appel à ma fidèle perceuse et à pas mal de greenstuff pour tout faire tenir en place.

À l'inverse, l'étape de peinture est vraiment très simple (si on s'en tient au schéma de couleurs classique pour le Deceiver) :



- Sous-couche blanche ;
- 2 couches très diluées de *Cuivre Brise-Fer* ;
- Brossage à sec bien appuyé (*Or Chatoyant*) ;
- Lavis (*Encre Noisette*) ;
- Brossage à sec (*Or Chatoyant*) ;
- Brossage à sec (*Or Lustré*) ;
- Brossage à sec léger ($\frac{1}{2}$ *Or Lustré* – $\frac{1}{2}$ *Argent Mithril*) ;
- Brossage à sec très léger (*Argent Mithril*) ;
- Vert Scorpion pour les yeux.



ORBE DES EONS



- HOJYN -

Bon alors là, on rentre dans le domaine de la conversion très lourde mais ô combien gratifiante une fois qu'elle est terminée !

Il n'existe à l'heure actuelle aucune figurine représentant l'Orbe des Éons, qui est décrite dans la liste d'armée comme une sorte de gigantesque plate-forme sur laquelle se trouve un soleil miniature projetant des éclairs d'énergie pure. Sur ces bases plutôt minces, j'ai donc décidé de construire mon propre Orbe. Plus facile à dire qu'à faire...

J'ai utilisé les éléments suivants :

- 2 grands socles volants ;
- 1 pyramide provenant d'un croiseur Shroud BFG ;
- 1 socle carré 20x20mm ;
- 1 socle plat de 60mm (socle de titan) ;
- 8 raiders Jackals BFG ;
- 1 cochonnet (pas celui de Winnie l'ourson, celui pour la pétanque) ;
- des antennes plastiques pour socle de commandement de la version Space Marine ;
- du greenstuff.



Construction de l'Orbe :

- Percez la pyramide en son sommet, tigez-la et collez-la sur le socle 20x20mm, puis utilisez du greenstuff pour donner à l'ensemble un vraie forme de pyramide ;
- Percez la tige du socle volant et collez-y la pyramide (inversée). Vous avez la base de l'Orbe ;
- Collez le deuxième socle volant sur le socle de titan, pour obtenir une base bien épaisse, que j'appellerai « plate-forme ». Comblez le trou au milieu du socle (personnellement, j'ai tout simplement collé une tige plastique que j'ai ensuite cassée) ;
- Prenez un raider Jackal et aplanissez (à l'aide d'un cutter) l'une de ses extrémités pour qu'elle « fasse corps » avec le dessous du socle de titan. Ensuite, percez la surface aplanie et tigez-la. Percez également la plate forme, puis collez-y le Jackal. Répétez l'opération pour les 8 autres Jackals, en prenant bien garde de les espacer régulièrement le long du cercle ;
- Percez le centre de la plate-forme et le cochonnet, tigez ce dernier et collez-le ;
- Collez la base du socle et la plate-forme ;
- Pour éviter que le dessous de la plate-forme n'ait l'air trop vide, ajoutez quelques antennes plastique.
- Voilà, vous pouvez passer à la peinture. Pour des raisons d'uniformité, j'ai tout simplement repris le schéma de mes Monolithes, mais libre à vous de vous lâcher !



ORBE DES EONS

- FRANCOIS BRUNTZ -

Ne possédant ni le talent ni la patience de Hojyn, j'ai décidé de partir à la recherche d'une figurine alternative pour représenter l'Orbe des Eons. Mon choix s'est rapidement porté sur la figurine de *Vaisseau-Tombe de classe Cairn* de la gamme Nécron de *Battle Fleet Gothic*. La figurine ne correspond pas à la description de l'unité mais elle me paraît assez évocatrice pour être utilisée en tant qu'Orbe.

ABATTOIR



- HOJYN -

Bon, après m'être bien appliqué afin obtenir quelque chose d'original pour mon Orbe, je ne pouvais pas bâcler mon Abattoir. Là encore, la figurine n'existe pas pour l'instant, il m'a donc fallu faire à partir des descriptions et des croquis de la liste d'armée, qui décrivent l'Abattoir comme une énorme pyramide de déplaçant sur des tentacules métalliques qui lui servent également à se saisir de ses victimes. Tout un programme...

Après avoir grillé quelques neurones en cherchant comment construire un tel engin, j'ai fini par trouver. Pour faire un bon Abattoir, il vous faut donc les ingrédients suivants :

- 1 socle 50x50mm ;
- 6 socles 40x40mm ;
- 5 socles 25x25mm ;
- 13 socles 25x25mm ;
- 28 chaînes de motojets Eldars Noirs W40k (en vente à l'unité sur le site de Games Workshop) ;
- 1 pyramide provenant d'un croiseur Shroud BFG (encore une !) ;
- du greenstuff ;
- 1 grand socle volant ;
- 1 petit socle volant.



Une fois que vous avez réuni tout ça, vous pouvez passer à la recette :

- Collez les socles de manière à obtenir les étages de votre pyramide. Ces étages doivent avoir les dimensions suivantes : 80x80mm, 70x70mm, 60x60mm, 50x50mm, 40x40mm, 25x25mm, 20x20mm ;
- Sous votre grand socle de 80x80mm, collez un socle de 40x40mm (pour le renforcer) ;
- Si, comme moi, vous n'avez que des socles troués, comblez les trous avec du greenstuff ;
- Collez vos étages les uns sur les autres pour obtenir une belle pyramide ;
- Coupez les crochets au bout de vos chaînes et collez-en une dans chacun des trous sur le pourtour du socle (j'ai aussi utilisé du greenstuff pour que ça soit bien solide) ;
- Collez la petite pyramide du croiseur Shroud au sommet, puis utilisez du greenstuff pour combler les trous ;
- Sur la tige d'un grand socle volant, collez un petit socle volant inversé, puis collez le tout sur le socle de 40x40mm qui se trouve sur le dessous de la pyramide ;
- Voilà, il ne reste plus qu'à peindre.

Pour la peinture j'ai conservé le même schéma de couleurs, mais il manquait quelque chose pour rendre mon Abattoir vraiment impressionnant. Je me suis donc lancé dans un travail de fou : décorer toutes les faces de l'Abattoir de petits symboles Nécrons. Avec un bon pinceau 5/0 et BEAUCOUP de patience, on y arrive, mais quel soulagement quand on en termine enfin !

Pour les tentacules, j'ai repassé un coup de Noir Chaos sur lequel j'ai appliqué des brossages à sec successifs (et de plus en plus légers) de Métal Bolter, Cotte de Mailles et Argent Mithril.



ABATTOIR

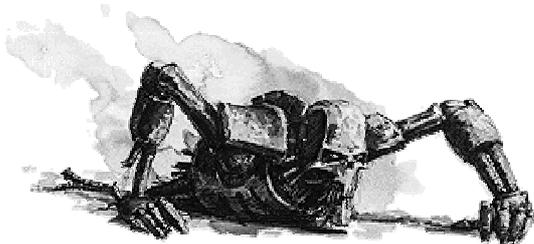
- FRANCOIS BRUNTEZ -

Etant dans le même état d'esprit que pour que l'Orbe des Néons, je ne souhaitais pas créer une figurine originale pour l'Abattoir. Les statistiques de la bête faisant sérieusement penser à une Mécarachnide géante, j'ai donc tout simplement décidé d'utiliser la figurine W40k. Simple et efficace.

PIONS D'OBJECTIFS

- HOJYN -

Pour mes objectifs, j'ai fait simple. Le Mausolée est en fait la partie supérieure d'un vaisseau-tombe Nécron (j'ai encore pioché dans la gamme BFG), et les deux objectifs secondaires sont composés des deux sections de coque (collées dos-à-dos) des croiseurs Scythes précédemment utilisés pour mes Monolithes. Comme ces sections ont une forme de sarcophage, ça colle parfaitement avec le reste de l'armée.



- FRANCOIS BRUNTEZ -

J'ai essentiellement travaillé sur mon Mausolée avant de m'attaquer aux autres pions d'objectif de mon armée (ces derniers ne sont pas encore faits à ce jour).

J'ai pris comme base un morceau de plastique tiré de ma boîte à rabiots et dont je n'ai plus aucune idée de l'origine. J'y ai collé tout un tas d'éléments issus de la grappe plastique de guerriers Nécrons pour W40k pour l'habiller à la mode nécrontyr. Le portail est un simple bout de carton. J'ai ajouté quelques boyz orks/guerriers nécrons pour donner plus de vie à l'ensemble. La peinture est quant à elle calquée sur celle des Monolithes et Obélisques de mon armée.

Aujourd'hui, nous commençons ce qui sera sans aucun doute notre tâche la plus longue et la plus ardue : analyser et décrire les Démons d'Acier, les affronter et les vaincre à la bataille. Nous pouvons néanmoins accroître nos connaissances à ce jour trop limitées, répliquer leur armement, comprendre leurs méthodes de combat, leurs forces et leurs faiblesses. Nous nous devons de faire cela, au plus vite, de crainte que nous périssions sans connaître notre fléau.

- Inquisiteur Hoth -





LES NECRONS

Vus par François Bruntz



On notera que depuis l'écriture de la section Modélisme, François a déniché toute une gamme de figurines pouvant représenter les Nécrons à Epic. Il s'agit de figurines *Darkrealm Miniatures*. Cette armée fera l'objet d'un article de la Tribune de Laïtus Prime.



TACTICA NECRON

ANALYSE DES UNITES

INFANTERIE

GUERRIERS NECRONS

Regroupés par six unités au sein de Phalanges, les Guerriers Nécrons forment l'ossature de toute armée Nécron. La Phalange est en effet la seule formation obligatoire de la liste d'armée, celle qui « débloque » tous les autres choix de la liste.

Les Guerriers Nécrons sont une excellente unité aux statistiques très similaires à celle d'un socle de Space Marines. Trois différences notables cependant :

- une valeur de CC de 5+ seulement, ce qui n'est pas gênant étant donné que les Guerriers sont bien plus efficaces en fusillade et qu'il existe dans l'armée des spécialistes du corps à corps ;
- une portée de tir très limitée. En pratique, il est extrêmement rare de faire tirer une Phalange, il est bien plus intéressant de lancer un assaut ;
- la capacité *Nécron*, qui donne à l'armée son caractère unique et qui donne aux unités qui en sont dotées une longévité hors du commun.

L'unité de base d'une armée définit généralement la tactique globale de cette armée. Chez les Nécrons, au vu des statistiques des Guerriers, le doute n'est pas permis. Excellent blindage & longévité, bonne valeur de FF et portée de tir très limitée : les Nécrons sont avant tout une armée d'assaut.



Des hordes de Nécrons émergent de la jungle

SEIGNEUR NECRON

Le Seigneur Nécron est un personnage dont le fonctionnement varie en fonction de la formation à laquelle il s'intègre :

- **Phalange** – choix obligatoire dans une Phalange, le Seigneur y est très utile pour sa capacité de *Meneur*, car la Phalange est souvent à la pointe des assauts et aura besoin de toute l'aide possible pour réparer ses pertes. Lors d'un assaut, placez le Seigneur toujours un peu en retrait pour éviter qu'il ne tombe sous les coups adverses ;
- **Venator** – les Dépeceurs étant des spécialistes du corps à corps, le Seigneur Nécron se transforme en véritable brute avec deux attaques CC3+, dont une en macro-arme ! Il survivra sans doute moins longtemps que dans une Phalange (sa capacité de *Meneur* sera donc sans doute moins utile), mais il gagne en contrepartie les capacités *Téléportation*, *Éclaireur* et *Infiltrateur*, le tout pour seulement 25 points. Pourquoi s'en priver ?
- **Eques** – À l'inverse, intégré à une formation de Destroyers, le Seigneur Nécron devient une unité très mobile (30cm, *Antigrav*) et très efficace en fusillade avec deux attaques FF3+. Si vous comptez surtout utiliser vos Destroyers pour le tir, il est un peu moins utile, mais encore une fois il ne coûte que 25 points. Et sa capacité de *Meneur* est ici essentielle, car les Destroyers coûtent cher et il est bon de pouvoir en réparer un maximum.

Au final, un personnage très versatile et très efficace pour un coût minime. Bref, ne sortez pas sans lui !

IMMORTELS

Les Immortels sont des Guerriers Nécrons améliorés : meilleurs en CC, meilleurs en FF, légèrement plus efficaces au tir (mais toujours avec une portée ridicule), le tout pour 40 petits points l'unité. Il s'agit, vous l'aurez compris, d'une excellente unité dont il serait dommage de se passer.

Par contre, en mettre 3 dans chaque Phalange n'est pas forcément une bonne idée, car le coût de vos Phalanges risque alors d'atteindre des hauteurs vertigineuses, vous privant ainsi de formations de soutien et de précieuses activations.

PARIAS

De même que les Immortels sont des Guerriers améliorés, les Parias sont des Immortels *boostés* aux hormones. Attention, là on tape dans du solide!

Pour 40 points (soit le prix d'une unité d'Immortels, mais limité à 0-1), vous avez en effet une unité aussi puissante en CC qu'en FF (3+), résistante (Blindage 4+), *Sans Peur* et disposant d'une attaque macro-arme. Déjà, c'est plutôt très bien, mais la véritable force des Parias réside dans leur capacité *Charismatique*, absolument cruciale pour éviter les déconvenues en assaut. Dans une armée qui compte essentiellement sur les assauts pour gagner, les Parias sont donc un atout majeur.

L'unité n'est cependant pas sans défaut, car son importance exige de la protéger... et vous prive donc de son attaque macro-arme CC 3+. Vous pouvez l'envoyer au front si vous avez besoin de faire un maximum de dégâts, mais c'est fortement déconseillé, car vous risqueriez alors de perdre sa si précieuse capacité *Charismatique*. Et les Parias n'étant pas *Nécrons*, leur mort sera définitive... Donc, prudence.

En résumé, c'est très simple : dans la mesure du possible, mettez une unité de Parias dans chaque Phalange.

SPECTRES

Les Spectres sont une redoutable unité de corps à corps (deux attaques CC4+), qui peut être ajoutée à trois formations différentes :

- **Phalange** – La Phalange excelle en fusillade mais reste assez moyenne en corps à corps et une paire de Spectres peut donc permettre de palier ce léger défaut. De plus, vous pouvez utiliser vos Spectres pour bloquer de bonnes unités de fusillade (qui sont généralement faible en CC), diminuant ainsi l'efficacité adverse tout en augmentant la vôtre ;
- **Venator** – Ajoutés à une formation Venator, 3 socles de Spectres la transforment en véritable monstre de combat (6 attaques CC3+ et 6 attaques CC4+). Attention cependant, car la formation ne peut alors plus se téléporter, même s'il reste tout à fait possible d'utiliser un Monolithe. Dernier petit défaut, les Spectres n'ont pas la capacité *Infiltrateur*, ils risquent donc de se retrouver un peu en arrière lors des assauts... mais avec 30cm de mouvement, leur « lenteur » est vraiment toute relative ;
- **Eques** – Accompagnée de Spectres, une formation Eques devient extrêmement polyvalente, capable de faire face à n'importe quel type d'adversaire. Le plus gros défaut étant le prix, car la formation devient vite très coûteuse.

Les Spectres sont donc d'excellents spécialistes de corps à corps, plus résistants que la moyenne (*Sauvegarde Invulnérable* contre les macro-armes et *Sans Peur* en cas



Les Nécrons prennent d'assaut les positions Eldars

de défaite), qui constituent un complément idéal aux unités de fusillades des Nécrans. Somme toute, leur seul défaut est d'être relativement chers : à 50 points pièce, le prix de la formation monte très vite.

MECARACHNIDES

La Mécarachnide est une unité étrange, sans doute la plus difficile à utiliser de toute l'armée Nécron.

À première vue, elle a deux défauts rédhibitoires : des valeurs de CC et FF plus faibles que les autres unités Nécrans, et surtout un statut de Véhicule blindé bien gênant dans une armée constituée presque uniquement d'infanterie. Ce dernier point signifie que les Mécarachnides offrent à l'adversaire des cibles pour ses armes AT (qui sont presque inutiles autrement), ce qui est d'autant plus gênant que ces unités ne sont pas *Nécron* et qu'elles ne pourront donc pas être réparées en cas de sauvegarde ratée.

Pourtant, le coût de 75 par Mécarachnide n'est pas usurpé au vu de ses capacités. Déjà, la Mécarachnide compense ses valeurs de combat moyenne par un nombre conséquent d'attaques supplémentaires (surtout au corps à corps) ; ensuite, elle offre aux Nécrans une portée de tir augmentée (30 cm), ce qui peut s'avérer pratique pour placer un Pion Impact quand l'assaut est impossible (après un Ralliement, par exemple) ; enfin et surtout, chaque Mécarachnide est également un *Meneur*, et permet donc, en conjonction avec le Seigneur Nécron, de réparer un nombre d'unités assez impressionnant.

On le voit, il s'agit donc d'une unité assez particulière : cible idéale et impossible à réparer qui rallonge cependant considérablement la durée de vie de la formation qu'elle rejoint. Pour ma part, je l'utilise rarement en raison de son coût trop élevé, mais ses capacités valent la peine d'être testées.

DEPECEURS

La formation Venator, entièrement constituée de Dépeceurs dans sa version de base, est l'unique formation Nécron dédiée au corps à corps. Ces derniers sont une excellente troupe spécialisée, d'une puissance égale aux Marines d'Assaut, ce qui n'est pas peu dire.

Ils disposent par ailleurs des capacités *Éclaireur* (toujours utile pour jouer de vilains tours à l'adversaire) et *Infiltrateur* (essentiel pour arriver au contact de l'ennemi et pour choisir ses cibles) et peuvent être accompagnés d'un

Seigneur Nécron, de Parias et de Spectres pour obtenir une formation vraiment terrifiante au corps à corps. Les Mécarachnides restent là encore trop chères à mon goût.

À noter que la capacité *Téléportation*, si prisée dans les autres armées, est ici anecdotique en raison de la présence des portails des Monolithes. En effet, seul un Seigneur Nécron pourra accompagner une formation Venator souhaitant se téléporter et la formation recevra sans doute au moins un Pion Impact à son arrivée sur la table. Quand on sait qu'un seul Pion Impact est suffisant pour faire perdre le bonus de +2 en résolution (pas de PI et moins de PI que l'adversaire), on voit l'inconvénient de cette tactique. En fin de compte, téléporter une Venator n'a qu'un seul intérêt : libérer les portails des Monolithes pour d'autres unités.

DESTROYERS ET DESTROYERS LOURDS

Ces deux unités très similaires jouent un rôle essentiel dans l'armée Nécron : non seulement elles sont très mobiles (30 cm, *Antigrav*, *Monté*), mais elles fournissent également une puissance de feu non négligeable à une armée qui en manque cruellement.

Qu'ils soient orientés anti-personnel (Destroyer) ou antichar (Destroyer Lourd), 12 tirs touchant sur 4+ ont de quoi faire peur à plus d'un adversaire, d'autant plus que les Destroyers sont excellents en fusillade : l'assaut n'est donc pas la meilleure solution pour s'en débarrasser.

Heureusement pour les ennemis des Nécrans, les Destroyers ont deux défauts : ils sont peu nombreux (et perdent donc vite de leur efficacité quand on leur tire dessus) et ils coûtent très cher.

Malgré cela, les armées Nécrans sortent rarement sans une formation Eques dans leurs rangs, composée de Destroyers Lourds de préférence (pour compenser le terrible manque de tirs antichars de l'armée).

VEHICULES

MONOLITHES

Si la Phalange est l'ossature de l'armée Nécron, le Monolithe en est sans aucun doute la moelle, l'unité sur laquelle repose TOUTE la tactique de l'armée.

C'est en effet depuis les portails de vos

Monolithes que vont être lancés 90% de vos assauts, qui seront d'autant plus dévastateurs qu'ils bénéficieront du formidable soutien apporté par le Monolithe en fusillade. De plus, le Rayon à Particules du Monolithe, non content d'être une arme très versatile, vous permet de préparer l'assaut au mieux en posant 1 Pion Impact sur votre cible, ce qui vous assure de bénéficier d'un bonus minimum de +2 en résolution de combat.

Bien évidemment, le Monolithe devient une cible prioritaire dès qu'il apparaît. Sans Monolithe, votre armée ne peut bien sûr plus se téléporter, mais elle est obligée de traverser le champ de bataille à pied. Avec un mouvement de 15cm et l'impossibilité d'effectuer un Redéploiement, autant dire que vous n'allez plus faire grand-chose.

Il est donc crucial de protéger votre Monolithe en le faisant accompagner d'Obélisques (voir ci-dessous). Non seulement vous éviterez la démoralisation automatique qui menace tout Monolithe solitaire obtenant un 6 sur le dé de téléportation (le portail fonctionne encore, mais il est tout de même dommage de ne plus pouvoir soutenir ses troupes), mais vous lui fournirez une protection additionnelle qui n'est pas superflue en dépit de son blindage de 4+ et de ses capacités *Blindage Arrière Renforcé* et *Métal Organique*.

Ennemis des Nécrons, un petit conseil pour finir. Face aux Monolithes, deux tactiques sont possibles :

- les ignorer complètement, ce qui les bloque dans la partie de terrain où ils se sont téléportés ;
- concentrer vos tirs sur un Monolithe jusqu'à sa destruction, puis passer au suivant.

Ne vous contentez surtout pas de démoraliser les Monolithes, vous leur permettriez de se re-téléporter au prochain tour !

OBELISQUES

Le petit frère du Monolithe est aussi son garde du corps attiré. Il lui assure une bonne durée de vie, permettant ainsi à l'armée Nécron de conserver sa mobilité sur le champ de bataille.

La deuxième option consiste à aligner les Obélisques en formation de six unités. Une telle formation est extrêmement utile à tout seigneur Nécron, car elle possède de nombreux atouts :

- Une résistance au-dessus de la moyenne (*Blindage Renforcé* de 5+, *Blindage Arrière Renforcé* et *Sans Peur*) ;
- Une puissance de feu très intéressante et très versatile (6x AP4+/AC4+) ;
- Une grande mobilité (grâce à *Téléportation*) en dépit d'une faible vitesse ;
- La capacité spéciale *Éclaireur*.

Cette dernière capacité fait tout le sel de cette formation, d'autant plus qu'elle est associée à *Téléportation*. Il est alors tout à fait envisageable de téléporter un écran d'Obélisques pour bloquer l'avancée adverse ou pour prendre le contrôle ou contester deux (voire trois) objectifs simultanément, ou encore pour bloquer toute retraite à une formation ennemie sur le point de subir un assaut. Sans être infinie, les possibilités sont vraiment nombreuses et devraient permettre à tout joueur Nécron de se sortir de bien des situations périlleuses.



Un Abattoir Nécron fait face aux titans légers Eldars

ENGINS DE GUERRE

Pylône

Engin de guerre de taille très modeste (CD 2), le Pylône n'en est pas moins doublement redoutable :

- Son accélérateur à particules est une arme terrifiante non seulement pour les engins de guerre adverses, mais aussi et surtout pour l'aviation ennemie, qui n'osera plus mettre le nez dehors dès qu'un Pylône sera sur la table (d'autant plus qu'un seul Pylône peut parfaitement couvrir une table entière) ;

- Plus encore que le Monolithe, le Pylône est une arme de destruction massive en assaut, car sa valeur de FF passe à 4+. Attention cependant à ne pas vous laisser griser en le téléportant tout seul au milieu de l'armée adverse : il y ferait des dégâts, mais ne survivrait pas bien longtemps. Mieux vaut l'utiliser en soutien d'une offensive Nécron.

Bien sûr, son mouvement de 0 cm est un énorme handicap, mais la possibilité de le téléporter au bon endroit, au bon moment compense largement ce défaut.

Dernière petite « tactique » pour les joueurs retors : téléportez votre Pylône au beau milieu des lignes ennemies et croisez les doigts pour que l'adversaire réalise une touche critique...



ABATTOIR

Un monstre, une bête, un objet de terreur : tel est l'Abattoir... s'il parvient au corps à corps.

En effet, rien ne peut décemment espérer résister à une charge de l'Abattoir : 12 attaques CC2+, dont 3 attaques *Tueur de Titan* (D3), couplées à une résistance hors du commun (les armes *Tueur de Titan* sont quasiment inutiles contre l'Abattoir) en font un véritable cauchemar pour le général adverse.

Cependant, la bête n'est pas exempte de défaut, loin de là. En dépit de sa capacité *Éclaireur*, le fait de ne pas pouvoir effectuer de Redéploiement condamne l'Abattoir à se traîner sur le champ de bataille pendant que l'armée adverse lui tire dessus ou l'esquive prudemment. De plus, si sa puissance en corps à corps est absolument terrifiante, il n'est pas aussi brillant en fusillade : 9 attaques à 4+, c'est bien mais pas transcendant pour un engin de guerre de ce prix.

Par ailleurs, en dépit de son extrême résistance, le fait de ne pas pouvoir se téléporter fait de l'Abattoir une cible privilégiée (car bien souvent seule au premier tour), et avec seulement 6 CD et pas de boucliers énergétiques, la démoralisation est vite arrivée. Ensuite, il faut un 3+ ou un 4+ (si l'ennemi est proche) pour le rallier, ce qui n'est pas toujours évident.

Lorsque vous alignez un Abattoir, il convient donc de le « protéger » en donnant à l'adversaire d'autres cibles (des Phalanges en garnison, par exemple) ou en créant une diversion (utiliser un ou deux Monolithes au premier tour pour lancer des assauts sur les unités de tir adverses), voire en vous montrant très offensif dès le début de partie (assaut général dès le premier tour... attention à en laisser un peu pour votre Abattoir quand même !).

Au final, il s'agit d'une unité possédant un caractère bien trempé et qui fera certainement peur à votre adversaire, mais dont l'utilisation demande une certaine habitude et/ou un changement de tactique.

ORBE DES ÉONS

L'Orbe des Éons est, sur certains points, l'exact opposé de l'Abattoir :

- L'Abattoir excelle au corps-à-corps, l'Orbe ne possède même pas de valeur de CC (heureusement, en tant qu'*Antigrav*, il n'en a pas besoin) ;
- L'Abattoir est presque dénué de toute capacité de tir, l'Orbe possède une incroyable puissance de feu, aussi efficace contre les engins de guerre (*Tueur de Titans* D6) que contre l'infanterie (12 PB).

En dépit de ces différences, les deux engins Faucheurs possède une résistance équivalente. L'avantage va même à l'Orbe, qui peut se permettre de rester caché derrière une colline, alors que son compère est obligé d'avancer vers l'ennemi. L'Orbe souffre également des mêmes défauts que l'Abattoir : souvent seul au premier tour, il subit les tirs de l'armée adverse et se démoralise assez facilement. Il est heureusement lui aussi *Sans Peur*, mais il est tout de même frustrant de perdre l'utilisation de son terrible engin de guerre à 750 points dès le premier tour... Il faut protéger l'Orbe au même titre que l'Abattoir.

NIGHTBRINGER & DECEIVER

Les deux C'tan sont les *Commandants Suprêmes* de l'armée Nécron. Rien que pour cette capacité, ils sont déjà précieux... mais ils disposent de bien d'autres atouts !

Tout d'abord, et contrairement à l'Orbe et à l'Abattoir, ils se téléportent. C'est un point très important qui leur permet d'être au cœur des combats dès le premier tour si nécessaire.

Le Nightbringer remplit un rôle un peu similaire à l'Abattoir, celui de monstre de corps-à-corps. Même s'il est moins puissant que l'engin Faucheur, il est aussi beaucoup moins cher et il arrivera toujours au contact grâce à la téléportation. De plus, même s'il perd un assaut (ce qui doit tout de même être rare), vous pouvez toujours espérer que l'adversaire réussisse un coup critique... Il ne vous reste plus alors qu'à le regarder pleurer en voyant ses troupes de faire vaporiser par une explosion nucléaire.

De son côté, le Deceiver est assez semblable à l'Orbe, car il joue plutôt un rôle de soutien. En effet, même s'il fait mieux que se défendre en assaut, son « arme » Épouvante (6 PB *Rupture*) est parfaite pour distribuer les Pions Impact sur plusieurs formations ennemies en un seul tir et ainsi préparer un assaut de manière idéale.

À noter que dans une partie à 3000 points, il est impossible de prendre un Faucheur ET un C'tan : il faut faire un choix. D'une manière générale, s'il est tentant d'aligner les gros monstres, les C'tan sont beaucoup plus intéressants à cette échelle car ils peuvent accompagner le reste de l'armée au cœur des combats et ne nécessitent pas de modifier votre tactique pour les protéger.

UNITÉS AÉROSPATIALES

VAISSEAU MOISSONNEUR SCYTHE

Cher et inintéressant.

Le constat est un peu abrupt, mais il faut bien avouer que le Scythe n'apporte rien à l'armée Nécron. Pour le même prix, prenez donc une Phalange et un Monolithe supplémentaire, vous ne vous en porterez que mieux.

À noter que les Nécrons ne possèdent pas la moindre unité volante. Si vous rêvez de duels aériens acharnés... jouez une autre armée !



J'ai croisé le regard de la Mort aujourd'hui.

J'y ai vu la fin de l'Humanité. La fin de toute civilisation. Les xénos n'y survivront pas plus que nous.

Elle s'est incarnée dans des êtres de métal dont les tombeaux sont dispersés dans tout l'univers. Leurs dieux sont sans pitié et même les Tyranides n'osent les défier.

Aujourd'hui j'ai vu les Nécrons se dresser.

Dernières paroles d'Artur Gloms

TACTIQUES NÉCRONS

Les conseils qui suivent sont assez généraux et devraient vous permettre de bien débiter avec votre armée Nécron. À vous d'affiner vos tactiques par la suite !

Assaut, assaut, assaut. À de rares exceptions près (Orbe, Destroyers, Deceiver), l'armée Nécron ne sait faire qu'une chose : lancer des assauts... et les gagner ! Vous devez donc vous familiariser avec les différents bonus de résolution de combat et toujours vous assurez que vous partez avec un +2 (voire un +3) avant même que l'assaut ne soit commencé. C'est là que la présence de Pions Impact et d'unités *Charismatiques* prend toute son importance. Vos troupes seront souvent moins nombreuses que celles de l'adversaire, il est donc important de s'assurer qu'elles bénéficient du soutien d'un ou plusieurs Monolithes/Pylônes.

N'hésitez pas, si l'occasion se présente à déclarer des assauts mélangés sur plusieurs formations adverses. Si vous avez bien préparé votre assaut, le surnombre adverse ne devrait avoir que peu d'incidence sur le résultat du combat et vous aurez alors éliminé une bonne partie de l'armée ennemie en une seule activation.

N'hésitez pas non plus, dans le tour qui suit un assaut, à faire des actions Ralliement pour récupérer vos Nécrons détruits et enlever les Pions Impact. Vous pourrez alors lancer un nouvel assaut au tour suivant.

N'oubliez pas d'utiliser la capacité de synchronisation des portails de vos Monolithes vous pourrez ainsi redéployer votre armée après l'assaut initial. Sans cela, vos troupes seront bloquées dans un coin de table et votre adversaire aura tout loisir pour manœuvrer tranquillement sur le reste sur champ de bataille...

Dans la mesure du possible, prenez toujours un Mausolée. La possibilité de mettre deux formations en garnison n'est pas négligeable, mais c'est surtout son portail qui est intéressant : non seulement il constitue une garantie de ne pas perdre bêtement des points de victoire parce que vous n'avez pas pu faire

entrer en jeu votre grosse unité démoralisée au tour précédent, mais il vous permet également d'attaquer à tout crin sans vous soucier de perdre votre Blitz (au pire, même si l'adversaire tente un rush sur votre Blitz dans le dernier tour, il vous suffira de faire sortir une petite formation pour contester l'objectif et l'empêcher de marquer un point de victoire).

Pour terminer, un petit conseil aux adversaires des Nécrons (et un seul, faut pas exagérer non plus !) : toujours achever une formation démoralisée pour éviter de la voir revenir en pleine forme au tour suivant. Ce conseil est particulièrement vrai pour les Monolithes, qui ont *besoin* de terminer un tour démoralisés pour atteindre une efficacité maximale. Un Monolithe démoralisé doit constituer une cible prioritaire.

L'AVIS DE FRANCOIS BRUNTE

Les Nécrons forment une armée très originale et particulièrement stressante pour l'adversaire.

De fait la guerre psychologique est une part essentielle de votre armement. Votre capacité à téléporter des portails un peu partout sur le champ de bataille paralysera l'ennemi qui redoutera à juste titre d'être pris de vitesse. Le principal effet de cette crainte sera une paralysie quasi-généralisée des forces adverses et une trop grande prudence qui devraient vous laisser le champ libre pour organiser vos assauts.

Certaines unités sont généralement surestimées par l'adversaire. Le Pylône par exemple a souvent pour effet de bloquer à quai les unités aériennes de transport dont le propriétaire ne souhaite pas voir la destruction en un seul tir. De même, l'Abattoir, doté de solides arguments en corps à corps, deviendra rapidement la cible de toute l'artillerie disponible. C'est à vous d'anticiper ces peurs pour attirer l'ennemi sur un terrain où vous pourrez le frapper.

Retenez cependant que si la surprise est le meilleur allié des Nécrons, une fois celle-ci passée, l'adversaire développera rapidement des stratégies mettant vos capacités d'adaptation à rude épreuve.

Tel est le prix à payer pour avoir l'honneur de servir les C'tan!

- *Cessez le feu!*

Un sourire pincé aux lèvres, le général Paradov pointa ses macro-jumelles sur l'objectif. Un épais nuage de poussière s'élevait à l'entrée du défilé menant aux tombeaux xénos. La gigantesque machine qui avait été repérée - réveillée? - la veille par les xéno-chercheurs de l'Adeptus Mechanicus avait été réduite en miette par l'artillerie du XVème régiment Moscovitien.

Le sourire de Paradov se figea soudain. La fumée se dissipait et une ombre semblait s'y découper. Un tentacule de métal émergea de la poussière, puis un autre. Lentement, la machine reprit son avance vers les lignes de la Garde Impériale. C'était une immense pyramide volante dotée de dizaines de ces tentacules monstrueux. Elle était cependant encore bien loin et elle ne pourrait pas résister à de nouvelles salves impériales.

Alors que Paradov se tournait vers son opérateur radio pour ordonner la reprise des tirs d'artillerie, des cris d'alarme et le fracas des combats s'éleva brusquement des positions tenues par les Moscovitiens. Des Monolithes Nécrans s'étaient matérialisés en plusieurs points du front et vomissaient déjà des centaines de guerriers et de destroyers contre les gardes affolés. La confusion gagnait l'ensemble des forces impériales alors que déjà plusieurs dizaines de soldats laissaient tomber leurs armes au sol pour prendre la fuite malgré les menaces des commissaires chargés de leur encadrement.

Une ombre survola le champ de bataille et le grondement des moteurs d'un Thunderhawk des Dark Angels retentit aux oreilles du général. L'appareil des Space Marines fit un premier passage pour bombarder un Monolithe et son escorte de deux Obélisques. L'un des véhicules antigrav explosa sous les tirs et ses restes s'éparpillèrent sur le sol, couchant aussi bien les silhouettes désespérées des Moscovitiens que les ombres métalliques des guerriers Nécrans. Le Thunderhawk s'apprêtait à effectuer un deuxième passage, visiblement pour larguer des unités d'assaut, lorsqu'un rayon à haute densité s'éleva du sol pour frapper l'appareil. Le blindage du Thunderhawk fut transpercé comme une feuille de papier et de nombreuses explosions internes secouèrent la machine avant qu'elle ne s'écrase contre une falaise. Paralysé par la terreur, Paradov contemplait la pièce d'artillerie Nécron qui venait de faire feu : l'énorme canon était apparu de nul part, comme les Monolithes, et il avait abattu le Thunderhawk d'un seul tir mortel.

L'aide du camp du général s'approcha.

- *Monsieur!* dit-il d'un ton pressant en le tirant par le bras. *Il y a danger à rester aussi près du front!*

Paradov dégagea brutalement son bras.

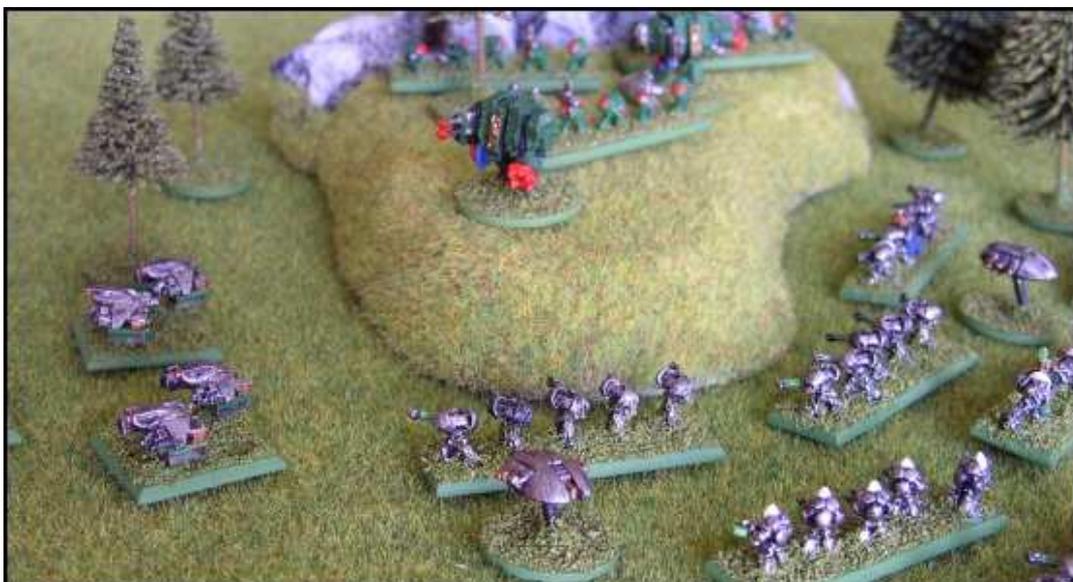
Il était trop tard.

Trop tard pour le XVème régiment Moscovitien.

Trop tard pour lui.

Trop tard pour l'Humanité toute entière.

Quelques instants plus tard plusieurs dizaines de Dépeceurs Nécrans se matérialisèrent dans le QG impérial et leur moisson d'âmes commença aussitôt...



FEUILLE DE REFERENCE DES NECRONS

Valeur stratégique : 1 (3 si l'armée comprend un Commandant Suprême), Initiative : 1+

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Seigneur Nécron	Personnage	n/a	n/a	n/a	n/a	Bâton de Lumière OU	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, MA, +1A Arme Légère, +1A	Personnage, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Guerrriers Nécrans	Infanterie	15cm	4+	5+	4+	Fusils à Fission	15cm	AP5+/AC6+	Nécron
Immortels	Infanterie	15cm	4+	4+	3+	Fusils d'Assaut à Fission	15cm	AP4+/AC6+	Nécron
Dépeceurs	Infanterie	15cm	4+	3+	-	Griffes	(contact)	Armes d'Assaut	Nécron, Eclaireurs, Infiltrateurs, Téléportation
Mécarachnides	Véhicule Blindé	15cm	4+	5+	5+	Griffes Nuée de Scarabées ET	(contact) 30cm (15cm)	Arme d'Assaut, MA, +1A AP5+/AC5+, Ign. Couverts Arme Légère, +1A, Ign. Couverts	Sans Peur, Marcheur, Meneur, Antigrav
Parias	Infanterie	15cm	4+	3+	3+	Fauchard ET	15cm	AP4+/AC6+ Arme d'Assaut, MA, +1A	Charismatique
Destroyers	Infanterie	25cm	4+	3+	3+	2 x Canon à Fission	30cm	AP4+/AC6+	Nécron, Antigrav, Monté
Destroyers Lourds	Infanterie	25cm	4+	3+	4+	1 x Canon à Fission Lourd	30cm	AC3+	Nécron, Antigrav, Monté
Spectres	Infanterie	30cm	4+	3+	-	Griffes	(contact)	-	Nécron, Réacteurs Dorsaux, Frappe en Premier, Sauv. Invuln.
Monolithe	Véhicule Blindé	15cm	4+	6+	5+	Rayon à Particules Projecteur de Champ de Fission	30cm (15cm)	AP4+/AC4+ Arme Légère, +2A	Sans Peur, Antigrav, Téléportation, Blindage Arrière Renforcé, Portail, Métal Organique
Obélisque	Véhicule Blindé	30cm	5+	6+	5+	Rayon à Particules	45cm	AP4+/AC4+	Sans Peur, Antigrav, Téléportation, Blindage Arrière Renforcé, Blindage Renforcé
Pylône	Engin de Guerre	/	4+	-	4+	Accélérateur à Particules Projecteur de Champ de Fission	120cm (15cm)	MA4+/AA4+, TT(D3) Arme Légère, +2A	Sans Peur, Téléportation, Blindage Arrière Renforcé, Métal Organique, CD : 2. Dématérialisation impossible
Barge de Guerre	Engin de Guerre	20cm	4+	6+	4+	2 x Canon à Particules 2 x Can. Lourd Ch. Fission 2 x Can. Ch. Fission Proj. Ch. Fission	60cm 30cm 30cm (15cm)	AP5+/AC3+ AC4+ AP4+/AC6+ Arme Légère, +2A	Sans Peur, Métal Organique, Portail, Blindage Arrière Renforcé, Antigrav, Commandant, Téléportation, CD : 3. Dématérialisation impossible.
Abattoir	Engin de Guerre	20cm	4+	2+	4+	Faucheur d'Ames 3 x Nuée de Scarabées ET OU	(contact) 30cm (15cm) (contact)	Arme d'Assaut, +3A, TT(D3) AP5+/AC5+, Ign. Couverts Arme Légère, +1A, Ign. Couverts Arme d'Ass., +1A, Ign. Couverts	Sans Peur, Blindage Arrière Renforcé, Antigrav, Infiltrateur, Portail, Métal Organique. CD : 6. Dématérialisation impossible
Orbe des Eons	Engin de Guerre	20cm	4+	-	3+	Eruption Solaire OU	90cm 90cm	MA3+, TT(D6) 12PB	Sans Peur, Blindage Arrière Renforcé, Antigrav, Métal Organique. CD : 6. Dématérialisation impossible.
C'Tan – Nightbringer	Engin de Guerre	15cm	4+	3+	5+	Projection d'Eclairs Regard Mortel Faux	30cm (contact) (contact)	MA4+ Arme d'Assaut, +2A, MA Arme d'Assaut, +2A, TT(D3)	Sans Peur, Antigrav, Téléportation, Charismatique, Commandant suprême, Métal organique. CD : 3.
C'Tan – Deceiver	Engin de Guerre	15cm	4+	4+	4+	Epouvante Griffes	45cm (contact)	6PB, Rupture Arme d'Assaut, +2A, TT(1)	Sans Peur, Antigrav, Téléportation, Charismatique, Commandant suprême, Métal organique, CD : 3.
Vaisseau Moissonneur de Classe Scythe	Vaisseau Spatial	-	-	-	-	Bombardement Orbital 2 x Frappe Chirurgicale	- -	4 PB, MA MA2+, TT(D3)	

LES NECRONS

Vus par Kurgan



EPIC ARMAGEDDON

CODEX NECRONS

Découvrez les Nécrons à l'échelle Epic Armageddon!

La menace des C'tan n'est plus seulement matérialisée par des raids éclair contre les installations isolées de l'Imperium ou d'escarmouches spatiales avec la marine impériale. Ce sont maintenant des armées entières de Nécrons qui menacent de submerger les lignes de défense humaines.

Vous trouverez dans ce Codex Nécrons toutes les règles nécessaires pour jouer les serviteurs des C'tan à Epic Armageddon.

Le Codex Nécrons pour Epic Armageddon contient les informations suivantes :

- ❖ La liste d'armée (*Epic Raiders*)
- ❖ Une section *Modélisme* complète
- ❖ Un *Tactica* Nécron

