

PATROUILLE : NÉCRONS

GARDE D'AMONHOTEKH

Depuis qu'il est sorti de sa crypte de stase pour découvrir que les espèces inférieures ont infesté son ancien empire, le Tétrarque Amonhotekh mène une campagne pour éradiquer cette vermine. À la tête d'assemblages canopteks, de Culte de Destroyers et de phalanges de Guerriers Nécrons androïdes, le Tétrarque a affronté Humains, Orks, Aeldari et bien d'autres ennemis, et il triomphe régulièrement.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

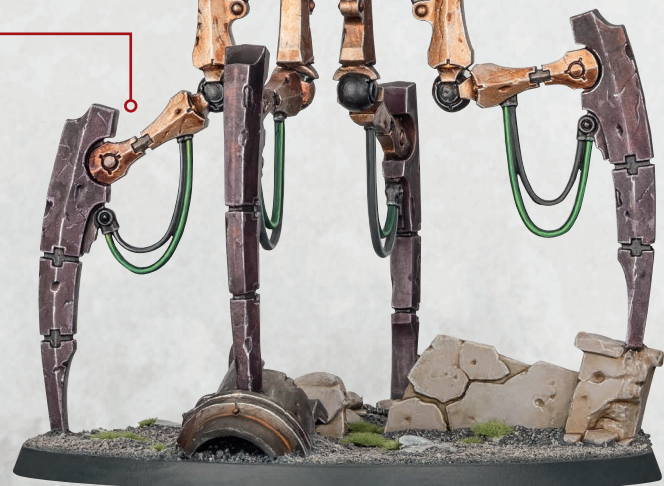
- A Tétrarque Amonhotekh**
(1 figurine)
 - Cette figurine est équipée de : arbalète à tachyons ; lame de Tétrarque.
- B Guerriers Nécrons**
(10 figurines)
 - 5 figurines sont équipées de : écorcheur Gauss ; arme de corps à corps.
 - 5 figurines sont équipées de : faucheuse Gauss ; arme de corps à corps.
- C Skorpekh Destroyers**
(3 figurines)
 - Chaque figurine est équipée de : armes d'hyperphase skorpekhs.
 - Cette unité est équipée de : 1 plasmacyte.
- D Nuées de Scarabées Canopteks**
(3 figurines)
 - Chaque figurine est équipée de : mandibules.
- E Maraudeur Canoptek**
(1 figurine)
 - Cette figurine est équipée de : éclateur du Jugement Dernier ; écorcheur Gauss jumelé ; jambes de Maraudeur.

Éclateur du Jugement Dernier



Écorcheur Gauss jumelé

Jambes de Maraudeur



Maraudeur Canoptek



Écorcheur Gauss



Faucheuse Gauss



Guerriers Nécrons

PATROUILLE : NÉCRONS

GARDE D'AMONHOTEKH

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser la Garde d'Amonhotekh se trouvent sur les pages qui suivent, et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Protocoles de Réanimation, qui est nommée sur la fiche de chaque unité et décrite ci-dessous.

PROTOCOLES DE RÉANIMATION

Les dynasties éparses des Nécrons suivent chacune leur route pour la suprématie et embrassent des traditions et doctrines martiales qui leur sont propres. Toutes jouissent par ailleurs d'une technologie quasi surnaturelle qui jadis leur permettait de dominer la galaxie, et dont la plus troublante est sûrement celle des protocoles de réanimation. Lorsqu'un Nécron est occis, son corps se nimbe d'un halo étrange, et ses membres se rattachent tandis que son torse et son crâne broyés se reforment. Alors, le Nécron se relève et reprend la route des combats.

À la fin de votre phase de Commandement, chaque unité de votre armée active ses Protocoles de Réanimation et réanime D3 points de vie. Chaque fois qu'une telle unité réanime un point de vie :

- Si l'unité inclut une ou plusieurs figurines à laquelle il reste moins que son nombre de PV initial, choisissez l'une de ces figurines ; elle récupère 1 PV perdu.
- Si toutes les figurines de cette unité ont leur nombre de PV initial, mais si l'unité n'est pas à son Effectif Initial, 1 figurine détruite est ramenée dans cette unité avec 1 PV restant.

Dès lors qu'une telle unité est à son Effectif Initial et que toutes ses figurines ont leur nombre de PV initial, il ne se passe rien de plus.

Exemple : Une unité de Destroyers Skorpekh (qui ont une caractéristique de PV de 3) active ses Protocoles de Réanimation. L'unité a un Effectif Initial de 3, mais compte actuellement 2 figurines, et l'une d'elles a perdu 1 PV. On obtient un 3 pour voir combien de points de vie sont réanimés. Le premier de ces points de vie réanimés restaure le Destroyer Skorpekh blessé à 3 PV. Le deuxième de ces points de vie réanimés ramène le Destroyer Skorpekh détruit sur le champ de bataille avec 1 PV restant. Le troisième de ces points de vie réanimés restitue 1 des PV perdus au Destroyer Skorpekh qui vient d'être ramené sur le champ de bataille. L'unité contient désormais 3 figurines, deux d'entre elles ayant 3 PV, et une ayant 2 PV restants.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **TÉTRARQUE** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Contrôle Supplanté. Vous pouvez la remplacer par Protocole de Concentration Résonnante.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

CONTRÔLE SUPPLANTÉ

La présence du Tétrarque dynamise les soldats androïdes à travers les ondes qui véhiculent ses ordres. Les réactions lentes et les mouvements saccadés des guerriers sont ainsi imprégnés du dynamisme agressif de leur maître, ce qui leur permet d'exécuter des manœuvres tactiques précises sous son contrôle.

L'unité du porteur est éligible pour tirer à un tour où elle a Battu en Retraite.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

PROTOCOLE DE CONCENTRATION RÉSONNANTE

Le Tétrarque bouillonne d'une colère vieille de plusieurs millions d'années. Quand il porte son regard sur ceux qu'il considère comme de la vermine, son dégoût résonne dans un spectre multiple, ce qui pousse ses guerriers à concentrer l'ire de leur maître sur ses ennemis.

À votre phase de Commandement, choisissez 1 unité ennemie à 12" et visible du porteur. Jusqu'à la fin du tour, à chaque attaque d'une figurine **NÉCRONS** amie qui cible l'unité ennemie choisie, relancez tout jet de Touche de 1.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Conquérir et Dominer. Vous pouvez le remplacer par Trésors des Éons.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

CONQUÉRIR ET DOMINER

Ce territoire est infesté de la méprisable vermine des espèces inférieures. Le royaume légitime des Nécrans doit résonner du son des pas métalliques, ceux de ses maîtres qui viennent revendiquer ce qui leur appartient.

À la fin de votre tour, vous marquez 4PdV si une ou plusieurs unités **NÉCRONS** de votre armée (hormis les unités Ébranlées) sont entièrement dans la zone de déploiement adverse.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

TRÉSORS DES ÉONS

Les ennemis ont pillé les trésors des Nécrans. Il est impératif de récupérer ces derniers et débarrasser ces sites antiques de toute présence ennemie.

Au début du premier round de bataille, choisissez 1 pion d'objectif dans le No Man's Land.

Vous marquez 3PdV chaque fois qu'une figurine **NÉCRONS** de votre armée détruit une unité ennemie qui a commencé la phase à portée de ce pion d'objectif ou à portée du pion d'objectif dans votre zone de déploiement (s'il y en a un).

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes Suivants :



RÉSILIENCE MERCURIELLE

GARDE D'AMONHOTEKH – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Le métal organique qui constitue les corps mécaniques des Nécrans est un matériau aux propriétés étranges. Lorsqu'il est soumis à une impulsion énergétique, il peut résister aux attaques les plus puissantes.



1PC

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **NÉCRONS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les figurines de votre unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.



CHAMPS DISRUPTIFS

GARDE D'AMONHOTEKH – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Une aura d'énergie négative entoure les serres et les lames métalliques des Nécrans, qui tordent et dissolvent les protections et la chair.

1PC

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **NÉCRONS** de votre armée qui n'a pas été choisie pour combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de votre unité.



VOLONTÉ DU TÉTRARQUE

GARDE D'AMONHOTEKH – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Le Tétrarque déverse sa volonté immortelle dans les Nécrans sous son commandement et projette sa présence dominatrice sur le champ de bataille.

1PC

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 unité **NÉCRONS** de votre armée.

EFFET : Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de votre unité.

RESTRICTIONS : Vous pouvez utiliser ce Stratagème seulement si une figurine **TÉTRARQUE** de votre armée est sur le champ de bataille.

TÉTRARQUE AMONHOTEKH

M E SV PV CD CO

5" 5 2+ 6 4+ 1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

Les Tétrarques dirigent les Dynasties Nécrons au combat. L'esprit androïde d'Amonhotekh est plus vif que la pensée, son corps est d'une résistance implacable et ses armes sont ésotériques, anciennes et fatales. Pourtant, c'est sa volonté indomptable qui constitue son atout majeur, car elle lui permet de contrôler des armées entières.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arbalète à tachyons [TIR UNIQUE]	72"	1	2+	16	-5	D6+2

Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame de Tétrarque [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	4	2+	8	-3	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : **GUERRIERS NÉCRONS**

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Protocoles de Réanimation

Résistance Inoxydable : à chaque attaque qui cible cette figurine, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de cette attaque.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, NOBLE, TÉTRARQUE, AMONHOTEKH



MOTS-CLÉS DE FACTION : NÉCRONS

GUERRIERS NÉCRONS

M E SV PV CD CO

5" 4 4+ 1 7+ 2



Fiche Technique de Patrouille

Les Guerriers Nécrons avancent en rangs interminables et titubants. Guère plus que des automates, ils sont cependant implacables et redoutables une fois massés et encadrés. Les corps des Guerriers peuvent s'autoréparer, même en ayant subi les pires dégâts, tandis que leurs salves incessantes fauchent l'ennemi avec une efficacité mécanique.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Écorcheur Gauss [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Faucheuse Gauss [TOUCHES FATALES]	12"	2	4+	5	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	4	0	1

APTITUDES

FACTION : Protocoles de Réanimation

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, GUERRIERS NÉCRONS



MOTS-CLÉS DE FACTION : NÉCRONS

DESTROYERS SKORPEKHS

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	6	3+	3	7+	2



Fiche Technique de Patrouille

Les Destroyers Skorpekhs favorisent le corps à corps pour massacrer leurs victimes. Bien que disgracieux en dehors du champ de bataille, en combat, leurs trois jambes leur permettent de franchir les lignes ennemies en pirouettant tout en taillant à coups de lames d'hyperphase, dont les coups sont presque impossibles à parer ou à esquiver.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Armes d'hyperphase skorpekhs	Mêlée	4	3+	7	-2	2

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Plasmacyte : Une fois par bataille pour chaque Plasmacyte que possède cette unité, quand cette unité est choisie pour combattre, vous pouvez utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

Note des Concepteurs : Placez le nombre adéquat de pions de Plasmacyte à côté de l'unité, et retirez-en 1 chaque fois que cette unité utilise cette aptitude.

APTITUDES

FACTION : Protocoles de Réanimation

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, DESTROYERS SKORPEKHS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
NÉCRONS

NUÉES DE SCARABÉES CANOPTÉKS

M	E	SV	PV	CD	CO
9"	2	6+	4	8+	0



Fiche Technique de Patrouille

Les Scarabées Canopteks attaquent sous forme de nuée volante. Ils s'abattent sur l'ennemi dans un bruit strident avant de débiter infanterie et blindés à l'aide de leurs mandibules, pour les convertir en énergie brute. Souvent en première vague d'un assaut nécron, ces insectes mécaniques sèment la peur et la destruction.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mandibules [TOUCHES FATALES]	Mêlée	6	5+	2	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Protocoles de Réanimation

MOTS-CLÉS : NUÉE, VOL, CANOPTÉK, NUÉES DE SCARABÉES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
NÉCRONS



Fiche Technique de Patrouille

MARAUDEUR CANOPTEK

M E SV PV CD CO

7" 8 3+ 12 8+ 4

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Les Maraudeurs Canopteks se meuvent avec une grâce dérangeante. Qu'ils patrouillent dans les armureries de leurs maîtres telles des sentinelles infatigables ou fournissent un appui feu mobile aux légions de Nécrans, les Maraudeurs annihilent tout ce qui ose se dresser devant eux par de cuisantes décharges de leurs éclateurs du Jugement Dernier.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Éclateur du Jugement Dernier [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6+1	4+	14	-3	3
Écorcheur Gauss jumelé [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 1, JUMELÉ]	24"	1	4+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Jambes de Maraudeur	Mêlée	3	4+	6	0	1

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Protocoles de Réanimation

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CANOPTEK, MARAUDEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
NÉCRONS