

# Deadzone - Liste Nécrons - 1.1



## Compétences

---

Toutes les figurines nécrons ont les capacités **Construct** et **Protocole de Réanimation**.

**Tesla** : Chaque dé obtenant un résultat de 7 donne un dé supplémentaire de la même manière que le 8.

**Protocole de Réanimation** : lorsqu'une figurine doit être retirée du jeu, faites un test 6+(2) à 3 dés. Si le test échoue retirez la figurine normalement dans le cas contraire laissez la en jeu avec toutes ses blessures et un état activé. Le protocole de réanimation ne peut plus être tenté si la figurine a plus de 4 blessures.

## Leaders

---

**Seigneur** : 24 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	4+	5+	5+	2	1	3

**Équipement** : Bâton de lumière

**Compétences** : Tacticien 2, Recon 5+, Stratège

**Métal Organique** : Dépensez un dé spécial et ajouter un dé supplémentaire à un jet de protocole de réanimation

**Options d'armement** : Léger (Mêlée), Leader (Mêlée)

---

**Seigneur Destroyer : 28 pts**

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-4	4+	5+	5+	2	2	3

**Équipement** : Propulseurs, Fauchard**Compétences** : Tacticien 1, Recon 5+, Planeur**Protocole de destruction** : Dépensez un résultat spécial, pour affecter une figurine amie indemne. La figurine subit un dégat et gagne Puissance de feu (+2) et PA (+1) jusqu'à la fin du tour.**Options d'armement** : Léger (Mêlée), Leader (Mêlée), Lourd**Mécarachnide : 30 pts**

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-4	4+	5+	6+	2	3	3

**Équipement** : Griffes**Compétences** : Tacticien 1, Recon 6+, Planeur, Bestial**Ruche de scarabées** : Dépensez un résultat spécial, et effectuez un test 5+(2) à 3 dés. En cas de réussite, placez une nouvelle figurine de scarabée dans un cube adjacent au Mécarachnide.**Options d'armement** : Léger (Bestial)

## Troupes

**Guerrier : 12 pts**

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	5+	6+	6+	1	1	1

**Équipement** : Écorcheur Gauss**Options d'armement** : Léger (assaut)**Factionnaire : 14 pts**

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	6+	5+	6+	2	1	1

**Équipement** : Bouclier à Dispersion et Épée d'Hyperphase**Options d'armement** : Léger (Mêlée)

**Dépeceur** : 14 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
2-3	-	4+	5+	0	1	0

**Équipement** : Griffes

**Compétences** : Eclaireur, Enragé, Agile

**Options d'armement** : Léger (Bestial)

---

**Scarabées** : 11 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
2-3	-	5+	6+	0	2	0

**Équipement** : Griffes

**Compétences** : Bestial, Horde

**Options d'armement** : Léger (Bestial)

---

## Spécialistes

---

**Traqueur** : 18 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	4+	6+	6+	1	1	2

**Équipement** : Désintégrateur synaptique

**Options d'armement** : Léger (Sniper)

---

**Prétorien** : 20 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	6+	5+	6+	2	1	2

**Équipement** : Propulseurs, Lame du Néant

**Options d'armement** : Léger (Mêlée)

---

**Destroyer** : 20 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-4	5+	6+	6+	2	2	2

**Équipement** : Propulseurs, Canon Gauss

**Compétences** : Planeur

**Options d'armement** : Léger (Mêlée), Lourd

---

**Cryptek** : 18 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	5+	-	6+	1	1	2

**Compétences** : Non combattant, Medic, Psychique, Téléportation

**Volonté immuable** : P4, stimulant, psychique

**Options d'armement** : Aucune

---

## Véhicules

---

**Mécanoptère** : 18pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
3-5	5+	-	4+	1	1	1

**Compétences** : Evasion, Véhicule

**Équipement** : Carabine Tesla

**Options d'armement** : Véhicule (léger)

---

**Spectre** : 30 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	-	4+	5+	2	3	3

**Équipement** : Griffes de spectre : PC, Frénésie (2), PA2

**Compétences** : Bestial, Téléportation

**Options d'armement** : Léger (Bestial)

---

**Barge d'Annihilation** : 40 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-1	5+	-	6+	3	4	3

**Équipement** : Destrateurs Tesla jumelés, Eclateur Gauss

**Compétences** : Véhicule, Contrôle de tir

**Options d'armement** : Véhicule

## Armes

Arme	Coût	PV	Portée	PA	Capacités	Catégorie
<b>Ecorcheur Gauss</b>	2	0	P5	PA1		Léger (assaut)
<b>Eclateur Gauss</b>	3	0	P5	PA1	Puissance de Feu (1)	Léger (assaut)
<b>Carabine Tesla</b>	3	0	P6	-	Tesla	Léger (assaut)
<b>Canon Gauss</b>	6	0	P6	PA2		Lourd
<b>Canon Tesla</b>	6	0	P7	PA1	Tesla	Lourd
<b>Eclateurs Gauss jumelés</b>	4	0	P5	PA1	Puissance de Feu (2)	Véhicule (Léger)
<b>Carabines Tesla jumelées</b>	4	0	P6	-	Puissance de Feu (1), Tesla	Véhicule (Léger)
<b>Destrateurs Tesla jumelés</b>	12	1	P8	PA3	Tesla, Puissance de Feu (1)	Véhicule (Lourd)
<b>Bâton de lumière</b>	6	0	PC	PA1	Projection	Leader (Mêlée)
<b>Fauchard</b>	7	1	PC	PA3		Léger (Mêlée)
<b>Épée d'hyperphase</b>	5	0	PC	PA1		Léger (Mêlée)
<b>Lame du néant</b>	8	1	PC	-	Toxique	Léger (Mêlée)
<b>Griffes</b>	3	0	PC	-	Frénésie (1)	Léger (Bestial)
<b>Désintégrateur synaptique</b>	10	1	P8	1	Encombrant, Holo-Viseur	Léger (Sniper)

## Objets

Objet	Coût	Rareté	Effet
Orbe de résurrection	5	Unique	Unique. Protocole de réanimation : +1D
Scarabés psychophages	4	Rare	Frénésie (1)
Disrupteur de phase	5	Rare	Bouclier énergétique (2)
Phylactère	5	Commun	Medi-pack
Bouclier à Dispersion	5	Rare	Bouclier Defender