

# Deadzone - Liste Nécrons - 1.4



## 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 à 7+ à 3 dés. Retirez une blessure de la figurine par réussite. Si le nombre de blessures restantes est supérieur à la taille de la figurine, retirez-la normalement. Dans le cas contraire, laissez-la en jeu avec ses blessures en état bloqué.

## Leaders

---

**Seigneur** : 28 pts

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

**Équipement** : Bâton de lumière

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

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

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

---

**Seigneur Destroyer** : 34 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-4	4+	4+	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 (+1) et PA (+2) jusqu'à la fin du tour.

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

**Mécarachnide** : 38 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-4	4+	4+	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.

## 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

---

**Scarabées : 10 pts**

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

**Équipement** : Griffes

**Compétences** : 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+	4+	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

## Véhicules

### Mécanoptère : 18pts

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

**Compétences** : Evasion, Fuite

**Équipement** : Carabine Tesla

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

### Spectre : 34 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 (Assaut)

### Barge d'Annihilation : 40 pts

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

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

**Compétences** : Construct, Stable, Bestial, Contrôle de tir

**Options d'armement** : Véhicule

## Armes

Arme	Pts	PV	Port.	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>Projecteur de particules</b>	2	0	P3	-	Puissance de feu (2)	Léger (assaut)
<b>Canon Gauss</b>	6	0	P6	PA2		Lourd

<b>Canon Tesla</b>	6	0	P7	-	Tesla, Frag (3)	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>Destructeurs Tesla jumelés</b>	12	1	P8	PA1	Tesla, Frag (5)	Véhicule (Lourd)
<b>Bâton de lumière</b>	6	0	PC	PA1	Projection	Leader (Mêlée)
<b>Fauchard</b>	7	1	PC	PA3		Léger (Mêlée)
<b>Epée 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 (Mêlée)
<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
Propulseurs	5	Rare	Propulseurs