

CODEX

NÉCRONS



Introduction	2
Le Mystère des Nécrans	4
Liste d'Armée Nécron	12
Règles Spéciales Nécrans	13
Arsenal Nécron	14
QG	16
Élite	17
Troupes	18
Attaque Rapide	19
Soutien	20

Résumé des Nécrans	22
L'Aube des Temps	24
Personnages Spéciaux	27
Le Nightbringer	28
Le Deceiver	30
Collectionner une Armée Nécron	33
Appendices	49
Campagnes	60
Générateur de Mondes-Nécropoles	61
Pillage	62

Écrit par Andy Chambers, Pete Haines,
Graham McNeill, Phil Kelly & Andy Hoare.

Couverture : Karl Kopinski. Illustrations : Alex Boyd, Paul Dainton, David Gallagher & Karl Kopinski.

Édition
Dylan Owen.

Conception Graphique
Neil Hodgson, Nuala Kennedy, Stefan Kopinski & Markus Trenkner.

Production Couleur
John Michelbach.

Sculpture des Figurines
Tim Adcock, Juan Diaz, Jes Goodwin, Mark Harrison & Alex Hedström.

Peinture des Figurines
Martin Footitt, Neil Green, Darren Latham, Shaun Murphy,
Kirsten Mickelburgh, Keith Robertson & Chris Smart.

Maquettes & Décors
Dave Andrews & Mark Jones.

Version Française : Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Julien Drouet, Pierre-Marie Paris & Bruno Rizzo.

Merci à l'Antique et Vénérable Ordre des Technoprêtres. Police des titres utilisée avec l'aimable autorisation d'Hybrid Space.

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Citadel et le logo Citadel, Codex, 'Eavy Metal, Games Workshop et le logo Games Workshop, Warhammer, Nécron, Dépeceur, Destroyer Nécron, Immortel Nécron, Paria, Mécarachnide, Monolith Nécron, Scarabée Nécron, le Nightbringer et le Deceiver sont des marques de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations de l'ensemble des produits Games Workshop, y compris celles du présent ouvrage, sont des créations ou des travaux effectués sur commande. Les droits sur ces illustrations et ce qu'elles représentent sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, ni archivée sur quelque support que ce soit, ni transmise sous quelque forme que ce soit ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation préalable de Games Workshop. © Games Workshop Ltd. 2002.

UK
Games Workshop Ltd.
Willow Rd.
Lenton,
Nottingham NG7 2WS

France
Games Workshop,
Europarc de Pichaury - BP 419
1330, avenue J.G.G. de la Lauzière,
13591 Aix en Provence - Cedex 3

Canada
1645 Bonhill Rd.
Units 9-11,
Mississauga,
Ontario, L5T 1R3

INTRODUCTION

Bienvenue, pathétique mortel, dans les pages d'un ouvrage interdit et blasphématoire. Il vous guidera dans la collection et la peinture d'une armée de nécrons pour le jeu Warhammer 40,000. L'ossature de cette armée (c'est le cas de le dire) est constituée de squelettes métalliques qui ne meurent jamais, et même la moindre de leurs armes peut réduire un homme à l'état d'atomes en quelques secondes. Ceux qui sont conscients de la menace que représentent les nécrons la redoutent plus que tout, et à juste titre, puisqu'elle n'est que l'incarnation des sombres desseins de leurs divins maîtres : asservir l'Humanité afin de se gorger de l'essence vitale de ses milliards d'êtres.

LES NÉCRONS

Les nécrons, une race d'un âge qui dépasse l'entendement, s'éveillent d'un sommeil long de soixante millions d'années et viennent à nouveau tourmenter les vivants. Des milliers de guerriers sans âme s'extirpent de leurs tombes de stase pour harceler les misérables créatures qui pullulent dans la galaxie. Leur technologie sidérante ne souffrait déjà aucune rivale bien avant que n'apparaissent les eldars, la plus ancienne des races actuelles selon l'avis général, et les dieux des nécrons se nourrissaient des étoiles alors que les planètes n'étaient que de vagues amas gazeux. Ce n'est pourtant que tout récemment que l'Imperium a pris conscience de leur existence.

Autrefois peuple fier dont le domaine défiait la limite des étoiles, les nécrons n'existent plus aujourd'hui que pour servir, liés à la volonté maléfique de leurs maîtres omniscients, ces divinités qui leur accordèrent l'immortalité il y a des éons de cela. L'avant-garde de leurs armées est emmenée par les Seigneurs Nécrons, dont les linceuls en lambeaux flottent dans une brise surnaturelle tandis qu'ils enjoignent de se battre à

ceux qui les suivent en silence : monstres mécaniques de la même engeance, certains rapides comme l'éclair et tout aussi dangereux, d'autres plus lents mais aussi implacables que la mort elle-même. Les nécrons sèment la terreur, ils frappent sans prévenir, déciment leurs proies et disparaissent sans laisser de trace. La finalité de leurs attaques est inconnue, mais leur efficacité ne peut, hélas, être remise en question.

Les nécrons ne traitent avec aucun autre peuple, quel qu'il soit. A leurs yeux, chaque population n'est qu'un troupeau de bétail qu'il faudra soumettre selon le bon vouloir de leurs dieux. Pour eux, les races comme l'Humanité ne sont que des proies destinées à étancher leur soif perpétuelle, ou au mieux des pions dans leurs guerres fratricides. La menace de l'expansion nécron croît d'année en année et finira par atteindre bientôt des proportions catastrophiques qui pourraient sonner le glas du genre humain... car les raisons de la réapparition de cette menace sont enracinées dans l'Imperium même.

POURQUOI COLLECTIONNER UNE ARMÉE NÉCRON ?

Les nécrons constituent une armée atypique et extrêmement efficace sur les champs de bataille du quarante et unième millénaire. Leurs troupes basiques font partie des plus résistantes de tout Warhammer 40,000 et ils disposent en plus de nombreuses unités spécialisées. Un de leurs traits caractéristiques est leur faculté à s'autoréparer : même les nécrons les plus grièvement endommagés peuvent se remettre sur pied, ce qui, combiné avec leur résistance naturelle valant celle d'un Space Marine, en fait des troupes impossibles à arrêter si elles sont convenablement dirigées. L'avance technologique des nécrons fait que leurs armes à fission redoutées à juste titre les prémunissent aussi bien contre l'infanterie que contre les véhicules. Leur science a fait naître de nombreuses autres armes effrayantes et un mystérieux équipement renforce davantage la considérable puissance des Seigneurs Nécrons.

Mieux vaut construire votre armée autour d'une solide base de Guerriers Nécrons car si le nombre de figurines sur le champ de bataille tombe en dessous d'un certain seuil, toute votre force disparaîtra sans demander son reste. La diversité offerte par cette liste d'armée permet de constituer des forces très dissemblables d'une partie à l'autre, toujours autour d'une base de Guerriers. Des unités comme les Spectres, les Parias et les Dépeceurs prennent toute leur importance au corps à corps, tandis que les Immortels, les Destroyers et les Monolithes déchaînent des ouragans de tirs.

Si vous cherchez une armée d'exception, qui provoquera chez ses adversaires des pertes d'un niveau exceptionnel en encaissant tous les projectiles à l'exception des plus dévastateurs, les nécrons sont ce qu'il vous faut. De plus, puisqu'ils sont très simples à peindre, les techniques les plus basiques vous permettront d'obtenir rapidement des effectifs imposants. Ils sont assez endurants pour pardonner quelques erreurs de votre part, le temps de vous faire à leur style de jeu particulier. Cependant, une fois que vous aurez intégré les tactiques particulières de ces machines à tuer habitées d'une magnificence morbide, personne n'entretiendra très longtemps l'espoir de vous résister...

"La Machine n'est que force. Nous devons nous purger de la chair faible et méprisable pour la remplacer par la bénédiction du métal pur. Seule l'immutabilité nous fera triompher. Ce n'est qu'au moyen de la Machine que nous obtiendrons la victoire. Méprisez la chair, soyez de fer dans votre corps et votre esprit. Gloire à la Machine!"

Paullian Blantar, Reverend de Fer du Clan Kaargul, Chapitre des Iron Hands

Le Colonel Janssen du 23^e Cadian n'en croyait pas ses yeux. Rang après rang, des silhouettes squelettiques se levaient des dunes sur la gauche de sa colonne blindée. Le sable tombait en cascade de leurs torsos brillants et de leurs orbites vides tandis qu'elles se redressaient et commençaient à avancer. Elles étaient apparues sans un bruit, pointant sur eux les longs canons de leurs armes étranges et les premiers rayons du soleil matinal jouaient sur les centaines de crânes qui les dévisageaient. Des nécrons. Leurs visages ne trahissaient nulle émotion ou trace d'humanité, mais Janssen savait en son for intérieur qu'ils étaient le mal incarné. Il se saisit de la radio d'une main tremblante. "A toutes les unités, arrêt immédiat et feu à volonté!" hurla-t-il, le tir des armes de sa Chimère lui répondit à peine quelques secondes plus tard.

Les tourelles pivotèrent et la colonne de chars tira salve sur salve contre les nécrons qui s'approchaient d'un pas ferme. "Goûtez-moi un peu à la puissance du 23^e Cadian", se dit Janssen, ses lèvres desséchées s'autorisant un sourire. Il régla ses macrojumelles sur un cratère de sable vitrifié où des restes de nécrons étaient éparpillés. Les véris brisés et les débris se rassemblèrent et bientôt, les nécrons se relevèrent, noircis mais de nouveau entiers. Une forme métallique élancée, vêtue de robes dépenaillées, traversa son champ de vision l'espace d'un instant et Janssen eut le souffle coupé de voir ce qui n'était plus qu'une flaque de métal fondu parcourue d'étincelles se dresser lentement pour reprendre la forme d'un squelette luisant.

Aussi silencieux malgré leur aspect pesant que les guerriers métalliques qu'ils suivaient, d'immenses monolithes noirs crénelaient maintenant la dune. Plusieurs antigravs nécrons apparurent alors en ajustant la visée de leurs canons dans la direction des blindés. Janssen se mit à suer à grosses gouttes, spectateur impuissant des effets dévastateurs exercés par les armes extraterrestres sur le blindage de ses véhicules, qu'elles perforaient aisément avant que les coques ne volent en éclats. L'air se chargea d'électricité statique lorsque les cristaux montés sur les monolithes, habités d'un éclat mat, se mirent à crépiter d'une lueur verte avant de libérer des éclairs sur d'autres de ses chars d'assaut.

Les explosions incandescentes lui brûlaient la rétine tandis que l'onde de chaleur baignait son visage.

"Repliez-vous! Repliez-vous!" s'époumona Janssen, une note de frayeur dans la voix tandis qu'il voyait d'autres nécrons sortir des sables pour couper leur retraite.

Les cadians tentèrent de reculer en rangs disciplinés, mais peu d'entre eux parvenaient à traverser le mur de carcasses enflammées qui leur barrait la route, dernier vestige des fiers tanks du régiment. Nombre des soldats étaient sur le point de céder à la panique et se gênaient entre eux dans la confusion. Janssen se tourna vers le mur de nécrons qui gagnait toujours du terrain et fut saisi d'horreur en constatant que le convoi était encerclé.

Tous ensemble, les guerriers nécrons levèrent leurs armes, dans les chambres desquelles s'accumulait le feu de l'enfer, et tirèrent sans même cesser d'avancer. Autour de Janssen, ses hommes hurlaient alors que leur chair tombait de sur leurs os, exposant leurs viscères avant qu'ils ne se désintègrent complètement. Devant lui, son adjudant fut éviscéré par un des rayons mortels et porta la main le temps d'un battement de cils à ses entrailles, fouettées par le sable soulevé dans un vent surnaturel.

Droit devant lui se tenait un groupe d'adversaires aux statures solides et imposantes, dont les traits sculptés demeuraient impassibles tandis qu'ils exterminaient tous ceux qui passaient à proximité. Des vétérans disciplinés que Janssen avait eus sous ses ordres pendant des années tombaient à genoux comme des enfants terrifiés à leur approche. Une fascination morbide lui interdit de quitter du regard les formes imposantes qui tranchaient calmement ses hommes à l'aide de leurs faux étincelantes, sans faire couler la moindre goutte de sang. Du coin de l'œil, il vit un guerrier nécron décrire un grand arc avec son fusil, dont la lourde lame à l'extrémité s'enfonça dans la gorge du porte-bannière de son régiment. Le Colonel Janssen se força à tourner les talons pour s'enfuir.

Ce qu'il fit dans l'affolement, la vue brouillée par les larmes. Il voulait ordonner le repli, mais les mots refusaient de sortir. Ses hommes se faisaient massacrer, il n'y avait plus la moindre échappatoire. Il trebuchait sur quelque chose et s'affala lourdement. C'était un corps écorché, dont les blessures continuaient de cracher un sang qui venait tacher le sable.

Il releva la tête pour voir un squelette métallique penché sur lui, et cisillant l'air de ses longs doigts semblables à des couteaux: il s'était drapé de la peau du Capitaine Niels et se rapprochait d'un pas lent. Janssen voulut hurler, mais il ne fit que s'étouffer en avalant le sable qui obstruait sa gorge.

La créature tendit ses griffes vers lui et les ténèbres le prirent.



LE MYSTÈRE DES NÉCRONS

Il est des secrets qu'il vaut mieux laisser dormir car la galaxie n'en sera que plus sûre s'ils ne sont pas révélés. Des milliers de ces mystères sont archivés sur les kilomètres d'étagères du Librarium de l'Omnimesse de Mars, ainsi que dans les catacombes énigmatiques des Adeptes de Terra. Beaucoup sont intimement liés à l'histoire et à la structure de l'Imperium, c'est pourquoi la possession d'un tel savoir est automatiquement assortie d'une sentence de mort. D'autres sont encore moins manifestes, de dangereuses informations généralement noyées dans la masse des données traitées au cours de millénaires de bureaucratie impériale.

Une croyance de l'Humanité veut par exemple que les orks et les eldars soient les plus anciennes races extraterrestres de la galaxie. En effet, elles parcoururent les étoiles depuis des millions d'années, bien avant que l'homme ne devienne l'espèce dominante sur le monde qui l'a vu naître. La vérité n'en est pas moins que d'autres races infiniment plus vieilles et plus malfaisantes les avaient précédées. Les orks ne se remémorent pas ce genre de choses, leur mode de vie est fermement enraciné dans le présent et ils ne se soucient pas du passé. Les eldars, eux, savent et se souviennent. Il y a bien longtemps, leur existence fut empoisonnée par cette connaissance au point qu'ils la dissimulèrent dans leurs légendes et la murèrent dans la Bibliothèque Interdite, un lieu qui existe hors de l'espace et du temps, dépositaire de leurs plus terribles secrets.

Les rapports sur les centaines de mondes-nécropoles découverts par les Explorators de l'Adeptus Mechanicus durant des millénaires illustrent ce même fait. La plupart se situent aux confins de notre galaxie, des planètes mortes sur lesquelles des alignements de structures cyclopéennes témoignent de la gloire depuis longtemps éteinte d'un peuple disparu. Ces titanesques et troublants édifices de pierre furent élevés avec l'aide d'une technologie qui a toujours excité la curiosité des Adeptes de Mars puisqu'ils n'ont pu la percer à jour. Leurs investigations ont peu apporté pour le prix qu'elles ont coûté en vies, mais les Hauts Magos insistent pour que des équipes continuent d'être dépêchées et que des rapports soient transmis. Certains murmurent que ces mondes sont loin d'être morts et que leurs habitants sans âge ne font qu'attendre que les millénaires s'écoulent, assoupis au cœur de chambres de stase dans l'attente d'un signe les appelant à se lever.

Les lexmécánicos et les logisticiens de l'Adeptus Mechanicus en sauraient un peu plus s'ils menaient à bien la traduction des hiéroglyphes et des symboles gravés à l'intérieur des tombeaux scellés. Ils y trouveraient des passages expliquant que ces sites furent bâtis par les Nécrontyrs, une race dont l'amour aveugle pour la science a accompli des miracles bien avant que la Terre ne porte la vie. S'ils pouvaient lire les murs des sépultures, ils apprendraient peut-être que les Nécrontyrs découvrirent puis vénérèrent les C'tan immortels, et reçurent eux-mêmes le don de la vie éternelle. Toute l'horreur du temps où les C'tan régnèrent sur la galaxie ne peut être comprise que par ceux des eldars qui ont accès à la Bibliothèque et ceux-ci ne souhaitent pas évoquer le sujet.

Il faut enfin compter avec le Dieu Machine de l'Adeptus Mechanicus. Selon la théologie impériale, l'esprit sacré de l'Omnimesse révéral par les Technoprêtres de Mars n'est qu'une facette du Dieu-Empereur Immortel et le dogme est aussi catégorique sur ce sujet qu'il est rempli de louanges à la nature sacrée de la machine. Toutefois, les enregistrements les plus anciens et les plus jalousement gardés de l'Ordre de Mars parlent d'une période avant la venue de l'Empereur où les hommages étaient rendus à une divinité bien plus ancienne. A demi-mots, ils font référence à un savoir extraordinaire acquis durant l'Âge d'Or de la Technologie et expliquent comment ce même savoir finit par provoquer la décadence de l'Humanité lors de l'Ère des Luttes. Qu'une hérésie aussi abjecte ait pu exister au cœur même de l'Imperium est effrayant, mais les implications en seraient inimaginables si cela éclatait au grand jour.





A VERSER AUX ARCHIVES IMPÉRIALES
EST 02/8314INQUISITORIS 8923/1290
RENOI AU DOSSIERS : EXTRATERRESTRES
SEGMENTUM OBSCURUS / XENOARTIFACT / ELGAR
DATE D'ENTRÉE : 2343724.M41

AUTORISATION : INQUISITEUR LORQUAI
AUTEUR : SEUR SUPÉRIEURE MERITIA, ORDRE DIALOGUS
LIEU D'ENVOI : CEINTURE DE NECTOR
TRANSMETTEUR : ASTROPATHE SECUNDUS ICTHYAD
PENSÉE DU JOUR : VIGILANCE EST MÈRE DE VÉRITÉ.

+++ DÉBUT DE L'ENREGISTREMENT VOCAL +++

JE VOUS SOUMETS HUMBLEMENT MES RÉCENTS TRAVAUX DE TRADUCTION SUR L'ARTÉFACT ELGAR DÉCOUVERT PAR LE PÈRE JONAS URELIE SUR LE PARADIS DE RAHE. CE TEXTE, DONT NOUS SAVONS DÉSORMAIS QU'IL SE NOMME "L'ÉVEIL", FUT ÉCRIT PAR LE GRAND PROPHÈTE LSATHRANIL D'ULTHANESH SHELWÉ. BIEN QU'IL AIT ÉTÉ DATÉ D'IL Y A PLUS DE CINQ MILLIONS D'ANNÉES, J'AI ÉTÉ EN MESURE DE LE TRADUIRE ET DE L'ANALYSER PRESQUE ENTIÈREMENT EN M'APPUYANT SUR LES TRAVAUX D'OBELIUS MUNG ET DE SES SUCCESSEURS. VEUILLEZ PARDONNER L'ASPECT INACHEVÉ DE CET OUVRAGE : CE QUE J'Y AI DÉCOUVERT JUSQU'À PRÉSENT ME SEMBLE DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE ET J'AI PRÉFÉRÉ AGIR SANS DÉLAI. SUR LE CONSEIL DE LA CHANOINESSE LUCILLIAN, J'AI PRIS LA LIBERTÉ DE TRANSMETTRE CETTE INFORMATION AUX ASTROPATHES DE TERRA. PUISSE LA BÉNÉDICTION DE L'EMPEREUR RENFORCER VOTRE MAIN.

SEUR SUPÉRIEURE MERITIA, ORDRE DIALOGUS

+++ FIN D'ENREGISTREMENT +++

Note de l'Inquisiteur : Bien qu'échafauder des hypothèses ne soit pas du ressort de quelqu'un dont le devoir n'est que de traduire, les remarques faites par Seur Meritia paraissent pertinentes.

L'APPEL DE LA BANSHEE ÉVEILLERA LES MORTS ; LORSQUE LES SOMBRES PRÉSAGES SURVIENDRONT, ^I

CONSIDÉREZ-LES COMME LES CONSEILS D'UN PROPHÈTE, OU CEUX D'UN PÈRE.

LES YNGIR QUI ONT DORMI DEPUIS LA NAISSANCE DU CHAOS

SE LÈVERONT À NOUVEAU DE LEURS TOMBES, ASSOIFFÉS DE CHALEUR.

LA GUERRE DANS LES CIEUX NE SERA RIEN FACE À LEUR VENGEANCE

CAR LES FILS D'ASURYAN, TROP PEU NOMBREUX, NE PEUVENT RIEN CONTRE EUX. ^{II}

ET L'ŒIL D'ISHA SE TERNIRA ET SE FERMERA POUR L'ÉTERNITÉ, ^{III}

UNE DÉESSE SI BONNE NE PEUT SUPPORTER LE SPECTACLE DE PAREILLES ATROCITÉS.

CEUX QUI N'ONT PAS D'ÂME SERONT LES HÉRAUTS DE CE SOMBRE DESTIN ^{IV}

PUIS VIENDRONT LES MORTS QUI MARCHENT, LA DESCENDANCE, ^V

PUIS LES ASSOIFFÉS, MAUDITS À JAMAIS,

ET LA GALAXIE PRENDRA LA COULEUR DU SANG D'ELDANESH, ^{VI}

LA LUNE DE VAUL ÉVEILLERA LE DRAGON, ^{VII}

LE MAÎTRE DE LA MORT BOIRA À L'ŒIL D'ISHA, ^{VIII}

CELLE QUI SE TIENT DEHORS SE JOINDRA À LA MOISSON

ET LE DIEU CHACAL TOURNERA LE FRÈRE CONTRE LE FRÈRE.

LES QUATRE PRENDRONT LEUR PLACE PARMI LES ÉTOILES

DANS L'ESSOR DE LEURS LÉGIONS, INEXPUGNABLES COMME LA NUIT.

UN LINCEUL TOMBERA SUR L'ESPRIT

ET LA GALAXIE SERA EN DEUIL.

I - LA BANSHEE EST UNE CRÉATURE DES MYTHES ELGARS DONT LE CRI EST UN MAUVAIS PRÉSAGE SIGNIFIANT UNE MORT IMMINENTE. NOS SEURS D'ARMES ONT APPRIS CETTE LEÇON À LEURS DÉPENS, PUISSE L'EMPEREUR GUIDER LEURS ÂMES.

II - ASURYAN, UNE DE TOUTES LES DIVINITÉS BLASPHEMATOIRES ELGARS LES MIEUX CONNUES, RÉGNE PARMI LEURS DIEUX. LA RÉFÉRENCE À "SES FILS" POURRAIT DÉSIGNER LES DIVINITÉS MINEURES AUSSI BIEN QUE SE RAPPORTER AUX ARMÉES DES ELGARS ELLES-MÊMES.

III - SELON L'OPUS "ENSEIGNEMENTS SUR L'IMPIE" DE L'INQUISITEUR CZEKAV, ISHA SEMBLE ÊTRE LA DÉESSE ELGAR DE LA MOISSON, ÉQUIVALENT DE LA NATURE-MÈRE NOURRICIÈRE DE NOMBREUSES RELIGIONS HÉRÉTIQUES ET BARBARES.

IV - QUELQUES SÜBTILES ALTÉRATIONS DONNENT À CETTE RÜNE LE SENS DE "CEUX QUI N'ONT PAS FAIM" OU "LES DÉVORÉS".

V - CE N'EST QUE SPÉCULATION, MAIS POURRAIT-IL Y AVOIR UN RAPPORT AVEC LES RÉCENTES APPARITIONS D'ÊTRES MÉCANIQUES AVANCÉS ?

VI - ELKANESH FUT SELON TOUTE VRAISEMBLANCE UN GRAND HÉROS ELGAR AYANT OSÉ S'OPPOSER À KHAINÉ, LE DIEU DE LA GUERRE. LA RAISON DE LA RÉFÉRENCE À SON SANG M'EST INCONNUE.

VII - VAUL EST LE DIEU FORGERON DES ELGARS, ÉCHO LOINTAIN DU DIEU MACHINE HONORÉ PAR L'ADEPTUS MECHANICUS, DIMINUÉ AUSSI BIEN SPIRITUELLEMENT QUE PHYSIQUEMENT. LA LUNE DE VAUL POURRAIT ÊTRE UN ÉQUIVALENT ELGAR DE MONDE-Forge.

VIII - LES ELGARS DU VAISSEAU-MONDE ULTHWÉ SE RÉFÈRENT À L'ÉTOILE CYCLO, SITUÉE DANS LE SECTEUR EST DU SEGMENTUM OBSCURUS, EN L'APPELANT L'ŒIL D'ISHA.

Note de l'Inquisiteur :

Le corps stellaire Cyclo, astre dont l'âge était estimé à plus de huit cents millions d'années, a cessé de répandre sa lumière dans la galaxie. Il fut classé corps mort il y a tout juste un an par les Tchuuprêtres stationnés sur Excelsis. Puisse l'Empereur nous avoir tous en Sa garde.

Le hurlement des moteurs se mêlait à celui des vents tourbillonnants dans un crescendo infernal. Telle une pluie mortelle, des microparticules hypervéloces bombardaient la coque du vaisseau dont le pilote avait perdu tout contrôle et qui tanguait dans la tempête, perdant dangereusement de l'altitude. Au cœur du tumulte, l'Ingénieur Technoprêtre Lakius Danzager, Votaris Laudare, Illuminé de Mars et Adepte du Culte Mechanicus faisait de son mieux pour ouvrir le crâne du pilote defectueux et jurait d'une manière très peu orthodoxe alors qu'il essayait de mettre la main sur les outils dont il avait besoin.

"Bon sang! Osil, trouve-moi un hydro-coupleur, mon garçon. On va en avoir besoin si j'arrive à me débarrasser de ces foutus accélérateurs cérébraux. Va voir dans la réserve." Il essaya de masquer son anxiété pour ne pas effrayer son acolyte, mais c'était peine perdue car ce dernier était déjà tout pâle. Osil hocha la tête avant de se faufiler à travers l'écouille rouillée.

L'altimètre en cuivre, qui défilait à une vitesse inquiétante, indiquait qu'ils étaient à sept kilomètres d'altitude, ils en avaient donc perdu douze depuis qu'ils ne contrôlaient plus l'appareil. Tandis que Lakius se tournait vers les runes du tableau de bord, une violente secousse lui fit heurter de la tête la cloison de la cabine, déclenchant dans sa cellule optique droite le défilement des données qu'il avait téléchargées avant leur départ. Elles concernaient leur destination qui approchait beaucoup trop vite, et il dut se concentrer sur la réparation du pilote pour ne pas se laisser distraire.

NAOGEDDON EST UN MONDE MORT

Par bonheur, l'impact sonore de la tête recouverte de métal de Lakius avait en partie dégagé les rivets principaux rouillés. Il murmura une prière d'apaisement à l'esprit de la machine qui devait être déjà passablement irrité et se concentra sur sa tâche. Il dévissa attentivement le panneau en récitant le Rituel de Dissociation et en s'assurant de bien retirer les vis dans l'ordre des points cardinaux. L'image fantomatique d'une sphère grisâtre s'imprima dans sa rétine droite, sur laquelle des inscriptions rouges se mirent à défiler.

DISTANCE ORBITALE: 0,78AU

DIAMÈTRE ÉQUATORIAL: 9,749 KM

ROTATION: 34,6 HEURES

INCLINAISON AXIALE: 0,00

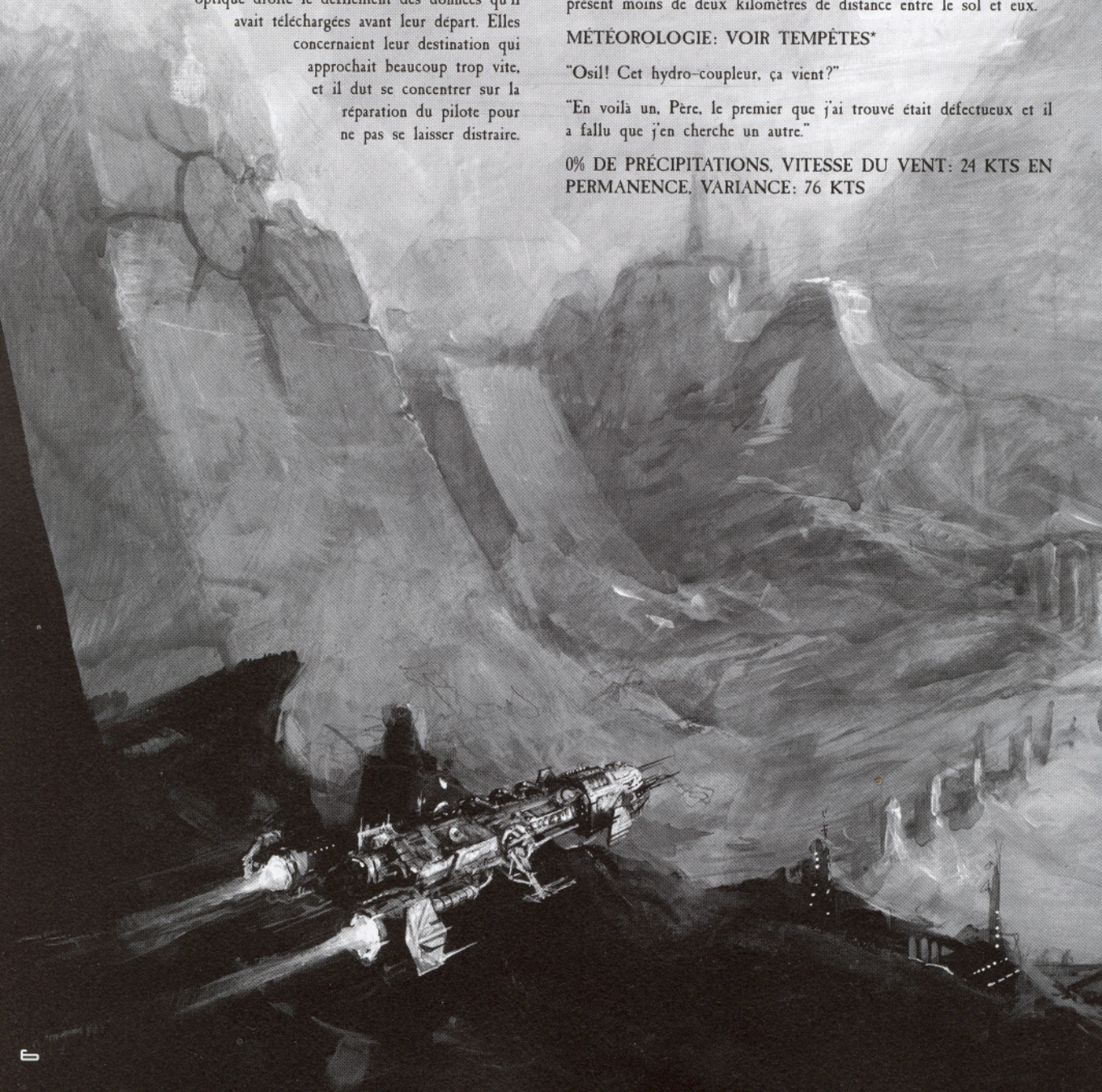
Comme il l'avait redouté, les connexions entre les instruments de bord et le cerveau-pilote s'étaient rompues, privant ce dernier des données d'atterrissage. Tout en jetant un œil sur l'altimètre, il entonna le Rituel de Démantelement et retira les derniers éléments carbonisés. Il restait à présent moins de deux kilomètres de distance entre le sol et eux.

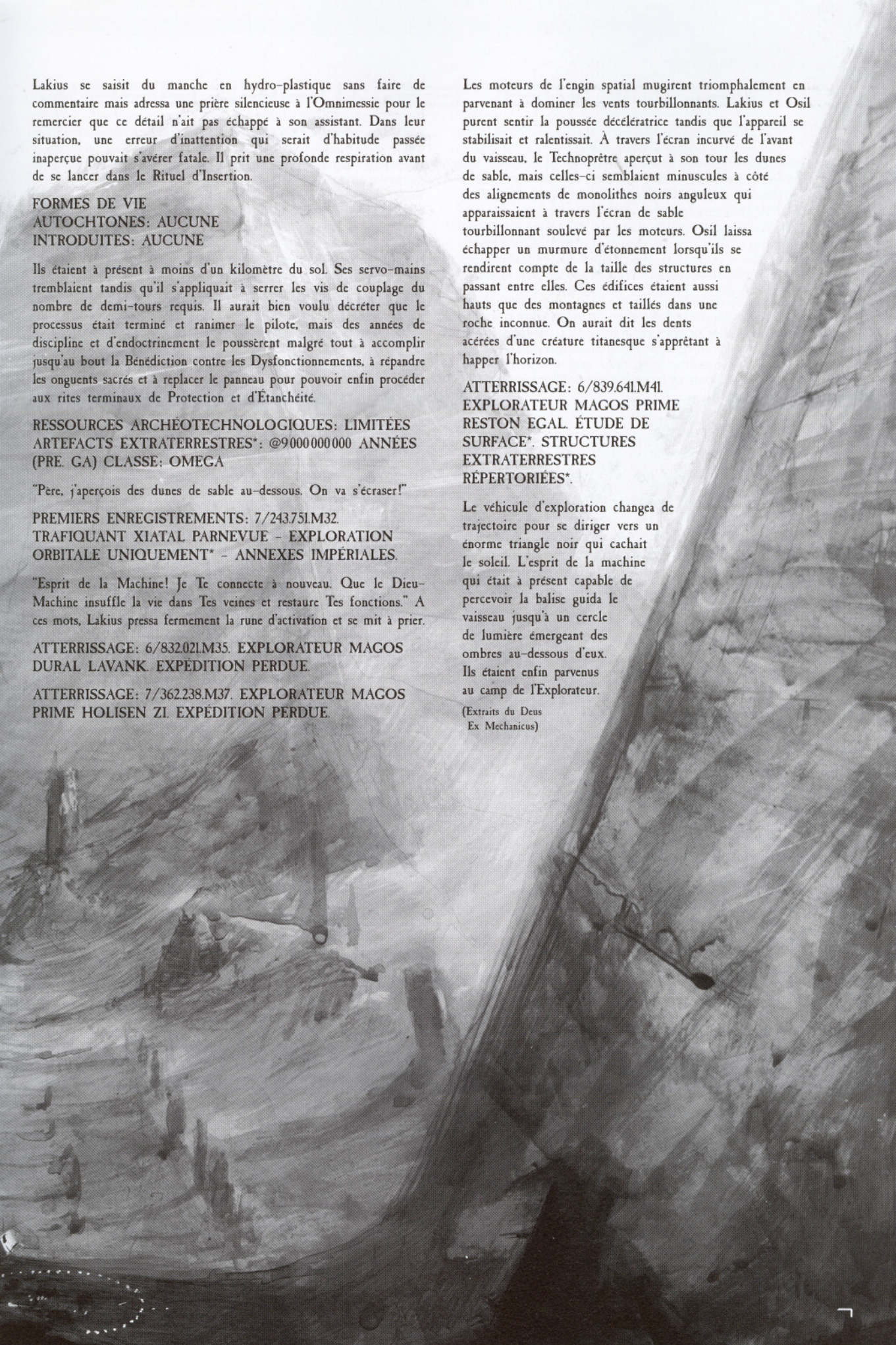
MÉTÉOROLOGIE: VOIR TEMPÊTES*

"Osil! Cet hydro-coupleur, ça vient?"

"En voilà un, Père, le premier que j'ai trouvé était defectueux et il a fallu que j'en cherche un autre."

0% DE PRÉCIPITATIONS, VITESSE DU VENT: 24 KTS EN PERMANENCE, VARIANCE: 76 KTS





Lakius se saisit du manche en hydro-plastique sans faire de commentaire mais adressa une prière silencieuse à l'Omnimesse pour le remercier que ce détail n'ait pas échappé à son assistant. Dans leur situation, une erreur d'inattention qui serait d'habitude passée inaperçue pouvait s'avérer fatale. Il prit une profonde respiration avant de se lancer dans le Rituel d'Insertion.

FORMES DE VIE
AUTOCHTONES: AUCUNE
INTRODUITES: AUCUNE

Ils étaient à présent à moins d'un kilomètre du sol. Ses servo-mains tremblaient tandis qu'il s'appliquait à serrer les vis de couplage du nombre de demi-tours requis. Il aurait bien voulu décréter que le processus était terminé et ranimer le pilote, mais des années de discipline et d'endoctrinement le poussèrent malgré tout à accomplir jusqu'au bout la Bénédiction contre les Dysfonctionnements, à répandre les onguents sacrés et à replacer le panneau pour pouvoir enfin procéder aux rites terminaux de Protection et d'Étanchéité.

RESSOURCES ARCHÉOTECHNOLOGIQUES: LIMITÉES
ARTEFACTS EXTRATERRESTRES*: @9000000000 ANNÉES
(PRE. GA) CLASSE: OMEGA

"Pere, j'aperçois des dunes de sable au-dessous. On va s'écraser!"

PREMIERS ENREGISTREMENTS: 7/243751M32.
TRAFIQUANT XIATAL PARNEVUE - EXPLORATION
ORBITALE UNIQUEMENT* - ANNEXES IMPÉRIALES.

"Esprit de la Machine! Je Te connecte à nouveau. Que le Dieu-Machine insuffle la vie dans Tes veines et restaure Tes fonctions." A ces mots, Lakius pressa fermement la rune d'activation et se mit à prier.

ATTERRISSAGE: 6/832.021M35. EXPLORATEUR MAGOS
DURAL LAVANK. EXPÉDITION PERDUE.

ATTERRISSAGE: 7/362.238M37. EXPLORATEUR MAGOS
PRIME HOLISEN ZI. EXPÉDITION PERDUE.

Les moteurs de l'engin spatial mugirent triomphalement en parvenant à dominer les vents tourbillonnants. Lakius et Osil purent sentir la poussée décélératrice tandis que l'appareil se stabilisait et ralentissait. À travers l'écran incurvé de l'avant du vaisseau, le Technoprêtre aperçut à son tour les dunes de sable, mais celles-ci semblaient minuscules à côté des alignements de monolithes noirs anguleux qui apparaissaient à travers l'écran de sable tourbillonnant soulevé par les moteurs. Osil laissa échapper un murmure d'étonnement lorsqu'ils se rendirent compte de la taille des structures en passant entre elles. Ces édifices étaient aussi hauts que des montagnes et taillés dans une roche inconnue. On aurait dit les dents acérées d'une créature titanesque s'apprêtant à happer l'horizon.

ATTERRISSAGE: 6/839.641M41.
EXPLORATEUR MACOS PRIME
RESTON EGAL. ÉTUDE DE
SURFACE*. STRUCTURES
EXTRATERRESTRES
RÉPERTORIÉES*.

Le véhicule d'exploration changea de trajectoire pour se diriger vers un énorme triangle noir qui cachait le soleil. L'esprit de la machine qui était à présent capable de percevoir la balise guida le vaisseau jusqu'à un cercle de lumière émergeant des ombres au-dessous d'eux. Ils étaient enfin parvenus au camp de l'Explorateur.

(Extraits du Deus
Ex Mechanicus)

INSONDABLES MYSTÈRES

Le vaisseau-monde Alaitoc glissait au milieu du vide de l'espace, à vingt années-lumière de l'astre le plus proche. Kilomètre après kilomètre se succédaient des dômes scintillants et des tours de moelle spectrale, il n'était possible d'estimer la taille du vaisseau qu'en la comparant avec celle des appareils qui l'accompagnaient, parmi lesquels certains de classe Void Stalker qui n'en ressemblaient pas moins à du menu fretin. C'était là l'une des dernières forteresses d'une race en voie d'extinction, mais Alaitoc ne rendrait pas les armes et dans la très secrète Chambre des Étoiles, des mesures allaient être prises pour contrer une nouvelle menace.

Le Grand Prophète Alladrios Kulcassian était âgé d'un point de vue eldar, mais il lui avait tout de même fallu se rendre à la Chambre des Étoiles pour ne faire qu'un avec le circuit d'infinité et laisser son esprit marcher avec ceux qui avaient connu la beauté des mondes eldars et la terreur de la Chute.

Cette perspective revêtait un aspect tragique pour Alladrios. Seule la nécessité la plus extrême avait pu le pousser à rechercher cette communion; il n'y avait alors qu'ici, dans le silence et l'isolation, qu'il serait à l'abri de la Grande Ennemie et sûr que ce qu'il verrait et entendrait serait véridique. Avec un profond respect, Alladrios tira une pierre-esprit de son ample robe pour la serrer dans un fermoir, sur un socle de cristal gravé de la rune du clan Kulcassian. Alladrios en portait une identique contre sa poitrine, l'autre avait appartenu à sa sœur. Elle était vide désormais, mais l'aidait à se souvenir d'elle et de l'abomination qui l'avait traquée. Son âme était l'une de celles qu'il ne retrouverait jamais.

Avant de s'immerger dans le circuit d'infinité, Alladrios passa quelques instants à méditer afin de purger son esprit de tout élément extérieur au périple qu'il allait entreprendre. Depuis des siècles, les Prophètes avaient craint les tueurs des mon-keigh, les assassins Culexus, des fragments de néant porteurs d'un gène qui affaiblissait les psykers autour d'eux. Que les plus grands esprits des eldars soient devenus des proies était tout autant pour eux source de honte que de terreur. La galaxie entière avait été passée au peigne fin à la recherche de leur antre et il était revenu à Alladrios de coordonner les efforts. Peut-être la quête touchait-elle à son terme. Il laissa calmement s'apaiser ses attentes et son excitation puis, d'une légère impulsion psychique, propulsa son âme dans la pierre-esprit qui allait faire office d'interface avec la conscience collective du vaisseau-monde.

Jaramshacla passa d'un pas décidé devant la garde du Gouverneur Takis, confiante en sa polymorphie et ses papiers volés. Depuis cinq ans, le Gouverneur était devenu une source d'irritation croissante, désormais, non seulement se servait-il librement dans la dime, mais il avait également pris sous son aile des hérétiques condamnés. Il était temps aujourd'hui de le soumettre au jugement de l'Empereur.

Le Gouverneur Takis échangeait des futilités avec deux de ses généraux, il se trouvait au milieu de ses convives à vingt mètres devant elle et la vit lorsqu'il releva la tête.

"Baron Victor, quelle joie de vous voir. J'attendais votre rapport avec impatience. Suivez-moi. Pardonnez-nous, messieurs."

Le Baron Salos Victor avait été le Ministre de la Production de Takis, mais tôt ce matin, sa nouvelle maîtresse s'était avérée être une disciple du Temple Callidus, ce qui avait mis fin à sa carrière. Jaramshacla acquiesça et passa à la suite de Takis une série de doubles portes qu'elle referma derrière elle jusqu'à une pièce de réception où sa victime se tourna enfin vers elle. C'était presque trop facile. Elle fixa Takis droit dans les yeux avant de s'élancer, puis couvrit la distance qui les séparait en une fraction de seconde. Sa lame de phase C'tan décrivit un arc de cercle fluide devant elle et traversa sans effort les protections que l'uniforme d'apparat devait dissimuler: les yeux du Gouverneur demeurèrent tout à fait inexpressifs, sans trahir ni surprise, ni douleur. Jaramshacla baissa la tête. Les vêtements de Takis ne montraient aucune trace de sang, pas même la moindre déchirure à l'endroit où elle avait porté son coup. En près de trois cents assassinats, sa xéno-arme ne lui avait jamais fait défaut. Elle frappa de nouveau, cette fois droit au cœur. L'épée pénétra jusqu'à la garde la poitrine de Takis, le faisant se plier en deux. Il se redressa lentement pour soutenir fermement le regard étonné de Jaramshacla avant de laisser un sourire rempli d'ironie tordre un coin de sa bouche.

"Je commençais à me demander de quels méfaits notre pauvre vieux Takis allait encore devoir se rendre coupable avant de mériter la mort. Vos Hauts Seigneurs sont bien trop tendres, il va falloir que cela change."

Ses yeux prirent soudain l'éclat de deux soleils, brûlant ceux de l'assassin tandis qu'une bourrasque fantomatique la soulevait pour la projeter contre le mur. Ses réflexes lui sauvèrent la vie quand elle se recroquevilla en boule pour absorber l'impact, retomba au sol en douceur et porta la main à son neuro-disrupteur. Une douleur vive la fit lâcher prise, tandis qu'une poigne d'acier se refermait autour de sa gorge pour la soulever de terre. Le Gouverneur, baigné de flammes lumineuses, semblait porté par un vent qui n'aurait soufflé que pour lui. Ensemble, ils s'élevèrent dans une longue spirale vers la voûte du plafond puis, de sa main libre, il se saisit de l'épée de phase, l'éleva au niveau de son visage et se mit à parler dans une langue qu'elle ne connaissait pas, mais qu'étrangement elle comprit néanmoins.

"C'est un véritable bonheur de voir ses enfants revenir à soi."

La lame se dissolut sur sa paume pour prendre une forme liquide, avant de sauter vers la peau de son bras comme un serpent de mercure et d'y être absorbée.

"Et si en plus ils apportent des cadeaux... Tu l'ignores, bien entendu, mais la polymorphie que ton corps synthétise donne à l'essence humaine une saveur tellement plus délicate..."



L'esprit d'Alladrios parcourut le circuit d'infinité aux côtés de myriades de présences avant d'atteindre une branche particulière reliée à la Matrice Éternelle. Se hâter n'était pas chose aisée sur un chemin bordé d'amis depuis longtemps disparus, mais le Grand Prophète poursuivait de l'avant, poussé par son sens strict du devoir. Sa conscience finit par rejoindre le circuit d'infinité du Legacy of Eldanesh, un croiseur de classe Shadow qui opérait à une certaine distance du tunnel Warp le plus proche. Lorsqu'il s'y connecta, Alladrios ressentit la peur qui habitait chaque pierre-esprit et chaque être vivant à son bord. L'esprit d'Erannion, dix-septième maître du Legacy of Eldanesh, lui souhaita la bienvenue, mais la communication était rendue difficile par une sorte de torpeur née de l'horreur que ressentait Erannion et le reste de son équipage. Alladrios se glissa au travers de la moelle spectrale jusqu'aux instruments de navigation qui lui montrèrent ce qu'il était venu chercher. Devant eux se trouvait au loin une planète que la mort de son soleil avait depuis longtemps plongée dans les ténèbres. Ce monde orphelin était tracté par un point de force gravitationnel singulier, qui ne suffisait pas à l'attirer vers lui mais détournait progressivement sa course elliptique vers le centre de la galaxie. Alladrios tenta de tourner l'œil de son esprit vers ce monde, mais il n'y parvint pas et dans la Chambre des Étoiles, son corps se mit à frissonner de façon incontrôlable, son âme réprimait l'envie oppressante de fuir le circuit d'infinité du Legacy of Eldanesh pour retourner vers la sécurité et ne plus jamais revenir contempler cette planète.

Ce monde n'existait pas à ses yeux. Son esprit aurait dû voir derrière les choses leur passé, leur présent et leur futur, tout un panorama de possibilités. Il aurait dû percevoir les auras des vivants et les âmes des défunts récents, appréhender toutes les intentions, ambitions, espoirs et peurs comme autant d'images projetées dans le Warp. Mais il n'y avait là qu'une roche exilée, meurtrie par l'absence de son reflet. Quand il l'observait, il lui semblait que soudain l'univers s'était changé en un lieu silencieux et monochrome. Sa quête touchait bien à sa fin, car cette planète était celle qu'il recherchait depuis longtemps. Quelque part sur sa surface, ou probablement en dessous, se trouvait le Temple Culexus. Il n'avait longtemps rêvé que de réduire cet antre de monstres en ruines calcinées. Le temps était venu, pourtant, l'entraînement et la discipline de la Voie du Prophète continuait de guider ses actions, desquelles il fallait toujours considérer les conséquences irrévocables. Sa prescience le conduisit le long des chemins de la destinée dans l'examen des issues qui suivraient cette destruction. Il s'attendait à trouver une ère libérée de toute peur qui justifierait son acte, mais il projeta ses pensées dans une dizaine de futurs alternatifs qui ne lui renvoyèrent comme conséquence commune qu'une même vision d'Alaitoc se consumant dans l'espace, de ses tours jetées à bas et de ses dômes éventrés. Le circuit d'infinité du Legacy of Eldanesh résonna de son long cri de rage et de colère. Mais les eldars avaient vécu dans la rancœur depuis la Chute, en comparaison, Alladrios comprit que ce qu'il ressentait n'était que de la frustration. Il se reprit, mit de côté sa fierté et abandonna calmement le labeur de plusieurs siècles pour le bien de leur futur.

Un mot aux membres d'équipage fit s'éloigner le Legacy of Eldanesh, et à chaque seconde qui passait, la peur qui les avait paralysés s'évanouissait un peu plus. Ni eux, ni Alladrios n'osèrent regarder en arrière.

La Chambre des Étoiles lui parut froide lorsque le Grand Prophète regagna son enveloppe charnelle. Ce n'était pas seulement la sueur glacée qui baignait sa peau, de fines veines de cristal avaient commencé à monter le long de ses bras. Il s'était éloigné pendant un temps dangereusement long et toute sa volonté lui fut nécessaire pour revigorer son corps et le tirer loin du bord du précipice. Tandis que le cristal se refaisait chair, il se remémora ce qu'il avait vu.

Comment la destruction du temple mon-keigh pouvait-elle causer la perte d'Alaitoc ? Si ces ignorants d'impériaux en avaient eu le pouvoir, ils les auraient déjà massacrés sans autre prétexte que leur haine. La réponse devait se cacher parmi les origines des Culexus, Alladrios avait examiné bien des chemins et savait des énigmes qui demeuraient l'apanage de la Bibliothèque Interdite, il avait médité les secrets que lui avaient confiés les siens dans le circuit d'infinité jusqu'à donner un sens aux plus anciennes légendes.

Il y avait bien longtemps, avant la Chute, les mon-keigh n'étaient rien. Des animaux arboricoles plutôt ridicules, une part de l'écosystème de leur monde, mais sans rôle majeur défini pour eux par les Anciens. C'était avant que les guerres entre les nécrons aidés des C'tan et les Anciens soutenus par leurs successeurs ne consomment pratiquement toute la galaxie. Un nombre incalculable de mondes avait été dévasté et les reconstruire avait demandé du temps. Dans cet état de néant, les créations inférieures des Anciens, telles que les mon-keigh, s'étaient développées de façon imprévisible. L'évolution brute, élémentaire, avait pris le pas pour transformer des animaux bruyants mais inoffensifs en cette forme de vie qui infestait aujourd'hui un million de mondes. Les eldars l'avaient laissée exister, rechignant à détruire le peu de vie qui subsistait dans la galaxie. D'autres n'auraient pas ces scrupules. Les légendes disaient que les Dévorés avaient semé une terrible récolte. Elle avait poussé, mûri, et le temps de la moisson approchait.



+ + + + + EXPLORATION D'UN VAISSEAU NON IDENTIFIÉ [EX-342/26] - RAPPORT ADDITIONNEL + + + + +

A verser:	Aux Archives Impériales CHT 16/2326	Lieu d'Envoi:	Croiseur Indomitable Presence (Système de Cloras)
	Aux Archives de l'Inquisition 2141 2/2452	Transmetteur:	Astropathe-Prime Kaleb
Renvois aux Dossiers:	Space Hulk FG Nécron AA	Récepteur:	Astropathe-Terminus Gulbrecht
Date d'Entrée:	8551980.M39		
Autorisation:	Commissaire de Bord Stromm		
Auteur:	Capitaine Felstorm	Densée du Jour:	La vigilance est notre bouclier.

L'opération de sauvetage lancée à bord du space hulk Unholy Harbinger a subi un brutal coup d'arrêt suite à une découverte des plus troublantes qui a causé la mort de l'Inquisiteur Daska et de plusieurs de mes hommes. Nous avons trouvé au cœur du Unholy Harbinger un astéroïde petit mais dense (environ trois mètres de diamètre pour une masse estimée à 37 tonnes). Ceci n'est pas en soi un phénomène inhabituel pour un space hulk d'une telle taille, mais cet astéroïde-là n'était pas d'un type ordinaire: il s'agissait d'un fragment d'une structure artificielle bien plus grosse. A l'aide de suspenseurs, nous sommes parvenus à extraire le fragment du pont du space hulk. Sur la face inférieure auparavant cachée à la vue, nous avons découvert un réseau de lignes enchâssées s'interpénétrant jusqu'à se fondre les unes avec les autres et qui avait plus ou moins la forme d'une arche. L'effet était tellement troublant que trois de mes hommes ont été pris de violentes convulsions épileptiques en la contemplant. Il s'est avéré impossible de déterminer la nature des matériaux dans laquelle l'arche avait été construite, car chaque tentative d'analyse donnait des résultats différents. Nos augures étaient irrémédiablement perturbés et aucun outil à notre disposition ne put nous permettre d'en savoir plus sur la nature de cette chose étrange.

Après de longues recherches dans les bases de données, nous avons pu faire le lien entre la matière qui constituait le fragment et des ruines préhistoriques découvertes sur Tamar IV en 788M38. Le rapport faisait état d'une pyramide en partie composée de la même substance qui avait alors mis au défi les compétences d'une équipe spécialisée de l'Adeptus Mechanicus. Il s'avéra finalement que cette pyramide avait quelque chose à voir avec une race d'êtres mécaniques appelés nécron. L'Inquisiteur Daska trouva à ce sujet d'autres dossiers pour lesquels il était le seul à disposer des autorisations d'accès. Après les avoir consultés, il m'ordonna de mettre l'Indomitable Presence en état d'alerte maximale et de stationner à au moins deux cents kilomètres du Unholy Harbinger. A partir de ce moment, seuls l'Inquisiteur Daska et ses investigateurs triés sur le volet eurent droit d'accès au space hulk. J'en ai conclu que l'artefact nécron devait être particulièrement instable et j'ai mis mon vaisseau hors de danger.

C'est lors de leur quatrième expédition sur le space hulk que les événements prirent une tournure dramatique. Alors que je me tenais sur le pont de l'Indomitable Presence, un puissant pic d'énergie fut détecté en provenance de l'amas de carcasses de vaisseaux. Nous découvrîmes également que les moteurs fonctionnels du Unholy Harbinger avaient été activés. J'ai immédiatement essayé d'entrer en relation avec Daska mais sans résultats. J'ai alors cherché à joindre le Technoprêtre Masseuko, membre loyal et efficace de mon équipage en qui j'avais pleinement confiance. Il m'informa que Daska avait ordonné l'établissement d'une liaison énergétique entre le fragment d'astéroïde et le réacteur du space hulk. La procédure était hasardeuse, d'autant que l'astéroïde absorbait l'énergie à une vitesse inquiétante. Néanmoins, je n'étais pas en mesure de contrevvenir aux ordres de l'Inquisiteur. Il fallut rompre le contact car Masseuko devait accomplir les rituels de maintien du conduit principal d'énergie.

Je n'ai pu rétablir la communication qu'une dizaine de minutes plus tard. Entre temps, j'avais discuté de la situation avec le Commissaire de bord Stromm, qui était d'accord pour activer les torpilles et pour braquer tous nos systèmes d'armement sur le space hulk. Lorsque Masseuko répondit enfin, il était très excité et dut prendre le temps de se calmer avant de pouvoir transmettre ses enregistrements optiques sur le pont de mon vaisseau. L'image était d'une qualité médiocre mais je pus discerner le fragment qui brillait et ressemblait d'autant plus à une espèce de portail qu'un brouillard tourbillonnait en son centre. Il avait grossi et faisait à présent la taille d'un petit bastion muni d'une entrée formée par l'arche elle-même. Sa surface paraissait d'obsidienne et d'argent, et il en émanait une pulsation lumineuse d'un vert glauque qui emplissait la pièce.

Je pus voir l'Inquisiteur s'en approcher davantage alors même que ses serviteurs s'enfuyaient précipitamment. Stromm regardait par-dessus mon épaule. Je me souviens l'avoir entendu me dire que quelles qu'aient été ses intentions, Daska était sur le chemin de l'hérésie, ce à quoi j'ai répondu que l'Inquisiteur semblait plutôt sur la voie du suicide, car à chaque coin de ce qui était devenu une véritable petite forteresse, des armes avaient pris forme et commençaient à ouvrir le feu. J'ai essayé de donner l'ordre à Masseuko de couper la liaison avec les réacteurs, mais il ne pouvait plus m'entendre en raison du ronflement résonnant émit par l'artefact qui absorbait goulûment toute l'énergie que les moteurs du space hulk produisaient. Dès cet instant je sus que Daska, Masseuko et les autres étaient condamnés, et alors que je détournais le regard pour ordonner à mon artificier de se préparer à ouvrir le feu, je vis une telle expression d'horreur sur le visage de Stromm que je ne pus m'empêcher de reporter mes yeux sur l'écran.

Des rayons tirés de toutes parts par les armes de la forteresse abattaient les membres de l'équipe. L'image vacilla tandis que Masseuko était touché et tombait à terre, mais la transmission fut maintenue malgré de nombreux parasites. Le portail s'embrasa un instant avant que n'apparaisse une créature métallique. Daska s'était déjà saisi de son pistolet bolter et prouva son efficacité en accueillant l'extraterrestre d'une rafale dans la poitrine. Ma main était prête à donner l'ordre d'ouvrir le feu, mais je retardais mon signal en voyant le guerrier de métal abattu. A côté de moi, Stromm lança des encouragements à l'Inquisiteur, mais alors que son premier adversaire tombait, trois nouveaux apparurent dans l'embrasure du portail. Daska leur tira dessus mais cette fois, ses bolts ne trouvèrent pas la faille de leurs carapaces. Je pus le voir se saisir calmement d'un nouveau chargeur, mais avant qu'il n'ait eu le temps de l'enclencher, les trois assaillants ouvrirent le feu sur lui. Il fut frappé par les rayons, et couche après couche, sa chair s'effiloça jusqu'à ce qu'il ne reste plus de lui qu'un amas ensanglanté. Tandis qu'il s'effondrait au sol, le robot qu'il avait abattu se relevait. J'ai alors donné le signal.

Nous avions eu le temps d'étudier la structure du Unholy Harbinger, aussi savions-nous où focaliser nos tirs. Une salve de torpilles fit exploser le réacteur en marche, ce qui déclencha l'explosion du space hulk et mit fin aux images transmises par les yeux de Masseuko. Tout en prenant de la distance, j'ordonnai qu'on continue de tirer sur chaque fragment suffisamment gros pour pouvoir être pris pour cible jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des débris.

Je me demande pourquoi Daska a pris un tel risque. Je pense que les créatures que nous avons vues étaient des nécron, bien que je ne sache quoi penser concernant le monolithe noir. J'ai demandé à ce que les débris soient éparpillés mais je n'entreprendrai rien d'autre sans en avoir reçu l'ordre.

J'attends vos instructions.

Que l'Empereur nous protège.

L'ÉVEIL DES TÉNÉBRES

Les bribes d'informations concernant l'activité de la race nécron sont peu nombreuses et il s'agit le plus souvent de prophéties fragmentaires tirées d'ouvrages millénaires ou des délires de personnes atteintes de folie. Les serviteurs impériaux sautent sur le moindre de ces renseignements et le décortiquent jusqu'à lui donner un sens, bien que celui-ci soit souvent de peu de valeur.

Le premier contact dont nous ayons trace avec cette race mystérieuse remonte à l'année 897.M41 sur une planète située dans la bordure orientale où les Sœurs de l'Adeptus Sororitas avaient implanté un couvent-forteresse, le Sanctuaire 101. Les visio-caméras y ont enregistré une furieuse bataille entre la communauté religieuse et des guerriers nécrons, bien qu'on ne puisse en tirer grand-chose : les enregistrements semblent en effet avoir subi des disruptions artificielles de sorte que les adversaires des Sœurs n'y apparaissent que comme des ombres lumineuses et évanescentes. Les investigations qui furent menées sur les lieux suite à ce triste événement n'ont révélé que les corps atrocement mutilés des combattantes qui avaient été éviscérées de la manière la plus horrible qui soit. Aucune trace des attaquants mystérieux ne fut décelée et la mort des Sœurs martyres n'a jamais pu être vengée.

Parmi le volume toujours plus important d'informations concernant les nécrons qui convergent vers les archives de Terra, un fait particulier a mérité l'attention des personnalités les plus haut placées. Un rapport d'activité d'une compagnie d'Ultramarines commandée par le Capitaine Uriel Ventris a fait état d'une créature d'une puissance inimaginable découverte dans les profondeurs d'un complexe mortuaire enterré sous la surface d'un monde du nom de Pavonis. Ce spectre redoutable aurait massacré de nombreux courageux combattants de l'Adeptus Astartes avant de s'échapper sans qu'on en apprenne davantage sur lui.

Il faut également souligner qu'un changement inattendu et inquiétant s'est opéré dans la trajectoire de la flotte-ruche tyranide Leviathan. Au départ, les rapports indiquaient que les tyranides se répandaient dans la galaxie en passant par-dessous le plan galactique à la manière d'une mâchoire se refermant, détruisant tous les systèmes se trouvant sur leur chemin. Or un certain nombre de mondes situés au centre de leur trajectoire semblent avoir été prudemment évités. De même, les communications astropathiques avec cette région n'ont pas été affectées parce que les savants appellent l'Ombre dans le Warp. Tout ceci ne correspond à aucune logique apparente, et des investigations approfondies seront menées pour essayer de comprendre pourquoi les tyranides laissent certains mondes intacts.

Jusqu'à présent, l'activité des nécrons s'est limitée à des raids ponctuels contre des avant-postes, des bases-astéroïdes isolées ou des mondes-frontières. Mais les événements se sont précipités depuis l'appel à l'aide lancé par la base navale de Tethrock Quay suite à la disparition du Lux Imperator et à la destruction du Solar's Fury. À partir de ce moment, les forces navales disséminées à travers la galaxie ont rapporté un accroissement du nombre et de l'ampleur des attaques, dont le point culminant fut

l'étrange raid suicide de cinq vaisseaux nécrons (désignés croiseurs légers de classe Shroud), qui sont parvenus à pénétrer les défenses pourtant formidables de Mars, siège de l'Adeptus Mechanicus. Après avoir poursuivi les envahisseurs jusqu'au labyrinthe de Noctis, un complexe minier situé loin au nord de la planète, les vaisseaux de défense en sont finalement venus à bout, mais à un coût prohibitif, d'autant que l'un des appareils nécrons était parvenu à se poser sur le sol rouge de Mars avant d'être vaporisé. Le mystère reste entier quant à l'intention des nécrons derrière cette manœuvre. Les membres de l'Adeptus Mechanicus formulent des opinions divergentes concernant l'avenir du complexe : certains vont même jusqu'à préconiser sa destruction ou la mise en place d'une zone Perdita. Revenu récemment de son expédition sur le monde mort de Naogeddon, le Magos Prime Reston Egal a plaidé de façon très insistante pour la destruction du site à la bombe à fusion et son scellement au ferrociment, mais jusqu'à présent ses demandes ont été éconduites.

Il apparaît évident à la lumière de ces rapports de plus en plus fréquents que la menace croissante représentée par ces êtres ne doit pas être sous-estimée. L'intensification de leur activité doit être traitée avec fermeté et résolution.



"Ah! L'Imperium est vaste, mon garçon. Il y aura toujours dans l'univers quelque catastrophe en train de se produire ou une nouvelle race aux mauvaises intentions. Des centaines de mondes s'éteignent, tandis que des millions d'autres prospèrent. Mais peu importe, car ici rien ne peut nous atteindre."

Seigneur Magister Ithax Stromm, Terra.

LISTE D'ARMÉE NÉCRON

Cette section du livre est consacrée à la liste d'armée nécron, décrivant les différentes troupes et véhicules qu'un Seigneur Nécron peut aligner sur un champ de bataille ou, puisqu'il s'agit de cela, sur une table de jeu de Warhammer 40,000. Cette liste vous permet de livrer des batailles en utilisant les scénarios du livre de Warhammer 40,000, mais vous fournit aussi toutes les informations nécessaires pour créer vos propres scénarios, mettre sur pied une campagne, etc.

La liste d'armée est divisée en cinq parties. Les escouades, véhicules et personnages de l'armée sont regroupés dans l'une de ces cinq parties suivant leur rôle sur le champ de bataille. De plus, chaque figurine s'est vue attribuer une valeur en points qui varie suivant son efficacité en termes de jeu.

Avant de choisir une armée pour jouer une partie, vous devrez déterminer le type de scénario en accord avec votre adversaire, ainsi que le nombre total de points que vous pouvez dépenser pour votre armée. Ceci fait, vous pouvez commencer à choisir votre armée comme décrit ci-dessous.

SCHEMAS DE STRUCTURE D'ARMÉE

Les listes d'armées s'utilisent en conjonction avec les schémas de structure d'armées des scénarios. Chaque schéma est divisé en cinq sections qui correspondent à celles des listes d'armées, chacune représentée par une ou plusieurs cases. Chaque case grisée vous permet de faire un choix dans cette section de la liste d'armée, tandis qu'une case noircie signifie que vous devez faire un choix dans la section correspondante.

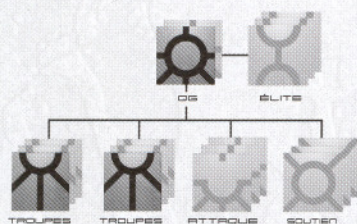
MISSIONS STANDARDS

OBLIGATOIRE

- 1 QG
- 2 Troupes

OPTIONNEL

- 1 QG
- 4 Troupes
- 3 Élite
- 3 Attaque Rapide
- 3 Soutien



Le schéma de structure d'armée des missions standards est un bon exemple pour expliquer le choix d'une armée.

Pour commencer, il vous faut au moins une unité QG et deux unités de Troupes (les cases noircies indiquent les unités obligatoires pour cette mission).

Le schéma vous laisse donc les options suivantes pour compléter votre armée :

- Jusqu'à 1 unité QG,
- 0-3 unités d'Élite,
- 0-4 unités de Troupes,
- 0-3 unités d'Attaque Rapide,
- 0-3 unités de Soutien.

UTILISER LES LISTES D'ARMÉES

Pour choisir une unité, regardez dans la section correspondante de la liste d'armée et sélectionnez l'unité que vous souhaitez inclure dans votre force, ses effectifs ainsi que toutes les améliorations désirées. N'oubliez pas que toutes les figurines que vous alignez sur la table de jeu doivent porter de façon visible l'équipement que vous leur avez attribué.

Soustrayez la valeur de l'unité choisie du total qu'il vous reste à dépenser pour votre armée et faites un autre choix. Continuez jusqu'à ce que vous ayez dépensé tous vos points d'armée, il ne vous reste plus qu'à marcher sur la galaxie.

ÉLÉMENTS DE LISTE D'ARMÉE

Chaque élément de la liste d'armée comporte ce qui suit :

Nom de l'Unité : Le type d'unité et les éventuelles limitations quant au nombre que vous pouvez prendre (0-1, par exemple).

Profil : Les caractéristiques de ce type d'unité, y compris son coût en points.

Nombre/Escouade : Le nombre de figurines autorisé dans l'unité, ou le nombre de figurines que vous pouvez prendre en un seul choix dans le schéma de structure.

Armes : L'armement standard de l'unité.

Options : Liste des différentes options d'armes et d'équipement de l'unité, ainsi que le surcoût occasionné. Peut aussi proposer l'amélioration d'une figurine en personnage, ou de l'armement particulier accessible aux figurines ordinaires de l'unité.

Règles Spéciales : Les règles spéciales de l'unité.

NOTES SUR LES NÉCRONS

Valeur Stratégique

Les nécrons ont une Valeur Stratégique de 3.

Sentinelles

Lorsque le scénario demande de déployer des sentinelles, le joueur nécron peut déployer jusqu'à dix Guerriers Nécrons. Ces figurines ne bénéficient pas de la règle spéciale "We'll Be Back !"

Scénarios utilisant la règle spéciale *Attaque Soutenue*

Si les nécrons sont les attaquants dans un scénario utilisant la règle spéciale *Attaque Soutenue* (mission *Boucherie*, par exemple) la règle de *Dématérialisation* n'est pas appliquée quand l'armée tombe à 25 % de ses effectifs de départ.

Capture des Nécrons

La règle *Dématérialisation* des nécrons empêche quiconque d'obtenir des Points de Victoire supplémentaires pour leur capture, celle-ci étant tout simplement impossible.

Expérience

Les nécrons ne gagnent jamais d'expérience au cours d'une campagne car ils sont dépourvus de toute identité et de toute capacité d'apprentissage. Pour les mêmes raisons, les véhicules nécrons n'ont pas de valeur de Commandement.

Les C'tan ne gagnent jamais d'expérience car ce sont des personnages spéciaux, qu'ils existent depuis la nuit des temps et n'ont plus grand-chose à apprendre aujourd'hui.

RÈGLES SPÉCIALES NÉCRONS

Les règles spéciales qui suivent ne s'appliquent qu'aux figurines nécrons spécifiées dans la liste d'armée.

WE'LL BE BACK!

Les nécrons ont l'étrange capacité de régénérer la plupart des dommages qui leur sont infligés. Toute figurine nécron réduite à 0 PV, ou qui devrait être normalement retirée comme perte, doit être laissée sur la table et simplement couchée sur le côté. Les figurines ainsi endommagées ne sont plus concernées par la cohérence d'unité et ne peuvent faire l'objet d'aucune attaque. En fait, elles ressemblent à de vulgaires tas de ferraille.

Au début de chaque tour nécron, les figurines endommagées durant le tour précédent peuvent s'autoréparer. Lancez 1D6 pour chaque figurine nécron disposant de cette capacité. Sur un résultat de 1-3, retirez la figurine comme perte. Sur 4-6, le nécron s'est réparé et se remet debout avec 1 PV.

Un nécron ne peut pas bénéficier de cette règle s'il a été détruit par une arme de corps à corps interdisant les sauvegardes d'armures ou toute arme lui infligeant une *Mort Instantanée*. Cette disposition peut par contre être annulée par l'*Orbe de Résurrection* (voir l'Arsenal Nécron). D'autre part, l'autoréparation ne peut être effectuée que si la figurine concernée se trouve dans un rayon de 6 ps autour d'une autre figurine du même type, même si elle appartient à une autre unité.

La figurine qui vient d'être réparée doit être immédiatement placée en cohérence avec l'unité du même type la plus proche. Une fois qu'il a rejoint l'unité, le nécron se déplace et combat avec elle pour le reste de la partie. Si l'unité qu'il rejoint est engagée au corps à corps, le nécron autoréparé peut être placé directement au contact de l'ennemi à moins que ceci ne rompe la cohésion de l'unité. Il ne peut pas être placé au contact d'une nouvelle unité ennemie et n'est jamais considéré comme ayant chargé.

Seigneurs Nécrons

Un Seigneur Nécron n'a pas besoin de disposer d'une autre figurine dans un rayon de 6 ps pour s'autoréparer. S'il réussit le test, il se remet debout avec 1 PV, il ne retrouve pas son total de départ. S'il a été blessé par une arme de corps à corps

interdisant les sauvegardes d'armures ou par une arme lui infligeant une *Mort Instantanée*, il ne peut pas s'autoréparer à moins qu'un autre Seigneur Nécron portant l'*Orbe de Résurrection* ne se trouve dans un rayon de 6 ps. Si plusieurs touches ont été infligées, celles empêchant l'autoréparation prennent le dessus.

Mécarachnides

Un nécron ne disposant pas de figurines du même type dans un rayon de 6 ps peut tout de même s'autoréparer si une Mécarachnide se trouve dans un rayon de 12 ps et si une autre figurine du même type se trouve sur la table. Le nécron autoréparé rejoint alors cette figurine-ci, suivant les dispositions habituelles de l'autoréparation.

Points de Victoire

Les Points de Victoire sont calculés en considérant les effectifs de départ et d'arrivée de chaque unité. Ainsi, une unité de 16 Guerriers Nécrons qui aurait perdu 10 de ses membres mais en aurait récupéré 5 grâce à l'autoréparation, finit la partie avec 11 combattants et n'est donc pas considérée comme étant à demi-force. De même, si cette unité a perdu 9 de ses membres, elle tombe à demi-force même si ces combattants se sont autoréparés et ont rejoint une autre unité.

DÉMATÉRIALISATION

Si une armée nécron est réduite à 25% ou moins de son nombre de figurines de départ (donc, si 75% de ses figurines ont été détruites), elle disparaît subitement en ne laissant nulle trace de son passage. Ceci entraîne la victoire immédiate de l'ennemi, quelles que soient les conditions normales de victoire du scénario joué. Par exemple, si une armée nécron de 50 figurines est réduite à 12 figurines ou moins, elle disparaît du champ de bataille. Ne prenez en compte que les figurines bénéficiant de la règle *We'll Be Back!*, les C'tan, Parias, Nuées de Scarabées, Monolithes et Mécarachnides ne sont donc pas comptabilisés dans ce total. Cependant, lorsque le seuil fatidique est atteint, toute l'armée disparaît, y compris les figurines qui ne sont pas prises en compte.

Le seuil de dématérialisation est calculé au début du tour nécron mais après que les jets d'autoréparation aient été effectués.

Ces dispositions s'appliquent à toute figurine de l'armée :

Téléportation en Chaîne

Les nécrons disposent de plusieurs moyens de téléportation : de nombreuses figurines peuvent effectuer des *Frappes en Profondeur*, un Monolithe peut téléporter des escouades entières, un Seigneur Nécron peut déplacer une unité avec un *Voile des Ténèbres*, etc. Quelles que soient les circonstances, aucune figurine ne peut effectuer plus d'une téléportation par tour, ceci empêche donc, par exemple, d'utiliser un *Voile des Ténèbres* pour amener une unité dans un rayon de 18 ps autour d'un Monolithe qui actionnerait alors son portail, ou de faire *Frapper en Profondeur* des *Dépeceurs* pour les déplacer ensuite avec le *Voile des Ténèbres*. N'insistez pas, il n'existe aucune exception, même celles que vous pourriez trouver des plus logiques !

Combattre les Nécrons

Cette armée est largement mécanisée et certains petits malins pourraient avancer que des armes comme le Fusil de Sniper, qui utilise normalement des toxines, ou le Punisseur eldar noir, qui affecte le système nerveux, deviennent inefficaces.

Dans la pratique, quiconque utiliserait ces armes contre une armée nécron ferait les adaptations nécessaires et utiliserait, par exemple, des munitions remplies d'acide ou affectant le système électrique des combattants ennemis. En clair, et cette disposition sert autant à conserver l'équilibre du jeu qu'à couper court à d'interminables discussions, les nécrons ne peuvent revendiquer aucune immunité face à n'importe quel type d'armes, pas plus que les tyranides ou les démons.

Moral

Les nécrons ne souffrent pas réellement de la panique ou de la peur, mais ils se replient cependant quand les circonstances imposent logiquement qu'ils le fassent ou si cela peut leur apporter un avantage quelconque. Les nécrons effectuent donc des tests de Commandement, de Moral ou de Blocage comme toute autre armée. Notez que pour ce qui est des critères préalables au regroupement, une figurine endommagée et attendant de s'autoréparer ne fait plus réellement partie de son escouade et ne peut donc pas empêcher celle-ci de se regrouper si elle est hors des limites de cohésion d'unité.

ARSENAL NÉCRON

ARMES DE TIR

Arme	Portée	F	PA	Type
Fusil à Fission	24 ps	4	5	Tir rapide
Fusil d'Assaut à Fission	24 ps	5	4	Assaut 2
Canon à Fission	36 ps	6	4	Lourde 3
Canon à Fission Lourde	36 ps	9	2	Lourde 1
Champ de Fission	12 ps	5	4	Lourde 1D6 (par cible)
Rayon à Particules	24 ps	9	3	Artillerie 1/Expl.
Bâton de Lumière	12 ps	5	3	Assaut 3

Armes à Fission

Ces armes aux effets effroyables arrachent la moindre molécule de la cible et la réduisent à un vulgaire amas d'atomes en quelques secondes.

Contre les figurines disposant d'une Endurance, tout jet pour blesser donnant 6 inflige une blessure quelle que soit cette Endurance. Même une cible dont l'Endurance la rendrait normalement invulnérable face à la Force de l'arme peut être ainsi blessée. Les sauvegardes s'appliquent normalement.

Tout véhicule touché par les tirs d'une arme à fission subit un dégât superficiel si le jet de pénétration de blindage donne un 6, même si ce blindage devrait normalement mettre le véhicule à l'abri de tout dommage. Notez que si le jet suffit à infliger un dégât important, vous n'infligez pas en plus un dégât superficiel si le dé donne 6.

Si seuls des dégâts superficiels peuvent être infligés, si par exemple le véhicule est en Profil Bas, s'il a utilisé des fumigènes ou s'il est protégé par un champ de force quelconque, ce dégât superficiel est infligé. D'autre part, si le véhicule concerné est de ceux qui subissent automatiquement des dégâts importants (comme le Hellhound, par exemple) et si le jet de pénétration de blindage remplit les conditions précitées, le dégât infligé reste superficiel, il n'est pas dans ce cas transformé en dégât important.

Bâton de Lumière

Cet objet utilisant une technologie inconnue est à la fois une arme et le symbole du rang d'un Seigneur Nécron. Il est capable de projeter des décharges d'énergie à distance mais aussi au corps à corps où il compte comme une arme énergétique.

Rayon à Particules

Cette arme émet un rayon à particules extrêmement concentré qui éclate au point d'impact en une puissante décharge d'énergie. Notez que la figurine placée au centre du gabarit d'artillerie subit une attaque de PA1. Le rayon à particules est une arme entrant dans la catégorie Artillerie.

ARMES DE CORPS À CORPS

Fauchards

Ces armes sont faites dans le même métal organique que la coque des vaisseaux nécrans et le nécroderme des C'tan (voir page 27 de ce livre). Ce sont des lames de phase qui peuvent sans problème éventrer le plus épais des blindages. Un coup de fauchard bien placé peut couper net le canon d'un Leman Russ ou ouvrir une large brèche dans un bunker. Aucune sauvegarde (même invulnérable) n'est possible contre une blessure infligée par un fauchard. Contre un véhicule, lancez 2D6 pour la pénétration de blindage.

ÉQUIPEMENT

Seuls les Seigneurs Nécrans ont accès à l'équipement ci-dessous (à l'exception des *Champs Disruptifs* qui sont accessibles à plusieurs unités, voyez la liste d'armée pour plus de détails), pour une valeur totale de 100 points maximum.

Équipement	Points
Chronométron	10
Champ Disruptif	5
Corps de Destroyer	30
Regard de Flammes	15
Champ Psycho-Électrique	25
Linceul de Cauchemars	30
Champ de Phase	30
Phylactère	15
Orbe de Résurrection	40
Flash Aveuglant	20
Voile des Ténèbres	60

Chronométron

10 points

Les nécrans sont les maîtres du temps et de l'espace. Le Chronométron leur permet de rompre les lois du temps en continuant de se mouvoir normalement tandis que leurs adversaires le font au ralenti.

Un Seigneur Nécron équipé d'un *Chronométron* ainsi que toute unité qu'il a rejointe jettent un dé supplémentaire pour déterminer leurs distances de poursuite et de retraite, et ne conservent que les deux résultats les plus hauts.

Champ Disruptif

5 points

Les griffes de métal des nécrans entourées d'éclairs d'énergie surnaturelle sont capables de s'enfoncer dans les blindages des véhicules les mieux protégés.

Les *Champs Disruptifs* s'utilisent en assaut contre les véhicules. Tout jet de pénétration de blindage obtenant un 6 inflige un dégât superficiel quelle que soit la valeur de blindage du véhicule, exactement comme pour les armes de tir à fission.

Corps de Destroyer

30 points

Le Seigneur Nécron est monté sur une plate-forme de Destroyer, ce qui lui permet de survoler le champ de bataille et d'effectuer des assauts mortels.

Le personnage est monté sur une plate-forme Destroyer dépourvue d'armes. Il se déplace comme s'il pilotait une motojet et gagne +1 en Endurance. Il ne peut pas subir de *Mort Instantanée* suite à une attaque de Force 10.

Regard de Flammes

15 points

Des flammes fantomatiques semblent danser derrière le masque de mort du Seigneur Nécron, glaçant d'effroi tous ceux qui posent leur regard sur lui, sapant leurs forces et balayant en eux toute volonté.

Les figurines d'une unité lançant un assaut contre le Seigneur Nécron ne gagnent pas d'Attaques supplémentaires car, pour une raison inexplicable, elles ralentissent leur charge au dernier moment (oui, tout le monde est affecté, même les tyranides, les démons et tous ceux qui pourraient s'y croire immunisés !)

Seul le bonus de +1 Attaque est perdu, tous les autres avantages dus à des règles spéciales continuent de s'appliquer. Les figurines ennemies impliquées dans un corps à corps incluant un Seigneur Nécron doté du *Regard de Flammes* subissent une pénalité de -1 sur leur Cd, s'ajoutant à tous les autres modificateurs.

Champ Psycho-Électrique

25 points

D'inquiétants arcs d'énergie pure jaillissent du Seigneur Nécron et de ceux qui l'entourent.

Le Seigneur Nécron et toute unité qu'il a rejointe crépitent de dangereux éclairs. Toute blessure qui leur est infligée au corps à corps par une unité ennemie ou un personnage indépendant renvoie à l'agresseur une touche de Force 3 sans PA. Ces attaques sont effectuées après que toutes les autres aient été résolues et ne s'appliquent qu'aux figurines ayant attaqué. Par exemple, si une unité inflige trois blessures, elle subira trois touches en retour.

Linceul de Cauchemars (un par armée)

30 points

Le Seigneur Nécron projette des visions d'horreur et de cauchemar dans l'esprit des adversaires autour de lui. Des vagues de terreur palpable irradient du monstre de métal, anéantissant le courage de tous ceux qui posent le regard dessus.

Peut être activé pendant la phase de tir à la place des tirs du personnage. Toute unité ennemie ayant au moins une figurine dans un rayon de 12 ps autour du Seigneur Nécron doit effectuer un test de Moral comme si elle avait subi plus de 25% de pertes. Toutes les exceptions habituelles s'appliquent, par exemple, les unités qui ne battent jamais en retraite sont immunisées.

Champ de Phase (un par armée)

30 points

La matière même du Seigneur Nécron semble fluctuante et indistincte, comme s'il n'était pas totalement réel. Les tirs et les coups passent au travers de son corps métallique et même les armes les plus puissantes ne peuvent le blesser.

Sauvegarde invulnérable de 4+ pour le porteur.

Phylactère

15 points

Cette amulette contient un système d'autoréparation très perfectionné. Elle est remplie de petites créatures arachnoïdes qui fourmillent sur le corps du Seigneur Nécron pour le réparer.

Lorsqu'un Seigneur Nécron est réduit à 0 Point de Vie et qu'il tente de s'autoréparer au début de son tour, utilisez le tableau ci-dessous à la place des règles habituelles.

D6 Résultat

- | | |
|-----|--|
| 1-3 | La figurine est retirée comme perte. |
| 4 | Le Seigneur Nécron se relève avec 1PV. |
| 5 | Le Seigneur Nécron se relève avec 2PV. |
| 6 | Le Seigneur Nécron se relève avec 3PV. |

Orbe de Résurrection

40 points

Sur un simple ordre du Seigneur Nécron, les restes déchiquetés des nécrans détruits se reconstituent et reprennent le combat.

Le Seigneur Nécron peut accroître les facultés d'autoréparation des nécrans situés autour de lui. Toute unité de nécrans possédant au moins une figurine dans un rayon de 6 ps autour du Seigneur Nécron (y compris lui-même) peut tenter de s'autoréparer même si les blessures ont été infligées par des armes provoquant une *Mort Instantanée* ou annulant les sauvegardes d'armures au corps à corps.

Flash Aveuglant

(un par armée, une seule utilisation) 20 points

Le bâton du Seigneur Nécron libère un puissant flash qui aveugle ses adversaires et illumine le champ de bataille.

Doit être utilisé au début du tour nécron. Si les règles de *Combat Nocturne* sont utilisées, elles cessent de s'appliquer pendant la durée du tour nécron. Si elles ne sont pas utilisées, pendant le tour suivant de l'adversaire, toute unité désirant tirer sur le Seigneur Nécron (ou toute unité qu'il a rejointe) sera sujette aux règles de *Combat Nocturne*. Si une unité ne peut pas voir le Seigneur Nécron, elle peut rediriger son tir sur une autre cible.

Voile des Ténèbres (un par armée)

60 points

Le Seigneur Nécron peut invoquer un voile d'obscurité qui l'enveloppe comme une cape. Lorsque le voile se disperse, le Seigneur et ceux qui l'accompagnaient ont disparu pour réapparaître à quelque distance de là.

Le Seigneur Nécron peut utiliser le *Voile des Ténèbres* au début de sa phase de mouvement au lieu de se déplacer normalement. Lui-même et jusqu'à une unité nécron (Immortels, Dépeceurs, Guerriers, Destroyers, Destroyers Lourds ou Spectres) située dans un rayon de 6 ps autour de lui sont immédiatement redéployés n'importe où sur la table en suivant les règles de *Frappe en Profondeur*. Le voile peut être utilisé même si le Seigneur Nécron ou ceux qu'il déplace sont en contact socle à socle avec des figurines ennemies, celles-ci sont alors laissées sur place.

SEIGNEUR NÉCRON

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur Nécron	100	4	4	5	5	3	4	3	10	3+

Les plus évolués de tous les serviteurs des C'tan, les Seigneurs Nécrans, 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.

Figurine/Escouade: 1.

Armes: Bâton de Lumière.

Options: Un Seigneur Nécron peut choisir jusqu'à 100pts d'équipement dans l'Arsenal Nécron. Il peut aussi remplacer son Bâton de Lumière par un fauchard pour +10pts.

Personnage: Le Seigneur Nécron est un personnage indépendant soumis aux règles correspondantes du livre de Warhammer 40,000.

RÈGLE SPÉCIALE

Nécron: Le Seigneur Nécron suit toutes les règles décrites page 13 de ce livre.



ÉLITE

O-1 PARIAS

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Paria	36	4	4	5	5	1	3	1	10	3+

Figurines/Escouade : 4-10.

Armes : Fauchard avec fusil d'assaut à fission intégré.

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Âmes : Tout ennemi situé dans un rayon de 12ps autour d'un Paria compte comme ayant un Cd de 7, à moins qu'il ne soit déjà inférieur à cette valeur.

Abomination Psychique : Tout psyker ayant au début de son tour un Paria dans un rayon de 6ps autour de lui doit réussir un test de moral ou se replier (avec l'unité qu'il commande éventuellement). Si le psyker est engagé au corps à corps, il ne se replie pas mais touchera seulement sur des 6 dans la phase d'assaut suivante.

Sans Peur : Les Parias réussissent automatiquement leurs tests de Moral, y compris dans des circonstances indiquant qu'un tel test est toujours raté.

IMMORTELS

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Immortel	28	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

Figurines/Escouade : 5-10.

Armes : Fusil d'assaut à fission.

Options : L'unité entière peut être équipée de champs disruptifs pour +2 pts par figurine.

RÈGLE SPÉCIALE

Nécrons : Les Immortels suivent toutes les règles décrites page 13 de ce livre.

DÉPECEURS

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Dépeceur	18	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Figurines/Escouade : 4-10.

Armes : Griffes.

Options : L'unité entière peut être équipée de champs disruptifs pour +3pts par figurine.

RÈGLES SPÉCIALES

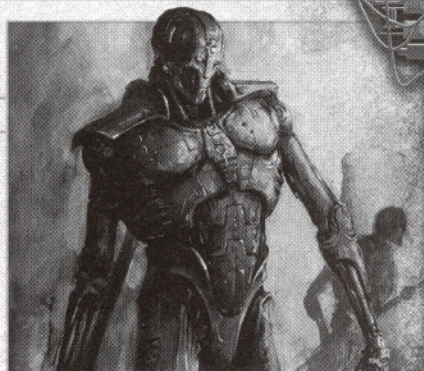
Nécrons : Les Dépeceurs suivent toutes les règles décrites page 13 de ce livre.

Infiltrateurs : Lorsque les circonstances le permettent, les Dépeceurs peuvent se frayer un chemin pour s'approcher des positions ennemies. Ils peuvent donc utiliser les règles d'*Infiltration* lorsque la mission l'autorise, dans le cas contraire, ils doivent être déployés avec le reste de l'armée.

Frappe en Profondeur : Les Dépeceurs sont souvent téléportés en plein combat, jaillissant comme de nulle part pour entreprendre leur sinistre dessein. Les Dépeceurs peuvent donc être conservés en *Réserve* et entrer en jeu en suivant les règles de *Frappe en Profondeur*, y compris dans des missions n'autorisant normalement pas ces règles spéciales.

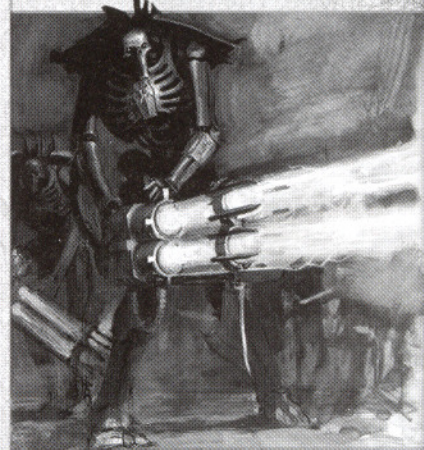
Se Jouent des Couverts : Les Dépeceurs lancent 1D6 supplémentaire lorsqu'ils traversent des terrains difficiles. Dans la plupart des cas, ils lancent donc 3D6 et choisissent le résultat le plus élevé.

Visage Terrifiant : Les unités engagées au corps à corps contre des Dépeceurs doivent effectuer un test de moral au début de chaque phase de corps à corps. En cas d'échec, elles ne touchent les Dépeceurs que sur des 6, quelles que soient les CC respectives.



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.

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.



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, écorchent 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.

TROUPES

GUERRIERS

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Guerrier	18	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

Figurines/Escouade: 10-20.

Armes: Fusil à fission.

Options: L'unité entière peut être équipée de champs disruptifs pour +2 pts par figurine.

RÈGLES SPÉCIALES

Nécrons: Les Guerriers suivent toutes les règles décrites page 13 de ce livre.

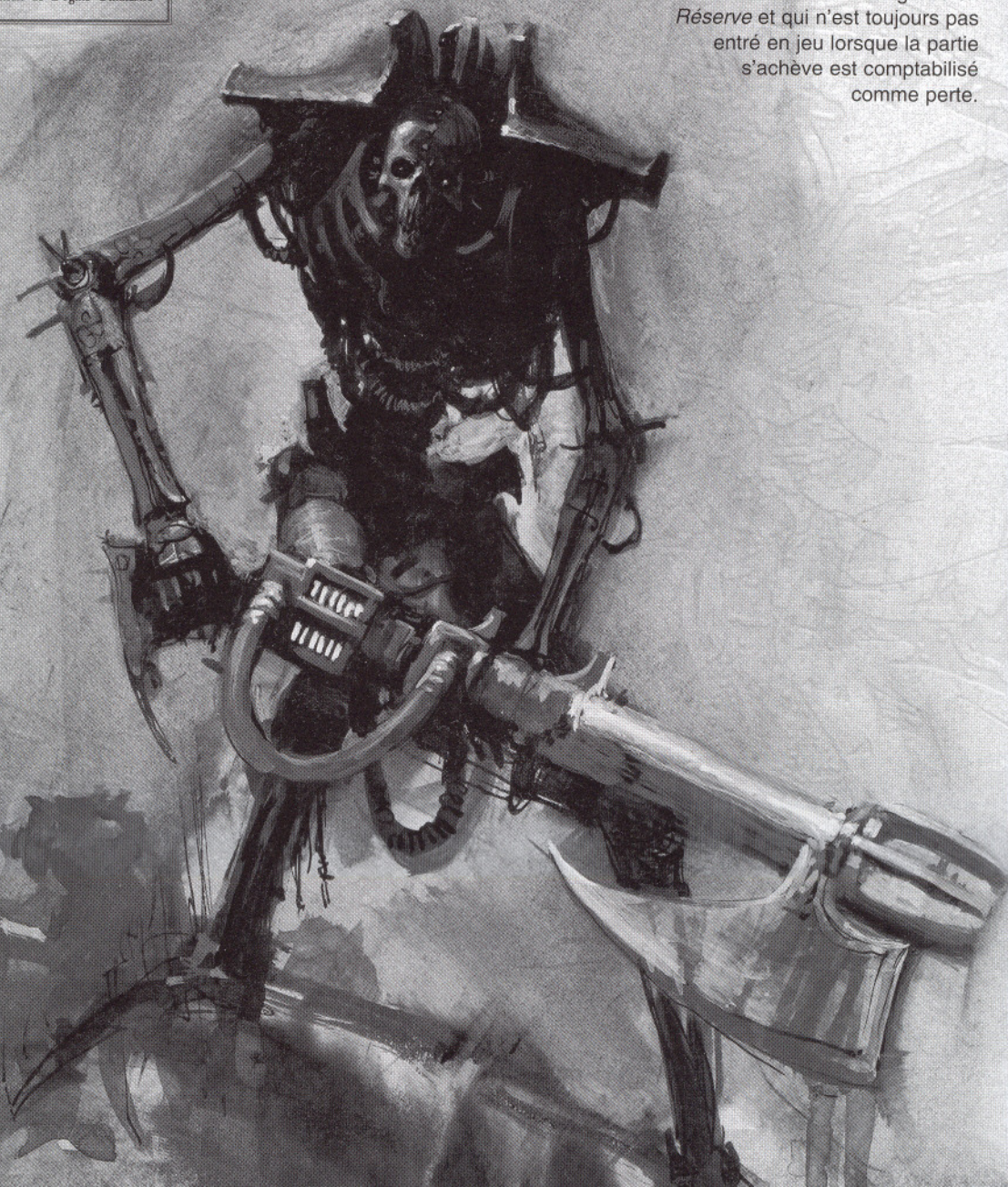
Réserves: Toute unité de Guerriers Nécrons prise en plus du minimum requis pour le scénario joué peut être conservée en *Réserve* même si le scénario n'autorise normalement pas cette règle spéciale. Elle devra alors entrer en jeu par l'intermédiaire du Portail d'un Monolithe. Si aucun Monolithe n'est disponible au moment où l'unité doit entrer en jeu, elle doit attendre jusqu'à ce qu'un le soit.

Tout Guerrier Nécron ainsi gardé en *Réserve* et qui n'est toujours pas entré en jeu lorsque la partie s'achève est comptabilisé comme perte.

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.

"Que nous ayons pu croire dans notre arrogance que l'Humanité prévalait sur les autres races de la galaxie sera dénoncé comme la pire des folies lorsque ces êtres se réveilleront. Nos espoirs, nos rêves et notre salut s'évanouiront comme la poussière dans le vent."

EXTRAIT du Dogma Omniastra



ATTAQUE RAPIDE

SPECTRES

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Spectre	41	4	4	6	4	1	6	3	10	3+

Figurines/Escouade : 1-3.

Armes : Griffes et queue épineuse.

RÈGLES SPÉCIALES

Nécrons : Les Spectres suivent toutes les règles décrites page 13 de ce livre.

Rupture de Phase : Les Spectres peuvent passer d'une dimension à l'autre ce qui leur confère une sauvegarde invulnérable de 3+. Lorsqu'ils attaquent des figurines à couvert, les Spectres sont considérés comme ayant des grenades à fragmentation.

Antigravité : Les Spectres se déplacent comme des motojets (voir livre de règles p.94) mais n'ont jamais à effectuer de test lorsqu'ils franchissent des terrains difficiles. Ils ne peuvent pas se matérialiser à l'intérieur d'objets pour éviter d'être pris pour cible, et ne peuvent pas non plus passer au travers de figurines ou de véhicules ennemis.

DESTROYERS

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Destroyer	50	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

Figurines/Escouade : 3-5.

Armes : Canon à fission.

RÈGLES SPÉCIALES

Nécrons : Les Destroyers suivent toutes les règles décrites page 13 de ce livre.

Motojets : Les Destroyers sont considérés comme des motojets en ce qui concerne les mouvements. Ils peuvent se déplacer et utiliser leur canon à fission.

NUÉES DE SCARABÉES

	Pts/Socle	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Nuée de Scarabées	12	2	0	3	3	3	2	3	10	5+

Figurines/Escouade : 3-10 socles.

Armes : Aucune.

Options : La Nuée entière peut être équipée de champs disruptifs pour +4 pts par socle.

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur : Les Nuées de Scarabées réussissent automatiquement leurs tests de moral, y compris dans des circonstances indiquant qu'un tel test est toujours raté.

Frappe en Profondeur : Les Scarabées peuvent s'enterrer pour se dissimuler aux yeux de l'ennemi ou même être lâchés directement sur le champ de bataille. Ils peuvent effectuer des *Frappes en Profondeur* dans les missions qui le permettent.

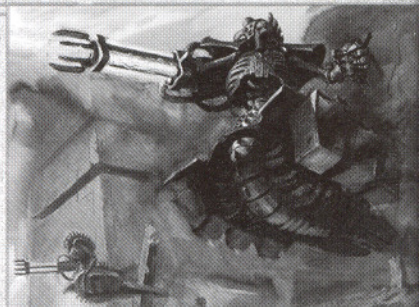
Nuées : Les Nuées de Scarabées se déplacent et combattent exactement comme des motojets (voir livre de règles p.94) mais ne reçoivent pas le bonus de +1 en Endurance et peuvent traverser des terrains difficiles sans effectuer le moindre test. Elles ne peuvent ni occuper des quarts de table, ni capturer des objectifs ou être considérées comme des unités survivantes dans un scénario *Boucherie*.

Vulnérables aux Explosions : Les touches réalisées par des gabarits de souffle, d'explosion ou d'artillerie infligent deux blessures aux Nuées de Scarabées au lieu d'une seule. Une arme de Force 6 ou plus anéantit totalement un socle de Nuée blessé.

Petite Cible : Les Scarabées savent parfaitement tirer partie du moindre couvert et bénéficient donc d'une sauvegarde améliorée de +1. Notez que ceci ne leur donne pas une sauvegarde invulnérable de 6+ lorsqu'ils se promènent à découvert.



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.



Les nécrons ayant fusionné avec des 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.

Les Scarabées, ces insectoïdes faits de métal, volent devant le corps d'armée principal, formant un nuage parfois si épais qu'il obscurcit le soleil. Ce tapis de mort, dont l'impact est bien plus fort que celui de la somme des éléments qui le constitue, apparaît sans un bruit, hormis celui du frottement des carapaces les unes contre les autres.

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

Inscriptions relevées
sur les murs de Cthelmax

SOUTIEN

MÉCARACHNIDES

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mécarachnide	55	2	2	6	6	2	2	3	10	3+

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 Mécarachnides la protection nécessaire à leur tâche : réparer la technologie nécron et tout faire pour la protéger.

Nombre : Vous pouvez prendre de 1 à 3 Mécarachnides par choix de Soutien. Elles sont déployées en même temps mais pas nécessairement à proximité l'une de l'autre, et peuvent agir indépendamment durant la partie.

Armes : Griffes.

Options : Une griffe peut être remplacée par un projecteur à particules équivalent à un Bâton de Lumière. Ceci enlève 1 Attaque au profil de la Mécarachnide.

RÈGLES SPÉCIALES

En Suspension : Les Mécarachnides utilisent une propulsion antigravifique sans pourtant être aussi mobiles que d'autres créatures nécrons comme les Destroyers. Elles se déplacent et lancent des assauts comme des figurines à pied même si elles sont en fait en suspension à quelques dizaines de centimètres du sol.

Créature Monstrueuse : Une Mécarachnide est une créature monstrueuse. Elle ignore les sauvegardes d'armures et lance 2D6 pour pénétrer les blindages des véhicules.

Sans Peur : Les Mécarachnides réussissent automatiquement leurs tests de moral, y compris dans des circonstances indiquant qu'un tel test est toujours raté. Elles ne sont jamais bloquées.

Artificier : Lors de chaque tour nécron, toute Mécarachnide qui n'est pas engagée au corps à corps peut créer un socle de Scarabées, placé à son contact au début de la phase d'assaut. Lancez alors 1D6, sur un 1, la Mécarachnide perd 1PV à cause de la dépense d'énergie demandée. Les socles ainsi créés et la Mécarachnide constituent une unité qui doit toujours respecter sa cohésion.

DESTROYERS LOURDS

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Destroyer	65	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

Figurines/Escouade : 1-3.

Armes : Canon à fission lourd.

RÈGLES SPÉCIALES

Nécrons : Les Destroyers Lourds suivent toutes les règles décrites page 13 de ce livre.

Motojets : Les Destroyers Lourds sont considérés comme des motojets en ce qui concerne les mouvements. Ils peuvent se déplacer et utiliser leur canon à fission lourd.

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 de leur impact dévastateur.



MONOLITHE

	Points	Bl.Avant	Bl.Flanc	Bl.Arrière	CT
Monolithe	235	14	14	14	4

Type : Char, antigrav.

Équipage : Aucun.

Armes : Projecteur de champ de fission (voir ci-dessous).

Transport : Spécial.

RÈGLES SPÉCIALES

Métal Organique : Le Monolithe est fait de métal organique capable non seulement de se régénérer mais aussi d'adapter sa structure aux contraintes du moment. Toutes les attaques qui considèrent le blindage comme étant d'une valeur autre que ce qu'elle n'est réellement (lances de lumière ou disloqueurs) perdent cette capacité contre le Monolithe. De même, les armes qui obtiennent des dés supplémentaires pour pénétrer les blindages (poings tronçonneurs, créatures monstres ou armes à fusion) n'obtiennent pas ce dés supplémentaire. Les armes d'artillerie lancent toujours 2D6 pour pénétrer le blindage et conservent le meilleur résultat.

Imposant : Le Monolithe est un antigrav pouvant se déplacer de 6 ps maximum par tour ou capable de rester stationnaire. Il ne dérive pas si l'équipage est *secoué* ou *sonné*, et ne s'écrase pas au sol s'il est *immobilisé*. Dans ce dernier cas, il se pose tout simplement et continue à combattre sans plus pouvoir se déplacer.

Frappe en Profondeur : Un assaut nécron débute souvent par l'apparition subite de Monolithes servant ensuite de portails interdimensionnels pour les forces d'invasion. Un Monolithe peut donc être déployé en utilisant les règles de *Frappe en Profondeur* si le scénario le permet. Sa masse plutôt imposante lui empêche d'être détruit par une présence ennemie dans un rayon de 1 ps au moment de sa matérialisation, toute figurine ennemie est alors éloignée jusqu'à se trouver à la distance minimale requise.

Projecteur de Champ de Fission : Cette arme délivre 1D6 tirs sur toute unité ennemie présente dans un rayon de 12 ps autour du Monolithe (faites un jet séparé pour chaque cible potentielle). Chaque résultat *arme détruite* subi par le Monolithe diminue de -1 le nombre de tirs sur chaque cible, qui peut donc tomber à 0 suivant le résultat du dé.

Matrice Énergétique : Le Monolithe Nécron est capable d'emmagasiner une incroyable quantité d'énergie. La Matrice Énergétique ne peut jamais être neutralisée par un résultat *arme détruite* et reste utilisable même si le véhicule s'est déplacé ou si l'équipage a été *secoué* ou *sonné*.

Le Monolithe peut utiliser sa Matrice Énergétique d'une des manières suivantes et une seule fois par tour :

1. Durant la phase de tir comme un rayon à particules.

ou

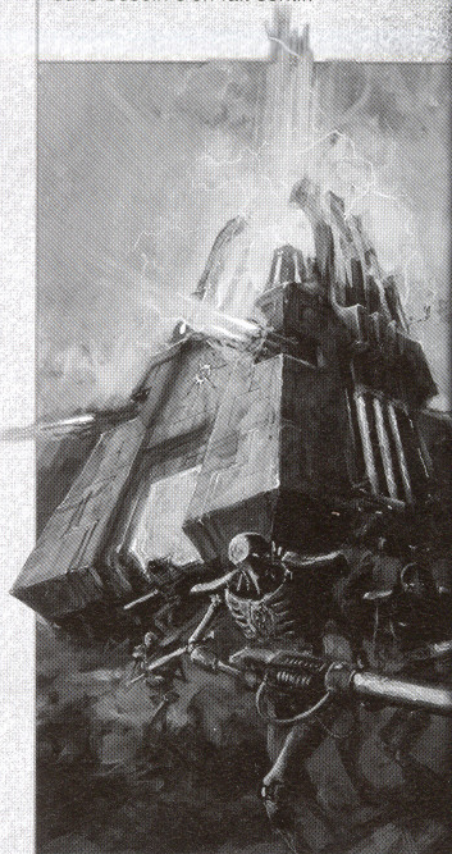
2. Durant la phase de mouvement, son Portail peut téléporter une unité nécron entière (Guerriers, Immortels, Dépeceurs, Destroyers, Destroyers Lourds ou Spectres) avec tout Seigneur Nécron qui l'aurait rejointe et même si elle était engagée au corps à corps, et la faire revenir immédiatement en jeu comme si elle débarquait d'un véhicule de transport stationnaire (y compris si le Monolithe s'est déplacé). Le point de sortie est situé à l'avant du Monolithe.

Le Portail est utilisé durant la phase de mouvement nécron et de la façon suivante :

- Les unités de Guerriers Nécrans prises en plus des choix obligatoires et conservées en *Réserve* (voir Guerriers Nécrans page 18) doivent utiliser le Portail d'un Monolithe pour entrer en jeu. Une seule unité peut entrer en jeu par Monolithe et par tour, le joueur nécron peut décider de laquelle parmi celles disponibles.

- Si aucune *Réserve* n'entre en jeu selon la règle ci-dessus et si une unité nécron (Guerriers, Immortels, Dépeceurs, Destroyers, Destroyers Lourds ou Spectres) est au moins partiellement située dans un rayon de 18 ps autour d'un Monolithe, elle peut être téléportée et redéployée à partir du Portail de celui-ci. Toute figurine de cette unité qui a raté son test *We'll be back!* au début de ce tour et qui vient donc d'être retirée du jeu, dispose alors d'une nouvelle chance de revenir dans la partie en passant par le Portail. Faites donc un nouveau test d'autoréparation pour chacune de ces figurines détruites, au moment du redéploiement de leur unité.

Personnifiant la sombre majesté des nécrans, 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 nécrans de déployer leurs troupes là où le besoin s'en fait sentir.



"Affamés par leur long sommeil, ils tenteront d'abord de nous dévorer, puis leurs efforts se tourneront vers un nouveau but : réduire en esclavage les survivants. L'odeur du sang de la galaxie qui se répandra dans le vide intersidéral en attirera d'autres de leur espèce. Nous devons choisir entre l'unité ou la mort."

Maechu, Grand Prophète d'Ulthwé

RÉSUMÉ DES NÉCRONS

PROFILS DES C'TAN ET DES NÉCRONS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Nightbringer	6	4	10	8	5	4	5	10	4+*
Deceiver	5	3	9	8	5	5	4	10	4+*
Seigneur Nécron	4	4	5	5	3	4	3	10	3+
Immortel	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Guerrier	4	4	4	4	1	2	1	10	3+
Destroyer	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Nuée de Scarabées	2	0	3	3	3	2	3	10	5+
Dépeceur	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Paria	4	4	5	5	1	3	1	10	3+
Spectre	4	4	6	4	1	6	3	10	3+*
Mécarachnide	2	2	6	6	2	2	3	10	3+

* Indique une sauvegarde invulnérable.

L'ÉHICULES NÉCRONS

Véhicule	Bl. Avant	Flanc	Arr.	CT
Monolithe	14	14	14	4

ARMES NÉCRONS

Arme	Portée	F	PA	Type
Fusil à Fission	24 ps	4	5	Tir rapide
Fusil d'assaut à Fission	24 ps	5	4	Assaut 2
Canon à Fission	36 ps	6	4	Lourde 3
Canon à Fission Lourde	36 ps	9	2	Lourde1
Champ de Fission	12 ps	5	4	Lourde 1D6 (par cible)
Rayon à Particules	24 ps	9	3	Artill.1/Expl.
Bâton de Lumière	12 ps	5	3	Assaut 3



Mon pèlerinage a commencé au cinquième jour de Bariel, en l'an de grâce de l'Empereur 903.M41, lorsque je me suis engagée dans un périple pour rallier le Sanctuaire.

Durant trois cent sept jours j'ai voyagé sur les courants de l'Empyrean, même si pour mes sœurs de Terra, près de six années s'étaient écoulées tandis que je traversais deux tiers de l'étendue des domaines de notre Empereur.

Selon ce que je me rappelais de mon noviciat, le Sanctuaire 101 était un endroit désolé et balayé par les vents, où j'avais ressenti au plus profond de mon âme la distance qui nous séparait de Terra. Ma tâche était de consacrer à nouveau le périmètre sacré de notre couvent, toujours porteur des cicatrices de l'attaque Nécrontyr qui avait décimé notre communauté douze ans auparavant. L'Inquisiteur Hoth avait fait saisir les dépouilles de nos sœurs pour autopsie et, pour le plus grand chagrin de notre Ordre, elles ne nous avaient toujours pas été rendues. Puisque nous ne pouvions leur donner de sépulture, j'ai érigé un mémorial, et une statuette de Notre-Dame du Martyr est venue veiller sur le repos éternel de chacune d'entre elles aux endroits où elles étaient tombées.

Le Livre de la Rétrospection
Par la Chanoinesse Sepherina de l'Ordre de Notre-Dame du Martyr.



L'éveil du C'tan, par Paul Dainton.

L'AUBE DES TEMPS

Il est dit qu'à la création de l'univers naquirent les divinités stellaires issues de ces mêmes énergies qui furent libérées en une masse tourbillonnante. La mer des étoiles commença son existence dans le flux et le reflux de ces entrelacs anarchiques, et pour un temps l'univers ne fut rien de plus qu'un nuage de gaz et de poussière gouverné par des milliards de jeunes soleils. Bien avant que les planètes ne se soient formées et n'aient refroidi, les premières consciences émergèrent des gigantesques cheminées de plasma crachées par les astres.

Dans les ères qui suivraient, ces êtres seraient appelés les C'tan, mais à ce stade de leur existence, ils ne ressemblaient que peu aux créatures terrifiantes qu'ils allaient devenir. Ils se nourrissaient comme de monstrueux parasites des parents qui les avaient portés, raccourcissant chaque fois la vie des soleils de plusieurs millénaires. Avec le temps, ces vampires apprirent à planer sur les ailes diaphanes des flux magnétiques, pour dériver de leurs lieux de naissance vers d'autres endroits où ils purent se nourrir, sans se soucier de la matière solide dont ils privaient les corps astraux nouvellement formés qui, agités par un feu interne et des courants électromagnétiques, ne remarquaient même pas leur monstrueux appétit.

L'ESSOR DES ANCIENS

Tandis que les étoiles avaient engendré des créatures d'essence immatérielle, les planètes virent croître des formes vivantes qui commencèrent à emprunter le long chemin vers la conscience. Les premières à traverser l'immensité sidérale furent des êtres nommés les Anciens, doués d'une sagesse froide et mesurée, qui étudièrent les étoiles puis élevèrent l'astrologie et l'astronomie au rang de science mystique. Leur compréhension de la lente danse de l'univers leur permettait de manipuler les dimensions alternatives et ils entreprirent de grands ouvrages d'altération psychique. Grâce à leur art, ils traversaient de gigantesques portions d'espace d'un pas, et leur descendance investit de nombreux mondes. Les Anciens

avaient compris que toute forme de vie était utile, partout où ils allaient, ils aidèrent de nouvelles espèces à se développer et imprégnèrent des milliers de mondes pour les faire leurs.

LES NÉCRONTYRS

Alors que les Anciens se répandaient dans la galaxie, d'autres races plus jeunes et plus féroces s'affrontaient dans leur sillage. Les Nécrontyrs étaient parmi celles-ci, nés à proximité d'une étoile cruelle dont les vents atomiques et les tempêtes de plasma accélérèrent leur évolution. Le peu que l'on sait à propos des Nécrontyrs est que leur existence était courte et incertaine, dans des corps consumés par la caresse ardente de leur soleil. C'était un peuple d'humeur morbide dont les jours précaires filaient trop rapidement au rythme d'une dégénérescence constante.

Les Nécrontyrs voulurent gagner le contrôle de leur destinée par le biais de la science, qui leur révéla que jamais ils ne vaincraient la malédiction encodée dans leurs gènes. Ils persévérèrent, et pourtant leurs découvertes n'améliorèrent en rien leur situation : leur étoile était toujours pour eux à la fois source de vie et de mort. Leurs villes étaient bâties dans l'optique de leur destin, les vivants n'y étaient que des résidents temporaires au milieu des tombeaux de leurs ancêtres.

Incapables de trouver la paix sur leur propre monde, les Nécrontyrs se lancèrent à l'aveuglette vers d'autres systèmes. En usant de cryptes de stase, de vaisseaux-torches à combustion lente et d'enveloppes de métal vivant pour les protéger, ils partirent pour de longs voyages en vue de coloniser les planètes lointaines et, à un certain moment de leur lente expansion, rencontrèrent les Anciens. La colonisation entreprise par ces êtres mystiques et ultra-intelligents avait été fulgurante, ce qui, en plus de leur longévité qui confinait à l'immortalité, attisa une haine farouche qui dévora les Nécrontyrs autant que les cancers rongeaient leurs enveloppes charnelles. Pourquoi une race avait-elle le droit de vivre aussi longtemps alors qu'eux périssaient si vite ? La jalousie engendra la colère et la civilisation Nécrontyr se dédia entièrement à l'anéantissement des Anciens et de leur œuvre.

LA GUERRE CÉLESTE

Le récit des terribles conflits qui s'ensuivirent suffirait à remplir bien des bibliothèques, mais les Nécrontyrs ne pouvaient espérer vaincre. Leur technologie supérieure fut constamment prise à revers par les Anciens grâce à leur maîtrise d'un réseau de portails. Les Nécrontyrs furent repoussés jusqu'à ne plus représenter qu'une gêne mineure presque oubliée, un péril latent exilé dans l'obscurité intersidérale. La fureur de la rivalité fut apaisée par les millénaires, mais se mua chez les Nécrontyrs en une aversion tenace pour toutes les choses vivantes et un désir implacable de vengeance envers leurs invincibles ennemis.

Depuis bien longtemps, les Nécrontyrs avaient étudié les étoiles pour tenter de comprendre leur puissance. Après de longs siècles consacrés à la recherche d'une force à employer contre les Anciens, ils perçurent des anomalies chez les plus vieux astres mourants et découvrirent alors dans l'écheveau complexe des énergies éthérées une conscience plus ancienne que toute autre forme de vie, des êtres d'énergie pure engendrés par la naissance même des étoiles. Ces entités n'avaient alors pratiquement aucune conception de l'univers, ne faisant que se nourrir des éruptions solaires et des orages magnétiques. Ils étaient l'arme que les Nécrontyrs désiraient, les enfants des étoiles, de la parenté de celle qui les avait condamnés.

Le potentiel époustouffant de ces créatures faites de l'énergie des astres fit que les Nécrontyrs les appelèrent les C'tan, ou

"dieux des étoiles" dans leur langage. Le champ de conscience de ces entités devait être trop vaste pour être appréhendé, et le mystère reste entier quant à savoir comment les Nécrontyrs purent communiquer avec elles. Comprenant que ces esprits ne pourraient prendre la mesure du monde matériel sans s'y manifester, ils leur forgèrent des corps à investir, faits du métal vivant de leurs vaisseaux. Des légendes fragmentaires parlent de bandes d'énergie translucide qui traversèrent soudain une ouverture lumineuse lorsque les êtres stellaires pénétrèrent dans la dimension de la matière.

L'INCARNATION DES C'TAN

Des forces inimaginables furent compressées dans le métal vivant des enveloppes que les Nécrontyrs avaient modelées lorsque la pleine puissance des C'tan s'y engouffra. Ceux-ci devinrent bien plus tangibles et la concentration de leur conscience les fit commencer à apprécier les subtilités de la matière et de la vie. L'alchimie des particules les captiva et les champs électromagnétiques concentrés autour d'eux par les corps mortels des Nécrontyrs firent naître chez eux une faim différente de celle qu'ils apaisaient autrefois.

Les C'tan prirent rapidement la tête des Nécrontyrs ébahis par leur découverte. Leurs pouvoirs étaient sans conteste divins et il ne fallut pas longtemps avant qu'ils ne soient vénérés comme tels. Peut-être furent-ils corrompus par leur entrée dans le monde matériel ou peut-être restèrent-ils fidèles à l'existence vorace qu'ils menaient, toujours est-il que les C'tan étaient aussi cruels et capricieux que les étoiles qui les avaient engendrés, se délectant autant de leur adulation que du plaisir épicurien de dévorer leurs esclaves mortels.

LA CHUTE DES NÉCRONTYRS

Forts de la toute-puissance divine et de vaisseaux capables de traverser la galaxie en un clin d'œil, les Nécrontyrs étaient prêts à reprendre les hostilités. Les C'tan allaient néanmoins s'attacher leurs sujets en leur offrant l'immortalité et par-là même la stabilité que leur race avait toujours souhaitée. Leur chair maudite allait être remplacée par le métal vivant dont ils avaient fait leurs dieux, leurs anciens corps seraient rejetés et leurs enveloppes de métal froid les laisseraient libres de prendre leur revanche contre les Anciens et tout l'univers, débarrassés des faiblesses de la décrépitude.

Personne ne saura jamais si les Nécrontyrs réalisèrent le prix que leur ferait payer l'acceptation de ce pacte, leur race fut néanmoins purgée pour devenir celle des nécrons, se condamnant d'elle-même à une éternelle servitude. Les C'tan purent se repaître de nombreux corps et leur ouvrage ne laissa derrière eux qu'un pâle reflet de la civilisation Nécrontyr, dont



seuls quelques-uns parmi les plus forts conservèrent une part de leur intelligence, bien qu'ils ne fussent plus que l'ombre d'eux-mêmes.

Les nécrons ne s'en souciaient pas, ils vivaient éternellement comme leurs dieux leur avaient promis. Ne subsistait plus de leur ancienne race qu'une haine ardente pour le vivant. Des légions de guerriers de métal immortels se mirent en route dans leurs vaisseaux-tombeaux et firent s'embraser la galaxie. La maîtrise du Warp affichée par les Anciens était enfin contrée par l'indéniable suprématie des C'tan sur l'univers matériel, et le temps était venu de souffrir pour les ennemis des nécrons.

L'ASCENSION DES NÉCRONS

Les C'tan dominaient désormais la galaxie. Les dernières places-fortes des Anciens étaient assiégées, et les races qu'ils avaient éduquées livrées à la faim obscène des C'tan. Pour les jeunes races, les nécrons et leurs dieux furent des maîtres cruels, fauchant à leur guise des populations entières et exigeant l'adoration et la terreur en égales proportions. Pour des raisons qui resteront probablement à jamais obscures, les C'tan se mirent à se mesurer les uns aux autres, en déchaînant des forces destructrices échappant à l'entendement. Des planètes furent anéanties, des soleils s'éteignirent et des trous noirs dévorèrent des systèmes entiers. De nouvelles cités étaient édifiées par l'effort de millions d'êtres pour être presque aussitôt rasées. L'extinction des races força les C'tan à s'entre-dévorer, jusqu'à ce qu'il n'en subsiste que quelques-uns qui continuèrent un temps de s'affronter.

Les Anciens, dont la patience était légendaire, finirent par succomber à leur tour au désespoir. Ils manipulèrent la vie pour créer de nouvelles espèces en renforçant leur lien avec le Warp, dans l'espoir que leurs enfants auraient la capacité psychique de se défendre par eux-mêmes. Ils améliorèrent ainsi le potentiel guerrier de nombreuses races, au sujet desquelles on peut spéculer que les premiers eldars, les Rashan et les K'nib comptèrent parmi celles-ci. Les millénaires passèrent dans l'attente que ces créations ne se développent et les C'tan menaçaient toujours la galaxie d'extinction.

L'IMPRÉVISIBLE

"Il était silencieux comme le vide. Un seul regard sur lui vous plongeait dans l'effroi, il flottait au-dessus de nous avec une grâce lente et ses yeux faisaient naître la folie là où ils se posaient. Ceux qu'il approchait préféraient mettre fin à leur vie que d'endurer son infernale présence."

Morilliaq, Prophète de l'Ombre Arlequin.

Des bribes d'informations glanées dans les circuits d'infinité des vaisseaux-mondes eldars laissent à penser qu'une guerre pour la suprématie opposa les C'tan. Les Arlequins connaissent une légende qu'ils ne racontent qu'à peine une fois par siècle, à propos de la démente de l'Imprévisible. Elle narre comment le Dieu Moqueur poussa l'Imprévisible à dévorer ses frères en tirant parti de la soif de domination incessante des C'tan. Mais des fragments de ses victimes demeurèrent à l'intérieur de son essence tels des éclats de verre, le rendant petit à petit fou de douleur et le forçant à l'exil. Le rire narquois du Dieu Moqueur lui valut l'inimitié éternelle de l'Imprévisible, dont les Arlequins murmurent qu'il reviendra par une nuit sombre.

LA RIPOSTE DES ANCIENS

Enfin les jeunes races se répandirent dans la galaxie et opposèrent à la science des nécrons leur magie issue du Warp. Aidés des forces extraites de l'Immaterium, les coups qu'ils portèrent ébranlèrent l'empire des C'tan, qui malgré toutes leurs déprédations, ne purent soutenir la contre-attaque implacable des Anciens.

Les C'tan, enfin unis pour la première fois depuis des millions d'années, s'efforcèrent de trouver une parade aux énergies mobilisées par les jeunes races et ils fomentèrent un plan qui

VISIONS DU DIEU ENDORMI

Zaraphiston prononça les ultimes paroles de l'invocation et se tourna vers son maître pour qu'il accomplisse le dernier rituel. Le Fléau retenait prisonnier dans la Griffes d'Horus un Space Marine ligoté, que ses crocs et ses tatouages identifiaient comme étant un Space Wolf. Lentement, l'épée-démon Drach'nyen le trancha en deux de l'épaule à la hanche opposée puis, laissant les deux parties du cadavre tomber au sol, Abaddon la planta dans l'autel devant lui. Des filets de sang coururent le long de la lame pour venir s'écouler sur les fétiches, les idoles et les talismans. L'autel se mit à trembler et s'en échappèrent des volutes de fumée écarlate qui se fondirent en un visage cornu, dont les yeux fixaient le Fléau et son sorcier.

Zaraphiston s'adressa à l'apparition.

"Hranguore, esprit du Warp, au nom des Quatre Puissances, je t'ordonne de parler."

L'apparition tendit une main dont les doigts griffus vinrent jouer sur l'autel avec le sang répandu qui se mit à bouillir. La voix de la manifestation démoniaque était comme le souffle d'une tempête.

"Je m'attendais à ton invocation, Abaddon par trois fois maudit. Je te dirai ce que tu désires savoir, mais comprends bien que tu paieras un jour un prix bien plus élevé que cette offrande. Oui, un jour, ton âme sera le jouet des Chiens de Khorne."

Abaddon leva la Griffes d'Horus pour la plonger dans la brume cramoisie. Pendant un moment, l'arme fut enveloppée d'une flamme noire et l'apparition hurla de douleur. Le Fléau se pencha vers elle.

"Tu oses me menacer? Il ne vaudrait mieux pas. Apprends à servir de bonne grâce, petit démon, ou tu en subiras les conséquences. Le Warp est plein de rumeurs sur Mars, dis-nous ce que tu sais."

Il baissa le bras, des gouttelettes couleur de sang suspendues aux pointes de ses griffes. Le démon siffla sous l'effet de la colère, mais finit par détourner le regard.

"Dans l'ombre de Terra, sous les montagnes de brume, il existe un nouveau genre de mort. Un sacrifice d'hommes, mais les âmes ne sont pas consommées, elles dérivent, et nombreux sont les démons qui attendent comme des charognards de venir se nourrir des restes de ce festin."

Abaddon lut l'excitation sur le visage de Zaraphiston. "Mars se trouve dans l'ombre de Terra et les montagnes de brume sont le Labyrinthe de Noctis. Les augures disaient vrai."

Le Fléau acquiesça et planta son regard droit dans celui du démon qui recula devant lui.

"Je veux en savoir plus. Qu'y a-t-il sur Mars?"

La forme se contracta en une boule de substance rouge. Comme si elle avait été pressée par une main invisible, un pus dégouлина sur l'autel et le recouvrit d'une flaque sinistre dans laquelle des formes apparurent.

Les Space Marines renégats y virent une grande salle de basalte, et tout autour de cette pièce s'élevaient sans fin d'antiques engins mécaniques argentés. Encastré dans le sol, un vaste sarcophage d'adamantium et d'or, que venaient caresser des arcs électriques d'une puissance inconcevable émis par intermittences par chacune des machines.

A l'extérieur de la chambre d'invocation, les gardes du corps d'Abaddon entendirent un son qui ne leur était pas familier: le rire cruel et grinçant du Fléau.

devait pour toujours priver les Anciens de leur magie, en séparant irrémédiablement le Warp de l'univers matériel. Cela ne devait être qu'une question de temps, alors commença la grande tâche des C'tan, mais avant qu'ils ne pussent la mener à bien, les graines semées par les Anciens des millénaires auparavant donnèrent lieu à un cataclysme imprévisible.

La douleur psychique grandissante des jeunes races sema le désordre parmi les énergies encore inexploitées du Warp, la guerre, la souffrance et la destruction furent autant d'images projetées dans les profondeurs sans fond de la mer des âmes. Les tourbillons d'esprits victimes des carnages vinrent se joindre aux forces surnaturelles autrefois neutres. Les âmes des psykers, rendues vulnérables, furent déchiquetées par les entités du Warp les plus anciennes qui se muèrent en prédateurs, alors même que leur environnement était ravagé et reforgé par les puissances invoquées dans l'univers matériel pour s'y battre.

IMMINENTE APOCALYPSE

Les rejetons du Warp se pressèrent avidement vers les fissures entre les dimensions, cherchant à s'infiltrer dans le monde réel. Les Anciens s'en remirent à de nouvelles créations pour défendre leurs derniers bastions, comme les krorks à la peau verte et les Jokaero capables d'imiter les technologies, mais il était déjà trop tard. Le réseau intergalactique des Anciens s'était fissuré, leur plus remarquable chef-d'œuvre leur avait été ravi par les horreurs que leurs créations avaient libérées.

Les plus redoutables furent les Asservisateurs, des êtres dont la capacité à dominer les jeunes races et à ouvrir leurs propres portails à l'aide de psykers sous influence leur permit de se déverser en grand nombre dans l'univers matériel. Pour les Anciens, le désastre était complet puisque les Asservisateurs s'étaient rendus maîtres de leurs enfants. Les jeunes races avaient ouvert la boîte de Pandore, ce qui dispersa les Anciens et les priva à jamais de leur pouvoir.

Si la vie s'était tenue au bord du précipice durant la guerre entre les Anciens et les C'tan, maintenant que les Asservisateurs étaient sortis de l'Immaterium, les survivants semblaient condamnés.

LE SOMMEIL DES C'TAN

Les nécrons pensèrent avoir eu raison de tout sacrifier à leurs recherches et eurent le plaisir de voir la civilisation des Anciens s'écrouler. Malheureusement, disparaîtraient avec elle les derniers peuples dont se nourrissaient leurs maîtres. Les C'tan eurent l'idée d'une solution en accord avec leur perception du temps. Ils allaient laisser les Asservisateurs faire de ce qu'il restait de la galaxie un champ de ruines, les psykers allaient disparaître et avec le temps, la galaxie engendrerait de nouvelles formes de vie que les C'tan pourraient consommer. Cela pouvait prendre des millions d'années, la seule chose importante pour les C'tan était de s'assurer qu'ils seraient encore là pour en profiter.

Ils choisirent d'échapper à la grande catastrophe qui leur parut inéluctable en descendant dans les tombes de stase des nécrons qui seraient scellées pour les millions d'années à venir. Leurs esclaves mécaniques et leurs guerriers allaient veiller sur eux tandis qu'ils dormiraient sur des mondes purgés de toute vie pour ne pas attirer l'attention des Asservisateurs. Les fils des étoiles n'en sortiraient que lorsqu'ils seraient dérangés par une race intelligente, dotée de caractéristiques la rendant propre à être réduite et consommée.

Jusqu'à présent, seuls deux C'tan sont sortis de leurs tombeaux pour écumer la galaxie, où ils ont trouvé une nouvelle ère de guerre entre les civilisations. Les systèmes regorgent de vies, mais sont toujours parcourus par des psykers et des adorateurs des forces du Warp libérées au temps des Anciens. Il leur faudra ourdir de longues machinations pour dominer la galaxie comme il leur sied. Les agents du Chaos devront être renversés et les eldars éliminés. Leur grande entreprise devra être achevée et l'Humanité soumise avant que les récoltes ne reprennent.

Mais les C'tan et leurs esclaves nécrons sont immortels, leur science n'est toujours pas égalée et le temps joue pour eux.

PERSONNAGES SPÉCIAUX

O-1 C'TAN

Une armée nécron peut inclure un C'tan qui compte comme choix QG dans le schéma de structure d'armée. Les C'tan possèdent des capacités communes dont la description est donnée ci-dessous.

Créature Monstrueuse : Un C'tan est un monstre énorme. Il lance 2D6 pour la pénétration du blindage des véhicules et annule les sauvegardes adverses au corps à corps. De plus, un C'tan peut modeler son nécroderme (voir ci-dessous) à volonté pour former une multitude de lames et de piques. Ses attaques de corps à corps ignorent donc les sauvegardes invulnérables.

Immunité aux Lois Naturelles : Les C'tan sont capables de distordre la réalité autour d'eux, ils peuvent marcher sur l'air, passer au travers des objets solides... Ils ignorent donc les effets du terrain mais ne peuvent pas terminer leur mouvement "à l'intérieur" d'un élément solide afin d'éviter d'être pris pour cible. Lorsqu'ils combattent des figurines à couvert, ils comptent comme s'ils possédaient des grenades à fragmentation et frappent simultanément.

Nécroderme : Les C'tan sont des entités immenses constituées d'énergie pure. Lorsqu'ils évoluent parmi les mortels, ils revêtent un nécroderme qui leur donne une certaine consistance. Un C'tan possède une sauvegarde invulnérable de 4+. S'il perd tous ses PV, son nécroderme se brise et laisse s'échapper son essence. Ceci inflige une touche de F6 sans sauvegarde d'armure à toutes les figurines situées dans un rayon d'1D6ps autour du C'tan.

Si un canon fantôme inflige une *Mort Instantanée* à un C'tan, il n'est pas envoyé dans le Warp mais subit à la place une blessure qu'il ne peut pas sauvegarder. Si une arme de phase C'tan (épée ou poignard) est utilisée contre un C'tan, elle n'inflige aucune blessure et se voit absorbée par le nécroderme, ce qui désarme l'attaquant.

Drain de Vie : Les attaques au corps à corps des C'tan aspirent l'énergie vitale de leurs victimes. Aucune figurine réduite à 0 PV par un C'tan ne peut régénérer ou récupérer de PV grâce à un exsanguinator, un narthecium, des bioniques, ou tout autre équipement similaire.

Manifestation : Même s'il est contenu dans son nécroderme, un C'tan est un dieu vivant et la puissance qu'il dégage est très intimidante. Toute unité désirant lancer un assaut contre un C'tan doit d'abord effectuer un test de Commandement. En cas d'échec, les membres de l'unité perdent leurs moyens devant cet être maléfique sans âge et ne peuvent pas lancer d'assaut ce tour-ci.

Au-Dessus de Tous : Les C'tan ne peuvent pas rejoindre d'unité amie et peuvent être pris pour cible par l'ennemi même s'ils se trouvent dans un rayon de 6ps autour d'une autre cible potentielle. Toutes les autres restrictions et règles concernant le tir s'appliquent.

Sans Peur : Les C'tan réussissent tous leurs tests de moral, même s'ils sont censés échouer automatiquement. Ils ne peuvent pas être *bloqués* par un pilonnage.

"À leurs yeux, nous ne sommes pas autre chose qu'un troupeau dans lequel ils se servent à volonté pour se nourrir ou se distraire. Aucun d'entre eux n'accorde plus d'attention à un monde d'humains que je ne m'inquiète d'une fourmi sous ma botte."

Inquisiteur Kessel lors du Conclave d'Eidolon.

Détités 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.

Parmi les C'tan, deux sont connus de nombreuses races : le Nightbringer et le 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.

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.

Chaque C'tan a porté beaucoup de noms pendant sa longue existence. Le Deceiver était appelé Artemorra par les Jokaero, Sathsarrion par les Initiés de Gethvar, Mohagg par les habitants trois fois damnés de Cornochinae et Harrimoch par les voyageurs Vendichi. Il n'est pas rare que les C'tan déguisent leur identité. Seuls ceux qui assistent à la démonstration de leurs pouvoirs peuvent deviner qui ils sont, et bien peu parlent alors de ce qu'ils ont vu.

Les C'tan manient les énergies primaires de la création. Leur pouvoir est tel qu'ils sont capables de défier les lois de la nature et d'altérer la réalité même. Si l'un d'entre eux vient à être détruit au cours d'un affrontement, son essence se reforme dans une nécropole nécron et reviendra tôt ou tard exercer sa vengeance.

LE NIGHTBRINGER

Dieu sadique capable de pulvériser les étoiles, le Nightbringer est la Mort incarnée. Il se délecte à infliger la douleur et la souffrance, non pas uniquement pour s'en nourrir, mais simplement parce que tout lui est permis. La mort trône au fond de son regard et sa puissante faux a causé la perte de civilisations entières. Ayant un jour investi un vaisseau spatial d'une partie de son pouvoir, il détruisit tout un système solaire et se gorgea des âmes d'innombrables milliards d'êtres.

Avec le déclin des Nécrontyrs, le peu qui était connu sur les dieux des étoiles est entré dans la mythologie. Néanmoins, le Nightbringer a marqué la conscience de toutes les races de manière indélébile. La guerre entre les Anciens et les C'tan a vu l'usage de forces dépassant la compréhension, et les souffrances qu'ont vécues les anciennes races ne peuvent être décrites. Or de tous les dieux des étoiles, c'est le Nightbringer qui a infligé le plus de misères dans toute la galaxie, dès lors qu'il eût découvert que la terreur et la douleur étaient les plus délicieux des mets.

L'AVÈNEMENT DE LA MORT

C'est l'étoile même qui éclairait la courte vie des Nécrontyrs qui donna naissance à l'incommensurable énergie qu'est le Nightbringer. Dans leur quête d'une arme qui leur permettrait de battre les Anciens, les Nécrontyrs se tournèrent vers cette entité coalescente qui se nourrissait de la photosphère de leur soleil. Surgissant d'une faille lumineuse, le Nightbringer fut le premier C'tan à se manifester à eux, véritable incarnation de la malédiction qui pesait sur leur race depuis toujours. S'étant jusqu'alors sustenté de la puissance des étoiles nourissante mais fade, le Nightbringer trouva bien plus à son goût les délices épicuriens procurés par la peur et la crainte qu'il inspirait aux Nécrontyrs. Il massacra donc ceux-là même qui l'avaient invoqué, se repaissant de leur terreur et de leurs souffrances. Son appétit ne connaissait pas de limites et ce n'est qu'au prix de promesses désespérées de servitude que les Nécrontyrs parvinrent à le convaincre de l'existence de nombreuses autres races dont il pouvait se nourrir au-delà de leur monde.

Peu après, les Nécrontyrs réveillèrent d'autres dieux des étoiles et se firent leurs serviteurs au cours de la guerre contre les Anciens. A l'instar de ses pairs, le Nightbringer réclama qu'on le vénère, bien que la plupart de ses adorateurs sombrassent rapidement dans une insanité meurtrière, incapables de supporter les visions d'atrocités et de meurtre générées par leur dieu. Bien que gavé de massacres, rien ne pouvait apaiser la faim du Nightbringer qui se jeta à corps perdu dans la guerre contre les Anciens, dévastant des régions entières de l'espace au nom de son appétit monstrueux.

LE TEMPS DU MASSACRE

La guerre contre les Anciens fut un conflit tel que la galaxie n'en avait encore jamais connu, chaque force en présence disposant du pouvoir de la création. Au cœur des combats, alors que la destruction s'opérait à une échelle toujours plus démesurée, le Nightbringer

finir par se désolidariser de la cause pour laquelle il s'était initialement battu et commença à détruire et à se nourrir à volonté. Il utilisa ses pouvoirs pour atteindre les esprits des jeunes races et y sema les graines de leurs pires cauchemars, contaminant des espèces entières dont l'existence fut dominée par l'horreur de la mort. Finalement, le Nightbringer fut défait lorsque le Deceiver parvint à le convaincre que le plus succulent des repas ne pouvait être que l'énergie vivante des autres C'tan. Commença alors une époque de meurtre qui vit le Nightbringer mettre tous ses pouvoirs à contribution pour traquer et consommer ses semblables. Prenant exemple sur lui, d'autres C'tan se mirent à se nourrir de leurs pairs, bien qu'aucun d'entre eux ne pût rivaliser avec l'étendue du massacre commis par le Nightbringer.

Lorsque les Anciens contre-attaquèrent, il ne restait plus que quatre des dieux des étoiles. La confusion qu'ils causèrent, à laquelle s'ajouta la présence des Asservisseurs, força les derniers C'tan à se réfugier dans leurs tombes de stase. La peur primaire du Nightbringer avait été imprimée dans la conscience collective de bien plus de races que celles dont il s'était nourri, mais peu importait. Il était devenu l'incarnation de la mort dans l'esprit de tous, et l'éternelle peur de la décrépitude fut son legs à la galaxie. Pour les eldars, il représentait Kaelis Ra, Celui Qui Détruit La Lumière, alors qu'aux yeux de la race émergente des humains, cette entité n'était autre que la Faucheuse. De toutes les jeunes races, seuls les krorks échappèrent à sa malédiction, car par nature, ils ne craignaient pas la mort.

L'ULTIME TRAHISON

Alors que le Nightbringer s'apprêtait à plonger dans son long sommeil, la dernière machination du Deceiver éclata au grand jour. Il avait dévoilé le secret de l'emplacement de la tombe du Nightbringer à ses ennemis qui envoyèrent une armada de vaisseaux spatiaux dans l'espoir de détruire le dieu de la mort avant qu'il ne puisse se réfugier dans son champ de stase. L'expédition se solda par un échec, mais elle parvint néanmoins à bannir l'arme la plus puissante du Nightbringer dans l'Immaterium, une dimension complètement à l'opposé de ce qu'étaient les C'tan, ce qui l'empêcha d'accumuler les quantités colossales d'énergie qui lui auraient été nécessaires pour s'extraire un jour de sa nécropole.

Mais le Nightbringer n'avait pas dit son dernier mot. Il puisa dans la mort de ses adorateurs l'énergie qui, cumulée à celle qu'il avait auparavant absorbée, lui permit de subsister. Des millénaires s'écoulèrent tandis que le dieu des étoiles était au bord de l'extinction, tout juste préservé par les faibles réserves qu'il lui restait. Finalement, c'est grâce à la providentielle intervention de l'une des jeunes races qu'il put se procurer les forces nécessaires à son réveil. Affaibli par sa longue retraite, il s'échappa de sa tombe située sur le monde de Pavonis pour retourner se nourrir au flanc des étoiles et récupérer une nouvelle fois sa pleine puissance.



LE NIGHTBRINGER

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Le Nightbringer	360	6	4	10	8	5	4	5	10	4+

Nombre par unité : 1.

Armes : Le Nightbringer porte une faux, mais il s'agit principalement d'un symbole ostentatoire qui n'affecte pas ses capacités de combat.

Personnage : Les C'tan sont des personnages indépendants et suivent toutes les règles correspondantes données dans le livre des règles de Warhammer 40,000, à l'exception des modifications apportées par la règle "Au-Dessus de Tous".

RÈGLES SPÉCIALES

Projection d'Éclairs : Pendant la phase de tir, le C'tan peut projeter un éclair d'énergie qu'il canalise au travers de sa faux. L'éclair possède le profil suivant :

Portée 24ps ; Force 9 ; PA 2 ; Assaut 1

Regard Mortel : Le Nightbringer peut choisir d'utiliser son Regard Mortel au lieu d'attaquer normalement lorsqu'il est engagé au corps à corps. Ses yeux s'emplissent alors d'un feu ténébreux qui draine l'énergie vitale de ceux qui l'entourent. Centrez le gabarit d'artillerie sur le C'tan. Toutes les figurines ennemies situées entièrement dessous sont automatiquement touchées, celles qui ne sont que partiellement couvertes le sont sur 4+. Les figurines touchées subissent une touche de F4 sans sauvegarde d'armure.

Tempête Éthérée : Au début de la phase d'assaut ennemie, après que les mouvements aient été effectués mais avant la résolution des Attaques, le Nightbringer peut puiser dans ses pouvoirs pour invoquer des vents éthérés qui repoussent ses adversaires. Toute unité ennemie (mais pas les véhicules) possédant une figurine dans un rayon de 6ps autour de lui et qui n'est pas entièrement constituée de figurines ayant une Force de base de 4 ou plus est déplacée de 2D6ps à l'opposé du Nightbringer, comme si elle battait en retraite. Déplacez en premier la figurine la plus proche, puis placez les autres de telle sorte que la cohésion de l'escouade soit maintenue. Ce pouvoir peut être utilisé pour retirer une unité du corps à corps. Les nécrons engagés avec des unités affectées peuvent *consolider* si tous les adversaires contre lesquels ils se battaient sont repoussés.

Enveloppée dans un manteau noir putréfié, elle se dégageait de sa tombe dont la pierre se décomposait atome par atome et se transformait en un tourbillon opaque. Toujours plus de roche désintégrée venait s'ajouter à la forme de la créature, de sorte qu'il ne resta bientôt plus de la sépulture que son socle de marbre.

Uriel avait une vision imprécise d'un visage fantomatique et fripé habité de deux lueurs jaunes brillant faiblement. Ces yeux étaient hantés d'un mélange de folie, de rage et d'une soif inextinguible de souffrances. Une brume d'obscurité spectrale cachait la véritable nature de la créature dont seule une paire de bras décomposés et couverts de bandelettes moissies était visible. L'un de ces membres se terminait par de longues griffes incrustées de la poussière de la tombe, l'autre tenait une sorte de large et étrange lame surnaturelle en forme de faux.

Alors que la créature se redressait, Uriel put constater qu'elle dépassait les mortels qui se trouvaient autour d'elle. Des tentacules d'obscurité serpentaient à ses pieds et s'enroulèrent autour de ceux qui ne furent pas assez rapides pour s'enfuir.

Le voile d'obscurité retint deux guerriers extraterrestres, qui furent aisément coupés en deux par la faux de la créature. Leurs corps flétris n'étaient plus que des sacs d'os lorsqu'ils touchèrent le sol.

Extrait de Nightbringer.

LE DECEIVER

Les plus grandes exactions du Deceiver furent pétries de déception et de mensonge, et son empire de la peur fondé sur les bases malsaines de la manipulation et de la trahison. Usant de charme, de subtilité, il tissa d'inextricables toiles de demi-vérités et de mensonges par omission qui conduisirent des planètes entières à leur perte et réduisirent de grands meneurs d'hommes à la condition la plus vile, tout ceci au nom de son plaisir narquois. Il y a bien longtemps, à l'époque où les Nécrontyrs étaient encore des êtres de chair, les autres C'tan avaient déjà appris à se méfier de l'influence malsaine du Deceiver, de sorte que peu d'entre eux tombèrent dans ses pièges et furent consommés par lui lorsque vint le temps de leur guerre fratricide.

Depuis la transformation de la race des Nécrontyrs, le fantastique savoir de cette civilisation n'a pas survécu aux ravages du temps, il n'en reste aujourd'hui que les nécrons eux-mêmes et leurs tombes de stase monolithiques. Ces extraterrestres, hors de portée de notre entendement, sont empreints d'une morbidité terrifiante et représentent le dernier souffle de cette race des temps anciens. Il est dit que les légendes des eldars font souvent référence aux C'tan, qui semblent liés pour d'obscurcs raisons à d'autres divinités telles qu'Asuryan, Eldanesh, Isha et Kurnous. Les eldars reconnaissent que leurs propres dieux sont nés en une époque de guerre qui voyait s'affronter les Urfolk et les Yngir depuis l'aube de la création. Quoi qu'il en soit, il est impossible de séparer la réalité du mythe concernant les

C'tan, et étant donné leur nature, c'est sans doute commettre une erreur que de s'y essayer.

De tous les dieux des étoiles, car c'est ainsi que furent nommés les C'tan par les Nécrontyrs, le plus capricieux et le plus insidieux était le Deceiver. Pour le peu que nous en sachions, il semblerait que même les Nécrontyrs ne savaient presque rien de cette entité lorsqu'ils la découvrirent et durent insister pendant des siècles pour finir par se faire comprendre d'elle. Cette découverte fut pour eux le point de départ d'une période d'espoir, car ils furent frappés par la façon fluide qu'eût l'entité de se matérialiser parmi eux et par la facilité avec laquelle elle s'adapta à l'univers matériel. Ils la nommèrent Mephet'ran, le Messenger, pensant qu'elle allait pouvoir les aider à communiquer avec les autres dieux des étoiles.

Lorsque les C'tan commencèrent à disposer d'adeptes et de serviteurs, ce fut le Messenger qui connut le plus de succès, car tandis que les autres divinités restaient distantes et inspiraient la crainte à leurs sujets, Mephet'ran savait se faire comprendre d'eux. Peut-être n'était-il pas aussi puissant que les autres, ce qui l'obligea à compenser cette faiblesse en usant de la ruse et de la perfidie. Beaucoup de Nécrontyrs désirant se vouer à la vénération du Messenger furent envoyés par ce dernier servir d'autres dieux, car sans doute se méfiait-il de la jalousie qu'il pouvait susciter. On peut également penser que le Messenger attisa la haine que ressentaient les Nécrontyrs envers les Anciens, ce qui déclencha la guerre qui allait mettre à feu et à sang la galaxie tout entière.

LE DECEIVER

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Le Deceiver	300	5	3	9	8	5	5	4	10	4+

Nombre par unité : 1.

Armes : Le Deceiver ne porte pas d'arme.

Personnage : Les C'tan sont des personnages indépendants et suivent toutes les règles correspondantes données dans le livre des règles de Warhammer 40,000, à l'exception des modifications apportées par la règle "*Au-Dessus de Tous*".

RÈGLES SPÉCIALES

Tromperie : Pendant la phase de tir, le Deceiver peut choisir une unité ennemie qui se retrouve hantée de visions de sa destruction imminente d'un tel réalisme qu'elles sont en mesure d'ébranler même les plus courageux. Ce pouvoir possède une portée de 24ps, nécessite une ligne de vue et ne peut pas être utilisé contre une unité engagée au corps à corps. L'unité doit effectuer soit un test de moral (comme si elle avait perdu 25 % de ses effectifs), soit un test de pilonnage, au choix du joueur contrôlant le C'tan, et ce même si elle réussit normalement ce type de test automatiquement. Ce pouvoir ne s'applique pas aux véhicules.

Illusion Majeure : L'armée nécron peut ajuster son déploiement après que l'adversaire se soit déployé, y compris les *infiltrateurs*, scouts, etc. mais avant tout mouvement. Le joueur nécron désigne une unité et lance 1D6. Sur un résultat de 1-3, l'unité peut être redéployée en respectant les contraintes de la mission; sur 4-6, l'unité peut être redéployée en respectant les contraintes de la mission et une nouvelle unité peut être désignée. Ce procédé peut entraîner le redéploiement de l'armée entière.

Épouvante : S'il n'est pas engagé au corps à corps au début de la phase d'assaut nécron, le Deceiver peut, au lieu de lancer un assaut, affecter la perception d'une unité ennemie située dans un rayon de 24ps autour de lui. Cette dernière considère toute unité lançant un assaut contre elle comme terrifiante et doit réussir un test de Commandement. En cas d'échec, les figurines de l'unité ciblée ne toucheront que sur 6 pendant la phase d'assaut suivante. Ceci n'affecte pas les véhicules, les figurines *Sans Peur* ou celles qui ne possèdent pas de caractéristique de Commandement.

Subterfuge : S'il est engagé au corps à corps durant la phase d'assaut ennemie, le Deceiver peut se désengager avant que les Attaques ne soient résolues. Effectuez un mouvement de retraite dans n'importe quelle direction. L'ennemi ne peut que *consolider*, car le Deceiver laisse une illusion derrière lui pour occuper ses adversaires.

"Que cherchiez-vous?" murmura Lakius. La créature affichait un large et féroce sourire.

"La connaissance, principalement. Je voulais savoir quel avait été le destin de la galaxie et qui avait survécu à la malédiction. Vous ne pouvez pas imaginer ma surprise quand j'ai constaté que votre espèce et celle des korks s'étaient répandues de toutes parts. J'ai découvert que vous autres humains cherchiez à édifier un empire au nom d'un cadavre, et que vous élevez des cathédrales pour vénérer la Machine. D'un point de vue ethnique, vos peurs et vos superstitions sont très intéressantes, vous faites d'excellents sujets."

"Vous êtes un Nécrontyr, c'est bien ça? Vous vous êtes réfugié dans une chambre de stase pour fuir la maladie."

"Non, vous vous trompez. La malédiction n'était pas une maladie; d'ailleurs, elle ne pouvait pas nous atteindre, mais..."

La chose renversa sa tête en arrière, se remémorant des temps oubliés depuis longtemps. "Elle tuait tout le reste", dit-elle en reportant son regard sur Lakius. "Et non, je ne suis pas un nécron. Vous confondez le maître et l'esclave. Mais vous allez comprendre, suivez-moi donc à l'intérieur."

Extrait du Deus Ex Mechanicus.

TRAHISON

Lorsque la guerre éclata, les pouvoirs inimaginables des C'tan confèrent aux Nécrontyr un grand avantage. Leur race opprimée depuis toujours par une trop courte espérance de vie avait enfin la possibilité d'accéder à l'immortalité. Mais en se vouant corps et âme aux dieux des étoiles, ils furent consommés et remodelés, leurs esprits enchâssés dans des machines de métal vivant parodiant les divinités. Libérés de leur condition mortelle, ils purent enfin exercer leur vengeance sur les Anciens pendant des millénaires sans connaître la peur ou l'hésitation.

Voilà ce à quoi le Messager les poussa, mais en dépit de ses paroles mielleuses certains Nécrontyr eurent des doutes. Ceux qui ne s'étaient pas encore rendus aux C'tan étaient enjoint par leurs semblables de le faire, mais ils ne purent se laisser persuader d'accomplir un tel geste de confiance. C'est alors que le Deceiver fit usage de tout son art lorsqu'il séduisit ces derniers à l'aide de promesses et de compromis. Finalement, tous furent convaincus et se livrèrent à leur destin, venant grossir les rangs des machines vivantes condamnés à une servitude éternelle, tandis que la race Nécrontyr s'éteignait à jamais.

LA GUERRE DES DIVINITÉS

On raconte que lorsque la guerre contre les Anciens eût décimé la majeure partie de la galaxie, c'est le Deceiver qui retourna les dieux des étoiles les uns contre les autres. D'abord par défi puis par désespoir, les C'tan se battirent sans se soucier de leurs esclaves qui périssaient par millions alors que des systèmes solaires entiers étaient pulvérisés. Par le jeu des pactes et des trahisons, le Deceiver parvint à vaincre plusieurs de ses pairs et à se nourrir de leur essence, le plus délicieux de tous les festins. Néanmoins, il restait le plus faible des C'tan et devait se tenir constamment sur ses gardes.

Les légendes eldars racontent que le paradis qu'avaient créé les Anciens fut désacralisé par la guerre contre les Yngir. Lorsqu'ils furent en mesure de riposter, il ne restait plus que quatre dieux des étoiles et toute vie au travers de la galaxie avait presque été éradiquée. Il est également question du Dieu Chacal qui n'apporta son soutien à aucun des deux camps, restant en marge du conflit, ce qui lui permit de tirer avantage de toute opportunité. Quand les protagonistes prirent conscience des machinations du Deceiver, ce dernier usa d'une habile combinaison d'impostures et d'illusions pour se dérober.

En de nombreuses situations, les manigances de cette entité fourbe servirent bien mieux la cause des dieux des étoiles qu'aurait pu le faire une armada de guerriers ou de vaisseaux spatiaux. Lorsque devant l'apocalypse qu'ils avaient déclenchée les C'tan abandonnèrent leurs grands desseins pour se réfugier dans leurs sépultures, le Deceiver fut le dernier à s'enfuir, et à présent que les conditions de leur résurrection sont réunies, Mephet'ran est le premier à se réveiller.

RENOUVEAU

Le Deceiver a passé des millénaires à écumer la galaxie pour rallier à sa cause toujours plus d'adorateurs afin d'interférer dans les plans de ses pairs. Aujourd'hui, il recrute à nouveau, cette fois-ci au sein de l'Adeptus Mechanicus mais aussi auprès de populations marginales qui n'ont pas hésité à le vénérer. Il est même parvenu à localiser les Talismans de Vaul, des armes de grande puissance forgées par les eldars avant la Chute pour détruire les C'tan s'ils venaient à se réveiller.

Le Deceiver a détruit la plupart de ces artefacts et a placé les autres hors de portée des Grands Prophètes eldars. La guerre qu'il a provoquée pour parvenir à ses fins a ravagé un système solaire entier. Les conséquences atroces de ses actes ne semblent pas concerner le Deceiver, qui aurait tout aussi bien pu détruire le Secteur Gothique un millier de fois si cela avait servi ses plans. Il apparaît que depuis peu cette entité malfaisante s'est trouvée malgré elle dans la nécessité de faire appel aux autres dieux des étoiles qui désirent toujours réaffirmer leur emprise sur la galaxie. À leurs yeux, le legs des Anciens ronge la substance même de la réalité, et il est grand temps de mettre au pas leur descendance.



ALIGNEMENTS DE CONSTRUCTIONS EXTRATERRESTRES SUR ANGELIS



UTILITATUM ADMINISTRATUM SOLUM

INSCRIPTOR: *Vatiz*

SCHOLA EDIATRIX: *Corabiz*

EDO PURIFICATUM: *Tique*

EDO DIABOLUS: *Fra Kula*

EXEMPLARIS: *#*

TABULA LIBRARIUM: *P4151451837239T1301*

LIEU D'ENVOI: STATION D'ANGELIS
DESTINATION: MARS

LIEU DE RÉCEPTION: DOLUMAR IV

>>REPLACE L'ORDRE 6789/OXI<<

COPIE ENVOYÉE À: TERRA

DATE: 8431345.M35

CANAL TÉLÉPATHIQUE: ASTROPATHE/TERMINUS KABEL

RÉF: AdMECH/019123298/IP

AUTEUR: ADEPTE PREFECTUS PRIMUS SAUL MAGELLAN (DIRECTEUR DU SITE)

À la suite d'un rapport du Chef Orbologiste Luteus Vox, des recherches ont été effectuées sur la planète Angelis. L'étude des observations orbitales a révélé plusieurs anomalies inexplicables que l'on peut résumer comme suit:

1. L'écosphère de la planète connaît des détériorations sans raison apparente. En dépit de son atmosphère favorable riche en oxygène/nitrogène et peu irradiée, aucun signe de vie n'a été détecté, pas même le moindre micro-organisme.
2. Un groupe important de constructions vraisemblablement d'origine non naturelle a été repéré.
3. Une source d'énergie impossible à analyser émane de ces constructions et semble faire office de balise.

Nous avons établi une base au sol et commencé des investigations poussées. Nous pouvons confirmer que les édifices ne sont pas d'origine naturelle et qu'ils semblent de facture extraterrestre. La matière dans laquelle ils ont été construits se révèle imperméable à nos scanners, à nos générateurs de champs de phase et même aux introspections psychiques que nous avons tentées. Des équipes d'excavation ont commencé des fouilles dans l'espoir de trouver dans les environs des éléments supplémentaires qui nous aideraient à en déterminer l'origine.

Pensée du Jour

"Un esprit aiguë est une bénédiction de l'Empereur, car il est exempt de toute trivialité."

L'équipe d'investigation a cartographié la région et noté des relations saisissantes entre les constructions.

Trois particularités notables ont été relevées et sont détaillées ci-dessous:

Tout d'abord, il a été constaté que trois pyramides ont été construites de façon légèrement espacée dans le même alignement. Elles possèdent toutes quatre faces mais sont de dimensions différentes. Nous avons tout d'abord pensé qu'elles étaient au même niveau avec leurs côtés faisant face respectivement au nord, au sud, à l'est et à l'ouest. Néanmoins, des études poussées ont révélé des déviations de l'ordre de 0.0056°, ce qui implique que l'un des angles de chacune des trois pyramides pointe en direction du troisième élément notable (voir plus loin).

Les travaux de l'Adeptus Astrologicus Herveus ont permis d'établir que leur positionnement se conforme exactement à l'équation suivante:

$$x = [i(n/m) - u(n/m)] + o(n/m) \\ \text{où } x = 1.$$

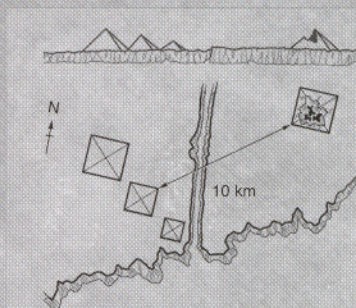
Selon lui, l'alignement est en conjonction Warp directe avec une constellation d'étoiles visible depuis les pyramides pendant le solstice d'été.

Je ne suis pas convaincu du lien entre nos investigations et ce phénomène, dans lequel je ne vois qu'une coïncidence.

La seconde particularité digne d'intérêt est une longue tranchée longeant les pyramides. Elle est large d'environ 800 mètres et étant remplie de sable, il est impossible d'en déterminer la profondeur. Elle remonte vers le nord sur environ 60 km, limite au-delà de laquelle les dommages

infligés par les tempêtes de sable et les mouvements de plaques tectoniques l'ont complètement érodée. On ne peut donc pas connaître la longueur de cette tranchée qui pourrait s'étendre jusqu'au pôle.

Là encore, l'Adeptus Astrologicus Herveus souligne que le positionnement de la tranchée est en relation avec les emplacements des pyramides, ce qui à ses yeux corrobore sa théorie selon laquelle il existe une corrélation avec la constellation mentionnée précédemment et le bras oriental de la spirale galactique. Je tiens une nouvelle fois à souligner mon scepticisme.



Echelle Approximative 1 : 500.000

Le dernier élément digne d'intérêt que nous avons découvert se trouve à dix kilomètres des pyramides et offre les plus grandes possibilités d'investigation. Il semble que ce soit une pyramide du même type que les autres, sauf qu'elle a été détériorée, voire démantelée ou peut-être même sa construction n'a-t-elle jamais été terminée. Nous nous apprêtons à lancer une expédition que je dirigerai en personne. J'espère pouvoir inclure des détails sur ce que nous allons découvrir à l'intérieur dans mon prochain rapport.

Votre Dévoué Serviteur,

Saul Magellan
Classified

COLLECTIONNER UNE ARMÉE NÉCRON

Une partie du plaisir quand on se lance dans une telle armée est de la voir se transformer progressivement en une véritable horde d'invasion. Vous pourrez petit à petit étendre votre contingent jusqu'à ce qu'il soit prêt à se frotter à n'importe quel type de mission que les C'tan lui assigneront.

PAR OÙ COMMENCER

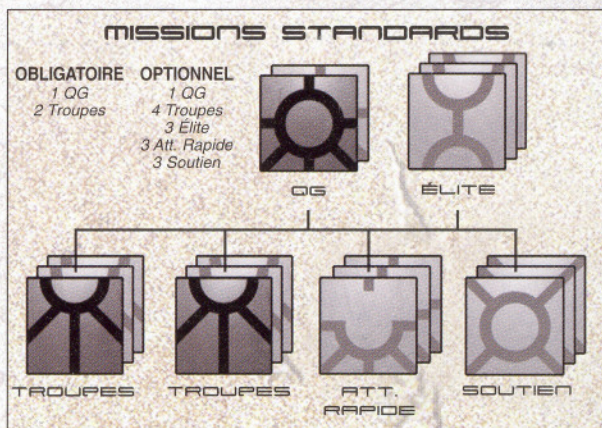
Une armée nécron dispose d'une large sélection de troupes, allant des inévitables Guerriers Nécrons aux puissants Monolithes, et possède un des arsenaux les mieux fournis de Warhammer 40,000. Même les armes portées par les soldats de rang inférieur sont capables de détruire les véhicules les plus lourdement blindés. Chaque unité nécron possède des caractéristiques différentes impliquant sa spécialisation sur le champ de bataille, votre liste d'armée peut donc s'avérer délicate à mettre sur pied. La meilleure chose à faire pour commencer est toutefois de partir d'une armée "de base", que vous pourrez faire évoluer en fonction de vos besoins. De plus, cela vous permettra de disputer rapidement vos premières parties.

Gardez en tête les schémas de structure d'armée qui vous sont donnés dans le livre de règles de Warhammer 40,000, ils vous indiquent quelle quantité et quels types d'unités sont disponibles pour chaque bataille. Basez-vous pour démarrer sur celui des Missions Standards, il correspond à une armée polyvalente et pouvant plus tard être facilement étendue.

Comme vous le montre le schéma des Missions Standards ci-contre, une armée répondant à ces critères doit compter un minimum d'au moins une unité QG et deux unités de Troupes, ce par quoi il vaut mieux commencer. Vous pourrez

vous mettre à jouer dès que ces unités seront peintes, et par la suite, étendre votre armée, prendre part à des scénarios plus variés et inclure des unités spécialisées.

Les différents éléments d'une armée nécron doivent travailler conjointement pour remporter la victoire et vous allez pouvoir adapter l'expansion de vos troupes à votre style de jeu. Vous commanderez bientôt une armée prête à aller de succès en succès et à assouvir la soif des dieux des étoiles.



LE RETOUR DES NÉCRONS

Voyez sur ces pages les différents éléments composant une armée nécron : chacun d'eux possède des points forts et un rôle bien défini à jouer pendant la bataille. Si vous parvenez à les combiner afin d'en tirer le meilleur parti, vous serez sur le chemin de la victoire.



Les Seigneurs Nécrons comptent parmi les plus puissants serviteurs des C'tan, ils ont accès à un large panel d'artefacts capables de dévaster les rangs ennemis ou de soutenir les troupes à proximité. Les Immortels sont également redoutables, pouvant déverser un flot de rayons mortels tout en continuant leur avance implacable. Les Destroyers, quant à eux, excellent dans les assauts ultra-rapides, ils sont la némésis de l'infanterie et des véhicules légers ennemis.



Les Parias feront une escorte idéale pour votre Seigneur Nécron. Ils sont armés de Fauchards, des armes aussi dangereuses à distance qu'au corps à corps. De plus, leur aura psychique perturbante les rend redoutables contre les ennemis disciplinés ainsi que contre les psykers.



Les Guerriers Nécrons constituent le cœur de votre armée. C'est au tir à courte portée qu'ils sont les plus efficaces, vous aurez donc besoin d'un solide effectif si vous ne voulez pas voir leur nombre réduire trop vite durant leur approche. Les Nuées de Scarabées sont des unités d'Attaque Rapide et s'avèrent souvent très utiles pour prendre à parti les escouades ennemies les plus onéreuses.



Soutien

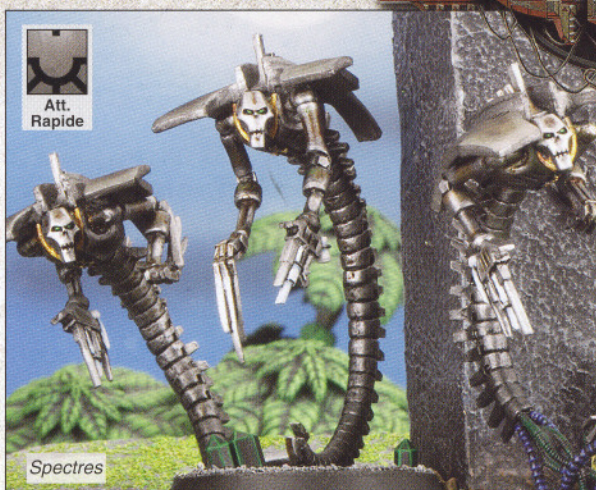


Destroyer Lourd

Les Destroyers Lourds sont très mobiles et bien protégés. Ils sont spécialisés dans la destruction des véhicules ennemis les plus blindés, qu'ils peuvent perforer avec les rayons de leurs canons à fission lourds.



Att. Rapide



Spectres

Les Spectres représentent des adversaires mortels en combat rapproché, d'autant qu'ils sont presque indestructibles. Même les armes énergétiques peuvent traverser leur corps sans leur infliger le moindre dommage.



Élite



Soutien



Monolithe, Mécarachnides et Dépeceurs

Le Monolithe est un édifice massif capable de téléporter des unités à travers le champ de bataille, il est de plus doté d'un arsenal impressionnant. Les Dépeceurs peuvent se déployer à proximité de l'ennemi afin de perturber son plan de bataille dès le début des hostilités, ils peuvent se révéler très dangereux contre des adversaires à faible Commandement et qui seront destabilisés par leur effrayante apparence. Les Mécarachnides sont tout aussi redoutables au corps à corps, leur présence facilite de plus l'autoréparation des nécrons situés à proximité.

ASSEMBLER VOS FIGURINES

Vos Guerriers Nécrans et vos Destroyers sont constitués de kits plastiques qu'il vous faudra assembler. Ces pages vous proposent donc quelques conseils sur la manière de procéder afin de tirer le meilleur parti de vos figurines.



Collez les jambes sur le socle, puis les deux parties du torse sur celles-ci. Une pose voûtée convient parfaitement aux nécrans, inclinez donc légèrement leur torse vers l'avant. Vous pouvez utiliser de la pâte à modeler pour essayer différentes poses avant de coller le tout.



Les bras fonctionnent par paires, il vaut donc mieux les détacher en même temps de la grappe. Collez en premier les bras, puis le câble et la pièce à l'extrémité de l'arme. Ne collez pas l'élément en plastique vert transparent avant d'avoir peint et verni votre figurine.



Vous pouvez ensuite positionner la tête. En choisissant des angles différents, vous donnerez à vos figurines des poses très dynamiques. Un guerrier peut regarder dans la direction de sa cible, un autre peut fixer son arme, un autre encore peut scruter le champ de bataille...

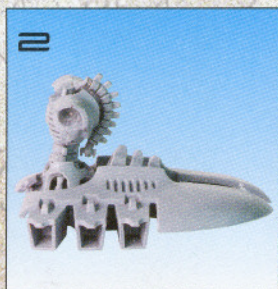
ASSEMBLER UN DESTROYER NÉCRON



Commencez tout d'abord par coller l'extrémité de la colonne vertébrale sur la partie inférieure de la carapace, car une fois que vous aurez placé le dessus, il sera trop tard. Ajoutez ensuite la partie supérieure de la carapace, puis la plaque pectorale.



Collez enfin la tête en tenant compte de la direction de l'arme. Encore une fois, ne collez pas les éléments en plastique vert transparent avant d'avoir terminé de peindre et de vernir votre figurine.



Collez ensemble les deux moitiés du torse, puis la partie incurvée de la colonne vertébrale. Une fois la colle sèche, fixez le tout sur la carapace en faisant se rejoindre les deux parties de la colonne vertébrale. C'est le moment de décider quelle orientation vous allez donner au torse.

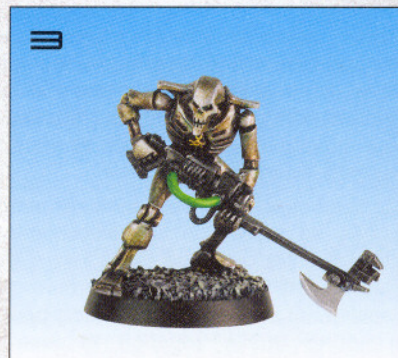


Il est temps de coller les bras du Destroyer. L'orientation du bras droit donnera l'impression que l'arme vise un adversaire ou se trouve au repos. Collez ensemble les deux parties de l'arme, puis passez au câble et à la pièce allant à son extrémité avant de coller le tout sur le bras droit.



PEINDRE VOS FIGURINES

Voici quelques techniques de base qui vous serviront à peindre vos nécrons. La plupart pourront être utilisées pour la majorité de vos unités, mais rappelez-vous qu'il n'y a pas de bonne et de mauvaise méthode. Choisissez celle qui vous convient et tenez-vous y.



Nous avons d'abord appliqué à la figurine une sous-couche à la bombe de Noir Chaos*, puis nous l'avons brossée au Métal Bolter. Cette couleur existe également en bombe et vous pouvez la vaporiser directement sur la figurine.

**Produit dangereux, respectez les précautions d'emploi.*

Nous avons ensuite appliqué un mélange dilué d'Encres Marron et Noire. Une fois celui-ci sec, nous avons éclairci le métal en Cotte de Mailles. Le câble de l'arme a été peint en Vert Morveux. A ce stade, la figurine est d'ores et déjà prête à jouer, mais vous pouvez travailler certains détails.

L'arme a reçu un mélange de Noir Chaos et de Métal Bolter et ses arêtes ont été soulignées en Cotte de Mailles avant un lavis d'Encre Noire. Les yeux ont été marqués par un point de Vert Morveux et nous avons fait ressortir le symbole pectoral avec de l'Or Chatoyant.

BROSSAGE À SEC ET LAVIS D'ENCRE



Brossage à sec

Lavis d'encre

Le brossage à sec est une méthode que vous pouvez utiliser pour éclaircir sans peine vos Nécrons et ainsi peindre rapidement votre armée. Trempez votre pinceau dans la teinte d'éclaircissement, puis essuyez-le sur un chiffon. Ensuite, brossez légèrement la figurine : le restant de peinture va se déposer sur les endroits saillants du nécron, et les creux vont conserver la couleur de base plus sombre.

Une autre technique simple consiste à appliquer des lavis. Mélangez de l'Encre Noire à de l'Encre Marron, diluez le tout et passez-en une fine couche sur la couleur de base pour assombrir les creux.

SOCLES

Lorsqu'une figurine est terminée, recouvrez son socle de colle PVA et saupoudrez-le de sable. Quand la colle est sèche, peignez le sable en Noir Chaos avant d'effectuer un brossage à sec de Gris Codex. Conserver le même procédé pour tous les socles donne un aspect encore plus homogène à votre armée.



TRÈS IMPORTANT !

On ne vous le répétera jamais assez, ne mettez pas en place l'élément vert transparent avant d'avoir peint et verni la figurine. Pour le fixer, préférez la colle PVA à la superglue, vous éviterez ainsi que les émanations dues au séchage de cette dernière ou que le vernis ne le ternissent.



AGRANDIR VOTRE ARMÉE

Une fois à la tête de deux choix de Troupes et de votre choix QG, il sera temps d'agrandir votre force en piochant parmi chacune des autres catégories de la liste d'armée.

Après avoir peint vos premières escouades puis disputé quelques parties, il vous faudra étendre votre armée pour livrer des batailles plus importantes. La liste d'armée des nécrons compte de nombreux types de troupes ayant toutes leur spécificité. Cette section va vous expliquer comment agrandir au mieux votre force.

De nombreux joueurs aiment s'assurer de l'équilibre de leur armée en expansion en sélectionnant leurs choix dans chaque autre catégorie de la liste d'armée: Élite, Attaque Rapide ou Soutien. Une armée peut ainsi grandir rapidement et rester assez flexible pour se débrouiller dans n'importe quelle situation et face à n'importe quel adversaire. Vous pouvez par exemple vous décider pour une unité d'Immortels, un escadron de Destroyers et un Monolithe, ce qui permettra à vos troupes de traverser rapidement le champ de bataille tout en disposant d'une sélection d'armes lourdes à fission dévastatrices.

Les nécrons disposent d'un armement proprement terrifiant pouvant être mis à profit de bien des façons. Leur avancée implacable soutenue par un déluge de tirs représente une menace des plus sérieuses, d'autant plus que les nécrons

sont également en mesure d'assurer une solide défense. La moindre arme à fission peut réduire les armures et les blindages les plus résistants à un tas de particules, ce que nul adversaire ne devra prendre à la légère.

Les Guerriers Nécrons ne sont certes pas les êtres les plus vifs de la galaxie, mais d'autres unités plus rapides pourront venir à leur secours, comme les Spectres, des créatures insaisissables qui lacéreront leurs adversaires avant même qu'ils n'aient pu lever leurs armes, ou les C'tan eux-mêmes. Ces derniers font partie des entités les plus terribles qui aient jamais hanté le vide interstellaire et aucun ennemi ne peut prétendre les égaler, du moins s'il est sain d'esprit.

Vous pouvez également opter pour un important effectif de Dépeceurs et de Parias qui sèmeront la confusion dans les rangs adverses, ou pour une Mécarachnide qui facilitera l'autoréparation de vos figurines.

Votre manière de jouer sera déterminante pour vos choix et après quelques affrontements, vous saurez ce qui vous convient le mieux. Quel que soit votre style de jeu favori, une force nécron peut être configurée pour se battre d'une façon adaptée. Ce choix n'appartient qu'à vous !



TACTIQUES NÉCRONS

Maintenant que votre armée est sur pied, elle doit jouer et, si possible, gagner. Apprendre à l'utiliser au mieux fait partie du plaisir de jouer à Warhammer 40,000 et pour vous aider à soumettre les Jeunes Races, nous allons illustrer ici quelques tactiques efficaces.

Vous découvrirez rapidement qu'une armée nécron est comme un mécanisme où chaque engrenage doit tourner avec les autres pour que l'ensemble fonctionne. C'est pour cette raison que la formation la plus efficace est la phalange, une ligne solide de différents types de troupes où chacune peut recevoir et apporter du soutien.

Il existe plusieurs variations sur ce thème et ce sont les options que vous choisirez qui rendront votre armée unique, mais quoi qu'il est soit, n'oubliez jamais de mettre l'ennemi sous pression. Maniée à bon escient, une armée nécron avançant en rangs serrés et tirant sans remords frappera de terreur tout ce qu'elle rencontrera sur son chemin.

DESTROYERS ET MÉCARACHNIDES

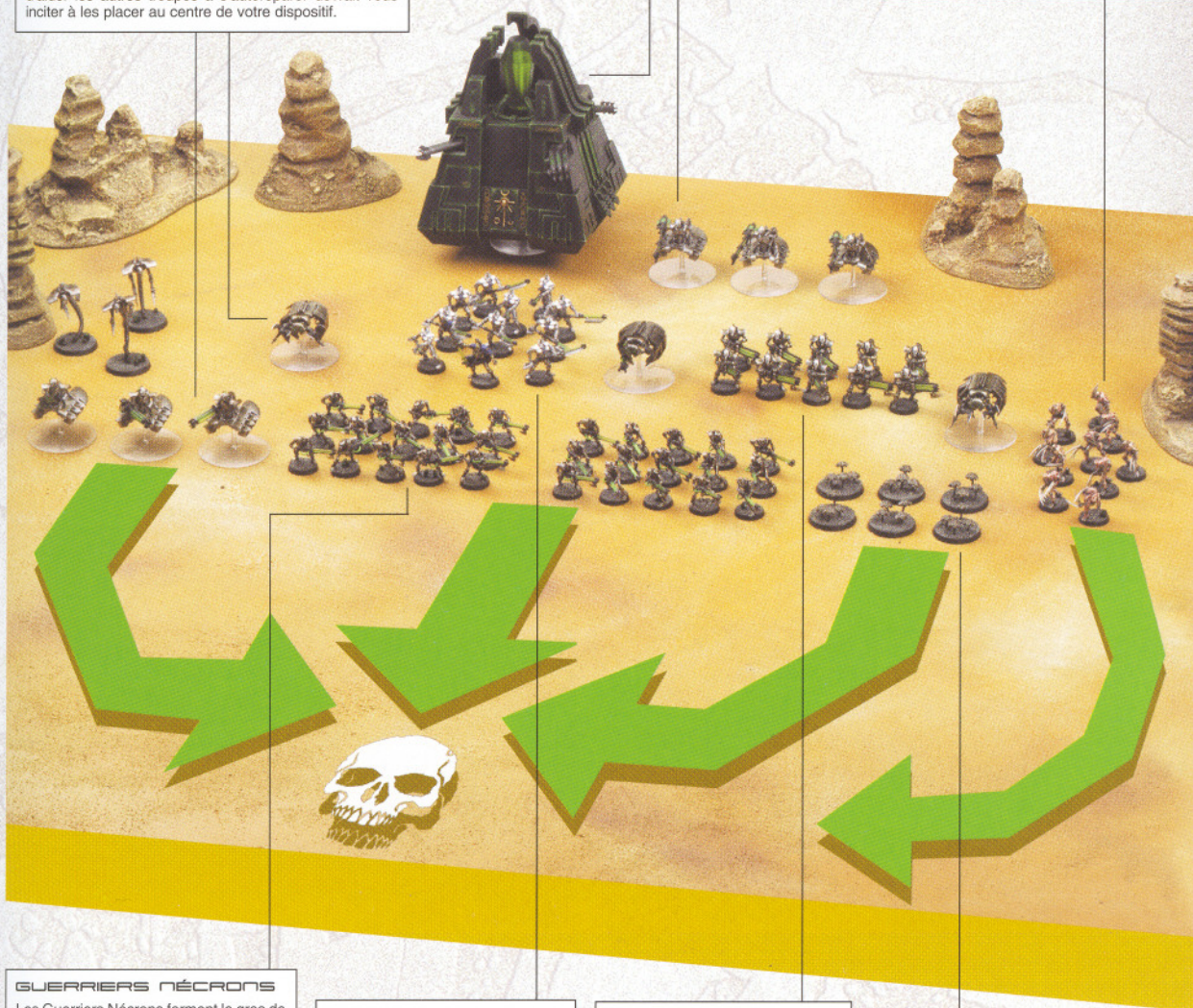
Les Destroyers excellent pour tenir un flanc de la phalange. Puisqu'ils sont plus rapides que les Guerriers, ils peuvent aller de position en position en couvrant leur avance grâce à leurs canons à fission. L'armée nécron gagne d'un coup en puissance de feu lorsque la phalange arrive à portée, mais avant cela, il revient aux Destroyers de la soutenir. Les Mécarachnides ont un bon potentiel d'assaut et peuvent "pondre" des Nuées de Scarabées. Leur capacité d'aider les autres troupes à s'autoréparer devrait vous inciter à les placer au centre de votre dispositif.

MONOLITHES ET DESTROYERS LOURDS

Un Monolithe attire quantité de tirs, mais devrait néanmoins pouvoir poursuivre son avance implacable. Prenez pour cibles avec vos Destroyers Lourds les chars ennemis et les troupes bien protégées, mais conservez-les aussi près que possible du reste de la phalange pour les abriter au maximum des tirs.

DÉPECEURS ET SPECTRES

Intensifiez la pression par les flancs grâce aux Dépeceurs et aux Spectres. Une *frappe en profondeur* des premiers sèmera la panique, les seconds, quant à eux, pourront se détacher rapidement de la formation pour fondre sur des unités isolées qui, une fois engluées dans les corps à corps, ne pourront plus échapper à la déferlante de mort.



GUERRIERS NÉCRONS

Les Guerriers Nécrons forment le gros de l'infanterie. C'est souvent leur nombre qui évite à l'armée une disparition soudaine, et lorsqu'ils tirent, ils infligent des dommages considérables aussi bien aux véhicules qu'aux fantassins mal protégés. En assaut, même des adversaires plus expérimentés comme des Space Marines ou des Orks auront du mal à s'en débarrasser.

C'TAN OU SEIGNEUR NÉCRON

Le Seigneur Nécron ou le C'tan se tiennent au centre de la phalange, prêts à rejoindre le front. Le Seigneur Nécron est moins facile à prendre pour cible et peut aider une unité en difficulté au corps à corps.

PARIAS ET IMMORTELS

Ces deux unités apportent à l'armée une puissance de feu mobile et une certaine puissance de frappe. Ils sont parfaits pour accompagner le haut commandement et former le noyau solide de l'armée.

SCARABÉES

Ces Nuées peuvent être sacrifiées et profiter de leur vitesse pour foncer en avant de l'armée. Elles infligeront des dommages à l'ennemi s'il les sous-estime et les tirs dirigés sur elles ne le seront pas contre des escouades de plus grande valeur.

PEINDRE LES DÉTAILS

Les unités spécialisées de votre armée méritent un peu plus d'attention afin qu'elles puissent se détacher de la masse. Une fois que vous aurez maîtrisé les techniques de base, des détails supplémentaires donneront facilement du caractère à ces figurines.



Seigneur Nécron



Destroyers

Après avoir appliqué au Seigneur Nécron ses teintes métalliques, sa cape a été peinte avec un mélange de Noir Chaos et de Gris Codex, puis éclaircie en augmentant la proportion de Gris Codex. De l'Or Chatoyant a mis en valeur les symboles sur la tête et la poitrine. Le bâton a été réalisé comme l'arme d'un Guerrier, avec des ornements en Argent Mithril. Un mélange d'Encres Noire, Marron et Verte a été appliqué sur le corps des Destroyers pour leur donner cet aspect antique. Le module de visée fixé à la tête a été fait en Blanc Crâne et en Vert Morveux avant de recevoir une couche de vernis brillant.



Parias

Afin que l'accent soit mis sur l'aspect unique des Parias et qu'ils soient d'une apparence plus propre, nous n'avons pas utilisé de lavis. Les têtes et les plaques pectorales ont été peintes en Blanc Crâne souligné par du vernis brillant, les médaillons en Bleu Ultramarine et les détails en Or Chatoyant. Le "troisième œil" sur le front de chacun a reçu un point de Vert Morveux.



Dépeceurs

Pour peindre la peau drapée autour des carcasses des Dépeceurs, nous avons démarré par une couche de base en Chair Naine éclaircie par de la Chair Elfique. Les peaux devaient donner l'impression d'avoir été récemment arrachées sur leurs anciens propriétaires, leurs contours ont donc été marqués par une ligne de Rouge Sang et rehaussés de vernis brillant.

LES C'TAN

Les C'tan sont d'anciennes divinités stellaires très puissantes. Si vous comptez en inclure un dans votre armée, il vous faudra consacrer du temps à sa réalisation et donner le meilleur de vous-même. Souvenez-vous qu'un C'tan est un dieu et que, pouvant changer de forme à volonté, il peut ressembler à n'importe quoi. Les possibilités sont infinies et ne dépendent que de votre imagination. Aucune méthode n'est préférable à une autre pour peindre les C'tan, ces êtres capricieux qui changent d'apparence selon leurs mystérieux desseins.

LE NIGHTBRINGER



LE DECEIVER



Pour insister sur la différence entre ces deux C'tan, nous avons choisi des schémas de couleur différents et exprimant leurs traits essentiels. Le Nightbringer est l'incarnation de la mort et a donc justifié l'usage de teintes sombres, menaçantes, tandis que le métal vivant du Deceiver a été peint dans des tons dorés plus propres à susciter l'adoration. Utiliser les couleurs appropriées est une excellente façon de traduire le caractère spécifique de certaines figurines.

SCHÉMAS DE COULEURS

Selon les caprices de leurs maîtres et de l'environnement qui entoure leurs tombeaux, les nécrons peuvent afficher une grande variété de couleurs. Ces pages présentent certains schémas qui ont été imaginés par l'équipe 'Eavy Metal. Rappelez-vous qu'en matière de peinture, il n'y a pas une seule façon de faire, procédez comme bon vous semble.

TEINTES MÉTALLIQUES

Les schémas de couleurs les plus courants chez les nécrons impliquent l'utilisation de plusieurs couleurs métalliques comme montré ci-dessous, donnant aux figurines une apparence qui renforce le lien avec leur mystérieuse civilisation disparue.

Légende		
	Haut: Couche de base	
	Bas: Lavis d'encre ou éclaircissement	
		Mélange



Métal Bolter

Argent Mithril

Bout d'Ferraille & Cotte de Mailles

Métal Bolter & Bleu Royal

Cotte de Mailles & Encre Noire

Argent Mithril

Or Chatoyant & lavis d'Encre Noisette

Or Lustré



Noir Chaos & Métal Bolter

Lavis Chair & Encre Marron



Argent Mithril

Encre Marron



Noir Chaos

Métal Bolter



Métal Bolter & Bleu Ultramarine

Argent Mithril

TEINTES CÉRAMIQUES

Expérimenter des couleurs et des finitions différentes peut donner à votre armée une apparence plutôt inattendue. Pour donner l'impression d'être faits d'un matériau extraterrestre inconnu, ces Guerriers Nécrons ont été peints dans des teintes claires et non métalliques, puis protégés par du vernis brillant.



Blanc Crâne & Gris Codex

Encre Marron & Encre Verte

Noir Chaos

Gris Space Wolf

Noir Chaos

Chair Pourrie

Blanc Crâne

Gris Codex

TEINTES PATINÉES

La peinture de ces figurines a été réalisée avec un assortiment de couleurs métalliques et de teintes terreuses qui leur donnent l'apparence d'avoir reposé dans une nécropole poussiéreuse des millions d'années durant.



Chair Sombre &
Cuivre Martelé
Argent Mithril



Vert Dark Angel &
Vert Camouflage
Bout d'Ferraille



Bout d'Ferraille &
Cuivre Brise-Fer
Argent Mithril



Bout d'Ferraille
Cuivre Brise-Fer &
Os Blancs



Métal Bolter &
Bout d'Ferraille
Vert Écaillé



Cuivre Brise-Fer
Bout d'Ferraille



Bleu Royal &
Blanc Crâne
Brun Vomi



Vert Camouflage &
Noir Chaos
Brun Vomi

COMBINAISONS

En adoptant plusieurs approches à la fois, vous pourrez créer des effets uniques. Les figurines montrées ici combinent des teintes métalliques et céramiques, et sont la preuve que les expérimentations ont du bon. Alors pourquoi ne pas vous lancer, la galaxie n'attend plus que vous !



Noir Chaos & Vernis Brillant
Or Lustré



Métal Bolter
Bronze Nain &
Encre Noisette



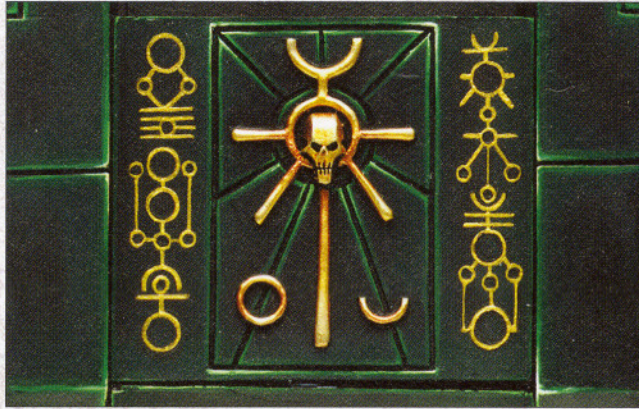
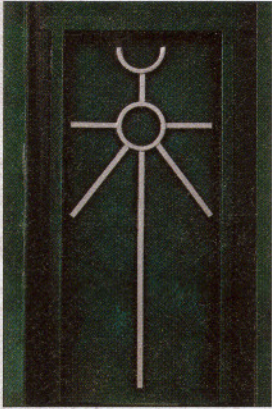
Noir Chaos
Turquoise Aigle &
Vernis Brillant



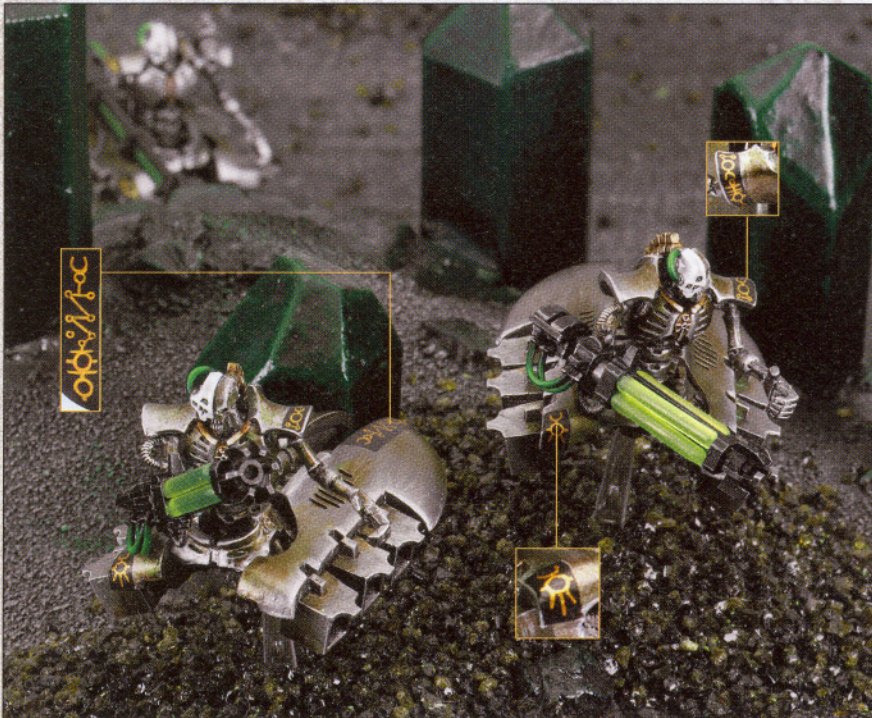
Métal Bolter &
Encre Marron
Rouge Escarre &
Vernis Brillant

HIÉROGLYPHES NÉCRONS

Les complexes mortuaires et les Monolithes des nécrons arborent une grande diversité de symboles mystérieux, de runes et de gravures. Nous allons vous montrer maintenant comment reporter de tels glyphes sur vos figurines et vous suggérer les différents endroits où les appliquer.

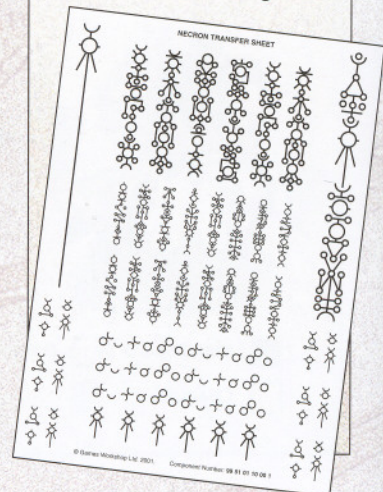


Il existe différents moyens pour représenter les hiéroglyphes nécrons qui décorent la plupart de leurs tombeaux.



DÉCALCOS

Les décalcos nécrons sont un moyen simple mais très efficace d'embellir vos figurines ou vos décors. Découpez le symbole dont vous avez besoin avant de le plonger dans une tasse d'eau tiède pendant environ trente secondes, puis à l'aide d'une pince à épiler et d'un pinceau, faites-le glisser doucement de son support de papier sur la figurine.



Il est préférable de réserver les icônes aux plus grosses figurines de votre armée car elles disposent de surfaces suffisamment larges et planes pour les recevoir. Les Destroyers sont un bon exemple en raison de la place qu'offre leur corps et vous pouvez y appliquer des décalcos ou même peindre des symboles. Le Monolithe est encore plus impressionnant s'il est orné d'icônes dorées soulignant son caractère ancestral et mystérieux. Souvenez-vous qu'il existe des centaines de tombeaux nécrons à travers la galaxie, n'hésitez donc pas à imaginer vos propres hiéroglyphes.

LE MONOLITHE

Le Monolithe est une figurine imposante et qui constituera une pièce de choix dans votre armée, il est donc préférable de réfléchir à l'avance à ce que sera son aspect final. Inutile de vous inquiéter, il s'agit finalement d'une figurine assez simple à réaliser.

Avant de sous-coucher le Monolithe, nous vous conseillons de masquer les parties transparentes avec du ruban adhésif afin qu'elles ne soient pas recouvertes par la peinture. Essayez de masquer toute leur surface sans vous soucier de couvrir par endroits la figurine elle-même. Une fois la sous-couche sèche, retirez le ruban adhésif et complétez à la main.

Nous avons brossé à sec les rebords du Monolithe avec du Vert Dark Angel, puis repassé les arêtes en y ajoutant du Vert Gobelin. Les hiéroglyphes ont été rehaussés avec de l'Or Lustré, tandis que les armes ont été brossées à sec avec du Métal Bolter. Au lieu de brosser le Monolithe, vous pouvez vous contenter de le sous-coucher en Noir Chaos et de peindre quelques détails avant de lui appliquer une couche de Vernis Brillant.

Il est préférable d'assembler et de sous-coucher séparément les quatre générateurs de champs de fission avant de les placer dans leurs cavités. Au risque de nous répéter, n'oubliez pas de n'ajouter les éléments de plastique vert qu'après avoir peint et verni votre figurine de Monolithe.



TERRAIN

Un champ de bataille entièrement réalisé de vos mains est toujours quelque chose d'impressionnant, d'autant plus si son thème est en rapport avec votre armée. Les batailles que vous y jouerez seront encore plus passionnantes mais cela vous donnera aussi des idées de scénarios originaux ou même de campagnes entières.

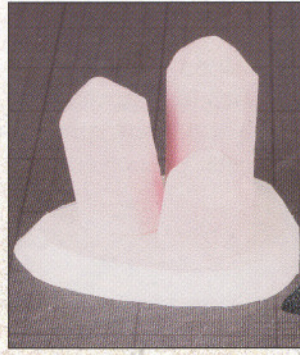
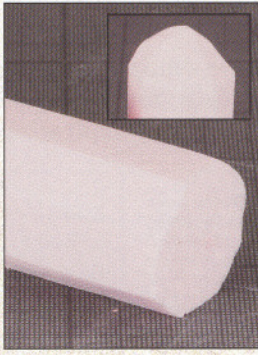
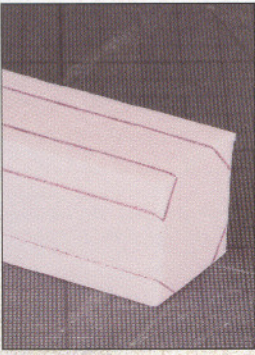
Il est possible de réaliser des décors avec des matériaux disponibles dans la plupart des magasins spécialisés, de bricolage ou même dans un jardin digne de ce nom, et bien sûr, un peu d'efforts. Votre boîte à rabiots permettra de rajouter les petits détails qui feront la différence. Il vous faudra néanmoins prendre le temps de réfléchir à ce que vous voulez obtenir et choisir un thème. Ainsi, en agençant différemment vos éléments de décor, vous pourrez imaginer une grande variété de scénarios ou de campagnes. Un tombeau particulièrement impressionnant peut représenter la chambre de stase d'un Seigneur Nécron, ou même d'un C'tan, constituant par là même l'objectif idéal pour une mission *Sabotage* ou *Prendre et Tenir*.



Une fois peints, de simples pierres et cailloux font d'excellents cristaux extraterrestres.



CRISTAUX NÉCRONS



Réaliser des éléments de décor à thème n'est pas si compliqué qu'il y paraît. Pour fabriquer d'énormes cristaux de roche, partez d'une bande rectangulaire de polystyrène, et tracez des marques sur les bords ou les coins de chaque face.

Ces lignes permettront de découper proprement votre bande afin d'obtenir une forme octogonale. Utilisez pour cela un couteau bien aiguisé mais assurez-vous de toujours découper vers l'extérieur. Taillez ensuite les extrémités en pointe afin de donner une forme de cristal à votre élément.

Après avoir réalisé quelques cristaux, collez-les sur un même socle de carton ou de carton-plume avec de la colle PVA. Pour un meilleur effet et donner l'impression d'un paysage naturel, inclinez légèrement chaque cristal selon un angle différent.

Sous-couchez le tout en Noir Chaos au pinceau plutôt qu'à la bombe, car celle-ci attaque le polystyrène. Brossez les cristaux à sec avec du Vert Dark Angel et peignez les arêtes en Vert Gobelins. Occupez-vous ensuite des socles et adaptez-les à la table de jeu. Nous les avons recouverts de colle PVA avant de les plonger dans le sable et de les peindre. Passez sur les cristaux du vernis brillant pour leur donner un aspect cristallin.

Les modélistes du Studio, Mark Jones et Dave Andrews, ont réalisé ce décor qui représente un monde-nécropole. Ils n'ont employé que des formes simples et des couleurs sombres, ce qui restitue parfaitement la nature sinistre et désolée de cette planète. L'imposante construction mortuaire a été réalisée avec du carton-plume sur lequel quelques détails ont été ajoutés. Ce parfait exemple démontre à quel point un décor à thème peut venir compléter une armée et accroître considérablement le plaisir du jeu.



GALERIE

Pour terminer, voici quelques figurines réalisées par notre équipe 'Eavy Metal. Il n'est pas évident d'accorder autant d'attention à toutes les figurines de votre armée, mais de telles pièces ne peuvent que lui ajouter du caractère. Nous espérons que celles-ci vous inspireront.

Seigneur Nécron,
sculpté par Juan Diaz,
peint par Tammy Hays.



**Seigneur Nécron avec
Corps de Destroyer,**
sculpté par Jes Goodwin
et Juan Diaz, peint par
Tammy Hays.



Le Nightbringer,
sculpté par Alex Hedström,
peint par Kirsten Mickelburgh.



Diorama avec Mécarachnide,
réalisé par Kirsten Mickelburgh,
Mécarachnide sculptée
par Tim Adcock.



Diorama avec Guerriers Nécrons,
réalisé par Darren Latham,
Guerriers Nécrons sculptés par
Jes Goodwin et Colin Grayson.



TRANSMISSION PAR : SPHEROK 2569

DESTINATION : CITADELLE DE JUSTICE, TERRA

DATE : 5681753M41

CANAL ASTROPATHIQUE : THULE/ZIND

AUTEUR : MARSHALL PRIMUS ROGAL SURR

TITRE : INTERCEPTION DE TRANSCRIPTION

PENSÉE DU JOUR : SEULE LA MORT MET FIN AU DEVOIR.

EST RÉCEMMENT PARVENU EN MA POSSESSION UN MESSAGE ENCODÉ QUI MÉRITERAIT L'ENQUÊTE D'UNE AUTORITÉ SUPÉRIEURE. PARTIS D'INFORMATIONS GLANÉES EN INTERROGEANT LA PÈGRE LOCALE, MES HOMMES ET MOI AVONS PU INTERCEPTER UN ATTERRISSAGE ILLÉGAL DANS LES ENVIRONS SAUVAGES DE KULACH, SUR LE CONTINENT NORD-EST DE LAHMIA. LES INFORMATIONS DÉTAILLÉES ICI FURENT EXTRAITES D'UN HOLOGRAMME DISSIMULÉ DANS LA SUBSTANCE CORTICALE D'UN DES SERVITEURS-COURRIERS CAPTURÉS AU COURS DE L'OPÉRATION. L'IDENTIFICATION DES RÉSIDUS MÉTALLIQUES INDIQUE QUE CE SERVITEUR FUT MANUFACTURÉ SUR NOTRE MONDE-FORGE D'INCALADION. L'HOLOGRAMME, PRÉTENDUMENT VOLÉ, FUT RÉCLAMÉ PAR DES MEMBRES DU CULTÉ MECHANICUS MOINS D'UN CYCLE DE TRAVAIL APRÈS SA DÉCOUVERTE, CE QUI EST PLUTÔT IMPRESSIONNANT SI L'ON CONSIDÈRE QU'ILS N'AVAIENT PAS ÉTÉ INFORMÉS DE SA PRÉSENCE ENTRE NOS MAINS. ILS IGNORENT CEPENDANT QUE NOUS AVONS PU DÉCRYPTER AVANT LEUR ARRIVÉE LES INFORMATIONS STOCKÉES.

LA GRAVITÉ DE CES PROPOS ME PRÉOCCUPE. AU RISQUE DE ME FOURVOYER, JE SUIS FORCÉ DE CONCLURE QU'UNE FORME D'HÉRÉSIE OU DE SCHISME DIVISE LES RANGS DE L'ADEPTUS MECHANICUS. MÊME S'IL EST IMPOSSIBLE DE PRÊTER TROP DE CRÉDIT AUX PAROLES DE L'HÉRÉTIQUE, LA SEULE IDÉE D'UNE DIVISION PARMIS LES TECHNOPRÊTRES NÉCESSITE UNE ENQUÊTE À LA SOURCE. JE POURSUIS MES RECHERCHES DANS LA RÉGION DES PORTES DE VARL ET DU MONDE D'INCALADION, MAIS LE SOUTIEN DE L'ADEPTUS MECHANICUS EST ÉVIDEMMENT TRÈS LIMITÉ. CE CAS MÉRITE SELON MOI L'AUTORITÉ DE L'INQUISITION.

ARS JUSTICIACUS

ROGAL SURR,

MARSHALL PRIMUS

DU SYSTÈME SPHEROK.

++++ Début de Transcription +++++

++ Comment osez-vous entraver un membre du Culté Mechanicus!

J'exige une démarche immédiate auprès du Collegiate Extremis et mon rapatriement sur Mars, vous n'avez pas le droit... ++

*** Techno-Adepté Uvochi, vous êtes accusé de techno-hérésie, d'usage d'arts interdits dont entre autres la Technologia Excommunicate, de vénération d'un xénosavoir et de trafic de textes prohibés. Plaidez-vous non coupable? ***

++ Je refuse de me prêter à cette mascarade grotesque que vous autres tentez de faire passer pour un procès légitime. Ramenez-moi sur Mars, et on verra qui est le coupable ici! ++

*** Votre requête est rejetée et versée au dossier comme preuve de votre indéniable culpabilité. Nous allons passer à l'interrogatoire. Des stimuli douloureux seront employés afin d'obtenir des réponses si vous vous refusez à la docilité. Pourquoi avez-vous quitté Mars? ***

++ Ah, vous pensez que j'ai fui, c'est ça? Vous pensez que je voulais m'échapper, mais vous avez tort. Nous sommes bien plus nombreux que vous ne l'imaginez. Nous avons entendu les paroles de Corteswain et nous savons que la résurrection est proche. Il n'est qu'un prophète des temps à venir. ++

*** A quelle résurrection faites-vous référence? ***

++ Vous le sauriez si vous n'étiez pas si ignorant. Les Anciens reviennent! Le véritable esprit de la machine est de retour parmi nous! ++

*** Silence! Vos blasphèmes ne seront pas tolérés ici. Qui sont les Anciens auxquels vous faites allusion? ***

++ Les Anciens sont les nécrons et leurs dieux vivants. Leurs tombes de stase sont partout et vous n'y voyez que des mondes morts à explorer. Ha! C'est leur science que nos ancêtres ont pillée. Nous qui les comprenons, nous serons leurs adorateurs quand ils reviendront. ++

*** Vous éprouvez délibérément notre patience dans l'espoir que nous vous achevions. Vos mensonges ne vous mèneront nulle part. ***

++ Je me suis introduit dans des zones interdites, pouvez-vous en dire autant? J'ai marché d'un pas tremblant là où les hautes autorités de notre ordre proclament que la mort nous guette et j'ai vu la vérité derrière les mensonges que votre dogme fait sien. Plus personne ne pourra jamais me mentir, j'ai vu le visage des dieux! ++

*** Blasphème. Vos affirmations autoglorifiantes n'ont pas le moindre fondement scientifique. Elles ne sont que l'expression d'un corps voué au culte du Chaos et prouvent que vous avez perdu la raison. ***

++ C'est faux! Le Chaos n'est qu'une pâle ombre de ce royaume, et seuls ceux que leur peur a rendus fous au pied de ce trône chercheraient à se cacher parmi les abominations corrompues. ++

*** De quel endroit parlez-vous? ***

++ ... ++

*** Parlez ou le stimulus sera encore amplifié! ***

++ Le Labyrinthe de Noctis, sur Mars. Ha ha ha! Je vous vois pâlir à la mention de ce nom! Même dans ce recoin abandonné du Dieu Machine, vous savez de quoi je parle.++

*** Vous mentez à nouveau. Ces mines ont été contaminées durant la Grande Purge. Tout le monde sait que s'y aventurer revient à condamner le métal et la chair. Cessez de blasphémer et dites la vérité. ***

++ (Inintelligible) Vous saurez la vérité bien assez tôt... Les dieux des étoiles... sont de retour. ++

(Pause)

*** Pourquoi avez-vous tenté de franchir les Portes de Varl? ***

++ ... ++

*** Je répète, pourquoi avez-vous tenté de franchir les Portes de Varl?***

++ ... ++

*** Parlez! Votre tentative de pénétrer cette région vous a déjà condamné, que nous obtenions ou non votre confession. Continuer de vous taire sera continuer de souffrir. Parlez et libérez-vous. ***

++ ... ++

++++ Fin de Transcription +++++

Septimus Greggor et son équipage contemplaient leur trésor. Des siècles de poussière s'y étaient incrustés, mais dès le moment où Greggor avait tendu le bras pour passer un gant sur sa surface, il avait su que ces peintures murales allaient considérablement les enrichir.

Ils avaient voyagé jusqu'au système K VX-193 à la recherche d'une très ancienne civilisation et s'étaient attendus à trouver un monde boisé et fertile peuplé par des gens simples appelés les Silvæ, du type de ceux que Greggor avait exploités toute sa carrière durant.

Mais à l'arrivée de son vaisseau, le trafiquant n'avait trouvé qu'un monde complètement désert.

Sa voix résonna dans toute la longueur de la chambre souterraine. "Montez les extracteurs et étançonnez-moi ces murs! Et je ne veux plus un grain de poussière avant qu'on procède à l'arrimage."

Rosalind Marquess, le commandant en second de Greggor, se releva après avoir examiné une section du mur restée à nu. C'était une exploratrice accomplie et une experte en civilisations primitives. "Monseigneur, ces images semblent être un récit du développement ethnologique des espèces indigènes. Je vous demande de me laisser le temps de les étudier, afin de déterminer pourquoi et comment il s'est produit ici ce qui a dû être une catastrophe écologique, et pourquoi une espèce vivante a totalement disparu en moins d'un millier d'années."

"Je me moque de savoir comment ils sont morts, Marquess, du moment qu'ils ont laissé derrière eux quelque chose qui a de la valeur. Vous avez jusqu'à l'aube."

Greggor, les membres d'équipage et leurs serviteurs quittèrent les lieux, laissant à Marquess le soin d'installer les extracteurs qui se montrèrent capricieux. Lorsque les instruments furent enfin opérationnels, elle activa un rayon-torche à l'aide duquel elle parcourut du regard la longueur du mur.

Les peintures étaient tout simplement magnifiques. Elle avait immédiatement compris qu'elles constituaient l'histoire exhaustive du peuple qui avait habité K VX-193. Elle régla les extracteurs pour qu'ils nettoient toute la superficie de la paroi et recula, émerveillée de voir la grandeur et la décadence d'une race lentement révélées devant elle.

Huit heures plus tard, tandis que le soleil matinal apparaissait à l'entrée de la salle, Greggor retrouva sa subordonnée pâle et de toute évidence perturbée.

"Qu'est-ce qui se passe, Marquess? Qu'est-ce que vous avez vu?"

Celle-ci se tourna pour faire face à Greggor et entreprit de tout lui raconter à la lueur du rayon-torche.

"Regardez," commença-t-elle en lui désignant la première scène. "Les Silvæ ont atteint ce que les adeptes du Dieu Machine classent comme la conscience de soi xenos niveau Delta et se sont mis à garder trace de leur histoire il y a plusieurs milliers d'années. Ils ne connaissaient alors que l'animisme classique, mais jetez un œil à ça." Le rayon s'attarda sur un nouveau tableau où les Silvæ primitifs s'inclinaient devant un humanoïde élancé qui leur répondait d'un sourire narquois. Un groupe de squelettes métalliques entourait l'être comme pour veiller à l'obéissance des autres personnages de la scène.

Marquess sembla un moment absorbée par l'examen de l'expression de dédain rivée sur le visage de la divinité. Greggor posa la main sur son épaule, ce qui la fit tressaillir.

"Leur nouveau dieu exigeait une adoration totale de la part de son peuple. Ici, il a l'air de les tester, en leur promettant de rejoindre le grand tout de ceux qui l'accompagnent s'ils s'en montraient dignes."

"Puis il disparaît pour devenir un motif distant. La graphie suggère qu'il dort, mais il réapparaît de temps à autre, uniquement à des périodes importantes de l'histoire des Silvæ, pour les diriger et leur conseiller d'emprunter certaines voies tout en continuant de les tester."

Marquess enjoignit à Greggor de la suivre beaucoup plus loin, passant sur plusieurs millénaires d'histoire avec quelques simples moulinets de bras. Elle ne lui indiqua que les rares occasions où le visiteur paraissait intervenir délibérément dans le développement des Silvæ. Pour des raisons inconnues, leur dieu les détournait des recherches technologiques auxquelles il mit un terme dès qu'ils atteignirent l'âge du fer forgé. Il les poussa au contraire vers l'étude intellectuelle et la métaphysique. Obéissant à leur dieu capricieux, les Silvæ devinrent lentement un peuple spirituel et philosophe.

"Regardez cette scène, Monseigneur. C'est l'arrivée des Explorators impériaux qui fut le début de la fin pour les Silvæ. Ils ont établi le contact en suivant les protocoles prescrits, mais il y a néanmoins eu conflit. J'imagine que les missionnaires ont pris ombrage de la religion locale, ils ont bombardé les centres de culte et tué des centaines de prêtres, puis ils sont partis. Nous savons d'après les archives trouvées à Kar Duniash que la flotte a bien fait mention de ce monde avant de poursuivre sa route. Bien sûr, nous n'en savons pas plus, puisqu'elle n'est jamais revenue."

Ils approchaient désormais des dernières sections, et Marquess exposa à Greggor la dernière phase de l'histoire de Silvæ.

"Quand les Explorators sont partis, les Silvæ furent bouleversés, ne comprenant pas pourquoi leur dieu n'était pas revenu les protéger. Les chefs religieux ne furent d'aucun secours puisque les plus hauts placés avaient péri dans les bombardements. Le dieu revient enfin ici, mais l'adulation s'était muée en hostilité. Les Silvæ étaient au bord de retomber dans la barbarie, ce qui paraît le révolter. A mon avis, cette scène indique que le dieu a dû considérer que son peuple l'avait trahi et qu'il n'était plus digne de son patronage."

Marquess balaya alors de son rayon-torche l'avant-dernière section où Greggor put constater les conséquences de la colère du dieu. Les peintures représentaient la mort et la destruction à une échelle dont il avait rarement été témoin au cours de sa longue carrière comme agent de l'Imperium. Les squelettes arpenaient les jungles luxuriantes en déchainant des rayons qui faisaient tomber la peau des Silvæ de sur leurs muscles et leurs muscles de sur leurs os, avant qu'ils ne disparaissent totalement. Les armées du dieu avaient été lâchées sur la surface de la planète jusqu'à ce qu'il n'y reste aucune trace de vie et que les derniers habitants soient forcés de se réfugier sous la terre.

"Ils n'ont pas dû survivre longtemps après cela, car il devait en rester trop peu pour que leur patrimoine génétique perdure. Ils ont vécu ici sur deux, peut-être trois générations avant de se laisser mourir. La terre ne subvenait plus à leurs besoins et ils vivaient dans la peur constante que leur ancien protecteur revienne pour les éradiquer définitivement."

Greggor abandonna Marquess pour regrouper l'équipage et ordonner que les peintures soient enfin chargées à bord. L'impression qu'elle était observée fit frissonner l'officier. Lorsqu'elle se tourna vers le mur, ses yeux croisèrent le regard du dieu pervers des Silvæ et elle aurait pu jurer que c'était à elle que ce sourire moqueur adressait tout son mépris...

"Nous venons au monde pour servir un but plus sombre que celui de simplement exister. Il viendra un temps où la nuit ne finira jamais, où les astres morts s'étendront devant nous comme des îles assoupies à la surface de l'océan et où ceux qui se cachent dans les ténèbres nous dévoreront."

Adeptes Corteswain à l'Omnicône de Selethoth, peu de temps avant sa mystérieuse disparition



"Destroyers lourds sur le flanc droit!"

"Ennemis droit devant!"

A peine l'avertissement avait-il été donné que le Sénéchal Valentin se retrouva propulsé contre la paroi interne du Crusader. Une puissante détonation venait de faire basculer le Land Raider des Black Templars malgré ses quatre-vingts tonnes, mais le véhicule massif retomba sur ses deux chenilles quelques mètres plus loin en éventrant le béton de l'Avenue du Triomphe. Décidé à ne pas finir sa vie dans ce blindé, Valentin abaissa le levier qui actionnait la rampe et chargea à travers l'écran de fumée en provenance de la Basilique St Capilène en feu, pistolet bolter et arme énergétique au poing. De toutes parts, les guerriers de métal qui infestaient ce monde émergeaient des ruines et encerclaient ses hommes. Au-devant d'eux, le Land Raider de tête laissait échapper des volutes de fumée de ses flancs dévastés, sa carcasse chauffée à blanc bloquant la chaussée jonchée de décombres. Se déversant des grilles d'égout et des trous dans le béton, un tapis vivant de créatures brillantes ressemblant à des scarabées commençait à envahir le blindé. Des étincelles d'énergie verte crépitaient entre leurs pinces, et à leur vue Valentin sut que le véhicule était perdu.

Les Black Templars se mirent en formation, ouvrant le feu sur les guerriers mécaniques sans âme qui leur faisaient face. Plusieurs furent détruits, pour se reconstruire l'instant d'après et reprendre le combat. Aux côtés de Valentin, le Techmarine Praepollo gémit,

fauché par le faisceau d'énergie de l'un d'entre eux. Chacun put entendre son agonie à travers son communicateur tandis que ce dernier était écorché vivant et réduit à l'état de molécules.

"Pour l'Empereur!" hurla Valentin en chargeant un groupe de guerriers métalliques qui se dirigeait vers eux, et qu'il découpa à grands moulins de son épée énergétique. Il frappait avec toute sa haine ces êtres répugnants qui avaient désacralisé une planète appartenant à l'Immortel Empereur. Il se débarrassa de son dernier adversaire en l'envoyant au sol d'un violent revers de lame, et se tourna pour voir un rai de lumière couleur de jade traverser de part en part son Crusader. Le puissant véhicule se transforma en une énorme boule de feu orange tandis que son moteur et ses munitions explosaient simultanément.

Grognant de rage, Valentin posa son regard sur une créature de haute taille dont la carcasse métallique était partiellement recouverte de tissus en lambeaux et qui portait un long bâton à la pointe acérée brûlant d'un feu émeraude. En quelques mouvements rapides, elle sectionna Frère Navarre en deux et trancha le bras de l'Apothicaire Lentus dans une gerbe écarlate. En quelques secondes, son armure s'effondra, avant que sa chair et son squelette ne se désintègrent.

Valentin grimaca et se déplaça pour intercepter le Seigneur Nécron qui s'en prenait à un autre de ses hommes. Des douzaines de scarabées métalliques rampaient autour de lui, mordant et piquant. Il commençait à les écraser sous les bottes de son armure lorsqu'une queue barbelée le fouetta puis s'enroula autour de son poignet pour lui faire perdre l'équilibre. Malgré les lames crépitantes qui foraient de profondes balafres dans sa plaque pectorale, Valentin parvint à dégager son bras pour riposter.

Deux créatures spectrales dont la colonne vertébrale allongée et incurvée flottait sous elles se tenaient en face de lui. Leur visage squelettique et mauvais s'enfonçait dans leurs épaules voûtées d'où dépassaient des bras rachitiques terminés par un assortiment



cauchemardesque de scalpels. Elles étaient dépourvues de jambes mais dotées d'une sorte de longue queue ondulante se terminant par une lame en guise de dard. Valentin esquiva une volée de coups de queue puis répliqua d'un revers d'épée dans le ventre d'une des créatures. L'arme traversa le corps sans rencontrer de résistance, mais le Sénéchal resta stupéfait en constatant que le monstre demeurait sain et sauf malgré cette attaque mortelle.

Pendant ce temps, l'autre spectre était passé dans son dos et lui lacérait les jambes de sa queue dardée tout en plongeant ses doigts griffus dans son armure. Valentin lui envoya son coude dans le visage et fut une fois de plus surpris lorsque sa riposte passa au travers du corps de son adversaire sans le blesser. Était-il en train de se battre contre des fantômes? Tirant profit de leur avantage, les spectres contre-attaquèrent à coups de griffes et de queues, déchirant son armure et les chairs au-dessous. Il fit décrire à son épée un puissant demi-cercle qui cette fois-ci fut fatal à l'une des créatures en face de lui. Malgré ce succès, il ressentait de terribles douleurs dans les jambes, car aux endroits où son armure avait été endommagée, des dizaines de créatures insectoïdes s'étaient infiltrées et le mordaient sans relâche.

Ses hommes mouraient tout autour de lui alors que toujours plus d'antigravs nécrans effectuaient des attaques en rase-mottes pour mitrailler les rares Space Marines qui étaient parvenus à se tirer de ce guépier. Le dernier spectre enroula soudain sa queue autour de la taille de Valentin et s'écrasa de tout son poids sur lui, ce qui fit tomber le Sénéchal à genoux. Il essaya de se relever, mais à la masse du spectre s'ajoutaient celle de toutes les petites créatures qui pesaient en nombre sur ses membres. Valentin ragea d'impuissance lorsque la créature éleva son dard au-dessus de lui avant de le plonger dans sa poitrine.

La longue lame pénétra son armure, déchirant ses poumons et son cœur. Valentin tenta de respirer, mais ce fut en vain, car sa cage thoracique renforcée avait cédé sous les attaques répétées de son adversaire. Il tomba en avant et son visage heurta le bitume défoncé.

Avant de mourir, il vit ses derniers hommes se faire exterminer à la lueur incandescente de la cathédrale incendiée.



ADEPTUS MECHANICUS

RÉF : XÉNOARMEMENT

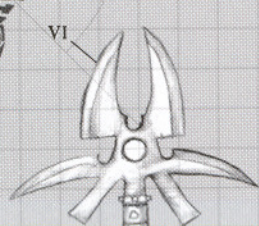
DOSSIER RÉFÉRENCÉ : G945/902X
 SUJET : TECHNOLOGIE EXTRATERRESTRE
 (NÉCRONTYR)
 ARCHIVISTE : MAGOS TRANTOR
 CATALOGAGE : 0342999.M41
 NIVEAU DE SÉCURITÉ : OMICRON

PENSÉE DU JOUR : RÉVÉREZ L'OMNIMESIE, SOURCE DE TOUTE FORCE.

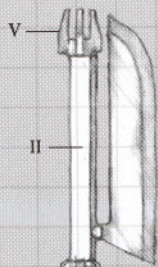


LEGENDE

- I Moteur d'Induction Linéaire Asynchrone
- II Chambre d'Accélération Linéaire
- III Lame d'Assaut
- IV Bobines Génératrices de Champ Electromagnétique (postulat)
- V Zone de Concentration du Rayon (procédé inconnu)
- VI Lame à Tranchant Fractal (équivalente à une arme énergétique). (Note: Cette arme peut également délivrer des attaques à distance)

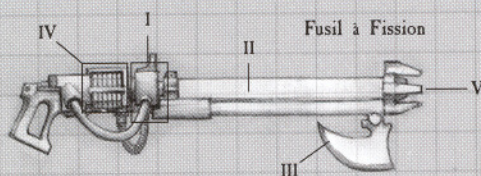
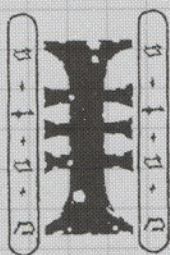


Bâton de Lumière

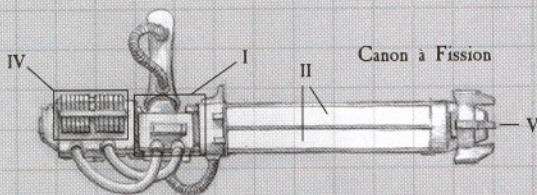


Fusil à Fission

(Des rumeurs non confirmées prétendent que même les champs énergétiques ne sont d'aucun secours contre les coups de cette arme)



Canon à Fission



Fusil d'Assaut à Fission

Note: Toutes les informations présentées ici ne sont que des hypothèses nées de rapports d'opérations militaires à la fiabilité douteuse. Elles concordent néanmoins avec nos propres deductions basées sur l'observation et l'étude rigoureuse.

THÉORIE

AU REGARD DES SUPPOSITIONS AVANCÉES PAR LE MAGOS BARROUS CONCERNANT LE MODE OPÉRATOIRE DE L'ARMEMENT EMPLOYÉ PAR LES NÉCRONS, REGROUPANT LES ARMES DITES "À FISSION", CE RAPPORT VA EXAMINER L'IMPOSSIBILITÉ DE L'EXISTENCE MÊME DE TELLES ARMES. ON PEUT DÉCRIRE LES ARMES À FISSION À LEUR NIVEAU LE PLUS SOMMAIRE COMME DES MOTEURS D'INDUCTION LINÉAIRE ASYNCHRONE, QUI SEMBLENT PRODUIRE LORS DU TIR UN CHAMP MAGNÉTIQUE BIPOLAIRE. TOUT CE QUE L'ARME VISE, COMME UN CORPS HUMAIN PAR EXEMPLE, EST ALORS "ATTIRÉ" VERS L'ARME (AU NIVEAU SUB-ATOMIQUE). LES COURANTS MAGNÉTIQUES INTENSES FORMANT LE CHAMP D'ACTION DÉNUDENT DONC LA CIBLE DE SES MOLÉCULES CONSTITUANTES. CES ARMES NE SONT QU'UN SEUL ASPECT PARMI PLUSIEURS USAGES POSSIBLES D'UNE TELLE TECHNOLOGIE ET DE NOMBREUX AUTRES POURRAIENT ÊTRE ENVISAGÉS.

CONCEPTION

LA STRUCTURE D'UNE ARME À FISSION DONT TOUS LES PARAMÈTRES SÉRAIENT SUFFISAMMENT DYNAMIQUES POUR ATTEINDRE PAREILLE EFFICACITÉ EST UNE IMPOSSIBILITÉ MATHÉMATIQUE, COMME CELA FUT PROUVÉ PAR LE MÊME MAGOS BARROUS DANS SON OUVRAGE INTITULÉ LE SCHISME DE LA CALCULOMÉTRIE. LE PRINCIPAL PROBLÈME RENCONTRÉ DANS LA CONCEPTION D'UNE ARME À FISSION EST DE SAVOIR COMMENT GÉNÉRER ET LIBÉRER ENSUITE UNE DÉCHARGE DONT LA PUISSANCE S'EXPRIMERAIT EN MULTIMÉGAWATTS. LE NIVEAU D'ÉNERGIE REQUIS ÉTANT

EXTRÊMEMENT ÉLEVÉ, MÊME LES PLUS MINUSCULES IMPERFECTIONS GÉNÉRERONT DES DÉPERDITIONS IMPORTANTES. SI L'IMPULSION ÉTAIT DÉLIVRÉE PAR UNE DÉTENTE MÉCANIQUE, LES IRRÉGULARITÉS MICROSCOPIQUES DE SON MATÉRIAU DISSIPERAIENT À L'ENCLenchEMENT UNE PORTION D'ÉNERGIE QUI FERAIT FONDRE LA SURFACE DES PIÈCES DU MÉCANISME ET LES SOUDERAIENT ENTRE ELLES, RENDANT AINSI L'ARME INOPÉRANTE. NOUS IGNORONS COMMENT LES ARMES DES NÉCRONS CONTOURNENT CE PROBLÈME.

SI CES DIFFICULTÉS DEVAIENT ÊTRE DÉPASSÉES, L'EFFET RECHERCHÉ SERAIT DE PRODUIRE UN RAYON CAPABLE DE RÉDUIRE UNE CIBLE À SES ATOMES CONSTITUANTS EXTRÊMEMENT RAPIDEMENT. PUISQUE LES CELLULES ÉNERGÉTIQUES À HAUTE DENSITÉ SONT TRÈS DANGEREUSES ET DIFFICILES À ENTREtenir, IL FAUDRAIT OPTIMISER L'EFFICACITÉ DE L'ARME POUR OBTENIR LES MEILLEURS RÉSULTATS POSSIBLES AVEC LE MINIMUM D'ÉNERGIE, CE QUI PRÉSERVERAIT ÉGALEMENT LES COMPOSANTS, PUISQUE LA PLUPART DES DÉPERDITIONS SE MANIFESTENT SOUS FORME D'ONDES DE CHOC OU DE SURCHAUFFES COMME SUR LES ARMES À PLASMA.

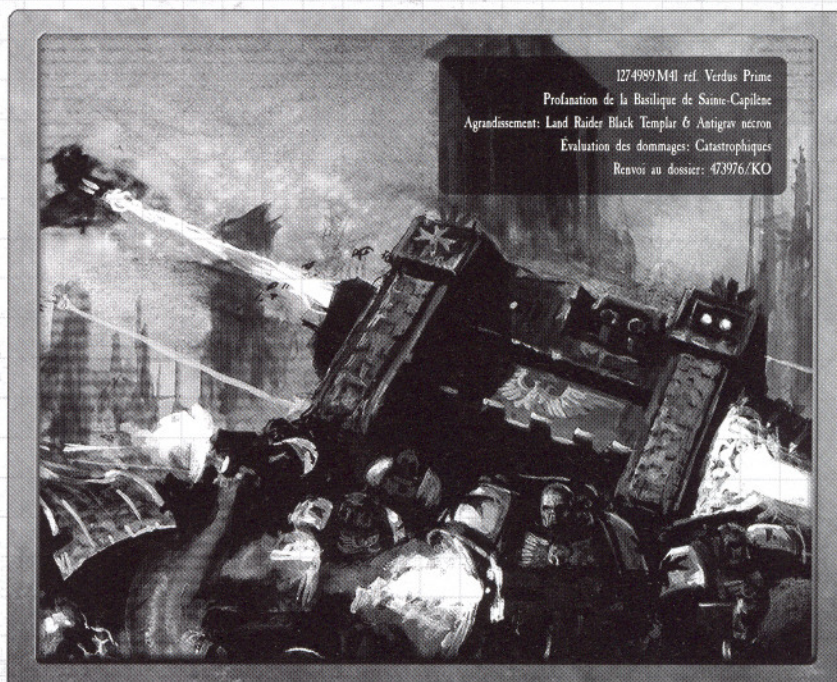
EFFETS

L'EXAMEN APPROFONDI DES ARMES À FISSION ET DE LEURS EFFETS SUR LA MATIÈRE ORGANIQUE OU INANIMÉE A JUSQU'À PRÉSENT ÉTÉ ENTRAVÉ PAR LE MANQUE D'OBJETS D'ÉTUDE. LES ANALYSES MENÉES SUR LES RESTES DE NOS SOLDATS ET DE LEURS ÉQUIPEMENTS RÉVÈLENT UNE INTERACTION FASCINANTE ENTRE LE CHAMP DE FISSION ET LA STRUCTURE ATOMIQUE DE SA CIBLE: IL APPARAÎT QUE LA VAGUE GÉNÉRÉE PAR CET ARMEMENT EST CAPABLE DE BRISER LES LIENS DE LA MATIÈRE AU NIVEAU SUBMOLÉCULAIRE ET DE

MODIFIER LA CHARGE DES ATOMES POUR QU'ELLE SOIT INVERSE À CELLE GÉNÉRÉE PAR LA SOURCE. CECI EXPLIQUE L'EFFET "ÉCORCHEUR" SOULIGNÉ PAR LES RAPPORTS DES OFFICIERS SUR LE TERRAIN: À MESURE QUE CHAQUE COUCHE (QU'ELLE SOIT DE GRAISSE, DE FIBRE MUSCULAIRE OU D'ARMAPLAST) EST MISE À NU, LES LIENS SONT BRISÉS ENTRE LES ATOMES QUI SONT ATTIRÉS VERS L'ARME, AVEC POUR RÉSULTAT LA DÉSINTÉGRATION DES COMPOSANTS ET LEUR DISSIPATION SOUS FORME VAPOREUSE.

LE SUJET 19 EST RESTÉ EN VIE PENDANT TROIS HEURES À LA SUITE DE BLESSURES INFLIGÉES PAR UNE ARME À FISSION, MALGRÉ LA DISPARITION DE LA COUCHE SUPRA-OSSEUSE DES MEMBRES DE LOCOMOTION PRIMAIRES ET L'ABSENCE DE 90% DE SA SURFACE DERMIQUE. CES EFFETS FURENT OBSERVÉS APRÈS EXPOSITION À L'ARME PORTÉE PAR UN FANTASSIN NÉCRON. LES EFFETS DE SES VERSIONS LOURDES SONT ILLUSTRÉS PAR LA CAPTURE D'IMAGE CI-DESSOUS, ENREGISTRÉE SUR UN CHAMP DE BATAILLE DE VERDUS PRIME.

L'IMAGE PRODUITE CI-DESSOUS NOUS MONTRE LE TIR D'UN ANTIGRAV NÉCRON PERFORANT NON PAS UN, MAIS LES DEUX FLANCS D'UN LAND RAIDER. INUTILE DE RAPPELER ICI À NOS LECTEURS AVISÉS QUE LES CHANCES POUR QU'UN PROJECTILE COURANT TRAVERSE LE BLINDAGE D'UN TEL VÉHICULE SONT RIDICULEMENT MINCES. NOUS NE REMARQUONS SUR CETTE IMAGE AUCUNE DÉFLEXION VISIBLE DANS LA TRAJECTOIRE DU RAYON, CE QUI NÉCESSITERAIT UNE SOURCE D'ÉNERGIE SI IMPORTANTE QU'IL NOUS SEMBLE IMPOSSIBLE DE POUVOIR RÉPLIQUER UN PAREIL SYSTÈME, À MOINS QU'IL NE SOIT ADAPTÉ SUR UN TITAN OU UN DES VAISSEAUX DE LA FLOTTE IMPÉRIALE. QUE CETTE ARME SOIT MONTÉE SUR UN ANTIGRAV LÉGER M'ÉMERVEILLE ET ME TERRIFIE EN ÉGALE MESURE, ET LES OPPORTUNITÉS OFFERTES À NOTRE ORDRE S'IL PARVENAIT À ÉTUDIER UNE ARME NÉCRON SERAIENT SANS LIMITES.



Commandant.

Suivant les ordres de l'Inquisiteur Czevak, j'ai mené au plus vite mon équipe d'extermination de la Deathwatch vers la source de l'appel de détresse du 23^e Cadian. Celui-ci avait été attaqué par une armée de guerriers nécrons d'une taille inouïe accompagnée des vastes structures mégalithiques déjà rencontrées lors de précédents engagements. La Garde Impériale ayant bien rempli son rôle, nous avons pu nous concentrer sur notre mission. Les bolters M40 chargés de munitions Odysseus à empreinte psychique des Frères Emeric et Weiss ont ouvert le feu sur un nécron désigné par le rayon traceur de Frère Quetus. Le noyau réactif étant absent de ce type de munition afin de s'assurer que le projectile reste entier, il a fallu plusieurs autres impacts directs infligés par le bolter lourd du Frère Saul pour en venir finalement à bout.

Comme cela était prévisible, le xenos endommagé a activé son module de téléportation et a disparu. Une brève communication avec l'Astropathe de notre vaisseau m'a confirmé que les bolts Odysseus s'étaient évanouis du champ de bataille. J'ai demandé notre évacuation immédiate à laquelle procéda rapidement le Thunderhawk.

La destination de notre proie fut trahie par les lumières de l'Astropathe Miesha, qui nous confirma la localisation des bolts Odysseus à peine quelques secondes après le retour à bord de mon équipe. Nous avons mis le cap sur Berien, un monde mort des abords du système, là où était réapparu le nécron. J'ai eu pendant le voyage l'opportunité de consacrer mon équipement et de préparer mon âme pour l'opération qui nous attendait.

À l'approche de notre destination, l'horizon alors plat s'est couvert par endroits d'une xénoarchitecture principalement composée d'obélisques et de pyramides. Il ne faisait aucun doute que nous survolions une nécropole, et l'auspex révélait la localisation

du nécron au cœur même d'une cité desséchée. Notre Thunderhawk a atterri au milieu du complexe funéraire et nous avons pénétré une structure à multiples niveaux dont la conception défiait à la fois les règles de la gravité et de la logique.

Il nous a fallu plusieurs heures pour trouver notre chemin dans le labyrinthe de passages et de tunnels serpents avant d'arriver à destination. Les indications de l'Astropathe Miesha se sont avérées inestimables et avec l'aide de la grâce de l'Empereur, nous avons fini par trouver la salle que nous cherchions.

Celle-ci avait une forme évasée, des piliers colossaux qui s'étendaient vers le haut en révélant une telle capacité qu'elle aurait été capable d'accueillir un Titan Reaver sans que sa coque ne touchât la voûte du plafond. Quelque chose brouillait l'auspex qui ne recevait plus aucun signal, mais cela n'était que de peu d'importance devant le spectacle qui s'offrait à nous.

Le long des murs couverts d'hieroglyphes s'étendaient deux rangées serrées de guerriers nécrons, dont beaucoup passablement détériorés. D'immenses formes arachnoïdes glissaient en silence autour d'eux en projetant le reflet de leurs champs suspenseurs sur les organismes endommagés, et des fragments de métal flottaient pour venir se coaguler sur les guerriers inactifs comme des essaims d'insectes luisants jusqu'à ce que les nécrons soient réparés. Il nous fallut peu de temps pour remarquer que les robots de reconstruction géants étaient entourés d'un nuage de poussière brillante. L'hypothèse de Frère Quetus était qu'il s'agissait d'organismes réparateurs microscopiques.

Tandis que nous observions la scène, trois nouveaux nécrons se sont matérialisés aux extrémités des files. L'un d'eux n'était guère plus qu'un torse fracassé, qui chuta au sol dans un grand fracas métallique près de notre position. Nous avons été détectés, et les nécrons qui venaient d'être réparés sont sortis de leur état de veille pour approcher de leur pas saccadé en levant leurs armes vers nous. Nous n'avons pas eu d'autre choix que de nous battre, car Frère Kranovic n'avait pas terminé la bénédiction des charges thermiques.

Je dois admettre que nos chances de fuite m'ont paru de plus en plus minces à mesure que des nécrons fonctionnels se relevaient de la file et qu'un tapis de scarabées mécaniques sortait d'une arche qui nous faisait face. Nous avons formé un cercle défensif autour de Kranovic, prêts à vendre nos vies. Quetus a été écorché en l'espace d'une seconde et son cri de rage s'est longtemps répercuté en écho. Phaedron a chargé le groupe de guerriers le plus proche pour donner du temps à Kranovic et son épée énergétique en a détruit plus d'un avant qu'il ne tombe sous les coups de baïonnettes. La puissance de feu d'Andric et d'Emeric s'est additionnée à la mienne, mais leurs atomes ont été dispersés avant qu'ils n'aient pu vider entièrement leurs chargeurs. Weiss s'est débattu entre les mandibules d'une des araignées dont il a broyé le corps dans son gantelet tandis qu'elle lui arrachait les jambes. Dalasq est mort sans un bruit, à part celui de son bolter tombé à terre qui a continué un temps à tirer. La horde était presque sur nous quand Kranovic nous a signalé qu'il en avait terminé. J'ai demandé la téléportation des survivants de l'escouade vers notre vaisseau, ce qui fut fait dans l'instant, juste avant la détonation.

Un rapport complet, incluant un enregistrement visuel de l'intérieur de cet endroit cauchemardesque, est actuellement entre les mains de l'Inquisiteur Czevak. Je prie pour que les informations qu'il contient valient les vies de tant de mes frères.

Puisse l'Empereur guider leurs âmes.

+++ FIN D'ENREGISTREMENT +++

ÉVALUATION DE LA MENACE DE LA FLOTTE NÉCRON

La Flotte Impériale se trouve de plus en plus souvent confrontée à des vaisseaux nécrons et ces rencontres se concluent généralement par des pertes si désastreuses que l'expérience ne nous a pratiquement rien appris. La victoire continuera à nous échapper si la situation n'est pas rectifiée. Pour résumer la composition et les capacités de la flotte des nécrons, j'ai collecté ici toutes les informations connues, provenant principalement des rapports de la Flotte Obscure de Cypra Mundi, mais comprenant également les témoignages d'officiers de la Flotte Ultima recueillis suite à la Confrontation de Syam.

Après pratiquement trente rencontres avérées, cinq différentes classes d'appareils nécrons ont pu être identifiées, correspondant plus ou moins à notre propre classification spécifique séparant les escorteurs des vaisseaux de ligne (dont les cuirassés et les croiseurs). Même si ces classes reflètent précisément la taille et le potentiel des engins nécrons, elles n'impliquent pas l'utilisation de tactiques identiques aux nôtres. Les escorteurs impériaux, par exemple, sont spécialisés dans l'exploration et le soutien aux vaisseaux de ligne, mais les nécrons ne suivent pas ce précepte, leurs escorteurs sont bien plus agressifs et des missions semblent souvent confiées à des flottes composées uniquement d'engins de cette classe. Les vaisseaux de ligne impériaux, quant à eux, engagent le plus souvent l'ennemi en adoptant une formation permettant un soutien mutuel. Ceux des nécrons ne suivent aucune formation standard identifiable, leur comportement est bien plus souvent tourné vers l'attaque, chaque appareil agissant indépendamment du reste de la flotte. A cet égard, leur tactique ressemble de près à celle des eldars car elle met l'accent sur la vitesse et l'usage soudain d'une puissance de feu écrasante. L'apparente anarchie d'une telle tactique affecte rarement son efficacité, mon opinion est plutôt que se cache derrière elle une approche si sophistiquée qu'elle nous échappe pour le moment sur la base de notre savoir actuel.

Comme chez les eldars, les tactiques des nécrons sont dictées par la qualité de leurs vaisseaux, encore plus avancés technologiquement si cela est possible. Aucun engin nécron n'a pour l'instant été observé pénétrant le Warp ou en sortant. En des occasions répétées, néanmoins, certains sont apparus à l'intérieur de nos aires de détection sans que leur approche n'ait été signalée, et des les premiers instants de l'attaque contre Horloth, il fut rapporté que la flotte nécron semblait de toute évidence en phase de décélération. Ceci soulève l'hypothèse suivante: quel que soit leur mode de propulsion, les engins nécrons lancés à pleine vitesse sont si rapides qu'ils sont indétectables. Le fait qu'ils ralentissent pour se battre indiquerait que les manœuvres ou le ciblage leur sont impossibles à une telle allure. Comme pour tant d'autres faits concernant les nécrons, ce mystère ne sera résolu que lorsqu'un de leurs engins aura été pris intact. Je redoute cependant que le coût en pertes matérielles d'une pareille entreprise ne soit d'un ordre incommensurable.

La où nos propres vaisseaux se fient à des boucliers pour leur défense, ceux des nécrons combinent furtivité et adaptabilité. Leurs coques masquent toute émission d'énergie interne et empêchent leur positionnement précis. Ce n'est que lorsqu'ils changent de trajectoire, accélèrent, ralentissent ou font feu qu'ils deviennent détectables, le reste du temps, ils échappent à nos radars. Dans les faits, nous devons nous contenter de peu pour le verrouillage de nos armes. Il est à noter que bien que les engins nécrons soient rapides et agiles, ils ne sont pas capables des changements soudains de direction auxquels nous ont habitués les eldars. Le tir soutenu reste donc le plus efficace.

Même s'ils sont détectés et touchés, ces appareils sont extrêmement résistants. Des tirs qui suffiraient à anéantir un croiseur impérial ne parviennent souvent pas à endommager de façon superficielle un vaisseau de même taille. Nous n'avons pas encore compris les raisons de cette résistance, les classes que nous avons identifiées ne supporteraient pas l'épaisseur de blindage requise. Nous savons néanmoins que leurs capacités d'autoréfection sont impressionnantes, car elles peuvent réparer presque n'importe quel dommage en quelques minutes. Cette technologie n'est toutefois pas infaillible et lorsqu'elle est activée, les coques redeviennent détectables dans l'instant, ce qui les rend bien plus vulnérables.

Les systèmes d'armement nécrons ne comptent que des armes à projection d'énergie. Leurs effets sont similaires en apparence à ceux des arcs magnétiques, mais en bien plus dangereux. L'idée a été émise que cette énergie serait d'origine extradimensionnelle. Quelle qu'en soit la source, sa projection précise sur de longues distances est assurée grâce à un guidage par rayon, mais les décharges ont en plusieurs occasions traversé les boucliers de nos vaisseaux sans les endommager. Diverses armes à courte portée viennent soutenir ces systèmes principaux, la plus courante étant l'usage d'essaims de minuscules scarabées mécaniques venant infester la coque des engins visés avant d'émettre un signal perturbant les communications et les fonctions de contrôle

mécanique proches des secteurs atteints. Une autre tactique nécron courante implique une brusque décharge d'énergie solaire emmagasinée dans de multiples parties de la coque, infligeant des dommages à tous les appareils à proximité. La décharge est suffisamment puissante pour saturer les boucliers de tout escorteur de la Flotte Impériale, et l'effet de plusieurs attaques successives peut affecter les vaisseaux de ligne. Toute flotte engageant les nécrons doit de plus s'attendre à être sujette à des abordages. Une fois les boucliers tombés, les raids sont souvent envoyés contre plusieurs ponts simultanément. Les fusils à pompe du personnel naviguant ne se révèlent d'aucune utilité dans ce type d'affrontement et, jusqu'à ce qu'une meilleure solution soit trouvée, l'usage d'armes lourdes est requis, aux risques et périls des équipements de navigation. Inversement, l'abordage des vaisseaux nécrons est efficace, leurs guerriers se montrant lents à réagir aux menaces, laissant aux attaquants le temps de placer leurs charges et de se retirer avant une riposte trop importante.

Les engins nécrons démontrent une aptitude à se désengager sans effort en disparaissant purement et simplement, ce qui a rendu impossible l'analyse des épaves suite à nos rares et coûteuses victoires. De ce fait, aucun engin nécron n'a pour l'instant été capturé, et il est peu probable que nous parvenions à contrer cet avantage technologique. La répugnance qu'ont les nécrons à se battre jusqu'au bout a souvent accordé le succès aux capitaines impériaux abandonnant toute prudence pour chercher à endommager l'ennemi plutôt qu'à ceux préférant rester en retrait. Cela m'amène à conclure que l'annihilation des flottes nécrons demandera autant d'esprit de sacrifice que d'opiniâtreté. Heureusement, l'Imperium en est un réservoir intarissable.

Votre dévoué serviteur,

Seigneur Capitaine Morley,

Attaché à l'Institut d'Études Extraterrestres de la Flotte,

Complexe d'Attache Héracles, Cypra Mundi.





Le dernier sceau de sécurité se déverrouilla dans un sifflement pneumatique, la porte massive pivota pesamment sur ses gonds grâce au système complexe de contrepoids et de suspenseurs qui rendait ce miracle possible. Le Techno-Adepte Phineus Roch recula pour éviter d'être écrasé contre le mur, pressant nerveusement d'une main le disque de données contre sa poitrine. Les gardes prétoriens qui l'encadraient avancèrent en maintenant leurs armes braquées sur lui, leur regard éteint déconcertant le jeune prêtre de l'Omnimessie. L'homme qu'il devait rencontrer était-il donc dangereux au point que ces précautions soient indispensables ? Un adepte en robe écarlate, le visage masqué par la masse de ses implants cybernétiques, apparut dans l'encadrement de la porte, les mains jointes devant lui. Des mécadendrites ondulaient au-dessus de ses épaules tels des serpents affamés.

Passant sa langue sur ses lèvres devenues subitement sèches et maudissant la matière organique qui le trahissait, Phineus se remémora les instructions que lui avait données son mentor, l'Archi-Magos Mordekai Holatas. Il revoyait la silhouette bouffie à jamais prisonnière de son temple-forge, ses ultimes composants charnels fusionnés avec les instruments de l'Omnimessie qui les maintenaient en vie. Comme son protecteur, il espérait graver lui aussi un jour les échelons de la mécanisation pour sentir battre le cœur de la planète entière autour de lui, au diapason avec le rythme subtil des esprits de la machine qui résidaient dans les temples martiens. Il s'inclina devant l'adepte de haut rang.

"Je suis venu questionner l'Adepté hérétique Corteswain," annonça Phineus d'un ton qu'il espérait suffisamment déférent. "Il pourrait se trouver en possession d'éléments utiles à mon maître, qui souhaite faire la lumière sur plusieurs incidents récents."

Phineus se sentait ravi d'avoir exprimé le but de sa mission par cette habile litote. Le détail de ces fameux incidents avait réveillé un souvenir dans la vaste banque de données qui faisait office de cerveau pour l'Archi-Magos, et c'est pour cela que Phineus avait été envoyé questionner un homme dont il n'avait jamais entendu parler et dont l'histoire lui était inconnue. Il se demanda brièvement de quelle hérésie l'Adepté avait bien pu se rendre coupable pour mériter pareille incarcération.

Son vis-à-vis acquiesça, il n'y avait de toute façon aucune autre raison de désirer venir en cet endroit. Il enjoignit Phineus à le suivre de la voix monocorde et grinçante d'une gorge qui n'était plus entièrement organique.

"Je suis l'Adepté Kurstobal, et vous allez devoir obéir à ces règles : ne vous approchez pas du champ de la cellule et n'enregistrez rien de ce que le prisonnier pourra vous dire," l'avertit-il, tendant la main pour recevoir le disque de données de Phineus. Celui-ci le lui remit à contrecœur, du moins en apparence, car il savait que les modules implantés dans son cortex cérébral allaient se charger de conserver une trace de cette session bien mieux que le disque n'aurait pu le faire.

Phineus fit mine d'avancer, mais Kurstobal étendit brusquement ses mécadendrites pour lui barrer le passage.

"La divination cybernétique indique que votre crâne renferme des implants interdits en ce lieu. Vous allez devoir les désactiver avant de pouvoir entrer."

"Quoi ?" s'offusqua Phineus. "C'est scandaleux ! Je suis mandaté de la haute autorité de l'Archi-Magos Mordekai Holatas, Porteur de la Lumière Sacrée !"

"Peu importe, tout le monde doit se plier aux règles. Désactivez-les immédiatement ou retournez d'où vous venez."

Sachant qu'il n'avait pas le choix, Phineus désactiva les modules d'enregistrement d'une simple pensée. Kurstobal lui fit un signe de tête et lui indiqua une arche sculptée dans la pierre rouge, gravée de runes de confinement. Aucun appareillage mécanique n'allait pouvoir être utilisé dans cette enceinte sans que les géoliers de Corteswain ne s'en rendent compte. L'Archi-Magos ne serait pas satisfait.

Il passa lentement sous l'arche de pierre et sentit un frisson électrique parcourir sa chair tandis que les esprits de la machine présents dans son corps communiquaient avec ceux de tout le complexe pénitentiaire. La lumière y était faible et ses globes oculaires étaient déjà poussés à leur niveau maximal. Au bout de la galerie, il voyait le reflet du champ qui empêchait l'hérétique d'aller prêcher son dogme aux masses. Phineus rassembla toute sa confiance en lui et remonta le corridor taillé dans la pierre de Mars. Il se retrouva debout devant la cellule de Corteswain.

Phineus ne savait pas à quoi s'attendre quand l'Archi-Magos Holatas l'avait dépêché, juste qu'il devait en apprendre autant que possible de cet homme. La première impression qu'il eut de l'endroit le troubla : la cellule avait beau être parfaitement rangée, elle était plongée dans l'obscurité et on en distinguait à peine les murs, sur lesquels s'étaient des lignes et des cercles qui se chevauchaient et se croisaient sans logique apparente. Il distingua l'homme qu'il était venu chercher, recroquevillé dans le coin le plus sombre. La lumière ténue du couloir éclairait quelques rares parcelles de peau plissée, striées de plusieurs marques de coups de fouet. Ses cheveux étaient ébouriffés, lui donnant l'air d'un animal sauvage.

"Tu l'as vu ?" cria-t-il sans se tourner vers Phineus.

"Vu ?" répéta Phineus. "Vu quoi ?"

"Celui qui Vit Au-delà, le Seigneur de la Folie, qui habite le monde à l'intérieur du monde. Celui qui a faim... Et qui se nourrit !"

"Je ne comprends pas. De qui parlez-vous ?" demanda Phineus pour tenter de reprendre le contrôle de la conversation.

"Tu l'ignores ?"

"Oui, mais peut-être pourriez-vous m'en parler."

Corteswain partit d'un rire aigu et éclatant. "Attention, jeune Adepté, je pourrais te prendre au mot, et peut-être ne me remercieras-tu pas alors de t'avoir éclairé. Es-tu prêt à te libérer des chaînes de ton faux dieu et à déchirer ces abominations contre nature auxquelles tu t'accroches ? Le Dieu Machine existe, mais c'est un imposteur ! Venu pour nous réduire tous en esclavage."

Horriifié par cette hérésie, Phineus croisa les doigts en se concentrant sur l'image de la Divine Machine. Même démis de ses fonctions, comment un membre de l'Adeptus Mechanicus pouvait-il exprimer de tels blasphèmes ? Il recula de la cellule, joignit ses mains dans son dos et en vint au motif de sa venue.

"Adepté Corteswain, j'ai reçu pour mission de vous questionner à propos d'événements inhabituels, et j'en viens à penser que vous pourriez m'aider à y voir plus clair."

"Événements ? Quel genre d'événements ? Où ?"

"Dans les confins nord-est du Segmentum Solar, à quelque neuf cents années-lumière sous le plan galactique. Plusieurs de nos avant-postes de recherche ont été attaqués, leur technologie dérobée, et les quelques survivants ont sombré dans la démence. Les Skitarii assignés à la protection des bases se sont apparemment tournés les uns contre les autres dans des accès de psychose. Tout cela est

vraiment très troublant. Nous ne sommes... Pour être tout à fait honnête, nous ne sommes pas sûrs de ce qui s'est produit."

"Vous avez retrouvé des cadavres?"

La voix de Corteswain paraissait maintenant plus calme et le désir d'en savoir plus focalisait les fragments de son esprit.

"Oui, plusieurs, bien que nos Genetors ne puissent expliquer la décrépitude prématurée de leurs chairs. C'est comme s'ils avaient été, pardonnez-moi l'imprécision de l'expression, drainés de leur vie."

"Bien, je comprends. Tout a commencé, alors. Il m'a emmené dans son monde insensé et m'a rejeté. Je n'étais pas digne, vois-tu. J'étais sans doute souillé par nos grossières tentatives de reproduire l'image du Dieu Machine."

"Je ne comprends toujours pas."

"Vraiment? Laisse-moi t'éclairer, jeune Adepte innocent. Je faisais partie d'une équipe d'exploration de l'Adeptus Mechanicus sur un monde mort proche des Bordures Orientales, appelé Cthelmax. Nous avons parcouru ses profondeurs et y avons trouvé des merveilles, mais nous n'étions pas seuls. Les Émissaires de Celui qui Vit Au-delà nous y attendaient. J'ai été le seul survivant, mais je ne me suis réveillé que pour découvrir que j'avais été transporté loin de la lumière de l'Empereur. Devant mes yeux, des obélisques de métal vivant crachaient des arcs électriques et l'horizon s'élevait vers un soleil rouge qui paraissait tellement proche que j'aurais pu tendre la main pour le toucher. Il ressemblait à un œil malveillant qui vibrait dans son agonie et les machines se nourrissaient de sa lumière comme des parasites mécaniques obscènes."

Un souvenir fit frissonner Corteswain, qui poursuivit néanmoins.

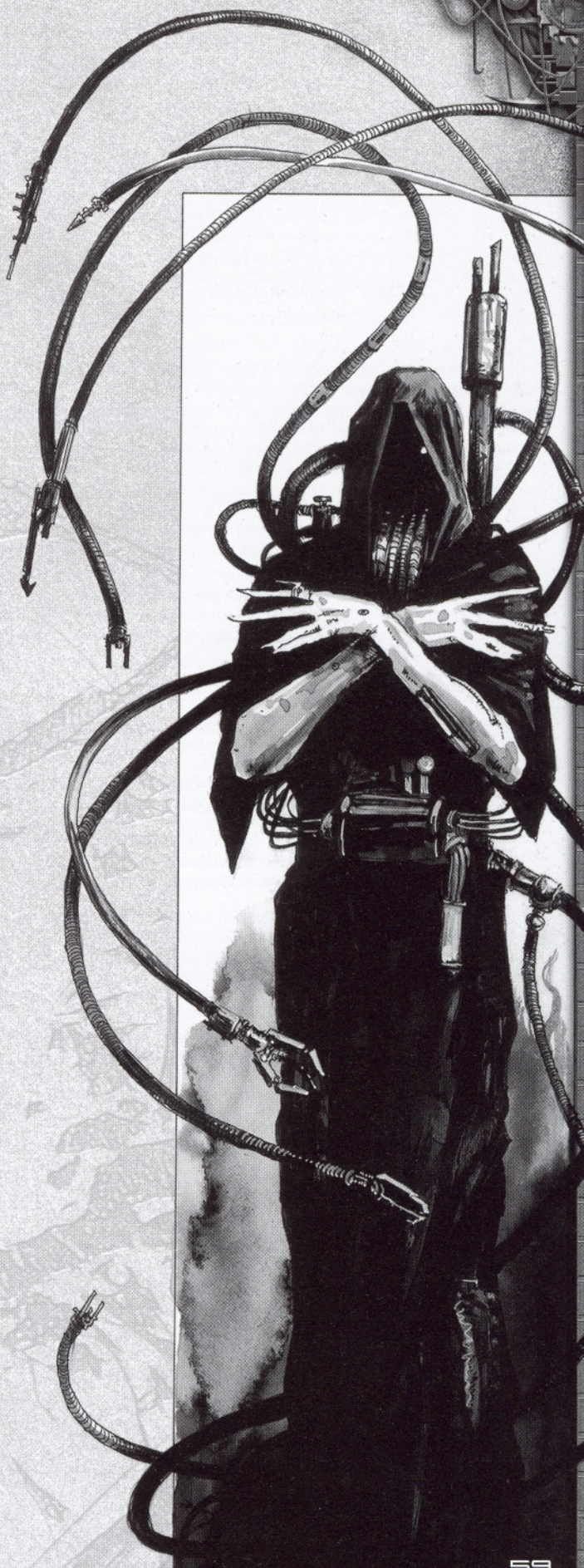
"J'ai vu le maître de ce domaine et c'est alors que j'ai su que j'étais condamné. Pas à mourir, comprends-moi bien, mais à prendre pleinement la mesure de notre insignifiance. Le Dieu Machine... Il est partout, il se nourrit de nous. J'ai vu mes compagnons de Cthelmax donnés en pâture à la machine, leurs corps et leurs âmes réduits à leurs atomes constitutants pour répondre à sa faim insatiable. Je ne sais pas bien pourquoi j'ai été rejeté, mais je sais en tout cas aujourd'hui que tout ce que nous pensons savoir est faux! Le Dieu Machine ne nous aime pas, il ne veut pas de notre adoration. Nous ne sommes que ses jouets, je ne veux plus porter sa marque!"

Corteswain se retourna et avança en rampant bizarrement sur le sol vers la faible lumière. Phineus eut le souffle coupé par l'horrible spectacle du corps de son interlocuteur, hideusement déformé là où il avait arraché de sa chair les bénédictions du Dieu Machine, et il remarqua que ses ongles et ses dents avaient été déracinés pour l'empêcher de s'ouvrir les veines. Les jambes de Corteswain s'arrêtaient à mi-cuisse en moignons noircis. Son torse n'était plus qu'une masse de tissus cicatrisés là où d'anciens implants avaient brûlé.

Lorsque Corteswain releva la tête, Phineus recula devant son visage. Ses yeux avaient été retirés de leurs orbites et les cicatrices sur ses joues disaient qu'il s'était infligé ce traitement lui-même. Ce que Corteswain avait vu était-il si terrible pour qu'il ait souhaité s'infliger les tourments d'une telle mutilation?

Horriifié, l'Adepte Phineus s'enfuit à toutes jambes, la voix haut perchée de Corteswain résonnant dans la galerie.

"Il a faim, jeune Adepte, il a faim!" hurlait l'hérétique. "S'il tourne à nouveau son attention vers nous, c'est parce que pour lui, nous ne sommes que de la nourriture, tu entends? De la nourriture!"



CAMPAGNES

L'éveil des nécrons a commencé. Dans toute la galaxie, des mondes morts connaissent une agitation nouvelle, les C'tan rassemblent leurs légions et complotent pour redevenir les maîtres de tout ce qui vit.

Lorsque vous aurez tiré de vos premières parties une certaine expérience des nécrons, pourquoi ne pas envisager une longue campagne, ou quelques missions uniques ayant pour toile de fond leur résurrection ? Même si les parties classiques sont très amusantes, les campagnes apportent une nouvelle dimension. Vos décisions continueront d'influer sur les parties à venir et vous pourrez venger vos défaites de façon bien plus réjouissante !

Expérience

Le livre de règles de Warhammer 40,000 contient une section qui explique comment vos soldats peuvent tirer profit de leur expérience en acquérant progressivement le statut de vétérans. Une campagne suivie est la meilleure manière d'incorporer ce système à vos parties. Selon ce qui vous semblera convenir, vous pourrez inclure aux Honneurs de Bataille des capacités qui seront plus particulièrement utiles face aux nécrons. Les deux exemples ci-dessous sont de nouveaux Honneurs de Bataille pouvant être ajoutés aux autres lors de campagnes contre les armées C'tan.

Les nécrons ne gagnent pas de points d'expérience. Au fil des parties, leurs adversaires obtiendront de précieuses spécialités mais verront aussi gonfler leur coût en points : vers la fin de la campagne, les effectifs nécrons paraîtront relativement plus importants, ce qui mettra l'accent sur l'héroïsme désespéré de leurs adversaires.

NOUVEAUX HONNEURS DE BATAILLE

Chasseurs de Robots

L'unité est devenue particulièrement douée pour détruire les nécrons et sait exactement comment s'en charger pour les empêcher de se relever. Les nécrons blessés par cette unité au corps à corps ne pourront pas s'autoréparer à moins de se trouver dans un rayon de 6ps autour d'une Orbe de Résurrection.

Intuitifs

Désormais habituée aux apparitions soudaines de nécrons sur le champ de bataille, l'unité a développé la capacité de prédire lorsque ce phénomène va se produire. Si une unité de nécrons effectue une Frappe en Profondeur, jetez 4D6 pour chaque unité ayant cet honneur et vérifiez si les nécrons se trouvent à moins de cette distance d'elle en ps. Si tel est le cas, l'unité ayant cet honneur peut tirer gratuitement sur eux dès qu'ils apparaissent et compte comme ne s'étant pas déplacée. Cet honneur ne s'applique pas si l'unité bat en retraite, si elle est bloquée ou engagée au corps à corps.

LES NÉCRONS ET L'IMPERIUM

La Menace Nécron

Les nécrons représentent un danger pour l'Imperium, mais pas du même type que celui posé par une Waaagh! majeure ou l'arrivée d'une flotte-ruche tyranide. Les nécrons n'ont aucun intérêt pour l'acquisition de territoires, et plutôt que d'étendre une ligne de front à perte de vue, ils préfèrent frapper sans avertissement et se retirer immédiatement une fois leur objectif atteint.

La Récolte Rouge

Les C'tan sont pareils à des vampires qui ne savourent que l'essence des créatures intelligentes. L'Imperium n'est donc à leurs yeux qu'une provision d'êtres inférieurs et leurs attaques ne sont pas de l'ordre d'une guerre. Leur approche est particulière :

les nécrons s'appliquent souvent à terroriser leurs victimes plutôt que de chercher à les vaincre. Lorsqu'un monde est choisi pour une récolte, la descente des nécrons donne lieu à des missions standards de Warhammer 40,000. Vous avez aussi la possibilité de mettre en scène des parties plus insolites : une mission pourrait par exemple faire intervenir un groupe de gardes impériaux en fuite pourchassés par des envahisseurs nécrons, ou il pourrait s'agir d'une ville fantôme à investir et où des Dépeceurs se cachent parmi les cadavres de leurs récentes victimes. Les films d'horreur sont une parfaite source d'inspiration pour ce genre de scénario, d'autant qu'avec leur refus obstiné de mourir et leur arsenal terrifiant, les nécrons s'y prêtent bien !

Infiltration

Les C'tan et les nécrons ne veulent pas laisser à leurs ennemis la chance de développer de nouvelles armes à utiliser contre eux, ce qui ouvre la perspective d'organiser des campagnes où l'objectif serait une station de recherche impériale, ou même un chercheur en particulier. Ce type de base est généralement bien défendu, les nécrons devront donc préférer une attaque discrète à un assaut en masse. Une campagne basée sur ce concept peut intégrer les règles de Combat Urbain pour représenter les combats dans le complexe, lors desquels le temps jouerait en faveur des défenseurs se battant dans la perspective de recevoir du renfort.

Images Divines

L'Imperium est un vaste ensemble disparate. Le seul facteur qui les unit est souvent le credo impérial, mais celui-ci finit par s'estomper sur certains mondes où les peuples sont vulnérables à la déviance. Les C'tan n'aiment rien tant que d'être vénérés et leur puissance incommensurable est un argument de poids pour convaincre les cultures primitives. La domination C'tan sur un monde pourrait être contrée par des agents impériaux ou même des Space Marines s'y entraînant ou y recrutant de temps à autre. Naturellement, les autochtones seront plus enclins à défendre leur divinité.

LA RIPOSTE IMPÉRIALE

Défense Héroïque

La politique habituelle de l'Imperium pour répliquer aux attaques extraterrestres est de confier à chaque Gouverneur la défense de son système, celui-ci devant être capable de protéger seul la masse de ressources non négligeable qu'il représente à cause des aléas de la communication et des déplacements de troupes via le Warp. Ce type de campagne représente l'envers de celles mettant en avant la Récolte Rouge, car l'accent est cette fois mis sur les victimes des nécrons. Une série de parties qui impliqueraient une coalition de joueurs de l'Imperium agissant en concertation contre des nécrons commandés par l'organisateur de la campagne promet d'intéressants changements d'intensité : les nécrons y remplissent le rôle de l'élément dramatique et certaines missions pourront volontairement être très déséquilibrées.

Enquêtes de l'Inquisition

L'Ordo Xenos est appelé à se préoccuper de plus en plus des nécrons et des C'tan, ce qui vous donne l'occasion de mettre en place une campagne exploitant parallèlement les règles d'Inquisiteur et de Warhammer 40,000. Ces campagnes croisées fonctionnent mieux en étant organisées en phases successives. Chacune est organisée autour d'un seul système de règles avant de passer à une autre qui reflétera les conséquences de la précédente. Une campagne d'Inquisiteur peut donner matière à des parties de Warhammer 40,000, spécialement si les bandes comptent des membres de l'Adeptus Mechanicus. Deux d'entre elles pourraient être à la recherche d'un tombeau nécron, l'une menée par un Magos considérant les nécrons comme des machines sacrées, l'autre par un de ses rivaux ne voyant en eux que des abominations. Une des issues de la partie pourra être d'attirer l'attention des Space Marines, l'autre d'éveiller prématurément les nécrons qui se lanceront à l'attaque d'un monde impérial sans défense.

Attaques de Nécropoles

La seule façon d'enterrer la menace nécron est de débusquer leurs tombeaux pour les détruire. Les nécrons y opposeront bien sûr une résistance farouche dont les résultats seront des affrontements féroces sur la surface des mondes morts. L'option de jouer des petites parties peut représenter des groupes d'assaut tentant de se frayer un chemin dans les cryptes. Les C'tan toléreront mal cet affront de la part d'êtres frustes et les conséquences de leur colère pourraient se révéler apocalyptiques.

NÉCRONS ET ELDARS

Vieilles Rancunes

La race des eldars est l'une des rares à réellement connaître les nécrons et les C'tan, ils ne font donc pas l'erreur de sous-estimer la menace qu'ils représentent. De plus, même si les C'tan conservent un certain mépris à l'égard des eldars, ils ne laisseront pas passer l'opportunité de s'en prendre à une création des Anciens. Les affrontements entre eldars et nécrons sont donc monnaie courante : les règles de Combat Urbain peuvent traduire les batailles se déroulant sur les vaisseaux-mondes des eldars et celles de

Warhammer 40,000 les conflits ayant lieu sur les mondes exodites attaqués par les nécrons.

L'Héritage des Anciens

Les C'tan ont conservé une haine tenace de leurs ennemis jurés : même si leur civilisation n'est plus, il reste possible qu'une forme dégénérée de leur descendance subsiste sur un monde reculé. Ces créatures au destin tragique seront un mets de choix pour les C'tan qui attachent à leur traque une importance disproportionnée, pouvant être exploitée par les eldars afin d'attirer les nécrons dans des pièges pour les détruire ou les éloigner provisoirement de leurs sépultures. Vous pourriez aller jusqu'à faire intervenir une armée d'hommes-lézards pour Warhammer dans une partie de Warhammer 40,000, même si ce genre de bizarrerie demande un peu de préparation.

Conclusion

Vous apprécierez d'autant plus une partie de Warhammer 40,000 si elle oppose des personnages très ciblés dont les objectifs ont une réelle signification. Cela est encore plus vrai quand il s'agit de traiter avec des nécrons froids et implacables dont les plans ne peuvent être contrariés que par l'héroïsme des vivants.

GÉNÉRATEUR DE MONDES-NÉCROPOLES

Ce tableau représente le décor typique d'un monde habité par les nécrons. Leur architecture peut également se rencontrer sur d'autres types de mondes, auquel cas nous vous conseillons d'effectuer deux jets de dés sur le générateur de la planète pour chaque jet que vous ferez sur ce tableau. Par exemple, pour figurer un tombeau nécron situé sur une steppe enneigée, combinez avec ce tableau le générateur de mondes glaciaires du livre de règles de Warhammer 40,000. Si un décor décrit ici vous paraît inapproprié pour le type de planète que vous avez choisi, faites un nouveau jet de dés, mais sur le générateur du monde en question.

Le générateur de mondes-nécropoles peut être utilisé pour des batailles se déroulant à l'intérieur des complexes funéraires ou à la surface de la planète. La description de chaque élément inclut lorsqu'il le faut des ajustements pour chacun des deux environnements.

2D6/TERRAIN

2 - Tempête de Sable

Ces tempêtes sont fréquentes sur les mondes que les nécrons choisissent pour y installer leurs tombes. Jetez 1D6 au début du tour de chaque joueur. Sur 6, tous les mouvements de ce tour comptent comme traversant un terrain difficile et les armes de tir faisant feu à plus de 12ps ne touchent que sur des 6, quelle que soit la Capacité de Tir des troupes. D'étranges tempêtes soufflent de même à l'intérieur des tombeaux, ce qui contribue à rendre les lieux encore plus sinistres.

3 - Abîme

Une crevasse dont on ne distingue pas le fond, couvrant une zone d'environ 6x12ps. Les véhicules ne peuvent pas se risquer sur l'unique passerelle qui la traverse et tout fantassin qui l'emprunte glisse et chute sur un résultat de 1 sur 1D6.

4 - Obélisques ou Colonnes

Placez-en 1D6 selon un alignement régulier convenant aux deux joueurs en les espaçant de 12ps environ. Dans un tombeau, il s'agira des colonnes soutenant la voûte.

5 - Mesa

Un plateau rocheux surélevé, de 3 à 9 ps de haut et couvrant une zone d'environ 12 ps de côté. Escalader la mesa compte comme un déplacement en terrain difficile. Une fois au sommet, les figurines ne subissent plus de pénalité de mouvement et ne bénéficient pas d'une sauvegarde de couvert. Dans un tombeau, il s'agira d'une ziggourat ou d'un autel, à la forme plus régulière mais aux effets identiques.

6 - Reg

Un périmètre allant jusqu'à 12ps de côté, encombré de rochers ou de sables mouvants rendant les mouvements difficiles. Cet élément compte comme un terrain difficile. A l'intérieur d'une tombe, ce résultat représente les endroits du sol que le passage du temps a endommagé et rendus peu praticables.

2D6/TERRAIN

7 - Structure en Ruines

Une surface d'environ 6ps de côté couverte de murs à moitié effondrés et d'ébouillis, qui fournit des couverts à l'infanterie et compte comme terrain difficile pour les véhicules.

8 - Entrée de Crypte

Une structure ne couvrant pas plus de 6x6ps, pouvant surgir du sol ou être accolée à un mur.

9 - Grande Structure Funéraire

Un édifice impressionnant d'environ 12 ps de côté. Jusqu'à quatre structures plus petites peuvent être placées dans un rayon de 6 ps, elles fournissent un couvert à l'infanterie et sont infranchissables par les véhicules.

10 - Lit de Rivière Asséchée

Une bande peu profonde qui part d'un bord de table et rejoint le bord opposé. Les figurines entrant ou sortant du lit de la rivière comptent comme se déplaçant en terrain difficile, les mouvements suivant le cours de la rivière ne sont pas affectés. Contre les tirs venus du dehors, l'infanterie à l'intérieur du lit de la rivière bénéficie d'un couvert et les véhicules se trouvent en *profil bas*. Lorsque des sections de sol s'effondrent, on trouve des failles identiques dans les tombeaux eux-mêmes.

11 - Pylône Énergétique

L'énergie qui parcourt cet élément de 3ps de diamètre met en péril toute figurine terminant son mouvement dans un rayon de 6ps. Sur un résultat de 1 sur 1D6, elle subit une blessure autorisant les sauvegardes d'armures. Les véhicules subissent un dégât superficiel sur 1 ou 2.

12 - Poste de Recherche de l'Adeptus Mechanicus

Un petit groupement de un à quatre bâtiments préfabriqués, reliés par jusqu'à 12ps de barricades légères. A l'intérieur d'un tombeau, il peut s'agir des restes d'un campement datant d'une précédente tentative de percer les secrets des lieux.

PILLAGE

Pillage est un scénario de Raid dans lequel les attaquants veulent mettre la main sur un artefact de valeur enfermé au cœur de catacombes nécrans. Les forces en présence sont choisies en fonction du schéma de structure d'armée pour les missions de Raids. Si vous ne possédez pas de décors appropriés pour représenter l'intérieur d'une architecture nécron, vous pouvez mettre en place une table normale en supposant que le réseau des cryptes se trouve juste en dessous de la surface.

BRIEFING DE L'ATTAQUANT

Vous avez lancé une incursion audacieuse dans un territoire aux alentours d'un mystérieux édifice pour tenter d'en percer le secret, mais tandis que vos troupes approchent de leur objectif, des gardiens inattendus font leur apparition !

RÈGLES SPÉCIALES

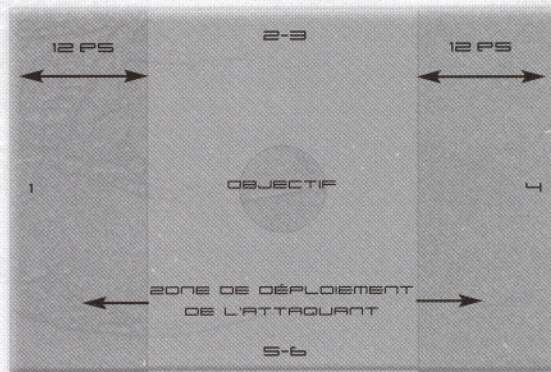
Pillage utilise les règles de *Points de Victoire*, *Réserves*, *Durée Aléatoire* et *Combat Nocturne*.

BRIEFING DU DÉFENSEUR

Les Nécrontyrs sont assoupis dans leurs chambres de stase depuis bien avant l'émergence des peuples actuels. Ceux-ci veulent aujourd'hui envahir leurs tombeaux, forçant les gardiens nécrans à réagir.

DÉPLOIEMENT

1. Placez au centre de la table un élément de décor pour représenter l'objectif de l'attaquant.
2. L'attaquant choisit un des petits bords de table et déploie toutes ses troupes jusqu'à 12ps de ce bord. L'infanterie qui ne se trouve pas dans un transport, sur des motos ou des motojets peut être disposée jusqu'à 18 ps du bord de table si elle ne porte pas de réacteurs dorsaux.
3. L'armée du défenseur reste en réserve. Lorsque les unités sont disponibles, jetez un dé pour déterminer par quel bord de table elles entrent en jeu, en suivant les indications du schéma de droite.
4. L'attaquant joue en premier.



OBJECTIFS

L'attaquant essaye de s'emparer d'un artefact au beau milieu d'un tombeau nécron, qu'il s'agisse d'une épée de phase C'tan, d'un contrôleur de champ de stase ou de n'importe quoi d'autre susceptible de faire naître l'intérêt.

L'attaquant peut tenter de s'emparer de l'objectif en amenant à son contact autant d'unités qu'il lui est possible. Jetez 1D6 pour chaque unité qui passe un tour de jeu complet à son contact sans tirer ni se battre au corps à corps. Sur un résultat de 5 ou 6, une unité a dégagé l'artefact du champ qui le retenait. L'attaquant doit alors tenter de s'enfuir avec et l'armée entière peut commencer à battre en retraite vers son bord de table.

Utilisez un pion pour représenter quelle figurine transporte l'artefact. Celui-ci peut être transmis à une autre en contact socle à socle, mais seulement une fois par tour. Si la figurine porteuse de l'objectif est tuée ou bat en retraite, elle le laisse à cet endroit du champ de bataille. Toute figurine arrivant en contact avec le pion peut le ramasser.

L'attaquant obtient 300 points de victoire supplémentaires s'il fait sortir l'objectif par son bord de table, ou 150 points de victoire si l'artefact est resté sur la table mais se trouve toujours entre les mains d'une de ses figurines à la fin de la partie.

RÉSERVES

A mesure que ses réserves arrivent, le défenseur les place sur la table en les faisant rentrer par un des bords, comme indiqué sur la carte ci-dessus. Effectuez les jets de dés séparément pour chaque unité.

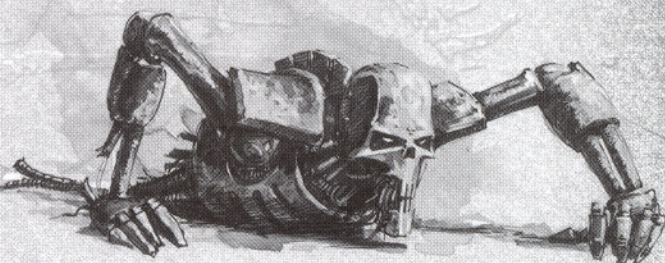
DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure un nombre variable de tours.

COULOIR DE RETRAITE

Toute unité attaquante forcée de battre en retraite le fait vers le bord de table de sa zone de déploiement le plus proche en suivant les règles normales.

Les unités du défenseur forcées de battre en retraite le font vers le bord de table le plus proche.



"J'ai vu le fléau de notre univers.

Il attend patiemment à l'extrémité des voies sinueuses que les jeunes races se sont elles-mêmes tracées. Comme un prédateur malveillant, il ne se laisse pas apercevoir, mais il porte un nom et n'arrive pas sans s'être fait annoncer. Le potentiel de sa naissance déchirante habitait les esprits de ses maîtres bien avant que ne coulent les larmes d'Isha, la graine de sa création a été plantée il y a une éternité et a germé avec vigueur.

J'ai vu les fiers fils d'Asuryan s'évanouir pour ne plus former que quelques poches de résistance aux abords des désolations galactiques. J'ai vu les circuits d'infinité, la matière vivante des vaisseaux-mondes, absorbés au cours de festins monstrueux où avaient accourues les races mineures, inconscientes de l'horrible sort qui les attendaient, rétribution pour leur intolérance.

J'ai vu les mon-keigh brutalement privés de leur précieuse civilisation réduite à une ombre frêle de sa grandeur criarde et superficielle. Éteinte la ferveur de leurs guerriers brutaux pour leurs combats xénocides ; ils ne pouvaient affronter le temps et l'inévitable. Éteinte de même la pâle lueur crépitante dans le Warp de leur dieu-cadavre ; sa faible flamme avait depuis longtemps été soufflée. En comparaison, son appétit d'âmes n'était rien devant la faim sans âge des Yngir.

J'ai vu d'innombrables colonnes d'êtres au désespoir, traînant les pieds au milieu de la poussière et des cendres, poussés par les traîtres miroitants tirés de la matrice imparfaite de leur engeance. Ces bergers et leur froide perfection contrastaient de façon flagrante et terrible avec les malades décharnés confiés à leur garde. Ils les poussaient au travers des bouches insatiables des portails mégalithiques alignés dans une architecture maudite, jalonnant le paysage comme d'immenses parasites noirs.

J'ai vu un ciel couleur d'émeraude, percé en permanence par les colonnes de lumière d'âmes qui jaillissaient des sommets de ces édifices impurs pour nourrir l'ascension des antiques divinités flottant dans l'atmosphère souillée. Leur présence se ressentait partout, dans le moindre souffle de leur bétail bipède et dans chaque œil vitreux et épuisé. Leur rire moqueur résonnait dans l'âme de chacun.

J'ai vu les marques des Yngir sur les jeunes et les vieux, pour empêcher que d'autres issus de leur panthéon sacrilège ne tournent leur attention vers le mauvais troupeau. Elles peuplaient le schisme géométrique d'espace réel immuable que les Yngir avaient mis des millénaires à construire. Un vide psychique où le Warp ne pouvait exister, pas plus que l'esprit ne pouvait survivre.

J'ai vu les machineries infernales du Dragon, actionnées par les membres épuisés de ceux qui ne survivaient qu'en attendant d'être dévorés et dont les enveloppes étaient transmutes en brèves déflagrations de lumière lorsqu'ils ne pouvaient plus travailler. Des centaines de corps serrés, recouverts de prises et parcourus de câbles, insufflaient leur essence dans le cœur vert palpitant de la Machine.

J'ai vu le paysage de peur sans fin que le Maître de la Mort avait créé, et ses habitants terrorisés nageant à moitié fous de terreur dans des mers de sang. Car le Destructeur savourait le goût de la frayeur et le cultivait au sein de ses sujets, ses fantômes hantant les vivants avec des visions d'un destin auxquels ils n'échapperaient pas. Ce n'était que quand l'horreur atteignait son paroxysme qu'il se nourrissait enfin.

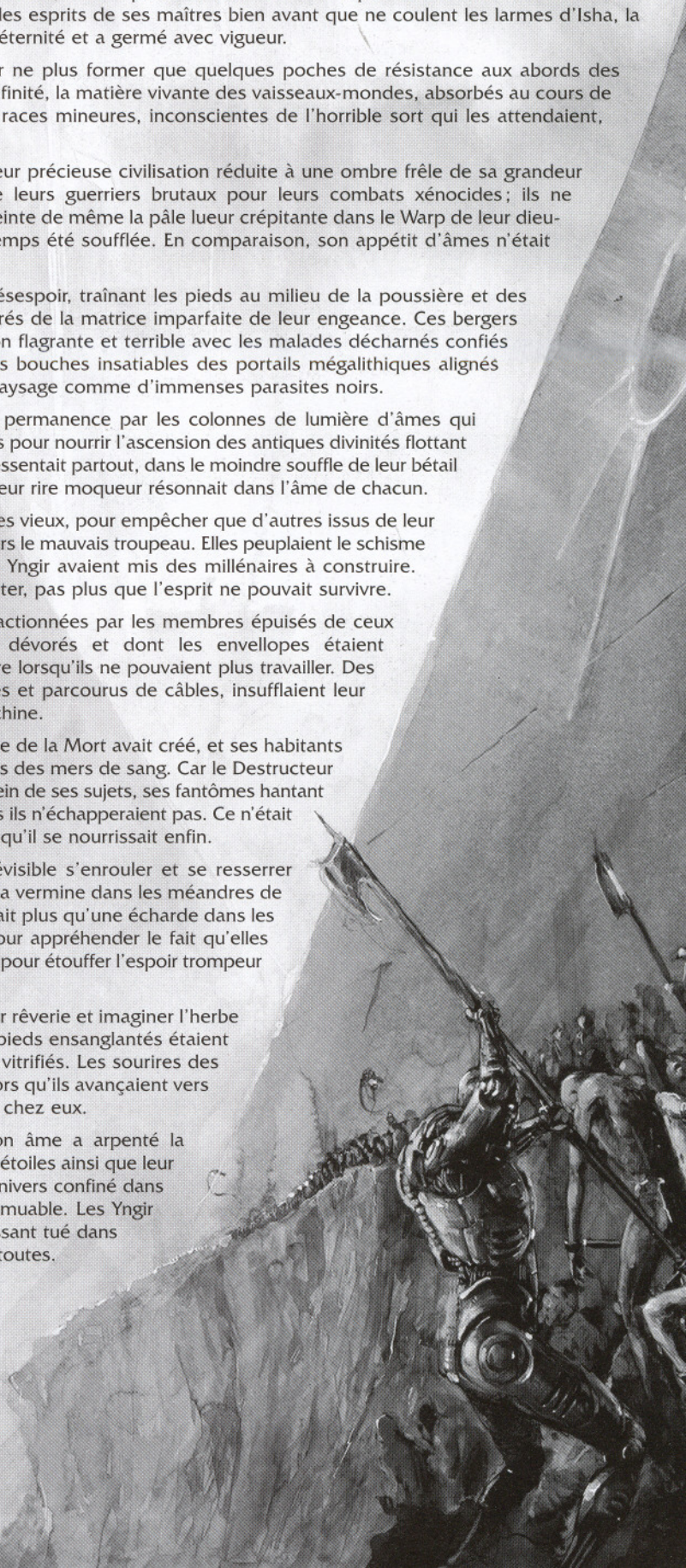
J'ai vu les géométries serpentine de l'Imprévisible s'enrouler et se resserrer autour de sa moisson qui rampait comme de la vermine dans les méandres de son labyrinthe illogique. La santé mentale n'était plus qu'une écharde dans les esprits brisés de ses proies ; bien suffisante pour appréhender le fait qu'elles n'échapperaient pas à l'atrocité, mais pas assez pour étouffer l'espoir trompeur qu'elles continuaient de porter en leur sein.

J'ai vu les proies du Dieu-Chacal errer dans leur rêverie et imaginer l'herbe épaisse des jardins élyséens tandis que leurs pieds ensanglantés étaient écorchés par les pierres tranchantes et les os vitrifiés. Les sourires des ignorants tordaient leurs bouches édentées alors qu'ils avançaient vers les forges des âmes, convaincus de retourner chez eux.

Mais j'ai vu de nombreuses choses, car mon âme a arpenté la myriade des chemins futurs. J'ai vu la mort des étoiles ainsi que leur naissance. J'ai marché sur les frontières d'un univers confiné dans mon esprit et je sais que l'avenir n'est pas immuable. Les Yngir peuvent être arrêtés et leur sombre labeur naissant tué dans l'œuf. Cette certitude est la plus précieuse de toutes.

J'ai vu le fléau de notre univers, et j'ai cependant vu l'espoir."

Attribué au Grand Prophète Maechu d'Ulthwé.



Pour Pater Daedro E.

L'alignement commence.

Il prendra des siècles, pour
d'une galaxie aussi immuable.

Warp lui-même se dérobait...
savoir nous est encore inconnu.

Je crains que mon anxiété n'ôte
les divagations d'un dément. Nous
(crainte, je ne suis pas fou, simplement
soumettrai à tous les examens qui po

Tandis que je servais à bord de l'Invincible, par exige de moi que j'amène le vaisseau
du secteur de Monarth. Le long voyage se déroula sans encombre, à vrai dire le Wa
abords du système en question, les courants de l'Immaterium étaient si calmes qu'il me
unique point de repère fut la lueur de l'Astronomean, quelque peu obscurcie, comme m
invisible. Je fus forcé de quitter l'Immaterium à une certaine distance du système, de
Par chance, notre capitaine était un homme suffisamment censé et prudent pour acc
nécessaire d'assez bonne grâce.

Tandis que

ars restent muets et je pense qu'ils redoutent que
ce ne nous terrorise ou ne nous rende fous. Je suis
autant abasourdi de constater qu'ils en aient eu
naissance depuis si longtemps sans jamais mentionner
existence uniquement parce qu'ils ne nous jugent
jours pas dignes de partager ce savoir. Malgré leurs
aroles, ce sont bien des hérétiques d'extraterrestres, et
Humanite fera face à ce nouveau défi avec sa propre
chair et son propre sang, comme il en a toujours été.
Guides par l'Empereur, nous aurons le dessus. Ademe
s'il devait y avoir des millions ou des dizaines de millions
de necons attendant de sortir de leurs chambres de stase,
des milliards d'humains sont prêts à les accueillir.

Inquisiteur Arrian

Je dois vous faire part de mon étonnement quant aux difficultés
croissantes que nous connaissons pour envoyer et recevoir des
messages astropathiques vers une poignée de régions isolées
(dossier de référence RZ.II/98J0948748137). Toutes sont éloignées
des mondes à forte population, mais ne se situent pas en zone
d'infestation tyrannique connue ou d'interférences psychiques.
Les tempêtes Warp occasionnelles ne sont évidemment pas non plus
à mettre en cause puisque l'anomalie semble statique et durable.
Si les ressources le permettent, je demande l'envoi d'une cabale
de psykers primaris pour enquêter sur la source de ces troubles,
ayant été jusqu'à présent incapable de trouver une information
archivée se référant à une précédente occurrence de la sorte, ce
qui m'amène à penser qu'il s'agit là d'un phénomène relativement
nouveau. Je vais poursuivre mes recherches bien qu'il soit
toujours difficile d'obtenir des informations antérieures au
trente-sixième millénaire.



LES BALAYAGES À LONGUE PORTÉE ET LES
D'OBSERVATION ONT ENREGISTRÉ UN CHANG
DE CAP DANS LA TRAJECTOIRE DE LA FLOTTE
LE NATHAN (DOSSIER LEV/TYR.J 24269.VI)
PRÉCÉDENTES PROJECTIONS MONTRAIENT QU
BRANCHES SÉPARÉES DE L'INCURSION RESISTAIENT D'EN DES
PLAN GALACTIQUE, MAIS UN EXAMEN DÉTAILLÉ PAR LE QUARAN
D'ASTROLOGIE DES ÉTOILES ET D'ASTROLOGIE CONNUE
QUE LES SOUS-FLAMMES ÉVITAIENT EN FAIT UNE ZONE SIDÉRA
LES ASTRES FANTÔMES JALONNANT LE NADIR DE NOIRE G
LES SCANNERS N'ONT OBSERVÉ À CET ENDROIT AUCUNE ÉTOILE, S
NÉBULEUSE, NI AUCUN TROU NOIR OU AUTRE PHÉNOMÈNE STELL
QUI EXPLIQUERAIT CETTE MANŒUVRE ; ILS ONT TOUTEFOIS INDIC
CENTRE DE LA ZONE D'ÉMISSION D'UN CORPS SPHÉRIQUE DE NA
D'ORIGINE INDÉTERMINÉE. L'ENREGISTREMENT DE LA LUMIÈRE RÉ
PAR CET OBJET INDIQUE SOIT UNE TRÈS GRANDE TAILLE (APPROCH
DE 32 MILLIONS DE KILOMÈTRES ; LES DIMENSIONS DE TERRA) SOIT UN A
TENDANT VERS L'INFINI

de obscurité, puis j'ai eu le sentiment
de souvenirs s'évanouit, je me mis à entrevoir d'autres scènes
astrologiques, d'une géométrie étrange tracée sur une carte
dants et enfin de ce vide étourdissant dont j'ai déjà fait
vivre se résumerait à n'être qu'une coquille vide, un pâle refl
nous (l'an tentent d'accomplir quelque chose et qu'ils

Joagul Maskelyne